

LA BIBLE DES POKES

2ème PARTIE DE M à Z

joystick

HORS SERIE
SUPPLEMENT AU N° 12

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

UN DÉLUGE DE VIES INFINIES



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

T 3472 - 2 H - 40,00 F-RD



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 JOURNAUX

E

t voici enfin la seconde cargaison de pokes, de patches, de trucs, d'astuces, de solutions, de vies et d'énergie infinies, pour tous les jeux dont le nom commence par une lettre entre M et Z.

Pourquoi entre M et Z demandent les petits nouveaux ? Parce que les jeux de A à L ont déjà été traités dans le premier volume de cette saga épique, paru au mois de septembre dernier, que vous pouvez encore vous procurer par correspondance (en utilisant le bon de commande page 176) si vous ne l'avez pas déjà. Entre nous, il serait un peu idiot de n'en avoir que la moitié, non ? A moins que tous vos jeux ne commencent par des lettres entre M et Z...

D'où viennent ces astuces, demandent les petits nouveaux ? Oh, les petits nouveaux, faudrait vous tenir au courant, quand même. Tous les mois, l'excellent magazine Joystick publie un énorme paquet d'astuces pour toutes les machines — consoles comprises — et pour tous les jeux. Ne pas l'acheter est un crime puni de mort dans certains états des Etats-Unis. En France, ne pas l'acheter est juste idiot, vous avez de la chance.

Insistons particulièrement sur un point important : il est vital de lire avec la plus grande attention les instructions qui concernent votre machine et la manière d'utiliser les divers trucs qui vous sont livrés ici. De plus, il est impératif de vérifier avec le plus grand soin les listings que vous recopierez : la moindre faute de frappe peut rendre un patch inutilisable.

Amusez-vous bien. Joyeuses Pâques.

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 à 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 EDITEURS DE MEMOIRE

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

LES EDITEURS 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 numero 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 générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez 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 le

sauvegarder (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.

Les listings sont de deux types : les loaders qui remplacent le loader normal du jeu (celui que vous lancez en faisant RUN+nom du jeu). Ils chargent le jeu de façon normale, et mettent les vies infinies lorsque le jeu est chargé. Autre type de listings : les transformers qui modifient votre jeu. Ils chargent une partie du programme, mettent les vies, et la réécrivent. A chaque fois que vous chargerez votre jeu (de façon normale), vous aurez les vies. Bien sur, vous pourrez les enlever à nouveau grâce au listing. Les transformers n'existent pas en K7. Dans tous les cas,

pour utiliser votre listing, il faut mettre le disk ou K7 où il se trouve, le charger par LOAD «Nom», insérer le disk ou K7 du jeu, puis taper RUN pour lancer le listing. Si le listing est un transformer, il vous demandera de déprotéger votre disquette en écriture. Faites-le !

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 POKE &5FDC,&C9 (c'est un exemple !). «5FDC», 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
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)

Si, après un poke entre &2000 et &4000, vous avez un poke entre &0000 et &2000, appuyez à nouveau sur *

- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé !

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 au 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 «ÉDITION DISQUE»
- Faites trois fois ENTER (édition 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 : «Piste XX non formatée», reprenez «ÉDITION 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

COMMENT POKER

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.

MÉTHODE 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 en-tête 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 "auto" de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement

```
'  
' Poly-routine '88  
'  
Do  
  Read A$  
  Exit If A$="***"  
  C$=Mki$(Val("&H"+A$))  
  B$=B$+C$  
Loop  
'  
Data 601A,0000,00E4,0000,0000,0000  
Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000  
Data 0000,FFFF,4FFA,01FE,2F3C,0000  
Data 0300,487A,FEF4,4267,3F3C,004A  
Data 4E41,4FEF,000C,487A,0064,3F3C  
Data 0009,4E41,5C8F,3F3C,0007,4E41  
Data 548F,4267,487A,004A,3F3C,004E  
Data 4E41,41FA,0068,3018,C0FC,0006  
Data D1C0,487A,0037,487A,0033,2F08  
Data 2F3C,004B,0003,4E41,4FF9,0007  
Data 7FF0,2F40,0004,2240,43E9,0100  
Data 41FA,003A,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 debutant, son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enlèverez 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 selectionnerez l'option «éditer disquette» (sauf si on vous précise un nom de fichier, où vous devrez 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 tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut 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".

Attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller 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=Mki\$(Val("EH"+AS))

B\$=B\$+CS

Loop

```
Data 601A,0000,0180,0000,0000,0000
Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000
Data 0000,FFFF,487A,00E6,3F3C,0009
Data 4E41,3F3C,0007,4E41,4267,487A
Data 00F7,3F3C,004E,4E41,41FA,00F2
Data 3018,C0FC,0006,D0C0,4267,2F08
Data 3F3C,003D,4E41,3F00,487A,01CA
Data 2F3C,0000,8000,3F00,3F3C,003F
Data 4E41,4FEF,000C,3F3C,003E,4E41
Data 4FF9,0007,FFF0,4DFA,01A8,41EE
Data 0038,43FA,FFA0,701A,32D8,51C8
Data FFFC,32FC,4E75,243C,0000,0200
Data 262E,0002,0483,0000,0044,41EE
Data 001C,43EE,0060,6100,FF78,206E
Data 0002,4DEE,001C,D1CE,43EE,09E8
Data 2288,4EAE,0352,4EAE,008E,4EAE
Data 00E0,4EAE,01D2,41FA,FF54,200E
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 disque»... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton «Chaîne hexa». 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 apparaît 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 a été donnée lors de la recherche. Modifier les octets, et appuyez sur la touche «CLR HOME» (surtout pas «RETURN»). Allez dans le menu écriture. Sélectionnez secteur et validez l'écriture.

Voilà, maintenant votre disquette est patchée et vous pouvez éteindre votre bécane pour délirer 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 bô. Pour vous en servir, suivez le guide... Charger DISK DOCTOR, mettre 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, réessayer en mettant 10 secteurs au formatage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)

MÉTHODES 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 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 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 où même qui sera dans un répertoire «AUTO», auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette.

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

MACH III	CPC	11	OUT RUN	CPC	43	ROAD RUNNER	C 64	73
MAD MIX GAME	C 64	12	OVERLANDER	C 64	40	ROAD RUNNER	CPC	73
MAD MIX GAME	CPC	12	OVERLANDER	CPC	40	ROAD RUNNER	ST	73
MAD MIX GAME	ST	12	OVERLANDER	ST	40	ROAD WARS	AMIGA	74
MAG MAX	C 64	17	P.O.W	AMIGA	49	ROAD WARS	C 64	74
MAG MAX	CPC	17	PACLAND	AMIGA	53	ROBOCOP	AMIGA	71
MAJOR MOTION	CPC	14	PACLAND	C 64	53	ROBOCOP	C 64	71
MAN HUNTER	TOUS	21	PACLAND	CPC	53	ROBOCOP	CPC	71
MANIAC MANSION	TOUS	23	PACLAND	ST	53	ROBOCOP	ST	71
MANIAX	AMIGA	15	PACMANIA	AMIGA	48	ROCK STAR	TOUS	79
MANIAX	C 64	15	PACMANIA	C 64	48	ROCKET RANGER	AMIGA	76
MANIAX	ST	15	PACMANIA	CPC	48	ROCKY HORROR SHOW	CPC	74
MARAUDER	C 64	17	PACMANIA	ST	48	ROGER RABBIT	AMIGA	77
MARAUDER	CPC	16	PANDORA	AMIGA	53	ROLLING THUNDER	TOUS	75
MARAUDER	CPC	17	PANDORA	AMIGA	59	RUN THE GAUNTLET	AMIGA	73
MARBLE MADNESS	AMIGA	13	PANDORA	ST	53	RUN THE GAUNTLET	CPC	73
MARBLE MADNESS	C 64	13	PANDORA	ST	59	RUNNING MAN	TOUS	76
MARIO BROSS	C 64	13	PAPER BOY	AMIGA	59	RYGAR	C 64	72
MASK	CPC	22	PAPER BOY	C 64	59	RYGAR	CPC	72
MASK II	C 64	16	PAPER BOY	CPC	59	SABOTEUR	CPC	97
MASK II	CPC	16	PERSAN GULF INFERNO	AMIGA	53	SABOTEUR II	CPC	86
MASTER OF THE UNIVERSE	C 64	11	PERSAN GULF INFERNO	ST	53	SALAMANDER	C 64	86
MASTER OF THE UNIVERSE	CPC	11	PHANTOM CLUB	CPC	52	SALAMANDER	CPC	86
MATAHARI	CPC	10	PHOBIA	C 64	51	SAMANTHA FOX	CPC	89
MATAHARI	ST	10	PHOBIA	ST	51	SAMOURAI WARRIOR	C 64	85
MAUPITI ISLAND	AMIGA	25	PINK PANTHER	CPC	50	SAMOURAI WARRIOR	CPC	85
MAUPITI ISLAND	PC	25	PLATOON	C 64	47	SAVAGE	AMIGA	84
MAUPITI ISLAND	ST	25	PLATOON	CPC	47	SAVAGE	C 64	84
MENACE	C 64	17	PLATOON	ST	47	SAVAGE	CPC	84
MENACE	ST	17	PLATOON	ST	49	SCOOBY DOO	C 64	86
MERCENARY	CPC	13	PLUTOS	AMIGA	55	SCOOBY DOO	CPC	86
MERCENARY	TOUS	13	PLUTOS	ST	55	SDI	CPC	85
METROGROSS	C 64	13	POLICE QUEST II	AMIGA	54	SDI	ST	85
METROGROSS	CPC	13	POLICE QUEST II	PC	54	SENTINEL	C 64	96
METROGROSS	ST	13	POLICE QUEST II	ST	54	SENTINEL	CPC	96
MEUTRE A VENISE	ST	18	POPULOUS	AMIGA	57	SHACKLED	CPC	86
MIAMI VICE	CPC	14	POPULOUS	ST	57	SHACKLED	ST	86
MICKEY MOUSE	C 64	10	POWEDROME	ST	55	SHADOW OF THE BEAST	AMIGA	111
MICKEY MOUSE	CPC	10	POWER STYX	AMIGA	49	SHAOLIN'S ROAD	C 64	98
MIKIE	CPC	13	PREDATOR	C 64	50	SHAOLIN'S ROAD	CPC	98
MILLENIUM 2,2	ST	14	PREDATOR	CPC	50	SHINOBI	C 64	87
MISSION	CPC	13	PRISON	AMIGA	56	SHINOBI	CPC	87
MISSION ELEVATOR	AMIGA	15	PRISON	ST	56	SHOCKAY RIDER	CPC	86
MISSION ELEVATOR	C 64	15	PRO BMX SIMULATOR	CPC	55	SHORT CIRCUIT	CPC	87
MISSION ELEVATOR	CPC	15	PROHIBITION	C 64	51	SHUFFLEPUCK CAFE	AMIGA	83
MISSION ELEVATOR	ST	15	PROHIBITION	CPC	51	SHUFFLEPUCK CAFE	CPC	83
MOTOR MASSACRE	CPC	14	PROHIBITION	ST	51	SHUFFLEPUCK CAFE	MAC	83
MOTOS	CPC	14	PSYCHO PIGS	CPC	52	SHUFFLEPUCK CAFE	PC	83
MR. HELI	CPC	11	PSYCHO SOLDIER	C 64	49	SHUFFLEPUCK CAFE	ST	83
MUNSTER	AMIGA	15	PSYCHO SOLDIER	CPC	49	SIDE ARMS	CPC	86
MUNSTER	C 64	15	PUFFY'S SAGA	ST	49	SIDE WINDER	AMIGA	89
MUNSTER	CPC	15	QUAD	CPC	60	SIDE WINDER	ST	89
MYTH	ST	20	QUADRALIEN	ST	60	SIGMA 7	CPC	90
NAVY MOVES	AMIGA	26	QUARTET	C 64	60	SILKWORM	AMIGA	88
NAVY MOVES	C 64	26	QUAZAR	ST	60	SILKWORM	C 64	88
NAVY MOVES	CPC	26	QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	AMIGA	60	SILKWORM	CPC	88
NEBULUS	TOUS	32	QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	ST	60	SILKWORM	ST	88
NEMESIS	C 64	28	R-TYPE	AMIGA	66	SIM CITY	AMIGA	112
NEMESIS	CPC	28	R-TYPE	C 64	66	SIM CITY	TOUS	112
NETHERWORLD	AMIGA	27	R-TYPE	CPC	66	SKATE CRAZY	C 64	90
NETHERWORLD	C 64	27	R-TYPE	ST	66	SKATE CRAZY	CPC	90
NETHERWORLD	C 64	27	RAFFLES	ST	74	SKRULL	ST	93
NETHERWORLD	CPC	27	RAMBO	AMIGA	77	SKWEEK	CPC	93
NETHERWORLD	ST	27	RAMBO III	AMIGA	65	SKWEEK	ST	93
NEVERMIND	AMIGA	33	RAMBO III	C 64	65	SLAPFIGHT	C 64	85
NEVERMIND	ST	33	RAMBO III	CPC	64	SLAPFIGHT	CPC	85
NEWZEALAN STORY	AMIGA	28	RAMBO III	ST	65	SLAPFIGHT	ST	85
NEWZEALAN STORY	CPC	28	RAMPAGE	AMIGA	67	SLAPFIGHT	THOMSON	85
NEWZEALAN STORY	ST	28	RAMPAGE	C 64	67	SLEEPING GOD'S LIE	AMIGA	99
NIGHT HUNTER	AMIGA	30	RAMPAGE	CPC	67	SLEEPING GOD'S LIE	PC	99
NIGHT HUNTER	CPC	30	RAMPAGE	ST	67	SLEEPING GOD'S LIE	ST	99
NIGHT HUNTER	ST	30	RAMPARTS	C 64	68	SOLDIER OF LIGHT	AMIGA	91
NINJA WARRIOR	AMIGA	29	RAMPARTS	CPC	68	SOLDIER OF LIGHT	CPC	91
NINJA WARRIOR	ST	29	RASTAN	C 64	65	SOLDIER OF LIGHT	ST	91
NORTH STAR	C 64	28	RASTAN	CPC	65	SOLOMON'S KEY	C 64	92
NORTH STAR	CPC	28	REAL GHOSTBUSTER	AMIGA	69	SOLOMON'S KEY	CPC	92
OBLITERATOR	AMIGA	39	REAL GHOSTBUSTER	CPC	69	SOLOMON'S KEY	ST	92
OBLITERATOR	CPC	39	REAL GHOSTBUSTER	ST	69	SORCERY	CPC	98
OFF SHORE WARRIOR	CPC	40	RENEGADE	C 64	78	SORCERY +	AMIGA	113
ONDS	ST	39	RENEGADE	CPC	78	SORCERY +	CPC	113
OOOPS-UP	AMIGA	44	RENEGADE III	C 64	78	SORCERY +	ST	113
OPERATION WOLF	AMIGA	39	RENEGADE III	CPC	77	SPACE ACE	AMIGA	100
OPERATION WOLF	C 64	39	RETURN OF THE JEDI	CPC	67	SPACE ACE	PC	100
OPERATION WOLF	CPC	39	RETURN OF THE JEDI	ST	67	SPACE ACE	ST	100
OPERATION WOLF	ST	39	REX	CPC	73	SPACE HARRIER	AMIGA	94
OPERATION JUPITER	ST	43	RICK DANGEROUS	AMIGA	74	SPACE HARRIER	C 64	94
OPERATION STEALTH	AMIGA	44	RICK DANGEROUS	C 64	74	SPACE HARRIER	CPC	94
OPERATION STEALTH	PC	44	RICK DANGEROUS	CPC	74	SPACE HARRIER	ST	94
OPERATION STEALTH	ST	44	RIM RUNNER	C 64	76	SPACE QUEST III	ST	112
OPERATION THUNDERBOLT	C 64	42	ROAD BLASTER	AMIGA	70	SPACE RACER	C 64	92
OPERATION THUNDERBOLT	TOUS	41	ROAD BLASTER	C 64	70	SPACE RACER	CPC	92
OUT RUN	AMIGA	43	ROAD BLASTER	CPC	70	SPEED BALL	AMIGA	93
OUT RUN	C 64	43	ROAD BLASTER	ST	70	SPEED BALL	ST	93

SPHERICAL	CPC	109	TIME SCANNER	CPC	122
SPHERICAL	ST	109	TINTIN SUR LA LUNE	AMIGA	119
SPINDIZZY	C 64	110	TITAN	AMIGA	121
SPINDIZZY	CPC	110	TITAN	CPC	121
SPITTING IMAGE	C 64	107	TITAN	ST	124
SPITTING IMAGE	ST	107	TOTAL ECLIPSE	CPC	123
SPY HUNTER	C 64	111	TOTAL ECLIPSE	SPECTRUM	123
STARBLADE	AMIGA	101	TOTAL ECLIPSE	ST	123
STARBLADE	CPC	101	TRAIL BLAZER	CPC	116
STARBLADE	PC	101	TRAIL BLAZER	ST	116
STARBLADE	ST	101	TRANTOR	C 64	122
STARGLIDER	CPC	109	TRANTOR	CPC	122
STARGLIDER	ST	109	TRANTOR	TOUS	122
STARGLIDER II	AMIGA	108	TUSKER	C 64	128
STARQUAKE	C 64	110	TUSKER	CPC	128
STARQUAKE	CPC	110	TV SPORT BASKET BALL	AMIGA	126
STARRAY	AMIGA	110	TYPHOON	CPC	126
STARWARS	C 64	96	ULTIMA II,III,IV	C 64	133
STARWARS	CPC	96	ULTIMA III	AMIGA	134
STARWARS	ST	96	ULTIMA III	PC	134
STORM LORD	CPC	108	ULTIMA III	ST	134
STORM TROOPER	ST	98	ULTIMA IV	APPLE	133
STREET FIGHTER	AMIGA	95	UNREAL	AMIGA	135
STREET FIGHTER	C 64	95	URIDIUM	C 64	133
STREET FIGHTER	CPC	95	URIDIUM	CPC	133
STREET FIGHTER	ST	95	VENOM STRIKES BACK	C 64	139
STRIDER	ST	108	VENOM STRIKES BACK	CPC	139
STRIDER	TOUS	100	VICTORY ROAD	CPC	139
STRIP POKER 2+	AMIGA	97	VIGILANTE	AMIGA	136
STRIP POKER 2+	CPC	97	VIGILANTE	CPC	136
STRIP POKER 2+	ST	97	VIGILANTE	ST	136
SUPER CYCLE	C 64	109	VINDICATOR	CPC	137
SUPER CYCLE	CPC	109	VIRUS	AMIGA	138
SUPER CYCLE	ST	109	VIRUS	ST	138
SUPER HANG-ON	AMIGA	107	VIXEN	C 64	139
SUPER HANG-ON	CPC	107	VIXEN	CPC	139
SUPER HANG-ON	ST	107	VIXEN	ST	139
SUPER SCRAMBLE	C 64	106	VOYAGER	AMIGA	138
SUPER SCRAMBLE	CPC	106	VOYAGER	ST	138
SUPER SPRINT	CPC	89	WARLOCK QUEST	AMIGA	144
SUPER SPRINT	ST	89	WARLOCK QUEST	ST	144
SUPER STUNTAM	CPC	98	WEC LE MAN	C 64	144
SUPER TRUX	C 64	91	WEC LE MAN	CPC	144
SUPER TRUX	CPC	91	WEST BANK	C 64	145
SUPER WONDER BOY	TOUS	102	WEST BANK	CPC	145
SURVIVOR	C 64	98	WHO DARES WINS II	C 64	145
SURVIVOR	CPC	98	WHO DARES WINS II	CPC	145
SWITCHBLADE	AMIGA	111	WIZBALL	AMIGA	145
SWORD OF SODAN	AMIGA	110	WIZBALL	C 64	145
TAIPAN	CPC	121	WIZBALL	CPC	145
TANK	CPC	127	WIZBALL	ST	145
TARGET RENEGADE	C 64	116	WONDER BOY	C 64	146
TARGET RENEGADE	CPC	116	WONDER BOY	CPC	146
TARGHAN	AMIGA	127	XCEL	CPC	152
TARGHAN	AMIGA	129	XENOMORPH	TOUS	150
TARGHAN	ST	127	XENON	AMIGA	152
TARGHAN	TOUS	127	XENON	ST	152
TECHNOCOP	C 64	119	XENON II	AMIGA	148
TECHNOCOP	CPC	119	XYBOTS	AMIGA	149
TECHNOCOP	ST	119	XYBOTS	C 64	149
TEDDY BOY	C 64	116	XYBOTS	CPC	149
TEMPEST	CPC	116	XYBOTS	ST	149
TENNIS CUP	TOUS	122	ZAC MAC KRAKEN	TOUS	154
TERRAMEX	AMIGA	115	ZANY GOLF	ST	155
TERRAMEX	CPC	115	ZOMBI	AMIGA	156
TERRAMEX	ST	115	ZOMBI	CPC	156
TERRORPODS	C 64	117	ZOMBI	PC	156
THRUST	C 64	121	ZOMBI	ST	156
THRUST	CPC	121	ZYNAPS	AMIGA	153
THRUST II	CPC	131	ZYNAPS	C 64	153
THUNDERBIRDS	AMIGA	130	ZYNAPS	CPC	153
THUNDERBIRDS	CPC	130	ZYNAPS	ST	153
THUNDERBIRDS	CPC	131			
THUNDERBIRDS	ST	130			
THUNDERBIRDS	TOUS	131			
THUNDERBLADE	AMIGA	117			
THUNDERBLADE	AMIGA	118			
THUNDERBLADE	C 64	118			
THUNDERBLADE	CPC	117			
THUNDERBLADE	CPC	118			
THUNDERBLADE	ST	118			
THUNDERBLADE	ST	124			
THUNDERCATS	AMIGA	120			
THUNDERCATS	C 64	120			
THUNDERCATS	CPC	120			
THUNDERCATS	ST	120			
THUNDERCATS	TOUS	120			
TIGER ROAD	AMIGA	132			
TIGER ROAD	C 64	132			
TIGER ROAD	CPC	132			
TIGER ROAD	ST	132			
TIME OF LORE	ST	125			
TIME OF LORE	TOUS	125			

X
E
D
Z

L'INDEX
DES JEUX
CONSOLES
EST EN
PAGE 177

MAD MIX GAME

```

10 REM Vies infinies pour MAD MIX GAME sur AMSTRAD Disquette Stéphane LONGEARD
20 MODE 0:OUT &FA7E,1:READ a$:WHILE a$<>"ok":d=VAL("&"a$):POKE &9D74+i,d:s=s+d
30 i=i+1:READ a$:WEND:POKE &9D73,&F3
40 IF s<>121137 THEN MODE 1:PRINT"ERRATUM IN DATUM...":END
50 FOR i=&40 TO &4A:READ a$:POKE i,VAL("&"a$):NEXT:CALL &9D73
60 DATA DD,21,1A,A1,DD,66,00,DD,23,DD,6E, 00,DD,23,22,EC,A0,5D,CD,2F,A0,21
70 DATA E8,A0,35,CA,F6,9E,21,E9,A0,35,20,37,3E,0C,CD,5A,BB,21,B3,9D,AF,46
80 DATA 23,48,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F1,CD,A8,9F,18,10,00,01,05
90 DATA 02,0B,0E,17,14,0D,0A,1A,00,03,06,00,00,DD,E5,CD,70,17,CD,A8,9F,DD
100 DATA E1,21,EA,A0,35,20,2E,DD,E5,3E,0C,CD,5A,BB,21,43,9C,AF,46,23,4E,23
110 DATA F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F0,21,00,40,11,00,C0,01,00,40,ED
120 DATA B0,CD,A8,9F,CD,A8,9F,DD,E1,21,EB,A0,35,20,13,AF,01,00,00,F5,E5,CD
130 DATA 32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F1,CD,A8,9F,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23
140 DATA DD,4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,DD,7E,00,32,C2,9E,DD,23,DD,7E,00,32
150 DATA AC,9E,DD,23,DD,7E,00,32,B3,9E,32,5E,9E,DD,23,DD,7E,00,32,EB,9E,DD
160 DATA 23,DD,7E,00,32,EC,9E,DD,23,22,E0,A0,ED,43,DE,A0,E5,21,00,00,59,50
170 DATA A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9
180 DATA 22,E3,A0,43,E1,78,32,E2,A0,B7,2,07,C5,CD,B0,9F,C1,10,F9,ED,5B,E3
190 DATA A0,7A,B3,20,0D,ED,53,E5,A0,CD,B0,9F,21,FF,FF,22,05,A0,2A,E0,A0,ED
200 DATA 5B,DE,A0,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,B1
210 DATA 9E,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,C3,9E,ED,4B,E0
220 DATA A0,ED,5B,DE,A0,21,00,00,0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B,7A,B3,C2,DC,9E
230 DATA 11,00,00,A7,ED,52,C2,25,9F,C3,89,9D,CD,65,A0,01,8C,7F,21,57,AE,11
240 DATA 00,7D,09,31,F8,BF,FB,C3,40,00,2A,00,9D,26,00,11,43,9C,29,19,4E,23
250 DATA 46,AF,C5,F5,CD,32,BC,F1,C1,3C,FE,10,20,F4,C9,CD,19,A0,F3,21,2B,9F
260 DATA AF,77,2B,7C,B5,C2,2C,9F,21,A8,9F,AF,77,23,7C,FE,C0,20,F8,1E,FF,3E
270 DATA 07,0E,3B,CD,8A,9F,3E,05,0E,0A,CD
280 DATA 8A,9F,3E,0A,0E,0F,CD,8A,9F,01,E2
290 DATA 04,CD,84,9F,3E,05,0E,05,CD,8A,9F
300 DATA 3E,0A,0E,0F,CD,8A,9F,01,C4,09,CD
310 DATA 84,9F,1D,20,D5,21,7F,9F,11,00,00
320 DATA 01,05,00,ED,B0,C7,01,89,7F,ED,49
330 DATA 0B,78,B1,20,FB,C9,06,F4,ED,79,06
340 DATA F6,ED,78,F6,C0,ED,79,E6,3F,ED,79
350 DATA 06,F4,ED,49,06,F6,4F,F6,80,ED,79
360 DATA ED,49,C9,FB,06,0A,76,10,FD,F3,C9
370 DATA 3A,ED,A0,C6,C1,4F,3A,EC,A0,47,CD
380 DATA DC,9F,D2,28,9F,3A,ED,A0,3C,32,ED
390 DATA A0,FE,09,C0,E5,AF,32,ED,A0,3A,EC
400 DATA A0,3C,32,EC,A0,5F,CD,2F,A0,E1,C9
410 DATA D5,E5,79,32,FA,A0,32,FC,A0,78,32
420 DATA F8,A0,01,7E,FB,21,F6,A0,1E,09,CD
430 DATA 6C,A0,E1,ED,5B,E5,A0,CD,8C,A0,E5
440 DATA CD,A8,A0,E1,D1,3A,EF,A0,FE,40,20
450 DATA 0E,3A,F0,A0,FE,80,20,07,3A,F1,A0
460 DATA B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,08
470 DATA CD,C3,A0,CD,A8,A0,3E,07,CD,C3,A0
480 DATA AF,CD,C3,A0,18,10,01,7E,FB,3E,0F
490 DATA CD,C3,A0,AF,CD,C3,A0,7B,CD,C3,A0
500 DATA 3E,08,CD,C3,A0,CD,A8,A0,3A,EF,A0
510 DATA E6,20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA,3E,01
520 DATA ED,79,06,02,11,00,00,1B,7A,B3,20
530 DATA FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79
540 DATA C9,7E,CD,C3,A0,23,1D,20,F8,C9,0C
550 DATA 7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,7B,A0,E6
560 DATA 20,20,F1,C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B
570 DATA ED,78,F2,8C,A0,E6,20,C8,7A,B3,C2
580 DATA 85,A0,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,9D,A0
590 DATA E6,20,C2,99,A0,C9,21,EF,A0,ED,78
600 DATA FE,C0,38,FA,0C,ED,78,0D,77,23,3E
610 DATA 05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9
620 DATA F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,03,C3
630 DATA 28,9F,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00
640 DATA 20,FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00,00
650 DATA 00,FF,FF,00,07,02,03,06,00,00,07
660 DATA 56,A0,00,00,00,00,00,4C,00,00,00
670 DATA C1,02,C9,2A,FF,28,43,29,20,31,39
680 DATA 38,37,20,41,50,50,4C,45,42,59,20
690 DATA 41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53,00
700 DATA 08,70,17,EA,25,86,E6,DC,D5,A9,00
710 DATA 40,00,40,E9,80,C1,75,B5,00,01,30
720 DATA 75,BC,6B,C6,B8,7F,30,76,86,24,F2
730 DATA 94,EC,BC,D0,A8,DE,00,01,C9,CE,93
740 DATA 03,25,00,C0,A6,0E,18,F7,30,6F,72,ok
750 DATA 21,64,3A,36,00,23,36,00,C3,A8,DE

```

ST

C 64

CPC

● Pour avoir des vies infinies. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octets 33FC0003 et les remplacer par 33FC00FF. Cette bidouille brouille la première et la dernière ligne, mais la fenêtre de jeu est claire.

● Pour avoir les vies infinies: POKE 53000,53 (David DIARRA)

● Quand on voit apparaitre le nom du programmeur, il suffit d'appuyer sur ESC et CRL, et devinez quoi, hé ben on a les vies infinies!!!!

METROCROSS

```

10 REM METROCROSS version Cassettes
15 REM Daniel, Eric, Beltran et Sébastien
20 DATA 3E,B9,32,0B,B9,3E
30 DATA 2E,32,0E,B9,ED,4B
40 DATA 02,BC,06,8A,11,00
50 DATA B9,C5,1A,D5,11,79
60 DATA 03,91,21,8A,B9,AE
70 DATA 77,23,1D,C2,10,BE
80 DATA 15,C2,1D,BE,D1,13
90 DATA C1,4F,05,C2,13,BE
100 DATA DD,21D9,BB,11,83
110 DATA 00,C0,67,BB,21,5B
120 DATA BE,22,5A,BC,C3,03
130 DATA BC,21,40,00,E5,21
140 DATA 00,B9,E5,C3,C9,37
150 DATA 3E,45,32,4B,00,3E
160 DATA 99,32,4E,00,F3,F1
170 DATA C9
180 DATA 3E,C3,32,E5,66,32
190 DATA 04,62,AF,32,E4,66
200 DATA AF,32,FC,70
210 DATA C3,A2,5E,*
220 MODE 1:MEMORY &3000
230 LOAD"!":POKE &37F4,&C3
240 POKE &37F5,&4E
250 POKE &37F6,&BE
260 FOR I=&BE00 TO &BE5A
270 READ A$:A=VAL ("&"A$)
280 POKE I,A:B=B+A:NEXT
290 READ A$:IF A$="*" THEN 320
300 POKE I,VAL ("&"A$)
310 I=I+1:GOTO 290
320 CALL &BE43
    
```

CPC

● Pour avoir des vies infinies, avec un éditeur de secteur il faut éditer le programme de chargement pour METROCROSS dans le dossier auto.

Puis chercher les valeurs hexadécimales 5379 et les remplacer par 8000.

ST

```

1 REM Suppression des obstacles
2 REM et temps infini sur METROCROSS
10 FOR I=272 TO 327:READ A:POKE I,A:NEXT
20 POKE 301,141:POKE 304,141:POKE 307,141
30 POKE 310,141:POKE 315,141:POKE 816,16
40 POKE 817,1:LOAD
50 DATA 32,165,244,169,30,141,131,9,169,1
60 DATA 141,132,9,96,169,1,141,69,9,169,43
70 DATA 141,68,9,76,0,9,169,234,44,65,32,44
80 DATA 66,32,44,70,32,44,71,32,169,96,44
90 DATA 185,52,44,98,22,76,0,16,0,0,0,0
    
```

● Pour supprimer tous les méchants obstacles qui vous collaient par terre à tout bout de couloir :

POKE 8257,234
POKE 8258,234
POKE 8262,234
POKE 8263,234

● POKE 13501,234
POKE 13502,234
SYS 4096

Pour avoir du temps infini :

POKE 13503,165
POKE 13509,165
POKE 13524,165

Exécution : SYS 4096 (Philippe RICHEBE)

C 64

MERCENARY

● A savoir, quand on veut accéder au vaisseau de la colonie Paylar :

L'amplificateur de pouvoir doit être utilisé pour son propre vaisseau, sinon du concorde.

Le fromage qui peut aussi être porté dans une poche est le vaisseau le plus rapide.

La "toile d'araignée" est un passe-partout imparable.

L'évier de cuisine sert à transporter les objets pesants.

La clé, une fois sur place, permet de poursuivre l'exploration.

Et voici des positions d'ascenseur qui mènent au complexe sous-terrain:

09 06 : ici, des clés à récupérer

03 00

09 05

81 35 : dans le désert, mais le jeu en vaut la chandelle

03 15 : au-dessus du vaisseau interstellaire. Tu y trouveras le passe en question.

*** : il s'agit de la "base stellaire" ou station de patrouille arctique des Targs.

```

10 'VIES INFINIES SUR K7 par Diego PRADOS
30 LOAD"!LOADER",51152:FOR X=51177 TO 51189:READ A:POKE
X,A:NEXT
40 DATA 62,0,50,26,99,61,0,50,193,96,195,16,160
50 CALL 51000+512
    
```

CPC

TOUS

MIKIE

CPC

```

1 REM VIES INFINIES POUR MIKIE
2 REM VERSION AMSTRAD DISQUETTE
10 MODE 1:OPENOUT"DANIEL":MEMORY &3E7
20 LOAD"MIKIE.SBF",&3E8:POKE &621C,&C3
30 CALL &58A8:GOTO 30
    
```

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

MISSION

CPC

● Pour avoir de l'énergie infinie rechercher la chaîne 4E 7E 90 77 C9 et la remplacer par 4E 7E 90 00 C9. (Patrice MAUBERT)

MARIO BROSS

C64

```

1 REM Vies infinies-MARIO BROSS
10 FOR I=53229 TO 53256:READ A
20 POKE I,A-5:NEXT:SYS 53229
30 DATA 203,162,174,5,167,6,173
40 DATA 37,191,260,37,194,260,37
50 DATA 218,260,174,213,146,151
60 DATA 9,101,19,5,47,81,8,6
    
```

MARBLE MADNESS

● Pour une partie en solitaire, mets deux joueurs, tu gagneras ainsi une dizaine de secondes par tableau. Dans le tableau où l'on doit monter (jaune) passe par le labyrinthe, tu gagneras cinq secondes par «bébés-écrasés».

● POKE 21290,234
POKE 21244,208
SYS 16384

AMIGA

C 64

MIAMI VICE

CPC

```

1 'Vies infinies pour MIAMI VICE version Cassette
10 MEMORY &3333
20 B=0
30 FOR I=&BE80 TO &BE9A
40 READ A
50 POKE I,A
60 B=B+A
70 NEXT I
80 IF B<>2648 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
90 LOAD "MIAMI VICE"
100 POKE &3934,0:POKE &39E6,&89
110 POKE &39E7,&BE:CALL &B380
120 DATA 17,64,0,33,255,171,195,175,57,33
130 DATA 165,227,34,107,2,201,62,50,82,3
140 DATA 195,0,1,164,67,121

```

● Pour avoir l'invulnérabilité:
 POKE &6F0,0
 POKE &6F1,0
 POKE &6F2,0

MILLENIUM 2,2

ST

● Pour obtenir de grandes quantités de matières premières :
 -sauvegarder une partie (quelconque) sur une disquette vierge.
 -charger Mutil (de préférence le 2.1) et éditer le fichier de sauvegarde.
 -aller à l'offset \$B00
 -à partir de l'octet \$E3, rentrer les valeurs voulues (quantité d'une matière première codée sur 2 octets).
 exemple : pour l'hydrogène, mettre 40 à l'octet \$E3 et laisser le suivant à 0. Les 2 octets suivants seront ceux de la seconde matière première jusqu'à l'offset \$C07.
 (Poupeau Bertrand)

MOTOS

CPC

```

1 ' Tout à l'infini sur MOTOS
2 ' version Cassette de Patrick FUNARO
10 FOR A=48768 TO 48821: READ B
20 POKE A,B:NEXT A:CALL &BE80
30 DATA 6,0,17,0,48,33,0,0,205,119
40 DATA 188,235,205,131,188,205,122,188,33
50 DATA 0,64,17,0,0,62,22,205,161,188,33
60 DATA 166,190,34,36,64,195,0,64,175,50
70 DATA 251,5,50,113,11,50,223,6,50,234
80 DATA 6,195,0,4

```

● Pour avoir 255 vies prendre un éditeur de secteurs et rechercher la chaîne hexadécimale suivante : 05 32 B1 20 21 AB 20 11 et la remplacer par : FF 32 B1 20 21 AB 20 11 (Diego PRADOS)

MAJOR MOTION

CPC

● Pour avoir des vies infinies, il suffit de charger le fichier PRG avec un éditeur de secteurs, et de rechercher les octets 6000FEE6533900004F84 et mettre les valeurs 55F90000 04FA6 à la place de 53390000 04F84. (Lim SABADA).

MOTOR MASSACRE

CPC

● Pour avoir des munitions infinies, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : BA 0D 7E D6 01 et les remplacer par BA 0D 7E D6 00
 POKE &3479,0

Wealth infini : rechercher les octets 0D 7E B7 C8 35 et les remplacer par 0D 7E B7 C8 00
 POKE &2D17,0

Fuel infini : rechercher les octets 0E 7E B7 C8 35 et les remplacer par 0E 7E B7 C8 00
 POKE &485C,0

Gun infini : rechercher les octets 51 0E 7E D6 01 et les remplacer par 51 0E 7E D6 00
 POKE &4578,0

Energie ATV infinie : rechercher les octets 7E FE 58 C8 34 et les remplacer par 7E FE 58 C8 00
 POKE &4845,0
 (Patrice MAUBERT)

```

10 REM Tout infini sur MOTOR MASSACRE version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8000:MODE 1:BORDER 0:L=L+100
40 FOR N=&8364 TO &8626:READ AS:A=VAL("&"+AS):B=B+1
50 IF B<17 THEN POKE N,A:S=S+A+255*(S+A>255):GOTO 80
60 IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
70 S=0:B=0:N=N-1:L=L+100
80 NEXT:OUT &FA7E,1:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
90 PRINT"PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE":CALL &BB06
100 INK 0,0:INK 1,6:INK 2,24:INK 3,13:CALL &8364
110 DATA F3,DD,21,D7,85,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,05
120 DATA C4,85,5D,CD,9B,84,21,BE,85,35,CA,1F,84,DD,7E,00,FA
130 DATA 32,0B,84,DD,23,DD,7E,00,32,F6,83,DD,23,DD,7E,00,29
140 DATA 32,FD,83,32,0E,84,DD,23,DD,23,DD,23,CD,27,85,22,18
150 DATA B6,85,ED,43,B4,85,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,DA
160 DATA 1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,5E
170 DATA 10,F9,22,B9,85,43,E1,78,32,B8,85,B7,28,07,C5,CD,F3
180 DATA 32,84,C1,10,F9,ED,5B,B9,85,7A,B3,28,0D,ED,53,BB,6B
190 DATA 85,CD,32,84,21,FF,FF,22,BB,85,2A,B6,85,ED,5B,B4,F2
200 DATA 85,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,12
210 DATA 7A,B3,20,F3,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,5F
220 DATA 1B,7A,B3,20,F3,CD,5B,85,C3,7A,83,AF,32,79,34,32,8F
230 DATA 17,2D,32,5C,48,32,78,45,32,45,48,C3,40,00,3A,C5,CE
240 DATA 85,C6,C1,4F,3A,C4,85,47,CD,5E,84,D2,72,83,3A,C5,A2
250 DATA 85,3C,32,C5,85,FE,0A,C0,E5,AF,32,C5,85,3A,C4,85,A0
260 DATA 3C,32,C4,85,5F,CD,9B,84,E1,C9,D5,E5,79,32,D2,85,71
270 DATA 32,D4,85,78,32,D0,85,01,7E,FB,21,CE,85,1E,09,CD,73
280 DATA BB,84,E1,ED,5B,BB,85,CD,DB,84,E5,CD,F5,84,E1,D1,BC
290 DATA 3A,C7,85,FE,40,20,0E,3A,C8,85,FE,80,20,07,3A,C9,28
300 DATA 85,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,0F,CD,10,85,AF,4C
310 DATA CD,10,85,7B,CD,10,85,3E,08,CD,10,85,CD,F5,84,3A,6E
320 DATA C7,85,E6,20,28,F1,C9,7E,CD,10,85,23,1D,20,F8,C9,3D
330 DATA 0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,CA,84,B6,20,20,F1,C9,AD
340 DATA 0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,DB,84,E6,20,C8,7A,39
350 DATA B3,20,ED,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,EB,84,E6,20,20,F3,26
360 DATA C9,21,C7,85,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,0D,77,23,AB
370 DATA 3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,F5,ED,78,22
380 DATA 87,30,FB,87,30,00,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,7E
390 DATA FC,F1,C9,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,77
400 DATA DD,23,DD,46,00,DD,23,E5,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,9D
410 DATA DD,23,22,AF,85,E1,DD,7E,00,32,B1,85,DD,23,DD,7E,5D
420 DATA 00,32,B2,85,DD,23,C9,3A,B2,85,B7,28,2A,2A,B6,85,18
430 DATA E5,ED,5B,B4,85,D5,19,ED,5B,AF,85,A7,ED,52,22,AD,8E
440 DATA 85,E5,D1,C1,E1,3A,B1,85,CD,8C,85,2A,AF,85,22,B4,68
450 DATA 85,2A,AD,85,22,B6,85,C9,F3,32,92,85,7E,FE,00,28,EE
460 DATA 09,12,13,23,0B,78,B1,20,F3,C9,0B,0B,C5,23,7E,47,29
470 DATA 23,7E,12,13,10,FC,C1,18,EA,00,00,00,00,00,03,9B
480 DATA 00,00,00,00,00,00,00,FF,FF,00,07,02,03,04,05,06,1B
490 DATA 00,00,01,40,80,00,40,78,0E,01,4C,00,40,00,0E,02,26
500 DATA 0E,14,FF,04,09,32,3A,E0,D2,E7,F1,E3,0F,1C,00,40,78
510 DATA 06,01,52,DA,B0,18,3B,D7,00,69,00,00,01,02,01,26,A3
520 DATA B6,5C,38,E8,08,18,7E,61,86,76,AC,01,F7,38,1F,D4,03
530 DATA 8F,96,79,78,03,88,03,04,01,C1,65,E3,00,85,CF,7E,8A
540 DATA 31,01,60,02,02,01,A9,89,83,CA,FB,90,94,85,20,00,82
550 DATA 2C,4A,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,77

```

MANIAX

```
' Vies infinies pour MANIAX
' Par Gabriel ZERBIB
'
A%=Gemdos(&H48,L:&H16)
For I%=A% to A%+&H16
  Spoke I%,&FF
Next i%
Name$="\AUTO\MANIAX.PRG"
Open "i",#1,Name$
Seek #1,&H42F8
Bput #1,a%,&H16
Close #1
```

● Pour avoir les vies infinies: POKE 18863,255
Le tableau de départ (1-10): POKE 18842,Nb
SYS 18432

ST

C 64

● Pour ceux qui en auraient marre de toujours voir les mêmes premières images, il est possible d'en modifier l'ordre. Armez vous de votre CLI et remplacez : image 1.pic par image 2.pic ou vice versa avec d'autres numéros pour modifier l'ordre de l'apparition. Attention de ne pas perdre l'image... (Ludovic L.)

AMIGA

BLOQUE DANS UN JEU ?

3615 JOYSTICK

MISSION ELEVATOR

● L'hôtel se compose de 61 étages. En haut se trouve la bombe qu'il faut désamorcer. Ensuite, il faut aller vers les différentes portes. Dirigez-vous vers les bleues et les blanches qui sont à ouvrir. Les portes bleues peuvent être déverrouillées avec les clés de la réception. Vous devez être très prudent au passage des rideaux. Pendant que vous attendez l'ascenseur, vous devez, pour des raisons de sécurité faire feu en direction des rideaux. N'allez jamais tout en haut avec l'ascenseur, il y a des ennemis de tous les côtés sur la partie supérieure de la plate-forme. Attendez, jusqu'à ce qu'un adversaire redescende. Au jeu des dés, ne vous attardez pas trop. Sinon, vous perdez un temps précieux. Lorsque vous êtes en face de l'ennemi, vous devez attendre un coup et tirer. Les gangsters sont le plus souvent abattus du premier coup.

CPC

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire et faire :
L MISSION 30000
Mettre 0000 en 3779C
Puis faire :
S MISSION
30000 75928
(Pierre BOUTAVANT)

● Après avoir fait reset : pour avoir 255 vies :
POKE 2347,255 pour que le temps s'écoule plus lentement: POKE 2350,0:SYS 2200
(Michel DURIN)

C 64

```
'Vies infinies pour MISSION ELEVATOR
'à Taper en GFA
'de Alexandre DECHEZELLES
Gosub Vies_infinies
End
Procedure Vies_infinies
Print "Mise en place des vies infinies"
Print
Print "Chargement fichier à modifier..."
Bload "A:\col.exe",&H5D000
Sdpoke &H5D000+&H1E7E+&H1C,&H600C
Print "Sauvegarde du fichier modifié..."
Bsave "A:\col.exe",&H5D000,33381
Print "Sauvegarde effectuée.. Rebootez..
Return
Procedure Jeu_normal
Print "Retour au jeu normal"
Print "Chargement fichier à modifier..."
Bload "A:\col.exe",&H5D000
Sdpoke &H5D000+&H1E7E+&H1C,&H5339
Print "Sauvegarde du fichier modifié..."
Bsave "A:\col.exe",&H5D000,33381
Print "Sauvegarde effectuée.. Rebootez..."
Return
```

ST

MUNSTER

● Chargez le jeu puis faites un reset et tapez: POKE 2176,Nb (Nb représente la vitesse du jeu, essayez entre 0 et 5) POKE 6422,208 donne de l'énergie infinie SYS 14336 (Alexander IAN)

● Pour avoir des vies infinies, tapez: STRATS. L'écran flashera et vous pourrez vous éclater.
(Pierre BOUTAVANT)

AMIGA

● Dès le début, allez tout droit jusqu'à la dernière pièce et attendre au milieu de la pièce, puis tirez sur les fantômes jusqu'à ce que vous remplissiez le pot de potion magique situé au sommet, ensuite descendre les escaliers et prendre l'objet à gauche, tirez sur le vampire tout droit. Allez tout droit au Graveyard et ramassez la croix, allez à gauche, montez les escaliers et continuez jusqu'à ce vous arriviez à la volée d'escaliers.

Descendre et prendre garde à certains fantômes, s'ils vous touchent, ils vous réduiront les sorts très rapidement.

Allez rapidement à gauche, tirez les trois ghouls, ramassez la bouteille, allez tout droit aux deux écrans pour y ramasser la clé. Allez à gauche et montez les escaliers, allez à gauche, tirez sur le ghoul, descendre les escaliers très rapidement et tuez les trois ghouls. Allez à gauche et prendre l'objet, allez tout droit où se trouvent Hermann et Grandpa, ramassez l'objet, montez les escaliers du côté gauche et attendre au milieu de la salle pour tuer le vampire.

C 64

```
1 REM TOUT A L'INFINI SUR MUNSTERS VERSION
2 REM AMSTRAD CASSETTE de Patrick FUNARO
10 B=0:FOR I=&80 TO &A1:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
20 IF B<> 2319 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
30 POKE &96,&C9:POKE &9B,&C9:CALL &BD37
40 MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4000:CALL &80
50 DATA 243,33,0,64,17,0,1,1,0,2
60 DATA 237,176,33,149,0,34,5,1,195,0
70 DATA 1,62,33,50,221,30,62,33,50,226
80 DATA 30,195,132,3,0,74,79,89
```

CPC

```
10 REM Invincibilite sur MUNSTERS version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>2685 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
90 DATA 21,1F,A0,11,40,00,01,30,00,ED,B0,1E,00,53,0E,41
100 DATA 21,00,01,DF,2C,A0,21,40,00,22,05,01,C3,00,01,3E
110 DATA 18,32,1B,05,3E,25,32,1C,05,C3,4C,04,66,C6,07,00
```

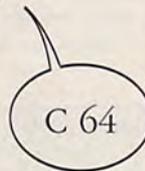

MENACE

```

10 REM Vies infinies pour MENACE
20 OPTION BASE 1:DIM AA%(128)
30 ADRS=VARPTR(AA%(1))
40 B=ADRS:READ A$
50 A=VAL("&H"+A$)
60 WHILE B$<>&HFFFF
70 POKE B,A:B=B+2
80 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
90 WEND
100 CALL ADRS
110 DATA 42A7,3F3C,0020,4E41,5C8F,7001,2F00,4267
120 DATA 2F00,42A7,4DFA,0042,2F0E,3F3C,0008,4E4E
130 DATA 41FA,0008,2D48,007A,4ED6,4DF9,0001,8000
140 DATA 41FA,000E,2D48,00EE,3D7C,4EF9,00EC,4ED6
150 DATA 41F9,0002,EE00,317C,4E71,BC02,317C,4E71
    
```



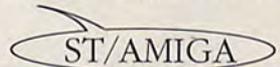
● Pour avoir tout à l'infini:
 POKE 8980,234
 POKE 8981,234
 POKE 8228,0
 POKE 8243,0
 POKE 8261,0
 SYS 2080



● Faire un Reset, puis tapez:
 Pour avoir:
 -Puissance du canon infinie:
 POKE 49200,165
 -Puissance du laser infinie:
 POKE 49208,255
 -Pour commencer directement avec le laser:
 POKE 49165,255

● XR3ITURBONUTTERBASTARD

Ceci est à taper n'importe quand pendant le jeu. Cela donne toutes les armes, le bouclier à toc, ainsi que la possibilité de changer de niveau avec le pavé numérique... Il est bien sûr possible de le taper plusieurs fois de suite pour rester en vie... parce-que les ennemis continuent à tirer... (Frédéric BOTTON)



MARAUDER

● Pour commencer à n'importe quel niveau: nous devons rechercher la chaîne: FF-32-1E-7E-3E-05-32-5F-7E-3E-03. une fois terminé, on remplace FF par 06 si l'on veut commencer au niveau 2 on peut remplacer FF par 07 si l'on veut commencer au niveau 3, on peut aussi remplacer FF par 08 pour commencer au niveau 4 et FF par 09 pour démarrer au niveau 5. ensuite, on change le 05 du milieu de la chaîne par FF ce qui nous fait obtenir 255 vies. et enfin, on remplace le 03 (le dernier) par FF pour obtenir 255 tombes. (Ludovic CASTRE).



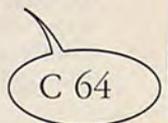
● Pour avoir autant de vies et de bombes que l'on veut, il suffit d'avoir beaucoup de patience. Dès que vous commencez le jeu, on remarque 2 capsules qui clignotent à droite et à gauche. Tirer dans la capsule de droite, lorsqu'elle est bleu clair, faire pareil pour celle de gauche, faire encore pareil pour celle qui est située un peu plus haut. Laisser vous tuer tout de suite après. Continuer ces mêmes opérations jusqu'au nombre de vies désirées. Pour avoir des bombes, il vous suffit de répéter cette opération en sachant que la couleur est alors rouge. C'est énervant, mais quel plaisir de détruire les ennemis à coup de bombes!!! (Sébastien TRAN)

```

10 REM Vies pour MARAUDER
20 FOR I=272 TO 304:READ B:A=B-10
30 POKE I,A:T=T+A:NEXT I
40 IF T<>4522 THEN PRINT "ERREUR":END
50 POKE 816,16:POKE 817,1:LOAD
60 DATA 42,175,254,179,258,172,161,170,191
70 DATA 151,212,14,152,213,14,150,214,14
80 DATA 106,179,183,151,116,46,151,258,28
90 DATA 118,262,265,80,96,77
    
```

● Une super bidouille : Appuyer en même temps sur la clé COMMODORE, Q, Z, et la barre d'espace. (Jean-Michel BURGESS)

● Pour avoir les vies infinies:
 POKE 35160,175
 POKE 35161,50
 POKE 35162,95
 POKE 35163,250



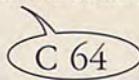
MAG MAX

```

1 REM MAG MAX version Cassette
10 DATA 17,64,0,33,255,171
20 DATA 62,91,50,75,0,62,153,50,78,0
30 DATA 62,185,50,11,185,84,77,72,62,46,50,14,185,237
40 DATA 75,2,188,6,138,17,0,185,197,26,213,17,121,3
50 DATA 145,33,138,185,174,119,35,29,32,250,21,32,247,209
60 DATA 19,193,79,5,32,230,221,33,217,187,17,131,0,205
70 DATA 103,187,33,67,160,34,90,188,195,3,188,62,201,50
80 DATA 193,26,195,0,2
90 MEMORY 14266: LOAD "",14273
100 FOR A=14267 TO 14272: READ B: POKE A,B: NEXT
110 FOR A=14314 TO 14323: READ B: POKE A,B: NEXT
120 FOR A=40960 TO 41034: READ B: POKE A,B: NEXT
130 CALL 14267
    
```



● Pour avoir des vies infinies:
 Poke \$17F1,\$FF
 SYS \$1432
 (JESENERGER)



● Pour avoir des vies infinies :
 POKE &1AF1,&00

**LA BIBLE
 DES
 POKES
 (VOLUME I)**

**EST
 TOUJOURS
 EN VENTE
 (voir page
 176)**

MEURTRE A VENISE

Il y a en réalité plusieurs affaires à résoudre. En voici la liste ainsi que les différents personnages qui jouent un rôle dans chacune d'elles.

(A) MEURTRE DE KHOLER

+AFFAIRE DES TERRORISTES

Jouent un rôle:
-Mme KHOLER
-SOEUR GIULIETTA (indirectement)
-Mr KHOLER (le faux)
-NICOLETTI
-ROSINOFF
-SERVETTI
-MAGRI
-VIRGINIO
-HOLFLIN
-TERASINI
-Mme SMITH
-IMBERTI
-ORSINI
-GOLDINI
-ULMAN
-QUIENTANZA

(B) MEURTRE DE DUPLO

(faux Mr KHOLER)

Jouent un rôle:
-Mme SMITH
-ALETTI
-CIANDO
-BENELLI
-NICOLETTI
-HOFLIN
-ORSINI
-IMBERTI
-LACAMORRA

(C) CAMBRIOLAGE

Jouent un rôle:
-ALETTI
-PERNA (victime)
-LACAMORRA (suspect)
-BENELLI
-GOLDINI
-IMBERTI
-CIANDO

(D) LOGE SECRETE "XX"

Jouent un rôle:
-IMBERTI
-QUIENTANZA
-WOLF
-EVANGELISTA

(E) VOL DES BOUTONS

Jouent un rôle:
-TERASSINI
-VIRGINIO (suspect)
-MAGRI
-ULMAN
-KHOLER
-HOFLIN (indirectement)

(F) TRAFIS DE FOURRURES EXOTIQUES

Jouent un rôle:
-GOLDINI
-QUIENTANZA
-IMBERTI

(G) BOMBE

Voilà, après avoir énuméré les différents personnages et les affaires de cette enquête, voici donc l'ordre dans lequel il faut résoudre ces énigmes (ordre indicatif).

Dans un premier temps, il faut photographier les personnages de cette histoire dans l'ordre qui suit:

- 1-SOEUR GIULIETTA
- 2-BENELLI
- 3-CIANDO
- 4-PERNA
- 5-ALETTI
- 6-LACAMORRA
- 7-EVANGELISTA
- 8-IMBERTI
- 9-GOLDINI
- 10-ROSSINOF
- 11-Mr KHOLER (le faux)
- 12-Mme KHOLER
- 13-ULMAN
- 14-MAGRI
- 15-TERASSINI
- 16-VIRGINIO
- 17-QUIENTANZA
- 18-SERVETTI
- 19-ORSINI (à 8H)
- 20-NICOLETTI (à 8H)

Voilà, l'enquête peut commencer maintenant, nous commencerons par les plus simples.

VOL DES BOUTONS

-Voir TERRASINI F+Q+P+Q
-Voir ensuite chacune des personnes suivantes:
-VIRGINIO, MAGRI, ULMAN F+Q+P+Q

Les voir plusieurs fois et leur poser des questions, ce qui vous donnera des renseignements sur Mme KHOLER.

TRAFIC DE FOURRURES EXOTIQUES

-Voir GOLDINI F+Q+P+Q
-Voir QUIENTANZA F+Q+P (surtout IMBERTI)+Q
-Voir IMBERTI F+Q+Q

MEURTRE DE KHOLER + AFFAIRE DE TERRORISME

-Voir GOLDINI F+Q+P+Q (en principe déjà fait)
-Voir Mme KHOLER F+Q+P+Q (si + de 10h, aller au cadavre)
-Faire dialogue entre Mme KHOLER et SOEUR GIULIETTA (montrer la photo de Mme KHOLER à GIULIETTA).
-Voir Mr KHOLER F+Q+P+Q (avant découverte du vrai)
-Voir QUIENTANZA F+Q+P+Q (en principe déjà fait)
-Voir NICOLETTI F+Q+P+Q (arrive à partir de 8H)
-Voir ROSSINOF F+Q+P+Q (idem)
-Voir ORSINI F+Q+P+Q (idem)
-Voir SERVETTI F+Q+P+Q
-Voir Mme SMITH F+Q+P+Q
-Voir HOFLIN F+Q+P+Q (arrive à 9h)
-Après la découverte du cadavre voir:
-Mme KHOLER Q
-Voir IMBERTI Q

CAMBRIOLAGE

-Voir GOLDINI F+Q+P+Q (en principe déjà fait)
-Voir PERNA F+Q+P+Q (donne info sur Mme KHOLER)
-Voir LACAMORRA F+Q+P+Q
-Voir ALETTI F+Q+P+Q
-Voir CIANDO F+Q+P+Q
-Voir BENELLI Q
-Voir ALETTI Q
-Voir LACAMORRA Q

MEURTRE A VENISE

- Voir ALETTI Q
- Voir LACAMORRA Q
- Voir IMBERTI Q

LOGE SECRETE "XX"

En fouillant les personnages au cour du jeu, vous découvrez sur certains d'entre eux un insigne. Il justifie leur appartenance à la loge secrète, dont voici les membres:

- IMBERTI (chef de la loge)
- QUIENTANZA
- WOLF
- EVANGELISTA

MEURTRE DE DUPLO

- Après la découverte du cadavre:
- Voir IMBERTI Q+P (de DUPLO)
- Voir ALETTI (idem)
- Voir CIANDO (idem)
- Voir BENELLI (idem)
- Voir NICOLETTI (idem)
- ORSINI (idem)
- Voir IMBERTI Q

PIERRE BERTHOMME

Cette solution est quelque peu déconcertante mais elle s'adresse avant tout à des personnes qui connaissent déjà bien le logiciel. Pour des raisons de place, nous avons utilisé des abréviations dont voici la signification:

- F-> il faut fouiller le personnage et les lieux ou il se trouve.
- Q-> il faut questionner, faire parler le personnage
- P-> il faut montrer TOUTES les photos du répertoire.

Il est recommandé d'utiliser souvent le bandeau central pour savoir combien de réponses vous a donné le personnage et le nombre de réponses obtenu au total.

Attention, certains personnages ne sont présents qu'à partir d'une certaine heure, il est donc parfois utile d'avancer l'heure.

Avec plus de recherches, cette solution peut être étoffée.

La liste des personnes que nous rencontrerons dans ce jeu. Il y a donc leurs nom, prénom, profession ainsi que l'heure à laquelle on peut les trouver.

ARRESTATION DU COUPABLE

Une fois que la bombe est désamorcée et que vous avez interrogé tous les personnages comme indiqué, se rendre au café FLORIANI et interroger Mme SMITH, lui montrer toutes les photos, la questionner de nouveau. Après cela elle avouera alors tout. Cliquez ensuite sur le haut de la tête de votre personnage, vous obtiendrez ainsi les félicitations du GENIAL créateur: Mr B.BROCARD.

DESAMORCAGE DE LA BOMBE

Elle peut être désamorcée à n'importe quel moment, pourvu que ce soit avant 12h.

Il faut dans un premier temps prendre l'apparence de Mr KHOLER en allant dans la salle de maquillage du théâtre. Ensuite il faut se rendre au chantier, y entrer, cliquer sur la fente, taper le code (5825), prendre les outils, cliquer sur la bombe. Ouvrez la avec le tournevis plat. Une fois ouverte, ralentir le compte à

rebours en cliquant sur le potentiomètre trois fois de suite. Mettre les switchs en position HAUT/BAS/BAS/HAUT, prendre la pince coupante, sectionner le fil rouge en bas à droite. Prendre ensuite le tournevis plat, cliquer sur la fente de la trappe à gauche, prendre le tournevis cruciforme, cliquer quatre fois sur chacunes des vis. Prendre le tournevis plat et cliquer sur les explosifs et voila le travail...

Désamorçage de la bombe. (facile) suivre dans l'ordre les instructions :

1) - se rendre à l'hôtel, cliquer sur les fenêtres en haut à gauche de l'entrée. On trouve un dénommé Kolher. (lunette + barbe) il faut le fouiller. On trouve hélas sur lui une carte magnétique. Il faut également le photographeur.

2) - se rendre au théâtre, dans la loge pour se maquiller. (en haut à gauche) et prendre l'apparence du personnage précédent (lunette + barbe) en cliquant sur les ciseaux

3) - se rendre au chantier et entrer à l'intérieur, glisser la carte magnétique dans la fente (en cliquant sur la fente) composer le code "5825" (il se trouve sur un ticket orange)

4) A l'intérieur du chantier, prendre les outils (tournevis, pince) et cliquer sur la boite qui possède de petit bouton rouge en bas à droite

5) Devant la bombe, prendre le tournevis plat, ôter les vis du côté droit.

Une fois ouverte, il faut régler le potentiomètre (en cliquant dessus) vers le haut (cela ralentit le compte à rebours).

Mettre les switchs dans la position indiquée sur le croquis, couper le fil rouge en bas à droite (avec la pince), prendre le tournevis plat, cliquer sur le capot gauche, cliquer sur la pile (qui est fausse), prendre le tournevis cruciforme, cliquer plusieurs fois sur les quatre vis. Prendre le tournevis plat, cliquer aux extrémités des piles (rouges).

Et voilà c'est fini, facile non !
(Pierre BERTHOMME).

ST

3615 JOYSTICK

DES TONNES DE CADOS GENIOS

MEURTRE A VENISE

LISTE DES PERSONNES DE CETTE ENQUETE

GOLDINI		Détective privé	7 à 11h.
ALETTI	Ricardo	Directeur du théâtre	7 à 11h.
GIULIETTA	Juvillado	Bonne soeur	7 à 12h.
FORNER	Renate	Femme de KHOLER	7 à 12h.
TERASINI	Danielo	Directeur du CHRISTIANI	7 à 12h.
VIRGINIO		Portier du CHRISTIANI	7 à 12h.
MAGRI	Alfio	Portier du CHRISTIANI	7 à 12h.
ULMAN	Ingrid	Femme de ménage au CHRISTIANI	7 à 12h.
QUIENTANZA		concierge	7 à 12h.
HOFLING		Vrai faux touriste	9 à 12h.
NICOLETTI	Francesca	Travaille à l'agence de voyages	8 à 12h.
ROSINOF	Eva	Amie de NICOLETTI	7 à 12h.
WOLF	Mathias	Vigile du chantier	7 à 12h.
EVANGELISTA	Armando	Vigile du chantier	7 à 12h.
SERVETI	Anna	Standardiste au FLORIANI	7 à 12h.
PERNA		Architecte	7 à 12h.
CIANDO	Maria	Comédienne	7 à 12h.
BENELLI	Marco	Photographe	7 à 11h.
IMBERTI	Paolo	Commissaire	7 à 12h.
ORSINI	Riciotti	Gondolier	8 à 12h.
LACAMORRA	Giovani		7 à 11h.
Mme SMITH		Chef de l'organisation (ULRIKA) (a).	
DUPLO	Manuello	Comédien (alias Mr KHOLER) (b).	
ZAROFF	Ulrika	Alias Mme SMITH (a).	
Mr KHOLER		(b).	

-(a) -> chez Mr DUPLO (duplex) de 8 à 10h.
-> au FLORIANI de 11 à 12h (aveux).

-(b) -> au CHRISTIANI de 7 à 10h (déguisé en Mr KHOLER), mais disparaît si découverte du cadavre du vrai KHOLER.
-> Chez lui (duplex) de 10 à 12h (mort).

MYTH

ST

Solution complète de MYTH par (Frédéric BOTTON)

E-CLIMB TREE-WAIT (attendre jusqu'à ce qu'un agneau "lamb" s'assoie à l'ombre de l'arbre)-JUMP ON LAMB-GET LAMB-PUT LAMB ON ALTAR-PICK LEAVES-PUT LEAVES ON FLAT STONE-GRIND LEAVES WITH SMALL STONE-DIP TRIDENT IN LIQUID-W-THROW TRIDENT AT HYDRA-GET TRIDENT-CUT OFF HEAD WITH TRIDENT-GET HEAD-OPEN GATES-N-N-ASK SOUL FOR COIN-OPEN DOOR-E-OPEN CUPBOARD-LOOK IN CUPBOARD-READ NOTICE-EXAMINE PATCH-HANG SHIELD ON NAIL-W-TAKE HORN-BLOW HORN (ne souffler dans le cor que si le Ferry n'est pas là)-WAIT (le Ferry doit arriver. Quand charon et la mort commenceront à jouer aux cartes, arrêter d'attendre...)-ASK CHARON ABOUT BLACKJACK (c'est parti pour une explication en règle du jeu de blackjack...)-PLAY CARDS-BET X OBOLS (X est le nombre d'oboles que tu veux parier : entre 5 et 50. Il faut jouer pas mal de temps jusqu'à amasser 600 oboles. Charon te donnera alors un permis de naviguer sur le Styx ! Le bouclier accroché au mur te permet de voir la main de ton adversaire !!!)-GET UP-GET SHIELD-GET BRONZE KEY AND SMALL BRONZE KEY-W (si le Ferry n'est pas là, donner un coup de cor)-N-DROP LARGE KEY-N-DROP KEY-S-WAIT-S-E-GET LARGE SILVER KEY-W-N-WAIT-N-DROP KEY-S-WAIT-S-E-GET SMALL SILVER KEY-W-N-WAIT-N-DROP KEY-S-WAIT-S-E-GET LARGE GOLD KEY-W-N-WAIT-N-DROP KEY-S-WAIT-S-E-GET KEY-W-N-TAKE KEY-N-GET KEYS- (tu as maintenant les six clés !!! dur dur...)-N-N-NW-N-TIE ROPE TO HEAD-DROP HEAD-E-N-UNLOCK DOOR WITH LARGE BRONZE KEY-OPEN DOOR-N-UNLOCK DOOR WITH LARGE SILVER KEY-OPEN DOOR-N-PUT SHIELD IN PILLAR-UNLOCK DOOR WITH LARGE GOLD KEY-OPEN DOOR-W-GET MIRROR-BREACK MIRROR-PUT SMALL MIRROR ON PILLAR-UNLOCK DOOR WITH SMALL BRONZE KEY-OPEN DOOR-N-PUT MIRROR ON PILLAR-UNLOCK DOOR WITH SMALL SILVER KEY-OPEN DOOR-E-UNLOCK DOOR WITH SMALL GOLD KEY-N-GET HELMET.

1ère partie de la solution :

Au début du jeu vous assistez à l'invasion de NEW-YORK, 2 ans après, votre premier jour de travail va commencer. 1 orb arrive et vous donne votre première mission, enquêter à l'hôpital de Bellevue. Vous prenez alors le MAD en mode TRACKER. Une fois la scène de l'hôpital vue, vous ferlez le MAD et vous vous rendez à l'hôpital (poussez F3 pour avoir le plan de la ville). Votre situation est reportée par une croix et l'endroit où vous pouvez vous rendre est repéré par un carré. Sortez de l'écran par le bas et positionnez vous sur le carré. Poussez RETURN pour stopper à cette destination. Devant l'hôpital, mettez vous à droite et le curseur devient une flèche pointée vers le haut, poussez RETURN. Dans l'hôpital, positionnez le curseur sur les pieds de la victime et poussez RETURN. Vous apprenez alors son nom: RENO DAVIS. Positionnez ensuite le curseur sur la victime (sa tête) et poussez RETURN. Vous assistez à une scène, pour la quitter poussez RETURN avant la fin car vous mourrez (ce qui n'est pas si grave car vous repartez juste une action avant votre mort). Branchez votre MAD en mode INFO et entrez le nom de la victime. Branchez le ensuite en mode TRACKER. La scène de l'hôpital recommence, pour la passer, appuyer sur S. Le TRACKER va alors dans une église, observez bien ce qu'il fait et fermez le MAD. Rendez vous à l'église "TRINITY CHURCH". Entrez dans l'église et regardez les cierges de gauche. Allumez les douze cierges (avec la boîte d'allumettes présente) et éteignez les ensuite. Ressortez de l'église et branchez le MAD en mode TRACKER.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

3ème partie :

La semaine dernière le croquis sci-dessous était incomplet, en voici la bonne version.

- Balle 1 : poupée 3
- Balle 2 : poupée 6
- Balle 3 : poupée 12

Quand l'homme vous regarde, utilisez sur lui le médaillon trouvé dans les égouts. <prenez ensuite votre prix (une DATACARD), le MAD se met en marche: ADDRESSING DATACARD. Retenez bien tout. Report suspect's name. Name 1: entrez le nom suivant: RENO DAVIS.

Second jour:

L'orb vous dit d'aller au GRAND CENTRAL STATION. Après avoir observé la scène à l'aide du MAD, allez y. Regardez l'écran et rebranchez le MAD. SUIVEZ le TRACKER 1, il se dirige ensuite dans une boîte de nuit et disparaît. Fermez le mad et allez-y. Arrivé au night-club, un garde est devant la porte, son nom est Loius REDMAN. Cliquez sur le bord gauche de l'écran, vous allez devoir éviter les couteaux que vous lance un punk. Baissez la tête quand un couteau passe en haut et sautez quand il passe en bas. Une fois près du punk, tapez le, et faites de même avec les punks 1, 2, et 3, le quatrième vous envoie dans la discothèque par la vitre. Une fois dans la boîte, regardez la femme à gauche habillée comme un manhunter. Elle vous frappe. Juste avant que le videur vous prenne, ramassez la carte qui est tombée (pour cela bougez l'oeil dessus et poussez ENTER). Ensuite vous vous retrouvez dehors avec 13 "keycards". branchez votre MAD en mode TRACKER et changez d'homme: positionnez l'oeil sur le deuxième des trois hommes dans la scène du "GRAND CENTRAL STATION" et appuyez sur RETURN.

2ème partie de la solution :

L'homme se dirige ensuite vers un bar de NORTH BROOKLYN. Observez la scène et ensuite allez-y. Entrez dans le bar et regardez le jeu vidéo à gauche. Alors que vous commencerez à y jouer, des hommes vous aggrèperont, il vous faudra ensuite lancer quatre couteaux entre les doigts d'un MANHUNTER sans le blesser. Une fois le jeu réussi, retournez au jeu vidéo. Abattez les maisons avec les balles qui apparaissent quand vous marchez sur un carré. Attention à ne pas toucher les murs du labyrinthe. Une fois le jeu fini, sortez du bar et branchez le MAD en mode TRACKER. Votre homme se dirige ensuite dans les toilettes du "PARK" et disparaît. Allez au parc et entrez dans les WC des dames. Allez au WC le plus au fond (le dernier à droite) et asseyez vous dessus. Tirez alors trois fois la chasse d'eau et vous vous retrouverez dans les égouts. A la sortie des égouts ramassez le médaillon. Poussez F3 et rendez vous à CONEY ISLAND. La, trois jeux vous sont proposés. Essayez les et vous gagnez un prix identique si vous ne ratez pas les cibles. Revenez ensuite au bar et rejouez au jeu vidéo en empruntant le chemin le plus court. Notez alors l'ordre trois maisons sont détruites avec trois balles. Revenez à CONEY ISLAND et jouez au jeu du milieu. Abattez les poupées dans le même ordre, c'est à dire...

(J.Michel JINESTET)

4ème partie de la solution :

Normalement, l'homme du milieu s'est mis à clignoter à la place du premier, vous allez maintenant le traquer. Dans la scène suivante, votre TRACKER se dirige vers au "VENDO DELI" ou un second homme le rejoint, fermez le MAD et allez-y. Entrez dans le magasin et lisez les notes sur les panneaux de gauche. Branchez le MAD en mode TRACKER et retenez bien le chemin qu'empruntent les deux hommes dans le "PARK". Une fois le signal interrompu, rendez-vous au CENTRAL PARK. Regardez la pancarte "DANGER LAND MINES, DO NOT ENTER". Il vous faut suivre le même chemin que les deux hommes. Il y a 22 directions possibles à chaque écran.

Notation :

3 verticales : 13V

4 horizontales à gauche : 4HG

4 horizontales à droite : 4HD

1 de retour : 1R

Voici le chemin à prendre: la deuxième horizontale à droite en partant de la gauche (20), la quatrième verticale en partant de la gauche (9), la première horizontale à droite en partant du haut (19), la deuxième verticale en partant de la gauche (7), la deuxième verticale en partant de la droite (17), retournez sur vos pas (1), la troisième verticale en partant de la gauche (8), la première horizontale à droite en partant du haut (19), la deuxième verticale en partant de la gauche (7). Vous arrivez devant un cadavre qui a marqué "COOL" avec son sang. Regardez les notes à terre et retenez le nom H.OSBORNE. Revenez sur vos pas trois fois et allez au 17. Prenez la quatrième à gauche en partant du bas (5). Prenez le pied de biche. Branchez le MAD en mode INFO et entrez le nom HARVEY OSBORNE. Poussez F3 et rendez vous chez lui (150v. 82 nd). Regardez les tiroirs de droite et prenez la clef. Ouvrez la porte en face de vous et regardez le cadavre pendu. Branchez le MAD en mode INFO et entrez le nom ANNA OSBORNE. Branchez le MAD en mode TRACKER et suivez maintenant le troisième TRACKER en retenant bien l'itinéraire qu'il emprunte dans le musée. Allez au musée et une fois devant, prenez à droite. Utilisez la clef pour ouvrir la porte. Ensuite faites le même chemin qu'a fait le TRACKER en utilisant les 13 cartes pour ouvrir les portes. Aller à gauche. Monter l'escalier. Ouvrir la porte de gauche. Ouvrir les deux autres portes. Avancer. Ouvrir la porte. Prendre l'escalier. Ouvrir la porte d'en face. Avancer. (J.M. JINESTET)

Quatrième jour:

L'ORB vous dit qu'il y a un accès illégal au computer et que vous allez être transféré à CHICAGO plus tard. Après avoir regardé la scène au MAD, utilisez le SIGNAL TRACKER.

MAN HUNTER

TOUS

Dès que vous avez un SIGNAL ANALYSIS POSITIVE, suivez le TRACKER.

Ensuite allez au STATE BUILDING, entrez et allumez le computer, tapez UCUC et choisissez ALPHA- SECURITY- ORB PROTECTION.

Ce qui fera partir le robot avec l'oeil dans l'hôpital, après la grille.

Ensuite pressez F3 et allez à l'hôpital.

Passez par la porte que cachait le robot à coté du cadavre, car celui-ci n'y est plus.

Ensuite il vous poursuit et vous enferme avec des cranes humains!

Regardez à travers la grille, au dessus du tas de crânes.

Attendez un moment sans rien faire.

Attendez que le robot parte, et l'oeil aussi.

Le robot qui guette l'entrée s'en va aussi.

Maintenant vous pourrez alors fracasser la grille avec le pied de biche.

Ensuite regardez là ou était assis le petit robot et prenez le module D.

Puis enclenchez la manette vers le haut (flèche vers le haut), ce qui fait démarrer le tapis roulant dans l'autre sens.

Montez alors par l'échelle sur le tapis roulant pour sortir de la pièce.

Ensuite montez à la sortie du tableau en évitant les décharges électriques qui parcourent les fils.

Sortez par la fenêtre et vous retombez au bas de l'hôpital.

Pressez F3 et retournez à l'ordinateur du STATE BUILDING, rentrez le code UCUC et sélectionnez:
GAMMA- SECURITY- GROUND PATROL

DELTA- SECURITY- SIGNAL TRACKER
DELTA- SECURITY- TRANSMITTER: ON.

Pressez F3 et allez au grand CENTRAL TERMINAL.

Positionnez vous là où il y avait le robot et l'oeil un jour précédent et fracassez la vitre avec le pied de biche.

Entrez et avancez jusqu'au vaisseau.

Insérez les 4 modules dans les fentes prévues à cet effet et appuyez sur le bouton de gauche.

Appuyez sur le gros bouton carré numéro 2 (il y en a trois!).

Appuyez sur le bouton de droite.

Appuyez sur le bouton sous l'écran central. Appuyez sur le bouton numéro 3 et numéro 1.

Vous montez.

Dirigez le vaisseau dans le labyrinthe.

(Voir Plan)

Vous sortez par les WC du PARK!

Vous vous retrouvez avec votre vaisseau au dessus de la ville. Regardez votre écran et en évitant un autre vaisseau conduit par PHIL COOK envoyez des bombes sur :

- l'hôpital
- La statue de la liberté (ELLIS ISLAND)
- le GRAND CENTRAL PARK
- l'EMPIRE STATE BUILDING.

Et voilà c'est la scène finale.

PHIL COOK a réussi à s'échapper, mais la suite...dans le prochain jeu. FIN

(J.M. GINESTET)

MASK

CPC

```
10 REM Vies infinies pour MASK DK
15 GOSUB 100
20 PRINT "Inserez le disc non protégé à l'écriture"
30 CALL &BB18
40 INPUT "Normal (o/n)";A$
50 IF A$<>"O" THEN 70
60 POKE &800C,&3D
70 CALL &8000
80 POKE &8011,&3F
90 CALL &8000:ùCPM:END
100 FOR I=&8000 TO &8013
110 READ A:POKE I,A:NEXT I
120 RETURN
130 DATA 33,0,64,17,0,18,14,17,223
140 DATA 17,128,62,167,50,103,64,201
150 DATA 60,192,7,74,79,89
```

● Pour avoir:

- Des vies et du temps infinis:
POKE &82D4,&C3
POKE &82D5,&92
POKE &82D6,&82
- Des bombes infinies:
POKE &91A3,0
- L'invulnérabilité
POKE &8B42,&C9

ABONNEZ-VOUS A JOYSTICK

DES CENTAINES DE

BIDOUILLES CHAQUE MOIS

MANIAC MANSION

TOUS**CARACTERISTIQUE DES PERSONNAGES:**

DAVE: Obligatoire.

SYD: Capable de monter un groupe avec tentacule verte.

MICHAEL: Capable de donner les plans à ED.

WENDY: Capable de donner un contrat au Météore.

BERNARD: Capable d'appeler la police anti-météore et réparer téléphone.

RAZOR: voir SYD.

JEFF: Lis les bons chiffres aux jeux video.

Trios permettant de terminer le jeu:

D S M
D S W
D S B
D S R
D S J
D M W
D M B
D M R
D M J
D W B
D W R
D W J
D B R
D B J
D R J

INSTRUMENTS TRANSPORTABLES:

Enreg	INSTRUMENTS	UTILISES PAR SE TROUVENT
1	1 franc X 5	tous salle radio+cochon
2	ampoule radio	BERNARD vieille radio
3	bande demo	SYD et RAZOR chez tentacule verte
4	bocal en verre	tous cellier
5	boites conserve	tous sauf BERNARD cellier
6	carte magnétique	tous chambre ED
7	cassette	tous bibliotheque
8	clef	tous sous le paillason
9	clef argentée	tous cave intérieure
10	clef jaune	tous chez tentacule verte
11	clef lumineuse	tous piscine
12	clef rouillée	tous lustre
13	dinde pourrie	tous sauf BERNARD salle a manger
14	disque	tous chez tentacule verte
15	dissolvant	tous salle peinture
16	enveloppe	tous coffre EDNA
17	éponge	MICHAEL salle bain de TED
18	FROMAGE	tous sauf BERNARD frigidaire
19	fruits plastique	INUTILE salle peinture
20	hamster	tous chambre ED
21	jeton	tous enveloppe
22	jus de fruit	tous sauf BERNARD frigidaire
23	ketchup	tous sauf BERNARD frigidaire
24	lampe de poche	tous cuisine
25	manuscrit	WENDY bureau pharmacie
26	outils	tous coffre voiture
27	paquet	tous boite a lettres
28	pellicule	MICHAEL buisson droit
29	pepsi	tous frigidaire
30	pepsi bien frais	inutile distributeur
31	petite clef	tous chambre EDNA
32	pires	tous radio
33	pinceau	inutile salle peinture
34	radio	tous piscine
35	reveleateur	MICHAEL cave dehors gauche
36	robinet douche	tous garage
37	scie a moteur	inutile cuisine
38	tentations	tous sauf BERNARD cellier
39	timbres	tous paquet
40	vieilles piles	inutile frigidaire
41	vieux disque	inutile salle piano
42	vieux roti	tous sauf BERNARD salle a manger

INSTRUMENTS NON TRANSPORTABLES:

Enreg.	INSTRUMENTS	UTILISES PAR SE TROUVENT
1	agrandisseur	MICHAEL 2ème étage
2	jeux video	JEFF ou tous SALLE J.video
3	machine à écrire	tous 5ème porte/3ème étage
4	machine costaud	tous 4ème porte/3ème étage
5	magnétophone	tous living room
6	plante carnivore	tous 5ème porte/3ème étage
7	radio police	BERNARD 1ère porte/3ème étage
8	telephone	BERNARD bibliotheque
9	telescope	JEFF ou tous grenier
10	television	tous salle piano
11	vieille radio	BERNARD living room
12	voiture	tous garage

SPECIALITE DE CHACUN:

BERNARD:

- Réparer téléphone avec outils
- Prendre ampoule de radio dans vieille radio
- Utiliser ampoule de radio dans douille
- Allumer radio extra terrestre
- Utiliser radio extra terrestre avec N* sur poster WANTED

MICHAEL:

- Utiliser éponge avec révélateur
- Prendre pellicule
- Utiliser éponge de révélateur dans cuvette
- Utiliser pellicule dans cuvette
- Donner photos à ED

SYD/RAZOR:

- Prendre cassette vierge dans panneau secret
- Utiliser cassette dans magnétophone 1er étage
- Jouer piano/ prendre cassette
- Regarder télé
- Utiliser cassette dans magnétophone chez tentacule verte
- Prendre bande démo
- Récupérer enveloppe chez EDNA (coffre)
- Utiliser enveloppe + bocal d'eau dans micro ondes
- Ouvrir enveloppe
- Utiliser timbre sur enveloppe
- Utiliser machine à écrire sur enveloppe
- Utiliser bande démo dans enveloppe
- Utiliser enveloppe dans boite aux lettres
- Relever fanion
- Rentrer dans la maison
- Au coup de sonette, allez Boite à lettres
- Prendre contrat et le donner à Tentacule verte
- Aller prison

WENDY

- Prendre manuscrit dans bureau
- (même manoeuvre avec l'enveloppe que pour SYD)
- Utiliser manuscrit avec machine à écrire
- Utiliser manuscrit dans enveloppe
- Utiliser enveloppe dans boite aux lettres
- Réceptionner contrat
- Donner contrat à Météore

JEFF

- Je ne suis pas sûr de son utilité dans le jeu
- Je pense qu'aux jeux video, il peut lire les High scores sans se tromper.

SOLUTION AVEC LE PERSONNAGE DE BERNARD:

BERNARD:

Tirer paillason- Prendre clef- Ouvrir porte d'entrée- Ouvrir porte de droite- Ouvrir vieille radio- Prendre ampoule- Aller cuisine- Prendre lampe de poche

JEFF:

Aller cuisine- Prendre tout le contenu du frigidaire (attention à EDNA, sinon attendre qu'elle parte)- Prendre nourriture salle à manger- Prendre bocaux dans le cellier- Aller escalier de l'entrée-

Pousser gargouille droite

BERNARD:

Aller porte sans poignée- Descendre escalier- Allumer- Prendre clef argentée- Ressortir- Monter escalier- Prendre dissolvant dans salle de peinture- Ouvrir porte blindée (voir table des codes)

JEFF:

Monter escaliers- Donner nourriture à tentacule verte (nourriture + boissons) au deuxième étage.

BERNARD:

Aller 3ème étage- Ouvrir 1ère porte-Déposer ampoule dans douille- Prendre 1 franc- Monter échelle-Prendre clef jaune chez tentacule verte- Aller 4ème porte du couloir- Utiliser machine Costaud Matique- Aller 5ème porte- Utiliser dissolvant sur tache de peinture

JEFF:

Aller chambre 3 (Chez ED)- Direction prison

BERNARD:

Pendant ce temps prendre chez ED: hamster, carte magnétique mauve, argent tirelire. Aller en prison- Se déplacer devant la porte de droite- Faire pousser brique déchaussée par JEFF- Sortir dehors- Tirer buisson gauche- Ouvrir grille

DAVE:

Aller intérieur grille- Se placer devant valve d'eau

BERNARD:

Aller cellier- Ouvrir porte avec clef argentée- Remplir bocal avec piscine- Aller portail- Ouvrir porte garage- Prendre poignée de douche- Ouvrir coffre avec clef jaune- Prendre outils- Aller échelle piscine

DAVE:

Ouvrir valve d'eau

BERNARD:

Descendre échelle- Prendre radio et clef lumineuse- Remonter

DAVE:

Fermer valve d'eau

BERNARD:

Aller cuisine- Mettre bocal dans micro ondes- Allumer- (N'ouvrez pas tout de suite, sinon...)- Aller téléphone dans bibliothèque- Réparer téléphone avec outils- Prendre bocal dans micro ondes- Aller salle de bain 3ème étage- Ouvrir rideau de douche- Mettre poignée de douche- Ouvrir- Fermer- Lire le numéro de téléphone d'EDNA- Aller plante carnivore- Utiliser bocal d'eau radioactive (elle grandit)- Utiliser PEPSI- Escalader plante- Introduire argent dans fente- Pousser bouton- Utiliser telescope- (1F + pousser bouton droite- 2X1F + pousser 2 fois de suite bouton droite) Voir araignée avec 4 chiffres (C'est le code du coffre d'EDNA)

DAVE:

Aller téléphone- Téléphoner à EDNA

BERNARD:

Pendant ce temps aller chez EDNA (2ème porte)- Grimper échelle- Ouvrir coffre- Prendre enveloppe avec jeton

DAVE:

Rappeler EDNA

BERNARD:

Aller fils électriques à réparer- Ouvrir radio- Utiliser piles avec

lampe de poche - Allumer lampe de poche

DAVE:

Aller voir EDNA pour aller en prison- Sortir prison- Eteindre disjoncteur

BERNARD:

Réparer fils électriques avec outils

DAVE:

Allumer disjoncteur

BERNARD:

Aller salle jeux video- Utiliser jeton dans boîtier Météor Mess- Lire High score- Aller radio extra terrestre- Lire avis de recherche- Allumer radio- Composer N° police anti météore- Aller chez EDNA puis prison

Ouvrir porte gauche avec clef lumineuse- Ouvrir 2ème porte avec code High score- Attendre police Météor- Ramasser insigne police météore- Donner insigne à tentacule mauve- Traverser pièce de zombis- Ouvrir porte avec carte magnétique- Eteindre Interrupteur

Et voilà, c'est fini ...

ASTUCES:

Voir le parcours de BERNARD.

Beaucoup de ces astuces seront utilisées par d'autres personnages. Soyez attentif.

D'AUTRES ASTUCES:

Pour prendre la clef dans le lustre:

- Prendre cassette dans panneau secret
- Prendre disque chez tentacule verte
- Aller salle piano
- Utiliser cassette dans magnétophone salle lustre
- Ramasser clef (c'est la clef rouillée, elle sert à sortir de prison).

Pour récupérer le paquet et les timbres:

- Au début du jeu, laisser quelqu'un dehors, près de la boîte aux lettres. Quand le facteur sonne, prendre timbres et paquet puis se cacher de ED.

Pour être copain avec ED:

- Lui donner hamster
- Lui donner paquet

Pour terminer le jeu:

- Après avoir utilisé les spécialités de chacun et avoir obtenu tous les codes comme indiqué, vous devez vous trouver dans la salle de contrôle où il y avait tentacule mauve.
- A cet instant, vous devez être en possession des objets suivants carte magnétique, clef jaune, contrat.
- Traverser la salle zombi matique
- Ouvrir placard
- Utiliser combinaison
- Utiliser carte magnétique dans fente
- Eteindre interrupteur

Pour WENDY: Donner contrat à Météor

- Prendre Météor
- Ouvrir 2ème porte
- Mettre météor dans coffre
- Fermer coffre
- Utiliser clef jaune sur voiture à réaction

LES CODES:

Ils varient souvent, en voici quelques uns:

TELEPHONE EDNA: 3944 - 1547
CODE POLICE METEORE: 9111 - 3412
CODE COFFRE EDNA: 3621 - 4186 - 0120
CODE 2ème PORTE PRISON: 8640 - 3300 - 7572

(ISTACE Charles)

Allez devant la maison de Maguy qui recèle presque tous les mystères de l'île de Maupiti et dirigez-vous vers la chambre de la pauvre Marie qui n'est pas si innocente qu'elle en a l'air, mais vous verrez cela plus tard. Dans cette pièce, tournez l'aquarium. Et quelle surprise UNE CACHETTE. Fouillez-là et vous découvrirez un écrin qui ne s'ouvre que par un code secret. Etant dans un bon jour, je vous donne le code qui est 453352 (de gauche à droite) vous verrez dans cet écrin des signes du zodiaque qui composent le code pour ouvrir le médaillon de Juste. Dans un deuxième élan de bonté, je consens à vous donner le code, que j'ai trouvé après deux semaines de travail intensif, le code est 154236 (toujours de gauche à droite). Bon revenons-en à la chambre de Marie, fouillez l'aquarium (après l'avoir refermé) et prenez la pierre qui s'y trouve. Allez dans le salon, prenez la corde qui est glissée dans le filet à gauche du piano. Puis vous aurez quartier libre jusqu'à 3 heures du matin. A cette heure rendez-vous à la plage nord (n'y allez pas à deux heures, car vous aurez une mauvaise surprise), fouillez une nacelle accrochée à un rocher dans la mer vers le milieu de l'écran à gauche. Si c'est le bon vous trouverez le médaillon de Juste qui est maintenant mort. (Veuillez avoir une minute de silence pour le dernier des Maupitis); ouvrez le médaillon avec le 2° code que je vous ai donné. Maintenant allez du côté du puits et mettez la pierre de l'aquarium dans la fente du puits et la

corde autour de l'arbre devant vous. De nouveau vous êtes libre jusqu'à 4 heures de l'après-midi (essayez de ne pas vous faire tuer). ATTENTION : IL FAUT QUE VOUS SOYEZ DEVANT LE PUIT AVANT 4 HEURES DE FACON A ENTRER A 4 HEURES JUSTE DEDANS. Dans le puits appuyez sur la pierre à droite de la grille, (la pierre a un peu une forme de trapèze) et entrez dans le passage. Dans les bénitiers, la démarche est assez complexe et pour aller plus vite le bénitier avec trois mesures d'eau s'appellera B3, celui avec cinq mesures B5 et celui avec 8 B8. Tournez B3, prenez B5 et mettez-le dans B3, mettez B5 dans le bénitier le plus à gauche surmonté d'un "I", tournez B3, prenez B8 et mettez-le dans B3, tournez B3 et répéter l'action, tourner B3 et remettez B8 dans B3, mettez B3 dans le bénitier surmonté d'un "II". Mettez le médaillon de Juste dans l'anneau en bas des bénitiers et tournez-le. Miracle des mécanismes un PASSAGE SECRET. La dernière partie de l'aventure comprend un questionnaire très complexe si vous n'avez pas fait autant de recherches que pour venir ici tout seul. Dans un dernier élan de bonté je vais vous donner le numéro de la ligne des réponses en partant d'en haut.:

4 - 2 - 3 - 13 - 4 - 4 - 1 - 7 - 4 - 5 - 3 - 5 - 8 - 1 - 7 - 4 - 5 - 4 - 2.

FIN

(Benjamin LECARDEUX)

3615 JOYSTICK

LE CONTACT EN DIRECT

PLUS DE 5000 VIES

INFINIES, LES SOLUCES,

LES POKES,

LES ASTUCES, LES S.O.S.

24H SUR 24

N

NAVY MOVES

● Le code de la deuxième partie est : 786169
(Pierre Boutavant)

AMIGA

● Le code super compliqué de la seconde partie est : 2277
(LUCAS)

C.64

CPC

● Pour avoir des vies infinies à la première partie, il faut rechercher les octets 28 15 3D 32 C8 et les remplacer par 28 15 00 32 C8. Et pour ceux qui préfèrent poker :

POKE &79E4,0

Pour avoir des vies infinies à la deuxième partie, il faut rechercher les octets 28 2A 3D 32 BC et les remplacer par 28 2A 00 32 BC. Et pour ceux qui préfèrent toujours poker :

POKE &79E8,0

Pour avoir des bombes infinies à la deuxième partie, il faut rechercher les octets 3A 64 40 D6 03 et les remplacer par 3A 64 40 D6 00. Et pour ceux qui préfèrent toujours poker :

POKE &820C,0

(Patrice MAUBERT)

● Pour avoir des vies infinies à la première partie, aller en piste 9 secteur 05 à l'adresse 02E1 et remplacer le 3D par un 00.

Pour avoir des vies infinies à la seconde partie, aller en piste 24 secteur 04 à l'adresse 01EA et remplacer le 3D par un 00.

Toujours dans la seconde partie (et pas la deuxième, parce qu'il n'en a que deux), pour avoir des balles infinies, aller en piste 25 secteur 01 à l'adresse 0229 et remplacer le 03 par un 00.

(Patrice MAUBERT)

● Pour avoir 255 vies à la première partie, prendre un éditeur de secteurs et rechercher la chaîne hexadécimale suivante: 00 01 05 00 ED B0 3E 08 32 et la remplacer par 00 01 05 00 ED B0 3E FF 32.

Pour avoir 255 vies pour la deuxième partie, rechercher 20 F0 23 10 EB 3E 08 32 et remplacer par 20 F0 23 10 EB 3E FF 32.

(Diego PRADOS)

```
10 REM Vies infinies pour NAVY MOVES part 1
15 REM version Cassette de Patrick FUNARO
20 MODE 1:CALL &BD37
30 FOR I=&BF00 TO &BE53
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>7002 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
70 POKE &BF11,0:MEMORY &9FFF:MODE 1
80 LOAD"!C",&A000:POKE &A059,&C3
90 POKE &A05A,&E:POKE &A05B,&BF
100 MODE 0:CALL &BF00
110 DATA 33,0,160,17,232,3,1,245,1
120 DATA 237,176,195,232,3,229,245,62
130 DATA 61,50,228,121,33,43,158,54
140 DATA 0,35,54,0,35,54,0,62
150 DATA 0,183,40,5,62,195,50,190
160 DATA 156,62,48,50,105,140,33,10
170 DATA 130,54,0,35,54,0,35,54
180 DATA 0,62,30,50,97,127,62,18
190 DATA 50,133,149,33,0,0,34,10
200 DATA 115,241,225,221,33,128,166,195
210 DATA 69,4,0,74,79,89
```

```
10 REM Vies infinies pour NAVY MOVES part 2
15 REM version Cassette de Patrick FUNARO
20 MODE 1:MEMORY 29999
30 FOR I=&BF00 TO &BF3B
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>4936 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
70 LOAD"!C",&A000:POKE &A059,&C3
80 POKE &A05A,&E:POKE &A05B,&BF
90 MODE 0:CALL &BF00
100 DATA 33,0,160,17,88,2,1,245,1
110 DATA 237,176,195,88,2,229,245,33
120 DATA 251,137,54,0,35,54,0,35
130 DATA 54,0,175,50,232,121,33,11
140 DATA 130,54,0,35,54,0,33,103
150 DATA 130,54,0,35,54,0,241,225
160 DATA 221,33,0,162,195,181,2,0
170 DATA 0,0,0,74,79,89
```

● Pour changer de tableau, appuyez sur '2', '4' et 'E' en même temps.
(David DANTAN)

```

10 REM NETHERWORLD ATARI
20 REM VIES INFINIES de D. DARMON
30 FOR I%=100000 TO 100507 STEP 2
40 READ A%:POKE W I%,A%
50 NEXT I%
60 PRINT "INSEREZ UNE DISQUETTE VIERGE"
70 PRINT "ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
80 GEMDOS 1:BSAVE"A:\JOY.TOS",100000,508
90 REM DATAS
100 DATA 24602,00000,00280,00000,00182,00000,01028,00000
101 DATA 00000,00000,00000,00000,00000,00000,11375,00004
102 DATA 08238,00012,53422,00020,53422,00028,01664,00000
103 DATA 00256,12032,12046,16999,16188,00074,20033,57340
104 DATA 00000,00012,18553,00000,00280,16188,00009,20033
105 DATA 23695,24832,00200,26368,00012,20985,00000,00441
106 DATA 24576,00008,20729,00000,00441,18553,00000,00354
107 DATA 16188,00042,20033,23695,24832,00162,26368,00012
108 DATA 20985,00000,00442,24576,00008,20729,00000,00442
109 DATA 18553,00000,00380,16188,00009,20033,23695,24832
110 DATA 00124,09167,00000,00462,11900,00000,01490,18553
111 DATA 00000,00444,18553,00000,00443,18553,00000,00445
112 DATA 16188,00003,16188,00075,20033,57340,00000,00014
113 DATA 08256,19001,00000,00441,26368,00020,12668,20081
114 DATA 00976,12668,20081,00978,12668,20081,00980,19001
115 DATA 00000,00442,26368,00026,12668,20081,00426,12668
116 DATA 20081,04028,12668,20081,04030,04476,00096,04032
117 DATA 12032,17063,53756,00000,00256,20176,16188,00001
118 DATA 20033,21647,45116,00083,26112,00004,20085,45116
119 DATA 00115,20085,06981,22089,20038,18720,20037,21576
120 DATA 17746,22351,21068,17440,21332,03338,20559,21050
121 DATA 08266,11853,11852,16730,20256,10290,13101,12340
122 DATA 11576,14633,03338,43094,18756,16723,08265,20038
123 DATA 18766,18772,16723,08232,21295,20009,16128,03338
124 DATA 43092,18757,19792,20256,18766,17993,20041,21583
125 DATA 08232,21295,20009,16128,03338,18766,21586,20292
126 DATA 21827,17696,17481,21315,20256,20306,18759,18766
127 DATA 16716,08270,17748,18501,21079,20306,19524,03338
128 DATA 22816,20562,17748,16672,21838,08267,16707,18511
129 DATA 08267,17753,00000,00000,00065,14940,16725,21583
130 DATA 23630,17748,18478,20562,18176,00000,00042,05642
131 DATA 01558,02566,04614,01542,01560,07168,12592

```

ST

● Pour s'échapper du tableau standard, appuyer sur 2, 4 et 'E' en même temps.

● Pour avoir :
-Les vies infinies : POKE 12116,44
-Energie infinie : POKE 8138,0
-Temps infini : POKE 7698,18

C 64

```

10 REM Vies infinies et Invulnérabilité
20 REM Pour NETHERWORLD
30 FOR I=288 TO 333:READ C
40 A=C-10:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT
60 IF B<>4071 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT "METTEZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE"
80 INPUT "ET APPUYEZ SUR RETURN";A$
90 POKE 813,32:POKE 817,32:POKE 2050,0:LOAD
100 DATA 42,175,254,179,56,151,197,14,179,14,179,11
110 DATA 151,198,14,106,179,86,151,26,12,179,74,151
120 DATA 27,12,179,11,151,28,12,86,10,12,179,183,151
130 DATA 57,57,151,214,41,86,26,18,84,78,93

```

C 64

```

10 REM Vies infinies et Invulnérabilité
20 REM Version cassette pour NETHERWORLD de P FUNARO
30 MODE 1:B=0
40 FOR I=&80 TO &AF
50 READ A:POKE I,A
60 B=B+A:NEXT I
70 IF B<>3479 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
80 POKE &81,0:POKE &86,0:POKE &8B,0:POKE &90,&C9
90 POKE &95,0:POKE &9A,&3E:POKE &9F,9:POKE &A4,&A7
100 CALL &BD37:MEMORY &3FBF:MODE 1
110 LOAD"!",&3FC0:POKE &415B,&80:POKE &415C,0
120 CALL &3FC0
130 DATA 62,1,50,191,39,62,61,50,207
140 DATA 37,62,61,50,216,38,62,42
150 DATA 50,143,39,62,50,50,20,24
160 DATA 62,101,50,22,24,62,126,50
170 DATA 23,24,62,61,50,193,100,62
180 DATA 180,50,227,25,195,0,1

```

CPC

Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : 3A F5 64 D6 01 et les remplacer par 3A F5 64 D6 00
POKE &27BF,0

Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : C8 3D 32 F6 64 et les remplacer par C8 00 32 F6 64
POKE &25CF,0

et rechercher 27 3D 32 F6 64 et les remplacer par 27 00 32 F6 64

POKE &26D8,0
et rechercher 08 CD 8F 27 08 et les remplacer par 08 00 08
POKE &25D4,0

POKE &25D5,0
POKE &25D6,0

et rechercher 08 CD 8F 27 08 (comme précédent mais plus loin) et les remplacer 08 00 00 00 08
POKE &26DD,0
POKE &26DE,0
POKE &26DF,0

Pour avoir du temps infini, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : 3A FF 64 3D 32 et les remplacer par 3A FF 64 00 32
POKE &64B2,0
(Patrice MAUBERT)

CPC

```

10 REM Invincibilité sur NETHERWORLD version Disk
20 REM Version du pack 'HEATWAVE'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A200 TO &A2A5:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<16675 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":BORDER 0
90 CALL &BB06:MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A200
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,B0,CD
110 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00,40,E5,16,18
120 DATA CD,9B,A2,21,00,58,16,19,CD,9B,A2,21,00,70,16,1A
130 DATA CD,9B,A2,E1,E5,11,00,CE,01,00,32,ED,B0,E1,16,12
140 DATA CD,9B,A2,21,00,46,11,00,01,01,00,12,ED,B0,EB,16
150 DATA 13,D5,CD,9B,A2,D1,01,00,18,09,14,7A,FE,18,20,F1
160 DATA 21,6D,A2,11,40,00,01,30,00,D5,ED,B0,C9,F3,21,00
170 DATA CE,11,00,8B,01,00,32,ED,B0,AF,32,BF,27,32,CF,25
180 DATA 32,D8,26,32,D4,25,32,D5,25,32,D6,25,32,DD,26,32
190 DATA DE,26,32,DF,26,32,B2,64,C3,6F,14,1E,00,0E,C1,E5
200 DATA CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

CPC

```

10 REM Tout infini sur NETHERWORLD version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &80FF:FOR N=&8200 TO &8221:READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
40 MODE 0:LOAD"NETHLOAD":POKE &8166,&82:CALL &8100
50 DATA AF,32,BF,27,32,CF,25,32,D8,26,32,D4,25,32,D5,25,32
60 DATA D6,25,32,DD,26,32,DE,26,32,DF,26,32,B2,64,C3,00,C0

```

NEWZEALAND STORY

```
10 REM Vies infinies sur NEWZEALAND STORY version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A200 TO &A25F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>9701 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":POKE &A260,&C9
80 CALL &BB06:CLS:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A200
90 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,B0,CD
100 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,16,0A,21,00,D0,CD
110 DATA 57,A2,26,40,16,03,CD,57,A2,CB,E4,11,40,00,01,00
120 DATA 08,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,57,A2,D1,01,00,18,09,14
130 DATA 7A,FE,0A,20,F1,F3,EB,21,00,D0,01,00,09,ED,B0,3E
140 DATA 18,32,07,7E,C3,00,9C,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1
```

CPC

```
10 REM NEWZEALAND STORY POUR AMIGA
20 REM VIES INFINIES DE DE MANNET
30 FOR I=348160 TO 348431 STEP 2
40 READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKEW I,A
50 NEXT
60 PRINT"FAITES UN RESET."
70 PRINT"PUIS QUAND LE WORKBENCH APPARAÎT,INSEREZ"
80 PRINT"LA DISQUETTE DE NEWZEALAND STORY."
90 CALL 348160
100 DATA 6022,0005,500A,0000,0000,4AFC,0005,500A
101 DATA 0005,5024,0121,00F6,0005,501C,0000,0000
102 DATA 0000,0000,203C,0005,503A,4EBA,00C0,0879
103 DATA 0001,00BF,E001,4EFA,FFF6,41FA,000A,23C8
104 DATA 0000,006C,4E75,0C79,6000,0006,0000,6600
105 DATA 0018,0C79,4FF9,0006,0E6E,6600,000C,23FC
106 DATA 0005,506E,0006,10AC,4EF9,00FC,0CD8,33FC
107 DATA 00C0,0007,6170,33FC,4EF9,0000,00C0,23FC
108 DATA 0005,508E,0000,00C2,4EF9,0007,6000,23FC
109 DATA 4EF8,00C0,0000,0A98,33FC,4EF9,0000,00C0
110 DATA 23FC,0005,50AE,0000,00C2,4EF8,0400,2040
111 DATA 33FC,6030,0000,40C6,23FC,412E,4752,0000
112 DATA 53A0,23FC,4946,4E00,0000,53A4,323C,0007
113 DATA 303C,FFFF,33C0,00DF,F180,0879,0001,00BF
114 DATA E001,51C8,FFF0,51C9,FFE8,4ED0,23C0,0005
115 DATA 5020,2C79,0000,0004,42AE,002E,2D7C,0005
116 DATA 5002,0226,4EAE,FD9C,2D40,022A,4E75,0000
```

AMIGA

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et chercher les octets :

53 6E 00 1A 61 00 3F DE

et les remplacer par :

4E 71 4E 71 61 00 3F DE

Puis chercher :

53 6E 00 1A 61 00 2F 34

et les remplacer par :

4E 71 4E 71 61 00 2F 34

Ensuite, chercher :

53 6E 00 1A 61 00 2E 78

et remplacer les par :

4E 71 4E 71 61 00 2E 78

Encore un p'tit effort, on cherche :

ST

53 6E 00 1A 61 00 2D B8

et on remplace par :

4E 71 4E 71 61 00 2D B8

Pour la dernière fois on cherche :

53 6E 00 1A 61 00 20 9C

et on remplace par :

4E 71 4E 71 61 00 20 9C

(OMD)

NORTH STAR

● Pour avoir les vies infinies :

POKE 23515,173

SYS 16384

C 64

```
10 REM VIES INFINIES SUR NORTHSTAR version Disquette de Cyrille et Eric
20 MODE 0:BORDER 0:FOR I=0 TO 15:READ A$:INK I,VAL("&"+A$):NEXT
30 RESTORE 70:FOR I=&A000 TO &A000+108:READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A:B=B+A:NEXT
40 IF B<>8389 THEN PRINT"BOUM ERREUR DANS LES DATAS":END
50 CALL &A05F
60 DATA 0,d,1a,10,18,9,12,a,14,f,2,b,4,8,3,6
70 DATA 21,00,C0,11,04,01,CD,3A,03,21,84,03,11,0D,05,CD
80 DATA 3A,03,21,00,C0,11,10,0E,CD,3A,03,F3,21,00,C0,11
90 DATA 84,93,01,00,30,ED,B0,21,9D,28,36,FF,00,00,00,00
100 DATA 00,00,00,00,00,00,00,C3,84,03,7B,3C,32,5F,03,1E
110 DATA 00,0E,11,C5,E5,D5,DF,5C,03,D1,E1,24,24,C1,0C,79
120 DATA FE,19,20,EF,14,3A,5F,03,BA,C8,18,E5,66,C6,07,21
130 DATA 00,A0,11,00,03,01,60,00,ED,B0,C3,00,03
```

CPC

● Pour avoir :

-L'invulnérabilité:

POKE &CD0,0

-L'oxygène infini:

POKE &2B30,0

POKE &2BE4,0

-Vies infinies:

POKE &290C,&3C

● Pour être invulnérable, prendre un éditeur de secteur, éditer le secteur 15 de la piste 05 et changer les données aux adresses suivantes par un FF :

Adresses

015C, 016C, 016F, 0178.

Se méfier de l'eau car elle peut vous engloutir avec sa grande bouche baveuse et gluante. (Cédric MORLOT)

```
1 REM Vies infinies pour NORTHSTAR version Cassette
20 MODE 1:MEMORY &3039
30 B=0:FOR I=128 TO 157:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
40 IF B<>1497 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 LOAD"",16640:CALL 128
50 DATA 33,0,65,17,0,1,1,0,2,237
60 DATA 176,33,148,0,34,5,1,195
70 DATA 0,1,33,0,24,34,12,41
80 DATA 195,132,3,74
```

NEMESIS

```
1 REM Double Laser, Energie, Missiles et vies infinies
2 REM sur NEMESIS version Cassette
10 MODE 1:BORDER 0:FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
20 LOAD"!nemesis",&C000:OPENOUT"!X":MEMORY 999
30 LOAD"!NEMCODE",1000:POKE &9682,212:POKE &96AA,&20
40 ENT -1,1,9,1:ENT -3,2,-6,1,2,6,1:ENT -5,1,-2,1
50 ENV 1,2,-1,2:ENV 3,2,3,1,3,2,1:ENV 5,2,-1,1
60 ENV 7,10,-1,5,30,0,1,10,1,10:ENT -7,2,-1,1,2,1,1,5,0,2
70 ENV 8,2,2,2,5,-1,2,1,-7,5:ENT -8,5,0,1,2,-1,1,2,1,1
80 FOR I=550 TO 980:POKE I,0:NEXT:CALL 38341
90 DATA 0,6,11,23,6,7,8,9,11,12,13,15,16,18,24,26
```

CPC

● Pour te placer en mode "triche", il faut appuyer sur la touche "SHIFTLOCK" et sur la barre "ESPACE" jusqu'à ce qu'un carré ou une lettre apparaisse en haut et à gauche de l'écran. Alors, en jouant normalement, tu passeras automatiquement en mode "triche" sans collision, d'elfe à elfe.

● Vies Infinies :

Poke &9D74,0

Invulnérabilité :

POKE &9BA3,0:POKE &9BA4,0

POKE &9BA5,0

C 64

CPC

Les soldats au couteau: ce sont eux les plus nombreux du jeu mais aussi les plus simples à abattre. Il est donc important de savoir les tuer sans perdre d'énergie.

Technique: ne gaspillez pas vos "shurikens". Avancez vers eux et lorsqu'ils sont à quelques millimètres de vous, frappez-les! Lorsqu'ils sont plusieurs et forment un groupe compact, avancez vers le 1er du groupe et frappez (lorsque vous êtes près de lui) sans vous arrêter de marcher et d'appuyez sur FIRE. Ils tomberont tous sous vos coups.

On prend rapidement l'habitude de cette tactique.

Apparitions: Tous les niveaux et fin du level 6.

Attention! Au level 4, ils apparaissent n'importe où sur l'écran, par un dégagement de fumée.

A 2 joueurs: même technique qu'avec 1 joueur.

Les soldats aux fusils et aux bazookas

très nombreux et très dangereux.

Technique: vous devez les tuer dès qu'ils apparaissent. S'ils réussissent à lancer 1 ou 2 projectiles, avancez immédiatement accroupis vers eux ou sautez pour les éviter.

Apparition: presque tous les niveaux (aléatoire) sauf au level 6.

A 2 joueurs: même technique qu'avec 1 joueur.

Les "tireurs d'élite": ce sont des hommes au fusil qui vous attaquent au coin d'un mur ou d'un garage ouvert.

Technique: les tuer dès qu'ils apparaissent, d'un coup de shuriken. Ils sont soit à genoux soit debout.

A 2 joueurs: même technique qu'avec un joueur.

Apparitions: ils sont 2 au level 1.

Ils vous attendent à un garage (dans lequel il y a une voiture rouge puis une voiture bleue).

Ils sont 2 au level 2: juste après le premier char: à la fin d'un long bâtiment (au coin du mur).

Il y en a 3 au level 4: le 2ème juste avant une grande fontaine (du décor) au coin d'un mur, le 3ème juste avant le char au coin d'un mur le 1er, au début, au coin d'un mur.

Les chars (ou tanks): le scrolling stope quelques secondes avant leur apparition. A ce moment là, des mines explosent: faites des sauts périlleux sans vous arrêter en faisant attention de ne pas retomber 2 fois de suite au même endroit. Puis le tank apparaît. Il tire à la mitrailleuse technique.

1) dès qu'il pointe le bout de son canon, aller au bout de l'écran à l'opposé. Envoyez immédiatement des shurikens sur sa tourelle (en sautant et en appuyant sur "fire").

2) Une fois qu'il est arrêté, sautez dessus par un (ou 2) sauts périlleux.

3) Attendez tranquillement que le canon du char tourne et vous repousse à terre, dès que l'homme de la tourelle apparaît, sautez de nouveau sur le char. Immédiatement dessus, allez vers l'homme tout en appuyant sur fire sans vous arrêter. Il va être touché. Tout ceci doit s'exécuter très rapidement (une fois l'habitude prise, c'est un jeu d'enfant). Puis refaire "3".

Renouvelez l'opération jusqu'à la mort de l'homme dans la tourelle.

Apparitions: 2 fois au level 2 et encore 2 fois au level 4.

A 2 joueurs: même tactique qu'avec 1 joueur.

Les chiens: ils apparaissent assez aléatoirement. Pour les tuer, il vous suffit de vous mettre accroupi dès qu'ils apparaissent et faire "FIRE" quand ils sont juste à côté de vous (inutile de gaspillez des shurikens). Si vous n'y arrivez pas, faites un saut périlleux au-dessus d'eux.

Apparitions: aléatoire.

A 2 joueurs: même technique qu'avec 1 joueur.

Les commandants: apparaissent aléatoirement. Ils sont facilement reconnaissable avec leur béret et leur cri "ATTACK".

Technique (conseil): Ne le tuer pas de loin. Attendez qu'il

utilise sont talkie-walkie pour appeler plus de soldats que vous tuerez très facilement (+ de points).

Apparitions: aléatoire.... (parfois jamais!)

A 2 joueurs: idem qu'avec 1 joueur.

les "soldats volants": ils vous arrivent dessus à grande vitesse et dessinent une courbe avant de foncer sur vous!

Technique: tournez-vous face à eux et lancez leur 1 seul shuriken lorsqu'ils sont face à vous (après leur courbe). Ils s'écraseront alors sur le sol. Soyez RAPIDE A 2 joueurs: idem qu'avec 1. Apparition: aléatoires (mais nombreuses) les robots "quasimodos" ("the ground spiders"): ils apparaissent au même endroit à chaque partie.

Technique: dès qu'ils apparaissent, éloignez-vous en le plus possible. Il vous suit et vous saute dessus. Donnez lui un coup de couteau au moment où il atterrit (sur vous, bien sur!). Puis retournez-vous, éloignez-vous et recommencez.

A 2 joueurs: chacun des joueurs va à un bout de l'écran, se retourne et envoie des shurikens sur les robots. Il ne tiendra pas longtemps car il sera pris en "sandwich".

Apparitions: levels 1,2,4,5,6. Attention, ils attaquent souvent à 2 en même temps.

Les femmes samouraïs: elles sont armées d'un sabre et lancent aussi des "shurikens"

Technique: accroupissez-vous et rapprochez-vous d'elle (pas trop près: vous vous feriez toucher par son sabre) et lancez-lui dans le même temps un shuriken dans les jambes. Cela aura pour effet de la faire sauter au-dessus de votre tête. Retournez-vous alors rapidement lancez lui à nouveau un shuriken (avant qu'elle atterrisse). Recommencez jusqu'à sa mort. Il se peut qu'elle vous envoie des shurikens. Dans ce cas là, envoyez-lui immédiatement des shurikens dans les jambes et restez accroupi et recommencez la 1ère technique.

Apparitions: fin du level 1 au 3/4 du level 3, avant "IRON ARM".

Au level 6 dans la 2ème salle avec un petit robot "BSVO".

A 2 joueurs: encerclez-la et envoyez-lui des shurikens dans les jambes, tout en restant aux extrémités de l'écran. C'est très efficace!

Le cracheur de feu "DEATH BREATH".

Il est habillé en costume jaune et a une arme plutôt originale: il vous crache du feu à la figure!

Technique: approchez-vous de lui à environ 2 centimètres et attendez qu'il vous crache du feu. Une fois qu'il arrête (il le fait progressivement: la flamme diminue) sautez lui par dessus par un saut périlleux pour lui atterrir dans le dos. Tournez-vous tout de suite et frappez-le au couteau dans le dos (pas très loyal mais efficace!). Recommencez, je vous conseille de ne pas utiliser les shurikens sur lui (à moins d'une situation désespérée), ceux-ci étant très utiles par la suite (char).

Apparitions: au level 2 (le décor est alors un superbe avion de chasse (après le 1er char).

A 2 joueurs: encerclez le à quelques centimètres de distance, dès qu'il crache du feu, le joueur qui est dans son dos lui donne des coups. Puis recommencez attention: à ses téléportations!

Les NINJAS de l'ombre "SHADOW MAN": ils sont facilement reconnaissable à leur costume bleu et le masque gris. Sa principale caractéristique étant la téléportation et son arme: les shurikens. (leur contact vous coûte aussi de l'énergie). C'est le plus facile des maîtres à tuer du fait de sa lenteur.

NINJA WARRIORS

AMIGA/ST

Technique: accroupissez-vous face à lui et lancez-lui 1 ou 2 (pas plus) shurikens dans les jambes. Lorsqu'il se téléporte derrière vous, retournez-vous face à lui et attendez qu'il soit bien matérialisé pour lui lancer des shurikens à nouveau. Recommencez jusqu'à sa destruction. A 2 joueurs: même tactique ou encerclement avec shurikens.

Apparitions: 2 fois au level 2, au level 3 (début), dans la 3ème salle du level 6 avec un petit robot "BSVO".

L'homme à la masse d'arme:

(IRON MAN). Il est très dangereux mais très peu mobile (c'est d'ailleurs son défaut). Ne vous approchez surtout pas trop près de lui ou vous prendriez un sale coup!

Technique: Il y a 2 manières de le tuer:

1) Défendez-vous avec vos couteaux (laissez appuyez "FIRE") quand vous marchez vers lui. Puis accroupissez-vous sous la boule de la princesse d'arme. Dès qu'il attaque, lancez-lui des shurikens dans les jambes. Battez en retraite rapidement en reculant et recommencez autant de fois qu'il faudra.

2) Faites un saut périlleux pour atterrir directement face à lui. Accroupissez-vous dès que vous atterrissez face à lui donnez-lui des coups de couteaux le plus rapidement possible (vous pouvez utiliser un "auto-fire") et sans vous arrêter (jusqu'à ce qu'il meurt). A chaque fois que vous le touchez, votre ennemi est étourdi et il ne peut plus vous attaquer. Vous devez le frapper RAPIDEMENT (sinon il se défend).

Apparitions: fin du level 3 et level 6 quatrième salle.

A 2 joueurs: idem qu'avec 1 joueur.

Les robots "BSVO": il est toujours accompagné du robot "Quasimodo", de la femme samouraï, du ninja de l'ombre.

En dépit de sa petite taille, il est armé d'un dangereux laser.

C'est toujours lui qu'il faut tuer en premier dans les 3 salles du level 6.

Technique: faites un saut périlleux derrière lui pour éviter son laser. Rapprochez-vous de lui (derrière lui) et donnez-lui des coups de couteau jusqu'à ce qu'il explose.

Apparitions: les 3 premières salles du level 6:

-1ère salle: avec un robot quasimodo

-2ème salle: avec une femme samouraï

-3ème salle: avec un ninja de l'ombre.

A 2 joueurs: idem qu'avec un joueur. Mais vous pouvez aussi essayer de l'encercler lorsqu'il ne tire plus.

Les chauves-souris bleues: elles sortent du sol et vous attaquent à plusieurs. Elles sont petites et assez dangereuses du fait de leur déplacement irrégulier.

Technique: il vaut mieux les éviter en sautant par-dessus (saut périlleux). Sinon, tuer les au couteau mais faites attention.

Apparition: au level 5 (les égouts)

A 2 joueurs: aucune différences avec 1 ou 2 joueurs.

c'est le chef de la bande. Il est armé d'un pistolet.

Il vous envoie, pour vous arrêter, des hommes au couteau. Vous les tuerez très facilement, d'autant plus qu'ils arrivent tous du même côté (le droit). Puis BANGLER s'enfuit dans le tableau suivant (inutile de le rattraper, vous l'aurez quelques tableaux plus tard). Nouveau tableau: BANGLER est seul et il sort son pistolet: technique: accroupissez-vous et attendez tranquillement qu'il vide son chargeur. Il s'enfuit dans un autre tableau. Vous le retrouvez coincé contre un mur, vous suppliez de lui laisser la vie sauve. Tuez-le! (au couteau). Et voilà vous avez gagné!

Apparitions: level 6 tableau 5, 6 et 7 (avec des soldats au tableau 5).

Quelques conseils: jouez à 2, c'est plus facile et plus amusant. Utilisez vos shurikens qu'en cas d'absolue nécessité.

MONTY PYTHON

les ennemis sont à l'envers

MAY THE FORCE BE WITH YOU

énergie infinie

CHEDDAS

crédits infinis

WARP FACTOR ONE, MR SULU

tapez 1 à 6 pour voir les différents niveaux du jeu.

(NGUYEN-QUY Luc).

NIGHT HUNTER

● Pour éviter les exorcistes (les mecs qui ont des pieux), les policiers, et les archers, transformez vous en chauve-souris (BATMAN ?), et volez au dessus d'eux.

Si vous entrez dans une pièce qui grouille d'ennemis, sortez et entrez à nouveau dans celle-ci. Le nombre de personnages présents est tiré au hasard à chaque affichage d'un lieu.

Pour vous protéger d'une des femmes aux miroirs, tournez leur le dos, puis quand elle se trouve prêt de vous, faites demi-tour et tuez-la.

((DE MANNET))

AMIGA

● Pour avoir des vies infinies rechercher sur la disquette N°1 les octets 53390007E79D 6698 et les remplacer par 60040007E79D6098 Pour de l'énergie infinie chercher 4A790007E7A06F00023A et les remplacer par 33FC17 000007E7A04E71 Pour de la durée de transformation infinie rechercher 53790007EA 266600003E et les remplacer par 60040007EA266000 003E.

(Gillus)

```
10 REM Pour avoir 9 Vies de plus
20 REM Pour CURSE OF SHERWOOD K7 de P. FUNARO
30 MEMORY &1323:B=0
40 FOR I=&BE20 TO &BE2F
50 READ A:POKE I,A
60 B=B+A:NEXT I
70 IF B<>1908 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
80 LOAD"C.O.S.2":CALL &BE20
90 DATA 33,126,167,126,50,95,103,246,192
100 DATA 33,147,96,119,195,10,170
```

CPC

● Pour accéder aux niveaux :

11 : OCH; 16 : CHA; 21 : PAR; 26 : VHE.

(Dominique)

ST

● Le code pour passer directement au 6ème tableau est JPB. Si vous voulez reprendre facilement des forces, mettez vous à la limite de l'écran suivant et appuyez sur le bouton de tir. Ainsi, vous croquez les personnages de l'écran d'à côté sans vous faire attaquer. Pour ne pas se faire avoir par les filles, mettez-vous de dos et attendez qu'elles arrivent pour les tuer. Pour éviter les oiseaux qui vous emportent, volez à contre sens, il aura ainsi plus de mal à vous accrocher.

(Myriam PLENEL)

1er TABLEAU : Droite, aller porte, gauche, aller ascenseur, aller porte, gauche, aller ascenseur, droite, aller ascenseur, gauche, détruire mur, détruire balle, monter escalier, aller porte, droite, détruire balle, aller ascenseur, gauche, se laisser tomber, aller ascenseur, se retourner vers la dte, sauter pour atterrir sur la 2ème brique, droite, aller porte, gauche, aller ascenseur, gauche, aller porte, dte, aller porte.

2ème TABLEAU : Aller gauche, sauter les briques, aller ascenseur, sauter au dessus du ballon, monter, gauche, aller porte, monter l'escalier, aller ascenseur, gauche, aller porte, se mettre sur la 2ème brique et attendre étoile, laisser l'étoile vous faire tomber (vous devriez vous retrouver juste en dessous), droite, aller ascenseur, gauche, descendre l'escalier, aller ascenseur, gauche, aller porte, gauche, aller ascenseur, gauche, monter escalier jusqu'au bout, laisser vous tomber, monter.

3ème TABLEAU : Gauche, détruire balle, aller porte, gauche, aller ascenseur, droite, coller vous contre la colonne, attendre étoile, laisser étoile vous faire tomber, dte, détruire balle, laisser vous tomber, aller ascenseur, gauche, aller porte, gauche, aller ascenseur, descendre l'escalier, aller ascenseur, gauche, monter l'escalier, détruire le mur, laisser vous tomber, aller ascenseur, gauche, aller porte, gauche, aller porte, gauche, aller ascenseur, dte, aller porte.

4ème TABLEAU : Monter escalier, sauter au dessus des losanges, monter, détruire le petit carré, gauche, détruire le mur, descendre l'escalier jusqu'au bout, aller ascenseur, gauche, aller porte, gauche, sauter sur la 2ème brique, aller porte, gauche, aller ascenseur, gauche, aller porte, gauche, aller porte, dte, détruire le petit carré, gauche, aller porte, gauche, détruire balle et le petit carré, retourner à dte, aller porte, dte, se laisser tomber, monter, dte, détruire balle, aller ascenseur, se mettre sur la brique à gauche, attendre que l'ascenseur soit descendu, se laisser tomber, dte, sauter, aller porte, monter escalier, arriver en haut sauter sur la 2ème brique, détruire balle, aller ascenseur, dte, laisser vous tomber, détruire les 2 balles, sauter au dessus des briques empilées, continuer vers la dte, coller vous sur la colonne, attendre étoile qui va vous faire tomber, dte, aller ascenseur, gauche aller porte.

5ème TABLEAU : Aller ascenseur, dte, passer en dessous de l'oeil et en même tant sauter, détruire le petit carré, laisser vous tomber, monter, monter escalier, aller porte, monter escalier, aller ascenseur, gauche, sauter jusqu'à la 2ème brique, laisser vous tomber, détruire le mur qui se trouve sur l'autre ascenseur, retournez vous et laisser vous tomber, remonter l'escalier, aller ascenseur, gauche, sauter jusqu'à la 3ème brique, laisser vous tomber, monter, gauche, sauter jusqu'à la 2ème brique, passer en dessous de l'oeil, descendez de l'ascenseur, attendez que l'oeil arrive, quand il remontera, monter sur l'ascenseur et monter, gauche, sauter jusqu'à la 3ème brique, laisser vous tomber, monter gauche, sauter jusqu'à la troisième brique, détruire le petit carré, retourner vous et sauter, laissez vous tomber, mettre le nez du bonhomme vers la gauche, monter, sauter sur la brique, passer en dessous de l'oeil, laisser vous tomber, aller ascenseur, se mettre sur la brique à dte, attendre que l'ascenseur soit descendu, laisser vous tomber, gauche, sauter, monter l'escalier, laisser vous tomber, descen-

dre l'escalier, aller ascenseur, aller porte, monter l'escalier, aller à la dernière porte, monter l'escalier, aller à la dernière porte, sauter pour tomber sur l'ascenseur, monter, gauche, détruire balle, aller ascenseur, gauche, aller porte.

6ème TABLEAU : Dte, aller ascenseur, dte, sauter, passer en dessous des ballons, laisser vous tomber, retourner vous, détruire le petit carré, retourner vous, aller ascenseur, détruire le petit carré, gauche aller porte, sauter au dessus du ballon, aller ascenseur, dte, détruire le petit carré, retourner vous et descendez avec l'ascenseur, dte, passer en dessous du ballon, laisser vous tomber, dte, aller ascenseur, dte, laisser vous tomber, monter, gauche, aller ascenseur, monter l'escalier, aller à la 1ère porte, gauche, monter l'escalier, passer au dessus du ballon, aller porte, dte, laisser vous tomber, monter, dte, monter l'escalier, détruire le petit carré, descendre avec l'ascenseur, dte, aller ascenseur, retourner vous et sauter, monter l'escalier, aller porte.

7ème TABLEAU : Dte, monter l'escalier, laisser vous tomber, monter, dte, laisser vous tomber, sauter sur la brique à dte, retourner vous et sauter sur l'ascenseur, monter, détruire le petit carré, descendre avec l'ascenseur, gauche, aller ascenseur quand l'ascenseur s'arrête, donner à nouveau une impulsion vers le haut, dte, laisser vous tomber, aller au 1er ascenseur, dte, descendre l'escalier, détruire le mur, aller ascenseur, aller ascenseur, aller ascenseur, dte, monter l'escalier, aller uniquement que sur les briques du haut (il faut donc sauter de brique en brique), aller ascenseur, dte, aller ascenseur, dte, prendre le 2ème ascenseur, gauche, détruire balle, laisser vous tomber, remonter à l'endroit où se trouve les quatre ascenseurs, prendre le 3ème, dte, laisser vous tomber, gauche, laisser vous tomber, remonter jusqu'au quatre ascenseur, prendre le 4ème ascenseur, dte, laisser vous tomber, retournez vous, laisser vous tomber, remonter et prendre le 1er ascenseur, gauche, aller ascenseur, aller porte.

8ème TABLEAU : Dte, aller ascenseur, gauche, détruire les 4 balles, détruire le petit carré, faites demi-tour, aller porte, gauche, arrivé à la 3ème brique sauté, monter, gauche, aller porte, monter l'escalier, passer les losanges en sautant sur les briques, monter, gauche, sauter de nouveau sur les briques, arriver sur l'ascenseur détruire le petit carré, monter, gauche, aller porte, gauche, sauter jusqu'à la porte, dte, détruire le petit carré, retournez vous, aller porte, retournez vous, sauter jusqu'à la porte, retournez vous et sauter (normalement vous devriez atterrir sur l'ascenseur), monter, sauter, descendre l'escalier, laisser vous tomber, monter, quand l'ascenseur s'arrêtera donner à nouveau une impulsion vers le haut, gauche, détruire le petit carré, retournez vous, dte, sauter au dessus du trou, continuer à avancer, laisser vous tomber, monter, dte, laisser vous tomber, détruire le petit carré, aller ascenseur, gauche, monter l'escalier, arrivé en haut sauter pour atterrir sur la 1ère brique, puis sauter de brique en brique, détruire le petit carré, arrivé à la dernière brique arrêter vous puis sauter pour atterrir sur l'ascenseur, monter, gauche, aller 3ème porte. (Jean-François LESPILETTES).

● Pour arrêter la pendule et obtenir des vies infinies, maintiens la touche SHIFT appuyée et presse simultanément sur les touches MD ou DP ou CW ou HL. La combinaison à choisir varie, mais en appuyant sur la touche TAB, tu retrouveras toujours le jeu normal. SHIFT + un numéro t'amènera à la tour de même numéro, et SHIFT + 9 allumera ou éteindra le petit oiseau.

```
1 Temps et vies infinies sur NEBULUS version Cassette
2 B=0:FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:B=B+A:NEXT:MODE 0:BORDER 6
20 FOR I=640 TO 675:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF B=5236 THEN CALL &40 ELSE PRINT"Erreur dans datas":END
40 DATA 0,2,10,13,9,6,11,20,12,3,26,15,10,24,20,18,33,0,192,17,0
50 DATA 64,205,113,0,33,0,1,17,0,128,205,113,0,33,0,192,17,84,59
60 DATA 205,113,0,175,50,239,196,50,199,196,243,33,0,192,17,0
70 DATA 129,1,84,59,237,176,195,0,1,62,135,195,161,188
```

```
10 REM Vies infinies pour NEBULUS
15 REM version Disquette
20 MEMORY 32768:MODE 0
30 LOAD"NEBLOAD.BIN"
40 FOR I=1 TO 6:READ A
50 POKE &30+(I-1),A
60 NEXT I
70 POKE &8172,&CD:POKE &8173,&30
80 POKE &8174,0:CALL 33024
90 DATA 33,2,39,133,54,00,201
```

CPC

● Pendant le jeu, appuyer sur SHIFT RETURN ENTER et le numéro du niveau auquel vous voulez accéder (Ne pas se servir du pavé numérique). Et Abracadabradaca!!!!

● Pour avoir des vies infinies: POKE &85EF,00

NEBULUS

● Pour avoir des vies infinies, il suffit de prendre un éditeur de secteur et d'éditer : "NEBULUS.JMP". Chercher : 33FC0003, modifier le 4^{ème} trouvé et le remplacer par 33FC00FF.

```
REM VIES ET TEMPS INFINIE DE Cyril CHOQUE
PRINT "INSERT NEBULUS AND PRESS A KEY"
VOID INP (2)
OPEN "U", #1, "NEBULUS.JMP"
LPOKE 300000, &H4E714E71
INPUT "- VIES INFINIES (O/N) "; v$
INPUT "- TEMPS INFINIS (O/N) "; t$
IF v$="O" OR v$="o"
  SEEK #1, 41908
  BPUT #1, 300000, 4
  SEEK #1, 41912
  BPUT #1, 300000, 2
ELSE
  LPOKE 300000, &H53506700
  SEEK #1, 41908
  BPUT #1, 300000, 4
  SEEK #1, 41912
  DPOKE 300000, &HC
  BPUT #1, 300000, 2
ENDIF
IF t$="n" OR t$="N"
  SEEK #1, 42154
  BPUT #1, 300000, 4
ELSE
  LPOKE 300000, &H6700FED6
  SEEK #1, 42154
  BPUT #1, 300000, 4
ENDIF
CLOSE #1
```

ST

● Pendant la présentation, tape "HELLOIAMJMP" (en clavier QWERTY). Maintenant, tu peux changer de tour en appuyant sur les touches de fonctions de "F1 et F8".

ST & AMIGA

CPC

```
10 REM Vies infinies sur NEBULUS version Disk
20 REM Version du pack 'HEATWAVE'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A200 TO &A28B:READ A$:A=VAL("&" + A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>13493 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":BORDER 0
90 CALL &BB06:MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A200
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,B0,CD
110 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00,40,E5,16,20
120 DATA CD,81,A2,21,00,58,16,21,CD,81,A2,21,00,70,16,22
130 DATA CD,81,A2,21,00,40,11,00,D0,01,00,2E,ED,B0,E1,16
140 DATA 1A,CD,81,A2,21,00,42,11,00,01,01,00,16,ED,B0,EB
150 DATA 16,1B,D5,CD,81,A2,D1,01,00,18,09,14,7A,FE,20,20
160 DATA F1,21,6E,A2,11,40,00,01,30,00,D5,ED,B0,C9,F3,21
170 DATA 00,D0,11,00,8F,01,00,2E,ED,B0,AF,32,EF,85,C3,00
180 DATA 01,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00
```

```
10 BORDER NOT PI : PAPER NOT PINK VAL "7" : CLEAR VAL "25086"
20 LET S=NOT PI : LET DIR=VAL "23300" : LET B=VAL "3870"
30 POKE VAL "23658",VAL "8" : FOR I=SGN PI TO VAL "40" : READ A
40 LET S=S+A : POKE DIR,A : LET DIR=DIR+SGN PI : NEXT I
50 IF S<>B THEN PRINT "Erreur dans les datas" : STOP
60 INPUT "Vies infinies (O/N) "; LINE V$: IF V$="O" THEN POKE 23326,0
70 INPUT "Temps infini (O/N) "; LINE V$: IF V$="O" THEN POKE 23331,0
80 PRINT "Insérer NEBULUS" : LOAD ""CODE
90 RANDOMIZE USR 23300
100 DATA 33,0,252,17,42,91,1,19,0,237,176,62,201,18,205,42,91,62,195,50,72
110 DATA .254,205,19,252,62,53,50,153,128,62,96,50,127,170,195,0,128,0,0
```

● Pressez les touches : N, E, B et CAPS Shift en même temps. Vous avez maintenant les vies infinies. Pressez CAPS Shift et le numéro du tableau, où vous voulez aller.

SPECTRUM

● Vies infinies :
POKE 32921,0
Temps infini :
POKE 43647,0

```
1 REM Invulnérabilité et vies infinies
2 REM sur NEBULUS
10 PRINT CHR$(147):POKE 646,1:POKE 53280,0
20 POKE 53281,0:FOR I=272 TO 312:READ A
30 POKE I,A-5:NEXT:POKE 816,16:POKE 817,1
40 LOAD
50 DATA 37,170,249,174,37,146,245,8,174,40
60 DATA 146,246,8,174,6,146,247,8,101,174,8
70 DATA 146,46,186,174,174,146,216,133,146,194
80 DATA 133,174,101,146,69,152,243,37,213,101
```

● Pour avoir des vies infinies :
POKE 32931,0

C 64

```
1 REM Vies et temps infinis sur NEBULUS
10 FOR I=2816 TO 2852 : READ A : POKE I,A-5 : B=B+A : NEXT I
20 IF B<>4363 THEN PRINT"Erreur dans les datas":END
30 PRINT "Vies infinies (O/N)"
40 GET K$: IF K$<>"O" AND K$<>"N" THEN 40
50 IF K$="O" THEN POKE 2841,8
60 PRINT "Temps infinis (O/N)"
70 GET K$: IF K$<>"O" AND K$<>"N" THEN 70
80 IF K$="O" THEN POKE 2846,0
90 PRINT"Insérer NEBULUS" : SYS 2816
100 DATA 37,49,252,37,113,250,174,81,146,214,8,174,29,146,215,8,174,16
110 DATA 146,216,8,81,181,7,174,87,146,217,133,174,6,146,142,187,81,5,133
```

● Appuie simultanément sur la flèche vers le haut, J et, la flèche en haut à gauche du clavier, puis appuie sur FEU pour recommencer à jouer. Le temps se bloquera, tu seras invulnérable et tu pourras changer de tableau en appuyant sur le numéro de celui-ci. Pour tout remettre en mode 'normal', il suffit d'appuyer sur la barre d'espace et la touche 'SHIFT' de gauche.

NEVERMIND

ST/AMIGA

Félicitations à	056	MRMZHW	115	VBABVV	174	IGHXPB	233	AQVCGN
Christophe PARIS,	057	ARMZHN	116	PBABVP	175	RGHXPB	234	HQVCGZ
pour tous ces codes.	058	HRMZHZ	117	GBABVG	176	MIHKPM	235	VQVCGT
000	059	VRMZHT	118	IBABVI	177	AIHKPA	236	PQVCGI
001	060	PRMZHL	119	RBABVR	178	HIHKPH	237	GQVCGQ
002	061	GRMZHQ	120	MFABVW	179	VIHKPV	238	IQVCGB
003	062	IRMZHB	121	AFABVN	180	PIHKPP	239	RQVCGF
004	063	RRMZHF	122	HFABVZ	181	GIHKPG	240	MBVYGM
005	064	MWATVM	123	VFABVT	182	IIHKPI	241	ABVYGA
006	065	AWATVA	124	PFABVL	183	RIHKPR	242	HBVYGH
007	066	HWATVH	125	GFABVQ	184	MRHKPW	243	VBVYGV
008	067	VWATVV	126	IFABVB	185	ARHKPN	244	PBVYGP
009	068	PWATVP	127	RFABVF	186	HRHKPZ	245	GBVYGG
010	069	GWATVG	128	MMHFPM	187	VRHKPT	246	IBVYGI
011	070	IWATVI	129	AMHFPA	188	PRHKPL	247	RBVYGR
012	071	RWATVR	130	HMHFPH	189	GRHKPQ	248	MFVYGW
013	072	MNATVW	131	VMHFVP	190	IRHKPB	249	AFVYGN
014	073	ANATVN	132	PMHFPP	191	RRHKPF	250	HFVYGZ
015	074	HNATVZ	133	GMHFPG	192	MWVSGM	251	VFVYGT
016	075	VNATVT	134	IMHFPI	193	AWVSGA	252	PFVYGL
017	076	PNATVL	135	RMHFPR	194	HWVSGH	253	GFVYGQ
018	077	GNATVQ	136	MAHFPP	195	VWVSGV	254	IFVYGB
019	078	INATVB	137	AAHFPP	196	PWVSGP	255	RFVYGF
020	079	RNATVF	138	HAHFPP	197	GWVSGG	256	MMPRIM
021	080	MZALVM	139	VAHFPT	198	IWVSGI	257	AMPRIA
022	081	AZALVA	140	PAHFPL	199	RWVSGR	258	HMPRIH
023	082	HZALVH	141	GAHFPP	200	MNVSGW	259	VMPRIV
024	083	VZALVV	142	IAHFPP	201	ANVSGN	260	PMPRIP
025	084	PZALVP	143	RAHFPP	202	HNVSGZ	261	GMPRIG
026	085	GZALVG	144	MHHUPM	203	VNVSGT	262	IMPRII
027	086	IZALVI	145	AHHUPA	204	PNVSGI	263	RMPRII
028	087	RZALVR	146	HHHUPH	205	GNVSGQ	264	MAPRIW
029	088	MTALVW	147	VHHUPV	206	INVSGB	265	AAPRIN
030	089	ATALVN	148	PHHUPP	207	RNVSGF	266	HAPRIZ
031	090	HTALVZ	149	GHHUPG	208	MZVEGM	267	VAPRIT
032	091	VTALVT	150	IHHUPI	209	AZVEGA	268	PAPRIL
033	092	PTALVL	151	RHHUPR	210	HZVEGH	269	GAPRIQ
034	093	GTALVQ	152	MVHUPW	211	VZVEGV	270	IAPRIB
035	094	ITALVB	153	AVHUPN	212	PZVEGP	271	RAPRIF
036	095	RTALVF	154	HVHUPZ	213	GZVEGG	272	MHPWIM
037	096	MLAQVM	155	VVHUPT	214	IZVEGI	273	AHPWIA
038	097	ALAQVA	156	PVHUPL	215	RZVEGR	274	HHPWIH
039	098	HLAQVH	157	GVHUPQ	216	MTVEGW	275	VHPWIV
040	099	VLAQVV	158	IVHUPB	217	ATVEGN	276	PHPWIP
041	100	PLAQVP	159	RVHUPF	218	HTVEGZ	277	GHPWIG
042	101	GLAQVG	160	MPHXPM	219	VTVEGT	278	IHPWII
043	102	ILAQVI	161	APHXPA	220	PTVEGL	279	RHPWIR
044	103	RLAQVR	162	HPHXPH	221	GTVEGQ	280	MVPWIW
045	104	MQAQVW	163	VPHXPV	222	ITVEGB	281	AVPWIN
046	105	AQAQVN	164	PPHXPP	223	RTVEGF	282	HVPWIZ
047	106	HQAQVZ	165	GPHXPG	224	MLVCGM	283	VVPWIT
048	107	VQAQVT	166	IPHXPI	225	ALVCGA	284	PVPWIL
049	108	PQAQVL	167	RPHXPR	226	HLVCGH	285	GVPWIQ
050	109	GQAQVQ	168	MGHXPW	227	VLVCGV	286	IVPWIB
051	110	IQAQVB	169	AGHXPB	228	PLVCGP	287	RVPWIF
052	111	RQAQVF	170	HGHXPZ	229	GLVCGG	288	MPPNIM
053	112	MBABVM	171	VGHXPT	230	ILVCGI	289	APPNIA
054	113	ABABVA	172	PGHXPL	231	RLVCGR	290	HPPNIH
055	114	HBABVH	173	GGHXPQ	232	MQVCGW	291	VPPNIV

NEVERMIND

ST/AMIGA

292	PPPNIP	350	ITGLRB	408	MVIUWW	466	HZRENH	524	PAWRZL
293	GPPNIG	351	RTGLRF	409	AVIUWN	467	VZRENV	525	GAWRZQ
294	IPPNII	352	MLGQRM	410	HVIUWZ	468	PZRENP	526	IAWRZB
295	RPPNIR	353	ALGQRA	411	VVIUWT	469	GZRENG	527	RAWRZF
296	MGPNIW	354	HLGQRH	412	PVIUWL	470	IZRENI	528	MHWWZM
297	AGPNIN	355	VLGQRV	413	GVIUWQ	471	RZRENR	529	AHWWZA
298	HGPNIZ	356	PLGQRP	414	IVIUWB	472	MTRENW	530	HHWWZH
299	VGPNIT	357	GLGQRG	415	RVIUWF	473	ATRENN	531	VHWWZV
300	PGPNIL	358	ILGQRI	416	MPIXWM	474	HTRENN	532	PHWWZP
301	GGPNIQ	359	RLGQRR	417	APIXWA	475	VTRENT	533	GHWWZG
302	IGPNIB	360	MQGQRW	418	HPIXWH	476	PTRENL	534	IHWWZI
303	RGPNIF	361	AQGQRN	419	VPIXWV	477	GTRENN	535	RHWWZR
304	MIPZIM	362	HQGQRZ	420	PPIXWP	478	ITRENB	536	MVWWZV
305	AIPZIA	363	VQGQRT	421	GPIXWG	479	RTRENF	537	AVWWZN
306	HIPZIH	364	PQGQRL	422	IPIXWI	480	MLRCNM	538	HVWWZZ
307	VIPZIV	365	GQGQRC	423	RPIXWR	481	ALRCNA	539	VVWWZT
308	PIPZIP	366	IQGQRB	424	MGIXWW	482	HLRCNH	540	PVWWZL
309	GIPZIG	367	RQGQRF	425	AGIXWN	483	VLRCNV	541	GVWWZQ
310	IIPZII	368	MBGBRM	426	HGIXWZ	484	PLRCNP	542	IVWWZB
311	RIPZIR	369	ABGBRA	427	VGIXWT	485	GLRCNG	543	RVWWZF
312	MRPZIW	370	HBGBRH	428	PGIXWL	486	ILRCNI	544	MPWNZM
313	ARPZIN	371	VBGBRV	429	GGIXWQ	487	RLRCNR	545	APWNZA
314	HRPZIZ	372	PBGBRP	430	IGIXWB	488	MQRCNW	546	HPWNZH
315	VRPZIT	373	GBGBRG	431	RGIXWF	489	AQRCNN	547	VPWNZV
316	PRPZIL	374	IBGBRI	432	MIKWM	490	HQRCNZ	548	PPWNZP
317	GRPZIQ	375	RBGBRR	433	AIKWA	491	VQRCNT	549	GPWNZG
318	IRPZIB	376	MFGBRW	434	HIKWH	492	PQRCNL	550	IPWNZI
319	RRPZIF	377	AFGBRN	435	VIKVV	493	GQRCNQ	551	RPWNZR
320	MWGTRM	378	HFGBRZ	436	PIKWP	494	IQRCNB	552	MGWNZW
321	AWGTRA	379	VFGBRT	437	GIKWG	495	RQRCNF	553	AGWNZN
322	HWGTRH	380	PFGBRL	438	IIKWI	496	MBRYNM	554	HGWNZZ
323	VWGTRV	381	GFGBRQ	439	RIKWR	497	ABRYNA	555	VGWNZT
324	PWGTRP	382	IFGBRB	440	MRIKWW	498	HBRYNH	556	PGWNZL
325	GWGTRG	383	RFGBRF	441	ARIKWN	499	VBRYNV	557	GGWNZQ
326	IWGTRI	384	MMIFWM	442	HRIKWZ	500	PBRYNP	558	IGWNZB
327	RWGTRR	385	AMIFWA	443	VRIKWT	501	GBRYNG	559	RGWNZF
328	MNGTRW	386	HMIFWH	444	PRIKWL	502	IBRYNI	560	MIWZZM
329	ANGTRN	387	VMIFWV	445	GRIKWQ	503	RBRYNR	561	AIWZZA
330	HNGTRZ	388	PMIFWP	446	IRIKWB	504	MFRYNW	562	HIWZZH
331	VNGTRT	389	GMIFWG	447	RRIKWF	505	AFRYNN	563	VIWZZV
332	PNGTRL	390	IMIFWI	448	MWRSNM	506	HFRYNZ	564	PIWZZP
333	GNGTRQ	391	RMIFWR	449	AWRSNA	507	VFRYNT	565	GIWZZG
334	INGTRB	392	MAIFWV	450	HWRSNH	508	PFRYNL	566	IHWZZI
335	RNGTRF	393	AAIFWN	451	VWRSNV	509	GFRYNQ	567	RIWZZR
336	MZGLRM	394	HAIFWZ	452	PWRSNP	510	IFRYNB	568	MRWZZW
337	AZGLRA	395	VAIFWT	453	GWRSNG	511	RFRYNF	569	ARWZZN
338	HZGLRH	396	PAIFWL	454	IWRSNI	512	MMWRZM	570	HRWZZZ
339	VZGLRV	397	GAIFWQ	455	RWRSNR	513	AMWRZA	571	VRWZZT
340	PZGLRP	398	IAIFWB	456	MNRSNW	514	HMWRZH	572	PRWZZL
341	GZGLRG	399	RAIFWF	457	ANRSNN	515	VMWRZV	573	GRWZZQ
342	IZGLRI	400	MHIUWM	458	HNRSNZ	516	PMWRZP	574	IRWZZB
343	RZGLRR	401	AHIUWA	459	VNRSNT	517	GMWRZG	575	RRWZZF
344	MTGLRW	402	HHIUWH	460	PNRSNL	518	IMWRZI	576	MWNITM
345	ATGLRN	403	VHIUWV	461	GNRSNQ	519	RMWRZR	577	AWNITTA
346	HTGLRZ	404	PHIUWP	462	INRSNB	520	MAWRZW	578	HWNTTH
347	VTGLRT	405	GHIUWG	463	RNRSNF	521	AAWRZN	579	VWNTTV
348	PTGLRL	406	IHIUWI	464	MZRENM	522	HAWRZZ	580	PWNTTP
349	GTGLRQ	407	RHIUWR	465	AZRENA	523	VAWRZT	581	GWNTTG

NEVERMIND

ST/AMIGA

582	IWNNTI	640	MMZFLM	698	HRZK LZ	756	PBTYQP	814	IGLNBB
583	RWNTR	641	AMZFLA	699	VRZKLT	757	GBTYQG	815	RGLNBF
584	MNNTTW	642	HMZFLH	700	PRZKLL	758	IBTYQI	816	MILZBM
585	ANNTTN	643	VMZFLV	701	GRZK LQ	759	RBTYQR	817	AILZBA
586	HNNTTZ	644	PMZFLP	702	IRZKLB	760	MFTYQW	818	HILZBH
587	VNNTTT	645	GMZFLG	703	RRZKLF	761	AFTYQN	819	VILZBV
588	PNNTTL	646	IMZFLI	704	MWTSQM	762	HFTYQZ	820	PILZBP
589	GNNTTQ	647	RMZFLR	705	AWTSQA	763	VFTYQT	821	GILZBG
590	INNNTB	648	MAZFLW	706	HWTSQH	764	PFTYQL	822	IILZBI
591	RNNNTF	649	AAZFLN	707	VWTSQV	765	GFTYQQ	823	RILZBR
592	MZNLTM	650	HAZFLZ	708	PWTSQP	766	IFTYQB	824	MRLZBW
593	AZNLTA	651	VAZFLT	709	GWTSQG	767	RFTYQF	825	ARLZBN
594	HZNLTH	652	PAZFLF	710	IWTSQI	768	MMLRBM	826	HRLZBZ
595	VZNLTV	653	GAZFLQ	711	RWTSQR	769	AMLRBA	827	VRLZBT
596	PZNLTP	654	IAZFLB	712	MNTSQW	770	HMLRBH	828	PRLZBL
597	GZNLTG	655	RAZFLF	713	ANTSQN	771	VMLRBV	829	GRLZBQ
598	IZNLTI	656	MHZULM	714	HNTSQZ	772	PMLRBP	830	IRLZBB
599	RZNLTR	657	AHZULA	715	VNTSQT	773	GMLRBG	831	RRLZBF
600	MTNLTW	658	HHZULH	716	PNTSQL	774	IMLRBI	832	MWQTFM
601	ATNLTN	659	VHZULV	717	GNTSQQ	775	RMLRBR	833	AWQTFA
602	HTNLTZ	660	PHZULP	718	INTSQB	776	MALRBW	834	HWQTFH
603	VTNLTT	661	GHZULG	719	RNTSQF	777	AALRBN	835	VWQTFV
604	PTNLTL	662	IHZULI	720	MZTEQM	778	HALRBZ	836	PWQTFP
605	GTNLTQ	663	RHZULR	721	AZTEQA	779	VALRBT	837	GWQTFG
606	ITNLTB	664	MVZULW	722	HZTEQH	780	PALRBL	838	IWQTFI
607	RTNLTF	665	AVZULN	723	VZTEQV	781	GALRBQ	839	RWQTFR
608	MLNQTM	666	HVZULZ	724	PZTEQP	782	IALRBB	840	MNQTFW
609	ALNQTA	667	VVZULT	725	GZTEQG	783	RALRBF	841	ANQTFN
610	HLNQTH	668	PVZULL	726	IZTEQI	784	MHLWBM	842	HNQTFZ
611	VLNQTV	669	GVZULQ	727	RZTEQR	785	AHLWBA	843	VNQTFI
612	PLNQTP	670	IVZULB	728	MTTEQW	786	HHLWBH	844	PNQTFI
613	GLNQTG	671	RVZULF	729	ATTEQN	787	VHLWBV	845	GNQTFQ
614	ILNQTI	672	MPZXLM	730	HTTEQZ	788	PHLWBP	846	INQTFB
615	RLNQTR	673	APZXLA	731	VTTEQT	789	GHLWBG	847	RNQTFE
616	MQNQTW	674	HPZXLH	732	PTTEQL	790	IHLWBI	848	MZQLFM
617	AQNQTN	675	VPZXLV	733	GTTEQQ	791	RHLWBR	849	AZQLFA
618	HQNQTZ	676	PPZXLP	734	ITTEQB	792	MVLWBW	850	HZQLFH
619	VQNQTT	677	GPZXLG	735	RTTEQF	793	AVLWBN	851	VZQLFV
620	PQNQTL	678	IPZXLI	736	MLTCQM	794	HVLWBZ	852	PZQLFP
621	GQNQTO	679	RPZXLR	737	ALTCQA	795	VVLWBT	853	GZQLFG
622	IQNQTB	680	MGZXLW	738	HLTCQH	796	PVLWBL	854	IZQLFI
623	RQNQTF	681	AGZXLN	739	VLTCQV	797	GVLWBQ	855	RZQLFR
624	MBNBTM	682	HGZXLZ	740	PLTCQP	798	IVLWBB	856	MTQLFW
625	ABNBTA	683	VGZXLT	741	GLTCQG	799	RVLWBF	857	ATQLFN
626	HBNBTH	684	PGZXLL	742	ILTCQI	800	MPLNBM	858	HTQLFZ
627	VBNBTV	685	GGZXLQ	743	RLTCQR	801	APLNBA	859	VTQLFT
628	PBNBTP	686	IGZXLB	744	MQTCQW	802	HPLNBH	860	PTQLFL
629	GBNBTG	687	RGZXLF	745	AQTCQN	803	VPLNBV	861	GTQLFQ
630	IBNBTI	688	MIZKLM	746	HQTCQZ	804	PPLNBP	862	ITQLFB
631	RBNBTR	689	AIZKLA	747	VQTCQT	805	GPLNBG	863	RTQLFF
632	MFNBTV	690	HIZKLV	748	PQTCQL	806	IPLNBI	864	MLQQFM
633	AFNBTV	691	VIZKLV	749	GQTCQQ	807	RPLNBR	865	ALQQFA
634	HFNBTV	692	PIZKLP	750	IQTCQB	808	MGLNBW	866	HLQQFH
635	VFNBTI	693	GIZKLG	751	RQTCQF	809	AGLNBV	867	VLQQFV
636	PFNBTL	694	IIZKLI	752	MBTYQM	810	HGLNBZ	868	PLQQFP
637	GFNBTV	695	RIZKLR	753	ABTYQA	811	VGLNBT	869	GLQQFG
638	IFNBTV	696	MRZKLV	754	HBTYQH	812	PGLNBL	870	ILQQFI
639	RFNBTV	697	ARZKLV	755	VBTYQV	813	GGLNBQ	871	RLQQFR

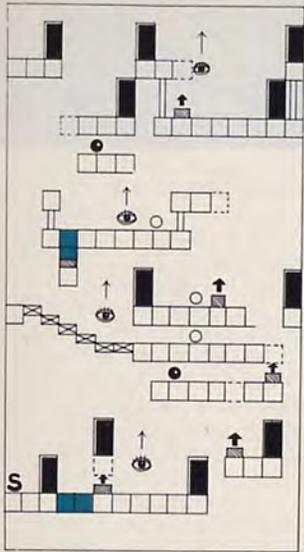
872	MQQQFW	898	HMBFUH	924	PVBUUL	950	IIBKUI	976	MZFEXM
873	AQQQFN	899	VMBFUV	925	GVBUUQ	951	RIBKUR	977	AZFEXA
874	HQQQFZ	900	PMBFUP	926	IVBUUB	952	MRBKUW	978	HZFEXH
875	VQQQFT	901	GMBFUG	927	RVBUUF	953	ARBKUN	979	VZFEXV
876	PQQQFL	902	IMBFUI	928	MPBXUM	954	HRBKUZ	980	PZFEXP
877	GQQQFQ	903	RMBFUR	929	APBXUA	955	VRBKUT	981	GZFEXG
878	IQQQFB	904	MABFUW	930	HPBXUH	956	PRBKUL	982	IZFEXI
879	RQQQFF	905	AABFUN	931	VPBXUV	957	GRBKUQ	983	RZFEXR
880	MBQBFB	906	HABFUZ	932	PPBXUP	958	IRBKUB	984	MTFEXW
881	ABQBFA	907	VABFUT	933	GPBXUG	959	RRBKUF	985	ATFEXN
882	HBQBFB	908	PABFUL	934	IPBXUI	960	MWFSXM	986	HTFEXZ
883	VBQBFB	909	GABFUQ	935	RPBXUR	961	AWFSXA	987	VTFEXT
884	PBQBFB	910	IABFUB	936	MGBXUW	962	HWFSXH	988	PTFEXL
885	GBQBFB	911	RABFUF	937	AGBXUN	963	VWFSXV	989	GTFEXQ
886	IBQBFI	912	MHBUUM	938	HGBXUZ	964	PWFSXP	990	ITFEXB
887	RBQBFR	913	AHBUUA	939	VGBXUT	965	GWFSXG	991	RTFEXF
888	MFQBFW	914	HHBUUH	940	PGBXUL	966	IWFSXI	992	MLFCXM
889	AFQBFB	915	VHBUUV	941	GGBXUQ	967	RWFSXR	993	ALFCXA
890	HFQBFB	916	PHBUUP	942	IGBXUB	968	MNFSXW	994	HLFCXH
891	VFQBFT	917	GHBUUG	943	RGBXUF	969	ANFSXN	995	VLFCXV
892	PFQBFL	918	IHBUII	944	MIBKUM	970	HNFSXZ	996	PLFCXP
893	GFQBFB	919	RHBUUR	945	AIBKUA	971	VNFSXT	997	GLFCXG
894	IFQBFB	920	MVBUUW	946	HIBKUH	972	PNFSXL	998	ILFCXI
895	RFQBFB	921	AVBUUN	947	VIBKUV	973	GNFSXQ	999	RLFCXR
896	MMBFUM	922	HVBUUZ	948	PIBKUP	974	INFSXB		CHRISTOPHE PARIS
897	AMBFUA	923	VVBUUT	949	GIBKUG	975	RNFSXF		

3615 JOYSTICK

**DES TONNES DE CADOS
GENIOS OFFERTS
CHAQUE JOUR**

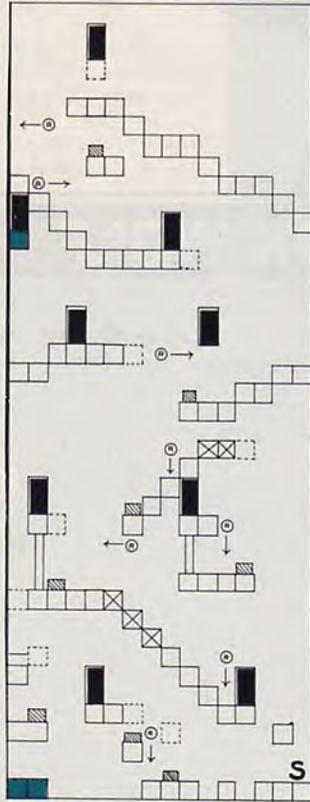
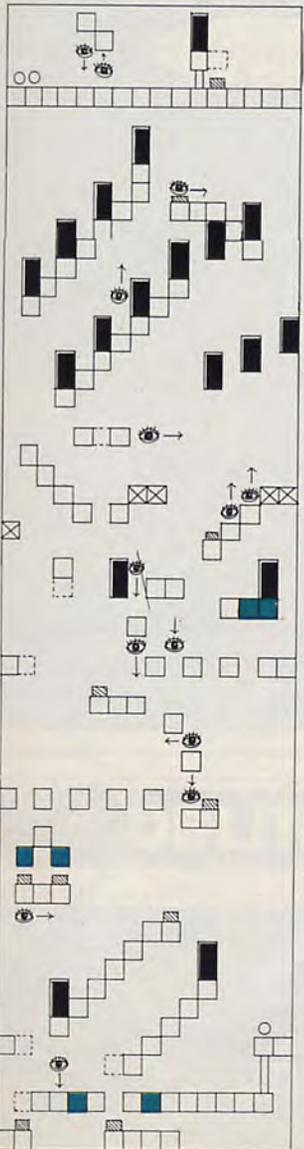
**SOFTS - TEE-SHIRTS - POSTERS - BADGES
- PINS - GADGETS - COMPACT-DISCS -
K7 AUDIO - K7 VIDEO - ETC...**

NEBULUS

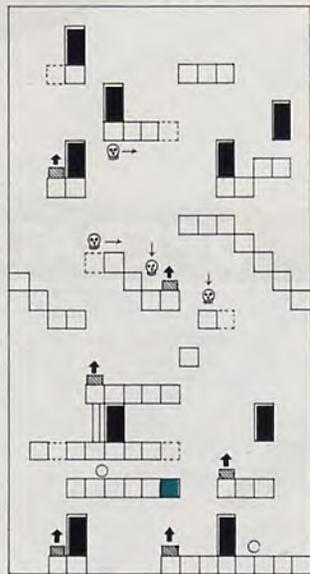
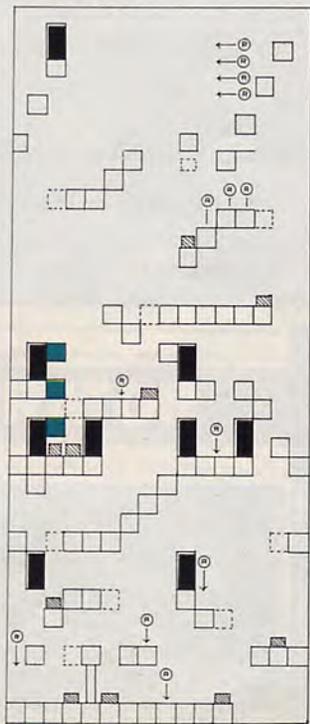


1

5



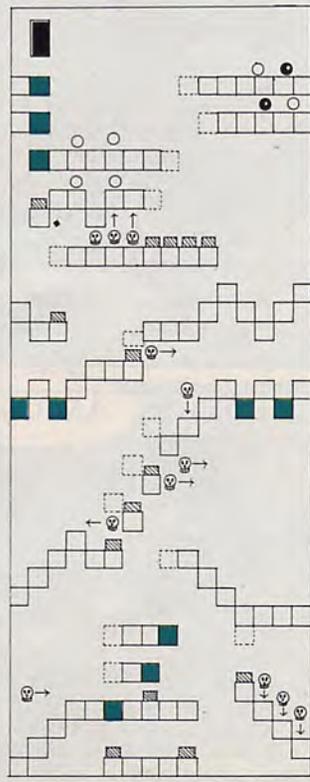
2



3

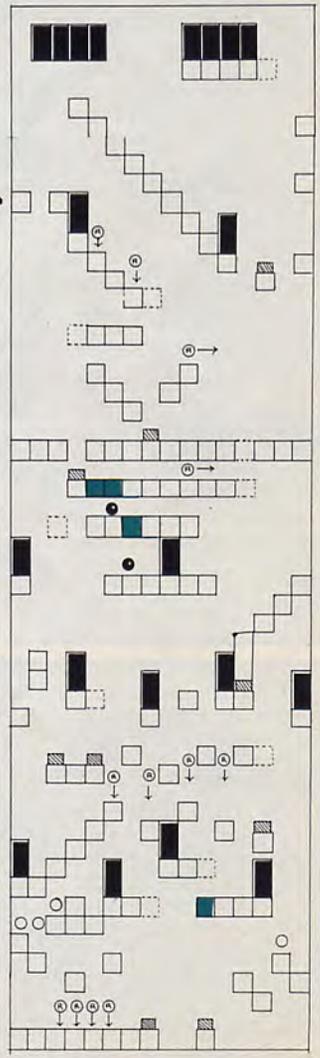
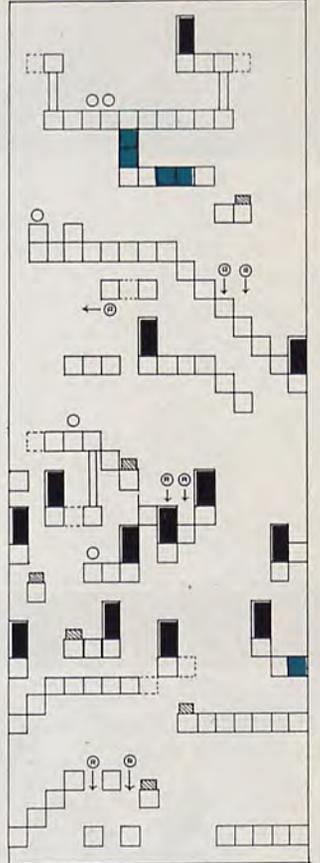
2

7



4

8





OPERATION WOLF

Ce programme est à taper en GFA basic (toutes versions), il génère un secteur boot sur disquette, veuillez donc bien après avoir sauvegardé votre programme à insérer une disquette vierge pour l'inscription du secteur boot sur la disquette. Une fois ceci fait, faites un Reset, une fois que l'ordinateur a lu le boot insérez la disquette 1 du jeu puis appuyez sur une touche.

```

REM Vies infinies pour OPERATION WOLF
Option base 1:Dim AA%(1024):ADD=Varptr(AA%(1))
For I%=0 To 226 Step 2
Read A$
A=Val("&h"+A$)
Poke ADD+I%,A
Next I%
Call ADD
Data 3F3C,1,70FF,3F00,2F00,487A,28,3F3C,12,4E4E,4FEF,E,7001
Data 3F00,42A7,3F00,4267,42A7,487A,E,3F3C,9,4E4E,4FEF,14
Data 4E75,601E,574F,4C46,3031,9A22,8200,202,100,270,D0,2F8
Data 500,A00,100,0,0,2F3C,2,2,4E4D,588F,41FA,14,43F9,0,8E00
Data 2449,707F,22D8,51C8,FFFC,4ED2,2F3C,7,0,4E4D,588F,4267
Data 3F3C,4,4E4D,4FEF,E,43FA,18,7002,7203,2419,3059,D1CE
Data 2082,51C9,FFF8,51C8,FFF0,4ED6,4A79,2,DB2,1910,205A
Data 285A,33FC,78,F56,1AE8,21C0,2968,4E71,33C0,E20,1986
Data 20D0,28D0,4D50,4C20,5353,3136,2034,4A42

```

ST

● Pour avoir de l'énergie infinie pour OPERATION WOLF, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets :

53790002D70A remplacez les TOUS par : 60040002D70A

55790002D70A remplacez les TOUS par : 60040002D70A

59790002D70A remplacez les TOUS par : 60040002D70A

0479000C0002D70A remplacez les TOUS par : 047900000002D70A 047900140002D70A

remplacez les TOUS par : 047900000002D70A

Toutes ces modifications sont à effectuer sur la disquette numéro 1. P.S: Il y a un paquet de modifications donc faites-les sur une sauvegarde.

● Pour avoir 32000 chargeurs et 32000 grenades. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher 33FC0006 et remplacer le premier trouvé par 33FC7F FF (Grenades). et le deuxième trouvé par 33FC7FFF (Chargeurs).

```

1 REM Donne 20 grenades et 20 chargeurs
2 REM pour OPERATION WOLF
10 DATA 41fa,1e,227c,7,ff50,303c,19,22d8
20 DATA 51c8,fffc,23fc,7,ff50,0,68,4e75
30 DATA 48e7,c006,4bfa,22,2d4d,2e,4bee,22
40 DATA 7016,d25d,51c8,fffc,4641,3d41,52,4cdf
50 DATA 6003,4e73,4e71,4e71,48e7,6,2c79,0
60 DATA 4,42ae,2e,4bfa,e,23cd,0,68
70 DATA 4cdf,6000,4e75,33fc,14,3,6f58,33fc
80 DATA 14,3,6f56,4ef9,fc,ca6
90 CO=0: VA=520192&: FOR A=VA TO 520314& STEP 2
100 READ B$: B=VAL("&h"+B$): CO=CO+B: POKEW A,B: NEXT A
110 IF CO<>573736& THEN PRINT "Erreur datas !!": END
120 CALL VA: PRINT: PRINT "Insérez OPERATION WOLF et faites"
130 PRINT "un RESET pour que le jeu se charge avec l'option"
140 END

```

AMIGA

C 64

```

1 REM Grenades et munitions illimitées
2 REM plus invulnérabilité pour
3 REM OPERATION WOLF version Cassette
10 DATA 37,91,250,174,37,146,89,8,174,5,146
20 DATA 90,8,101,77,82,85,77,174,170,146,174
30 DATA 145,146,141,141,174,14,146,259,133,81,53
40 DATA 8,174,178,146,40,142,109,178,37,213,101
40 FOR A=53231 TO 53264:READ B:POKE A,B-5:C=C+B:NEXT A
50 IF C<>5050 THEN PRINT "Erreur dans les datas": END
60 POKE 157,128: SYS 53231

```

OPERATION WOLF

```

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

● En effet, lorsqu'on arrive au village il faut tirer sur les animaux et de nouveaux chargeurs apparaissent. Quand une bouteille avec un L apparaît il faut tirer dessus et quelques carrés de blessures s'enlèvent. De plus au dernier tableau il vaut mieux garder les grenades car à la fin de ce tableau apparaît un gros hélicoptère et il est plus simple de le canarder avec des grenades plutôt qu'avec des balles. Pour finir si après avoir tiré sur un objet (je ne sais plus lequel! désolé) il apparaît un compte à rebours cela signifie que vous êtes invulnérable jusqu'à temps que le compte à rebours arrive à zéro.
(COCHON Franck)

● Pour avoir de l'énergie infinie, remplacer 30 0B 2B 34 4F par 30 0B 2B 00 4F.
Pour avoir des grenades infinies, rechercher 3A 97 AE 3D FA, et remplacer par 3A 97 AE 00 FA.
Pour avoir des balles infinies, rechercher les octets 7E 3D FA 2E 25 et les remplacer par 7E 00 FA 2E 25. (Patrice MAUBERT)

```

10 REM Balles et Grenades infinies sur OPERATION WOLF
15 REM version Disquette de Stéphane Long.
20 MODE 0: BORDER 0: FOR A=0 TO 15: READ A$: INK A, VAL (A$): NEXT
30 DATA 0,9,C,15,3,6,F,18,19,26,1,2,B,14,D,A
40 FOR i=&A000 TO &A143: READ a$: A=VAL ("&"+a$): POKE I, A: B=B+A: NEXT
50 IF B<>35031 THEN PRINT "PAF ! ERREUR DANS LES DATAS": END
60 CALL &A000
70 DATA 01,7E,FA,3E,01,ED,79,F3,21,00,C0,16,0C,1E,04,06,10
80 DATA CD,35,A0,21,80,01,16,06,1E,02,06,20,CD,35,A0,21
90 DATA A0,2C,36,00,21,36,25,36,00,01,7E,FA,3E,00,ED,79
100 DATA C3,00,6A,C9,3E,06,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,5F
110 DATA A0,0E,05,C5,F5,E5,D5,CD,5F,A0,D1,E1,F1,C1,5F,78
120 DATA 93,47,CB,23,CB,23,7C,83,67,1E,01,14,18,D6,7A,32
130 DATA 32,A1,32,3B,A1,22,8F,A0,7B,32,3D,A1,79,32,3F,A1
140 DATA 18,00,11,35,A1,CD,AB,A0,3A,43,A1,B7,20,F4,11,2F
150 DATA A1,CD,95,A0,11,35,A1,CD,AB,A0,11,38,A1,21,00,00
160 DATA CD,B3,A0,C9,CD,A6,A0,11,33,A1,CD,AB,A0,21,43,A1
170 DATA CB,6E,28,F3,C9,01,FE,A0,18,0B,01,E0,A0,21,43,A1
180 DATA 18,03,01,D5,A0,ED,43,CD,A0,1A,47,13,C5,1A,13,CD
190 DATA 04,A1,C1,10,F7,01,7E,FB,11,10,20,C3,1D,20,0C,ED
200 DATA 78,77,0D,23,ED,78,F2,D5,A0,A2,20,F2,21,43,A1,ED
210 DATA 78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD
220 DATA ED,78,A3,20,EA,3A,44,A1,E6,04,C0,37,C9,ED,78,F2
230 DATA FE,A0,C9,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,02,F1
240 DATA C9,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,C9,C5,06,F5
250 DATA ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,30,FB,C1,10,F0,C9,03,0F
260 DATA 00,00,01,08,02,4A,00,09,4C,00,00,00,01,03,05,2A
270 DATA FF,00,00
    
```

● Pour avoir de l'énergie infinie: POKE &2C81,0
Pour avoir des grenades infinies : POKE &2536,0
Pour avoir des balles infinies : POKE &2521,0
(Patrice MAUBERT)

CPC

● Entre chaque niveau, appuyer plusieurs fois sur ESCAPE, l'énergie perdue redescend.
(Pascal JAOUEN)

● Pour avoir des cartouches infinies : POKE 35107,173
Pour avoir du temps infini : POKE 36007,165
Pour avoir des balles infinies :

Pour avoir des bombes infinies : POKE 34952,165
Et pour redémarrer le jeu : SYS 16960

C 64

OBLITERATOR

● Quand vous marchez dans l'entrée, gardez le bouton gauche de la souris enfoncé, tout en continuant de la bouger de haut en bas. En théorie Drack marchera à coté de vous durant le présent tableau. Ne pas lâcher le bouton de la souris jusqu'au tableau suivant.
(Christophe CARTHONNET)

AMIGA

● Pour avoir des vies infinies : POKE &2B1F,&A7 (Patrice MAUBERT)
● Pour avoir des vies infinies rechercher les octets 21 53 0A 35 C2 et les remplacer par 21 53 0A A7 C2. (Patrice MAUBERT)

CPC

OIDS

ST

```

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

OVERLANDER

```

1 ' Vie, armement, essence, argent infinis
2 ' Pour OVERLANDER version Cassette de Patrick
FUNARO
3 ' (supprimer la ligne correspondant à l'option non
désirée)
10 DATA 62,61,50,21,26,62,61,50,64,6
20 DATA 62,205,50,213,5,62,237,50,227,34
30 DATA 50,96,33,62,48,50,229,34,195,128,227
40 MODE 1: FOR A=48896 TO 48926: READ B
50 POKE A,B: C=C+B: NEXT
60 IF C<>2760 THEN PRINT "ERREUR !!!!": END
70 POKE 48897,0: ' Vies
80 POKE 48907,58: ' Essence
90 POKE 48912,62: POKE 48920,24: 'Argent
100 POKE 48902,0: ' Armement
110 INPUT "Insérez la cassette ...";OK$
120 CALL 48439: MEMORY 16383: MODE 1
130 LOAD "!",41984: POKE 42065,0
140 POKE 42066,191: CALL 41984
    
```

● Pour avoir les vies infinies:
POKE &1847,0
(Joël VIALETTE)

CPC

● Pour avoir des vies infinies, il suffit de charger le fichier PRG avec un éditeur de secteurs, et de rechercher : 060941F900 006F5368 et remplacer 5368 par 4E71.
(Lim SABADA).

ST

```

01 REM Pour les passionnés de musique
02 REM Changer en ligne 70 de 0 a 2
03 REM La musique se trouve de $8000 à $A000 132
blocs
04 REM Bertrand JESENBERGER
10 READ A:IF A<>-1 THE POKE 4096+I,A:I=I+1:GOTO 10
20 SYS 4096
30 DATA 120,169,39,141,20,3,169,16
40 DATA 141,213,169,1,141,25,208
50 DATA 141,26,208,141,13,220,169,50
60 DATA 141,18,208,169,27,141,17,208,169
70 DATA 0
80 DATA 32,0,128,88,96,32,3,128,169
90 DATA 1,141,25,208,76,49,234,-1
    
```

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

C 64

OFF SHORE WARRIOR

CPC

```

10 REM CHOIX DU LEVEL ET MISSILES INFINIS sur Off shore warrior version Disk
20 REM (C) JOYSTICK HEBDO Par Patrice Maubert
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A03A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>5001 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"CHANGEMENT DE LEVEL AUTOMATIQUE"
80 INPUT"QUELLE QUE SOIT LA POSITION D'ARRIVEE (O/N) ";A$
90 IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &A008,&D2:POKE &A00D,&BA:POKE &A012,&A6
100 INPUT"MISSILES INFINIS (O/N) ";A$
110 IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &A017,&35
120 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE"
130 CALL &BB06:CALL &A000:MODE 1
140 PRINT"TRANSFORMATIONS EFFECTUEES !!!":NEW
150 DATA 16,1A,0E,45,CD,23,A0,3E,00,32,98,80,3E
160 DATA 00,32,99,80,3E,00,32,9A,80,3E,00,32,42
170 DATA 81,16,1A,0E,45,CD,2F,A0,C9,1E,00,21,00
180 DATA 80,DF,2C,A0,C9,66,C6,07,1E,00,21,00,80
190 DATA DF,38,A0,C9,4E,C6,07,00,00,00,00,00,00
    
```

```

5 REM OFF SHORE WARRIOR K7 de Marc LECONTE
10 MEMORY &1E80
20 INK 0,0:INK 1,6:INK 2,1:INK 3,9:MODE 1
30 PEN 2:LOCATE 15,10:PRINT"OFF SHORE"
40 LOCATE 16,12:PEN 1:PRINT"WARRIOR"
50 LOCATE 1,24:PEN 3:INPUT "OPTION (O/N) > ",R$:LOCATE 1,24:PRINT SPACES(30)
60 IF UPPER$(LEFT$(R$,1))="N" THEN GOTO 120
70 LOCATE 1,23:INPUT "BRIDER LA VITESSE DES CONCURENTS (O/N) > ",R$
80 IF UPPER$(LEFT$(R$,1))="O" THEN O1=1
90 LOCATE 1,23:PRINT SPACES(50):LOCATE 1,23
100 INPUT "RENDRE IMPOSSIBLE LES COLISIONS (O/N) > ",R$
110 IF UPPER$(LEFT$(R$,1))="O" THEN O2=1
120 LOCATE 1,24:INPUT"PRESENTATION (O/N) > ",R$
130 IF UPPER$(LEFT$(R$,1))="N" THEN GOTO 170
140 MODE 0;BORDER 0
150 FOR I=0 TO 15:READ J:INK I,J:NEXT
160 LOAD"!presente",&C000
170 LOAD"!code"
180 IF O2=1 THEN POKE &9000+&61,&18
190 IF O1=1 THEN POKE &9000+&152,&C3
200 CALL &1E80
210 DATA 0,1,2,11,23,26,13,3,6,6,15,15,24,10,14,26
    
```

● Au départ, mettre le Joystick en avant, et dès qu'un bateau dépasse la bouée de gauche, faites feu, à tous les coups on l'a. C'est valable pour toutes les courses.
(François LEX)

● En se plaçant entre les bouées et les rochers de droite, les off shores ennemis que vous dépassez viendront (peut être pas tout le temps) se positionner encore plus à droite et donc, ils percuteront les rochers. Cela vous fera économiser des missiles si vous n'arrivez pas bien à viser. (Jimmy SAPEDE)

● Pour que votre Off Shore accélère tout seul :
POKE &8CE8,0
POKE &8CE9,0
POKE &8CFB,0
(Philippe GREBER)

“OPERATION INITIATED”

Avant toute chose, apprenez à bien vous familiariser avec la disposition de l'écran. La zone de jeu est en fait séparée au milieu par une ligne verticale invisible. Tout tir sur le joueur “bleu” ne le blesse qu'à moitié, même chose pour le rouge. C'est pour cette raison qu'il est préférable pour les deux joueurs de ne couvrir que leurs propres zones et s'occuper chacun de leurs problèmes individuellement. En mode un joueur, le principe est le même: tout tir dans la moitié “morte” de l'écran où le second joueur aurait été, ne vous blesse en aucun cas. Donnez toujours priorité à votre propre moitié.

“LEVEL ONE”: GATHER INTELLIGENCE INFORMATION

Ce premier tableau est tout simplement un exercice dont les principes restent l'élimination radicale des soldats et hélicoptères ennemis. Vous pouvez vous entraîner au ciblage et acquérir ainsi un fort potentiel de tirs réussis.

N'inondez pas l'écran de balles lorsque l'un s'en charge: si vous faites attention, vous pourrez progresser dans ce tableau en n'utilisant qu'à peine trois chargeurs. Vous n'avez rien à craindre des tirs ennemis dans l'autre partie de l'écran. Soyez très attentif aux choses qui arrivent de votre côté: un hélicoptère par exemple. Essayez de le descendre pendant qu'il se trouve toujours dans la zone sûre, de façon à ce qu'il ne fasse aucun dommage.

Après réussite de ce tableau, ce message apparaîtra:

“MADE CONTACT WITH INTELLIGENCE AGENT AND OBTAINED INFORMATION”.

“LEVEL TWO”: CONFISCATE AMMUNITION AND MEANS OF TRANSPORTATION

C'est ici l'une des trois sections à Scrolling horizontal. Il vous faudra particulièrement surveiller l'autre partie de l'écran, car de nombreux soldats le traversent d'un côté à l'autre. Essayez de ne pas utiliser plus d'une ou deux balles par soldat ennemi (ce qui est rendu plus facile par le viseur laser). La tour d'observation se différencie des autres objets et ennemis par le fait qu'elle blesse les deux joueurs simultanément. Utilisez soit une bonne puissance de feu ou mieux, deux bombes fusées armées en haut de la tour. Les objets, comme les couteaux grenades et bazookas qui sont lancés et tirés sur vous, sont dévastateurs s'ils vous atteignent. Mais dans la mesure où ils prennent un moment pour arriver, vous devez donner priorité aux soldats. Détruisez également un maximum de projectiles le plus vite possible, à chaque fois que vous en aurez la possibilité. Après succès de cette mission, le message suivant apparaîtra:

“RAID SUCCESSFUL, GOT AMMUNITION AND JEEPS”.

“LEVEL THREE”: SEARCH ENEMY SUNKERS

Trois types d'engins de combat Mig attaqueront. Identifiez-les dès qu'ils apparaîtront: L'un d'eux vole doucement durant les bombardements, détruisez le immédiatement. Un autre Mig arrivera sur vous à grande vitesse lors du largage imminent des missiles: laissez-le venir et concentrez-vous sur les missiles pointant droit sur vous (enfin, celui de votre côté). Le troisième type d'avion vole au-dessus de vous et largue deux mines: détruisez-les avant d'entrer en collision avec elles.

Prenez garde à l'hélicoptère MORTEL, sa puissance de feu ne pardonne vraiment pas! Il y en a 2 sortes: le premier vole à bonne distance et largue un paquet de missiles. L'autre reste en suspension stationnaire en face de vous et dispose de quatre mitrailleuses lourdes effectives: Vous devez utiliser des bombes pour vous en débarrasser: la mitrailleuse est efficace mais trop lente, et il est vital pour vous, que vous vous détruissiez cet ennemi très dangereux et le plus rapidement possible.

En mode 2 joueurs, l'hélicoptère est encore plus dévastateur, alors soyez sur vos gardes. Après le succès de cette mission, le message

suivant apparaîtra: “ARRIVED AT ENEMY HIDE OUTS”.

“LEVEL FOUR”: RESCUE HOSTAGES

Tuer des otages est très maladroit. Au début ils ne sont qu'en nombre limité dans le premier lieu et ce sera terminé pour vous si vous les tuez tous. Et de plus, pour chacun que vous tuerez, vous perdrez deux unités énergétique. Un Extra-Bonus vous récompensera si vous secourez tous les otages vous obtiendrez: des munitions ou des suppléments de matériel. Le joueur qui en bénéficie n'est pas celui qui aura secouru les otages, mais celui qui se trouve du côté de l'écran où les otages s'enfuient. Les otages quittent toujours l'écran par l'itinéraire le plus long, alors détruisez la serrure lorsque la porte donne sur l'autre côté de l'écran afin de vous assurer que l'otage partira de votre côté.

Le Russe à l'armure de la fin doit être attaqué en permanence, car il ne peut vous tirer dessus lorsqu'il est blessé. Et larguez lui une bombe lorsque vous devrez changer de chargeur. Tout comme la tour d'observation et l'hélicoptère de combat, le Russe blesse les deux joueurs. Après accomplissement de cette mission, vous aurez le message suivant: “SUCCEEDED IN RESCUING HOSTAGES”

“LEVEL FIVE”: HEAD FOR ENEMY HEAD QUARTERS

En dehors de la zone aquatique, il n'y a pas grande différence à ce tableau avec le troisième. L'unique différence, est que certains Migs et hélicoptères de combat tirent et larguent des missiles en même temps. Les bateaux font de même que les jeeps du troisième tableau, mais infligent plus de dommages. Après succès dans cette mission, vous recevrez le message suivant: “ARRIVED AT ENEMY HEAD QUARTERS”.

“LEVEL SIX”: RESCUE HOSTAGES

Un autre Russe avec une armure apparaîtra au milieu du tableau. Son seul point vulnérable est la tête, et à moins que vous ne disposiez d'un viseur laser, il vous sera très difficile de lui infliger des dommages. Utilisez autant de bombes que vous le pourrez pour vous en débarrasser, mais rappelez-vous: il demande deux fois plus de tirs réussis pour mourir en mode 2 joueurs.

Vous rencontrez alors le Général Kadam, ce fou au bazooka qui apparaît à la fin du tableau. Les mêmes tactiques qu'avec le Russe s'appliquent ici, mais vous devrez faire encore plus vite car cet ennemi lance de rapides roquettes. Là encore, deux fois plus de tirs vous seront nécessaires en mode 2 joueurs. Après victoire, le message suivant apparaîtra. “SUCCEEDED IN RESCUING HOSTAGES”.

“LEVEL SEVEN”: SECURE ESCAPE ROUTE

Les Migs et hélicoptères de combats reviennent ici en force, en tirant deux fois plus de missiles et de balles qu'auparavant. De plus il s'y trouve des centaines de soldats et vous devez vous en débarrasser avec juste une ou deux balles pour chacun, où le cas échéant vous serez sûr de tomber à court de munitions. S'il vous reste des grenades, utilisez-les toutes dans ce tableau car elles ne vous seront d'aucun secours dans le tableau final. Après avoir complété cette mission, vous recevrez le message suivant: “SECURED A PASSENGER PLANE FOR ESCAPE”.

“LEVEL EIGHT”: ESCAPE !

Le décor final du soft vous emmène dans l'avion face à Espinosa, le chef terroriste qui a pris en otage le capitaine. La chose la plus importante ici est le viseur laser dans la mesure où un ciblage parfait est vital pour votre survie et celle du capitaine. Le capitaine ne peut

OPERATION THUNDERBOLT

être blessé que quatre fois avant de succomber, alors prenez votre temps. N'utilisez pas de bombes car elles tueraient certainement le capitaine. C'est dans ce tableau que vous verrez plus de couteaux, roquettes et grenades que dans tous les précédents, mais là encore, les soldats doivent être votre priorité. Vos munitions et autres recharges vous seront ici passées en cachette par les otages féminins qui courent vers vous. C'est pour cette raison que vous ne devez absolument pas les tuer (une unité d'énergie sera perdue pour chaque femme tuée).

Message final: "IT'S A HIT !!! (C'EST GAGNE !!!)"

VOTRE "HIT RATE" (Pourcentage de réussite) est calculé en comparant le nombre total de balles tirées avec celui des tirs menés à objectif. Il est la statistique la plus importante, dans la mesure où c'est ce nombre qui décide du taux d'énergie que vous récupérez au tableau suivant. Sachez qu'il est difficile d'obtenir un taux de réussite supérieur à 60 à chaque tableau.

Unités énergétiques replacées par taux de réussite:

00 - 19 00
20 - 29 01
30 - 39 02
40 - 49 03
50 - 54 04
55 - 59 05
60 - 64 06
65 - 69 07
70 - 72 08
73 09
74 10



Ainsi de suite jusqu'à 20.

IL FAUT SAVOIR:

Si vous mourez à un tableau et recommencez, vous devrez le recommencer entièrement depuis le début. De plus, toutes vos statistiques seront réinitialisées; toute forme de POWER-UP, munitions et autres accumulées précédemment disparaîtront.

Si vous recommencez un tableau avec des otages, sachez que les otages que vous aurez délivré dans la dernière partie n'apparaîtront plus. De plus, c'est aussi l'occasion de libérer les otages que vous aurez manqué précédemment.

Dès que la barre de votre énergie entrera dans le rouge, une caisse apparaîtra, contenant une bouteille de POWER-UP qui procure six barres énergétiques lorsqu'elle est détruite. Si vous êtes incroyablement chanceux, vous pouvez obtenir une trousse de secours à la place, ce qui restitue complètement votre énergie. Une règle à suivre: arrangez-vous pour garder assez d'énergie durant chaque tableau, car les POWERS-UPS s'épuisent bien vite.

Un viseur laser est parachuté à chaque fois que votre niveau d'énergie tombe en dessous du repère indiquant la moitié.

En détruisant une caisse, vous la ramenez de votre côté de l'écran, mais il est possible pour votre opposant de l'intercepter en la détruisant avant qu'elle ne sorte de l'écran, en la renvoyant de l'autre côté.

Faites 50000 points ou plus afin d'accéder à la table des high-score et entrez SPECCY MODE (en incluant l'espace) à la place de votre nom. Maintenant lorsque vous recommencerez à jouer vous devriez vous apercevoir qu'il y a là plus de véhicules et de soldats ennemis que dans le jeu d'arcade original!

Pour démarrer le soft avec le viseur laser, pressez F8 ou F9 au lieu de F1 ou F2.

(C.COPPOLA)

Appuyez sur la barre d'espace pendant la page de présentation. Maintenant vous voyez la page sur laquelle vous pouvez choisir le nombre de joueurs etc... Ensuite, en gardant enfoncées les touches "T", "X" et "C", appuyez sur la barre d'espace...Et voilà le "TESTMODE"!! vous pouvez maintenant mettre des vies infinies et choisir le niveau de départ.

Mais les vies infinies ne suffisent pas pour passer tout! Voilà comment il faut faire pour détruire les machines de fin de niveau:

1er niveau: Pour détruire le train, attendez qu'il se soit arrêté, puis lancez de nombreuses bombes sur le bout du canon qui vous tire dessus. (Vous récupérez les bombes en détruisant l'hélicoptère qui vous laisse le signe "B").

2ème niveau: Détruire l'avion en tirant de nombreuses fois sur sa queue.

3ème niveau: Il est très dur de détruire les tanks qui passent, mais vous pouvez essayer en tirant sur le bout de leurs canons. De toute façon, après qu'un certain nombre de tanks soit passé, vous aurez fini ce niveau.

4ème niveau: Attendre que le bateau soit revenu. D'abord, détruisez le grand et le petit canon avec des bombes. Et c'est maintenant que ça devient dur: il y a une certaine place sur la tour de commandes qui est vulnérable, et il y en a aussi une sur le "sol" qui touche cette tour. Tirez de nombreuses fois sur l'une ou l'autre, ou les deux. (Vous découvrirez ces places en tirant partout sur la tour et le sol: le bruit et le graphisme de l'explosion changeront quand vous toucherez les places vulnérables).

Puis le 5ème niveau: il y a de nouveau un avion, le 6ème il y a des tanks, le 7ème il y a aussi des Tanks, le 8ème il y a un bateau, le 9ème il y a un avion, et ainsi de suite.

(VERBEVREN Dirk).

C64

LE COMPLEMENT INDISPENSABLE DE LA BIBLE 3615 JOYSTICK

OPERATION JUPITER

ST

● Pour avoir des trottoirs moins encombrés lorsque vous devenez capitaine ou commandant, il suffit de faire tuer vos trois premiers policiers puis choisir lieutenant, faire une mission quelconque, faites tuer vos trois policiers, alors revenez à votre choix initial et vous n'aurez plus peur des trottoirs.

(Laurent MIRMAND)

ABONNEZ-VOUS A JOYSTICK DES CENTAINES DE BIDOUILLES TOUS LES MOIS

OUT RUN

```
REM Temps infini pour OUTRUN
B=0:DIM J%(256):A$="":I=0:DEF FN U(UCASE$(A$)="N")
WHILE A$<>"JOY"
  READ A$
  J%(I)=VAL("&h"+A$)
  B=B+J%(I)
  I=I+1
WEND
IF B<>835488& THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
ADD=VARPTR(J%(0)):CALL ADD
DATA 48E7,FFFE,41FA,18,43F9,7,FE00,45FA,AA,12DB,B5C8,66FA,4EF9,7
DATA FE00,2C79,0,4,41FA,20,2D48,2E,41EE,22,7016,42B1,D258,51C8
DATA FFFC,4641,3D41,52,4CDF,7FFF,4E75,48E7,82,2C79,0,4,42AE,2E
DATA 41FA,12,216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,544F,4E49,C94
DATA 444F,5300,6624,2D7A,FFF2,FE3A,48E7,8080,41FA,1A,2008,6AC,0,400
DATA 4,91AC,4,2948,64,4CDF,101,4E75,33FC,6002,0,5CBE,33FC,6006
DATA 0,10AE,33FC,6006,0,3288,4E79,0,400,JOY,74,79,89
```

AMIGA

```
10 REM Temps infini pour OUTRUN version DK
20 MODE 2:MEMORY &7FFF
30 FOR I=&8000 TO &812A
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT
60 IF B<>27011 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 POKE &80E1,&37:POKE &80E2,&30
80 PRINT "INSEREZ LA DISQUETTE ORIGINAL"
90 PRINT "ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":CALL &BB18:CALL &8000
100 DATA 205,28,129,33,12,128,34,20,1
110 DATA 195,0,1,49,250,191,205,238
120 DATA 128,33,133,28,14,35,205,6
130 DATA 129,62,76,50,162,76,50,165
140 DATA 76,62,195,50,253,79,33,45
150 DATA 128,195,16,129,33,168,28,14
160 DATA 19,205,6,129,62,76,50,186
170 DATA 76,33,64,128,195,16,129,33
180 DATA 187,28,14,14,205,6,129,62
190 DATA 76,50,199,76,33,83,128,195
200 DATA 16,129,33,97,128,34,231,28
210 DATA 62,86,33,213,28,195,25,129
220 DATA 33,111,128,34,46,29,62,122
230 DATA 33,14,29,195,25,129,33,125
240 DATA 128,34,94,29,62,33,33,62
250 DATA 29,195,25,129,33,99,29,14
260 DATA 13,205,6,129,62,77,50,110
270 DATA 77,33,150,128,34,254,79,33
280 DATA 57,32,195,99,77,33,124,29
290 DATA 14,17,205,6,129,62,77,50
300 DATA 140,77,33,177,128,34,254,79
310 DATA 62,97,33,124,77,195,25,129
320 DATA 33,170,29,17,128,169,1,143
330 DATA 2,237,176,33,128,190,34,92
340 DATA 170,33,208,128,17,128,190,1
350 DATA 26,0,237,176,195,213,169,33
360 DATA 174,32,54,0,35,54,0,35
370 DATA 54,0,33,35,33,54,24,33
380 DATA 57,57,34,150,3,195,0,1
390 DATA 83,80,195,0,1,33,133,28
400 DATA 17,133,108,1,192,3,237,176
410 DATA 201,33,133,108,17,133,28,1
420 DATA 192,3,237,176,201,6,0,124
430 DATA 198,48,87,93,237,176,201,34
440 DATA 254,79,205,250,128,195,133,76
450 DATA 237,79,233,33,0,1,17,0
460 DATA 0,14,65,223,40,129,201,60
470 DATA 192,7,0,0,0,0,0
```

● Pour avoir du temps infini, prendre un éditeur de secteur et :
Piste 7, secteur 05, a &164, remplacer 35 par 00
ou rechercher les octets AE 2B 06 03 35 et les remplacer par AE 2B 06 03 00
POKE &2264,0
(Patrice MAUBERT)

CPC

● Après avoir fait un reset :

Pour stopper les collisions :

POKE 44049,96

Pour avoir du temps infini :

POKE 34686,173

Pour retirer les bandes de couleurs :

POKE 33398,32

Pour exécuter :

SYS 38045 (Frédéric TREMEAU)

● Une super sur-

prise pour

POKE 34711,234

POKE 34712,234

POKE 34713,234

POKE 34320,234

POKE 34321,234

POKE 34322,234

POKE 33393,173

POKE 37198,255

POKE 37188,255

SYS 38045

C 64

```
1 REM Temps infini sur OUT RUN
10 POKE 53280,1:POKE 53281,1:PRINT CHR$(147):CHR$(151)
20 FOR I=336 TO 365:READ A:POKE I,A-5:NEXT
30 POKE 816,80:POKE 817,1:POKE 2050,0:LOAD
40 DATA 37,170,249,174,102,146,169,13,101
50 DATA 174,107,146,253,7,174,6,146,254,7
60 DATA 81,5,6,174,178,146,145,140,81,207,8
```

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

OOOPS-UP

AMIGA

Voici les codes :	21	G8LD	42	UP9F	63	W3RE	84	MUEØ	
1	POØ1	22	P49X	43	AQ1Q	64	9O5W	85	ER7E
2	DK51	23	AØA5	44	SØ46	65	TRP2	86	NEPT
3	3ØFJ	24	39VS	45	VE96	66	6GI3	87	W8GA
4	FL59	25	XPE4	46	X94B	67	REWQ	88	PI31
5	QØ58	26	FE5C	47	E114	68	IPOU	89	2I1Ø
6	FA2Ø	27	CXE5	48	D824	69	HGF6	9Ø	A234
7	5F6J	28	32H4	49	84DS	7Ø	FUKØ	91	X3Q1
8	CKD4	29	PD3Ø	5Ø	SØ4L	71	3ØRT	92	NEC1
9	NFØ5	3Ø	1ØF4	51	FORØ	72	JUEE	93	GUF7
1Ø	DØ4G	31	D947	52	2FF7	73	MIRO	94	A3K9
11	4ØV8	32	FD4G	53	R4KG	74	GULU	95	C5JØ
12	FDLØ	33	DK48	54	39GH	75	JUG8	96	JH9Ø
13	VØ3D	34	2Ø6G	55	PWØ4	76	R2T7	97	JUBI
14	49F8	35	DK39	56	OEP5	77	TUP8	98	VØ69
15	WAQD	36	DGLO	57	R4G6	78	KOP9	99	T8ØØ
16	XØ38	37	DO49	58	MFØ3	79	BIWI	1ØØ	4799
17	UUØ9	38	6PØ5	59	OW75	8Ø	EBØ1	(Antonio SIMOES)	
18	4ØFJ	39	FO49	6Ø	MC9Ø	81	SA3A		
19	XØ3C	4Ø	4G7H	61	ØOT8	82	S4A9		
2Ø	DK49	41	XPE5	62	TI27	83	LA8D		

OPERATION STEALTH

ST/AMIGA/PC

DANS L'AÉROPORT

Examiner récupérateur
 Utiliser pièce de monnaie sur monnayeur
 Examiner journal
 Retenir le pays avec qui le SANTA PARAGUA a rétabli les fonctions politiques
 Aller dans les toilettes
 Entrer dans la première porte
 Actionner mallette
 Examiner passeport américain
 Prendre liasse de billets
 Prendre stylo
 Actionner calculatrice
 Utiliser passeport vierge sur ouverture
 Avec les touches haut et bas, faites apparaître la nationalité du journal
 Appuyer sur bouton «VALIDER»
 Actionner mallette
 Sortir des toilettes
 Utiliser passeport falsifié sur douanier
 Parler hôtesse d'accueil
 Examiner télégramme
 Sortir de la pièce en allant à gauche
 Utiliser billet d'avion sur garde
 Se diriger vers le panneau «SALIDA» et y entrer
 Vous êtes dans la pièce où un chariot draine des bagages
 Les examiner jusqu'à ce que vous trouviez celles appartenant à J.MARTINEZ
 Prendre ce bagage
 Actionner bagage
 Sortir de la pièce
 Aller aux toilettes
 Entrer dans les toilettes
 Actionner rasoir électrique
 Utiliser câble électrique sur prise de courant
 Votre contact vous donne RDV au parc des mimosas
 Sortir de la pièce

Utiliser passeport sur douanier
 Aller à gauche pour sortir
 Sortir par la porte pneumatique
 Se placer devant le panneau «TAXI»
 Un taxi va venir vous chercher

DANS LE CENTRE VILLE

A votre arrivée, aller à gauche
 Entrer dans la banque
 Se diriger vers le guichet
 Utiliser liasse de billet sur employé de banque
 Vous allez avoir de la monnaie
 Recommencer cette action une deuxième fois pour avoir encore de la monnaie
 Dans votre inventaire vous devez avoir deux fois le mot monnaie
 Sortir de la banque
 Aller à droite
 Utiliser monnaie sur fleuriste
 Prendre oeillet rouge
 Utiliser oeillet rouge sur John
 Aller à gauche
 Aller en haut à gauche de la banque
 Vous êtes dans le parc
 Asseyez-vous sur le banc
 Votre contact J.MARTINEZ arrive et se fait descendre par deux hommes
 Il va vous remettre des clés
 Retourner à la banque
 Ne restez pas près du cadavre de J.MARTINEZ car vous seriez accusé de meurtre
 Utiliser carte et clé sur employé de banque
 Descendre au coffre par l'escalier
 Entrer dans le coffre et en examinant les coffres, chercher le N° 2745
 Une fois trouvé, faites:
 Utiliser clé sur coffre

Vous allez trouver une mallette
Prendre boîtier
Prendre l'enveloppe, laquelle va vous être dérobée par les auteurs du crime de J.MARTINEZ, les camarades OESTROVICH et KARPOV
Ils vont vous emmener dans une caverne

DANS LA CAVERNE

Après que les deux protagonistes russes aient fait sauter l'entrée,
Faites, pour vous délivrer:
Actionner sol
Utiliser liens sur morceau de métal
Actionner morceau de métal
Examiner les parois rocheuses
Dès que vous avez découvert celle qui dégage un air frais, faites:
Actionner pic
Recommencer cette action jusqu'à ce que le trou soit assez grand pour que vous passiez
Entrer dedans

SOUS L'EAU

C'est une phase d'arcade assez facile
Un conseil, ne vous éternisez jamais sous l'eau
Reprendre sa respiration dès que les conditions vous le permettent
S'approcher le plus près possible de la pierre sous laquelle vous allez plonger
Dans cette phase aucune action de stratégie n'est possible
Si vous réussissez, vous aurez le plaisir de vous retrouver au centre ville

AU CENTRE VILLE

Vous revoici devant le fleuriste
Aller à gauche
Aller en bas à gauche de la banque
Vous voici près d'une plage
Un mexicain vend des bracelets
Voici à quoi va servir votre monnaie
Utiliser monnaie sur homme
Vous voici en possession du bracelet qui va vous sauver la vie
Aller à l'hôtel
Parler portier
Entrer par la porte à battants

DANS L'HÔTEL

Parler réceptionniste
Actionner porte de l'escalier
Y entrer
Ne pas passer par l'ascenseur car une femme de ménage bloque la porte
Monter au dernier étage
Une fois arrivé, aller à la troisième porte
Actionner porte
Une femme vous attend avec un pistolet
Elle vous prend pour un autre: OTTO, vous apprendrez à le connaître
Mais le problème est là: elle s'aperçoit que vous n'êtes pas OTTO
et ce dernier vient avec ses gardes pour vous tuer
Et comment ?

En vous accrochant à une pierre, et en vous plongeant dans l'eau

SUR LE BATEAU

Pendant que OTTO vous submerge de palabres,
Actionner le bracelet salvateur
Il se gonfle
Puis le garde vous balance à l'eau
Pendant deux écrans, vous serez obligé de vous contenter du rôle de spectateur
Vers la moitié du troisième écran, faites:
Actionner bracelet
Vous êtes libre
Maintenant épreuve de vitesse:
Dès que la fille atteint le fond, dirigez-vous vers elle et faites:
Actionner fille
Maintenant, vous allez savoir si vous avez été assez rapide
Si non: vous mourez asphyxié
Si oui: un bateau vient vous chercher
C'est un parent de la fille, c'est pourquoi il était primordial de la délivrer
Une longue séquence de palabre va vous expliquer que la fille est la cousine du président MANIGUA
A partir de là, c'est le grand amour
Vous allez vous infiltrer chez MANIGUA déguisé en comédien
Après votre représentation, JULIA va être kidnappée, et vous ne la retrouverez qu'à la fin du jeu

DEUXIÈME PARTIE

LE LABYRINTHE

C'est une autre séquence d'arcade dont le but est de prendre la clé située à un endroit stratégique.
Une fois la clé prise, un passage s'ouvre donnant accès à un étage supérieur.
Le plus dur est d'éviter les gardes.
Certains vous cherchent pendant que d'autres effectuent des tours de garde.
Stratégie à appliquer:
enfermer tous les gardes.
Une fois enfermés, ils sont hors d'état de nuire et vous laissent opérer librement.
Ce labyrinthe se déroule sur quatre niveaux.
Une fois passé, vous arriverez au bureau du général MANIGUA.
Devant le bureau: actionner porte.

DANS LE BUREAU DU GÉNÉRAL MANIGUA:

Une statue orne le bureau.
Actionner bras statue, Oh, un coffre.
Pour ouvrir le compteur électronique, utiliser boîtier sur coffre, appuyer sur bouton ON/OFF.
Référez-vous au manuel pour savoir comment utiliser le boîtier.
Une fois le code trouvé, appuyer sur Valider encore une fois.
Appuyer sur bouton ON/OFF, le boîtier s'éteint, prendre boîtier, actionner porte du coffre, prendre lettre.
Les précieux documents sont à vous...heu...enfin, non.
Car voici OTTO qui vous ravit pour la deuxième fois les documents.
C'est ici que s'engage la poursuite en scooter.

SUR LE SCOOTER

Cette phase d'arcade se divise en deux parties.

Première partie:

Vous poursuivez OESTROVICH

Des rochers arrivent par vagues et vous devez les éviter.

Pour cela, je vous conseille de faire des virages de droite à gauche.

Cette phase va durer 30 secondes, mais l'énergie de votre scooter s'épuise très vite.

Une fois que vous aurez rattrapé OESTROVICH, vous subtilisez les documents.

Les sbires de OTTO vous poursuivent et essaient de détruire votre scooter.

Ils essaient de vous rentrer dedans.

Cette phase dure une vingtaine de secondes.

Ensuite, les documents sont à vous et le colonel vient vous chercher en sous-marin.

DANS LE SOUS-MARIN

Le colonel épiluche les dossiers du Stealth avec vous.

Le Stealth est détenu par l'organisation SPYDER.

Celle-ci demande une rançon de 500 kg de plutonium.

Incapable de réunir la matière demandée dans les délais, le colonel fait de nouveau appel à vous.

Mais le problème est que, selon les dossiers, le Stealth aurait atterri à plus de 100 m sous la surface de la mer.

le sous-marin vous emmène à cet endroit.

Charlie vous remet le compact disc à virus, et les cigarettes.

Une fois largué sous l'eau, voici ce que vous devez faire:

SOUS L'EAU

Dès que vous pouvez bouger, descendez d'un écran.

Examiner toutes les algues, vous devez trouver un tendeur.

Si vous ne trouvez pas, essayez à l'écran suivant, à droite.

Dès que vous l'avez trouvé, allez à droite jusqu'à être coincé par une entrée.

Pour pouvoir l'ouvrir, examiner palmier à la jonction des feuilles du deuxième palmier.

Dirigez-vous vers la jonction, actionner le bouton, entrer dans le trou.

DANS LA BASE

Actionner écouteille.

Dans la cage aux piranhas, utiliser stylo sur serrure, la porte s'ouvre.

Utiliser montre sur mur de gauche.

Utiliser montre sur mur de droite.

Avec la souris se diriger à droite sur le filin.

Une fois au bout, actionner grille.

Là vous attend un labyrinthe avec des rats.

Référez-vous aux notes du premier.

Une fois sorti de cette phase sur 5 niveaux, vous vous retrouverez dans une salle de bains.

Un garde se lave, mettez-le hors d'état de nuire en faisant: actionner garde, prendre serviette, utiliser serviette sur garde,

prendre rangers, prendre lacets, utiliser lacets sur garde, prendre vêtements, prendre verre.

Sortir de la pièce, aller vers le bas, prendre la porte.

Actionner tiroirs, examiner tiroirs.

Prendre objets si il y en a.

Après avoir examiné tous les tiroirs, vous devez posséder des tampons vierges et des lacets.

Sortir de la pièce.

Utiliser lacets sur John.

Aller à droite, entrer dans la porte.

Actionner débarras, prendre canot de sauvetage, examiner vêtements.

Actionner vêtements.

Prendre ordre de mission.

Utiliser verre sur fontaine.

Sortir de la pièce.

Aller vers le haut.

L'officier vous demande un verre d'eau.

Aller vers le haut.

Aller à gauche.

Entrer dans la porte.

Utiliser verre d'eau sur officier.

Pendant qu'il a le dos tourné:

Prendre tampon.

Retourner dans la pièce où il y a la fontaine.

Utiliser tampon sur tampon encrue.

Utiliser tampon encré sur ordre de mission.

Sortir de la pièce.

Aller en haut.

Se mettre très près du dactyloscope.

Actionner paquet de cigarettes.

Actionner cigarette (pas la 4ème, c'est la cigarette explosive)

Utiliser papier sur verre.

Utiliser empreinte sur dactyloscope.

Passer le couloir.

Utiliser ordre tamponné sur boîte aux lettres.

Passer la porte laser.

Dans le couloir:

Utiliser câble électrique sur prise de courant.

Actionner rasoir électrique.

Utiliser rasoir électrique sur poubelle.

Passer la porte.

Quand le compte à rebours est déclenché, attendez.

C'est vers 130 au compteur que la ruse du rasoir va s'engager.

Profitant de la situation de diversion:

Utiliser cigarette explosive sur ordinateur.

Dès que celle-ci l'a atteint, actionner OTTO, Julia va être enlevée.

Utiliser disque sur lecteur laser.

Le compte à rebours va stopper, passer par la porte du fond.

Une fois accroché à l'hélico, utiliser tendeur sur bombe.

Dans les airs: actionner canot pneumatique.

Le Dr Why envoie la bombe que les tendeurs lui renvoient en pleine poire.

Vous avez réussi OPERATION STEALTH.

Vous n'avez plus qu'à admirer le génie de Delphine Software, dans la séquence finale.

(Giol Jean-Michel)



PLATOON

● En arrivant au village, tenez vous en dehors de la quatrième hutte et tuez le Vietnamien innocent jusqu'à ce que votre moral atteigne presque son degré ZERO. Puis entrez rapidement dans la hutte, tuez le soldat et enfoncez le JOYSTICK vers le bas jusqu'à ce que le message "GAME OVER" apparaisse à l'écran. Recommencez le jeu et faites vous tuer par un méchant. On ne pourra plus vous tuer. Attention vous pouvez être emporté par les mines.
(LUCAS)

C 64

```
1 REM munition et moral illimité
2 REM pour le premier tableau
3 REM pour PLATOON
10 DATA 37,49,252,37,113,250,174,56
20 DATA 146,201,7,174,7,146,206,7
30 DATA 81,172,7,174,79,146,116,6
40 DATA 174,7,146,117,6,174,93,146
50 DATA 216,7,174,101,146,119,231,81
60 DATA 86,8,174,86,146,201,7,174
70 DATA 8,146,206,7,174,227,146,119
80 DATA 231,174,178,146,59,194,146
90 DATA 21,194,146,216,194,174,5
100 DATA 146,119,194,81,5,9
110 FOR A=544 TO 619: READ B
120 POKE A,(B-5): S=S+B: NEXT
130 IF S<>9128 THEN PRINT "ERREUR":END
140 PRINT "INSEREZ CASSETTE ... ": SYS
```

C 64

```
1 "Vies, munitions, grenades, moral et temps infinis
2 "pour PLATOON version Casette
10 DATA 33,31,128,1,49,1,17,3,128,62,37
20 DATA 243,237,79,237,95,174,235,119,35,19,11,120
30 DATA 177,32,242,33,37,160,34,68,128,195,31,128,33,65
40 DATA 160,17,16,255,237,83,227,69,1,107,0,237,176,33
50 DATA 24,2,34,84,81,175,50,128,68,195,0,64
60 DATA 58,0,16,254,182,40,62,254,32,40,22
70 DATA 62,253,50,214,8,62,42,50,120,16,62,253,50,106
80 DATA 9,62,195,50,170,8,24,71,62,253,50,233,11,50
90 DATA 122,7,50,72,21,62,253,50,199,24,62,205,50,137
100 DATA 9,175,50,145,2,50,217,4,50,218,4
110 DATA 50,180,12,24,35,62,253,50,17,16,175
120 DATA 50,24,16,50,25,16,50,101,22,62,201,50,29
130 DATA 22,62,253,50,156,8,62,102,50,85,2,62,253,50
140 DATA 44,5,195,64,0
150 MEMORY 32767: MODE 1: C=0: FOR A=40960 TO 41131
160 READ B: POKE A,B: C=C+B: NEXT
170 IF C <> 15278 THEN PRINT «ERREUR DANS LES DONNEES»:
END
180 " PREMIER TABLEAU
190 POKE 41047,58: POKE 41052,201: POKE 41037,58: POKE
41042,201
200 " DEUXIEME TABLEAU
210 POKE 41059,58: POKE 41070,58: POKE 41075,1
220 " TROISIEME TABLEAU
230 POKE 41095,33: POKE 41115,58: POKE 41120,0: POKE
41125,58
240 PRINT "INSEREZ LA CASSETTE ... ": FOR T=1 TO 1000: NEXT
250 ON ERROR GOTO 280: ù TAPE
260 MODE 1: LOAD"!":32771: CALL 40960
```

CPC

● Une fois le jeu chargé, tapez HAMBURGER-HILL (le signe "-" est le moins du pavé numérique). Vous pouvez maintenant utiliser les touches F1 et F4 pour avancer dans la jungle. Utilisez F5 ou F6 pour allumer ou éteindre un bouclier. Quand vous avancez assurez-vous que le bouclier est éteint, avant d'entrer dans une trappe.

ST

● Pour avoir des vies infinies :
POKE &999,&3C

CPC

● Pour avoir dans la première partie :
Grenades infinies :
POKE 48438,44
Moral infini :
POKE 48595,44
Munitions infinies :
POKE 48395,96
Vies infinies :
POKE 48501,96
Pour avoir dans la deuxième partie :

Moral infini :
POKE 16182,44
Munitions infinies :
POKE 15998,44
Vies infinies :
POKE 16094,96
Pour avoir dans la troisième partie :
Moral infini :
POKE 15219,44
Munitions infinies :

POKE 15116,96
Vies infinies :
POKE 15146,96
POKE 7236,44
Temps infini :
POKE 6903,0

C 64

PLATOON

ST

Tapez le listing puis sauvegardez le. Faites Run. Ce programme génère un fichier "PLATOON+.PRG" sur votre disquette.

Pour jouer:

1) Faire RESET puis insérez la disquette et double-cliquez sur PLATOON+.PRG

2) Quand vous verrez le lecteur de disquettes s'arrêter, insérez la disquette PLATOON puis tapez une touche. Le jeu démarrera normalement.

Munitions, moral et temps infinis sur PLATOON de J.M.

```

Do
  Read AS
  Exit If AS="***"
  CS=Mki$(Val("&H"+AS))
  BS=BS+CS
Loop
BS=BS+Mki$(0)+Mki$(&H42)+Mki$(&H1200)
Open "o",#1;"\PLATOON+.PRG"
Print #1;BS;
Close #1
End

Data 601A,0000,0158,0000,0000,0000
Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000
Data 0000,FFFF,70FF,4267,2F00,2F00
Data 3F3C,0005,4E4E,487A,0116,3F3C
Data 0009,4E41,3F3C,0007,4E41,4267
Data 487A,012B,3F3C,003D,4E41,3800
Data 4DF9,0005,0000,2F0E,2F0E,3F04
Data 3F3C,003F,4E41,3F04,3F3C,003E
Data 4E41,41FA,000E,3D7C,4EB9,0048
Data 2D48,004A,4ED6,347C,0140,43EA
Data 0080,307C,00C0,700F,20C9,D3FC
Data 0100,0000,51C8,FFF6,21CA,00D8
Data 41FA,0012,707F,24D8,51C8,FFFC
Data 11FC,0038,FA17,4E75,48E7,8080
Data 41F9,0001,5000,303C,4A6E,0C68
Data 87FE,000A,6600,0024,4268,0E12
Data 4268,1FAC,3140,0302,3140,0332
Data 5340,3140,04F0,3140,053E,3140
Data 10CE,6000,003E,0C68,7FD8,000A
Data 6600,001E,0314,1020,4268,0D38
Data 4268,0DE2,4268,12F8,4268,1DE0
Data 4268,1E78,6000,0018
Data 3140,9B4C,5340,3140,0DB8,3140
Data 133C,4268,0DDC,4268,1168,4CDF
Data 0101,2F38,0118,4E75,48E7,40C0
Data 41FA,FFFA,220B,4841,EC49,307C
Data 0100,2F70,1000,0008,4CDF,0102
Data 4E75,1B63,071B,6206,1B45,1B59
Data 2A2D,4A6F,7973,7469,636B,2048
Data 6562,646F,0700,0000,0000,0000
Data 0000,0000,006C,6F61,6465,722E
Data 6269,6E00,***

```

ST

POWER STYX

AMIGA

```

1 REM Vies infinies pour POWER STYX de De MANNET
10 DATA 2c7e,5,9,2081,103,88c5,43fe,c
20 DATA f005,3041,14a,12dd,51cd,10001,2301,dc01
30 DATA 5,2301,83,4e62,32c1,4e7a,4ebe,c
40 DATA f01f,41ff,f,294d,117,4ef1,11,41ff
50 DATA 13,23cd,a,4143,4efe,a,4005,3401
60 DATA 6605,7,e44b,4efe,7,d005
70 FOR A=1280& TO 1370& STEP 2
80 READ BS: B=VAL("&h"+BS)-5
90 C=C+B: POKEW A,B: NEXT A
100 IF C<>286804& THEN PRINT "Erreur...": END
110 PRINT "Insérez le disque, cliquez CANCEL ..."
120 PRINT "... et tapez une touche"
130 IF INKEY$="" THEN 130
140 CALL 1280&

```

P.O.W.

AMIGA

● Avec un éditeur de secteur, changez les mots qui se trouvent sur la piste 62, secteur 02, head 0, block 1366. Changez target1 et target2 par le mot target0. Utilisez un éditeur de secteur qui recalcule le schémage lors de la réécriture du secteur sous peine d'avoir une erreur lors du chargement. Cette bidouille permet d'avoir les plus grandes cibles aussi bien au fond, qu'au premier plan lors de l'entraînement, ce qui permet d'avoir plus de chance de devenir général. (Nicolas DAMIENS)

PSYCHO SOLDIER

● Pour avoir des vies infinies : POKE &7468,0 (Patrice MAUBERT)

● Pour avoir des vies infinies, rechercher les octets 3A 0E C6 3D 32 et remplacez-les par 3A 0E C6 00 32 (Patrice MAUBERT)

CPC

● Pour avoir des vies infinies : POKE 59400,165 RUN (Eric DEGRANGE)

```

1 REM Vies illimitées
2 REM pour PSYCHO SOLDIER
10 DATA 5,37,91,250,77,174,37
20 DATA 146,89,8,174,7,146
30 DATA 91,8,146,57,15,174
40 DATA 64,146,56,15,109,243
50 DATA 37,213,101,77,82,85
60 DATA 174,170,146,13,237,81
70 DATA 5,135
80 READ X: FOR A=541 TO 578
90 READ B:POKE A,(B-X):C=C+B:NEXT
100 IF C<>3916 THEN 120
110 POKE 157,128: SYS 541
120 PRINT "ERREUR DANS LES DONNEES"

```

C 64

PUFFY'S SAGA

ST

● Si vous mettez le jeu en pause lorsque votre niveau de santé atteint zéro et que vous appuyez de F1 à F7 on vous accordera 4 clefs, 4 diamants, 2000 points de santé et vous serez transporté vers un tableau ultérieur. De plus si en jouant vous disposez de diamants magiques, vous pouvez enfoncer les touches F6 et F7 pour visualiser une carte du présent tableau.

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

PREDATOR

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

C 64

```
10 REM Vies infinies pour PREDATOR K7
15 REM de Patrick FUNARO
20 MODE 2:MEMORY &3FFF
30 FOR I=&7D00 TO &7D4C
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>6084 THEN PRINT "ERREUR !":END
70 LOAD "":CALL &7D00
80 DATA 33,9,125,34,78,66,195,176,66
90 DATA 33,20,125,34,65,0,62,195
100 DATA 50,64,0,33,68,125,17,8
110 DATA 0,62,153,205,123,0,42,70
120 DATA 125,237,91,72,125,62,136,205
130 DATA 123,0,58,69,125,254,2,204
140 DATA 60,125,42,74,125,34,58,125
150 DATA 195,0,0,175,50,194,53,50
160 DATA 124,167,201,1,1,1,1,1
170 DATA 1,1,1,0
```

CPC

● Pour avoir des vies infinies :
POKE &A7A3,0
Pour choisir le nombre de vies :
POKE &9751,Nb-1
Pour avoir des munitions infinies :
POKE &35E5,0
POKE &35C2,0
Pour avoir le temps infini :
POKE &E69F,&C9
Pour avoir des grenades infinies :
POKE &86AE,&C9
Pour avoir l'immunité:
POKE & A77C,0

● Pour avoir:
-Les vies infinies:
POKE \$1628,\$A5 : POKE \$160B,\$A5
-Les grenades infinies: : POKE \$105D,\$A5
-Le temps infini : POKE \$1C0A,\$A5
Lancement:
SYS \$600

C 64

```
1 REM Munitions, temps et vies infinies sur PREDATOR
10 FOR I=49408 TO 49480:READ A:POKE I,A-5:NEXT
20 POKE 808,0:POKE 809,193:LOAD
30 DATA 167,23,165,198,174,229,147,238,7,145,239
40 DATA 7,146,207,7,81,242,251,167,36,165,198,147
50 DATA 211,6,145,212,6,81,33,198,178,10,198,146
60 DATA 256,9,167,55,165,198,147,120,197,145,121
70 DATA 197,81,240,7,174,170,146,45,27,146,16,27
80 DATA 146,98,21,146,15,33,146,184,20,81,5,11,75,91,72
```

```
10 REM Vies et munitions infinies pour PREDATOR version Cassettes
20 REM de Sébastien REMMONTEAU 1988
30 MODE 1:FOR N=&7F00 TO &7F30:READ A$:POKE N,VAL("&" + A$):NEXT
40 INPUT "Vies infinies";A$
45 IF UPPER$(A$)="O" THEN POKE &7F0D,0 ELSE INPUT "NOMBRE DE VIES";A:IF A<>0 THEN POKE &7F12,A-1
50 INPUT "Balles infinies";A$:IF UPPER$(A$)="O" THEN POKE &7F17,0:POKE &7F1C,0
60 INPUT "Temps infini";A$:IF UPPER$(A$)="O" THEN POKE &7F21,&C9
70 INPUT "Grenades infinies";A$:IF UPPER$(A$)="O" THEN POKE &7F26,&C9
80 INPUT "Invulnérabilité";A$:IF UPPER$(A$)="O" THEN POKE &7F2B,0
90 PRINT:PRINT "Mettre cassette d'origine...":ON ERROR GOTO 100:UTAPE
100 FOR N=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4000
105 POKE &4025,&C3:POKE &4026,0:POKE &4027,&7F:CALL &42B0
110 DATA 2A,E1,1,E5,11,C2,3B,A7,ED,52,C0,E1,3E,3D,32,A3,A7,3E,5,32,51,97,3E,35,32,E5,35
120 DATA 3E,3D,32,C2,35,3E,3A,32,9F,EC,3E,21,32,AE,86,3E,3D,32,7C,A7,EB,E9
```

CPC

PINK PANTHER

CPC

```
10 'Pour PINK PANTHER disquette
20 'Somnambules immobiles
30 'Par Manuel NOGUEIRA
60 BORDER 1:INK 0,0:MODE 1
70 M=&AF00
80 READ a$:IF a$="DANIEL" THEN 100
90 POKE m,VAL("&" + a$):m=m+1:GOTO 80
100 LOCATE 8,12:PRINT "SOMNAMBULE IMMOBILE (O/N):"
110 a$=UPPER$(INKEY$)
120 IF a$="O" THEN 150
130 IF a$="N" THEN POKE &AF15,&C3:GOTO 170
140 GOTO 110
150 CLS:LOCATE 8,8:PRINT "DEPROTEGER LA DISQUETTE EN ECRITURE"
160 LOCATE 3,10:PRINT "CE POKE RESTERA GRAVE SUR LE DISQUE"
170 LOCATE 1,12:PRINT "MET LE DISQUE ORIGINAL ET APPUYE SUR UNE TOUCHE"
180 CALL &BB18
190 CALL &AF00
200 CLS:ùCPM
210 DATA e,7,cd,f,b9,c5,11,0,09,cd,c3,c7,21,0,40,e
220 DATA c8,cd,66,c6,3e,c9,32,13,40,cd,4e,c6,c1,cd,18,b9,c9,DANIEL
```

● Pour les b0 CPC version disquette.
Pour obtenir l'immobilité du somnambule :
POKE &4B9,&C9
Pour ne plus avoir de problèmes avec l'inspecteur :
POKE &4BE,&C9
Pour que les instruments sonores (radios...) ne fonctionnent pas au passage de la Panthère Rose :
POKE &4C3,&18
Pour pouvoir choisir sa maison (au début; acheter le chapeau et aller dans la maison de son choix).
POKE &4CD,&3A
(Cyprien COMPIGNE)

● Voilà un moyen très simple pour se débarrasser du somnambule. En effet, au début du jeu, vous devez doubler le somnambule jusqu'à que l'on soit bloqué par le mur. Choisissez dans la bulle d'option le symbole (ressort) : après faites un pas vers l'arrière et gonflez l'objet sélectionné. Le somnambule arrivera, marchera sur l'objet qui est un ressort, et donc sautera et restera coincé dans le mur.
(Nicolas CABARROU)

PROHIBITION

```

1 REM 128 vies pour PROHIBITION version Disquette.
10 B=0:FOR I=&9000 TO &90F5:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 IF B<>20969 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 PRINT"DISQUETTE PROHIBITION":CALL &BB18:CALL &9000,128
40 DATA 221,126,0,50,131,144,42,66,190,17,20,0,25,54,3,14,7,205,15,185
50 DATA 17,0,9,33,0,64,14,146,205,102,198,58,0,64,254,61,32,47,58,131
60 DATA 144,50,254,64,205,78,198,121,254,147,32,46,229,42,66,190,17,20
70 DATA 0,25,54,2,225,17,0,1,14,70,205,102,198,213,17,96,64,205,118,144
80 DATA 209,205,78,198,195,178,193,14,147,205,102,198,58,131,144,50,148
90 DATA 66,24,202,22,11,14,145,205,102,198,213,17,12,64,205,118,144,209
100 DATA 205,78,198,24,220,229,197,33,132,144,1,115,0,237,176,193,225,201
110 DATA 0,32,32,32,32,32,84,72,65,78,75,83,32,84,79,32,71,65,86,73,78
120 DATA 32,70,79,82,87,65,82,68,32,70,79,82,32,70,73,78,68,73,78,71,32
130 DATA 84,72,69,32,54,49,50,56,32,80,79,75,69,44,32,71,66,72,32,70,79
140 DATA 82,32,70,73,78,68,73,78,71,32,52,54,52,47,54,54,52,32,80,79,75
150 DATA 69,32,65,78,68,32,82,112,77,32,70,79,82,32,84,72,69,32,67,79,68
160 DATA 73,78,71,32,32,32,32,32,32
    
```

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

ST

● Pour avoir des vies illimitées :
POKE 50196,234
POKE 50197,234
POKE 50198,234
Pour exécuter :
SYS 49152
(Philippe RISCHÉBE)

C 64

```

1 'Vies infinies pour Prohibition version Cassette
10 B=0:FOR I=&2000 TO &205F:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 IF B<>8833 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 MODE 0:BORDER 0:INK 0,3:INK 1,26:INK 2,13:INK 3,0:CALL &2000
40 DATA 33,14,32,17,100,0,1,80,0,237,176,195
50 DATA 100,0,243,49,255,255,33,0,192,17,128
60 DATA 63,175,205,161,188,33,230,0,17,0,64
70 DATA 175,205,161,188,33,0,64,17,0,64,175
80 DATA 205,161,188,33,0,128,17,0,32,175,205
90 DATA 161,188,175,50,105,11,33,24,1,34,106
100 DATA 11,33,0,192,17,0,32,175,205,161,188
110 DATA 243,33,0,192,17,0,160,1,0,32,237,176
    
```

● Vies, balles et temps infinis :
POKE &A152,0 :
POKE &A157,210
POKE &A15B,0 :
POKE &A15C,0

CPC

Tapez ce listing en GFA basic puis sauvegardez le. Inserez une disquette vierge puis faites RUN. Ce programme genere un fichier PROHIB_+.TOS sur votre disquette. Pour jouer: 1) Faire RESET 2) Inserez la diquette contenant PROHIB_+.PRG 3) Double-cliquez sur PROHIB_+.PRG 4) Quand le lecteur de disquettes s'arrete, inserez la disquette PROHIBITION puis tapez une touche le jeu demarrera normalement.

```

' Prohibition +
'- Temps illimite
Do
  Read A$
  Exit If A$="***"
  C$=Mki$(Val("&H"+A$))
Loop
Open "o",#1;"\prohib_+.prg"
Print #1;B$;
Close #1
End
Data 601a,0000,0058,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,ffff
Data 4ffa,00fe,2f3c,0000,0200,487a,fef4,2f3c,004a,0000,4e41,3f3c,0007,4e41
Data 4267,487a,0036,3f3c,004e,4e41,487a,002b,487a,0027,487a,0016,2f3c,004b
Data 0003,4e41,2e40,426f,090e,2f00,4eeF,0104,7072,6f68,6962,2e70,7267,0000
Data 2a2e,2a00,0000,***
    
```

ST

PHOBIA

● Pour avoir des vies des infinies, prenez un éditeur de secteur et éditer le fichier PHOBIA.PRG dans le répertoire AUTO et rechercher les octets : 00 04 00 04 00 18 42 A8 et les remplacer par 99 99 99 99 00 18 42 A8 (OMD)

ST

● Pour avoir les vies infinies, charger le jeu, faites un Reset puis tapez :

POKE 5390,189

Pour voir la fin du jeu, faites un Reset puis tapez :

SYS 2497

(LUCAS)

C 64

```

1 REM Donne les vies infinies
2 REM pour PHOBIA de LUCAS
10 DATA 162,0,189,16,192,157,0,4
20 DATA 232,224,20,208,245,76,37
30 DATA 192,3,8,5,1,20,32,2,25
40 DATA 32,20,9,13,32,1,14,4,32
50 DATA 9,1,14,32,162,0,189,53
60 DATA 192,157,152,1,232,224,61
70 DATA 208,245,76,152,1,32,86
80 DATA 245,169,168,141,232,2,169
90 DATA 1,141,233,2,76,188,2,169
100 DATA 182,141,131,9,169,1,141
110 DATA 132,9,24,76,32,8,169,195
120 DATA 141,8,9,169,1,141,9,9,76
130 DATA 32,8,169,173,141,14,21,169
140 DATA 49,141,111,192,169,8,141
150 DATA 112,192,76,49,8,169,147
160 DATA 32,210,255,76,0,192
170 PRINT CHR$(147)
180 FOR A=49152 TO 49273
190 READ B:POKE A,B:C=C+B:NEXT A
200 IF C=11462 THEN SYS 49266:END
200 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
    
```

C 64

PHANTOM CLUB

CPC

```

1 'Energie infinie sur PHANTOM CLUB version Disquette
10 FOR i=&9300 TO &93C4:READ a$:POKE i,VAL("&"a$):X=X+VAL("&"a$):NEXT
20 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,11:INK 2,20:INK 3,26
25 IF X<>21798 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &9300
30 DATA 0E,07,CD,0F,B9,01,7E,FA,3E,01,ED,79,21,19,93,11
40 DATA 19,B3,01,00,01,D5,ED,B0,C9,21,00,C0,3E,0A,06,03
50 DATA 0E,45,CD,61,B3,21,40,00,3E,14,06,09,0E,43,CD,61
60 DATA B3,21,00,C0,3E,1E,06,03,0E,45,CD,61,B3,21,40,00
70 DATA 11,00,A8,7E,EE,E5,77,23,1B,7A,B3,20,F6,00,00,00
80 DATA 21,50,E0,36,01,00,00,00,00,00,00,00,00,FB,C3,49
90 DATA 29,22,C6,B3,32,C8,B3,3E,49,32,C5,B3,C5,CD,7B,B3
100 DATA 21,C8,B3,34,C1,10,F5,79,32,C5,B3,3A,C8,B3,57,1E
110 DATA 00,CD,63,C7,3E,4C,01,7E,FB,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9
120 DATA 3A,C8,B3,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3E,41,CD,5C,C9,3E
130 DATA 02,CD,5C,C9,3A,C5,B3,CD,5C,C9,3E,2A,CD,5C,C9,3E
140 DATA FF,F3,CD,5C,C9,2A,C6,B3,01,7E,FB,CD,E5,C6,FB,22
150 DATA C6,B3,C3,1C,C9
    
```

● Pour avoir 18 vies, prendre un éditeur de secteur, ouvrir le disque, piste 31 secteur 48 adresse 0028 mettre 12.
(Robert MATHIEU)

● Pour choisir l'écran : POKE &E010,Nb
(Nb est égal à un numéro)
Pour avoir l'énergie infinie : POKE &54A4,&3C
Pour avoir les vies infinies : POKE &544B,0
(Diégo PRADOS)

PSYCHO PIGS

CPC

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

● Pour avoir 128 vies, il vous suffit de prendre un éditeur de secteur, et de rechercher les octets : 22 95 26 3E 03 32 18 24 et de les remplacer par 22 95 26 3E 80 32 18 24. Voilà c'est tout.
(Florent GERY)

```

10 REM VIES INFINIES SUR PSYCHO PIGS UXB
15 REM version DK de Cyrille & Eric
20 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,16
25 INK 3,6:OUT &FA7E,1
30 FOR I=&A173 TO &A173+868:READ a$
35 A=VAL("&"a$):POKE I,A:B=B+A:NEXT I
40 POKE &A172,&F3
50 IF B<>97720 THEN PRINT"ERREUR DATAS":END
60 CALL &A172:POKE 8221,125:CALL &8002
70 DATA DD,21,B2,A4,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00
80 DATA DD,23,22,84,A4,5D,CD,C9,A3,21,82,A4
90 DATA 35,CA,88,A2,21,83,A4,35,20,17,21,2B
100 DATA A0,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
110 DATA F1,3C,FE,10,20,F0,CD,42,A3,DD,6E,00
120 DATA DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23
130 DATA DD,46,00,DD,23,DD,7E,00,32,54,A2,DD
140 DATA 23,DD,7E,00,32,3E,A2,DD,23,DD,7E,00
150 DATA 32,45,A2,32,57,A2,DD,23,DD,7E,00,32
160 DATA 7D,A2,DD,23,DD,7E,00,32,7E,A2,DD,23
170 DATA 22,7A,A4,ED,43,78,A4,E5,21,00,00,59
180 DATA 50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D
190 DATA 10,F6,06,07,A7,CB,7C,A4,1D,10,F9,22
200 DATA 7D,A4,43,E1,78,32,7C,A4,B7,28,07,C5
210 DATA CD,4A,A3,C1,10,F9,ED,5B,7D,A4,7A,B3
220 DATA 28,0D,ED,53,7F,A4,CD,4A,A3,21,FF,FF
230 DATA 22,7F,A4,2A,7A,A4,ED,5B,78,A4,06,00
240 DATA D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B
250 DATA 1B,7A,B3,C2,43,A2,E1,D1,06,00,7E,EE
260 DATA 22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,55,A2
270 DATA ED,4B,7A,A4,ED,5B,7C,A4,21,00,00,0A
280 DATA C5,4F,06,00,09,C1,03,1B,7A,B3,C2,6E
290 DATA A2,11,00,00,A7,ED,52,C2,BF,A2,C3,88
300 DATA A1,3E,00,CD,0E,BC,CD,42,A3,CD,42,A3
310 DATA 18,20,00,0D,10,10,02,02,00,00,0D,0D
320 DATA 10,10,02,02,00,00,0D,0D,10,10,02,02
330 DATA 00,00,0D,0D,10,10,02,02,00,00,C3,FF
340 DATA A3,31,F8,BF,FB,C3,00,1F,CD,B3,A3,F3
350 DATA 21,C5,A2,AF,77,2B,7C,B5,C2,C6,A2,21
360 DATA 42,A3,AF,77,23,7C,FE,C0,20,F8,1E,FF
370 DATA 3E,07,0E,3B,CD,24,A3,3E,05,0E,0A,CD
380 DATA 24,A3,3E,0A,0E,0F,CD,24,A3,01,E2,04
390 DATA CD,1E,A3,3E,05,0E,05,CD,24,A3,3E,0A
400 DATA 0E,0F,CD,24,A3,01,C4,09,CD,1E,A3,1D
410 DATA 20,D5,21,19,A3,11,00,00,01,05,00,ED
420 DATA B0,C7,01,89,7F,ED,49,0B,78,B1,20,FB
430 DATA C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6,C0,ED
440 DATA 79,E6,3F,ED,79,06,F4,ED,49,06,F6,4F
450 DATA F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB,06,0A,76,10
460 DATA FD,F3,C9,3A,85,A4,C6,C1,4F,3A,84,A4
470 DATA 47,CD,76,A3,D2,C2,A2,3A,85,A4,3C,32
480 DATA 85,A4,FE,09,C0,E5,AF,32,85,A4,3A,84
490 DATA A4,3C,32,84,A4,5F,CD,C9,A3,E1,C9,D5
500 DATA E5,79,32,92,A4,32,94,A4,78,32,90,A4
510 DATA 01,7E,FB,21,8E,A4,1E,09,CD,06,A4,E1
520 DATA ED,5B,7F,A4,CD,26,A4,E5,CD,42,A4,E1
530 DATA D1,3A,87,A4,FE,40,20,0E,3A,88,A4,FE
540 DATA 80,20,07,3A,89,A4,B7,C0,37,C9,A7,C9
550 DATA 01,7E,FB,3E,08,CD,5D,A4,CD,42,A4,3E
560 DATA 07,CD,5D,A4,AF,CD,5D,A4,18,10,01,7E
570 DATA FB,3E,0F,CD,5D,A4,AF,CD,5D,A4,7B,CD
580 DATA 5D,A4,3E,08,CD,5D,A4,CD,42,A4,3A,87
590 DATA A4,E6,20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA,3E,01
600 DATA ED,79,06,02,12,00,00,1B,7A,B3,20,FB
610 DATA 10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E
620 DATA CD,5D,A4,23,1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79
630 DATA 0D,23,ED,78,F2,15,A4,E6,20,20,F1,C9
640 DATA 07,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,26,A4
650 DATA E6,20,C8,7A,B3,C2,1F,A4,0C,ED,78,0D
660 DATA ED,78,F2,37,A4,E6,20,C2,33,A4,C9,21
670 DATA 87,A4,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,0D
680 DATA 77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20
690 DATA E9,C9,F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,03
700 DATA C3,C2,A2,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00
710 DATA 20,FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00,00,00
720 DATA FF,FE,00,05,02,20,00,07,2A,9C,03,00
730 DATA 00,00,00,4C,00,00,00,C1,02,C9,2A,FF
740 DATA 28,43,29,20,31,39,38,37,20,41,50,50
750 DATA 4C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43,49,41
760 DATA 54,45,53,00,08,00,00,00,40,FA,2D,CD
770 DATA F0,21,00,40,00,40,1D,8E,32,91,83,00
780 DATA 80,00,20,EB,D2,D5,71,CD,00,20,00,20
790 DATA 5E,B9,46,FA,39
    
```

PACLAND

● Si vous voulez marcher 4 fois plus vite et sauter plus haut, il faut choisir la touche O si vous allez vers gauche, ou P si vous allez vers la droite. Une fois que vous avez choisi la touche appuyez dessus et 2 ou 3 fois sur l'autre touche. (Antoine CAMERLYNECK)

● Pour avoir les vies infinies :
POKE &4053,0
POKE &3528,0

C 64

CPC

● Pour avoir des vies infinies :
Prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octets :
66 00 00 06 53 6C 00 00 3D 7C 00 01

et les remplacer par :
66 00 00 06 60 02 00 00 3D 7C 00 01.

Ceci dans le fichier :
PACLAND.PRG.
(GILLUS)

ST

```
10 REM Vies infinies pour PAC LAND
20 FOR I=582 TO 657 STEP 2
30 READ A$:A=VAL("&h"+A$)
40 B=B+A:POKEW I,A:NEXT I
50 IF B<>222986 THEN PRINT "ERREUR":END
60 CALL CRACK
70 DATA 397C,250,BC,4EEC,C,21FC,4EB8,25C
80 DATA 5A4,4EF8,400,3D7C,5,10C0,3D7C,5
90 DATA 14,879,1,BF,E001,4A6E,12,4E75
100 DATA 2C78,4,207C,FE,88C0,43F8,100,303C
110 DATA 145,12D8,51C8,FFFC,4EF8,116
```

AMIGA

PANDORA

● Pour finir le jeu, suivre les instructions suivantes :
Utiliser l'ID du commandant pour ouvrir sa chambre. Une fois à l'intérieur, prendre le code bleu, le code écarlate (scarlet code) et l'ID. Ce dernier servira à sortir de la chambre. Pour ouvrir la chambre du capitaine, utiliser l'ID du commandant. Ramasser la disquette SDI et quitter la chambre. Prendre le "sonicdriver" et l'ID dans la chambre de l'ingénieur. Tuer le joueur de squash. S'emparer de l'"électroboost". Affronter le Seigneur des Glaces avec le "sonicdriver" puis suivre le corridor au-dessus de lui. Bien tenir en main l'ID de l'ingénieur et pénétrer à l'intérieur du passage se trouvant à mi-chemin du corridor. Franchir le droïde et aller au mess des officiers (AWOL). Prendre son ID et le mettre dans sa poche. Donner l'"électroboost" au robot mécanique qui donnera le code d'ocre. Trouver l'ordinateur central et insérer la disquette SDI puis les codes dans l'ordre suivant : OCHRE, SCARLET, BLUE. Lorsque l'auto-destruction sera enclenchée, utiliser l'ID de l'ingénieur pour quitter la salle de contrôle. Une fois de retour dans le corridor, tenir l'ID de l'officier AWOL. Aller à l'"escape pod" (localisé près du lieu d'embarquement) et traverser le champ de force. Vous êtes dehors.

● Le chimiste donne l'Acide qui permet de passer sous tous les robots. Prendre le Laser rifle pour descendre l'homme vert qui court, lui même donne le Sonic blaster qui permet de détruire l'homme de glace d'un seul coup de poing. Pour franchir la barrière électrifiée qui permet d'entrer dans la salle du commandant, il faut prendre la carte ID du lieu tennant commandant qui se trouve à coté, la salle est constamment ouverte. Pour entrer dans la salle du capitaine, prendre la carte ID prise chez le commandant. Dans la salle du capitaine, prendre le Mobian brain qui remonte l'énergie au maximum, il ne sert qu'une fois. (Etienne JANEL).

AMIGA

ATARI

PERSIAN GULF INFERNO

AMIGA/ST

● Le jeu commence sur une plate-forme au niveau 0. Monter à l'étage supérieur par l'escalier de droite. Aller ensuite à gauche pour prendre l'ascenseur jusqu'au cinquième étage. Ouvrir la première porte bleue, à droite. Derrière celle-ci se trouvent des munitions. Continuer à droite, derrière la seconde porte se trouve un pass permettant l'ouverture de portes. Revenir à l'ascenseur et descendre au niveau 4. Aller à gauche. Là se trouvent des gardes. Tirer dessus. Continuer à gauche jusqu'au prochain escalier. Monter de 2 étages. Aller à droite. Monter au premier escalier et continuer à droite où se trouve une pièce contenant des munitions. Redescendre, aller à gauche et monter à l'escalier. A gauche se trouve une porte derrière laquelle se trouve un fusil à air comprimé, beaucoup plus puissant que votre pistolet 9mm (pressez sur F2 pour le prendre en main). Descendre avec l'escalier au premier niveau. Aller à droite et ouvrir la porte. Il y a un pass pour ascenseur dans cette pièce. Derrière la porte bleue, à gauche, se trouvent des munitions. Monter au second étage. Aller à gauche. Nouvel affrontement puis arrivée dans le second bâtiment. Monter d'un étage avec le premier escalier. A gauche se trouve une porte (à faire sauter en appuyant sur espace) derrière laquelle se trouvent des explosifs. Monter au cinquième étage par l'escalier. Aller à gauche. Derrière la première porte se trouve un pass. Monter au neuvième étage. Là se trouvent deux otages. Ils vous donnent des indications pour aller libérer les autres. Descendre de deux étages par l'escalier et aller à gauche. Affrontement, ré-affrontement, ré-ré-affrontement! Descendre de trois étages par le premier escalier puis aller à gauche. Monter ensuite de cinq étages aux prochains escaliers. Aller à droite et faire sauter la porte bleue. A l'intérieur se trouve une mitrailleuse (F3 pour la prendre en main). Revenir à l'escalier et monter d'un étage. Aller à droite, affrontement, puis ouvrir la première porte (la bleue): des otages. Ils vous donnent des indications pour aller libérer les autres. Aller ensuite à la porte bleue qui se trouve à l'autre extrémité du couloir. Derrière celle-ci se trouve un pass pour ascenseur. Descendre au sixième étage. Aller à gauche (affrontement), ouvrir la porte bleue (munitions) et monter trois étages avec l'ascenseur. Aller à gauche, affrontement, et ouvrir la porte verte (munitions) puis monter (avec l'escalier), affrontement. Ouvrir la porte verte à gauche. Encore deux otages. Nouvelles indications. Retourner à l'ascenseur (descendre et droite) et descendre quatre étages. Aller à gauche (affrontement). A l'escalier, monter au cinquième étage, affrontement, et faire sauter la porte bleue. Ici se trouve le docteur Feelgood qui va vous soigner. Il vous indique comment neutraliser la bombe (couper le fil vert) et vous dit où est le (plutôt LA) dernière otage à sauver. Retourner à l'ascenseur (droite), descendre deux fois plus droite) et monter sept étages. Aller ensuite à gauche et prendre le premier escalier pour monter au quatorzième étage. Faire exploser la porte jaune, à gauche. Ici se trouve l'otage. Elle vous indique où se trouve la bombe. Retourner à l'ascenseur (aller à droite, en bas quatre fois et à droite) et descendre quatre étages. Aller à gauche. Après deux affrontements, prendre l'ascenseur jusqu'au seizième étage, affrontements. Au second ascenseur, monter jusqu'au vingtième étage et prendre l'échelle qui mène Cyril sur le toit. Aller à gauche. Affrontements puis descendre d'un étage. Aller à droite, affrontement. Derrière la porte bleue se trouvent des munitions. Revenir à l'escalier et descendre de deux étages. Affrontement puis faire sauter la première porte: voici la bombe atomique. Appuyer sur espace pour accéder à la minuterie. Couper le fil vert (le plus à droite) en appuyant sur espace. (HASSLER Grégoire).

Le commissariat (1)

Vous êtes dans la voiture, GET KEYS, OPEN BOX, GET CARD, CLOSE BOX, EXIT CAR, allez devant la porte du commissariat, OPEN DOOR, allez près du comptoir (sur la droite du tableau), UNLOCK BIN, GET KIT, CLOSE BIN, allez aux vestiaires, mettez vous devant votre placard (lisez les noms sur les placards vous trouverez le votre: Sonny Bonds), UNLOCK LOCKER, GET GUN, GET CUFFS, GET AMMO, CLOSE LOCKER, sortez des vestiaires et allez à votre bureau, mettez vous près du bureau du capitaine, LOOK DESK, READ PAPER, allez devant l'ordinateur, LOOK COMPUTER, TURN ON COMPUTER, CD, CRIMINAL, CD, VICE, MIAMI, CD, PERSONNEL, PISTACHIO, QUIT, allez devant le classeur métallique à droite de l'ordinateur, OPEN CABINET, GET BAINS FILE, GET PHOTO, PUT FILE, CLOSE CABINET, allez près de votre bureau, SIT DOWN, UNLOCK DRAWER, GET LETTER, GET WALLET, SEARCH WALLET, CLOSE DRAWER, STAND UP, allez près du panneau dans le fond de la pièce, LOOK BOARD, GET KEYS, allez près de votre bureau, LOOK BASKET, sortez de la pièce.

Allez maintenant dans la salle de tir, devant le comptoir: ASK FOR PROTECTORS, allez vous mettre dans un compartiment pour tirer, USE PROTECTORS, LOAD GUN, RAISE GUN, visez avec les flèches curseur, FIRE GUN, LOWER GUN, PUSH VIEW BUTTON, ADJUST SIGHTS, ajustez votre revolver avec les flèches curseur puis appuyez sur "enter", REPLACE TARGET, PUSH BACK BUTTON, (si vous ne marquez pas de point vous refaites toute l'opération de tir en chargeant une partie sauvegardée car il faut économiser les balles), REPLACE TARGET, PUSH BACK BUTTON, LEAVE, allez près du comptoir, GIVE PROTECTORS, retournez à votre bureau où le capitaine vous apprend que Bains s'est échappé, sortez du commissariat, mettez le KIT dans la voiture banalisée bleue en ouvrant le coffre (OPEN TRUNK, PUT KIT, CLOSE TRUNK), allez à la porte côté conducteur, UNLOCK DOOR, ENTER CAR, DRIVE TO JAIL.

La prison

Mettez vous contre le mur en dessous de la caméra, UNLOCK LOCKER, PUT GUN, CLOSE LOCKER, allez à droite de la porte, PUSH BUTTON, SHOW ID, allez devant le gardien, PATE, GIVE FILE, BAINS, GET PHOTO, GIVE FILE, ASK ABOUT CAR, SORTEZ et reprenez votre arme (OPEN LOCKER, GET GUN), retournez à la voiture, ENTER CAR, NOTIFY CAPTAIN, DRIVE TO OFFICE, en route vous recevez un appel, DRIVE TO MALL.

Oak Tree Mall: le parking

Approchez-vous de la corvette bleue côté passager, OPEN DOOR, OPEN BOX, GET HOLSTER, GET BULLETS, LEAVE, approchez-vous de la femme, ASK ABOUT CAR, retournez à votre voiture, ENTER CAR, NOTIFY CAPTAIN, DRIVE TO OFFICE, en route vous recevez un appel, DRIVE TO COTTON COVE.

Cotton Cove: au bord de la rivière

Prenez le KIT dans le coffre de la voiture (OPEN TRUNK, GET KIT), allez près de la jeune fille, ASK ABOUT BLOOD, DRAW GUN, allez au tableau de gauche, dès que Bains montre le bout de son nez: FIRE GUN (ne perdez pas de temps ou il vous tuera), mettez vous près de l'eau pour ne pas vous faire écraser par Bains, DRAW GUN, allez au tableau de gauche, approchez-vous de la tache de sang qui est à gauche, LOOK BLOOD, GET BLOOD, USE PLASTER, USE CAMERA, approchez-vous de la poubelle, SEARCH TRASH, GET CLOTHES, READ NAME, allez au tableau de droite et attendez la camionnette, approchez-vous de l'officier, ASK ABOUT DIVING, entrez dans la camionnette, GET FINS, GET SUIT, GET MASK, GET BELT, GET VEST, GET TANK 1, LOOK TANK (si la bouteille indique 2200 c'est la bonne sinon remettez-la (PUT TANK) et recommencez avec les deux autres bouteilles jusqu'à trouver la bonne), LEAVE.

La plongée

Une fois dans l'eau, allez au tableau de droite, allez à droite près des rochers, MOVE ROCK, LOOK HAND, GET BODY, vous revenez à la surface, allez à droite, vous vous changez, allez à droite, mettez le kit dans le coffre (PUT KIT, CLOSE TRUNK), montez en voiture (ENTER CAR), NOTIFY CAPTAIN, DRIVE TO OFFICE, en route vous recevez un appel, DRIVE TO AIRPORT.

L'aéroport (1)

Mettez-vous devant le capot de la voiture noire en bas de l'écran, LOOK PLATE, retournez à votre voiture, ENTER CAR, NOTIFY CAPTAIN, EXIT

CAR, allez en haut, sans traverser la rue approchez-vous du feu: PUSH BUTTON, traversez la rue et achetez la rose à la jeune fille (BUY ROSE), entrez dans l'aéroport, allez dans les toilettes, entrez dans le cabinet du milieu (OPEN DOOR), OPEN TOILET, LOOK TOILET, GET REVOLVER, sortez de l'aéroport, approchez-vous du feu: PUSH BUTTON, traversez la rue et revenez à la voiture, ENTER CAR, NOTIFY CAPTAIN, DRIVE TO OFFICE.

Le commissariat (2)

Entrez dans le commissariat, approchez-vous de la fenêtre grillagée de telle façon qu'un officier y apparaisse, GIVE EVIDENCE, allez à votre bureau, LOOK BASKET, SIT DOWN, DIAL PHONE, O, LYTTON, MARIE WILKANS (relevez le numéro que l'opératrice vous donne), 555-4169, HELLO, OK, Esc, sortez du commissariat et allez à votre voiture (la blanche), ENTER CAR, DRIVE TO RESTAURANT.

Le restaurant

Allez vous asseoir à côté de Marie, attendez que le serveur vienne prendre votre commande ou appelez-le (CALL WALTER), LOBSTER, GIVE FLOWER, KISS GIRL, KISS GIRL, attendez un peu, CALL WAITER, EAT, CALL WAITER.

Le lendemain....

Le commissariat (3)

Dans la voiture: GET KEYS, EXIT CAR, entrez dans le commissariat, allez dans votre bureau où le capitaine vous donne des ordres, approchez-vous de votre table, LOOK BASKET, allez au panneau du fond de la pièce, GET KEYS, allez à la voiture bleue sur le parking, UNLOCK DOOR, ENTER CAR, DRIVE TO 160 WEST ROSE.

Le cadavre dans le coffre

Prenez le Kit dans le coffre, mettez-vous devant le coffre de la voiture, la verte, GET BLOOD, LOOK TRUNK, SEARCH BODY, GET CORNER, LOOK FACE, (le coroner arrive à ce moment), LOOK CORNER, MOVE BODY, mettez-vous devant le coffre, LOOK TRUNK, SEARCH TRUNK, GET NOTE, LEAVE, SHOW NOTE, remettez le Kit dans votre coffre, ENTER CAR, NOTIFY CAPTAIN, DRIVE TO MARIE.

Chez Marie

Allez devant la porte d'entrée de la maison, GET NOTE, READ NOTE, LOOK WRITING, OPEN DOOR, dans la maison approchez-vous du cendrier près de la lampe cassée: SEARCH ASHTRAY, GET PAPER, sortez de la maison et retournez à votre voiture, ENTER CAR, NOTIFY CAPTAIN, DRIVE TO 753 THIRD STREET.

Au Motel: visite de la chambre

Allez au guichet, SHOW ID, ASK FOR COLE, ASK FOR KEY (le mec refuse de vous donner la clé), retournez à votre voiture, ENTER CAR, CALL, EXIT CAR, attendez le policier qui vous remet un mandat de perquisition, approchez vous de lui: GET WARRANT, retournez au guichet, SHOW WARRANT, ASK FOR KEY, allez près de la porte de la chambre du rez-de-chaussée, OPEN DOOR, entrez dans la chambre.

Allez dans la salle de bain, LOOK SINK, GET CARD, allez à côté du lit: LOOK UNDER BED, GET LIPSTICK, allez à côté de la table de nuit, OPEN DRAWER, GET ENVELOPPE, retournez à votre voiture, ENTER CAR, NOTIFY CAPTAIN, DRIVE TO OFFICE.

Le commissariat (4)

Entrez dans le commissariat, allez à la fenêtre grillagée, GIVE EVIDENCE, allez dans votre bureau, asseyez-vous à votre table (sit down), DIAL PHONE, 407-555-3323, HELLO, TALK ABOUT BAINS, 407-555-2677, HELLO, TALK ABOUT BAINS, Esc, allez dans la salle de tir et refaites la même opération que pour Commissariat (1) pour régler votre revolver (cette fois ci faites LOOK TARGET après PUSH VIEW BUTTON (le deuxième) pour vérifier que le revolver est bien réglé), puis sortez du commissariat et prenez la voiture: ENTER CAR, DRIVE TO AIRPORT.

L'aéroport (2)

Allez en haut, allez près du feu: PUSH BUTTON, traversez la rue et entrez dans le hall, allez au guichet des réservations, SHOW ID, BUY TICKET TO STEELTON, attendez que KEITH ait appelé le capitaine, BUY TICKET TO STEELTON, allez en haut à gauche du tableau, prenez les escalators, approchez-vous du policier sans passer en dessous du détecteur, SHOW ID, passez sous le détecteur et allez à gauche pour prendre l'avion.

L'avion: les terroristes et la bombe

Asseyez-vous à côté de Keith (SIT DOWN), FASTEN SEAT BELT, WALTER, attendez que les terroristes prennent l'hôtesse en otage, UNFASTEN SEAT BELT, DRAW GUN, attendez que le terroriste ait lâché l'hôtesse, FIRE GUN, attendez que l'autre terroriste sorte de la cabine de pilotage, FIRE GUN, approchez-vous des corps des terroristes, SEARCH POCKET ON MASKED MAN, GET CLIPPERS, SEARCH TURBAN ON UNMASKED MAN, GET PAPER, READ PAPER, allez maintenant dans les toilettes au fond de l'avion, approchez-vous du distributeur de serviettes, OPEN DISPENSER, CUT YELLOW WIRE, CUT BLUE WIRE, CUT PURPLE WIRE, CONNECT YELLOW WIRE, CUT WHITE WIRE, CUT YELLOW WIRE, votre mission est achevée et vous arrivez à Steelton sans encombre.

Steelton

Vous discutez avec l'officier que vous avez eu au téléphone: ce qu'il vous dit prouve que vous avez eu raison de l'appeler avant de partir de Lytton. Sortez de la pièce, un policier vous conduira à Burt Park.

Burt Park
Allez au nord, puis à l'Est. Vous verrez une bouche d'égoût en bas de l'écran, mettez-vous à côté de cette bouche: MOVE COVER, CLIMB DOWN.

Si le punk apparaît avant que vous ne soyez descendu, faites draw gun et il s'enfuira.

Les égoûts

Allez à l'Est. Allez à l'Est, traversez la poche de gaz très rapidement sous peine d'être asphyxié, allez au sud, allez au sud, allez à l'ouest placez-vous devant le placard: OPEN CABINET, GET MASK, allez à l'Est, au sud (mettez le masque (WEAR MASK) dès que vous entrez dans une poche de gaz), au sud, à l'ouest, entrez par la porte que vous voyez. Approchez-vous de votre fiancée, CALM MARIE, UNTIE MARIE, DRAW GUN, allez vous cacher derrière le gros tuyau à gauche de l'écran en pointant le revolver vers la droite (ce n'est pas grave si la pointe du revolver dépasse), attendez que Bains arrive, dès qu'il arrive à votre hauteur tirez sur lui (FIRE GUN) plusieurs fois jusqu'à ce qu'il tombe. (ROUSSIN Henri).

POWERDROME

ST

● Voici un super truc pour ce jeu très speed, tape "NEWMARK" et aussitôt tu vas entendre un bruit, maintenant tu peux choisir parmi les touche suivantes.

"Z": La vitesse augmentera.

"+": Pour se qualifier beaucoup plus facilement.

"^": Cette touche te permettra si un moteur a prit feu, de le remplacer sans sans problème avec l'aide de la souris.

5000 VIES INFINIES SUR 3615 JOYSTICK

PLUTOS

● Pour avoir des vies infinies, avec un éditeur de secteur éditez "PLUTOS.PRG". Cherchez 33FC0003 et remplacez par 33FC00FF

● Pour avoir des vies infinies. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octets : 67165379 et les remplacer par 67166004. Vous en trouverez 2, il faudra changer les deux pour disposer des vies pour les deux joueurs. Pour du fuel (énergie) infini chercher : 0C790021 et les remplacer par 33FC0100 deux fois aussi. (Gillus)

ST

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

L PLUTOS 300000. Puis mettre 6006 en 34502 pour le joueur 1 et en 34506 pour le joueur 2. Pour avoir du fuel illimité : Mettre 4E71 en 3528E (cela marche pour les deux joueurs). Pour aucune collision : Mettre 6000 en 344E8 pour le joueur 1 et en 345B6 pour le joueur 2. Puis faire : S 300000 569D4. (Pierre BOUTAVANT)

AMIGA

PRO BMX SIMULATOR

CPC

● Pour la version disquette non pas cassette copiée sur disquette !!
Pour avoir du temps infini en normal: POKE &5B4D,0

Pour avoir du temps infini en expert:

POKE &5B75,0
(Patrice MAUBERT)

● Pour avoir du temps infini en normal, rechercher les octets 3A B8 5C 3C B9 et remplacez-les par 3A B8 5C 00 B9

Temps infini expert, rechercher les octets 3A B7 5C 3C B9 et remplacez-les par 3A B7 5C 00 B9
(Patrice MAUBERT)

```

10 REM Temps infini sur PRO BMX SIMULATOR version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &903F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>5503 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 IF C=1 THEN POKE &9004,&3C
110 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &9000:RUN"DISK"
130 DATA CD,24,90,3E,00,32,0D,81,32,35,83,3E,4E,32,3D,90
140 DATA CD,24,90,3E,66,32,3D,90,21,00,80,11,00,00,0E,C1
150 DATA DF,3D,90,C9,21,00,80,16,12,CD,35,90,21,00,82,16
160 DATA 18,CD,35,90,C9,1E,00,0E,16,DF,3D,90,C9,66,C6,07
    
```

Solution complète de Frank NAHON

Au début du jeu, vous vous trouvez dans un endroit calme et paisible mais cela ne va pas durer. Allez chercher la carte qui se trouve en (3), pour cela, fouillez le corps du Zombi, ensuite allez en (4), fouillez le corps du Zombi qui s'y trouve prenez la montre et attachez là à votre poignée. Vous avez maintenant l'heure. Allez en (5) et introduisez la carte dans la porte, elle s'ouvre. Vous êtes maintenant en (6 plan 2). Allez en (7), combattez le robot à coup de pieds, une fois que vous l'avez détruit, fouillez la caisse rouge, vous avez la fiche code. Retournez en (6) et introduisez la fiche code dans la fente de la porte, elle s'ouvre à nouveau, vous accédez alors à de nouveaux Tableaux (plan 3): Allez directement en (14-15), fouillez le placard à gauche de la fenêtre, vous trouvez un détonateur, coupez le fil rouge. Fouillez maintenant le placard à droite de la fenêtre pour trouver la bombe, prenez la et partez la déposer en (16), devant les décombres qui bouchent la porte. Rendez vous maintenant en (11) et (12) où vous trouverez un diamant et une cravate en fouillant les lits à droite de l'écran. Une fois ces objets en votre possession, faite une ronflette dans la même salle. Retournez en (16) et passez maintenant par la porte ouverte, vous êtes maintenant au (plan 4). Allez en (19), vous avez devant vous le Mal-aimé. Echangez avec lui le diamant contre le jeton, en suite allez en (18) et attendez 21 H. A 21 H, allez en (17), déposez la cravate et prenez la planche et rendez vous au (25), posez la planche au bord du fossé et sautez, suivez en (26), mettez le jeton dans la machine, prenez la destination centre ville puis ramassez le ticket, donnez le ticket au contrôleur qui se trouve dans la salle voisine et rentrez dans le train. Après ce long voyage, vous vous retrouvez dans le centre ville (plan 5). allez prendre le revolver (29) et la fiche code (32). entre temps vous rencontrerez sûrement le Mal-aimé, donnez lui votre arme pour obtenir des informations. Poursuivez en (35) (Pour cela servez-vous de la fiche qui débloque le passage) puis en (36) pour prendre la fiche n°3. Elle vous sert à ouvrir l'autre porte, juste à côté de la salle n°33. Prenez maintenant le plan n°6. Allez en (43-44), tuez le robot et prenez le cerveau pour le donnez au Droïde qui se trouve en (38) et allez en (39), prenez l'ascenseur et allez en (50-51). Prenez l'ascenseur et allez en (53), vous trouvez la 1ère du vaisseau d'évasion. Allez ensuite en (47) et fouillez la poubelle, vous trouvez la seconde partie. Allez en (45) et donnez la fiche code 3 au Mal-aimé. Attention, il se peut que le Mal-aimé ne soit pas présent au rendez-vous. Dans ce cas, il vous faut reprendre la partie au niveau du (plan 5) (il est préférable d'avoir fait au préalable une sauvegarde). Le Mal-aimé va vous donner le code pour ouvrir la porte de la banque. Entrez dans la banque puis dans le coffre, prenez la pièce qui s'y trouve et allez au téléporteur (11). Introduisez la pièce dedans, vous arrivez dans des nouveaux tableaux (plan 7). Vous êtes en (41). Allez directement en (63) prendre le détonateur et armez le, ensuite posez le dans chaque salle où se trouvent plusieurs mines (58) attendez à chaque fois qu'elles explosent, cela vous permet de passer. (Plan 8) : Vous êtes en (64). Ne vous occupez de rien mais prenez l'ascenseur en (70). Une fois au 1er étage, prenez l'ascenseur en (71). Vous êtes alors au 2ème étage (Plan 9) en 72. Allez directement à la grille en (74) et ouvrez la, entrez et prenez la 1ère porte. Plan 10 : vous êtes en (77), détendez-vous, les ennemis deviennent plus coriaces. Allez baisser la manette en (79). En (82) se trouve une nouvelle partie de vaisseau, prenez la ainsi que le gant dans la caisse rouge en (81) qui vous sert à neutraliser le champ magnétique en (80). Allez en (83-84). Vous êtes stoppé par un robot qui vous demande de lui rapporter un objet. Prenez le téléporteur dans la même salle (Attention, le téléporteur en (85) est en panne). (Plan 11) (88) : Prenez le bout de fer en (91) et enlevez grâce à lui le volant en (90). Allez en (93) et mettez le volant sur la vice puis tournez le. Le gaz mortel qui se trouvait en (94) a disparu. Allez en (98) et fermez 3 clapets (tirez 3 manettes) puis attendez que le Mal-aimé rentre dans le 4ème trou et tirez la dernière manette. Attendez qu'il négocie sa libération puis laissez le sortir. Il vous donne un objet. Retournez en (92), prenez le téléporteur et donnez cet objet au robot (Plan 10: 83-84). Il vous laisse passer en (86-87). Là, vous trouverez une clé et une partie du vaisseau. Reprenez une nouvelle fois le téléporteur et allez en (89). Ouvrez la porte grâce à la clé. Vous êtes maintenant dans la salle (99) du (plan 12). Prenez le gros rocher et posez le sur la planche en ou (101) puis, allez en (109) et prenez la botte. Posez la sur la planche en 101 et allez en (103-104) prendre le somoloïde de démarrage et donnez le au robot en (110-111). Puis donnez lui le polymère qui est dans la même salle ainsi que le plasma (112-113). Il vous donnera un vaccin contre la peste, prenez aussi la pièce en bronze toujours en (112-113) et donnez le vaccin au malade (105). Sortez puis revenez en (105), le malade a disparu mais laisse une partie du vaisseau. Allez chercher la clé en (115) et donnez la pièce au douanier (116) puis tuez les 4 robots du pont (117) et ouvrez la porte (118). (Plan 13) : Très simple, très propre : prenez toutes les ordures que vous trouverez et apportez les à la poubelle vivante (120), vous obtiendrez ainsi de sa part un laissez passer. Prenez le téléporteur en (122). Vous arrivez en (126) (plan 14). Prenez le Guide touristique (127) et Allez en (128).

C'EST GAGNE !!!!

PS:(Plan 12): Pour aller en (110-111), baisser la manette en (107) ainsi que celle qui se trouve en (108) et remontez les pour revenir. Tous les numéros indiqués sur les plans représentent des objets. Tous ne serviront pas forcément pour arriver à la fin puisqu'ils ne sont pas tous cités dans la solution. Ils ne sont là que pour vous induire en erreur.

LISTE DES OBJETS

Fil	Porte	Cerveau	Nourriture	Clé	Manette 1	Guide
Branche	Bijou	Bank	Ennemi	Vaisseau	Manette 2	Fin
Carte	Livre	Pièce	Ascenseur	Téléporteur	Manette 3	
Montre	Fossé	Vaisseau	Affiche	Porte	Botte	
Porte	ticket	Ennemi	Ascenseur	Volant	Robot	
Porte	Nourriture	Médaille	Ascenseur	Rondelle	Polymère	
Fiche code	K 7	Ascenseur	Chalumeau	Pince	Pièce	
Arrivée	Arme	Ascenseur	Ascenseur	Clapet	Plasma	
Nourriture	Bar	Vaisseau	Pince	Gaz	Nourriture	
Nourriture	Sans issue	Arrivée	Ascenseur	Tuyau	Clé	
Diamant	Fiche code	Sécurité	Fusible	Téléporteur	Péage	
Cravate	A Block	Café	Grille	Pile	Pont	
Bombe	Ascenseur	Mines	Nourriture	Téléporteur	Arrivée	
Détonateur	B Block	Sans issue	Manette	Rocher	Poubelle	
Décombres	Droïde	Supplies	Porte	Porte	Ordures	
Planche	Ascenseur	Combustible	Gant	Porte	Téléporteur	
Boite	Disk	Fusible	Vaisseau	Porte	Ordures	
Mal Aimé	Téléporteur	Détonateur	Robot	Solomoïde	Corde	
Lit	Usine	Entrée	Téléporteur	Nourriture	Manette	

Voici tous les codes :

LES MONDES

0	Genesis	55	Sadmpt	109	Ringudor	159	Dousodboy
1	Hurtoutord	56	Lowhipbar	110	Weavdepal	160	Shiylow
2	Josamar	57	Qazouter	111	Alpdipert	161	Hurtaick
3	Timuslug	58	Veryelin	112	Badkopout	162	Josushole
4	Caldiehill	59	Mingbdon	113	Immqazt	163	Timdielas
5	Scoquemet	60	Haminmar	114	Hobepil	164	Calqueal
6	Swauer	61	Futloplug	115	Buggbjob	165	Scouold
7	Killpeing	62	Suztt	116	Shadaslin	166	Swadeboy
8	Eoaozord	63	Doupebar	117	Corsoddon	167	Killozдор
9	Burwilcon	64	Shiozer	118	Binypert	168	Eoawilpal
10	Moringill	65	Hurtikeing	119	Sadoxout	169	Buringpert
11	Nimihill	66	Josogoord	120	Loweat	170	Morilas
12	Bilcemet	67	Timomar	121	Qazikebar	171	Nimceal
13	Ringmped	68	Calmelug	122	Veryqueer	172	Bilaspil
14	Weavhipham	69	Scomphill	123	Minulin	173	Ringhipjob
15	Alpoutond	70	Swahipmet	124	Hamdedon	174	Weavoutlin
16	Badacon	71	Killqazed	125	Futdimar	175	Alpapal
17	Immusill	72	Eoaeing	126	Suzkoplug	176	Baduspert
18	Hobdietory	73	Burgbord	127	Douqazhill	177	Immdieout
19	Bugqueend	74	Morincon	128	Shiebar	178	Hobquet
20	Shadted	75	Nimlopill	129	Hurtceer	179	Bugupil
21	Corpeham	76	Bilthill	130	Josasing	180	Shadpejob
22	Binozond	77	Ringoxmet	131	Timsodord	181	Corozlin
23	Sadwillow	78	Weaveaed	132	Calymar	182	Binwildon
24	Lowingick	79	Alpikeham	133	Scooxlug	183	Sadingmar
25	Qazitory	80	Badogoond	134	Swaeahill	184	Lowiout
26	Verymeend	81	Immocon	135	Killdiemet	185	Qazcet
27	Minmpme	82	Hobmeill	136	Eoaqued	186	verympbar
28	Hamhipold	83	Bugmptory	137	Buruing	187	Minhiper
29	Futoutboy	84	Shadkopend	138	Mordeord	188	Hamouting
30	Suzalow	85	Corqazme	139	Nimdicon	189	Futadon
31	Douusick	86	Bineham	140	Bilkopill	190	Suzusmar
32	Shidiehole	87	Sadgbond	141	Ringingtory	191	Doudielug
33	Hurtloplas	88	Lowinlow	142	Weavimet	192	Shiquehill
34	Jostme	89	Qazlopick	143	Alpceed	193	Hurttbar
35	Timpeold	90	Verytory	144	Badasham	194	Jospeer
36	Calozboy	91	Minoxend	145	Immsodond	195	Timozing
37	Scowildor	92	Hameame	146	Hobycon	196	Calwilord
38	Swaingpal	93	Futikeold	147	Bugoxill	197	Scoingcon
39	Killohole	94	Suzogoboy	148	Shadustory	198	Swailug
40	Eoamelas	95	Douolow	149	Cordieend	199	Killmehill
41	Burmpal	96	Shimeick	150	Binqueme		
42	Morhippil	97	Hurtdihole	151	Saduham		
43	Nimoutjob	98	Joskoplas	152	Lowdeond		
44	Bilador	99	Timqazal	153	Qazdilow		
45	Ringgbpal	100	Caleold	154	Verywilick		
46	Weavinpert	101	Scogbboy	155	Mininghole		
47	Alplopout	102	Swaindor	156	Hamiend		
48	Badtal	103	Killsodpal	157	Futceme		
49	Immpetil	104	Eoayhole	158	Suzasold		
50	Hobozjob	104	Buroxlas				
51	Bugwillin	105	Moreaal				
52	Shadogodon	106	Nimikepil				
53	Coropert	107	Bilogojob				
54	Binmeout	108					

LES MONDES

200	Eoampmet	261	Scoinord	322	Josdiehill	383	Douwiling	444	Hamkoplug
201	Burhiped	262	Swalopcon	323	Timquemet	384	Shiingord	445	Futqazhill
202	Moroutham	263	Killylug	324	Caluer	385	Hurtomar	446	Suzebar
203	Nimaord	264	Eoaoxhill	325	Scodeing	386	Josmelug	447	Dougeber
204	Biluscon	265	Bureamet	326	Swadiord	387	Timmphill	448	Shiining
205	Ringinill	266	Morikeed	327	Killwilcon	388	Calhipmet	449	Hurtsodord
206	Weavloptory	267	Nimogoham	328	Eoaingill	389	Scoouted	450	Josymar
207	Alptmet	268	Biloord	329	Burihill	390	Swaaing	451	Timoxlug
208	Badpeed	269	Ringdecon	330	Morcemet	391	Killgbord	452	Caleahill
209	Immozham	270	Weavdiill	331	Nimased	392	Eoaincon	453	Scoikemet
210	Hobwilond	271	Alpkoptory	332	Bilsodham	393	Burlopill	454	Swaogoe
211	Buginglow	272	Badqazend	333	Ringoutond	394	Morthill	455	Killuing
212	Shadoill	273	Immeed	334	Weavacon	395	Nimpemet	456	Eoadeord
213	Cormetory	274	Hobgbham	335	Alpusill	396	Bilozed	457	Burdicon
214	Binmpend	275	Buginond	336	Baddietory	397	Ringikeham	458	Morkopill
215	Sadhipme	276	Shadsodlow	337	Immqueend	398	Weavogoond	459	Nimqaztory
216	Lowoutold	277	Coryill	338	Hobued	399	Alpocon	460	Bilemet
217	Qazaond	278	Binoxtory	339	Bugdeham	400	Badmeill	461	Ringceed
218	Verygblow	279	Sadeaend	340	Shadozond	401	Immptory	462	Weavasham
219	Mininick	280	Lowikeme	341	Corwillow	402	Hobhipend	463	Alpsodond
220	Hamlophole	281	Qazogoold	342	Biningick	403	Bugoutme	464	Badycon
221	Futtend	282	Veryuond	343	Saditry	404	Shadeham	465	Immoxill
222	Suzpeme	283	Mindelow	344	Lowceend	405	Corgbond	466	Hobeatory
223	Douozold	284	Hamdiick	345	Qazasme	406	Bininlow	467	Bugikeend
224	Shiwillboy	285	Futkophole	346	Veryhipold	407	Sadlopick	468	Shadqueme
225	Hurtogodor	286	Suzqazlas	347	Minoutboy	408	Lowttory	469	Coruham
226	Josoick	287	Doueme	348	Hamalow	409	Qazpeend	470	Bindeond
227	Timmehole	288	Shigbold	349	Futusick	410	Veryeame	471	Saddilow
228	Calmplas	289	Hurtasboy	350	Suzdiehole	411	Minikeold	472	Lowkopick
229	Scohipal	290	Jossoddor	351	Douquelas	412	Hamogoboy	473	Qazqazhole
230	Swaoutpil	291	Timyick	352	Shiume	413	Futolow	474	Veryiend
231	Killeboy	292	Caloxhole	353	Hurtpeold	414	Suzmeick	475	Minceme
232	Eoagbdor	293	Scoealas	354	Josozboy	415	Doumphole	476	Hamasold
233	Burinpal	294	Swaikeal	355	Timwildor	416	Shihiplas	477	Futsodboy
234	Morloppert	295	Killquepil	356	Calingpal	417	Hurtqazal	478	Suzylow
235	Nimtias	296	Eoauboy	357	Scoihole	418	Joseold	479	Douoxick
236	Bilpeal	297	Burdedor	358	Swacelas	419	Timgbboy	480	Shieahole
237	Ringepil	298	Mordipal	359	Killmpal	420	Calindor	481	Hurtdielas
238	Weavikejob	299	Nimkoppert	360	Eoahippil	421	Scolopal	482	Josqueal
239	Alpogolin	300	Bilqazout	361	Buroutjob	422	Swathole	483	Timuold
240	Badopal	301	Ringial	362	Morador	423	Killoxlas	484	Caldeboy
241	Immepert	302	Weavcepil	363	Nimuspal	424	Eoaeaal	485	Scodidor
242	Hobmpout	303	Alpasjob	364	Bildiepert	425	Burikepil	486	Swakoppal
243	Bughipt	304	Badsodlin	365	Ringlopout	426	Morogojob	487	Killingpert
244	Shadqazbar	305	Immypal	366	Weavtal	427	Nimodor	488	Eoailas
245	Corejob	306	Hoboxpert	367	Alppepil	428	Bilmepal	489	Burceal
246	Bingblin	307	Bugeaout	368	Badozjob	429	Ringdipert	490	Moraspil
247	Sadindon	308	Shaddiet	369	Immwillin	430	Weavkopout	491	Nimsodjob
248	Lowlopmar	309	Corquebar	370	Hobingdon	431	Alpqazt	492	Bilydor
249	Qaztout	310	Binujob	371	Bugipert	432	Badepil	493	Ringapal
250	Veryoxt	311	Saddelin	372	Shadmeout	433	Immgbjob	494	Weavuspert
251	Mineabar	312	Lowdidon	373	Cormpt	434	Hobinlin	495	Alpdieout
252	Hamikeer	313	Qazkopmar	374	Binhipbar	435	Buglopdon	496	Badquet
253	Futogoin	314	Veryinglug	375	Sadouter	436	Shadydert	497	Immupil
254	Suzodon	315	Minit	376	Lowalin	437	Coroxout	498	Hobdejob
255	Doumemar	316	Hamcebar	377	Qazusdon	438	Bineat	499	Bugdilin
256	Shimplug	317	Futaser	378	Verinmar	439	Sadikebar	500	Shadwildon
257	Hurtkophill	318	Suzsoding	379	Minloplug	440	Lowogoer		Fabien
258	Josqazmet	319	Douydon	380	Hamtt	441	Qazolin		SIERRAS
259	Timeer	320	Shioxmar	381	Futpebar	442	Verydedon		&
260	Calgbing	321	Hurtslug	382	Suzozer	443	Mindimar		Patrick
									CAILLERE

POPULOUS

ST

● ENERGIE INFINIE POUR POPULOUS EN GFA DE O. BALANTZIAN

```

FILESELECT "\*.GAM", "", A$
OPEN "u", #1, A$
SEEK #1, &H6113
OUT #1, &HFF
CLOSE #1

```

● Les niveaux 1 & 2 se passent dans une végétation normale et les ennemis n'utilisent pas de catastrophes.
 Les niveaux 3 & 4 se passent dans le désert et les ennemis utilisent une forme de catastrophes.
 Les niveaux 5 & 6 se passent sur la banquise et les ennemis utilisent trois ou quatre formes de catastrophes.
 Le niveau 7 se passe sur la roche volcanique et les ennemis utilisent plusieurs formes de catastrophes.
 Un conseil : installez vos bâtiments à de hautes altitudes et utilisez des raz de marée dès que vous le pouvez. L'Armagedon est très puissant mais utilisez le que si votre population est beaucoup plus nombreuse que l'ennemi.
 (Julien BONNY)

PAPER BOY

Après avoir lancé ce listing, il faut mettre le jeu, et taper LOAD, quand l'ordinateur aura fait un RESET, tapez : POKE 1012,78:RUN

```

1 REM Vies infinies pour PAPERBOY
10 B=0:FOR I=20100 TO 20128:READ A:POKE I,A-5:B=B+A:NEXT
20 PRINT"N'oubliez pas de vous abonner !!!"
30 IF B<>2862 THEN PRINT"Erreur dans les datas":END
40 DATA 174,9,146,54,13,190,154,83,158,57,9,141,213,252,81,18
50 DATA 13,174,101,146,171,46,146,112,45,81,57,13,5

```

C 64

CPC

```

' VIES ET JOURNAUX INFINIS POUR PAPERBOY
' par Sylvain De Mannet
'

```

```

FOR i=&H7F593 TO &H7F500 STEP -1
  READ a$
  a=VAL("&h"+a$)
  POKE i,a
NEXT i
jeux_crack=&H7F54A
CALL jeux_crack
DATA 75,4E,F0,FF,C9,51,F8,FF,C8,51,80,F1,DF
DATA 00,C0,33,FF,FF,3C,30,10,00,3C,32,D0,F3
DATA 07,00,F9,4E,FC,F3,07,00,71,4E,07,20,FC
DATA 23,FC,FF,C8,51,D8,12,45,01,3C,30,BA,FE
DATA E9,43,A4,FF,FA,43,C0,88,FE,00,7C,20,00
DATA 00,03,00,3C,2E,04,00,78,2C,00,08,00,00
DATA 71,4E,3A,00,00,61,88,35,00,00,FA,41,FC
DATA 33,7C,21,00,00,71,4E,FC,33,20,39,00,00
DATA 71,4E,FC,33,68,3C,00,00,50,53,FC,33,1C
DATA F0,04,00,F9,4E,A0,F1,04,00,C8,23,0E,00
DATA FA,41,0C,00,03,00,F9,4E,B6,00,03,00,C8
DATA 23,0E,00,FA,41

```

AMIGA

```

10 REM Vies infinies sur PAPERBOY version K7
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice MAUBERT
30 OPENOUT"W":MEMORY &2FF:MODE 1
40 FOR N=&BE80 TO &BE86:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>792 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 LOAD"!ELITE",&300:POKE &37F,&80
80 POKE &380,&BE:CALL &300
90 DATA AF,32,AC,09,C3,00,BF,00,00,00,00,00,00,00,00

```

```

1 REM Journaux et vies infinies
2 REM sur PAPERBOY version Disquette
10 FOR I=&3C6 TO &3F6:READ A
20 POKE I,A:NEXT:CALL &3C6
30 DATA 33,237,3,17,0,192,6
40 DATA 9,205,119,188,33,0
50 DATA 3,205,131,188,205
60 DATA 122,188,33,227,3,34
70 DATA 125,3,205,0,3,175
80 DATA 50,172,9,50,7,25
90 DATA 195,0,191,101,108
100 DATA 105,116,101,46,98
110 DATA 105,110,0

```

● Pour avoir les vies infinies:
 POKE &9AC,&B7

PANDORA

ST/AMIGA

Dès le début, il faut suivre le sens de la flèche et passer habilement les 2 robots pour entrer dans la salle du SEC-OFFICIER, puis prendre sur la table le laser rifle. Ceci fait, se diriger dans la salle de l'ENGINEER pour lui prendre son ID-ENGINEER. Se munir du laser-rifle pour tuer le thief et lui voler le sonic blaster pour tuer le ICE LORD. Après cela, aller dans la salle du lieutenant commander et lui prendre «le code BLACK» et le ID-Lt.Commander, se munir de ce dernier pour passer le champ magnétique du commander. Lui voler tous ses codes (grey, blue, scarlet), et son IK-Commander. Il faut alors redescendre pour aller chez le capitaine. Le champ magnétique s'ouvre avec le ID-Commander. Si vous avez perdu des forces lors d'un de vos combats, prenez le Mobian-brain qui remonte votre énergie. Fouiller le cadavre du capitaine pour lui prendre la SDI-CORD et le CODE-WHITE.

Lui laisser le ID-Lt.commander et le Mobian-brain, (si vous l'avez précédemment acquis), qui ne servent plus à rien. A présent, retournez au cadavre de l'ICE LORD et continuez votre chemin. Pour passer le champ magnétique, il faut se munir de ID-Engineer. Dès que vous l'avez passé, prenez le ID-commander pour circuler librement parmi les ordinateurs. Maintenant, il vous faut aller dans la salle où un ordinateur vous permettra de détruire PANDORA. Suivre les instructions de l'ordinateur: insérez le SDI et choisissez les 3 codes qui permettront de détruire la BASE.

Q

QUAD

CPC

● Nombre de vies : Poke &6A21
Pour avoir des vies infinies : Poke &7F66,0
(Damien BONVARLET)

```
1 REM Vies infinies pour QUAD (Compil Microïd)
2 REM sur AMSTRAD version Disquette.
3 REM Par SATANAS pour JOYSTICK Hebdo
10 OPENOUT"M":MEMORY &300:CLOSEOUT
20 LOAD "PRESENT.ECR", &400
30 LOAD "AFF.BIN", &5000:CALL &5000
40 LOAD "TABLEAU.ECR", &400
50 LOAD "TABLO.BIN", &5000:CALL &5000
60 LOAD "QU.BIN", &302
70 POKE &7F66, 0
80 CALL &5390
```

QUARTET

C 64

```
10 REM Vies et énergie infinies pour QUARTET
20 FOR I=512 TO 562
30 READ C:A=C-10
40 POKE I, A:B=B+A
50 NEXT I
60 IF B<>5563 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 SYS 520
80 DATA 179,106,151,186,146,86,10,11,179,50,151
90 DATA 50,13,179,12,151,51,13,208,167,179,10
100 DATA 172,10,178,42,196,265,42,199,265,42
110 DATA 223,265,24,227,12,86,91,13,179,59,151
120 DATA 169,12,179,244,151,170,12,106
```

QUAZAR

ST

● Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et rechercher dans le fichier .PRG les octets : 5328000160000 000E et remplacez les 3 trouvés par : 600200016000000 0E. Pour avoir du fuel infini, chercher les octets : 538860 00FFE8 et les remplacés par : 4E716000FFE8.
(Gillus)

```
'REM Vies infinies pour QUASAR par ARBONA Eric'
Open "u", #1, "A:\QUASAR.PRG"
Print "PATIENTEZ JE TRAVAILLE"
For L=1 To Lof(#1)-5
Seek #1,L
Bget #1,300000,4
If Lpeek(300000)=&H33FC0003
Lpoke 300000, &H33FC7FFF
Seek #1,L
Bput #1,300000,4
Endif
Next L
Close #1
```

QUADRALIEN

ST

● Pour accéder au second niveau, utilisez le code 173 961, et pour aller au troisième niveau, utilisez le code 010 655. Ce n'était que quelques codes... Mais c'est mieux que rien. Na!!!

● Energie infinie . Prendre Mutil dans "Q" à l'offset FD16 et remplacer 81098109 par 60021234. (GL)

● Solution du territoire du RIGE: Faire avancer le groupe sur le ponton qui mène au doigt du ciel Cliquez sur la vignette qui apparaît (en haut à droite). Faire de nouveau avancer le groupe. Cliquez cette fois en bas à droite. Faites parler Pélisse à Bulrog: Choisir la phrase "Tu peux te joindre à nous si tu veux". Faites charmer Bulrog par Pélisse. Cliquez entre les arbres au fond sur la tache blanche. Faites attaquer la "chose" par Bragon. Faites parler deux fois Pélisse à la chose. Cliquez à gauche. Faites attaquer deux fois le RIGE par Bragon. Attention, il faut frapper le RIGE dans la vignette en haut à gauche et assez rapidement car certaines fois il évite les coups et tue Bragon). Cliquez en bas à gauche une fois que le RIGE est mort. Cliquez sur l'eau, à gauche. Répondre par la phrase "Il voulait mesurer son pouvoir". Cliquez en bas à gauche. (Pierre MARTINETTI).

● Voici la solution de la première marche; La Marche Des Mille Verts: Ne pas attaquer ses habitants, ne pas charmer quelqu'un du sexe opposé, quand vous arrivez sur la plage, cliquez sur la forêt vous vous retrouverez sur la carte (vous êtes le point rouge), cliquez en bas à gauche de l'écran, une image apparaît avec 2 habitants, prendre le seul chemin possible et à l'image suivante vous trouverez 2 habitants et un vieux bois, il faut aller à droite. Image suivante, un seul chemin possible avec un vieux bois. Image suivante, vous trouvez deux ondines (ne pas les charmer), aller à droite le plus possible. Image suivante, un seul passage avec les deux ondines. Image suivante, un vieux bois, aller à gauche. Image suivante, un seul passage par dessus la hutte. Image suivante, 2 habi-

tants, aller à droite. Image suivante, cliquez à gauche de la vignette et du vieux bois. Dans l'image où il y a un enfant, cliquez au pied de l'arbre pour prendre le champignon, PELISSE parle à l'enfant et vous choisissez la deuxième réponse "soit, choisis", il répond "merci pour le champignon, suis moi". Il y a une seule sortie à la vignette, suivez les instructions du petit, sauf quand il vous dira d'aller entre les deux arbres où vous prendrez à gauche. BODIAS présent. Parlez lui: 1 réponse;

2 réponse; 2 réponse; ensuite cliquez n'importe où et vous revenez sur la plage. Cliquez sur le balant (l'animal dans l'eau). On sort du pays des Mille Verts. Pour la suite, allez aux lèvres de sable ...

(Lorenzo MAZZUCCO)



RAMBO III



COMMODORE

1 REM Vies infinies, invulnérabilité sur différentes parties

2 REM pour COMMODORE

10 POKE 53281,1:POKE 53280,1:PRINT CHR\$(147):POKE 646,4

20 FOR I=349 TO 444:READ A: POKE I,A-5:B=B+A:NEXT

30 IF B=10868 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END

40 INPUT"Nombre de bombes à ramasser dans la 2ème partie (0-255) ";V

50 POKE 400,V:PRINT"Insérer l'original et appuyez sur 'RETURN'"

60 INPUT V\$:POKE 816,93:POKE 817,1:POKE 2050,0:LOAD

70 DATA 37,170,249,174,37,146,191,8,174,117

80 DATA 146,192,8,174,6,146,193,8,101,174

90 DATA 128,146,94,6,174,6,146,95,6,101

100 DATA 174,101,146,61,54,174,178,146,133,22

110 DATA 174,31,146,109,26,174,57,146,110,26

120 DATA 174,6,146,80,25,174,174,146,191,20

130 DATA 174,178,146,192,20,174,146,146,193,20

140 DATA 174,170,146,194,20,174,21,146,195,20

150 DATA 174,96,146,197,20,174,36,146,198,20

160 DATA 81,5,9,79,73,88

RAMBO III

1ère partie :

- ① ARC
- ② PHARMACIE
- ③ LUNETTES INFRAROUGE
- ④ PISTOLET SILENCIEUX
- ⑤ BATTERIE POUR LUNETTES
- ⑥ CLÉ LUMINEUSE
- ⑦ DETECTEUR DE MINE
- ⑧ TUBE LUMINEUX

- ⑨ REVOLVER
- ⑩ CLÉ SOMBRE (Ouvre les portes blindées dans le 1er niveau)
- ⑪ GANT ISOLANT
- ⑫ BOÎTE DE MUNITIONS
- ⑬ BATTERIE POUR LE DETECTEUR DE MINES
- ⑭ UNIFORME
- ⑮ PÊCHE EXPLOSIVE
- ⑯ MITRAILLEUSE

T: Colonel Trotman

Portes électrisées (ouvrir avec 3 + 6)

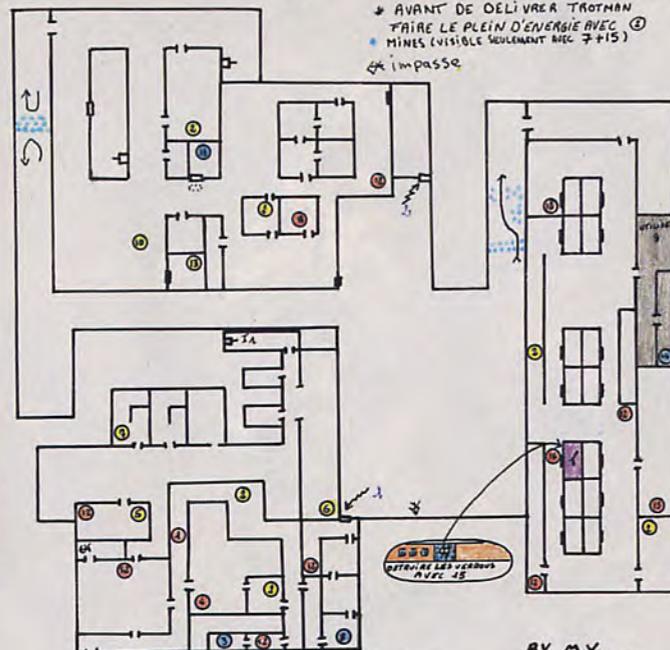
☐ Gouffre (actionner une des poignées)

☐ Poignées actionnant des pièges

☐ portes blindées ou protégées (ouvrir avec 6)

☐ AVANT DE DELIVRER A TROTMAN FAIRE LE PLEIN D'ENERGIE AVEC ②

☐ MINES (VISIBLE SEULEMENT AVEC 7+15)



TOUCHES: J: Faire de filer les objets
K: PRENDRE UN OBJET
L: SE SERVIR d'un OBJET
H: SE SERVIR d'une ARME

ENTER: liste
Des objets en notre
possession

BY M.V. AND
C.B.

ATARI

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

AMSTRAD

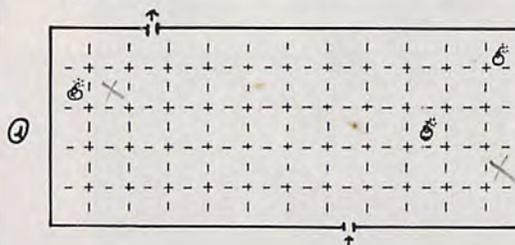
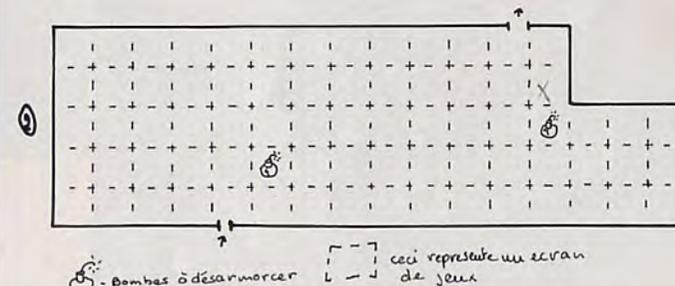
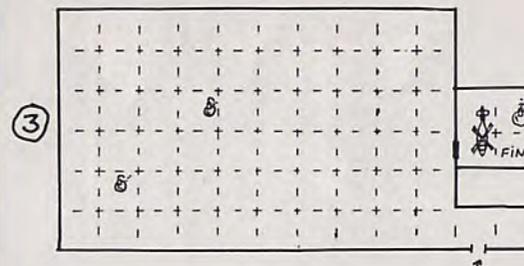
```
1 REM Choix du tableau pour RAMBO III version Disquette
2 REM de notre cher S.L. qui n'a jamais pris autant de temps
3 REM pour nous pondre un listing. (Daniel & Daniel)
10 MODE 1:PRINT"1 - Pour jouer à la partie 1"
20 PRINT"2 - Pour jouer à la partie 2"
30 PRINT"3 - Pour jouer à la partie 3"
40 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 40
50 IF A$="1" OR A$="2" OR A$="3" THEN POKE 0,VAL(A$) ELSE 40
60 FOR I=&A000 TO &A1A8:READ A:POKE I,A:NEXT
70 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:CALL &A000
100 DATA 205,51,160,33,187,30,54,195,35,54,239,35,54,25,58,0,0,254,1,202,91,30,254,2,40,5
110 DATA 254,3,40,13,201,33,210,32,54,22,35,35,54,27,195,91,30,33,206,32,54,2,195,91,30,1
120 DATA 126,250,62,1,237,121,243,33,0,192,22,5,30,1,6,64,205,102,160,33,0,1,22,7,30,17,6
130 DATA 32,205,102,160,33,0,33,22,1,30,1,6,16,205,102,160,1,126,250,175,237,121,201,62
140 DATA 25,147,184,56,7,123,128,61,79,195,140,160,14,24,197,245,229,213,205,140,160,209
150 DATA 225,241,193,95,120,147,71,124,131,103,30,1,20,24,218,62,76,50,135,161,62,6,50
160 DATA 140,161,121,29,147,50,52,161,123,50,31,161,30,35,75,195,167,160,89,122,50,128
170 DATA 161,50,137,161,34,213,160,123,50,139,161,121,50,141,161,17,131,161,205,239,160
180 DATA 58,162,161,183,32,244,17,125,161,205,217,160,17,131,161,205,239,160,17,134,161
190 DATA 33,0,192,24,30,205,234,160,17,129,161,205,239,160,33,162,161,203,110,40,243,201
200 DATA 1,119,161,24,11,1,95,161,33,162,161,24,3,1,40,161,237,67,33,161,26,71,197,19,26,1
210 DATA 126,251,245,237,120,135,48,251,250,7,161,241,12,237,121,6,8,16,254,193,16,230,1
220 DATA 126,251,17,0,0,195,95,161,12,237,120,13,27,237,120,242,40,161,122,179,194,35,161
230 DATA 17,0,24,12,237,120,119,13,35,27,122,179,202,82,161,237,120,242,65,161,230,32,194
240 DATA 53,161,195,92,161,12,237,120,13,237,120,242,82,161,230,32,194,78,161,33,162,161
250 DATA 237,120,254,192,56,250,12,237,120,119,13,35,62,5,61,32,253,237,120,230,16,32,233
260 DATA 201,237,120,242,119,161,201,3,15,0,5,1,8,2,74,0,9,76,0,5,0,35,6,35,42,255,0,15,24,6
270 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,21,32,5,0,0,0,69,2
```

SPECTRUM

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

RAMBO III

2^{EME} PARTIE



M.V &
c.B

R

RAMBO III

CPC

```
10 REM Energie infinie tous niveaux sur RAMBO 3
15 REM version Disk
20 REM Version du pack 'LES JUSTICIERS'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &8FEF:MODE 1
50 FOR N=&8FF0 TO &905E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>15994 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
110 IF C=1 THEN POKE &9004,&CB
120 PRINT
125 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
130 CALL &BB06:CLS:CALL &8FF0:RUN"MENU"
140 DATA 76,21,00,90,06,5F,7E,EE,CA,77,23,10,F9,F3,FB
150 DATA 76,07,E7,5A,F4,CA,6D,EA,CF,AD,A5,8D,D2,CD,EB
160 DATA A0,D1,F4,18,CC,4B,F8,35,4B,E8,CA,48,F8,28,4F
170 DATA E8,29,4F,B2,F8,E0,4C,F4,84,F8,96,5A,07,E7,5A
180 DATA 03,EB,CA,4A,DC,C4,C4,88,07,9C,5A,EB,CA,48,DC
190 DATA C4,C4,89,07,9C,5A,EB,CA,4E,DC,D0,C4,8C,07,9C
200 DATA 5A,EB,CA,4C,DC,D6,C4,89,07,9C,5A,03,D4,CA,15
210 DATA 96,5A,03,AC,0C,CD,00
```

● Pour avoir de l'énergie infinie à la première partie, remplacer :
FE 26 D2 6A 1B par : FE 26 00 00 00

ou
POKE &7254,0
POKE &7255,0
POKE &7256,0

Pour avoir de l'énergie infinie pour la deuxième partie, remplacer :
FE 26 D2 6A 1B par : FE 26 00 00 00 ou

POKE &6A37,0
POKE &6A38,0
POKE &6A39,0

Pour avoir de l'énergie infinie sur la troisième partie, remplacer :
11 23 15 1A 81 par : 11 23 15 1A 00 ou

POKE &22CF,0
(Patrice MAUBERT)

```
1 REM Choix du tableau pour RAMBO III version Disquette
2 REM de notre cher S.L. qui n'a jamais pris autant de temps
3 REM pour nous pondre un listing. (Daniel & Daniel)
10 MODE 1:PRINT"1 - Pour jouer à la partie 1"
20 PRINT"2 - Pour jouer à la partie 2"
30 PRINT"3 - Pour jouer à la partie 3"
40 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 40
50 IF A$="1" OR A$="2" OR A$="3" THEN POKE 0,VAL(A$) ELSE 40
60 FOR I=&A000 TO &A1A8:READ A:POKE I,A:NEXT
70 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:CALL &A000
100 DATA 205,51,160,33,187,30,54,195,35,54,239,35,54,25,58,0,0,254,1,202,91,30,254,2,40,5
110 DATA 254,3,40,13,201,33,210,32,54,22,35,35,54,27,195,91,30,33,206,32,54,2,195,91,30,1
120 DATA 126,250,62,1,237,121,243,33,0,192,22,5,30,1,6,64,205,102,160,33,0,1,22,7,30,17,6
130 DATA 32,205,102,160,33,0,33,22,1,30,1,6,16,205,102,160,1,126,250,175,237,121,201,62
140 DATA 25,147,184,56,7,123,128,61,79,195,140,160,14,24,197,245,229,213,205,140,160,209
150 DATA 225,241,193,95,120,147,71,124,131,103,30,1,20,24,218,62,76,50,135,161,62,6,50
160 DATA 140,161,121,29,147,50,52,161,123,50,31,161,30,35,75,195,167,160,89,122,50,128
170 DATA 161,50,137,161,34,213,160,123,50,139,161,121,50,141,161,17,131,161,205,239,160
180 DATA 58,162,161,183,32,244,17,125,161,205,217,160,17,131,161,205,239,160,17,134,161
190 DATA 33,0,192,24,30,205,234,160,17,129,161,205,239,160,33,162,161,203,110,40,243,201
200 DATA 1,119,161,24,11,1,95,161,33,162,161,24,3,1,40,161,237,67,33,161,26,71,197,19,26,1
210 DATA 126,251,245,237,120,135,48,251,250,7,161,241,12,237,121,6,8,16,254,193,16,230,1
220 DATA 126,251,17,0,0,195,95,161,12,237,120,13,27,237,120,242,40,161,122,179,194,35,161
230 DATA 17,0,24,12,237,120,119,13,35,27,122,179,202,82,161,237,120,242,65,161,230,32,194
240 DATA 53,161,195,92,161,12,237,120,13,237,120,242,82,161,230,32,194,78,161,33,162,161
250 DATA 237,120,254,192,56,250,12,237,120,119,13,35,62,5,61,32,253,237,120,230,16,32,233
260 DATA 201,237,120,242,119,161,201,3,15,0,5,1,8,2,74,0,9,76,0,5,0,35,6,35,42,255,0,15,24,6
270 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,21,32,5,0,0,0,69,2
```

RASTAN

```

0 REM RASTAN PAR TTD
1 FOR X=400 TO 457
2 READ B:POKE X,B:C=C+B:NEXT
3 IF C=6543 THEN SYS 400
4 PRINT"Erreur dans les datas":END
5 DATA 32,44,247,32,108,245,169,163,141,196
6 DATA 2,169,1,141,201,2
7 DATA 76,167,2,169,189,141,116,1
8 DATA 169,1,141,117,1,169,88,141
9 DATA 211,2,169,96,141,244,10,141
10 DATA 125,10,76,81,3,169,96,141
11 DATA 165,160,169,173,141,7,201,76
12 DATA 26,129
    
```

C 64

● Mettre le compteur à 818 puis mettre en route le jeu. Quand vous avez tué le gardien du premier niveau avancer le compteur à 000 (attention il ne faut pas appuyer sur RESET du compteur) et vous commencerez en plein milieu du level 6 (Jean-Michel BURGESS)

● Pour être invulnérable rechercher les octets 21 93 23 7E D6 04 et les remplacer par 21 93 23 7E D6 00 et rechercher les octets 28 19 32 93 23 et les remplacer par 28 19 00 00 00.
(Patrice MAUBERT)

CPC

● Quand vous arrivez au niveau 2, (le niveau 1 étant facile, il n'y a pas de problème), et que vous perdez, au lieu de rembobiner la cassette pour remettre le niveau 1, appuyez sur PLAY, et comme ceci vous chargez le niveau 3. Pas mal!
(Benoit COUCHON)

RAMBO III

CPC

● Ecrire RENEGADE sur le tableau des scores, ensuite tapez sur la touche 1, 2, ou 3, pendant la présentation, ainsi vous pourrez aller dans l'un des trois tableaux.
(Emmanuel NUNES).

```

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

C 64

```

10 REM Energie infinie tous niveaux
15 REM sur RAMBO III version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par P. Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &905E:READ A$
50 A=VAL("&"+A$):SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>8487 THEN PRINT"ERREUR!!!":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 IF C=1 THEN POKE &9004,1
110 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
115 PRINT"ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &9000:ÛCPM
130 DATA CD,2D,90,3E,00,A7,20,05,67,6F,47
140 DATA 18,07,21,6A,1B,3E,D2,06,81,32,FF
150 DATA 81,22,00,82,32,E2,85,22,E3,85,78
160 DATA 32,7A,86,3E,4E,32,5C,90,CD,2D,90
170 DATA C9,21,00,80,16,0E,0E,42,CD,56,90
180 DATA 21,00,82,16,0E,0E,43,CD,56,90,21
190 DATA 00,84,16,1A,0E,46,CD,56,90,21,00
200 DATA 86,16,1C,0E,43,CD,56,90,C9,1E,00
210 DATA DF,5C,90,C9,66,C6,07,00
    
```

```

' Vies infinies pour RAMBO III
' à taper en GFA 3.0
' par les DANBIOSS
'
PRINT "Insérez le disk de RAMBO III"
PRINT " Et pressez une touche"
-INP(2)
DIM a$(&H200)
m%=VARPTR(a$(0))
s%=61
adr%&H13C
var1%&H4A2E005B
var2%&H3D7C0022
var3%&H66000056
var4%&H4F684E71
REPEAT
r%=BIOS(4,0,L:m%,1,s%,0)
UNTIL r%=0
IF LPEEK(adr%)=var1%
LPOKE adr%,var2%
LPOKE adr%+4,var4%
r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
LPOKE adr%,var1%
LPOKE adr%+4,var3%
r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
PRINT "Ce n'est pas la ";
PRINT "disquette de RAMBO III"
END
ENDIF
    
```

ST

● Pour être grand, Bô et c.. à la fois : Il faut rechercher les octets : FE 26 D2 6A 1B et les remplacer par : FE 26 00 00 00. Et toujours pour les pots de fleurs : POKE &7254,0
(Patrice MAUBERT)

AMIGA/ST

CPC

● Tapez RENEGADE au tableau des scores et appuyez sur 1, 2, ou 3, au début de la partie afin d'accéder à l'un des trois niveaux. (Ca marche aussi sur ATARI ST!!!)

● Pour être invincible prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets 4A2E005B66000056 et les remplacer par 3D7C00224F684E71 (il faudra changer uniquement la deuxième chaîne trouvée).
(Gillus)

● Vous livre les secrets du premier niveau.

```

2=BAS
4 GAUCHE
6=DROITE
8=BAS
5=PRENDRE OBJET
*=APPUYER SUR LE BOUTON
    
```

ST

```

6, 8, 8, 5, 8, 6, 8, 4, 5, 4, 6, 6, 6, 6, 8, 8, 2, 2, 5, 8, 8, 4, 5, 6, 8, 4, *, 6, 2, 2, 4, 4,
4, 4, 4, 8, 5, 2, 2, 2, 4, 2, 6, 2, 6, 8, 6, 2, 5, 8, 6, 5, 2, 6, 2, 4, 5, 4, 5, 6, 6, 8, 6,
2, 6, 5, 8, 8, 8, 4, 2, 5, 8, 6, 8
(Fabrice ROUX)
    
```

R-TYPE

```

10 REM R-TYPE AMIGA
20 REM VIES INFINIES de DE MANNET
30 FOR I=522752 TO 522839
40 READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKEW I,A
50 NEXT
60 PRINT"INSEREZ R-TYPE ET PRESSEZ RETURN"
70 INPUT A$
80 CALL 522808
90 REM DATAS
100 DATA 297C,0007,FA0C,0082,4EEC,000C,23FC
101 DATA 0007,FA1C,0007,966A,4EF9,0007,9360
102 DATA 21FC,4EB9,0007,055A,31FC,FA2E,055E
103 DATA 4EF8,00C0,0879,0001,00BF,E001,4E75
104 DATA 2C78,0004,207C,00FE,88C0,43F9,0007
105 DATA F8BA,303C,0145,12D8,51C8,FFFC,4EF9
106 DATA 0007,F8D0
    
```

AMIGA

● Utiliser d'abord les vies infinies données dans JOYSTICK N°13 ensuite : -Pour la chenille du premier niveau (celle qui tourne en rond), il faut passer à l'intérieur du cercle formé par celle-ci et tirer une "grosse patate", elle se détruira. -Pour le monstre de fin de stage, il faut lui tirer dessus en plein milieu du corps (avec des grosses patates...). Pour la chenille du 2ème niveau, elle est indestructible, il faut l'éviter et au bout de quelques secondes elle rentre dans une sorte d'abrit organique surmonté d'un œil. Il faut détruire cet œil! -Pour le troisième niveau, il est constitué d'un énorme vaisseau. Il faut détruire toutes ses défenses (réacteurs, pièges, canons...) et parfois il est nécessaire de se protéger dans les "logements" du vaisseau ou du décors pour éviter d'être applati par celui-ci. Les autres niveaux sont légèrement plus simples, il y en a 9. (Eric BONTEMPS).

● Pour avoir des vies infinies prendre un éditeur de secteurs et rechercher 53790001698E et remplacer par 60260001 698 Pour garder les bonus de tirs chercher 4EB90000A718 423900001CD6 et remplacer par 4EB90000A718605800 001CD6. (Gillus)

ST

```

10 REM Vies infinies pour R-TYPE
20 AD=&H7FD00
30 DEF SEG=0
40 FOR I=37 TO 0 STEP-2
50 READ A$:POKE AD+I,VAL("&H"+A$)
60 NEXT I
70 BLOAD "RTYPE.DAT",&H50000
80 POKE &H50004,&H100:POKE &H50F5E,&H6026
90 POKE &H50EDA,&H6000:POKE &H50EDC,&H82
100 CALL AD
110 DATA 0408,4EF8,FFFC,51C8,20D9,55FA,0000
120 DATA 203C,0000,0005,43F9,0400,41F8
130 DATA 2700,46FC,4E41,0020,3F3C,42A7
    
```

● Pour avoir les vies infinies: avoir le temps infini :
 POKE 12865,173 -Partie 1
 POKE 12957,173 POKE 49909,201
 -Invulnérabilité: -Partie 2
 POKE 12700,96 POKE 49676,201
 SYS 32768 -Partie 3
 POKE 49820,201

C 64

```

10 REM Vies et choix du level sur R-TYPE version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9000:MODE 1
40 FOR N=&A508 TO &A67C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>41287 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-8) ";A$:POKE &A52D,ASC(A$)-1
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
90 CALL &BB06:CLS:OUT &FA7E,1:CALL &A508
100 DATA F3,21,28,A5,11,40,00,01,30,00,ED,B0,3E,01,21,64
110 DATA 00,CD,34,A5,AF,32,AE,00,3E,40,32,AD,00,C3,64,00
120 DATA AF,32,A6,91,3E,36,32,9C,71,C3,FD,85,DD,21,79,A6
130 DATA 4F,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18
140 DATA F0,DD,56,01,DD,5E,02,DD,46,03,3E,06,93,B8,38,07
150 DATA 7B,80,3D,4F,C3,7C,A5,0E,05,C5,F5,E5,D5,CD,7C,A5
160 DATA D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,CB,23,CB,23,7C,83,67,1E
170 DATA 01,14,18,D6,7A,32,60,A6,32,69,A6,22,BD,A5,7B,32
180 DATA 6B,A6,79,32,6D,A6,18,11,7A,32,60,A6,32,69,A6,22
190 DATA BD,A5,79,32,6B,A6,32,6D,A6,11,63,A6,CD,D9,5A,3A
200 DATA 71,A6,B7,20,F4,11,5D,A6,CD,C3,A5,11,63,A6,CD,D9
210 DATA A5,11,66,A6,21,79,A6,CD,E1,A5,C9,CD,D4,A5,11,61
220 DATA A6,CD,D9,A5,21,71,A6,CB,6E,28,F3,C9,01,2C,A6,18
230 DATA 0B,01,0E,A6,21,71,A6,18,03,01,03,A6,ED,43,FB,A5
240 DATA 1A,47,13,C5,1A,13,CD,32,A6,C1,10,F7,01,7E,FB,11
250 DATA 10,20,C3,03,A6,0C,ED,78,77,0D,23,ED,78,F2,03,A6
260 DATA A2,20,F2,21,71,A6,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77
270 DATA 0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,A3,20,EA,3A,72,A6,E6
280 DATA 04,C0,37,C9,ED,78,F2,2C,A6,C9,01,7E,FB,F5,ED,78
290 DATA 87,30,FB,87,30,02,F1,C9,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D
300 DATA 00,20,FC,C9,C5,06,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,30
310 DATA FB,C1,10,F0,C9,03,0F,00,00,01,08,02,4A,00,09,4C
320 DATA 00,00,00,49,03,49,2A,FF,00,00,00,40,00,00,49,02
330 DATA 00,01,03,01,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

● Pour avoir des vies infinies, sans avoir à R-typer des listings de folies, il vous suffit de rechercher avec un éditeur de secteur les octets : 14 0E 01 35 21 03 et de les remplacer par : 14 0E 01 00 21 03. Et voilà. (Marc MANUEL)

● Prenez votre éditeur de secteur chouchou, rechercher 20 49 20 54 20 20 05 et remplacer les par 20 49 20 54 20 05. (Fabrice BACQUIAS)

● Pour être invulnérable (passer à travers les ennemis) allez à la piste 32, secteur 49, adresse 1A6, et remplacer le 35 par C9 ou par 00 pour avoir des vies infinies. (Pascal BOSSY)

```

10 REM Vies infinies pour R-TYPE K7
15 REM de Patrick FUNARO
16 MEMORY &3000
20 FOR I=&BEB0 TO &BEB3
30 READ A:POKE I,A:NEXT
40 MODE 1:RESTORE 190
50 FOR I=&BEB3 TO &BEB7
60 READ A:POKE I,A:NEXT
70 LOAD "":CALL &BEB0
80 DATA 62,195,33,142,190,50,22
90 DATA 189,34,23,189,195,99
100 DATA 152,205,55,189,33,0
110 DATA 0,34,67,165,33,160
120 DATA 190,34,70,165,195,0
130 DATA 165,221,33,176,167,17
140 DATA 171,0,205,63,167,33
150 DATA 179,190,34,89,168,195
160 DATA 218,167,62,201,50,8
170 DATA 53,195,0,122,62,167
180 DATA 50,158,53
190 DATA 62,0,50,16,53
    
```

CPC

1 REM Vies illimitées et évite les collisions
 2 REM pour R-TYPE, de Patrick FUNARO
 10 DATA 37,91,250,174,149,146,115,13,174
 20 DATA 6,146,116,13,81,19,13,174,178,146,162,55
 30 DATA 174,101,146,161,54,81,23,13
 40 FOR A=384 TO 412: READ B: POKE A,B-5: NEXT A
 50 SYS 384

RAMPAGE

● Si tu veux voir un tas de villes et même toutes les villes du monde, suis les étapes suivantes et avec un peu de pratique tu y arriveras sans problème. N'oublie pas que le jeu ne se termine que lorsque toutes les bestioles seront mortes au moins une fois. Tant que l'une des trois n'est pas morte, les autres pourront mourir sans que pour autant le jeu ne soit fini.

Lorsque les bonshommes tomberont du dirigeable, tu devras déplacer Georges (le gorille) jusqu'à la partie droite de l'écran, ainsi il restera toujours immobile. Il faut placer 2 joueurs en face de lui pour le protéger des balles tandis que l'autre détruit les immeubles.

Si vous arrivez à détruire tous les immeubles alors que votre énergie est réduite au minimum, vous pouvez vous jeter très vite dans l'eau, pour que l'énergie arrive à zéro.

Ainsi vous pourrez commencer la ville suivante avec un maximum d'énergie. Il ne faut pas oublier que tout ceci n'arrive jamais à George et que s'il est tué c'est la fin du match. S'il n'y a pas d'eau, vous pouvez essayer de tenir jusqu'à l'écran suivant ou si vous préférez, vous collez les uns contre les autres pour réduire l'énergie à zéro, le plus vite possible.

● Pour avoir de l'énergie infinie (mais qui descend quand même), allez en piste 19 secteur 00 et aux adresses &112, &124, et &136 remplacez le 30 par un 18.

Ou bien recherchez trois fois les octets 0E FE 10 30 05 et remplacez-les par 0E FE 10 18 05.

(Patrice MAUBERT)

● Pour avoir de l'énergie infinie (mais qui descend quand même):

POKE &8512,&18

POKE &8524,&18

POKE &8536,&18

(Patrice MAUBERT)

CPC

```
10 REM Immortalite sur RAMPAGE version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3624 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
80 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
90 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,DF,1D,A0,21,80,BE,22,1B
100 DATA 02,EB,21,20,A0,01,80,00,ED,B0,C3,00,01,66,C6,07
110 DATA 3E,18,32,12,85,32,24,85,32,36,85,C3,00,81,00,00
```

Un truc étrange pour RAMPAGE.

Si vous êtes sur le dernier immeuble à détruire, et qu'un nuage de poussière apparaît derrière celui-ci, frappez dans n'importe quelle direction, et laissez le bouton de feu enfoncé jusqu'à ce que le tableau suivant apparaisse.

Alors, dans ce tableau, vous aurez la possibilité de grimper le long d'un immeuble invisible, au même endroit que celui de l'ancien tableau.

(Olivier BALANTZIAN)

ST

```
1 REM Apport sans limite de monstres
2 REM pour les trois joueurs
3 REM pour RAMPAGE
10 DATA 174,194,146,32,6,174,187,146
20 DATA 34,6,174,160,146,35,6,81
30 DATA 165,202,174,54,146,164,7,174
40 DATA 239,146,165,7,101,174,183,146
50 DATA 45,8,174,21,146,46,8,37
60 DATA 49,252,37,113,250,174,21,146
70 DATA 243,7,81,86,8
80 SYS 65371:PRINT CHR$(5)
90 FOR A=4256 TO 4308:READ B:POKE A,(B-5)
100 NEXT:PRINT"INSEREZ LA CASSETTE..."
110 INPUT"TAPEZ RETURN POUR CHARGER"
120 SYS 4285
```

C 64

● Energie infinie : POKE 56693,0

C 64

```
1 REM Donne aux trois joueurs l'énergie infinie
2 REM pour RAMPAGE de Sylvain DEMANNET
10 DATA 2401,c,fd53,8,8f,4ef1,11,87e
20 DATA 6,c4,e006,2401,4ebe,c,5,fca7
30 DATA 3401,fb73,5,fcab,4efe,5,dc09,43fe
40 DATA 6,d393,48ec,8005,3041,105,3345,85dd
50 DATA 3345,85a7,3345,8613,4ce4,6,4e7a,2c7d
60 DATA 9,2e41,8,5,2081,103,88c5,43fe
70 DATA c,f9ff,3041,14a,12dd,51cd,10001,2401
80 DATA 200c,4e76,c,fa41,4efe,c,fa15,2c7d
90 DATA 9,4273,33,2d81,c,fbdf,22b,4eb3
100 DATA fda1,2d45,22f,4eff,10003,c,fbe7,5
110 DATA 5,4b01,c,fbe7,c,fc01,126,fb
120 DATA c,fc0b,5,5,c,fb93,2868,2946
130 DATA 2e4c,726e,6674
140 FOR A=523072 TO 523269 STEP 2: READ B$
150 B=VAL("&h"+B$)-5: C=C-5: POKEW A,B
160 NEXT A: IF C<>367658 THEN PRINT"Erreur":END
170 PRINT"Insérez RAMPAGE..."
180 PRINT"... et pressez CTRL+AMIGA+AMIGA pour"
190 PRINT"charger RAMPAGE!"
200 CALL 523198
```

AMIGA

RETURN OF THE JEDI

● Si vous avez des difficultés pour terminer la troisième et dernière partie de la trilogie des Star Wars, entrez Darth Vader au tableau des scores, redémarrez une partie, et pressez F2 pour finir le jeu.

(O. BALANTZIAN)

ST

● Vies infinies pour RETURN OF THE JEDI

'Par Gabriel ZERBIB

A%=GEMDOS(&H48,L:&H200)

Void Bios (4,0,L:A%,1,&H292,0)

Dpoke A%+&HB8,&HFF

Void Bios (4,1,L:A%,1,&H292,0)

```
10 'Vies infinies pour RETURN OF THE JEDI version Disk
20 'Par Patrice MAUBERT
30 MEMORY &84FF:MODE 1
40 FOR N=&8500 TO &8541:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>5775 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
80 CALL &BB06:CLS:CALL &8500:ÙCPM
90 DATA 16,00,0E,41,21,EE,7F,CD,2E,85,16,00,0E,42
100 DATA 21,00,82,CD,2E,85,31,00,90,3E,11,32,52,66
110 DATA 3E,C3,32,64,80,3E,37,32,65,80,3E,85,32,66
120 DATA 80,C3,0B,80,1E,00,DF,34,85,C9,66,C6,07,ED
130 DATA 49,3E,18,32,D1,05,32,4C,28,C7,00,00,00,00
```

CPC

```
1 ' Vies infinies
2 ' pour RETURN OF THE JEDI version cassette
3 ' de Patrick FUNARO
10 DATA 243,33,27,128,17,0,128,1,240,1
20 DATA 125,237,79,237,95,174,235,174,235,119
30 DATA 35,19,11,120,177,32,242,62,195,50
40 DATA 254,128,33,41,132,34,255,128,195,44
50 DATA 128,33,24,1,34,99,8,34,85,40
60 DATA 221,33,0,144,195,2,129
70 MODE 1: FOR A=33792 TO 33848: READ B
80 POKE A,B: C=C+B: NEXT A
90 IF C<>5925 THEN PRINT"Erreur de data!":END
100 INPUT"Insérez la cassette <RETURN>";OK$
110 MODE 1: CALL 48439: MEMORY 32767
120 LOAD"!",&8000: CALL 33792
```

RAMPARTS

```
1 REM Vies infinies pour RAMPARTS version Disquette
10 GOSUB 20:CALL &95BA:POKE &6883,0:CALL &6B84
20 MODE 0:BORDER 0:FOR I=0 TO 15:READ A$:INK I,VAL("&"+A$):NEXT
30 DATA 4,0,1,2,B,14,A,D,1A,10,19,9,12,F,6,18
60 OUT &FA7E,1:POKE &95BA,&F3:FOR I=&95BB TO &98E0:READ A$
70 Z=VAL("&"+A$):S=S+Z:POKE I,Z:NEXT
80 IF S<>96917 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS !!":END ELSE RETURN
90 DATA DD,21,CD,98,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,9F,98,5D,CD,E4
100 DATA 97,21,9D,98,35,CA,D0,96,21,9E,98,35,20,17,21,73,94,AF,46,23
110 DATA 4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F0,CD,5D,97,DD,6E,00
120 DATA DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,DD,7E,00
130 DATA 32,9C,96,DD,23,DD,7E,00,32,86,96,DD,23,DD,7E,00,32,8D,96,32
140 DATA 9F,96,DD,23,DD,7E,00,32,C5,96,DD,23,DD,7E,00,32,C6,96,DD,23
150 DATA 22,95,98,ED,43,93,98,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B
160 DATA CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9,22,98,98,43,E1
170 DATA 78,32,97,98,B7,28,07,C5,CD,65,97,C1,10,F9,ED,5B,98,98,7A,B3
180 DATA 28,0D,ED,53,9A,98,CD,65,97,21,FF,FF,22,9A,98,2A,95,98,ED,5B
190 DATA 93,98,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2
200 DATA 8B,96,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,9D,96
210 DATA ED,4B,95,98,ED,5B,98,21,00,00,0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B
220 DATA 7A,B3,C2,B6,96,11,00,00,A7,ED,52,C2,DA,96,C3,D0,95,C3,1A,98
230 DATA 31,F8,BF,FB,C3,84,6B,CD,CE,97,F3,21,E0,96,AF,77,2B,7C,B5,C2
240 DATA E1,96,21,5D,97,AF,77,23,7C,FE,C0,20,F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,CD
250 DATA 3F,97,3E,05,0E,0A,CD,3F,97,3E,0A,0E,0F,CD,3F,97,01,E2,04,CD
260 DATA 39,97,3E,05,0E,05,CD,3F,97,3E,0A,0E,0F,CD,3F,97,01,C4,09,CD
270 DATA 39,97,1D,20,D5,21,34,97,11,00,00,01,05,00,ED,B0,C7,01,89,7F
280 DATA ED,49,0E,78,B1,20,FB,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6,C0,ED,79
290 DATA E6,3F,ED,79,06,F4,ED,49,06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB,06
300 DATA 0A,76,10,FD,F3,C9,3A,A0,98,C6,C1,4F,3A,9F,98,47,CD,91,97,D2
310 DATA DD,96,3A,A0,98,3C,32,A0,98,FE,09,C0,E5,AF,32,A0,98,3A,9F,98
320 DATA 3C,32,9F,98,5F,CD,E4,97,E1,C9,D5,E5,79,32,AD,98,32,AF,98,78
330 DATA 32,AB,98,01,7E,FB,21,A9,98,1E,09,CD,21,98,E1,ED,5B,9A,98,CD
340 DATA 41,98,E5,CD,5D,98,E1,D1,3A,A2,98,FE,40,20,0E,3A,A3,98,FE,80
350 DATA 20,07,3A,A4,98,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,08,CD,78,98,CD
360 DATA 5D,98,3E,07,CD,78,98,AF,CD,78,98,18,10,01,7E,FB,3E,0F,CD,78
370 DATA 98,AF,CD,78,98,7B,CD,78,98,3E,08,CD,78,98,CD,5D,98,3A,A2,98
380 DATA E6,20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA,3E,01,ED,79,06,02,11,00,00,1B,7A
390 DATA B3,20,FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,78,98,23,1D
400 DATA 20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,30,98,E6,20,20,F1,C9,0C
410 DATA ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,41,98,E6,20,C8,7A,B3,C2,3A,98,0C
420 DATA ED,78,0D,ED,78,F2,52,98,E6,20,C2,4E,98,C9,21,A2,98,ED,78,FE
430 DATA C0,38,FA,0C,ED,78,0D,77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9
440 DATA C9,F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,03,C3,DD,96,F1,0C,ED,79,0D,3E
450 DATA 05,3D,00,20,FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00,00,FF,FF,00,03,02
460 DATA 00,00,07,EA,24,00,00,00,00,00,4C,00,00,00,C1,02,C9,2A,FF,28
470 DATA 43,29,20,31,39,38,37,20,41,50,50,4C,45,42,59,20,41,53,53,4F
480 DATA 43,49,41,54,45,53,00,08,00,C0,FF,3F,B6,3E,DC,C1,41,9C,02,BF
490 DATA 8D,87,82,DD,A3,9D
```

CPC

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

CPC

C 64

```
10 REM Energie infinie pour RAMPARTS
20 PRINT CHR$(147)
30 FOR I=1024 TO 1060
40 READ C:A=C-10:NEXT I
50 SYS 1045
60 DATA 179,23,151,199,18,179,14,151,200
70 DATA 18,86,26,18,179,183,151,117,64,86
80 DATA 15,22,42,96,255,179,10,151,110,18
90 DATA 179,14,151,111,18,86,26,18
```

```
10 REM Energie infinie pour RAMPARTS version Casette
20 B=0:RESTORE 40:FOR I=&4200 TO &4386:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
30 IF B=37465 THEN 250 ELSE PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 40-230":END
40 DATA 254,0,32,3,195,59,67,254,1,32,7,221,54,15,246,14,16,201,254,2,32
50 DATA 7,221,54,12,249,14,13,201,254,3,32,15,221,54,30,233,221,126,12,214,16,221,119,12,14,31
60 DATA 201,254,4,32,7,221,54,17,246,14,18,201,254,5,32,7,221,54,16,246,14,17,201,254,6,32,7,221,54,13,248,14,14
70 DATA 201,254,7,32,7,221,54,27,238,14,28,201,254,8,32,7,221,54,14,247
80 DATA 14,15,201,254,9,32,7,221,54,35,192,14,36,201,254,10,32,19,221,229
90 DATA 225,17,6,0,25,124,214,16,221,117,21,221,119,22,14,23,201,254,11,32
100 DATA 19,221,229,225,17,6,0,25,124,214,16,221,117,20,221,119,21,14,22,201
110 DATA 254,12,32,19,221,229,225,17,7,0,25,124,214,16,221,117,16,221,119,17
120 DATA 14,18,201,254,13,32,15,221,126,3,214,16,221,119,3,221,54,26,233,14
130 DATA 27,201,221,54,29,32,221,54,30,235,14,31,201,243,33,57,125,17,57,93
140 DATA 0,1,0,13,237,176,33,54,109,17,55,109,1,0,16,54,0,237,176,54,195,35
150 DATA 54,52,35,54,67,33,213,66,17,57,109,1,13,0,237,176,33,64,109,54,235
160 DATA 33,80,125,17,80,109,1,21,0,237,176,33,255,64,221,33,88,125,35,229
170 DATA 126,205,0,66,221,229,225,93,124,214,16,87,6,0,221,9,237,176,237
180 DATA 115,0,64,195,57,109,237,123,0,64,225,24,222,225,237,75,2,64,217
190 DATA 195,137,190,34,215,66,124,214,16,103,34,251,66,34,50,67,229,124,214
200 DATA 16,103,34,218,66,225,43,43,43,34,227,66,35,34,230,66,17,9,0,25,34,3
210 DATA 67,17,16,0,25,34,11,67,17,0,16,25,34,8,67,17,8,0,25,34,23,67,243,217,237,67,2,64,201
230 B=0:RESTORE 260:FOR I=&4100 TO &4132:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
240 IF B<>4690 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 260-280":END
250 DATA 17,33,234,23,66,101,46,69,180,97,178,57,85,46,84,97,81,137,177
260 DATA 86,91,212,148,140,19,33,129,23,69,20,91,23,58,20,218,97,65,101
270 DATA 101,193,162,17,122,65,172,65,33,189,100,20,0
280 B=0:RESTORE 320:FOR I=&BE80 TO &BE9D:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
290 IF B<>3770 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 320-330":END
300 MEMORY &1FFF:LOAD"RAMPARTS":PRINT"ATTENDS JE BOSSE":CALL &BE80
310 DATA 33,169,148,205,68,67,195,213,66,33,146,190,34,98,158
320 DATA 195,204,156,205,102,158,62,0,50,131,104,50,225,104,201
```

CPC

ROBOCOP

● Démarrez le jeu, faites pause en pressant return, et tapez BEST KEPT SECRET.
La partie reprend, et vous avez de l'énergie infinie.
(DE MANNET)

AMIGA

● Il suffit d'appuyer sur la barre d'espace et de taper 'ALEX MURPHY'. Et maintenant fô juste appuyez sur le bouton gôche de la souris pour remonter l'énergie de votre infatigable Alex.

(Olivier BALANTZIAN)

ST

● Pour avoir du temps infini, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 61 00 4C 9C 61 00 4C F0 et remplacer par : 61 00 4C 9C 4E 71 4E 71.

Pour avoir des vies infinies, rechercher : 59 79 00 01 C3 9E et les remplacer par : 4E 71 4E 71 4E 71. Puis rechercher : 55 79 00 01 C3 9E et les remplacer par : 4E 71 4E 71 4E 71.
(SEB)

● Voici comment aller plus loin au troisième niveau, juste après le laboratoire de drogue. Après avoir passé les portraits robots, il faut avancer tout droit et ne pas tenir compte des escaliers. Arrivé au premier mur, se placer tout contre lui et faire les manoeuvres suivantes: haut, bas, accroupi, ainsi de suite tout en tirant on essaye de passer à travers le mur, si ces mouvements sont faits rapidement, au bout d'un petit moment on passe à travers le mur et ainsi de suite avec les autres cloisons (trois en tout). Arrivé au bout il faut mettre des coups de poings pour abattre la dernière cloison afin d'aller combattre le robot ED 220. Contre lui, il faut s'accroupir et se relever quand il ne tire plus, pour lui mettre des coups de poings, cela devrait en venir à bout.

(Pascal ROY).

1 REM Energie et temps infinis pour ROBOCOP

```
10 DATA 37,91,250,174,37,146,89,8,174,139,146,90,8,174
20 DATA 6,146,91,8,101,77,82,85,77,174,101,146,152,177
30 DATA 146,109,178,174,37,146,43,252,174,168,146,44,252,174
40 DATA 6,146,45,252,109,178,37,213,101,77,174,101,146,41
50 DATA 182,146,152,173,174,178,146,130,181,146,241,172,81
60 DATA 163,6
70 FOR A=368 TO 438: READ B: POKE A,B-5: C=C+B: NEXT A
80 IF C<>8926 THEN PRINT "Erreur dans les datas": END
90 POKE 157,128: SYS 368
```

● Pour supprimer tous les ennemis:

POKE 36785,234

Pour reprendre au premier tableau: SYS 2304

Pour reprendre au deuxième niveau:

SYS 32768

(Pascal ROY)

C 64

● A la page de présentation, tapez :

SUEDEHEAD (essayez sans le second E si cela ne marche pas)

Pour charger le dernier niveau, tapez :

DISAPOINTED

(LUCAS)

**LES BIDOUILLES,
LES SOLUCES,
LES POKES,
LES VIES
INFINIES,
C'EST SUR
3615 JOYSTICK**

10 REM Energie infinie pour ROBOCOP AMSTRAD version Disquette
20 REM Par S.L.

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

10 ' ROBOCOP AMSTRAD K7

20 ' J. PERMANNE pour JOYSTICK HEBDO

30 MODE 1:SUM=0:FOR N=&BF00 TO &BF3A:READ A\$:BYTE=VAL("&" + A\$):POKE N,BYTE:SUM=SUM+BYTE

40 NEXT:IF SUM<>5475 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END

50 INPUT"VIES INFINIES:";A\$:IF UPPER\$(A\$)="O" THEN POKE &BF25,&B6

60 INPUT"ENERGIE INFINIE:";A\$:IF UPPER\$(A\$)="O" THEN POKE &BF2A,0

70 INPUT"TEMPS INFINI:";A\$:IF UPPER\$(A\$)="O" THEN POKE &BF2F,&A7

80 INPUT"REPRENDRE LES MUNITIONS:";A\$:IF UPPER\$(A\$)="O" THEN POKE &BF34,&11

90 PRINT:PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE...":FOR N=1 TO 1000:NEXT

100 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &7FFF:LOAD"!",&8000:CALL &BF00

110 DATA F3,21,1B,80,1,4E,1,11,0,80,7D,ED,4F,ED,5F,AE,EB

120 DATA AE,EB,77,23,13,B,78,B1,20,F2,21,24,BF,22,51,80

130 DATA C3,2C,80,3E,35,32,A5,4,3E,3D,32,22,3F,3E

140 DATA 90,32,A5,4C,3E,1,32,12,B,C3,66,3F

● Pour avoir de l'énergie infinie :

POKE &3F23,00

(Sébastien HAMON)

CPC

RYGAR

```
10 'Temps infini sur RYGAR version Cassette
20 B=0:RESTORE 50:FOR I=&4200 TO &4386:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
30 IF B=37465 THEN 240 ELSE PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 40-230":END
40 DATA 254,0,32,3,195,59,67,254,1,32,7,221,54,15,246,14,16,201,254,2,32
50 DATA 7,221,54,12,249,14,13,201,254,3,32,15,221,54,30,233,221,126,12
60 DATA 214,16,221,119,12,14,31,201,254,4,32,7,221,54,17,246,14,18,201
70 DATA 254,5,32,7,221,54,16,246,14,17,201,254,6,32,7,221,54,13,248,14,14
80 DATA 201,254,7,32,7,221,54,27,238,14,28,201,254,8,32,7,221,54,14,247
90 DATA 14,15,201,254,9,32,7,221,54,35,192,14,36,201,254,10,32,19,221,229
100 DATA 225,17,6,0,25,124,214,16,221,117,21,221,119,22,14,23,201,254,11,32
110 DATA 19,221,229,225,17,6,0,25,124,214,16,221,117,20,221,119,21,14,22,201
120 DATA 254,12,32,19,221,229,225,17,7,0,25,124,214,16,221,117,16,221,119,17
130 DATA 14,18,201,254,13,32,15,221,126,3,214,16,221,119,3,221,54,26,233,14
140 DATA 27,201,221,54,29,32,221,54,30,235,14,31,201,243,233,57,125,17,57,93
150 DATA 0,1,0,13,237,176,33,54,109,17,55,109,1,0,16,54,0,237,176,54,195,35
160 DATA 54,52,35,54,67,33,213,66,17,57,109,1,13,0,237,176,33,64,109,54,235
170 DATA 33,80,125,17,80,109,1,21,0,237,176,33,255,64,221,33,88,125,35,229
180 DATA 126,205,0,66,221,229,225,93,124,214,16,87,6,0,221,9,237,176,237
190 DATA 115,0,64,195,57,109,237,123,0,64,225,24,222,225,237,75,2,64,217
200 DATA 195,137,190,34,215,66,124,214,16,103,34,251,66,34,50,67,229,124,214
210 DATA 16,103,34,218,66,225,43,43,43,34,227,66,35,34,230,66,17,9,0,25,34,3
220 DATA 67,17,16,0,25,34,11,67,17,0,16,25,34,8,67,17,8,0,25,34,23,67,243
230 DATA 217,237,67,2,64,201
240 B=0:RESTORE 260:FOR I=&4100 TO &4134:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
250 IF B<>4810 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 260-280":END
260 DATA 23,76,22,121,181,74,38,33,27,61,18,57,126,189,21,132,49,94
270 DATA 17,18,24,222,149,68,210,17,186,17,81,100,82,22,37,188,26
280 DATA 196,100,196,88,225,90,181,165,84,166,65,17,84,84,133,50,80,0
300 B=0:RESTORE 330:FOR I=&BE80 TO &BE9A:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
310 IF B<>3135 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 330-340":END
320 MODE 1:PRINT"ATTENDRE 5 MINUTES":MEMORY &1FFF:LOAD"RYGAR":CALL &BE80
330 DATA 33,85,148,205,68,67,195,213,66,33,146,190,34,115
340 DATA 158,195,208,156,205,119,158, 33,31,19,54,0,201
```

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

● Vies infinies :
POKE &2C38,0
(Damien BONVARLET)

CPC

```
1 'Vies infinies pour RYGAR version Disquette de C.THIBAULT
10 MODE 2:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:FOR I=2 TO 15:INK I,0:NEXT:A=&9C43:B=0
20 READ AS:POKE A,VAL("&"+AS):POKE A+1,VAL("&"+AS)
30 A=A+2:B=B+1:IF B<>16 THEN 20
40 DATA 0,1A,9,F,C,3,10,1,2,E,6,D,19,12,14,18
50 LOCATE 1,1:PRINT"Veuillez patienter...";CHR$(13);
60 CODE=0:LIGN=110:FOR I=&9D7E TO &A0C2 STEP 22:FOR J=0 TO 21
70 READ AS:CODE=(CODE+VAL("&"+AS)) MOD &A000:POKE J+I,VAL("&"+AS):NEXT:READ AS
80 IF AS<>HEX$(CODE,4) THEN PRINT"ERREUR EN LIGNE";LIGN=END
90 LIGN=LIGN+10:NEXT:PRINT"Inserez RYGAR et appuyez sur une touche";
100 WHILE INKEY$="" :WEND:FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT:MODE 0:CALL &9D7E
110 DATA F3,01,7E,FA,3E,01,ED,79,0E,05,21,FF,FF,2B,7C,B5,20,FB,0D,79,20,F4,0A54
120 DATA DD,21,B6,A0,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,88,A0,5D,CD,CD,9F,21,1537
130 DATA 86,A0,35,CA,A9,9E,21,87,A0,35,20,17,21,43,9C,AF,46,23,4E,23,F5,E5,1EBA
140 DATA CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F0,CD,46,9F,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,2ABE
150 DATA 23,DD,4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,DD,7E,00,32,75,9E,DD,23,DD,7E,00,342A
160 DATA 32,5F,9E,DD,23,DD,7E,00,32,66,9E,32,78,9E,DD,23,DD,7E,00,32,9E,9E,3DFB
170 DATA DD,23,DD,7E,00,32,9F,9E,DD,23,22,7E,A0,ED,43,7C,A0,E5,21,00,00,59,47B0
180 DATA 50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,4FE9
190 DATA F9,22,81,A0,43,EL,78,32,80,A0,B7,28,07,C5,CD,4E,9F,C1,10,F9,ED,5B,5B8A
200 DATA 81,A0,7A,B3,28,0D,ED,53,83,A0,CD,4E,9F,21,FF,FF,22,83,A0,2A,7E,A0,06D6
210 DATA ED,5B,7C,A0,06,DC,D5,E5,19,2B,7E,EE,9D,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,1207
220 DATA 64,9E,E1,D1,06,FD,7E,EE,9D,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,76,9E,ED,4B,1DEF
230 DATA 7E,A0,ED,5B,7C,A0,21,00,00,0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B,7A,B3,C2,8F,261C
240 DATA 9E,11,49,0D,A7,ED,52,C2,C3,9E,C3,A9,9D,CD,03,A0,3E,00,32,38,2C,00,303A
250 DATA 00,00,00,00,00,00,CD,46,9F,31,F8,BF,FB,C3,00,01,CD,B7,9F,F3,21,38CA
260 DATA C9,9E,AF,77,2B,7C,B5,C2,CA,9E,21,46,9F,AF,77,23,7C,FE,C0,20,F8,1E,449C
270 DATA FF,3E,07,0E,3B,CD,28,9F,3E,05,0E,0A,CD,28,9F,3E,0A,0E,0F,CD,28,9F,4BA5
280 DATA 01,E2,04,CD,22,9F,3E,05,0E,05,CD,28,9F,3E,0A,0E,0F,CD,28,9F,01,C4,52C2
290 DATA 09,CD,22,9F,1D,20,D5,21,1D,9F,11,00,00,01,05,00,ED,B0,C7,01,89,7F,59CC
300 DATA ED,49,06,F8,B1,20,FB,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6,C0,ED,79,E6,3F,071C
310 DATA ED,79,06,F4,ED,49,06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB,06,0A,76,10,FD,1366
320 DATA F3,C9,3A,89,A0,C6,C1,4F,3A,88,A0,47,CD,7A,9F,D2,C6,9E,3A,89,A0,3C,1FBF
330 DATA 32,89,A0,FE,09,C0,E5,AF,32,89,A0,3A,88,A0,3C,32,88,A0,5F,CD,CD,9F,2B60
340 DATA E1,C9,D5,E5,79,32,96,A0,32,98,A0,78,32,94,A0,01,7E,FB,21,92,A0,1E,36D8
350 DATA 09,CD,0A,A0,E1,ED,5B,83,A0,CD,2A,A0,E5,CD,46,A0,E1,D1,3A,8B,A0,FE,43E8
360 DATA 40,20,0E,3A,8C,A0,FE,80,20,07,3A,8D,A0,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,4E29
370 DATA 3E,08,CD,61,A0,CD,46,A0,3E,07,CD,61,A0,AF,CD,61,A0,18,10,01,7E,FB,5822
380 DATA 3E,0F,CD,61,A0,AF,CD,61,A0,7B,CD,61,A0,3E,08,CD,61,A0,CD,46,A0,3A,0304
390 DATA 8B,A0,E6,20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA,3E,01,ED,79,06,02,11,00,00,1B,7A,0BA8
400 DATA B3,20,FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,61,A0,23,1D,20,F8,1801
410 DATA C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,19,A0,E6,20,20,F1,C9,0C,ED,78,77,0D,22CF
420 DATA 23,1B,ED,78,F2,2A,A0,E6,20,C8,7A,B3,C2,23,A0,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,2E83
430 DATA 3B,A0,E6,20,C2,37,A0,99,21,8B,A0,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,0D,77,3A5C
440 DATA 23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,4601
450 DATA 03,C3,C6,9E,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,F1,C9,03,00,45,00,3B,4E74
460 DATA 22,00,01,FF,FF,00,04,02,12,06,07,40,80,00,12,00,C6,02,4C,00,12,00,52B2
470 DATA C6,02,C6,2A,FF,28,43,29,20,31,39,38,37,20,41,50,50,4C,45,42,59,20,5943
480 DATA 41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53,00,08,00,C0,00,40,C8,8C,B2,AD,6E,00,005B
490 DATA 01,65,39,6E,D8,48,DF,68,00,3B,00,45,FD,DC,9D,49,D0,EF,76,2C,00,00,096F
```

● Vies infinies :
POKE 3819,169 : POKE 3820,191
POKE 3821,244 : SYS 2325

C 64

CPC

RUN THE GAUNTLET

```

10 REM Choix des epreuves sur RUN THE GAUNTLET version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &904F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>5281 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 FOR N=1 TO 16:READ A$:PRINT N;TAB(5);"- ";A$:NEXT
80 FOR N=1 TO 3:LOCATE 2,19:PRINT CHR$(20);"EPREUVE No";N;
90 INPUT A:IF A>16 OR A<1 THEN N=N-1:GOTO 80
100 POKE 36939-N,A-1:NEXT:LOCATE 2,22
110 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE..."
120 CALL &BB06:CLS:CALL &9000
130 DATA 21,36,90,11,00,80,01,00,01,ED,B0,21,2D,90,11,40
140 DATA 00,01,C0,00,ED,B0,21,00,01,1E,00,53,0E,41,DF,2A
150 DATA 90,21,40,00,22,47,02,C3,00,01,66,C6,07,21,00,80
160 DATA 22,36,5C,C3,00,0C,FE,01,20,06,21,F4,06,22,C5,00
170 DATA 21,48,90,3D,85,6F,7E,C9,02,01,00,00,00,00,00
180 DATA WHITE WATER CHASE,THE CRATER RACE,AUSSAULT COURSE
190 DATA AQUA-LAND,LIFT OFF,BARRAGE,FLASH DASH
200 DATA OFF ROAD CHALLENGE,SPLASH DOWN,D-DAY
210 DATA WATER ENDURANCE,LAND ENDURANCE,4 WHEEL RALLY
220 DATA POWER EXTREME,THE TORNADO,STORM THE CASTLE
    
```

CPC

● Pour réussir à arriver premier aux étapes sur eaux. Pour le bateau rapide: Dès le départ, aller tout droit. Si aucune erreur n'est commise vous finirez premier avec une large avance.

Pour le zodiac: Dès le départ foncez, vous aurez une petite avance sur les deux adversaires.

Dès que vous les avez dépassés, rabattez vous à droite, et continuer tout droit, ainsi vous serez premier.

Pour le jet-ski: Au départ laissez les s'éloigner, mais pas trop loin de façon à pouvoir

les rejoindre dans la première ligne droite.

D'ailleurs le deuxième pourra y être doublé à gauche. Si vous n'y arriver pas doublez le dans le virage qui suit, entre le rocher et l'île.

Une fois le second doublé, rattrapez le premier, et dépassez le, soit dans la première ligne droite,

mais cette fois à droite, ou alors idem au second, entre le rocher et l'île.

(Didier Bardy)

AMIGA

REX

CPC

```

10 REM Tout à l'infini pour REX version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 INK 0,0:BORDER 0:MODE 1:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0
40 OPENOUT"JOY":MEMORY &2FF:CLOSEOUT
50 LOAD"rex.scr",&C000:INK 1,6:INK 2,3:INK 3,13
60 LOAD"rexcod1",&300:POKE &3F11,0:POKE &3D23,0:POKE &3B61,0
70 FOR f=0 TO 15:INK f,0:NEXT:MODE 0:LOAD"rexcod2",&C000
80 CALL 14482
    
```

● Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants: 3A 89 BE 3D 32 et les remplacer par 3A 89 BE 00 32

POKE &3F11,0

Pour avoir un bouclier infini, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : 3A 73 BE 95 DA et les remplacer par : 3A 73 BE 00 DA

POKE &3D23,0

Pour avoir des éclair infinis, rechercher avec un éditeur de secteur les octets suivants : 3A 92 BE 3D FE et les remplacer par : 3A 92 BE 00 FE

POKE &3B61,0 (Patrice MAUBERT)

ROAD RUNNER

● Pour avoir des vies infinies sur ROAD RUNNER, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets: 53 6C 00 14 6B 2A 30 3A et les remplacer par : 60 04 00 47 49 4C 30 3A. Ce patche était nécessaire car l'utilisation de la grotte SHORT-CUT vous obligeait à repasser par la présentation et le tableau des high-scores a tous les coups, ce qui devenait vite lourd... (GILLUS)

```

1 "Vies infinies sur ROAD RUNNER
2 "version Disquette
10 B=0:MODE 0:LOAD"BORDER",&C000:MEMORY &5FFF
20 FOR I=&6000 TO &6023:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF B=2664 THEN CALL &6000
40 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA 6,2,33,34,96,17,36,96,205,119,188,33,0,1,205,131,188,205
60 DATA 122,188,62,0,50,38,2,50,39,2,50,40,2,195,0,1,114,114
    
```

```

10 REM Vies infinie pour ROAD RUNNER version cassette
20 MODE 1:MEMORY 12345
30 B=0:C=&7FF0
40 READ A:IF A=999 THEN GOTO 60
50 POKE C,A:B=B+A:C=C+1:GOTO 40
60 READ A:IF B<A THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 LOAD " ":CALL &7FF0
80 DATA 243,33,0,128,17,0,190,1,241,0
90 DATA 237,176,195,53,190,74,33,11,185,54
100 DATA 185,35,35,35,54,46,237,75,2,188
110 DATA 6,138,17,0,185,197,26,213,17,121
120 DATA 3,145,33,138,185,174,119,35,29,32
130 DATA 250,21,32,247,209,19,193,79,5,32
140 DATA 230,62,201,50,130,185,195,86,190,33
150 DATA 73,190,62,195,50,244,55,34,245,55
160 DATA 33,255,171,17,64,0,195,193,55,33
170 DATA 75,0,54,69,35,35,35,54,153,243
180 DATA 241,201,221,33,217,187,237,91,116,190
190 DATA 205,103,187,221,33,118,190,221,110,0
200 DATA 221,102,1,17,120,190,115,35,114,195
210 DATA 3,188,238,0,197,140,175,50,63,2,50
220 DATA 69,2,195,0,1,999,15806
    
```

CPC

● Allez jusqu'au deuxième tableau, laissez vous perdre. A la deuxième partie, lorsque le passage secret est ouvert, se laisser perdre une fois. Ensuite empruntez le passage secret. Cela alors pour effet de vous rajouter une vie et vous pourrez recommencer jusqu'à ce que vous ayez assez de vie. (Pierre HAEGEL)

ST

● Faire un reset pendant la page de présentation, puis tapez les pokes suivant : pour choisir son tableau :

POKE 52982,numéro tableau

POKE 53225, numéro de tableau

Vies infinies :

POKE 52990,6

POKE 53050,1

POKE 43241,36

Exécution :SYS 32768

(Philippe RICHEBE)

C 64

```

1 REM Vies infinies sur ROAD RUNNER
10 FOR I=53216 TO 53255:READ A
20 POKE I,A-5:NEXT:SYS 53216
30 DATA 37,49,252,37,113,250,174
40 DATA 248,146,139,14,174,212,146
50 DATA 140,14,81,21,13,174,5,146
60 DATA 68,21,174,213,146,69,21,81
70 DATA 5,21,174,170,146,238,173,81
80 DATA 5,133
    
```

RICK DANGEROUS

```

10 ' Tout à l'infini pour RICK DANGEROUS
20 ' version AMSTRAD Disquette
30 FOR I=&A500 TO &A53E
40 READ B$:B=VAL("&"+B$)
50 POKE I,B:NEXT
60 MODE 2:INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0
70 PRINT "INSERER DISK 'RICK DANGEROUS'"
80 PRINT "ET TAPER UNE TOUCHE."
90 CALL &BB06:CALL &A500
100 DATA 21,2E,A5,CD,D4,BC,D0,22
110 DATA 2F,A5,79,32,31,A5,1E,00
120 DATA 16,00,0E,41,21,00,01,DF
130 DATA 2F,A5,21,40,00,22,25,01
140 DATA 21,32,A5,11,40,00,01,0D
150 DATA 00,ED,B0,C3,00,01,84,00
160 DATA 00,00,AF,32,90,9F,32,35
170 DATA 9F,32,C3,88,C3,50,50
    
```

CPC

● Pour avoir des vies infinies:

POKE 2793,173

Pour avoir des balles infinies :

POKE 10886,173

Pour avoir de la dynamite infinie :

POKE 11193,173

(Michel MONFORT).

C 64

● Pour bidouiller un maximum avec votre bécane préférée, prenez ROMCRACK, installez le (il faut 1 méga octet), chargez RICK DANGEROUS, une fois chargé, faites un reset et tapez les commandes suivantes :

m 45b94

Un tableau de signe apparait.

Déplacez-vous avec les flèches à côté du pavé numérique jusqu'à la colonne où est marqué : "45b94:". Toujours à l'aide des flèches, allez sur la première valeur de la ligne et tapez :

4E 71 4E 71 4E 71 4E 71.

Cela vous donnera des balles infinies.

m 45c68

Recommencez la même manoeuvre.

Cela vous donnera des bombes infinies.

m 45e3c

Recommencez la même manoeuvre.

Cela vous donnera des vies infinies.

j 152e0

Cette commande démarrera le jeu avec toutes ces options.

(Pierre Boutavant)

● On se fait une série d'enfer???

Allez c'est parti!

Pour avoir des bombes infinies, on vous laisse le choix entre:

- Editer la piste 28, secteur 48, adresse 90, mettre 00 à la place de 3D.

- Rechercher les octets 3D 32 0D 4A 3E et les remplacer par 00 32 0D

4A 3E

- Poker (à l'aide d'une multiface par exemple) :

POKE &9F90,0

Comment ça??? Ça vous suffit pas!!!

Bon allez on enchaîne sur les balles infinies, vous avez toujours le choix entre :

- Editer la piste 28, secteur 48, adresse 35, mettre 00 à la place de 3D.

- Rechercher les octets 3D 32 1A 4A AF et les remplacer par 00 32 1A 4A

AF

- Poker (à l'aide d'une multiface toujours par exemple) :

POKE &9F35,0

Quoi??? Vous voulez aussi les viiiieessss!!!!!!

Bon, c'est bien parceque c'est vous!!!

Après avoir enchaîné, on va se déchaîner sur les vies infinies avec une fois de plus le choix entre :

- Editer la piste 27, secteur 45, adresse 1C3, mettre 00 à la place de 3D.

- Rechercher les octets 3D 32 FE 49 CA et les remplacer par 00 32 FE 49

CA

- Poker (aller voir plus haut si vous avez pas compris) :

POKE &88C3,0

(SEB HAMON)

CPC

● Pendant le jeu; appuyez sur HELP et vous êtes immortel! (une barre rouge doit s'afficher en haut à gauche).

(Stéphane FRANCON).

AMIGA

ROCKY HORROR SHOW

CPC

```

1 ' Vies et temps infinis
2 ' pour ROCKY HORROR SHOW
3 ' version cassette. Exécuter
4 ' le programme et taper RUN".
5 ' de Patrick FUNARO
    
```

10 DATA 62,207,33,136,136,50

20 DATA 55,189,34,56,189,33

30 DATA 148,190,34,243,172,195

40 DATA 230,172,175,50,68,12

50 DATA 50,79,12,50,88,12

60 DATA 50,104,12,195,90,151

70 FOR A=48768 TO 48803: READ B

80 C=C+B: POKE A,B: NEXT A

90 V IF C<>3762 THEN PRINT "Erreur":END

100 POKE &BD37,&C3: POKE &BD38,&0

110 POKE &BD39,&BE:END

● Pour bloquer le temps et la température :

POKE &30A0,201

Invulnérabilité au personnages ennemis :

POKE &0CE0,201

RAFFLES

ST

● Pour tous ceux qui se sont pas suicidés sur ce jeu une bonne pour passer en illimité: vous faites une sauvegarde, vous prenez mutil, vous chargez le fichier de sauvegarde, et offset 0 bit 10 vous changez le 03 par le nombre que vous voulez et quand vous rechargerez cette sauvegarde vous aurez le nombre de vie que vous y aurez mis.

(Francis NIVELLE).

● Sauvegarder une partie (NOM)

200 vies à la partie sauvegardée, éditer NOM.STO puis :

Secteur 0 : Remplacer 70 58 70 03 par 70 58 70 C8

Secteur 5 : Remplacer 4C 4D 50 51 03 par 4C 4D 50 51 C8

Remplacer 4C 4D 50 51 03 par 4C 4D 50 51 C8 (Olivier BALANTZIAN)

ROAD WARS

● Pour avoir des vies illimitées il faut jouer à deux joueurs et appuyer sur F1 lorsque le joueur 1 meurt et sur F2 lorsque le joueur 2 meurt, et ainsi plus jamais de game over.

● Pour avoir les vies infinies, fait un reset et tape:

POKE 17799,255

SYS 17384

C 64

(Philippe RISCHEBE)

AMIGA

ROLLING THUNDER

- Ne traverse que les portes marquées du symbole d'une balle.
- Traverse la toute première porte marquée pour t'approvisionner en munitions.
- Une mitraillette peut se trouver derrière une de ces portes, alors essaye les toutes.
- Tire de courtes rafales avec la mitraillette sinon tu gâcheras les munitions.
- Si tu épuises tes munitions, sers-toi de tes couteaux.
- Monte et descend sans cesse du balcon afin d'éviter les projectiles.
- Les méchants avec des cagoules mauves se tuent d'une balle, tandis que ceux avec des cagoules bleues ou dorées se tuent de deux balles.
- Quand tu arrives aux escaliers qui descendent, trébuche sur la première marche et tire tout de suite sur l'homme en face de toi. Saute de l'escalier et tu flotteras doucement jusqu'à la section la plus basse du jeu.
- Passe les portes marrons en tirant dès qu'elles s'ouvrent, puis en t'agenouillant, tire sur le méchant qui te lance des couteaux.
- Dans la section des pneus, il y a un homme derrière la troisième ou quatrième pile de pneus. Avance par bonds, entre les coups, jusqu'à l'atteindre, puis descends-le quand il apparaîtra.
- Continue à progresser le long des pneus jusqu'à ce que deux hommes t'assaillent. Tire quatre fois pour les achever.
- Agenouille-toi ensuite pour tirer sur le méchant caché derrière les sacs de sable, puis recule immédiatement pour tirer sur celui qui te lance des bombes incendiaires.
- Le dernier méchant est facile à réduire. Tire-lui dessus une fois, puis tire au dessus de sa tête. Il essaiera d'attraper la balle et se tuera. Sors de l'écran et tu auras complété le premier niveau. Vas à la porte des munitions. Entre, puis ressort et avance jusqu'à ce que cette porte ait disparu de l'écran. Si tu veux maintenant plus de munitions, retournes-y.

```

1 ' Vies infinies pour ROLLING THUNDER version Disquette
10 MODE 0:BORDER 0
20 OUT &FA7E,1:FOR I=&A094 TO &A094+928:READ a$:POKE I,VAL("&"+a$)
30 X=X+VAL ("&"+a$):NEXT I:POKE &A093,&F3:RESTORE 450:FOR i=0 TO 15:READ a$
35 INK i,VAL("&"+a$):NEXT
40 RESTORE 460:FOR i=&BF00 TO &BF10:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
50 IF X<111893 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &A093
60 DATA DD,21,0E,A4,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,E0,A3,5D,CD,24,A3,21,DD,A3
70 DATA 35,CA,CB,A1,21,DE,A3,35,20,17,21,63,9F,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
80 DATA F1,3C,FE,10,20,F0,CD,9D,A2,21,DF,A3,35,20,1C,01,00,00,CD,38,BC,3E,0C,CD
90 DATA 5A,BB,AF,F5,01,0E,0E,CD,32,BC,F1,3C,FE,10,20,F3,CD,9D,A2,DD,6E,00,DD,23
100 DATA DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,DD,7E,00,32,97,A1,DD,23,DD
110 DATA 7E,00,32,81,A1,DD,23,DD,7E,00,32,88,A1,32,9A,A1,DD,23,DD,7E,00,32,C0,A1
120 DATA DD,23,DD,7E,00,32,C1,A1,DD,23,22,D5,A3,ED,43,D3,A3,E5,21,00,00,59,50,A7
130 DATA 06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9,22,D8,A3
140 DATA 43,E1,78,32,D7,A3,B7,28,07,C5,CD,A5,A2,C1,10,F9,ED,5B,D8,A3,7A,B3,28,0D
150 DATA ED,53,DA,A3,CD,A5,A2,21,FF,FF,22,DA,A3,2A,D5,A3,ED,5B,D3,A3,06,00,D5,E5
160 DATA 19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,86,A1,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F
170 DATA A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,86,A1,ED,4B,D5,A3,ED,5B,D3,A3,21,00,00,59,50,A7
180 DATA 06,00,09,C1,03,1B,7A,B3,C2,B1,A1,11,00,00,A7,ED,52,C2,1A,A2,C3,A9,A0,21
190 DATA E3,A1,AF,46,48,23,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F1,CD,9D,A2,18,10,0E
200 DATA 00,06,0F,10,05,18,1A,0C,0D,0E,16,11,08,03,1A,CD,5A,A3,31,F8,BF,FB,C3,00
210 DATA BF,2A,20,A0,26,00,11,63,9F,29,19,4E,23,46,AF,C5,F5,CD,32,BC,F1,C1,3C,FE
220 DATA 10,20,F4,C3,9D,A2,CD,0E,A3,F3,21,20,A2,AF,77,2B,7C,B5,C2,21,A2,21,9D,A2
230 DATA AF,77,23,7C,FE,C0,20,F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,CD,7F,A2,3E,05,0E,0A,CD,7F,A2
240 DATA 3E,0A,0E,0F,CD,7F,A2,01,E2,04,CD,79,A2,3E,05,0E,05,CD,7F,A2,3E,0A,0E,0F
250 DATA CD,7F,A2,01,C4,09,CD,79,A2,1D,20,D5,21,74,A2,11,00,00,01,05,00,ED,B0,C7
260 DATA 01,89,7F,ED,49,0B,78,B1,20,FB,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6,C0,ED,79,E6
270 DATA 3F,ED,79,06,F4,ED,49,06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB,06,0A,76,10,FD,F3
280 DATA C9,3A,E1,A3,C6,C1,4F,3A,E0,A3,47,CD,D1,A2,D2,1D,A2,3A,E1,A3,3C,32,E1,A3
290 DATA FE,09,C0,E5,AF,32,E1,A3,3A,E0,A3,3C,32,E0,A3,5F,CD,24,A3,E1,C9,D5,E5,79
300 DATA 32,EE,A3,32,F0,A3,78,32,EC,A3,01,7E,FB,21,EA,A3,1E,09,CD,61,A3,E1,ED,5B
310 DATA DA,A3,CD,81,A3,E5,CD,9D,A3,E1,D1,3A,E3,A3,FE,40,20,0E,3A,E4,A3,FE,80,20
320 DATA 07,3A,E5,A3,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,08,CD,B8,A3,CD,9D,A3,3E,07,CD
330 DATA B8,A3,AF,CD,B8,A3,18,10,01,7E,FB,3E,0F,CD,B8,A3,AF,CD,B8,A3,7B,CD,B8,A3
340 DATA 3E,08,CD,B8,A3,CD,9D,A3,3A,E3,A3,E6,20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA,3E,01,ED,79
350 DATA 06,02,11,00,00,1B,7A,B3,20,FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,B8
360 DATA A3,23,1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,70,A3,E6,20,20,F1,C9,0C,ED
370 DATA 78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,81,A3,E6,20,C8,7A,B3,C2,7A,A3,0C,ED,78,0D,ED,78
380 DATA F2,92,A3,E6,20,C2,8E,A3,C9,21,E3,A3,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,0D,77,23
390 DATA 3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,03,C3,1D
400 DATA A2,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00,00,FF,FF
410 DATA 00,05,02,04,00,00,07,E4,51,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,FF,28
420 DATA 43,29,20,31,39,38,37,20,41,50,50,4C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43,49,41,54
430 DATA 45,53,00,08,00,00,00,40,0F,1D,F1,51,07,00,04,20,4E,CF,F7,05,B8,F2,20,52
440 DATA E0,4B,E3,17,A1,9D,14,00,C0,00,40,C4,AD,E0,24,4E
450 DATA 1,0,d,1a,6,7,18,c,f,5,e,14,3,f,e,11
460 DATA 21,40,46,36,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,c3,60,37
470 DATA 46,36,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,c3,60,37c3,60,37
    
```

CPC

TOUS

- Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire type MONITOR-C et faire : L GAME 300000
- Mette 4E71 en 306B8
- Pour choisir le niveau (valeur de x de 0 à 9 pour les niveaux de 1 à 10) :
- Mette 30BC 000X en 30340
- Pour des munitions infinies :
- Mette 4E714E71 en 30F38
- Puis faire :
- S GAME 300000 36D1C
- (Boutavant pierre)

AMIGA

```

1 REM Vies, énergie, temps infinis et suppression de l'ennemi
2 REM sur ROLLING THUNDER
10 POKE VAL "23658",VAL "8":POKE VAL "23693",NOT PI
20 POKE VAL "23624",NOT PI:CLR VAL "25000":LOAD ""SCREEN$
30 POKE 5+PEEK 23631+256*PEEK 23632,111:LOAD ""CODE
40 BORDER VAL"7":POKE VAL "39792",NOT PI:POKE VAL "39988",VAL "201"
50 POKE 40055,VAL "201":POKE 48444,VAL "201"
60 BORDER NOT PI:CLS:RANDOMIZE USR VAL "35207"
    
```

- Vies infinies : POKE 39792,0
- Energie infinie : POKE 39988,201
- Temps infini : POKE 40055,201
- Suppression des ennemis : POKE 48444,201

SPECTRUM

Pour avoir des vies infinies sur ROLLING THUNDER, il te suffit de taper le mot JIMBO pendant la présentation, alors l'ordinateur fera un petit son pour te signaler que tu as vies et énergie infinies, et si tu appuies sur 'I' pendant le jeu, tu changeras de tableau. Pour que tout redevienne normal, il faut appuyer sur les touches 'CAPS', 'SHIFT' et 'N' en même temps.

- Energie infinie : POKE 41758,173
- Munitions infinies : POKE 41666,173
- Temps infini : POKE 41816,96
- Vies infinies : POKE 33570,173
- Exécution : SYS 32768

C 64

- Appuie simultanément sur F1, F5 et F7, puis sur F7 pour choisir le niveau où tu commences.

● Si tu tapes JIMBBY et que tu le valides quand tu en es encore à l'écran-titre, tu te procures des vies et une santé infinies.

ST

RUNNING MAN

Pour tous Standards, réalisé pour vous par Pascal ROY...

Pour passer Electron voici une autre solution plus facile qu'avec la brique : il faut prendre la planche à clous et marcher vers Electron. Quand il tire baissez-vous puis relevez-vous et arrivé à sa hauteur, marchez accroupi à côté de lui, il marchera suivez-le et frappez-le par derrière quand il se retourne. Renouvelez l'opération jusqu'à sa destruction.

Pour passer Fireball, il faut se mettre le plus près possible, en évitant ses flammes, lui donner des coups de pieds, il va s'envoler suivez-le en courant et dès qu'il atterrit redonnez-lui un coup de pied et ainsi de suite jusqu'à la mort de celui-ci. Attention ne lui laissez pas de répit car il est très rapide, économisez bien la vie car vous en aurez bien besoin. Le bouclier peut vous être d'un grand secours car il vous protégera des flammes, pour s'en servir faites comme si vous donniez un coup de poing. Arrivé au studio les soldats vous attendent (5 en tout). Pour éliminer un soldat, il faut lui donner quatre coups de poing ou de pieds avant de pouvoir atteindre le pistolet qui se trouve près des tribunes. Pour tirer faire comme si vous donniez un coup de poing et tirez quatre coups l'un derrière l'autre, pendant que le garde accuse les les coups il ne peut pas tirer et meurt.

ATTENTION tout au long du jeu, le chien est toujours là. S'il vous reste peu de vie voici un bon tuyau : il faut rester sur place et attendre ou se battre contre le chien, votre vie augmentera progressivement, à utiliser surtout au dernier niveau entre chaque garde.

Après tout cela il ne vous reste plus qu'à aller voir le présentateur qui est sur l'estrade et lui donner des coups il tourne sur lui même et tombe dans le toboggan.

L'image finale est superbe on voit le présentateur se crasher avec le toboggan contre son affiche digitalisée.

TOUS

```

10 REM Energie et choix du level
15 REM sur RUNNING MAN version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9000:MODE 1
40 FOR N=&A300 TO &A335:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>5528 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-5) ";L:POKE &A32B,L-1
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
90 CALL &BB06:CLS:CALL &A300
100 DATA 06,04,21,32,A3,11,00,C0,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD
110 DATA 7A,BC,21,00,BF,22,23,A1,21,26,A3,11,00,BF,01,30
120 DATA 00,ED,B0,C3,DC,70,AF,32,6E,13,3E,04,32,70,27,C3
130 DATA C3,52,44,49,53,4B,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie, allez en piste 19, secteur 08, a l'adresse &6E, ou vous remplacez le 3D par un 00. Si ca vous plaît pas vous pouvez aussi remplacer la chaîne 3A-F8-12-3D-32 par 3A-F8-12-00-32.

Pour choisir le level de départ, allez en piste 21, secteur 02, a l'adresse &70, ou vous remplacez le 00 par un entier naturel compris dans l'intervalle ferme]0,4[. Ou bien recherchez la chaîne 3E-00-32-E3-40 et remplacez le 00 comme ci-dessus.
(Patrice MAUBERT)

Dans la table des High-scores, prenez le nom de "DdliSsKk" (attention respectez bien les majuscules et minuscules) et vous aurez de l'NRJ infinie.
(Sylvain De MANNET)

AMIGA

Voici quelques astuces pour vaincre vos adversaires:

-LE PATINEUR:

A mon avis, c'est le plus dur !! Sautez sans arrêt, afin d'éviter ses maudits palets puis donnez un coup de pied à chaque fois que vous parvenez à atterrir à côté de lui.

-L'HOMME A LA TRONCONNEUSE:

Récupérez la hâche puis restez à votre place (une fois que l'homme est apparu), proche de lui: laissez la manette vers le haut en appuyant sur le bouton: il vous touchera, certes, mais il perdra 2 fois plus d'énergie que vous...(après, prenez la boîte de médicament!)

-DYNAMO:

Il faut ramper jusqu'à ses pieds puis se relever, et lui donner des coups de clefs à molette !!!

-LES TIREURS:

Ramper jusqu'à leurs pieds puis tirer plusieurs fois à bout portant, ils n'ont aucune chance !!! Une fois qu'ils sont tous morts, aller à droite, monter les niveaux puis donner un coup de pied au directeur d'ICS !!

(David GIL).

C 64

ROCKET RANGER AMIGA

● Voici les réponses qu'il faut répondre lorsque vous êtes dans le jeppelin au docteur et à sa fille :

I-I'm on a mission from god.

II-You'll chavé tot trust me.

III-You're being foolich.

IV-I oughtta teach you.

V-I tooch the scenic route.

VI-Can you use some help.

(Franck COLIN)

● Dès la découverte d'une base allemande (croix gammée sur la carte), organizer la résistance sur celle-ci afin que votre espion transfère du lunarium automatiquement vers votre dépôt de fuel.

(Christophe DEZAN)

RIM RUNNER C 64

```

10 REM Vies infinies pour RIMRUNNER
20 FOR I=304 TO 351:READ A:POKE I,A
30 B=B+A:NEXT I
40 IF B<>5568 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
50 SYS 304
60 DATA 32,86,245,169,96,141,122,3,32,82,3
70 DATA 169,77,141,209,4,169,1,141,210,4
80 DATA 169,173,141,193,4,76,224,3,169,165
90 DATA 141,185,161,169,0,141,56,161,169,234
100 DATA 141,157,184,76,12,128,0

```

● Pour avoir de l'énergie infinie :

POKE 41367,234

POKE 41238,234

Exécution : SYS 32780

(Philippe RICHEBE)

RENEGADE III

CPC

```
10 REM Vies/Energie/Temps infinis pour RENEGADE III
20 REM Pour JOYSTICK HEBDO par Brocker Serge et Patrick Feldmann
30 REM * Version Disquette *
40 REM
50 DATA 3E,C9,21,7B,44,77,00,3E,50,21,4C,2C,77,00,3E,00,043A
60 DATA 21,57,2B,77,21,B3,64,C3,BF,A2,00,B0,21,6B,A4,5D,06B3
70 DATA 54,13,01,74,83,77,ED,B0,D9,0E,89,ED,49,D9,21,00,0713
80 DATA 06,3E,44,BE,28,03,23,18,FA,23,23,23,5E,23,56,EB,04D1
90 DATA 22,43,A2,CD,44,00,CD,BD,08,D9,01,8D,7F,ED,49,D9,079F
100 DATA 21,86,A2,0E,FF,C3,16,BD,AF,F5,46,48,23,E5,CD,32,0825
110 DATA BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F1,06,00,48,CD,38,BC,1E,06,071C
120 DATA 18,08,F3,1E,50,01,7F,FA,ED,49,06,F5,ED,78,1F,38,06E8
130 DATA FB,ED,78,1F,30,FB,1D,20,F1,C9,3E,01,CD,0E,BC,CD,0844
140 DATA 6E,A2,CD,F9,A2,3E,02,32,55,A4,C6,4A,32,50,A4,CD,07E6
150 DATA 07,A3,3E,01,21,00,C0,CD,11,A3,1E,01,CD,76,A2,21,0570
160 DATA 59,A4,CD,54,A2,CD,6E,A2,3E,02,21,00,01,CD,11,A3,0680
170 DATA C3,FC,A1,D9,01,7E,FA,ED,49,AF,21,07,A3,11,08,A3,081E
180 DATA 01,64,01,77,ED,B0,21,00,A2,11,01,A2,01,DC,00,77,0545
190 DATA ED,B0,01,8D,7F,ED,49,08,D9,01,C0,F5,ED,78,1F,38,0833
200 DATA FB,ED,78,1F,30,FB,0D,20,F3,CD,F9,A2,E9,3E,10,01,086A
210 DATA 54,7F,ED,79,ED,49,3D,F2,FE,A2,C9,0E,49,21,74,A4,0897
220 DATA 16,00,C3,6F,A3,4F,DD,21,74,A4,DD,7E,00,B9,28,0A,0696
230 DATA DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18,F0,DD,56,01,DD,5E,02,0779
240 DATA DD,46,03,3E,19,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,55,A3,0649
250 DATA 0E,18,C5,F5,E5,D5,CD,55,A3,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,0A2D
260 DATA 47,7C,83,67,1E,01,14,18,DA,3E,4C,32,50,A4,3E,06,04C6
270 DATA 32,55,A4,79,1D,93,32,FD,A3,7B,32,E8,A3,1E,01,4B,06C8
280 DATA C3,70,A3,59,7A,32,49,A4,32,52,A4,22,9E,A3,7B,32,0700
290 DATA 54,A4,79,32,56,A4,11,4C,A4,CD,B8,A3,3A,6B,A4,B7,07C6
300 DATA 20,F4,11,46,A4,CD,A2,A3,11,4C,A4,CD,B8,A3,11,4F,07AA
310 DATA A4,21,00,C0,18,1E,CD,B3,A3,11,4A,A4,CD,B8,A3,21,0726
320 DATA 6B,A4,CB,6E,28,F3,C9,01,40,A4,18,0B,01,28,A4,21,0622
330 DATA 6B,A4,18,03,01,F1,A3,ED,43,EA,A3,1A,47,C5,13,1A,06CF
340 DATA 01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,FA,D0,A3,F1,0C,ED,79,0A56
350 DATA 06,08,10,FE,C1,10,E6,01,7E,FB,11,00,00,C3,F1,A3,06B5
360 DATA 0C,ED,78,0D,1B,ED,78,F2,F1,A3,7A,B3,C2,EC,A3,11,0913
370 DATA 00,00,0C,ED,78,77,0D,23,1B,7A,B3,CA,1B,A4,ED,78,064E
380 DATA F2,0A,A4,E6,20,C2,FE,A3,C3,25,A4,0C,ED,78,0D,ED,0900
390 DATA 78,F2,1B,A4,E6,20,C2,17,A4,21,6B,A4,ED,78,FE,C0,08FF
400 DATA 38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,0732
410 DATA 10,20,E9,C9,ED,78,F2,40,A4,C9,03,0F,00,00,01,08,0601
420 DATA 02,4A,00,09,00,00,00,00,00,00,00,00,2A,FF,00,19,14,01AB
430 DATA 06,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0005
440 ligne=1:adr=41468
450 FOR loop1%=1 TO 39
460 somme=0:FOR loop2%=1 TO 16
470 READ byte$:byte=VAL("&"+byte$):POKE adr,byte
480 somme=somme+byte:adr=adr+1:NEXT loop2%
490 READ verifies$:verifies=VAL("&"+verifies$)
500 IF verifies<>somme THEN PRINT"Erreur en ligne: ";ligne:END
510 ligne=ligne+1:NEXT loop1%
520 MODE 2:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(7);"Inserez la disquette originale de RENEGADE III et presse une touche"
530 CALL &B06:CALL &A286
```

ROGER RABBIT

AMIGA

```
REM Vies infinies pour ROGER RABBIT
B=0:DIM%(256)
FOR I=0 TO 151:READ A$:A=VAL("&H"+A$):C%(I)=D
B=B+D:NEXT I
IF B<>1237570& THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
C%=VARPTR(C%(0)):CALL C&
DATA 48E7,C0C2,2C79,0,4,2D6E,3A,2E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8
DATA FFFC,4641,3D41,52,226E,3A,41FA,12,303C,01FF,12D8,51C8,FFFC,4CDF
DATA 4303,4E75,48E7,C0C2,2C79,0,4,42AE,2A,41FA,32,20AE,FF3C,41FA
DATA 1E,2D48,FF3C,43F9,0,20,41FA,86,2091,41FA,3A,2288,4CDF,4303
DATA 4E75,EF08,41FA,BA,2080,205F,4EB9,544F,4E49,48E7,6080,223A,A8,41FA
DATA 60,7403,B298,6604,2140,0C,51CA,FFF6,4CDF,0106,4E75,48E7,C0F0,41FA
DATA 54,43FA,78,47FA,6C,7203,4A90,6722,2450,4280,1013,E540,2031,800
DATA D5E8,10,B092,660E,4290,4280,102B,4,E540,24B1,0800,4A98,4A98,4A1B,51C9
DATA FFD4,4CDF,0F03,4EF9,544F,4E49,0,3118,0,24DC,0,6F54,0,6F3C
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2BC8,0,0F54,0,1A2
DATA 0,22B6,0,1,202,202,522C,839E,526C,DFBA,4E71,4E71
```

Le jeu est très dur au INK.AN.PAINT.CLUB. Pour trouver à tous les coups les testaments, il suffit tout simplement d'appuyer sur la touche P pour couper sans interruption l'orchestre avant la fin de la musique, à ce moment vous pourrez ramasser tous les menus sur la table.
(Franck COLIN)

RAMBO AMIGA

● Cela vous ferez réellement plaisir si je vous donnez un petit truc ?. Lorsque vous allez vers le haut avec l'hélico, branchez un joystick dans le port 1, puis poussez celui du port 2 vers le haut et celui du port 1 en bas à droite et l'hélico va 2 fois plus vite, résultat : les autres n'ont pas le temps d'apparaître.
(François VEDEL).

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

RENEGADE III

● Pour passer plus facilement les 2 vagues de monstres qui vous attaquent 2 fois par niveau, il suffit, à l'arrivée de la première vague de se placer en bas à gauche de l'écran et de repousser les ennemis venant de gauche le plus possible en dehors de l'écran. Après quelques secondes, ils ne vous attaqueront plus et il suffit de s'occuper de ceux venant de gauche à droite et de refaire l'opération à chaque vague de monstres.
(Stéphane LARGOUET)

● Pour avoir :
- Des vies infinies :
POKE &2B89,0
- De l'énergie infinie :
POKE &2B57,0
- Du temps infini :
POKE &4DE8,&C9
(Patrice MAUBERT)

CPC

```
10 REM RENEGADE III AMSTRAD K7
20 REM VIES ET TEMPS INFINIS
30 REM PAR FUNARO POUR JOYSTICK
40 FOR I=&A000 TO &A011
50 READ A:POKE I,A
60 NEXT
70 MODE 1:PRINT"INSEREZ LA K7
ORIGIALE."
80 PRINT"PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE."
90 CALL &BB06:MEMORY 16383:CALL &BD37
100 LOAD"! ",32768:Z=&7FFF
110 FOR I=&1000 TO &101B
120 Z=Z+1:W=PEEK(Z):POKE I,W
130 NEXT:POKE &101B,201:CALL 4096
140 POKE &8051,0:POKE &8052,&A0
150 MODE 1:CALL &801B
160 DATA
62,0,50,137,43,62,0,50,231,77,62
161 DATA 58,50,7,78,195,179,100
```

CPC

```
10 REM Vies infinies pour RENEGADE III LUCASSE
20 PRINT CHR$(147)
30 FOR I=352 TO 413
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>6182 THEN PRINT"ERREUR DE DATAS":END
70 SYS 352
80 DATA 32,86,245,169,112,141,240,3,169
90 DATA 1,141,245,3,76,167,2,169
100 DATA 76,141,84,3,169,130,141,85
110 DATA 3,169,1,141,86,3,76,0
120 DATA 8,169,146,141,87,1,169,1
130 DATA 141,88,1,172,32,208,76,89
140 DATA 3,169,173,141,215,198,141,26
150 DATA 198,76,0,4,0,74,79,89
```

C 64

● Pour avoir :
- Des vies infinies :
Poke 48498,234
Poke 48499,234
Poke 48500,234
- De l'énergie infinie :
Poke 48605,234
Poke 48606,234
Poke 48607,234
(Bruno ANGERAND)

RENEGADE

● Pour tuer tous les Boss (à part le 3ème et 4ème), on va contre le mur, on saute les deux pieds joints en direction du mur et ainsi, en donnant des coups de pieds dans la direction opposée au mur, on ne peut être touché que si on arrête de taper (alors il faut tout refaire). Pour le 3ème Boss, il faut sauter les deux pieds joints dans sa direction dès qu'il commence à courir, et ainsi l'achever (faire attention à sauter dans le bon sens...). Pour le 4ème Boss il faut tuer les autres mecs, puis lui, en évitant les balles. Si vous coincez au 2ème niveau, pour les motos, il faut faire tomber le mec qui est dessus, en sautant les 2 pieds joints au bon moment.
(Emmanuel MAILLARD)

CPC

● Vies infinies
Poke &A29,&C3
Bloque le temps à 0:00
Poke &9E1,&18 (Damien BONVARLET)

● Pour détraquer l'ennemi :
POKE 4114,165
POKE 38674,165
POKE 43077,255
Energie infinie :
POKE 43022,0
POKE 46631,44
Temps infini :
POKE 4114,165
Vies infinies :
POKE 42187,165
POKE 45868,44
POKE 46285,96
Exécution :
SYS 41931

C 64

```
1 REM Energie, temps, vies infinies
2 REM et plantage de l'ennemi sur RENEGADE
10 FOR I=372 TO 449:READ A:POKE I,A-5:NEXT
20 POKE 816,116:POKE 817,1:LOAD
30 DATA 37,170,249,167,135,165,6,147,237,8
40 DATA 145,242,8,101,170,7,245,257,167,155
50 DATA 165,6,147,32,15,145,33,15,167,260
60 DATA 159,81,5,13,167,170,147,208,169,174
70 DATA 49,146,49,184,146,44,187,174,101,146
80 DATA 210,185,165,5,145,19,173,174,238,146
90 DATA 74,173,141,145,75,173,147,23,156,147
```

```
1 REM Vies infinies RENEGADE Disk
10 MODE 0:BORDER 0:FOR C=0 TO 15
20 READ C$:INK C,VAL("&"+C$):NEXT
30 FOR N=0 TO 199:READ N$
40 Z=Z+VAL("&"+N$)
50 POKE &5150+N,VAL("&"+N$):NEXT
60 IF Z<>16296 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 CALL &5150
80 DATA 00,0D,1A,0C,19,09,15,0A,14,01,02,0B,10,0F,03,06M,06,04,21,0E
90 DATA 52,11,12,52,CD,77,BC,21,40,00,CD,83,BC,F3,21,40,00,11,00,A8
100 DATA 01,C1,02,3E,8B,CD,95,51,21,2E,A8,11,6E,00,01,93,02,3E,B0,CD
110 DATA 95,51,21,40,00,22,35,A8,3E,C9,32,68,A8,CD,2E,A8,21,A4,51,22
120 DATA F3,A8,C3,CE,A8,ED,4F,ED,5F,AE,77,ED,A0,00,00,00,EA,97,51,C9
130 DATA 21,AF,34,36,7C,21,B5,34,36,84,21,A4,34,36,03,21,22,0A,36,00
140 DATA 21,29,0A,36,C3,21,B5,25,36,C9,CD,C8,51,C3,40,00,21,E3,51,11
150 DATA F5,2F,06,07,7E,12,23,13,10,FA,7E,FE,FF,C8,01,06,00,EB,09,EB
160 DATA C3,CE,51,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
170 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
180 DATA 20,20,20,20,20,FF,41,41,41,41,00,00,00,00,00,00
```

● Après avoir éliminé la bande de Big Bertha, il faut continuer à lui asséner des coups de pieds aériens jusqu'à ce que son énergie baisse. Attention à ne pas trop l'approcher où s'en éloigner. Quand elle aura épuisé toute son énergie, fuir en courant et, quand la distance sera assez importante, elle vous poursuivra. C'est le moment où jamais de lui décrocher un bon coup de pied aérien : elle s'écroulera aussitôt.
Pour récupérer le sang : d'emblée, appuyer sur "Esc" pour arrêter le jeu, puis appuyer simultanément sur W, A, D, S, ESPACE, O, ., et ENTER.

CPC

Intoyo Stick Musicien (batterie)

-je suis le successeur d'oncle James
-de quel instrument jouez-vous?
-comme Phil Collins?
-j'apprécie seulement sa musique
-je vous veux absolument en studio
-je vous fais un chèque de 5000 F.

Mac Larynett Musicien (saxophones)

-je suis le successeur d'oncle James
-on m'a dit que vous étiez un fameux musicien
-vous êtes rock vous!
-do you wanna rock'n'roll?
-je vous veux absolument en studio.
-je vous fais un chèque de 2000 F

Lepez Abul Banquier

-Bonjour Monsieur
*Pour emprunter de l'argent (remboursement sous 8 semaines + 10%)
-j'ai besoin de liquidités
-euh! faites comme si je ne les connaissait pas

-ça m'intéresse...

-j'aimerais vous emprunter de l'argent
-10000 F. ou
-20000 F.

*pour avoir un sponsor (1000 F par semaine)

-il faudrait qu'on parle affaire

-j'aimerais avoir une conversation plus 'poussée' avec vous

-rendez-vous au restaurant 'le fin gourmet'

Au restaurant:

-bonsoir

-oublions les affaires un instant

-je vous écoute

-appelez-moi quand vous voulez, je vous le donnerai

-je cherche un sponsor

-ça m'intéresse

Petitclous Alain Animateur

-wom bom balom bom balom bom boum!

-j'aimerais mieux vous connaître

-vous êtes rock vous!

-moi mon préféré c'est 'Night and Day'

Hatmur Tom Musicien (claviers)

(lui envoyer un cadeau, ex: collector)

-bonjour, c'est moi

-on m'a dit que vous étiez un fameux musicien

-j'ai un service à vous demander

-je vous veux absolument en studio

-je vous fais un chèque de 10000 F.

(attention aux chèques sans provision)

M'Bomgobalme Taxiteur

-wam bom balom bom balom bim boum!

-on m'a dit que vous étiez un fameux musicien...

-de quel instrument jouez-vous?

-ça tombe bien... j'adore!

-je vous veux absolument en studio

-je vous fais un chèque de 2000 F.

Gasm Laure Journaliste

-je suis le successeur d'oncle James

-je suis un de vos admirateurs

-on vous apprécie dans le show-business

-par exemple Eric Calsam

-j'aimerais avoir une conversation plus 'poussée' avec vous

-rendez-vous au restaurant 'le fin gourmet'

Au restaurant:

-bonsoir

-oublions les affaires un instant

-j'aurai besoin de quelques conseils

-j'essaie d'avoir des passages à la TV pour mon interprète

(on peut aussi passer la nuit avec elle...)

d'Astre Capo Musicien (Guitariste)

(lui envoyer un cadeau, ex: collector)

-bonjour, c'est moi

-on m'a dit que vous étiez un fameux musicien

-vous êtes le meilleur des guitaristes

-je vous veux absolument en studio

-je vous fais un chèque de 10000 F.

(attention aux chèques sans provision).

Calson Eric Rédacteur en chef

-je suis le successeur d'oncle James

-j'aimerais mieux vous connaître

-ça rapporte un 'max', ça!

-vous méritez mieux

-j'aimerais faire connaître le titre dont je m'occupe actuellement

-rendez-vous à la discothèque 'le chat noir'.

A la discothèque:

-bonsoir

-j'aimerais faire connaître le titre dont je m'occupe actuellement

-un article de presse

-écoutez-le bien, je suis sûr que vous apprécierez

Massom Lili Employée

-allo, c'est Lili?

-je suis un de vos admirateurs

-se passionner pour le rock comme vous le faites

-aarrrgh! le heavy metal! quel pied!

-j'aimerais avoir une conversation plus 'poussée' avec vous

-rendez-vous à la discothèque 'le chat noir'

A la discothèque:

-bonsoir

-faudrait qu'on parle...

-j'ai un service à vous demander

-j'aimerais participer à la tournée VRO Aid

Langoisse Jack sans profession

-salut, c'est moi

-il faut qu'on parle 'affaires'

-j'ai un boulot 'délicat' à faire...

-rendez-vous au bistrot 'chez Georges'

Au bistrot:

-salut mec

-voilà, j'ai une combine pour le top 40

-avec 20000 F., tu vas acheter 1000 de mes disques

-chez superecord ou

-chez mélodisk

Oncle James retraité

Oncle James donne divers renseignements selon ce qu'on lui demande.

Saturax Max Ingénieur du son

(faire plusieurs tentatives)

-je suis le successeur d'oncle James

-il faut qu'on parle 'affaires'

-faut pas vous laisser aller!

-vous êtes celui dont j'ai besoin

-je vous veux absolument en studio

-quelles sont vos conditions?

Yakasake Producteur (après un certain niveau de jeu)

-je suis le successeur d'oncle James

-j'ai du mal à pénétrer le marché en Extrême-Orient

-pourquoi cela?

-faudrait qu'on parle

*pour obtenir un sponsor (rembourse les affiches et la location des instruments utilisés en concert).

-je cherche un sponsor

*pour obtenir un spectacle

-un spectacle

-je vous fais un chèque de 10000 F.

(GRENIER Sébastien).-

RAIYDE

VERSION AMSTRAD (C PC)

LEVEL:1



LEGENDE

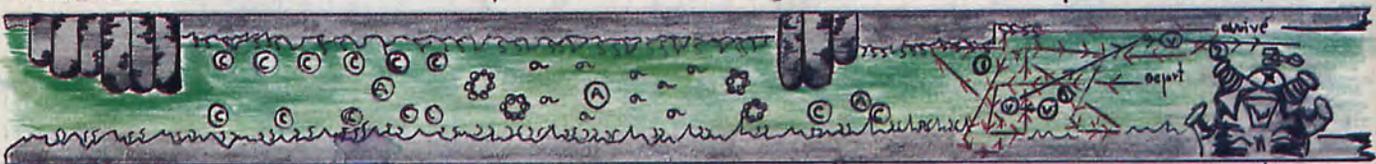
- (V) VAISSEAUX
- (A) ARMES
- (X) BATTERIES DE TIRE
- (X) POINT FAIBLE

① la chenille ronde : attendre qu'elle fasse un tour, rentrez dedans, faire attention aux boules, tirez sur le point faible (voir légende) attendre de nouveau un tour et sortez avec prudence.

② le monstre finale : A la vue de la queue du monstre, se mettre a un cran du sol. voir (L-2), là, vous ne craignez plus rien. Attention ne pas tirez sur les yeux. Dès que la tête sort, tirez sans arrêt.

LEVEL:2

IMPORTANT : Bien redefinive le clavier (Space), pour libération de la sonde



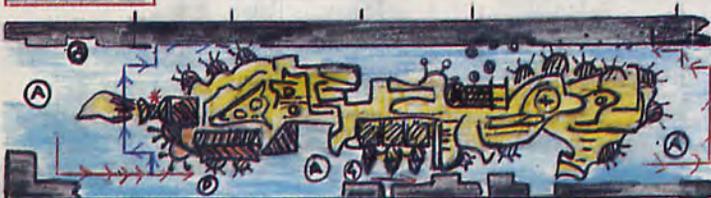
LEGENDE

- (C) CRABES
- (A) ARMES
- (C) POULPE
- (→) TRAJECTOIRE DE LA CHENILLE
- (→) votre TRAJECTOIRE
- (X) POINT FAIBLE

① la chenille infernale : suivre la flèche noire (voir Plan) tirez, au début se précipiter sur l'arme ensuite allez au n°2 par la trajectoire noire.

② le monstre finale : au ② mettre votre sonde a l'arrière en appuyant sur "SPACE" ensuite attendre que la boule sorte, placez la sonde dessus et tirez quand la chenille reviens tirez a nouveau.

LEVEL:3



LEGENDE

- (X) batteries de fire
- (X) Point faible
- (A) Armes
- (X) Parties a détruire
- (→) trajectoire

lancer la sonde et monter en haut (→) et attendre la destruction des batteries. Se placer sous le vaisseau (→) quand le vaisseau remonte. Raser le sol (→), la vous ne craignez plus rien. relancez la sonde, détruisez les batterie de fire. ensuite placez la sonde a l'arrière du vaisseau montez au dessous du vaisseau (→), lâchez la sonde, elle se dirigera vers le point faible (X).

LEVEL:4



LEGENDE

- (V) VAISSEAUX
- (A) ARMES
- (M) VAISSEAUX POSSEURS DE MINES
- (X) POINT FAIBLE
- (→) votre trajectoire

① Voir schema faite attention aux vaisseaux possesseurs de mines qui apparaissent de partout.

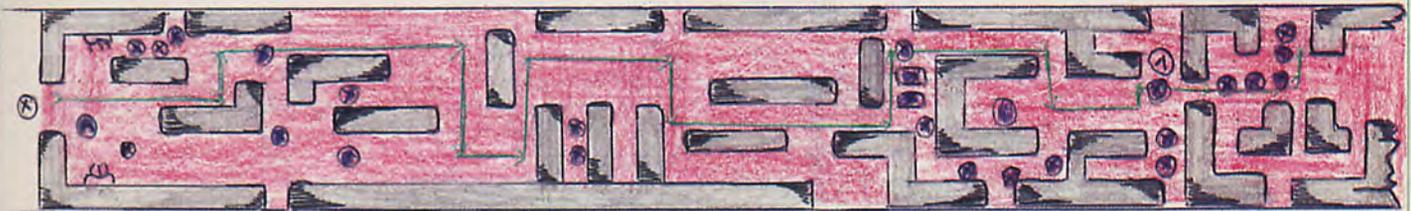
② le monstre finale. se coller en bas a droite de l'écran, passer la sonde à l'avant. le gros vaisseau va avancer puis reculer. il va ensuite descendre, quand il remonte, se précipiter a gauche de l'écran, alors le vaisseau va se séparer (voir schema) passer entre le vaisseau ① et ② (→) coller la sonde dans la partie ③, il explosera. ensuite repasser entre le no ① et ② apres qu'ils aient avancés. remonter au moment ou le vaisseau remonte, lui lancer la sonde sur ③ il explosera alors. évitez le vaisseau ③ quand il se stabilise, collez votre sonde sur ④ il explosera alors, ce qui vous fait passer au level ⑤.

Conseils Utiles : Dans le champ de mine ③ il est préférable de détruire dès le début le plus de vases possible pour après pouvoir accéder aux armes ④.

LEVEL 5avant séparation après séparation**LEGENDE**

- chenilles (A) Armes (R) Robot lançant le laser (X) Point faible (petit robot)

Dans ce parcourt la sonde ne vous protège pas des (R) et (petit robot) pour les détruire il faut leurs tuez plusieurs fois dessus. au n° 1 se placez au milieu mais pas coller sur le bord.
 2 le monstre finale: lancez la sonde sur les particules lorsque qu'il n'y en a plus lancez a nouveau la sonde, car il ne restera plus que le vaisseau il explosera. passez au stage suivant.

LEVEL 6**LEGENDE**

- (X) Vaisseau (A) Armes (→) trajectoire a suivre

Dans ce labyrinthe, suivez principalement la flèche (→) en faisant très attention aux vaisseaux. Sauf au n° 1, il faut se coller à la paroi et lancer la sonde, ne plus bouger, elle détruira successivement tous les ennemis. Sauf les 3 derniers, où ils faudra leur lancer un punch. passez au niveau suivant.

LEVEL 7**LEGENDE**

- (A) ARMES (X) VAISSEAUX ENNEMIS (chenille) (X) POINT FAIBLE

1 Avance vite pour l'évitez. 2 se placez au (X) attendez que la chenille passe tout en évitant les boules ne pas essayez de pendre (A) vous serez en sécurité. au n° 3 Allez tout de suite se coller sur le sol et leurs tuez/dessus. Pour détruire le vaisseau il faut absolument avoir la petite boule sur le haut du vaisseau, lorsque le monstre apparaît se coller sur le bord de l'écran, au milieu de manière à être pas au monstre tuez sans cesse ne bougez surtout pas vous êtes à l'abri un moment le monstre aura reçu trop de tuez et explosera.

LEVEL 8**LEGENDE**

- (A) Armes (V) VAISSEAUX ENNEMIS (X) Point Faible

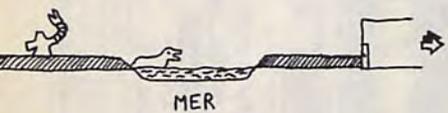
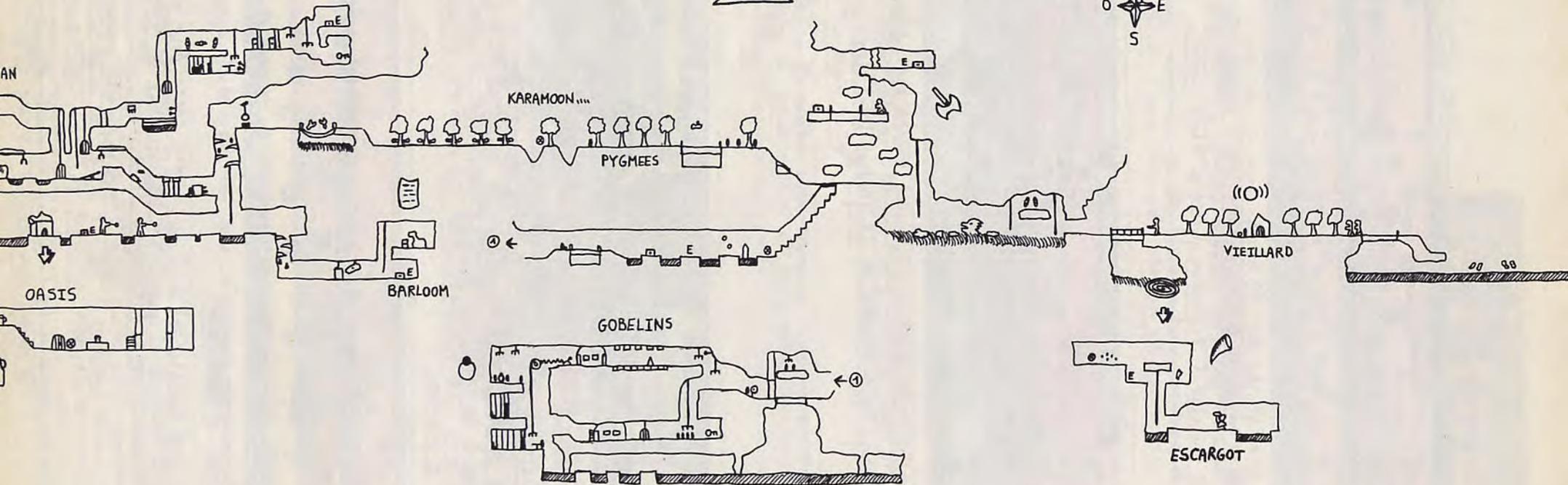
Dans ce levels il n'y a pas grand chose à dire sauf qu'il faut sans cesse être en mouvement au n° 1 se placez vers le fond elle vous suivra jusqu'à la fin mais ne vous touchera pas le monstre finale se coller contre la paroi et tuez sans cesse.

CONGRATULATION

TU ES UN "PRO" THE END

Plan de FRANCK NICCOX

BEAST II



CONGRATULATIONS !!....

LÉGENDES :

- = pièces d'or
- E = potions d'énergie
- O = clés
- ⤵ = cor de brume
- ⊙ = ring
- ⊞ = bière
- ⊞ = parchemin
- ⤵ = Rache
- ((O)) = arme contre Zelek
- ⊙ = départ



SHUFFLEPUCK CAFE

ST/AMIGA/PC/CPC/MAC

Voici un guide des différents personnages que vous rencontrerez dans ce soft et comment les aborder:

SKIP FREENEY : Si vous n'arrivez pas à battre ce gars-là, vous feriez mieux d'arrêter de jouer tout de suite: il ne pose aucun problème.

VINNIE THE DWEEB: Là encore, pas grand souci à vous faire de celui-là. Essayez d'envoyer le palet sur les côtés, cela vous rapportera de nombreux points.

VISINE ORB: Visine a tendance à s'enervier si vous lui lancez le palais trop fort, et relancera ce dernier encore plus fort. Prenez garde également à son service meurtrier qui rebondit de chaque côté de la table. Excepté cela, il ne devrait pas vous poser de trop gros problèmes.

LA PRINCESSE BEJIN: Ne vous fiez pas à son agréable apparence car son service pourrait vous faire tomber à la renverse. Il y a un léger bruit avant qu'elle envoie le palet. En mémorisant les tons vous pourrez savoir comment elle va servir. Vous découvrirez que dans ces tons, l'un est plus long que l'autre. Lorsque vous entendez le son le plus long, positionnez votre batte au centre de la table. Lorsqu'elle servira, le palet devrait rebondir en dehors de la table et heurter votre batte, pour revenir vers la princesse. Lorsque vous entendez le son le plus court, mettez votre batte du même côté qu'elle. Vous pourrez alors renvoyer le palet facilement. Une fois le service maîtrisé, vous ne devriez plus avoir de problèmes avec Bejin.

LE GENERAL: C'est là que les choses se corsent. Le général est un très bon joueur, très difficile à battre. Essayez de viser dans les coins de la table et tapez le palet de toutes vos forces. Si vous le frappez trop légèrement il vous reviendra comme un boulet de canon.

LEXAN SMYTHE -WORTHINGTON Ne vous découragez pas du très bon départ que prends votre adversaire. Plus vous commencerez à prendre du poil de la bête et plus il deviendra soûl, et sera par conséquent incapable de vous battre. Le point faible de Lexan est le côté droit de la table. Lancez sans arrêt le palet de ce côté au début et la victoire sera à vous.

BIFF RAUNCH: La réelle difficulté commence ici. Soyez prêt, car Biff est un sacré joueur. Son service est un véritable boulet de canon. Ses réflexes et sa précision de tir sont également parfaites et il déteste perdre. Il n'existe pas de véritable tip concernant ce gars-là. Frappez le palet aussi fort que vous le pourrez, utilisez tous les angles et préparez-vous à un match épuisant. Il semble que Biff ait la même faiblesse que Lexan alors essayez de taper le palet dans le côté droit de la table.

NEURAL TTOILLE: Bien que Neural apparaisse comme un joueur très brillant, sa seule force réelle réside dans son service qui est très puissant. Vous devrez être très rapide mais après avoir maîtrisé ce service, vous ne devriez plus avoir trop de problèmes. Tirez doucement sans arrêt car Neural renverra le palet à la même vitesse et lorsque il commencera à se ramollir un peu, smashez de toutes vos forces dans le côté opposé.

SAVAGE

```

1 REM TOUT A L'INFINIE POUR LES 3 NIVEAUX
2 REM POUR SAVAGE VERSION COMMODORE
10 B=0:FOR I= 320 TO 359 :READ A:B=B+A:POKE I,A-5:NEXT
15 FOR I=49375 TO 49458:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 IF B<> 15338 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
30 SYS 49375
40 DATA 178,18,225,174,178,49,110,131,49,118
50 DATA 131,49,243,99,49,124,100,174,101,49
60 DATA 71,131,49,168,36,49,88,36,49,59
70 DATA 131,174,178,49,20,114,49,118,102,101
80 DATA 167,239,165,197,147,45,8,145,46,8
90 DATA 101,174,9,146,189,8,174,79,146,190
100 DATA 8,174,204,146,191,8,174,48,146,192
110 DATA 8,174,135,146,193,8,81,242,251,174
120 DATA 37,146,257,230,174,69,146,258,230,174
130 DATA 6,146,259,230,170,8,206,231,213,23
140 DATA 174,106,146,190,8,174,244,146,191,8
150 DATA 14,193,8,174,138,146,192,8,81,194
160 DATA 8,75,91,72,74,79,89
    
```

C 64

● Le jour où l'on a reçu le soft, les testeurs disaient que c'était trop dur de jouer avec une seule vie. Alors pour leur faire plaisir on passe les deux codes qui permettent d'avoir quelques vies supplémentaires : Pour la deuxième partie: SABATTA Pour la troisième: PORSCHE (OMD)

AMIGA/C 64

```

10 REM Vies infinies pour SAVAGE partie I version K7
15 REM de Christophe ESCOT-SEP
20 MEMORY &9FFF:LOAD"LEVEL1!",&A000
30 POKE &A0E2,&C1:POKE &A0E3,&A1
40 FOR I=0 TO 7:READ A$
50 POKE &A1C1+I,VAL("&"+A$):NEXT
60 CALL &A000
70 DATA 3E,FF,32,3C,3,C3,00,01
    
```

● Version I disquette :
POKE &033C,&FF
(Eric)

● Version II disquette :
POKE &0D63,&3C
(Eric)

● Version III disquette :
POKE &083C,&3E
POKE &083D,&FF
POKE &083E,&00
(Eric)

CPC

```

10 REM Vies infinies pour SAVAGE partie II version K7
15 REM de Christophe ESCOT-SEP
20 MEMORY &9FFF:LOAD"LEVEL2!",&A000
30 POKE &A0E2,&C1:POKE &A0E3,&A1
40 FOR I=0 TO 7:READ A$
50 POKE &A1C1+I,VAL("&"+A$):NEXT
60 CALL &A000
70 DATA 3E,FF,32,B1,26,C3,00,01
    
```

● Version I Casette
Vies infinies et invulnérabilité :
POKE &D3A,&C3

● Version III Casette
Vies infinies :
POKE &E72A,&A7
Energie infinie :
POKE &E774,&A7
Suppression des ennemis :
POKE &5B18,&C9

```

10 REM Vies infinies pour SAVAGE partie III version K7
15 REM de Christophe ESCOT-SEP
20 MEMORY &9FFF:LOAD"LEVEL3!",&A000
30 POKE &A0E2,&C1:POKE &A0E3,&A1
40 FOR I=0 TO 7:READ A$
50 POKE &A1C1+I,VAL("&"+A$):NEXT
60 CALL &A000
70 DATA 3E,FF,32,00,0D,C3,00,01
    
```

● Version II Casette
Vies infinies :
POKE &82E,&A7:POKE &D45,&A7
POKE &DF2B,&A7
Energie infinie :
POKE &818,&A7:POKE &D45,&A7
POKE &DF2B,&A7
Suppression des ennemis :
POKE &4AA,&01

```

1 REM Vies infinies SAVAGE partie I version Disquette
2 REM d'Eric
10 MODE 2:PRINT"SAVAGE PARTIE 1"
20 PRINT:PRINT"Inserez la face A puis pressez une touche":CALL &BB06
30 LOAD"loader2.bin"
40 POKE &A0B1,0:POKE &A0B2,&A1
50 FOR I=&A100 TO &A107:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT I
60 DATA 3E,FF,32,3C,03,C3,00,01:CALL &A000
    
```

● Les codes d'accès pour avoir des vies infinies supplémentaires : pour la deuxième partie, tapez "SABATTA". (SQBQTTQ pour les possesseurs de claviers AZERTY). pour la troisième partie, tapez "FERGUS".

```

1 REM Vies infinies SAVAGE partie II version Disquette
2 REM d'Eric
10 MODE 2:PRINT "SAVAGE PARTIE 2"
20 PRINT:PRINT"Inserez la face B puis pressez une touche":CALL &BB06
30 LOAD"loader.bin"
40 POKE &A0B1,0:POKE &A0B2,&A1
50 FOR I=&A100 TO &A107:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT I
60 DATA 3E,3C,32,63,0D,C3,00,01:CALL &A000
    
```

Première partie :

A partir du monstre 2, garder les eclairs jusqu'à la fin. Pour abattre le monstre 1 sans perdre d'énergie, attendre qu'il ait fait ses 2 bonds en avant, se coller à lui puis tirer en avançant. Pour abattre le monstre 2, rester sur le pas de porte (idem pour les monstres 4 et 5). Pour le monstre 3, rester sur la marche.

```

1 REM Vies infinies SAVAGE partie III version Disquette
2 REM d'Eric
10 MODE 2:PRINT "SAVAGE PARTIE 3"
20 PRINT:PRINT"Inserez la face B puis pressez une touche":CALL &BB06
30 LOAD"loader2.bin"
40 POKE &A0B1,1:POKE &A0B2,&A1
50 FOR I=&A101 TO &A10E:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT I
60 DATA 21,3C,08,36,3E,23,36,FF,23,36,00,C3,00,01:CALL &A000
    
```

Troisième partie

Les bulles contenant les vampires bleus explosent d'elles-même au bout de quelques instants. Les chaudrons redonnent de l'énergie. Il faut posséder les 4 couronnes pour finir le jeu. Les étoiles sont indestructibles. Le monstre rouge, s'il est abattu, donne une vie en plus. (Thomas LAHAYE)

SAMOURAI WARRIOR

```

1 REM pour SAMOURAI WARRIOR version Cassettes
10 DATA 58,122,188,50,38,191,42,123,188,34,39,191
20 DATA 62,195,33,24,191,50,122,188,34,123,188,201
30 DATA 245,58,70,191,254,255,40,9,62,255,50,70
40 DATA 191,241,0,0,0,229,62,195,33,71,191,50
50 DATA 112,62,34,113,62,58,38,191,42,39,191,50
60 DATA 122,188,34,123,188,225,241,195,122,188,0,50
70 DATA 70,161,20,245,58,146,191,60,254,50,32,26
80 DATA 229,33,115,191,62,195,50,58,1,34,59,1
90 DATA 62,50,33,70,161,50,112,62,34,113,62,225
100 DATA 241,233,50,146,191,241,233,229,245,62,195,33
110 DATA 133,191,50,117,1,34,118,1,241,225,195,72
120 DATA 1,245,62,183,50,8,23,241,1,1,1,195
130 DATA 120,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
140 MODE 1:CALL 48439:FOR A=48896 TO 49042:READ B
150 C=C+B:POKE A,B:NEXT A
160 IF C<>16149 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
170 CALL &BF00
180 PRINT:PRINT "Préparez la cassette...":RUN "!"
    
```

```

10 REM Energie infinie sur SAMOURAI WARRIOR version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9000:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3595 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL... PUIS UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
90 DATA 21,22,A0,11,00,BF,01,40,00,ED,B0,1E,00,53,0E,41
100 DATA 21,00,01,DF,29,A0,AF,32,CC,01,3E,BF,32,CD,01,C3
110 DATA 00,01,AF,32,08,17,C3,86,05,66,C6,07,00,00,00
    
```

● Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : 3A 8D 03 90 DA et les remplacer par : 3A 8D 03 00 DA
POKE &1708,0
(MAUBERT)

CPC

● Hé oui, il existe un code pour avoir l'invulnérabilité, il suffit d'aller taper HHDSFHHS dans le tableau des scores, et si l'envie de désactiver ce mode trop facile vous venait à l'idée, il suffit de le retaper encore une fois dans le tableau des scores.

C 64

● Pour avoir de l'énergie infinie, faite un reset après le chargement du jeu et tapez :
POKE 15502,96
POKE 15507,255
Pour reprendre le jeu tapez : SYS 24576
(Regis LYARD)

SDI

```

10 REM Vies infinies pour SDI K7 de FUNARO
20 B=0:MEMORY &5000
30 FOR I=&BE00 TO &BE34
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>5806 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
70 LOAD "sdi"
80 CALL &BE00
90 DATA 33,22,189,54,195,35,54,14,35
100 DATA 54,190,195,234,153,33,23,190
110 DATA 34,79,166,195,8,166,221,33
120 DATA 185,168,17,171,0,205,72,168
130 DATA 33,42,190,34,98,169,195,227
140 DATA 168,62,167,50,73,58,50,146
150 DATA 58,195,144,56,74,79,89
    
```

● Une fois dans les HIGHSCORES, il suffit de taper ALERIC et vous pourrez changer de tableau en appuyant sur 'F'.

● Appuyez sur 'X', 'C', 'T' et la barre d'espace pendant le menu, et hop !
(David DANTAN)

● Pour avoir des vies infinies avec un éditeur de secteur/fichiers de type "MUTIL" ou "DISKDOCTOR" éditer le fichier ABSCODE.GPR puis à l'adresse \$24CA remplacer les octets \$6E24 par \$6024.
(Sébastien GROSBOIS)

ST

● Pour avoir des vies infinies :
POKE &3A49,0
POKE &3A92,0
(Patrice MAUBERT)

CPC

SLAPFIGHT

● Solution de Slapfight sur CPC: Après les grilles où il y a des bêtes, une bouche rectangulaire apparaît, ainsi que d'autres bêtes. Mettez vous:

- En bas de l'écran
- En face de la bouche
- N'arrêtez pas de tirer (de préférence au laser)

Et voilà c'est gagné, ne vous inquiétez pas si game over est affiché l'écran, c'est normal.
(Benoît CSAKVARY)

● Tu obtiendras 150 000 points si tu accèdes à la seconde section sans jamais tirer. De même, tu seras positionné juste après la première cellule et récompensé par deux vaisseaux supplémentaires. Tu ne devras cependant compter que sur ta première vie.

ST

● Pour avoir les vies infinies:
POKE 10239,44

C 64

● Pour accéder à la 2ème partie, voici un code d'enfer:

2C 70 4D 72 23 A5 6

Vous vous retrouverez avec 6 vaisseaux en réserve et un laser. Si vous préférez les bombes tapez 2B...

Pour avoir des millions de points tapez une autre lettre que le D (au choix A, B, C).
(Stéphane GIANNOTTI)

THOMSON

3615 JOYSTICK

LE SERVEUR AUX 5000 VIES INFINIES

SHACKLED

```

10 'Energie infinie sur SHACKLED version Disquette de Cyrille et Eric
20 MODE 1:BORDER 0:INK 0,6:INK 1,24:INK 2,0:INK 3,26
30 OUT &FA7E,1:FOR I=&76DF TO &76DF+881:READ a$:POKE I,VAL("&"+a$):X=X+VAL("&"+a$):NEXT
35 POKE &76DE,&F3:RESTORE 410:FOR i=&BF00 TO &BF00+47:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
40 IF X->100033 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 CALL &76DE
60 DATA DD,21,FB,79,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,CD,79,5D,CD,12,79,21,CB,79
70 DATA 35,CA,F4,77,21,CC,79,35,20,17,21,97,75,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
80 DATA F1,3C,FE,10,20,F0,CD,8B,78,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23
90 DATA DD,46,00,DD,23,DD,7E,00,32,C0,77,DD,23,DD,7E,00,32,AA,77,DD,23,DD,7E,00
100 DATA 32,B1,77,32,C3,77,DD,23,DD,7E,00,32,E9,77,DD,23,DD,7E,00,32,EA,77,DD,23
110 DATA 22,C3,79,ED,43,C1,79,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D
120 DATA 10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9,22,C6,79,43,E1,78,32,C5,79,B7,28,07,C5
130 DATA CD,93,78,C1,10,F9,ED,5B,C6,79,7A,B3,28,0D,ED,53,C8,79,CD,93,78,21,FF,FF
140 DATA 22,C8,79,2A,C3,79,ED,5B,C1,79,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B
150 DATA 1B,7A,B3,C2,AF,77,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,DA
160 DATA ED,4B,C3,79,ED,5B,C1,79,21,00,00,0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B,7A,B3,C2,DA
170 DATA 77,11,00,00,A7,ED,52,C2,08,78,C3,F4,76,CD,48,79,01,8D,7F,21,57,AE,11,00
180 DATA 7D,D9,31,F8,BF,FB,C3,00,BF,CD,FC,78,F3,21,0E,78,AF,77,2B,7C,B5,C2,0F,78
190 DATA 21,8B,78,AF,77,23,7C,FE,C0,20,F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,CD,6D,78,3E,05,0E,0A
200 DATA CD,6D,78,3E,0A,0E,0F,CD,6D,78,01,E2,04,CD,67,78,3E,05,0E,05,CD,6D,78,3E
210 DATA 0A,0E,0F,CD,6D,78,01,C4,09,CD,67,78,1D,20,D5,21,62,78,11,00,00,01,05,00
220 DATA ED,B0,C7,01,89,7F,ED,49,0E,78,B1,20,FB,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6,C0
230 DATA ED,79,E6,3F,ED,79,06,F4,ED,49,06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB,06,0A,76
240 DATA 10,FD,F3,C9,3A,CE,79,C6,C1,4F,3A,CD,79,47,CD,BF,78,D2,0B,78,3A,CE,79,3C
250 DATA 32,CE,79,FE,09,C0,E5,AF,32,CE,79,3A,CD,79,3C,32,CD,79,5F,CD,12,79,E1,C9
260 DATA D5,E5,79,32,DB,79,32,DD,79,78,32,D9,79,01,7E,FB,21,D7,79,1E,09,CD,4F,79
270 DATA E1,ED,5B,C8,79,CD,6F,79,E5,CD,8B,79,E1,D1,3A,D0,79,FE,40,20,0E,3A,D1,79
280 DATA FE,80,20,07,3A,D2,79,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,08,CD,A6,79,CD,8B,79
290 DATA 3E,07,CD,A6,79,AF,CD,A6,79,18,10,01,7E,FB,3E,0F,CD,A6,79,AF,CD,A6,79,7B
300 DATA CD,A6,79,3E,08,CD,A6,79,CD,8B,79,3A,D0,79,E6,20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA,3E
310 DATA 01,ED,79,06,02,11,00,00,1B,7A,B3,20,FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9
320 DATA 7E,CD,A6,79,23,1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,5E,79,E6,20,20,F1
330 DATA C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,6F,79,E6,20,C8,7A,B3,C2,68,79,0C,ED,78
340 DATA 0D,ED,78,F2,80,79,E6,20,C2,7C,79,C9,21,D0,79,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78
350 DATA 0D,77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,B6,10,20,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30
360 DATA 03,C3,0B,78,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00,00
370 DATA 00,FF,FF,00,05,02,00,00,03,FE,22,00,00,00,00,00,4C,00,00,00,C1,02,C9,2A
380 DATA FF,28,43,29,20,31,39,38,37,20,41,50,50,4C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43,49
390 DATA 41,54,45,53,00,04,00,C0,00,40,CB,5C,B3,2B,9C,40,00,30,75,A1,6D,4B,52,01
400 DATA 70,7B,90,2B,60,52,31,58,E5,F8,A7,00,01,2E,47,34,F7,11
410 DATA 21,70,7B,11,70,75,01,90,2B,ED,B0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
420 DATA 21,a7,5b,36,00,23,36,00,23,36,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C3,00,9F
    
```

● Après avoir passé le premier niveau, dès que vous aurez perdu, enlever la disquette. Appuyer une fois sur le bouton, l'ordinateur essaiera de charger et repassera la musique. Rappuyer, alors sur le bouton pour revenir au niveau, juste après le chargement de la dernière partie.

(Florestan TREMEN)

CPC

CPC

ST

● Voici un truc pour aller à la fin de SHACKLED.

Au niveau un, ramasser la clé, et entrez dans le passage secret juste en dessous de la clé. Vous ne voyez plus votre personnage, mais vous pouvez encore le diriger. Déplacez vous vers le bas, le plus loin possible, puis vers la droite, là aussi jusqu'au bout. Dirigez-vous ensuite vers le haut, et vous vous trouverez alors dans une petite pièce, où se trouve une porte fermée à clé. Ouvrez cette porte et entrez dans la pièce suivante. Là, il y a une autre porte, traversez-la, et hop vous voilà à la fin de SHACKLED.

(Olivier BALANTZIAN)

SHOCKAY RIDER CPC

● Invulnérabilité :
POKE &7D8E,0

```

1 REM Invulnérabilité sur SHOCKWAY RIDER vers K7
10 OPENOUT "X":MEMORY &7CF:LOAD"
15 POKE &868,&80:POKE &869,&BE
20 FOR I=&BE80 TO &BE09:READ A:POKE I,A:NEXT
25 CALL &7D0
30 DATA 175,50,210,118,50,151,150,195,164,115
    
```

SCOOBY DOO

● Vies infinies :
POKE 7450,96
Execution : SYS 2560

C 64

```

10 REM Vies infinies pour SCOOBY DOO version DK
20 ùUSER,1:MEMORY &16C9
30 LOAD"SCOOB1",&16CA:LOAD"SCOOB2",&66E8
40 POKE &7A26,0:POKE &7683,50
50 CALL &66E8
    
```

CPC

SABOTEUR II CPC

● Energie infinie : POKE &960E,0
Temps infini : POKE &33FA,0

```

1 'Vies infinies sur SABOTEUR II
2 'version Cassette
10 OPENOUT "D"
20 MEMORY &3FF
30 INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0
40 LOAD "NINJA",&C000
50 LOAD "CODE",&4000
60 POKE 40000,a+2:POKE &960E,0
70 CALL &400
    
```

SALAMANDER

● Pour avoir des vies infinies :
POKE &2F37,&29
(Marc MANUEL)

CPC

● Pour avoir 128 Vies :
POKE 11055,128
(Philippe RISCHEBE)

C 64

SIDE ARMS

CPC

● Pour avoir 255 vies prendre un éditeur de secteurs et rechercher la chaîne hexadécimale suivante: 07-3A-52-03-B7-CC-6F-06, et la remplacer par : 07-3A-52-FF-B7-CC-6F-06.
(Diego PRADOS)

● Pour avoir des vies infinies :
POKE &68C,&C9

SHINOBI

```

10 ' VIES ET TEMPS INFINIS POUR SHINOBI
20 ' AMSTRAD CPC 6128 DISK
30 ' (C) DAVID SIKI & JOYSTICK HEBDO
40 MODE 2:PRINT"PATIENTEZ ..."
50 ADR=&2640:FOR A=110 TO 350 STEP 10:D=0
60 FOR B=0 TO 20:READ B$:C=VAL("&"+B$):D=D+C:POKE B+ADR,C:NEXT
70 READ B$:IF D<>VAL("&"+B$) THEN PRINT"ERREUR EN LIGNE";A:END
80 ADR=ADR+21:NEXT
90 PRINT:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL DE SHINOBI ET TAPPEZ UNE TOUCHE"
100 CALL &BB00:CALL &BB06:CALL &2640
110 DATA 00,21,00,26,11,00,A6,01,00,03,ED,B0,21,87,A6,0E,FF,C3,16,BD,AF,73F
120 DATA F5,46,48,23,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F1,06,0D,48,CD,38,BC,A8F
130 DATA 1E,06,18,08,F3,1E,65,01,7E,FA,ED,59,06,F5,ED,78,1F,3B,FB,ED,78,990
140 DATA 1F,30,FB,1D,20,F1,F3,C9,3E,01,CD,0E,BC,21,3C,A8,CD,54,A6,CD,6E,A11
150 DATA A6,3E,02,32,38,A8,C6,4A,32,33,A8,CD,F0,A6,3E,28,21,00,0D,CD,FA,8D3
160 DATA A6,3E,C9,32,0B,37,21,BC,A6,11,76,37,01,06,00,ED,B0,18,0E,3E,06,670
170 DATA 32,8B,0D,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,01,8E,7F,ED,49,AF,C3,00,480
180 DATA 0D,3E,28,18,01,AF,01,01,BC,ED,49,04,ED,79,C9,3E,10,01,54,7F,ED,771
190 DATA 79,ED,49,3D,F2,E7,A6,C9,0E,C8,21,55,A8,16,00,C3,58,A7,4F,DD,21,A4D
200 DATA 55,A8,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18,F0,DD,56,01,97F
210 DATA DD,5E,0D,DD,A6,03,3E,19,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,3E,A7,0E,18,799
220 DATA C5,F5,E5,D5,CD,3E,A7,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83,67,1E,01,14,BD4
230 DATA 18,DA,3E,4C,32,33,A8,3E,06,32,38,A8,79,1D,93,32,E0,A7,7B,32,CB,839
240 DATA A7,1E,C1,4B,C3,59,A7,59,7A,32,2C,A8,32,35,A8,22,81,A7,7B,32,37,8AA
250 DATA A8,79,32,39,A8,01,2F,A8,CD,9B,A7,3A,4C,A8,B7,20,F4,11,29,A8,CD,9D3
260 DATA 85,A7,11,32,A8,21,3C,A8,18,1E,CD,96,A7,11,2D,A8,CD,9B,A7,21,4C,8BE
270 DATA A8,CB,6E,28,F3,C9,01,23,A8,18,0B,01,0B,A8,21,4C,A8,18,03,01,D4,76D
280 DATA A7,ED,43,CD,A7,1A,47,C5,13,1A,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,FA,B3,BD1
290 DATA A7,F1,0C,ED,79,06,08,10,FE,C1,10,E6,01,7E,FB,11,00,00,C3,D4,A7,9A6
300 DATA 0C,ED,78,0D,1B,ED,78,F2,D4,A7,7A,B3,C2,CF,A7,11,00,00,0C,ED,78,A52
310 DATA 77,0D,23,1B,7A,B3,CA,FE,A7,ED,78,F2,ED,A7,E6,20,C2,E1,A7,C3,08,C64
320 DATA A8,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,FE,A7,E6,20,C2,FA,A7,21,4C,A8,ED,78,FE,D03
330 DATA C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,9D4
340 DATA ED,78,F2,23,A8,C9,03,0F,00,00,01,08,02,4A,00,09,00,00,00,00,45B
350 DATA 00,00,2A,FF,0D,01,03,04,09,0A,0C,0D,0F,02,06,08,12,14,18,2C,00,1F3

```

CPC

● Pour avoir de vies infinies, faites
POKE &0F62,0.
Pour avoir du temps infini, faites
POKE &3707,&A7.
(Patrice MAUBERT)

CPC

C 64

```

10 REM SHINOBI COMMODORE
20 REM VIES INFINIES PAR LUCAS
30 REM POUR JOYSTICK HEBDO
40 PRINT CHR$(147)
50 FOR I=304 TO 343
60 READ A:POKE I,A
70 NEXT
80 SYS 304
90 REM JOYSTICK HEBDO
100 DATA 32,86,245,169,64,141,41
101 DATA 4,169,1,141,42,4,76,64,3
102 DATA 169,173,141,117,8,169
103 DATA 160,141,119,8,169,28,141
104 DATA 120,8,76,13
105 DATA 8,0,0,0,0,0,0

```

SHORT CIRCUIT

CPC

```

1 REM Vies infinies pour SHORT CIRCUIT I & II version Disquette
10 MODE 1:PRINT"INSERER SHORT CIRCUIT":CALL &BB18
20 MEMORY &2FFF:LOAD"DISC.BIN":FOR I=16147 TO 16156
30 READ A:POKE I,A:NEXT:DATA 62,113,50,118,0,62,150,50,180,0
40 FOR I=&BD00 TO &BD30:READ A:POKE I,A:NEXT
50 DATA 33,139,161,54,11,35,54,189,195,115,161,33,129,2,54
60 DATA 128,35,54,11,33,33,189,17,128,11,1,31,0,237,176,195
70 DATA 10,2,33,72,13,54,0,35,54,0,33,207,13,54,201,195,3,12
80 FOR I=20480 TO 20607:READ A:POKE I,A:NEXT
90 POKE &30,&C3:POKE &31,0:POKE &32,&BD:CALL &3EDA
100 DATA 66,85,71,126,79,70,70,59,59,253,38,160,253,46,46,253
110 DATA 227,1,46,0,253,9,253,93,253,84,107,98,1,122,4,237,87
120 DATA 228,0,191,237,95,174,119,237,160,224,59,59,232,237
130 DATA 75,167,164,6,128,17,0,160,197,26,213,17,40,5,145,33
140 DATA 128,160,174,119,35,29,194,65,160,21,194,65,160,209
150 DATA 19,193,79,5,194,55,160,33,0,0,17,115,161,6,26,197,26
160 DATA 19,6,0,79,9,193,5,194,92,160,17,120,8,167,237,82,8,33
170 DATA 46,160,6,61,54,201,35,16,251,8,202,152,160,195,158,161

```

```

1 'Ouverture de certaines portes
2 'sur SHORT CIRCUIT I version cassette
10 B=0:MODE 1:MEMORY 14766:LOAD"":FOR I=&BE00 TO &BE4B
20 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF B=7067 THEN CALL &BE00
40 PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA 62,195,50,226,57,33,20,190,34,227,57,33,255,171,17
60 DATA 64,0,195,175,57,62,168,50,0,2,33,69,229,34,1,2,243
70 DATA 241,201,221,33,0,191,17,79,0,205,78,188,62,195,50
80 DATA 27,191,33,58,190,34,28,191,195,0,191,62,24,50,126
90 DATA 13,50,299,12,33,24,252,34,158,13,195,10,2,0

```

```

1 'Invulnérabilité sur SHORT CIRCUIT II version Cassette
10 B=0:MODE 1:MEMORY 14766:LOAD"":FOR I=&BE00 TO &BE63
20 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF B=9058 THEN CALL &BE00
40 PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA 62,195,50,226,57,33,20,190,34,227,57,33,255,171,17,64
60 DATA 0,195,175,57,62,168,50,0,2,33,69,229,34,1,2,243,241
70 DATA 201,221,33,0,191,17,79,0,205,78,188,62,195,50,27,191
80 DATA 33,58,190,34,28,191,195,0,191,221,33,51,11,17,205,96
90 DATA 205,201,3,175,50,124,12,50,70,32,62,24,50,6,31,50,221
100 DATA 30,50,152,30,50,252,27,62,201,50,7,30,195,10,2,0,0,0

```

● Pour avoir:
-Le laser:
POKE &105B,&3E
POKE &105C,&80
POKE &105D,0
-La carte magnétique:
POKE &0D9E,&3E
POKE &0D9F,&80
POKE &0DA0,0

● Pour avoir:
-La clef:
POKE &0F5E,&3E
POKE &0F5F,&80
POKE &0F60,0

● Pour avoir:
-Le saut:
POKE &1068,&3E
POKE &1069,&80
POKE &106A,0
Pour avoir:
-La clef:
POKE &0F5E,&3E
POKE &0F5F,&80
POKE &0F60,0

● Pour avoir:
-Energie infinie:
POKE &0C7C,0
POKE &2046,0
-Le trousseau de clefs:
POKE &0D80,&3E
POKE &0D81,&80
POKE &0D82,0

SILKWORM

```

10 ' VIES INFINIES POUR SILKWORM
20 ' AMSTRAD CPC 6128 DISK
30 ' PAR DAVID SIKI
40 MODE 1:PRINT"PATIENTEZ ..."
50 ADR=&A2B8:FOR A=110 TO 320 STEP 10:D=0
60 FOR B=0 TO 20:READ B$:C=VAL("&"+B$):D=D+C:POKE B+ADR,C:NEXT
70 READ B$:IF D<>VAL("&"+B$) THEN PRINT"ERREUR EN LIGNE":A:END
80 ADR=ADR+21:NEXT
90 PRINT:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL DE SILKWORM ET TAPPEZ UNE TOUCHE"
100 CALL &BB00:CALL &BB06:CALL &A2B8
110 DATA 0E,FF,21,C0,A2,CD,16,BD,AF,47,48,C5,F5,CD,32,BC,F1,C1,3C,FE,10,BDF
120 DATA 20,F4,CD,7A,A4,AF,CD,0E,BC,F3,01,7F,FA,ED,49,06,08,21,00,80,2B,9C2
130 DATA 7D,B4,20,FB,10,F6,3E,02,21,45,40,CD,0A,A3,3E,03,21,00,C0,CD,0A,7AB
140 DATA A3,AF,21,00,00,22,6B,4D,32,69,4D,01,7E,FA,ED,49,C3,FE,99,4F,DD,96A
150 DATA 21,6D,A4,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD,23,DD,18,F0,DD,56,9B3
160 DATA 01,DD,5E,02,DD,46,03,3E,19,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,4E,A3,0E,78E
170 DATA 18,C5,F5,E5,D5,CD,4E,A3,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83,67,1E,01,BE4
180 DATA 14,18,DA,3E,4C,32,49,A4,3E,06,32,4E,A4,79,1D,93,32,F6,A3,7B,32,7B8
190 DATA E1,A3,1E,23,4B,C3,69,A3,59,7A,32,42,A4,32,4B,A4,22,97,A3,7B,32,8F4
200 DATA 4D,A4,79,32,4F,A4,11,45,A4,CD,B1,A3,11,48,A4,21,00,C0,18,1E,CD,AC,A3,11,967
210 DATA CD,9B,A3,11,45,A4,CD,B1,A3,11,48,A4,21,00,C0,18,1E,CD,AC,A3,11,967
220 DATA 43,A4,CD,B1,A3,21,64,A4,CB,6E,28,F3,C9,01,39,A4,18,0B,01,21,A4,915
230 DATA 21,64,A4,18,03,01,EA,A3,ED,43,E3,A3,1A,47,C5,13,1A,01,7E,FB,F5,94A
240 DATA ED,78,7F,02,4F,F8,C9,A3,F1,0C,ED,79,06,08,10,FE,C1,10,E6,01,7E,B32
250 DATA FB,11,00,00,C3,EA,A3,0C,ED,78,0D,1B,ED,78,F2,EA,A3,7A,B3,C2,E5,BAD
260 DATA A3,11,00,00,0C,ED,78,77,0D,23,1B,7A,B3,CA,14,A4,ED,78,F2,03,A4,894
270 DATA E6,20,C2,F7,A3,C3,1E,A4,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,14,A4,E6,20,C2,10,B4C
280 DATA A4,21,64,A4,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,9D7
290 DATA ED,78,E6,10,20,E9,C9,ED,78,F2,39,A4,C9,03,0F,00,00,01,08,02,4A,891
300 DATA 00,09,00,00,00,00,00,00,2A,FF,00,0D,09,13,05,0F,0B,03,01,18,196
310 DATA 14,00,06,10,0C,1A,00,A4,00,00,00,00,00,00,00,01,05,01,40,13B
320 DATA 02,07,11,60,03,0B,11,40,E5,C5,CD,38,BC,D1,DF,83,A4,C9,63,C7,07,915
    
```

CPC

● Voici deux cheat mode, en effet il y a deux versions de ce jeu, alors trouvez quelle est celle qui convient à la votre. Première version:

Laissez enfoncée la touche HELP, et pressez le bouton de feu de votre JOYSTICK pour démarrer le jeu. Vous avez ainsi les vies infinies, et vous pouvez terminer chaque niveau en pressant les touches du pavé numérique 0 à 1 et le signe moins.

Deuxième version: Si lorsque vous appliquez le cheat mode précédant, on vous affiche un message qui commence par "Congratulazioni you have found...", retournez à la page de sélection, tapez 'scrap 28' et démarrez le jeu. Le résultat est le même que pour le truc précédent.

(DEMANNET)

AMIGA

● Pour avoir des vies infinies et choisir son niveau, pressez la touche "HELP" et commencer à jouer. Pour changer de tableau, appuyez sur l'un des chiffres du pavé numérique, correspondant au niveau.

(DEMANNET)

```

10 REM SILKWORM AMSTRAD K7
20 REM pour JOYSTICK HEBDO de Sébastien HAMON
30 REM Vies Infinies.
40 MEMORY &5000
50 FOR I=&BE00 TO &BE31
60 READ A:POKE I,A:B=B+A
70 NEXT
80 IF B<>5667 THEN PRINT"ERREUR DATAS.":END
90 LOAD"SILKWORM":CALL &BE00
100 DATA 33,22,189,54,195,35
101 DATA 54,14,35,54,190,195
102 DATA 217,153,33,23,190,34
103 DATA 78,166,195,8,166,221
104 DATA 33,184,168,17,194,0
105 DATA 205,71,168,33,42,190
106 DATA 34,120,169,195,226,168
107 DATA 62,0,50,105,77,195
108 DATA 254,153
    
```

CPC

● Pour avoir des vies infinies :
POKE &4D69,0:POKE &4D6A,0
POKE &4D6B,0
(David SIKI)

● Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets : 67F2 08EC 0000 0048 536C 0040, une fois trouvés remplacez-les par 67F2 08EC 0000 0048 602E 0040
Comment??? Ca vous plaît pas??? Qu'à cela ne tienne!!

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets : 66E2 536E 00A2 002E, une fois trouvés remplacez-les par 66E2 6002 00A2 002E

Pour garder les bonus de tirs, recherchez les octets : 397C 00C8 0008 426C 0004, une fois trouvés remplacez-les par 397C 00C8 0008 4E75 0004

ATTENTION : C'est 4E75 et non pas 4E71 !
(The EradiKator)

ST

```

10 REM Vies infinies, invulnérabilité
15 REM Suppression des ennemis
20 REM Pour SILKWORM par LUCAS
30 POKE 53280,1:POKE 53281,1
35 PRINT CHR$(147):POKE 646,5
40 FOR B=1 TO 75:READ D:D=D-5
45 POKE B+271,D:NEXT D
50 PRINT"INSEREZ LA K7 ";
55 INPUT"ET PRESSEZ RETURN";OK$
60 POKE 53280,PEEK(162):POKE 816,16
70 POKE 817,1:POKE 2050,0:LOAD
80 DATA 37,170,249,174,178,146,108
85 DATA 8,174,37,146,155,9,174
90 DATA 45,146,156,9,174,6,146
95 DATA 157,9,101,174,178,146,122
100 DATA 13,174,150,146,124,13,174
105 DATA 131,146,125,13,174,5
110 DATA 146,127,13,174,110,146
115 DATA 129,13,174,85,146,130,13
120 DATA 174,101,146,132,13,174,9
125 DATA 11,146,134,13,174,85
130 DATA 146,135,13,243,37,213
135 DATA 101,79,73,88
    
```

C64

● Pour pouvoir gagner sans problème, il suffit dans un premier temps de mettre la jeep et l'hélicoptère sur le même port, pour pouvoir les diriger avec le même Joystick. Ensuite vous pouvez commencer la partie en vous mettant sur auto-fire, laissez le bouton du Joystick enfoncé et mettez-vous en bas à gauche de l'écran et il vous suffira de détruire les gros tanks ou hélicoptères qu'il y a à la fin de chaque niveau. A la fin du 11ème niveau, ce qu'il faut combattre n'est plus un gros tank ou un hélicoptère, mais ce qui pourrait ressembler à un générateur; quand vous l'avez détruit le jeu est fini, vous avez gagné.
(Tanguy MONFORT)

● Ceci n'est pas un truc mais un BABIBEL.

Et oui, lorsque la page des HIGH-SCORES apparaît, appuyez sur la touche 'C' et schrounch. Maintenant faites une partie et tapez si vous possédez un QWERTY : "GORGONZOLA" et pour ceux qui ont un AZERTY tapez "GORGONWOLQ". A chaque fois que vous vous sentez en danger appuyez sur la touche 'C' pour changer de mode CHEESE ou plutôt pour vous rajouter des crédits. (BALANTZIAN)

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et recherchez les octets : 53 6C 00 40 6A 2A et les remplacer par : 4E 71 4E 71 60 2A.
(OMD)

SIDE WINDER

```

REM SIDEWINDER pour AMIGA de Sylvain DEMANNET
DIM A%(256)
FOR I=0 TO 123:READ Z:A%(I)=Z:NEXT
INPUT"NIVEAU DEPART (1-6) ";N:IF (N<1) OR (N>6) THEN N=1
A%(103)=N:CLS:PRINT"INSEREZ LA DISQUETTE DE SIDEWINDER."
A=VARPTR(A%(0)):CALL A
DATA 11385,0,4,11630,58,46,16878,34,28694,17025,53848
DATA 20936,65532,17985,15681,82,8814,58,16890,34,12348
DATA 176,4824,20936,65532,2105,4,191,57345,26358,9212
DATA 252,2,0,128,20032,18663,49346,11385,0,4,17070,46
DATA 16890,50,8366,65340,16890,30,11592,65340,17401,0
DATA 32,16890,130,8337,16890,54,8840,19679,17155,20085
DATA 12040,16890,118,8320,8287,20153,21583,20041,18663
DATA 16512,8762,100,45756,0,21416,26118,16890,84,8320
DATA 19679,258,20085,49344,16890,68,19088,26420,8784
DATA 54268,0,21412,3217,20206,65152,26148,8784,12348
DATA 24594,12860,5,13120,3628,13120,410,13121,338,13121
DATA 304,13121,134,13121,36,17040,19679,771,20217,21583
DATA 20041,0,0,21845

```

Commencer à n'importe quel niveau. Les fichiers des levels, sont dans le directory level et sont composés : Level (n°).ch; level (n°).m; et objets (n° du level). Donc chargez votre workbench, passez sous cli

Tapez :

COPY DF0:C/RENAME TO RAM:

COPY DF0:C/CD TO RAM:

CD RAM:

Insérez SIDEWINDER et tapez

CD DF0:

Nous allons commencer directement au 5ème niveau

AMIGA

```

RAM:RENAME DF0:LEVEL/OBJECTS 5 TO LEVEL/OBJECTS 51
RAM:RENAME DF0:LEVEL/LEVEL 5.CH TO LEVEL/LEVEL 51.CH
RAM:RENAME DF0:LEVEL/LEVEL 5.M TO LEVEL/LEVEL 51.M
RAM:RENAME DF0:LEVEL/LEVEL 1.CH TO LEVEL/LEVEL 5.CH
RAM:RENAME DF0:LEVEL/LEVEL 1.M TO LEVEL/LEVEL 5.M
RAM:RENAME DF0:LEVEL/LEVEL 51.CH TO LEVEL/LEVEL 1.CH
RAM:RENAME DF0:LEVEL/LEVEL 51.M TO LEVEL/LEVEL 1.M
RAM:RENAME DF0:LEVEL/OBJECTS 1 TO LEVEL/OBJECTS 5
RAM:RENAME DF0:LEVEL/OBJECTS 51 TO LEVEL/OBJECTS 1
(Bruno CREISMEAS)

```

ABONNEZ-VOUS A JOYSTICK

TOUS LES MOIS, DES CENTAINES DE BIDOUILLES ET DE SOLUCES

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

Pour jouer:

- 1) Faire RESET puis insérez la disquette Poly-routine et double- cliquez sur S_WIND+.PRG
- 2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo insérez la disquette SIDEWINDER puis tapez une touche. Le jeu demarrera normalement. (J.M.)

Option : vies infinies

Data 0001,0000,5B22,4A39,6175,746F

Data 5C6D,6169,6E2E,7072,6700,***

Open "o",#1;"S_WIND+.PRG"

Print #1;B\$;

Close #1

End

ST

● Vies infinies : un éditeur de secteur. Chercher puis... remplacer 670000201039 par 606000201039

SUPER SPRINT

● Tourne autour de la piste 8 et positionne ta voiture juste avant la ligne d'arrivée. Pointe-la vers le bas, et lorsqu'une autre approchera, accélère et jette-la contre le mur. Elle t'écrasera, sans être remplacée.

Recommence avec les deux autres voitures et tu seras libre de conduire comme bon te semblera, en récoltant autant de "spanners" et de bonus que tu voudras.

N'oublie pas de conduire rapidement autour de la piste dans la direction opposée, sinon

tu finiras la course.

● Pour avoir des clés infinies, voici le mode à suivre: sélectionner 2 joueurs, un joueur se qualifie, pendant que l'autre rentre dans l'indicateur du nombre de tours que vous faites, en haut à gauche, et sans s'arrêter, appuie sur l'accélérateur, à ce moment là, le nombre de clés devient faramineux.

(Mike PASSELANDRE)

ST

CPC

SAMANTHA FOX CPC

```

1 'Habits non-infinis pour SAMANTHA FOX
2 'version Cassette ou Disquette
3 'Il suffit de mettre à la place
4 'de PROGRAMME PRINCIPAL le vrai nom
5 'du fichier principal sur K7 ou DK.
10 ON ERROR GOTO 80
20 CLS
30 LOAD"PROGRAMME PRINCIPAL"
40 MEMORY &200-1
50 LOAD"PROGRAMME PRINCIPAL"
60 POKE &2247,5
65 CALL &200
70 GOTO 40

```

SIGMA 7

```
1 ' SIGMA 7 ** 255 VIES * PAR HARRY
2 ' version Disquette
3 ' POKE &8680,&FF
4 '
10 DATA 0,6,1,26,24,3,2,13,25,14,26,11,3,18,3,6
20 MODE 0:BORDER 0:FOR a=0 TO 15:READ b:INK a,b:NEXT a
30 DATA 1,32,2,43,6,24
40 B=&BC00:C=&BD00:FOR A=1 TO 3:READ D:OUT (B),D:READ D:OUT (C),D:NEXT A
50 OPENOUT "HARRY":MEMORY &BFF:CLOSEOUT
60 LOAD"sigs.cn",&C000
70 LOAD"main.bin"
80 MODE 1:INK 1,18:INK 3,6
90 POKE &5932,&C9
100 POKE &8680,&FF
110 CALL &8236
```

CPC

● Pour avoir les vies infinies:

```
POKE 1740,173
POKE 210,173
POKE 26775,173
POKE 28006,173
(Reymond HARRY)
```

C 64

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

CPC

SKATE CRAZY

```
10 REM Vies infinies pour SKATE CRAZY
20 FOR I=272 TO 388
30 READ C:A=C-10:POKE I,A
40 B=B+A:NEXT I
50 IF B<>12672 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
60 POKE 326,44:POKE 331,44:POKE 341,44:POKE 346,44
70 POKE 365,44:POKE 370,44:POKE 375,44:POKE 380,44
80 PRINT "METTEZ LA CASSETTE ORIGINALE"
90 INPUT "ET APPUYER SUR RETURN";A$
100 POKE 816,16:817,1:LOAD
110 DATA 42,175,254,172,40,170,11,152
120 DATA 68,18,150,69,18,106,172,56,170,11
130 DATA 152,244,12,150,245,12,248,42,218
140 DATA 86,177,12,172,40,170,11,183,213
150 DATA 55,211,86,218,45,152,214,55,150
160 DATA 215,55,179,183,151,251,39,179,154
170 DATA 151,91,72,179,86,151,92,72,179,54
180 DATA 151,121,43,179,137,151,131,43
190 DATA 179,265,151,144,43,86,26,18,152,17
200 DATA 98,150,18,98,179,183,151,93
210 DATA 56,179,179,151,40,65,179,42,151,41
220 DATA 65,179,244,151,42,65,179,151
230 DATA 151,43,65,86,96,22,80,96,77
```

C 64

```
10 REM Notes maximales sur Skate Crazy FACE A
20 REM par Patrice MAUBERT
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A030:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3912 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT "CETTE BIDOUILLE VOUS PERMET D'OBTENIR LA";
80 PRINT "NOTE MAXIMALE A CHAQUE PARCOURS POUR"
90 PRINT "POUVOIR PASSER AU SUIVANT":PRINT
100 PRINT "1-ENLEVER LA BIDOUILLE"
110 PRINT "2-METTRE LA BIDOUILLE"
120 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2)";C
130 IF C=1 THEN POKE &A008,&38:POKE &A00D,4
140 PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE A DE VOTRE ORIGINAL"
150 CALL &BB06:CALL &A000:ÙCPM
160 DATA 16,0E,0E,13,CD,19,A0,3E,00,32,28,80,3E
170 DATA 00,32,29,80,16,0E,0E,13,CD,25,A0,C9,1E
180 DATA 00,21,00,80,DF,22,A0,C9,66,C6,07,1E,00
190 DATA 21,00,80,DF,2E,A0,C9,4E,C6,07,00,00,00
```

CPC

```
10 REM Notes maximales sur SKATE CRAZY FACE B
20 REM par Patrice MAUBERT
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A030:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3853 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT "CETTE BIDOUILLE VOUS PERMET D'OBTENIR";
80 PRINT "LES VIES INFINIES"
90 PRINT "POUR LES DEUX JOUEURS":PRINT
100 PRINT "1-ENLEVER LA BIDOUILLE"
110 PRINT "2-METTRE LA BIDOUILLE"
120 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2)";C
130 IF C=1 THEN POKE &A008,1
140 PRINT:PRINT "INSEREZ LA FACE B DE VOTRE ORIGINAL."
150 CALL &BB06:CALL &A000:ÙCPM
160 DATA 16,07,0E,15,CD,17,A0,3E,00,32,17,80
170 DATA 32,4F,80,16,07,0E,15,CD,23,A0,C9,1E
180 DATA 00,21,00,80,DF,20,A0,C9,66,C6,07,1E
190 DATA 00,21,00,80,DF,2C,A0,C9,4E,C6,07,00
```

**POUR
COMMANDER LA
BIBLE DES POKES
VOLUME 1 VOIR EN
PAGE 176**

SUPER TRUX

```

10 REM Temps infini pour SUPERTRUX
15 REM de Lucasse
20 PRINT CHR$(147)
30 FOR I=304 TO 402:READ A
40 POKE I,A:B=B+A
50 NEXT I
60 IF B<>10773 THEN PRINT "ERREUR":END
70 SYS 304
80 DATA 32,44,247,169,66,141,62,3,169
90 DATA 72,141,64,3,56,32,108,245
100 DATA 169,104,141,189,66,169,1,141
110 DATA 190,66,162,0,189,167,66,157
120 DATA 167,2,189,167,67,157,167,3
130 DATA 189,167,68,157,167,4,202,208
140 DATA 235,169,0,141,249,2,96,169
150 DATA 122,141,13,19,169,1,141,14
160 DATA 19,169,12,141,66,3,32,147
170 DATA 18,169,135,141,185,4,169,1
180 DATA 141,186,4,76,0,4,169,173
190 DATA 141,196,10,234,234,234,76,13
200 DATA 8,70
    
```

C 64

```

10 REM Temps infini version pour SUPERTRUX Disk
20 REM (C) JOYSTICK HEBDO Par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &9031:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>5079 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...ET UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:CLS:CALL &9000
90 DATA 21,26,90,11,00,BF,01,20,00,ED,B0,06,04,21,2E,90
100 DATA 11,00,C0,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,00,BF
110 DATA 22,CC,06,C3,DC,05,3E,C9,32,2A,30,C3,C4,09,44,49
120 DATA 53,43,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

● Pour avoir des vies infinies, rechercher les octets : 3A CA 8D A7 C0 et remplacez-les par 3A CA 8D A7 C9. Et voilà le tout était à faire avec un éditeur de secteur... Vous le saviez? Ben c'est très bien!

Pour avoir du temps infini :
POKE &8D5A,&C9
(Patrice MAUBERT)

CPC

SOLDIER OF LIGHT

```

10 REM Ce prog. genere sur la disquette un fichier executable
20 REM dans AUTO\JOYSTICK.PRG.
30 REM Une fois ce listing executé,
45 REM faites un Reset et lancer ce fichier.
40 REM Pour avoir le Temps et les Vies infinis
50 OPTION BASE 1:DIM AA% (1024):ADD=VARPTR(AA%(1))
60 FOR I=0 TO 215 STEP 2
70 READ A
80 POKE ADD+I,A
90 NEXT I
100 BSAVE" AUTO/JOYSTICK.PRG",ADD,256
110 DATA &H601A,0,&HBC,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
120 DATA &H4878,&H200,&H487A,&HFEFA,&H2F3C,&H4A,&H0,&H4E41,&H3EBC,7
130 DATA &H4E41,&H487A,&H20,&H3F3C,&H26,&H4E4E,&H4FEF,&H12
140 DATA &H487A,&H94,&H487A,&H90,&487A,&H7C,&H2F3C,&H4B
150 DATA &H0,&H4E41,&45F8,&H84,&H41FA,&H42,&H2092,&H41F8
160 DATA &H140,&H2488,&H43FA,&HE,&H701F,&H1480,&H20D9,&H51C8
170 DATA &HFFFC,&H4E75,&HF209,&H4E68,&H82F,5,4,&H6704
180 DATA &H41EF,&HA,&HC58,&H3D,&H660E,&H2050,&H43FA,&H2C
190 DATA &H1018,&H670C,&HB019,&H67F8,&H225F,&H4EF9,8,0,&H206F
200 DATA 6,&H317C,&H4A6E,&HF944,&H317C,&H4A6E,&HF140
210 DATA &H203A,&HFFEA,&H21C0,&H84,&H60DE,&H613A,&H736F,&H6C64
220 DATA &H702E,&H6F62,&H6A00,&H6175,&H746F,&H5C73,&H6F6C,&H6469
230 DATA &H6572,&H2E70,00
    
```

ST

● Pour commencer à un autre niveau, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets : 01 32 DB 90 3E 00 32 1D 70
Et remplacer par :
Pour le niveau II : 01 32 DB 90 3E 01 32 1D 70
Pour le niveau III : 01 32 DB 90 3E 02 32 1D 70
(Lionel CASSIER)

● Vies infinies :
POKE &57FA,0
Energie infinie :
POKE &8A2F,0
Temps infini :
POKE &7360,0
(Patrice MAUBERT)

● Pour avoir des vies infinies rechercher les octets 3A B0 6F 3D 32 et les remplacer par 3A B0 6F 00 32.
Pour avoir de l'énergie infinie rechercher les octets E1 35 22 D9 90 et les remplacer par E1 00 22 D9 90.
Pour avoir du temps infini rechercher les octets 06 3D 32 68 64 et les remplacer par 06 00 32 68 64. (Patrice MAUBERT)

● Pour avoir 255 vies (nettement suivant). Prendre C-MONITOR charger SOLDIER en faisant L SOLDIER 400000 puis éditez l'adresse l'adresse 42F4E en faisant E SOLDIER 400000 54C04 et hop, le tour est joué.
On peut aussi le faire avec SMARTDISK en SECTOR EDITOR en cherchant sur tout le disk E7CA3D7C000050E et remplacer le 05 par FF puis faire dans le premier menu SECTOR WRITE en recalculant le CHECKSUM. Maintenant plus de blèmes pour finir le jeu.
(Damien RIALLAND)

AMIGA

```

REM SOLDIER OF LIGHT AMIGA
REM PAR DE MANNET POUR JOYSTICK
REM TOUT A L'INFINI
DIM A% (256)
FOR I=0 TO 99:READ A$:A%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
CLS:PRINT"INSEREZ LE DISK DE SOLDIER OF LIGHT."
A=VARPTR(A%(0)):CALL A
DATA 41FA,0018,43F9,0007,FE00,45FA,00BC,12D8
DATA B5C8,66FA,4E49,0007,FE00,2C78,0004,41FA
DATA 002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258
DATA 51C8,FFFC,4641,3D41,0052,0839,0004,00BF
DATA E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7
DATA 0082,2C78,0004,42AE,002E,41FA,0018,2178
DATA 006C,0050,21C8,006C,4279,0004,55FC,4CDF
DATA 4100,4E75,0C79,03F2,0004,55FC,6644,21FA
DATA 0044,006C,48E7,C080,41F9,0003,0000,303C
DATA 4A6E,123C,0060,3140,3460,3140,3964,3140
DATA 343E,1141,2B9C,1141,2C10,317C,466E,33B2
DATA 1141,3412,1141,3986,317C,6002,2C76,4CDF
DATA 0103,4EF9,544F,4E49
    
```

CPC

SOLOMON'S KEY

```

1 REM Vies infinies pour SOLOMON'S KEY
2 REM version Disquette
10 MODE 0:BORDER 0:FOR i=0 TO 15:READ a$:INK i,VAL("&"+a$):NEXT
20 DATA 0,3,6,c,f,18,1a,d,19,10,e,2,1,14,4,7
30 OUT &FA7E,1:FOR I=&8604 TO &8604+907:READ a$:A=VAL("&"+a$)
35 POKE I,A:B=B+A:NEXT:POKE &8603,&F3
40 FOR i=&A000 TO &A017:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
50 IF B<>101161 THEN PRINT"OUILLE ERREUR DANS LES DATAS":END
60 CALL &8603
70 DATA DD,21,73,89,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,45,89,5D,CD,89,88,21,42,89
80 DATA 35,CA,25,87,21,43,89,35,20,17,21,D3,84,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
90 DATA F1,3C,FE,10,20,F0,CD,02,88,21,44,89,35,20,06,CD,64,87,CD,02,88,DD,6E,00
100 DATA DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,DD,7E,00,32,F1,86,DD
110 DATA 23,DD,7E,00,32,DD,86,DD,23,DD,7E,00,32,E2,86,32,F4,86,DD,23,DD,7E,00,32
120 DATA 1A,87,DD,23,DD,7E,00,32,1B,87,DD,23,22,3A,89,ED,43,38,89,E5,21,00,00,59
130 DATA 50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9,22
140 DATA 3D,89,43,E1,78,32,3C,89,B7,28,07,C5,CD,0A,88,C1,10,F9,ED,5B,3D,89,7A,B3
150 DATA 28,0D,ED,53,3F,89,CD,0A,88,21,FF,FF,22,3F,89,2A,3A,89,ED,5B,38,89,06,00
160 DATA D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,E0,86,E1,D1,06,00,7E,EE
170 DATA 22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,F2,86,ED,4B,3A,89,ED,5B,38,89,21,00,00,0A
180 DATA C5,4F,06,00,09,C1,03,1B,7A,B3,C2,0B,87,11,00,00,A7,ED,52,C2,7F,87,C3,19
190 DATA 86,CD,BF,88,CD,05,01,21,43,87,AF,46,23,48,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10
200 DATA 20,F1,CD,02,88,18,10,19,1A,0C,18,09,12,0A,14,10,02,0F,01,0D,03,06,00,01
210 DATA 8C,7F,21,57,AE,11,00,7D,D9,31,F8,BF,FB,C3,00,a0,2A,90,85,26,00,11,D3,84
220 DATA 29,19,4E,23,46,AF,C5,F5,CD,32,BC,F1,C1,3C,FE,10,20,F4,C9,CD,73,88,F3,21
230 DATA 85,87,AF,77,2B,7C,B5,C2,86,87,21,02,88,AF,77,23,7C,FE,CD,0A,20,F8,1E,FF,3E
240 DATA 07,0E,3B,CD,E4,87,3E,05,0E,0A,CD,E4,87,3E,0A,0E,0F,CD,E4,87,01,E2,04,CD
250 DATA DE,87,3E,05,0E,05,CD,E4,87,3E,0A,0E,0F,CD,E4,87,01,C4,09,CD,DE,87,1D,20
260 DATA D5,21,D9,87,11,00,00,01,05,00,ED,B0,C7,01,89,7F,ED,49,0B,78,B1,20,FB,C9
270 DATA 06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6,C0,ED,79,E6,3F,ED,79,06,F4,ED,49,06,F6,F4,F6
280 DATA 80,ED,79,ED,49,C9,FB,06,0A,76,10,FD,F3,C9,3A,46,89,C6,C1,4F,3A,45,89,47
290 DATA CD,36,88,D2,82,87,3A,46,89,3C,32,46,89,FE,09,C0,E5,AF,32,46,89,3A,45,89
300 DATA 3C,32,45,89,5F,CD,89,88,E1,C9,D5,E5,79,32,53,89,32,55,89,78,32,51,89,01
310 DATA 7E,FB,21,4F,89,1E,09,CD,C6,88,E1,ED,5B,3F,89,CD,E6,88,E5,CD,02,89,E1,D1
320 DATA 3A,48,89,FE,40,20,0E,3A,49,89,FE,80,20,07,3A,4A,89,B7,C0,37,C9,A7,C9,01
330 DATA 7E,FB,3E,08,CD,1D,89,CD,02,89,3E,07,CD,1D,89,AF,CD,1D,89,18,10,01,7E,FB
340 DATA 3E,0F,CD,1D,89,AF,CD,1D,89,7B,CD,1D,89,3E,08,CD,1D,89,CD,02,89,3A,48,89
350 DATA E6,20,ED,F1,C9,C5,01,7E,FA,3E,01,ED,79,06,02,11,00,00,1B,7A,B3,20,FB,10
360 DATA F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,1D,89,23,1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D
370 DATA 23,ED,78,F2,D5,88,E6,20,20,F1,C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,E6,88,E6
380 DATA 20,C8,7A,B3,C2,DF,88,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,F7,88,E6,20,C2,F3,88,C9,21,48
390 DATA 89,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,0D,77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9
400 DATA C9,F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,03,C3,82,87,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20
410 DATA FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00,00,FF,FF,00,04,02,03,00,00,07,F8,6A,00,00
420 DATA 00,00,00,4C,00,00,00,C1,02,C9,2A,FF,28,43,29,20,31,39,38,37,20,41,50,50
430 DATA 4C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53,00,08,00,C0,00,40,5F,11,35
440 DATA 25,ED,00,01,80,80,37,41,25,2E,4A,00,C0,00,40,AE,46,F4,54,0B
450 DATA 21,F8,0F,36,3E,23,36,06,23,36,32,23,36,FA,23,36,01,00,00,00,00,C3,03,01

```

CPC

CPC

C 64

● Dans ce jeu, on peut tirer dans les clefs qui se transformeront en d'autres clefs pour accéder à un tableau spécial. Ces clefs se trouvent dans les rounds suivants: le 5, 11, 14, 18. Pour utiliser les bombes, appuyer sur ENTER. Il n'y a que 20 tableaux; avec 10 fairy, on obtient une vie supplémentaire.

(Michel BILLET)

● Pour avoir des vies infinies: Poke 22,13

SYS 2063

(Frederik HELLER)

● Dans la liste des High-scores, prenez le nom "PLOPPY" et vous aurez droit à l'invincibilité.

(BALANTZIAN)

● Tape ce listing en GFA BASIC, pour obtenir des vies infinies.

```

a$=space$(6)
ad=varptr(a$)
dpoke ad,&c179
open"u",#1,"/auto/
solkey.prg"
seek #1,766
bput #1,ad,2
seek #1,1008
bput #1,ad,2
seek #1,330
poke ad,&35
bput #1,ad,1
close #1

```

ST

SPACE RACER

```

10 REM Energie infinie sur SPACE RACER version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &912F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>30424 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
80 CALL &BB06:CLS:CALL &9000
90 DATA 21,0E,90,11,41,00,01,30,01,ED,B0,C3,41,00,31,00
100 DATA C0,3E,C9,32,7F,BE,0E,07,CD,0F,B9,C5,21,6F,01,11
110 DATA 00,1D,01,46,52,CD,82,00,21,B0,A9,11,00,00,0E,47
120 DATA 3E,4C,CD,97,00,30,1F,3A,B0,A9,FE,7E,20,18,C1,CD
130 DATA 18,B9,21,6F,01,11,00,A4,06,0A,0E,2F,C3,EB,00,3E
140 DATA 66,CD,97,00,30,62,79,0C,FE,49,38,03,0E,41,14,24
150 DATA 24,10,EC,C9,CD,76,C9,06,10,22,62,BE,67,69,22,74
160 DATA BE,21,AA,00,C3,FF,C6,2A,74,BE,01,7E,FB,7C,CD,5C
170 DATA C9,7B,CD,5C,C9,7A,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,7D,CD,5C
180 DATA C9,3E,14,CD,59,C9,7D,CD,5C,C9,3E,11,CD,59,C9,3E
190 DATA FF,F3,CD,5C,C9,2A,62,BE,CD,E5,C6,FB,CD,07,C9,E8
200 DATA C0,3A,4D,BE,87,D8,AF,C9,E5,21,F6,00,22,3B,AA,E1
210 DATA C3,B0,A9,CD,FF,BB,21,22,01,06,40,CD,1A,01,CD,06
220 DATA BB,AF,32,4E,18,32,7A,18,32,3B,26,32,3C,26,32,C4
230 DATA 0D,32,E7,0A,C3,A2,03,7E,CD,5A,BB,23,10,F9,C9,1F
240 DATA 01,17,4C,49,53,54,49,4E,47,20,44,45,20,50,2E,4D
250 DATA 41,55,42,45,52,54,20,50,4F,55,52,20,4A,4F,59,53
260 DATA 54,49,43,4B,20,48,45,42,44,4F,1F,0C,19,50,52,45
270 DATA 53,53,45,5A,20,55,4E,45,20,54,4F,55,43,48,45,20

```

CPC

● Pour éviter de perdre trop d'énergie, il faut essayer de rester au milieu de l'écran, tout en suivant les dénivellations du terrain, éviter de tirer sur les ennemis. Quand un autre concurrent approche, il faut passer par dessus ou le contourner rapidement. Attention les boules d'énergie peuvent être détruites par les tirs. En appuyant sur N, on voit le pourcentage de la course restant à courir, ce nombre s'affiche à la place du score.

(GUILLOT Pierre)

```

10 REM Energie infinie SPACE RACER V Disk DUO PACK
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 OPENOUT"TB":MEMORY &3FF:CLOSEOUT
40 MODE 1:INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0
50 LOAD"SPACE.BIN",&400:LOAD"DATA",&C000
60 POKE &184E,0:POKE &187A,0:POKE &263B,0
70 POKE &263C,0:POKE &DC4,0:POKE &AE7,0
80 BORDER 1:INK 0,15:INK 1,1:INK 2,13:INK 3,25
90 CALL &BD19:CALL &BD19:CALL &402

```

CPC

```

1 REM Energie infinie pour SPACE RACER
2 REM de Bertrand JESENERGER
3 REM (Plus court tu meurs)
10 READA:IFA=>0 THEN POKE 1024 + U,A:U=U+1:GOTO 10
20 POKE 63584,36: SYS 1024
30 DATA 120,169,53,133,1,76,0,224,-1

```

C 64

SKWEEK

```

1 REM Choix des niveaux de départs
2 REM pour SKWEEK sur CPC K7 de P. FUNARO
10 ENV 5,1,15,1,1,0,2,12,-1,2
20 ENV 6,1,15,1,1,0,2,15,-1,3
30 ENV 7,1,15,1,1,0,5,15,-1,22
40 ENV 8,1,15,1,1,0,10,3,-1,5,3,0,5,12,-1 ,5
50 ENV 9,15,1,1,1,0,10,15,-1,3
60 ENV 10,1,15,1,1,0,10,15,-1,3
70 ENV 11,1,15,1,1,0,2,15,-1,10
80 ENT -2,2,1,2,4,-1,2,2,1,2
90 ENT -3,20,1,1,5,-1,1
100 ENT -4,5,1,1,5,-1,1,5,1,1
110 MODE 1:MEMORY 9999:RESTORE 230
120 DANBOSS=&9EBD
130 FOR ADR=&9EAF TO &9EAF+151:READ A
140 POKE ADR,A:NEXT:RESTORE 380
150 FOR ADR=&8000 TO &8000+120:READ A
160 POKE ADR,A:NEXT
170 PRINT "1 - NIVEAU 01-25"
180 PRINT "2 - NIVEAU 26-50"
190 PRINT "3 - NIVEAU 51-75"
200 PRINT "4 - NIVEAU 76-99"
210 INPUT DANBISS:POKE DANBOSS,DANBISS-1
220 CALL &8010
230 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,99,202,7,102,198
240 DATA 7,0,62,5,245,229,197,225,209,175
250 DATA 237,82,235,229,213,205,110,168,62
260 DATA 1,205,107,188,209,225,241,205,161
270 DATA 188,205,113,188,201,33,175,2,1
280 DATA 175,130,205,190,158,33,175,130,1
290 DATA 175,158,17,193,23,205,190,158,0,0
300 DATA 0,33,70,159,1,70,171,17,193,22
310 DATA 205,190,158,205,191,155,33,175
320 DATA 130,1,175,158,17,193,20,205,190
330 DATA 158,205,43,159,205,91,155,205,137
340 DATA 158,195,47,159,201,80,0,1,80,2,17
350 DATA 201,32,205,190,158,195,80,0,205
360 DATA 172,10,201,175,50,178,114,195,48
370 DATA 114,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
380 DATA 26,9,16,22,18,2,8,7,10,1,5,25
390 DATA 24,15,6,0,33,89,128,33,0,64,1,0
400 DATA 128,17,193,16,205,190,158,1,0,0
410 DATA 205,56,188,6,16,197,120,61,1,0,0
420 DATA 205,50,188,93,16,244,62,0,205,14
430 DATA 188,33,0,64,17,0,192,1,0,64,237
440 DATA 176,33,0,128,6,16,229,197,120,61
450 DATA 78,70,205,50,188,193,225,35,16
460 DATA 242,195,221,158,30,0,62,16,223

```



● Pour avoir des vies infinies joueur 1:
POKE &9974,&FF

Pour avoir des vies infinies joueur 2:
POKE &9982,&FF
(Patrice MAUBERT)



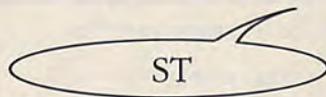
● Pour avoir des vies infinies joueur 1
Piste 21, secteur C3, a &00C5 remplacer 06 par FF remplacer 21 69 02 36 06 par 21 69 02 36 FF.
Joueur 2 : Piste 21, secteur C3, a &00D3 remplacer 06 par FF remplacer 21 57 03 36 06 par 21 57 03 36 FF.
(Patrice MAUBERT)

```

10 REM Vies infinies sur SKWEEK version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &9023:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3738 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 IF C=1 THEN POKE &9004,6
110 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ - LE"
120 PRINT"PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE..."
130 CALL &BB06:CALL &9000:RUN"SKWEEK"
140 DATA CD,14,90,3E,FF,32,C5,80,32,D3,80,3E,4E,32,21,90
150 DATA CD,14,90,C9,21,00,80,16,15,0E,C3,1E,00,DF,21,90
160 DATA C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

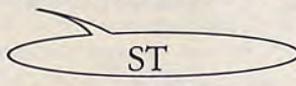
```

● En appuyant simultanément sur les touches CONTROL+V et ensuite plusieurs fois sur espace (le nombre dépend du tableau), on change de tableau.
(Patrick MERLIN)



SPEED BALL

● Pour ceux qui font des tournois : sélectionner le nombre de matchs, puis le capitaine de votre équipe. Faire f10 (touche de fonction) et sauver sa partie sur une disquette vierge. Se munir d'un éditeur de secteur et éditer la partie sauvegardé (LEAGUE.DAT). Au secteur, chercher 56 45 52 4E 41 00 00 si vous avez pris VERNA comme capitaine ou 4C 41 43 45 52 54 41 si c'est LACER-TA ou 44 52 41 47 4F 00 00 si c'est DRACO.
Remplacez ces chaînes hexadécimales par : 54 4F 55 42 41 42 00 et mettre à la suite (juste derrière cette chaîne) :
00 02 BC 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 1F 40.
On commence alors la partie avec 500 matchs déjà gagnés, mais surtout 8000 points assurent une première place au championnat.
(Eric BOURDEAUX)



● Contre chaque équipe, il vaut mieux obtenir le plus possible de pièces. Utilisez les pièces de manière à construire votre "POWER", "SKILL" et "STAMINA". Une fois qu'ils seront à leur maximum (300 pour le POWER, 260 pour le SKILL, et 55 pour LA STAMINA) commencez à utiliser les pièces sur "BRIBE REF " (pour des tirs supplémentaires) "REDUCE SKILL" ET "STAMINA" sur votre adversaire et si nécessaire, "BRIBE OFFICIAL" .
Lorsque le jeu démarre, faites glisser l'adversaire en face de vous.
Attention aux balles rebondissant de la Sphère. Lorsque vous tirez, visez dans les coins et pas au centre.
(Sylvain DEMANNET)



SKRULL

ST

● Pour avoir des vies infinies prenez un éditeur de secteur. Maintenant rechercher les octets suivant : 05C6E06 puis... remplacer les par 05C6D06 et voilà le tour et joué "fachile" comme dirait Garcimore.
(JULE BRIMARE).

**3615
JOYSTICK
LE
CONTACT
EN DIRECT**

SPACE HARRIER

Tape ce listing en GFA basic.

```

Space Harrier +
- vies infinies

Tapez le listing puis sauvegardez le programme basic.
Formatez une disquette vierge puis creez un dossier AUTO par le bureau
Inserez votre disquette puis faites RUN
Ce programme genere un fichier SPACEH+.PRG sur votre disquette.
Pour jouer:

1) Faire RESET puis inserez la disquette contenant SPACE_H+.PRG
2) Quand le lecteur de disquettes s'arretera,
inserez la disquette SPACE HARRIER puis tapez une touche
le jeu demarrera normalement.
    
```

```

Do
Read A$
Exit If A$="****"
C$=Mki$(Val("&H"+A$))
B$=B$+C$
Loop

Open "o",#1;"\auto\spaceh+.prg"
Print #1;B$;
Close #1

End

Data 601a,0000,00ce,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
Data 2a6f,0004,203c,0000,0800,2200,d28d,0281,ffff,fffe,2e41,2f00,2f0d,4267
Data 3f3c,004a,4e41,3f3c,0008,4e41,4267,4879,0000,00c2,3f3c,004e,4e41,4a40
Data 66e8,42a7,42a7,4879,0000,00c2,2f3c,004b,0003,4e41,2e40,2e00,2040,91fc
Data 0000,0300,2848,203c,0000,0011,20e8,0040,51c8,fffa,397c,042a,001a,397c
Data 03ea,0016,91fc,0000,0004,30bc,4e75,243c,0000,0200,263c,0000,0d4e,4eac
Data 0014,d9fc,0000,0444,2c6f,0010,294e,098c,2f07,4eac,02fe,4eac,004e,4eac
Data 00a0,ddfc,0000,bc46,2cbc,4e71,4e71,4eac,01a4,4eac,0200,4eac,0232,6175
Data 746f,5c61,2e70,7267,0000,0000,002c,1400,***
    
```

● Pour avoir les vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteurs 53 6C DF CE et remplacez par 60 02 DF CE, puis cherchez 53 6C DF D0 et remplacez par 60 02 DF D0
(Yvan CARPENTIER)

● Appuyer sur 'SHIFT' + 'A' en même temps pour changer de niveau.
(Patrice GILLET)



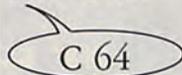
```

10 Vies infinies pour SPACE HARRIER
20 B=0:ADD=1280&
30 FOR I=ADD TO 1348& STEP 2
40 READ B$:A=VAL("&H"+B$)
50 B=B+A:POKEW I,A
60 NEXT I
70 IF B<>254217& THEN PRINT "ERREUR !!":END
80 PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
90 INPUT "APPUYER SUR RETURN";OK$
100 CALL ADD
110 DATA 2C78,0004,207C,00FE
120 DATA 88C0,43F9,0007,0000
130 DATA 303C,0145,12D8,51C8
140 DATA FFFC,22FC,DBFC,0000
150 DATA 22FC,007E,4E5D,32BC
160 DATA 4E75,4EB9,0007,001A
170 DATA 41FA,000A,2948,0176
180 DATA 4EEC,000C,31FC,3E2E
190 DATA 3BE0,4EF8,38A0
    
```

● Pour avoir des vies infinies, il vous suffit de taper dans la table des HIGH SCORES, le mot RAF, ce truc ne marche, seulement que si votre score est l'avant dernier de la table des high scores... (Le jeu préféré de BOUTARRIERE...heu...de BOUTAVANT)



● Anticolision :
POKE 6543,0
Autofire :
POKE 7231,0
Vies infinies :
POKE 6010,173
Temps infini :
POKE 5834,96



● Pour avoir des Stroumpfs infinis
POKE 5834,234
POKE 5835,234:SYS 2128
(Frédéric HALTER)

```

10 REM Invulnérabilité pour SPACE HARRIER DK
20 OPENOUT"JOY":MEMORY &3B5:CLOSEOUT
30 LOAD"elite",&8D6D:POKE &8DAB,&C9
40 CALL &8D6D:POKE &D48,&B7
50 POKE &D75,0:POKE &D76,0:CALL &3B6
    
```

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



```

10 REM Vies infinies sur SPACE HARRIER version K7
20 MEMORY 35999:MODE 0
30 FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
40 BORDER 0:LOAD "!screen",49152
50 OPENOUT "JOY":MEMORY 949:CLOSEOUT
60 LOAD "!block",950
70 POKE &D47,201:CALL 950
80 DATA 0,26,6,0,0,9,2,25,15
90 DATA 3,16,10,13,21,14,20
    
```

STREET FIGHTER

CPC

```

10 REM Blocage de l'ennemi sur STREET FIGHTER version Disquette de Cyrille JUDAS
20 OUT &FA7E,1:MODE 1:FOR I=&479B TO &479B+827:READ A$:A=VAL("&"+a$):POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 POKE &479A,&F3:READ a$:WHILE a$<>"pokes":POKE &BF00+r,VAL("&"+a$):READ a$:r=r+1:WEND
35 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,15:INK 3,24
40 IF B<>90604 THEN PRINT"AIE ERREUR DANS LES DATAS":END
50 CALL &479A
60 DATA 21,B1,4A,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,83,4A,5D,CD,C8,49,21,81,4A
70 DATA 35,CA,B0,48,21,82,4A,35,20,17,21,53,46,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
80 DATA F1,3C,FE,10,20,F0,CD,41,49,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23
90 DATA DD,46,00,DD,23,DD,7E,00,32,7C,48,DD,23,DD,7E,00,32,66,48,DD,23,DD,7E,00
100 DATA 32,6D,48,32,7F,48,DD,23,DD,7E,00,32,A5,48,DD,23,DD,7E,00,32,A6,48,DD,23
110 DATA 22,79,4A,ED,43,77,4A,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D
120 DATA 10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9,22,7C,4A,43,E1,78,32,7B,4A,B7,28,07,C5
130 DATA CD,49,49,C1,10,F9,ED,5B,7C,4A,7A,B3,28,0D,ED,53,7E,4A,CD,49,49,21,FF,FB
140 DATA 22,7E,4A,2A,79,4A,ED,5B,77,4A,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B
150 DATA 1B,7A,B3,C2,6B,48,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,7D,48
160 DATA ED,4B,79,4A,ED,5B,77,4A,21,00,00,0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B,7A,B3,C2,96
170 DATA 48,11,00,00,A7,ED,52,C2,BE,48,C3,B0,47,CD,FE,49,AF,32,FF,FF,31,F8,BF,FB
180 DATA C3,00,BF,CD,B2,49,F3,21,C4,48,AF,77,2B,7C,B5,C2,CD,55,48,21,41,49,AF,77,23
190 DATA 7C,FE,C0,20,F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,CD,23,49,3E,05,0E,0A,CD,23,49,3E,0A,0E
200 DATA 0F,CD,23,49,01,E2,04,CD,1D,49,3E,05,0E,05,CD,23,49,3E,0A,0E,0F,CD,23,49
210 DATA 01,C4,09,CD,1D,49,1D,20,D5,21,18,49,11,00,00,01,05,00,ED,B0,C7,01,89,7F
220 DATA ED,49,0B,78,B1,20,FB,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,FE,C0,ED,79,E6,3F,ED,79
230 DATA 06,F4,ED,49,06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB,06,0A,76,10,FD,F3,C9,3A,84
240 DATA 4A,C6,C1,4F,3A,83,4A,47,CD,75,49,D2,C1,48,3A,84,4A,3C,32,84,4A,FE,09,C0
250 DATA E5,AF,32,84,4A,3A,83,4A,3C,32,83,4A,5F,CD,C8,49,E1,C9,D5,E5,79,32,91,4A
260 DATA 32,93,4A,78,32,8F,4A,01,7E,FB,21,8D,4A,1E,09,CD,05,4A,E1,ED,5B,7E,4A,CD
270 DATA 25,4A,E5,CD,41,4A,E1,D1,3A,86,4A,FE,40,20,0E,3A,87,4A,FE,80,20,07,3A,88
280 DATA 4A,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,08,CD,5C,4A,CD,41,4A,3E,07,CD,5C,4A,AF
290 DATA CD,5C,4A,18,10,01,7E,FB,3E,0F,CD,5C,4A,AF,CD,5C,4A,7B,CD,5C,4A,3E,08,CD
300 DATA 5C,4A,CD,41,4A,3A,86,4A,E6,20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA,3E,01,ED,79,06,02,11
310 DATA 00,00,1B,7A,B3,20,FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,5C,4A,23,1D
320 DATA 20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,14,4A,E6,20,20,F1,C9,0C,ED,78,77,0D
330 DATA 23,1B,ED,78,F2,25,4A,E6,20,C8,7A,B3,C2,1E,4A,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,36,4A
340 DATA E6,20,C2,32,4A,C9,21,86,4A,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,0D,77,23,3E,05,3D
350 DATA 20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,03,C3,C1,48,F1,0C
360 DATA ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00,00,FF,FF,00,05,02
370 DATA 00,00,03,2C,3A,00,00,00,00,00,4C,00,00,00,C1,02,C9,2A,FF,28,43,29,20,31
380 DATA 39,38,37,20,41,50,50,4C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53,05,1D
390 DATA 00,C0,00,40,BB,1A,D9,3F,67,50,54,2B,52,C9,43,93,9E,A3,F8,A7,00,01,B0,8B
400 DATA DC,8B,73,5C,A8,F8,02,CC,C6,92,6F,6C
410 DATA 21,09,bf,22,05,a8,c3,f8,a7,3e,00,32,5b,8f,00,00,00,00,00,00,00,00,00
420 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,c3,00,80,pokes
    
```

CPC

● Pour avoir de l'énergie infinie, remplacer :
 3E 38 32 44 CE 32 45 CE
 par : 21 44 CE AF 77 23
 36 38 ou
 POKE &924F,&21
 POKE &9250,&44
 POKE &9251,&CE
 POKE &9252,&AF
 POKE &9253,&77
 POKE &9254,&23
 POKE &9255,&36
 POKE &9256,&38
 (Patrice MAUBERT).

● Il suffit de taper, "STREET CHEAT" pendant la présentation. Maintenant pour changer d'adversaire, il suffit d'appuyer sur la touche "HELP".

AMIGA

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

● Pour aller directement en Thaïlande, prenez votre workbench puis cliquer l'icone system puis l'icone cli...

Une fois sous cli tapez :
 COPY C RAM:
 ASSIGN C:RAM

Mettez la disquette Street Fighter dans le lecteur puis tapez :
 RENAME FROM ROLLING-T:
 G/THAI.CTA TO DF0:
 G/JAPAN2.CTA
 RENAME FROM ROLLING-T:
 G/JAPAN.CTA
 TO DF0:G/THAI.CTA
 RENAME FROM ROLLING-T:
 G/JAPAN2.CTA
 TO DF0:G/JAPAN.CTA

AMIGA

Desormais vous pourrez combattre en Thaïlande directement en choisissant le Japon...
 P.S: Il est fortement déconseillé de faire cette 'bidouille' sur un logiciel original. Faites donc une copie de sauvegarde...

● Pour perdre tous les combats, il suffit de taper pendant la présentation le mot 'STREETCHEAT', et maintenant appuyez sur la touche 'UNDO' pendant un combat... Comment ça??? Notre truc il est nul!!! Et les mecs faut quand même pas charrier, on peut pas gagner à tous les coups. Et m...! Le patron nous a promis des vacances prolongées si on ne trouvait pas un truc pour gagner (encore un lecteur qui s'est plaint). Après quatre nuits blanches, nous avons enfin trouvé que si l'on appuyait sur la touche 'HELP' au lieu de la touche 'UNDO', on gagne automatiquement le combat.
 (ouf!!! Pas de vacances prolongées).

ST

● Pour avoir des vies infinies :
 Ouvrir le fichier principal (dans le dossier AUTO) à partir d'un éditeur de secteur. Puis rechercher la chaîne : 60 00 00 08
 -la remplacer par : 60 00 00 14
 (Frédéric PERSONNAZ).

● Après avoir fait un reset à la première page de présentation tape:
 POKE 3829,76
 POKE 3930,10
 POKE 3831,15
 POKE 17262,1
 SYS 3711

C 64

Cela donnera les vies infinies
 (Philippe RISCHEBE)

ST

● Pour casser en deux tous ses adversaires, il suffit de suivre ces indications.

- 1er - coup de poing bas
- 2ème - dans un coin coup de pied haut
- 3ème - coup de pied bas
- 4ème - coup de pied bas
- 5ème - coup de pied et poing bas
- 6ème - coup de pied bas et saut
- 7ème - se reculer, quand il avance coup de pied bas
- 8ème - coup de pied bas
- 9ème - sauter en tapant et coup de pied bas
- 10ème (et dernier) - Foncer et taper le plus vite possible, quand il tape, sauter et changer de côté et taper.

CPC

C 64

```

10 REM Vies infinies STORM
15 REM version Cassette
20 FOR I=319 TO 348
30 READ A:POKE I,A-5:NEXT
40 POKE 157,128
50 LOAD "",1,1
60 DATA 165,7,190,182,6
70 DATA 158,91,145,141
80 DATA 21,252,81,5,145
90 DATA 81,85,6,174,60
100 DATA 138,6,37,143
110 DATA 260,37,96,260
120 DATA 81,153,232
    
```

STARWARS

```

10 REM Boucliers infinis sur STARWARS version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9000:MODE 1
40 FOR N=&A8F8 TO &AA5F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>39644 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 BORDER 0:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":OUT &FA7E,1
80 CALL &BB06:OUT &BC00,1:OUT &BD00,1:CALL &A8F8
90 DATA F3,3E,02,21,00,20,CD,10,A9,3E,03,21,00,C0,CD,10
100 DATA A9,AF,32,C1,63,C3,E6,C1,DD,21,54,AA,4F,DD,7E,00
110 DATA B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18,F0,DD,56,01
120 DATA DD,5E,02,DD,46,03,3E,06,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F
130 DATA C3,58,AA,0E,05,C5,F5,E5,D5,CD,58,A9,D1,E1,F1,C1
140 DATA 5F,78,93,47,CB,23,CB,23,7C,83,67,1E,01,14,18,D6
150 DATA 7A,32,3C,AA,32,45,AA,22,99,A9,7B,32,47,AA,79,32
160 DATA 49,AA,18,11,7A,32,3C,AA,32,45,AA,22,99,A9,79,32
170 DATA 47,AA,32,49,AA,11,3F,AA,CD,B5,A9,3A,4C,AA,B7,20
180 DATA F4,11,39,AA,CD,9F,A9,11,3F,AA,CD,B5,A9,11,42,AA
190 DATA 21,54,AA,CD,BD,A9,C9,CD,B0,A9,11,3D,AA,CD,B5,A9
200 DATA 21,4C,AA,CB,6E,28,F3,C9,01,08,AA,18,0B,01,EA,A9
210 DATA 21,4C,AA,18,03,01,DF,A9,ED,43,D7,A9,1A,47,13,C5
220 DATA 1A,13,CD,0E,AA,C1,10,F7,01,7E,FB,11,10,20,C3,DF
230 DATA A9,0C,ED,78,77,0D,23,ED,78,F2,DF,A9,A2,20,F2,21
240 DATA 4C,AA,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05
250 DATA 3D,20,FD,ED,78,A3,20,EA,3A,4D,AA,E6,04,C0,37,C9
260 DATA ED,78,F2,08,AA,C9,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,87
270 DATA 30,02,F1,C9,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,C9
280 DATA C5,06,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,30,FB,C1,10,F0
290 DATA C9,03,0F,00,00,01,08,02,4A,00,09,4C,00,00,00,49
300 DATA 03,49,2A,FF,40,80,00,00,00,49,02,00,01,03,01,10
310 DATA 02,06,02,20,03,0C,04,10,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

CPC

● Pour avoir un bouclier infini :
POKE &44C1,0
(Patrice MAUBERT)

CPC

● Pour avoir un bouclier infini, allez en piste 9, secteur 03 à l'adresse &03C1, remplacer le 3D par 00 ou vous pouvez aussi rechercher les octets 3A F7 B6 3D 32 et remplacez-les par 3A F7 B6 00 32
(Patrice MAUBERT)

● Energie infinie.

POKE \$4E7F,\$2C : POKE \$4F03,\$2C
POKE \$8881,\$2C : POKE \$8954,\$2C
POKE \$90D2,\$2C : POKE \$918C,\$2C
POKE \$B5AD,\$2C : POKE \$C9C3,\$E8
POKE \$C9CA,\$CA : SYS \$8000

C 64

Après avoir tapé et sauvé ce programme sur une disquette vierge, il faut le lancer. Ensuite, faire un RESET, attendre que la disquette s'arrête de tourner, puis insérer STAR WARS dans le lecteur et appuyer sur une touche.

```

1 REM STAR WARS
5 REM Champs de Force infini
7 REM De Pierre DEREZ
20 P=&H7FD00:SIZE=128
30 DEFSEG=0
40 FORA=0 TO SIZE-1 STEP 2
50 READ BS:POKE P+A,VAL("&H"+BS)
60 NEXT A
70 BSAVE "AUTO/STWARCHT.PRGM",P,SIZE
80 DATA 301A,0000,0064,0000,0000,0000,0000,0000
90 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,4FF8,4000
100 DATA 4878,0200,487A,FEF6,4267,3F3C,004A,4E41
110 DATA 3F3C,0007,4E41,4267,487A,0030,3F3C,004E
120 DATA 4E41,42A7,48A7,487A,0026,2F3C,004B,0003
130 DATA 4E41,2E40,323C,4E71,204F,D1FC,0000,A7B2
140 DATA 30C1,30C1,2F00,4EEF,0104,2A2E,2A00,6175
150 DATA 746F,5C73,7461,7277,6172,732E,7072,6700
    
```

● Pendant le jeu, centrez l'étoile noire de manière à l'avoir toujours en ligne de mire, les vaisseaux apparaîtront beaucoup plus gros... et seront donc des proies plus simples! Si vous trouvez le jeu trop rapide, scotchez la barre d'espace, et vous aurez un superbe ralenti!
(Christophe LUTHRINGER)

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et éditer le fichier PROG et rechercher les octets : D1 6C E0 DA et les remplacer par 60 02 4A 48.
Et voilà le docteur GILLUS a répondu aux centaines de lettres lui demandant de s'occuper de STARWARS.

ST

SENTINEL

```

1 REM Invulnérabilité pour SENTINEL version Cassette
10 MEMORY 12288:B=0
20 FOR I=48640 TO 48664:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF B<>2315 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 LOAD"sentinell1":CALL 48640
50 DATA 33,56,189,54,27,33
60 DATA 72,187,54,195,35,54
70 DATA 19,35,54,190,195,0
80 DATA 63,33,243,44,54,195
90 DATA 201
    
```

CPC

● Pour avoir une vision au rayon-x :
POKE 1212,12
POKE 9462,173
Execution :
SYS 16128

C 64

STRIP POKER 2+

AMIGA

```
CLOSE #1
RESTORE
CLEAR
DIMA A$(20)
DIM SD$(20)
PRINT "*****EDITEUR DE STRIP POKER PAR Mikael ZAJAC*****"
PRINT " CE PROGRAMME PERMET DE MODIFIER L'ORDRE DES IMAGES D'UNE FILLE OU"
PRINT "DE RAJOUTER DES IMAGES DE L'AUTRE FILLE.":PRINT
PRINT"          INSEREZ LA DISQUETTE DE STRIP POKER 2+."
PRINT
SLEEP
PRINT "<S> POUR SAM; <D> POUR DONNA"
PRINT
B:
INPUT "NOM DE LA FILLE A MODIFIER(S/D)";NM$
IF NM$<>"S" AND NM$<>"D" THEN B
IF NM$="S" THEN NM$="sam"
IF NM$="D" THEN NM$="donna"
OPEN "I",#1,"STRIPPOKER:"+NM$+".PROFILE"
WHILE NOT EOF (1)
INPUT #1,B$
PRINT B$
WEND
CLOSE #1
WX=1
IF NM$="sam" THEN WX=-10
FOR I=1 TO 17
READ A$(I)
IF A$(I)=" " THEN A$(I)=" "
NEXT I
FOR I=WX TO 11
READ SD$
IF I=>1 THEN SD$(I)=SD$
NEXT I
PRINT
PRINT "<S> POUR SAM; <D> POUR DONNA"
PRINT
PRINT"1=HABILLEE 2=-1 VETEMENT 3=-2 VETEMENTS 4=-3 VETEMENTS"
PRINT"5=EN CULOTTE 6=NUE"
PRINT
FOR I=3 TO 8
QQ:
PRINT I-2;");:INPUT "QUELLE EST LA FILLE DONT VOUS VOULEZ VOIR L'IMAGE(S/D)";NF$
IF NF$<>"S" AND NF$<>"D" THEN QQ
IF NF$="S" THEN NF$="sam"
IF NF$="D" THEN NF$="donna"
ZZ:
INPUT " QUELLE IMAGE ";IM$
IF LEN (IM$)<>1 THEN ZZ
IF ASC(IM$)>55 OR ASC(IM$)<49 THEN ZZ
A$(I)=NF$+"/"+NF$+IM$+".CP"+A$(I)+" "+SD$(I-2)
NEXT I
A$(2)=NM$+"/"+NM$+A$(2)
A$(9)=SD$(7)
A$(10)=SD$(8)
A$(11)=SD$(9)
A$(12)=SD$(10)
A$(13)=SD$(11)
INPUT "ETES VOUS SUR OUI OU NON(O/N)?";C$
IF C$="N" THEN RUN
CLS
OPEN "STRIPPOKER:"+NM$+".PROFILE" FOR OUTPUT AS 1
FOR I=1 TO 17
PRINT A$(I)
PRINT #1,A$(I)
NEXT I
CLOSE #1
DATA 6,99,MAN.CP
DATA BLOUSE SHOES,SKIRT SHIRT,BRA TROUSERS,STOCKING SOCKS,KNICKERS PANTS,NOTHING NOTHING
DATA ,,,SOUND/,5,,MISC/,1
DATA 18 8,1 1,47 3,221 1,71 10,276 104,20,5,50,3,225
DATA 229 6,271 3,252 9,249 3,251 11,231 2,15,5,40,2,210
```

● Ce truc permet de modifier l'ordre des images de la fille qui se déshabille. Il faut taper sous CLI les commandes DOS suivantes : copy STRIPPOKER : nomdelafille. profile to ram: copy c/ed to ram: cd ram: ed nomdelafille.profile. Ceci permet de mettre en mémoire le fichier "nomdelafille .profil" et l'éditeur DOS "ed". Un écran apparaît où est lisible 6 lignes.

nomdelafille/nomdelafillechiffre. cp
"nomdelafillechiffre.cp" est un nom d'image.
"chiffre" est 1 quand la fille est habillée entièrement
2 quand la fille a enlevé son premier vêtement
3 quand la fille a enlevé son deuxième
4 quand la fille a enlevé son troisième
5 quand la fille a enlevé son quatrième
6 quand elle est nue comme un ver

En vous déplaçant dans le texte avec les flèches vous pouvez modifier les chiffres et donc l'ordre des images. Vous pouvez même les faire apparaître plusieurs fois!!!

Une fois ceci terminé tapez la touche ESC puis X et RETURN. Pour sauvegarder le tout tapez: copy ram:nomdelafille.profile to STRIPPOKER, puis faites un "reset". A vous de jouer et de déguster!!! (Mickaël ZAJAC)

SABOTEUR**CPC**

● Vies infinies : POKÉ &5E92,0
Temps infini : POKÉ &47B3,0 : POKÉ &47BB,0

STRIP POKER 2+

● Pour la voir toute nue (gniarf) :
-allumer l'ordinateur et dès l'arrivée au bureau Gem, cliquer deux fois sur "visualisation texte" dans la colonne "visualisation" puis cliquer une fois sur "melissa1.str".
-aller sur "info" dans la colonne "fichier" et cliquer deux fois : "melissa1.str" s'inscrit sur l'écran : écrire "melissa1.stf" à la place.
-procéder de même avec "melissa5.str" en le renommant "melissa5.stf".
Lancer le programme normalement et la surprise est là...(hella hella...)

(Malka Stéphane)

ST

```

10 REM Regles changees sur STRIP POKER 2+ version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MODE 1:FOR N=&9000 TO &903B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
40 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
50 IF SUM<>4690 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
60 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
70 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
80 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
90 IF C=1 THEN POKE &9004,1
100 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
110 CALL &BB06:CLS:CALL &9000:RUN"DISC"
120 DATA CD,2C,90,3E,00,A7,20,05,21,0E,2B,18,03,21,33,2A
130 DATA 22,96,80,3E,4E,32,39,90,CD,2C,90,3E,66,32,39,90
140 DATA 11,00,00,21,00,80,0E,C1,DF,39,90,C9,21,00,80,1E
150 DATA 00,16,03,0E,69,DF,39,90,C9,66,C6,07,00,00,00,00

```

● Pour gagner à tous les coups :
POKE &2A16,&0E
POKE &2A17,&2B
(Patrice MAUBERT)

CPC

● Pour gagner à tous les coups, aller en piste 3, secteur 69 a &96, et remplacer les octets 33 2A par 0E 2B, ou rechercher CD 33 2A par CD 0E 2B
(Patrice MAUBERT)

SHAOLIN'S ROAD

● Pour avoir les vies infinies :
POKE 17187,234
POKE 17188,234
POKE 17189,234
Execution :
SYS 16406

C 64

● Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteur, recherchez les octets 3D 32 F5 14 36 28 08 et remplacez-les par 00 32 F5 14 36 28 08
(Diégo PRADOS)

● Pour avoir des vies infinies :
POKE &1B10,0
(Damien BONVARLET)

CPC

SORCERY

CPC

● Pour flotter sur l'eau :
POKE &FDD,&18
Invulnérabilité :
POKE &1ADA,0
POKE &1ADB,0
● Pour avoir de l'énergie infinie remplacer les octets D6 01 D8 27 FD par D6 00 D8 27 FD
(Patrice MAUBERT)

STORM TROOPER

ST

● Si vous n'arrivez pas à finir votre mission, il vous suffit juste de faire un HIGH-SCORES quelconque et de mettre comme nom 'JAMES CAMERON'.

Et maintenant vous pouvez recommencer votre ballade avec l'avantage de ne plus perdre, si vous appuyez sur 'F10'. Merci qui??
(Olivier BALANTZIAN)

● Lorsqu'on arrive au 2, 3 et même quatrième niveau, c'est dur de perdre!!
Donc, une fois le jeu terminé, appuyez donc sur la barre d'espace à chaque écran, et hoo!
On revient au dernier tableau de l'ancienne partie.
(Sébastien DEMANET)

SUPER STUNTMAN

CPC

● Pour avoir des prises (enfin des vies) infinies :
POKE &6FA6,0
Pour avoir du temps infini :
POKE &8BDC,0
(Patrice MAUBERT)

● Pour avoir des prises (enfin des vies) infinies remplacer les octets 3A F7 71 3C FE par 3A F7 71 00 FE. Pour avoir du temps infini remplacer les octets 3D 77 11 0D 89 par 00 77 11 0D 89.
(Patrice MAUBERT)

SURVIVOR

1 ' Niveau de départ au choix
2 ' Vies et énergie illimitées
3 ' Pour SURVIVORS version Casette
4 ' de Patrick FUNARO
10 DATA 15,15,0,0,9,14,0,26
20 DATA 15,3,26,3,9,26,26,13
30 SYMBOL AFTER 240
40 MEMORY 16383: MODE 0: BORDER 0
50 FOR A=0 TO 15: INK A,0: NEXT
60 INK 6,26: PAPER 0: PEN 6
70 LOCATE 1,25: PRINT "Patience ... ";
80 LOAD "!piccy",49152
90 FOR A=0 TO 15:READ B:INK A,B: NEXT
100 LOAD "!data",30720
110 LOAD "!mc",16384
120 MODE 1: BORDER 0: INK 0,0: INK 1,24
130 INK 2,6: INK 3,20
140 SYMBOL 240,0,&7C,&42,&42,&42,&7C,&40,&40,0
150 SYMBOL 241,0,&3C,&42,&42,&42,&42,&3C,0
160 SYMBOL 242,0,&42,&52,&52,&52,&52,&2C,0
170 SYMBOL 243,0,&7E,&40,&40,&78,&40,&7E,0
180 SYMBOL 244,0,&7C,&42,&42,&7C,&44,&42,0
190 SYMBOL 245,255,129,189,189,189,129,255
200 POKE 19575,0
210 INPUT "Niveau de départ 1-7";N
220 IF N<1 OR N>7 THEN 200
230 POKE 19541,N-1
240 POKE 17457,0: POKE 17466,0
250 POKE 17475,0: POKE 17805,0
260 POKE 17815,0: POKE 17825,0: MODE 1
270 LOCATE 1,25: PRINT: PRINT: CALL 16429

CPC

● Pour avoir des vies infinies :
Poke 19563,255
ou
Poke 19523,200
(Yvick RABRET)

C 64

**3615 JOYSTICK
C'EST AUSSI DES JEUX
ET DES CADOS GENIOS
TOUS LES JOURS !**

1: CAILA ET TAIRA

Dans la hutte, prenez la boule, les churikens, et les cailloux, puis partez par la porte Nord. Allez ensuite au Nord et vous rencontrerez le vieil homme. Lisez lui alors le message, puis partez à l'Est. Allez alors au Sud et tâchez de trouver la taupinière qui contient la clé de la porte de derrière. Partez à l'Ouest et entrez dans la Caila. Trouvez alors la piscine et remplissez votre boule. Retournez ensuite à Caila Est puis partez au Sud jusqu'à ce que vous aperceviez deux arbres côte à côte. Donnez leur de l'eau, et ils vous laisseront aller à Taira Nord. Sur le côté Nord, vous rencontrerez un bandit. Tuez le et prenez la carte. Allez ensuite vers la sortie Est, vous entrerez alors en Caila Ouest, qui contient une étrange maison. A l'intérieur vous y trouverez du fromage, utilisez ce dernier afin de nourrir les créatures ressemblant à des souris, ce qui vous permettra de passer. Maintenant, trouvez le monstre à deux têtes qui se trouve tout au Nord de Caila Ouest, et une fois après vous en être débarrassé, ramassez le «Circler Of Concentration» qu'il laisse tomber. Ceci devrait faire apparaître une route assez étroite dans le coin Sud -Est de Taira Nord (l'Hermite vous renseignera au sujet de la route lorsque vous lui donnerez la carte.). Suivez alors cette nouvelle route, qui vous mènera à l'arbre magique.

2: SYLVAR

Lorsque vous entrerez pour la toute première fois dans ce royaume, vous rencontrerez le Prince Hegor: Attaquez le par deux fois. Allez ensuite à l'Est ou au Sud afin de trouver un autre décor (cherchez alors deux arbres côte à côte et entrez). Vous trouverez alors l'entrée des cavernes naines à la frontière Sud de ces deux niveaux. Afin de pouvoir voir au dessous du niveau du sol, vous aurez besoin d'une lanterne, qui sera jetée par le nain gardant l'entrée, ceci lorsque vous l'aurez abattu. Entrez alors dans la caverne et partez au Sud. Dans la seconde caverne vous trouverez la tanière de l'araignée. Vous devrez y pénétrer afin de ramasser une corde dont vous aurez besoin pour vous échapper. Juste au delà de la prochaine caverne au Sud, vous trouverez la «Throne Room» qui contient une couronne. Quittez maintenant la caverne (Dirigez vous au Sud). Dans ce décor, vous devriez pouvoir trouver une taupinière dans laquelle se trouve la «Belt of Lung Capacity» (qui procure plus de power pour détruire les fléchettes.). Dirigez vous alors au Sud et vous trouverez la montagne. Vous serez alors transporté au tableau suivant.

3: DELANDIA

Sachez qu'il se trouve cinq îles sur Delanda. Vous pouvez en apercevoir quatre de loin plus celle sur laquelle vous vous reposez.

Avant tout, marchez en direction de l'employé de Ferry et prenez le Ferry jusqu'à l'île Sud (étant donné que vous ne disposez pas d'or, offrez la couronne en tant que paiement.

Tuez alors le premier druide que vous verrez et il laissera tomber une faucille en or, ramassez la et amenez la au centre de l'île où vous verrez un arbre à gui. Touchez alors cet arbre et vous en couperez une branche. Maintenant cherchez le paysan qui agonise et écoutez ce qu'il a à dire. Allez alors à l'Ouest, où vous trouverez deux pierres. Marchez alors au centre, et vous serez transporté à la troisième île. Allez ensuite voir l'employé du ferry (Sud) et il vous emmènera à la quatrième île. Si vous ne disposez pas d'assez d'argent, tuez les mouettes, car une fois mortes, elles laisseront tomber deux pièces d'or. La quatrième île est la demeure d'une princesse qui vous remettra un anneau. Vous trouverez également en ce lieu les Sandales pour marcher sur l'eau, ce qui vous permettra de vous rendre à n'importe quelle île de votre choix. Allez alors à l'Est jusqu'à la cinquième île et trouvez la fiole que vous devrez ramener au paysan qui agonise. Elle se remplira de sang. Retournez ensuite jusqu'à la cinquième île et le puits vous transportera jusqu'au royaume suivant.

4: LES COLLINES DE SIMALA

Les collines de Simala sont peuplées de démons de glace particulièrement vicieux. Sachez qu'ils sont très dangereux. Vous entrez maintenant dans le niveau se trouvant le plus au Sud du Royaume. Allez au Nord et vous trouverez une taupinière, dans laquelle vous assemblerez la «Pouch of Renewal». Ceci vous assurera de ne pas manquer de munitions pour l'arbalète, mais sachez néanmoins que dans ce stage, il est préférable d'utiliser la sarbacane. Dans le coin Nord-Ouest, vous trouverez des signes qui sont destinés à vous prévenir d'un danger imminent. Franchissez les, et vous arriverez à un passage de glace. Franchissez alors, un chemin à travers le passage afin d'en atteindre la fin et ainsi, passez à la seconde partie. Sur le côté Nord-Ouest de ce second tableau se trouve une caverne de glace. En y pénétrant, vous y rencontrerez de nouveau l'Hermite, qui vous remettra un briquet à silex vous permettant d'allumer un feu. Il vous dira que vous aurez besoin de trouver un endroit plus abrité afin de pouvoir allumer le feu. Quittez alors la caverne et partez à l'Est. Aux frontières Est, vous trouverez quelques vêtements. Ceux ci vous tiendront chaud. Maintenant allez à la frontière Nord où vous découvrirez un autre tunnel de glace, qui vous mènera au quatrième tableau. Au centre du quatrième level vous trouverez les sorcières, qui vous donneront des tuyaux, avant de s'évaporer en une boule de feu, laissant derrière elles une pile de bois. Traversez alors le tunnel de glace afin de revenir au quatrième tableau. Les cavernes de glace s'y trouvant ne sont pas aussi ventées que les autres, et vous découvrirez que vous pouvez alors allumer un feu. Vous serez alors transporté au cinquième tableau.

(Sylvain DEMANET)

**3615 JOYSTICK : LE SERVEUR DE TOUS
LES INSOMNIAQUES ! 24H SUR 24,
SOLUCES, VIES INFINIES, POKES,
BIDOUILLES, S.O.S.**

Cette super solution, vous est proposée
par : Aurélien LANCE

Maintenant le premier qui dit que l'on a passé un truc
vachement vieux, aura à faire à Aurélien.

Au passage: si je ne précise pas le moment où l'on doit faire
l'action, c'est qu'il faut la faire dès que le tableau commence...Je
les ais numérotés, se reporter à la notice pour s'y retrouver.
Il est conseillé de relâcher rapidement la manette après
chaque action...

- 1) se reporter à la notice (repardon...).
- 2) Aller tout de suite à droite, et lorsque le sol s'écroule aller
à gauche. Ace va sauter et pauser sa main, compter environ
2 secondes et aller à gauche, compter une seconde (et
demie), (lorsque Ace se retourne à gauche), et aller de
nouveau à gauche.
- 3) Dès que le premier robot flottant tire (à droite) aller en bas,
dès que Ace atteint le rocher, aller en haut.
- 4) Dès que le vaisseau a fait son virage et s'apprête à atterrir,
aller en haut.
- 5) Appuyer sur feu pour tuer le monstre.
- 6) Aller à droite, et lorsque Ace se courbe, aller en haut.
- 7) Ca se complique: dès que le tableau commence, la plate-
forme mobile
monte, et quand elle redescend, aller à droite, et au moment
de l'impact
entre les pieds d'Ace et de la plate-forme, aller à droite de
nouveau.
- 8) Dès que le monstre sort, aller en bas, et de suite à droite.
- 9) Aller en bas au même moment qu'en 8, puis de suite à
gauche.
- 10) Dès que la tentacule apparaît, appuyer sur feu.
- 11) Vous êtes lâché sur le pont, et attendez que 2 têtes bleues

- apparaissent derrière vous pour aller en haut.
- 12) Au croisement, aller en haut.
 - 13) Au croisement, aller à droite.
 - 14) Aller en haut.
 - 15) Dès que les lasers tremblent, aller à droite.
 - 16) Aller à gauche lorsque vous arrivez près du trou.
 - 17) Idem.
 - 18) Au bout du couloir, aller à droite.
 - 19) Près de l'échelle, aller en haut.
 - 20) Le passage le plus dur: le combat au corp-à-corp.
appuyer sur feu.
 - 21) Appuyer sur feu.
 - 22) Appuyer sur feu, et lorsque vous êtes sur le dos, aller à
droite.
 - 23) Appuyer sur feu, et aller en bas.
 - 24) Appuyer sur feu.
 - 25) Aller en haut, une fois retombé aller en bas.
 - 26) Aller à droite, une fois derrière lui, aller en bas (vous êtes
sur son dos).
 - 27) Aller en haut,
dès que le tableau
change aller vite à
gauche.
 - 28) Aller en haut.
 - 29) Aller à droite.
 - 30) Aller à droite.
 - 31) Aller à gauche.
 - 32) Aller à droite.
 - 33) Le laser frappe, et dès que le miroir en face de vous,
brille (il devient tout blanc), aller à gauche, dès que Ace l'a
poussé, aller très rapidement à droite...
Borf est ainsi battu sur son propre terrain, il erre maintenant
dans sa profonde enfance...

STRIDER

TOUS

Niveau 1 :

Quand le piège ou les pics montent et descendent il faut se
mettre à la hauteur des canons puis sauter en diagonale ainsi,
vous vous retrouverez au dessus du piège et il vous suffira de
descendre à droite pour ne pas perdre de vies. pour l'ennemi qui
fait des roulades il suffit de sauter en diagonale quand il vous
fonce dessus, puis de le bloquer contre le mur de droite et de
tirer sans arrêté. pour le piège aux lasers, il suffit de se mettre
contre le canon, de s'accroupir et de tirer sans arrêt. pour la
chenille de fin de niveau montez sur le mur de droite et placez
vous au dessus de l'endroit où les murs forment un angle vous
devez voir le sol de l'étage supérieur et tirer à chaque fois qu'elle
passe.

Niveau 2 :

Pour le gorille du début de niveau faites la glissade sur le dos tout
en tirant dès qu'il apparaît , quand vous serez derrière lui, suivez
le tout en tirant dans ses bras si vous le suivez régulièrement, il
ne peuvent pas vous tuer. pour les trois karatekas de fin de
niveau accrochez vous d'une main sous eux et tirez leur dessus
quand ils se posent.

Niveau 3 :

Pour les indigènes armés de boomerangs, faites la glissade sur
le dos en tirant ou accrochez vous sous eux et tirez sans vous
faire toucher pour les deux animaux préhistorique tuez d'abord

l'indigène à droite puis positionnez vous à l'endroit où le sol
forme un angle et tirez quand ils s'approchent . ils vous passeront
dessus sans vous tuer à condition que vous soyez accroupis, et,
ensuite accrochez les quand ils vous tournent le dos en les suivant
et en tirant faites attention aux poissons. Pour le monstre de fin
de niveau accrochez vous sous la seconde branche vous devez
donc vous trouver entre les deux branches et à peu près au milieu
de la largeur de l'arbre et tirez quand il approche . les tirs et ses
pics ne vous atteindront pas.

Niveau 4 :

dans la salle de gravitation où se trouve la grosse boule allez à
droite et retournez vous quand la boule monte ainsi vous
tournez autour d'elle et il suffira de lui tirer dessus pour la
détruire. pour le dernier ennemi l'homme avec le crochet, faites
un saut en diagonale dès que vous le voyez de manière à atterrir
derrière lui cela fait, accroupissez vous et tirez rapidement.

Niveau 5 :

Dans la salle de gravitation utilisez le même principe que pour le
niveau 4 une fois la boule détruite prenez soin de descendre à
droite dans le trou sinon vous tomberez dans un précipice. pour
le piège aux lasers prenez modèle sur le niveau 1 pour le gorille
faites comme au niveau 2 mais cette fois concentrez vos tirs
uniquement sur ses mains.

(STRAUSS Jérôme)

Pour finir ce jeu, il est nécessaire de posséder le pistolet psychique :

le laser XMT-03 BK. C'est lui qui vous permettra de détruire les méduses se trouvant sur Cassandra, ainsi que la grosse méduse finale. Vous trouverez ce laser près d'un alchimiste de la planète Endroma. Voici ses coordonnées / Zone 4 - Système 0 Planète 109-82.

Il faut être protégé par le pouvoir d'un mage pour cela, vous devez vous rendre sur Xylgona / Zone 4 - Système 1 Planète 217-85 vous trouverez un grimoire après avoir tué le deuxième ennemi. Ensuite il vous faut trouver le mage il habite sur la planète Skaver / Zone 3 - Système 1 Planète 106-82. Quand vous l'aurez trouvé, poser le grimoire à ses pieds et il vous protégera par son pouvoir.

Maintenant il vous faut aller sur Cassandra. Pour cela vous devez trouver la Rom CFP-099. Cette Rom est détenue par un véhicule blindé (le Cyberpode) se trouvant sur Erina / Zone 4 - Système 1 Planète 160-107. Pour détruire le Cyberpode vous devez utiliser la mine AD-02. Cette mine se trouve sur la planète Tison / Zone 1 - Système 0 Planète 130-84.

Je vais vous expliquer comment récupérer la mine sans se faire tuer :

Quand vous arrivez sur Tison, tuez le premier ennemi, allez au tableau suivant et entrez dans la grotte, ensuite passez à droite au marchand continuez à droite et ressortez de la grotte. Quand vous êtes en dehors prenez à gauche := vous vous retrouverez dans le même tableau que la mine, mais elle vous tourne le dos. Vous n'avez plus qu'à aller dessus et à la ramasser. Le tour est joué.

Il ne vous reste plus qu'à aller sur Erina et à poser la mine au pieds du Cyberpode. Le voilà détruit, laissant tomber derrière lui la Rom CFP-099.

Retournez au Starblade et insérez la Rom au centre du circuit de pilotage (B-Droite).

La Zone 5 apparaît alors sur votre carte de la galaxie: c'est Cassandra. Faites le plein de carburant et partez pour Cassandra en voyage conventionnel (l'hyperespace ne marche pas).

Durant le voyage vous serez attaqué de nombreuses fois !

Defendez-vous du mieux que vous le pourrez.

Quand vous serez arrivé en orbite de Cassandra empêchez votre pistolet psychique et débarquez (sur Cassandra!).

Tuez toutes les méduses avec votre pistolet psychique. Dès que vous aurez tuez la dernière méduse vous aurez gagné.

Quelques conseils

Visitez de nombreuses planètes afin de faire du commerce, de réparer votre vaisseau, d'acheter un réservoir auxiliaire ou un laser lourd. Sur les planètes marché noir discutez avec les rebelles et achetez leur énergie, de l'oxygène ou des armes (grenades ou pistolets).

Je vous met en garde contre les planètes végétales (sauf Shirvis).

Quand vous restez en orbite autour de ces planètes, vous risquez d'avoir des intrus a vos bords. Si vous en avez, enfuyez vous sur une planète non-végétale puis exterminatez les intrus.

Quand il n'y en aura plus réparez les circuits grillés et visitez des planètes pour acheter ceux qu'il vous manquent.

Quand vous voudrez aller sur Cassandra, l'ordinateur vous demandera le code d'accès : tapez "SIGMUND" (c'est le nom du fils de Mad Brain).

(Jérôme ROUX)

Tout d'abord allez sur ONKILLER (Zone O, System 1) en prenant soins de charger les céréales dans l'Alta.

Sur la planète, vendre les céréales ainsi que les deux cartes que vous avez dû trouver, puis achetez des médicaments.

Retournez au vaisseau puis dirigez-vous en hyperespace sur TISON (Zone 1, System O). Avant de descendre sur la planète, n'oubliez pas de mettre votre combinaison qui se trouve dans

le placard d'un couloir se situant à gauche du poste de pilotage. Chez le premier marchand il faut vendre les médicaments puis sortir par la droite de l'écran. Une fois sortie, allez sur la gauche de l'écran pour récupérer la mine AD-02 en la prenant par derrière.

Chez le deuxième marchand vendez la carte et charger entièrement le vaisseau et l'Alta (en faisant plusieurs voyages) de métal ou d'uranium.

Ensuite, allez faire un tour sur SHELTA (Zone 4 System O) en voyage conventionnel.

Vendez la carte ainsi que tous les métaux (ou l'uranium). Puis achetez un réservoir auxiliaire et faites le plein de carburant.

A partir de maintenant, vous pourrez effectuer tous vos voyages en hyperespace. Décollez pour XYLGONA (Zone 4 System 2).

Remplissez le vaisseau d'eau et récupérez le livre en tuant le personnage du dernier tableau.

Allez vendre 3 unités d'eau sur ERINA (Zone 4 System 2).

Tuez le cyberpode en lâchant la mine AD-02. Ramasser alors la ROM CFP 099, vendez la carte puis allez faire le plein.

Direction HIRGON (Zone 1 System 1) pour se refaire une santé. Achetez deux potions et une réserve d'oxygène au marché noir puis remplissez l'Alta d'eau.

Sur ITAVIS (Zone 2 System 1), ramassez la protection qui tombe du premier adversaire quand vous le tuez.

Vendez tout l'eau et la carte, remplissez les soutes de cryogène puis faites le plein.

Maintenant faite un saut sur ANTARES (ZONE 3 System O).

Profitez-en pour acheter un pistolet laser et une dizaine de recharges au marché noir (Ca peut toujours servir!).

Chez le marchand vendez le cryogène et la carte puis remplissez le vaisseau d'uranium.

Allez donner le livre au mage qui se trouve sur SKAVER (Zone 3 System 1). En échange, il vous donne ses pouvoirs psychique.

N'oubliez pas de faire le plein!

Récupérez le laser psychique XMT-03-BK qui se trouve sur ENDROMA (Zone 4 System O). Vendez tout votre uranium.

Sur ONKILLER (Zone 0 System 1), achetez un laser lourd, des torpilles, effectuez des réparations si c'est nécessaire et faites le plein de carburant.

De retour au vaisseau, placez la ROM CFP 099 au centre du circuit de pilotage (Sas 2, porte B et armoire de droite).

Sélectionnez CASSANDRA comme destination puis entrez le code d'accès "SIGMUND" (déterminé grâce à la combinaison des cartes M1 et M2).

Cette fois-ci, vous ne pouvez faire qu'un voyage conventionnel, alors attachez vos ceintures et rejoignez le poste de combat car le chemin va être long et semé d'embûches.

Une fois sur CASSANDRA, enfiler votre combinaison, remplissez votre réserve d'oxygène et buvez une fiole pour mettre votre niveau de vie au maximum.

Après avoir dégommé une vingtaine de Céphalhydres au XMT, Génolyne, dans toute sa splendeur se trouve face à vous.

L'avenir de la galaxie Orion est entre vos mains. Alors fermez les yeux et videz votre chargeur...

REMARQUES

Quand vous faites du commerce, n'hésitez pas à retourner au vaisseau puis à redescendre immédiatement sur la planète lorsque les prix ne sont pas satisfaisant (Trop bas quand vous vendez ou trop haut quand vous achetez).

Certaines phases d'aller-retour planète-vaisseau destinée à remplir le vaisseau de marchandises ne sont pas obligatoire. Mais c'est tellement plus agréable et moins risqué de pouvoir se payer des voyages en hyperespace!

(Redoutet Emmanuel)

ROUND 1

Allez vers l'arbre et sautez sur la partie noire. Une pièce apparaît. Continuer et revenir. Une bourse tombe, il faut la prendre. Allez voir la voyante puis monter sur le bloc mouvant, allez sur le toit et sauter 3 fois un peu à gauche. Il y a 3 golds. Continuez, puis tuez les deux serpents, tuer le serpent vert, tuer le serpent en haut en sautant et tirant. Prendre le sablier et toquer à la porte 1er ennemi: «Death»; se mettre face à elle et tirer quand elle arrive sur vous. Prendre les golds avant la clé. Tuer le serpent vert et entrer dans la ville.

ROUND 2

Avancer puis prendre le gold, tuer les choses vertes et ramasser ce qu'elles laissent, allez chez le marchand de bouclier et prendre un «Light Shield» à 4Ø golds. Entrer chez le marchand d'armes magiques et prendre 2 fois 8 bombes (2 * 1Ø golds). Aller sur la plate-forme et prendre le sablier, tuer le serpent et l'ours lanceur de flèches. Entrez dans la grotte. Tuez la chauve-souris. Continuer à droite et tuer les 2 serpents et la chauve-souris. Toquer à la porte et tuer le lord vampire, il donnera une «boad sword»; une épée plus puissante, continuez, tuez la chose verte et sautez sur la 1ère plate-forme, sautez, sautez, sautez sur la plate-forme mouvante quand elle est en bas. Allez à droite sur la plate-forme, sautez et toquer chez le marchand, prenez des chaussures à 5Ø golds, allez à l'hôpital s'il vous manque du life. Allez à gauche, sautez sur la plate-forme, sautez sur la plate-forme du haut, tuez le serpent et continuez à monter, sur l'avant dernière plate-forme, prendre le sablier. Sautez sur la plate-forme quand elle est presque devant vous. Tuez l'ours et toquez. 2ème ennemi: une grande chose jaune qui saute. Sautez-lui dessus et larguez les bombes. Répétez l'opération et vous l'aurez.

ROUND 3

Allez à gauche en tuant les fantômes rouges. Sautez les pieux bleus. Monter, tuer la chose verte, continuer à droite, monter, monter pour aller à la plate-forme, allez à gauche, toquez chez le marchand. Prendre les «Thunders Magic» (5Ø golds). Revenir à droite, monter la série de plate-forme. Ensuite, tuez la chose verte. Prendre le sablier et avancez, il y a un ressort, en l'air, allez à droite, quand le message «Oh!» apparaît, toquer. Tuez l'ours, prendre la bourse et sauter tout le temps sur le tapis roulant. Tuez les fantômes rouges et toquez à la porte rouge. 3ème ennemi: «Red Knight»; il faut tirer quand il arrive sur vous et l'envoyer dans le coin. A ce moment-là, tirez tout le temps. Prendre les pièces.

ROUND 4

Sautez de plate-forme en plate-forme et tuez le crabe sur l'île. Encore des plate-forme. Quand deux «coquillages» apparaissent, faire 1 Thunder, puis sauter. En ville, tuez les 2 souris, prendre une armure à 4Ø golds au marchand. Allez à l'hôpital s'il vous manque du life. Montez à l'échelle et tuez la souris. Toquez au bout à droite de la plate-forme. Puis sautez sur le bloc, puis sur le 2ème nuage, sautez 3 fois à gauche (3 golds). Allez sur l'île, tuer le crabe, allez dans l'eau à gauche. Dès que vous tombez dans l'eau, allez immédiatement à gauche, puis toquez. Prendre les fireballs. Continuez à droite. Après, bien après, toquez à la 1ère porte. 4ème ennemi: «Kracken!» se mettre en dessous du tableau au mur et sauter en tirant des fireballs. Achevez-le à l'épée. En sortant, tuez la souris, et entrer au round cinq.

ROUND 5

Tuez les 4 bonshommes qui lancent des bombes. Dans la grotte, tuez les 2 chauves-souris, faites très attention aux hommes de boue. A droite de la plate-forme du 3ème, il y a une porte (message «Oh!»). C'est un monstre qui donne une «great sword». C'est un monstre qui donne une «great sword». Tuez les 2 chauves-souris orange (il faut les toucher 2 fois). Ensuite, toquez, prendre une «Knight armour» (15Ø golds). Ne pas s'occuper de la chauve-souris et continuez. Dans le MAM

DESERT, entre deux cactus, vous tomberez. Il y a 5 chauves-souris orange, il faut toutes les tuer ce qui fera apparaître les blocs qui vous permettront de remonter. ET SURTOUT, NE PAS OUBLIER DE PRENDRE LA CLE. Tuez les 3 ours et entrer dans la pyramide.

ROUND 6

Sautez sur le premier bloc, puis sautez sur l'autre quand il est en bas puis sautez immédiatement. Marchez et sautez sur le bloc, marchez un peu, un ressort apparaît. Allez à droite en l'air pour aller sur le bloc. Sautez sur l'autre et sautez. Tuez le Death. Sautez les 2 blocs mouvants d'un seul coup. Pour le dernier, idem. Normalement, laissez en lecture et quand cela s'arrête, retourner la K7 et lecture. Tuez les 3 serpents bleu. Sautez de l'autre côté. Sautez tout le temps jusqu'à aller sur une plate-forme. Tuez le serpent vert et toquez. Sautez à gauche à ras du mur. Laissez-vous tomber, tuez la plante et allez à gauche, sautez et toquez. Prenez un verre de chaque. Le tavernier vous donnera un indice pour la question du Sphinx. Sautez à ras du mur de droite. Tuez les 2 serpents bleu. Montez à la porte. Toquez et répondez à la question.

ROUND 7

Tuez les 3 serpents rouges. Toquez à toutes les portes. Prendre du «revival médecine» ou des fireballs. A un moment, il y aura le gold collector. Il donne une épée «excalibur». C'est le même que le round 1. Continuez à droite et toquez. Sortir et monter sur le bloc. Ne faites rien et vous serez propulsé dans les nuages. Si vous voulez de l'argent, sautez de nuages en nuages ou tombez pour arriver sur une île. Toquez à la porte et c'est le 5ème ennemi: «Blue Knight»; coincez-le dans un coin et tirez tout le temps. Continuez à droite tuez les 3 fantômes rouges, montez, allez au château, toquez, c'est un ermite qui change la flûte contre un symbole. La sortie est complètement à gauche. Attention aux 5 fantômes bleu.

ROUND 8

Sautez sur le bloc, puis sur la plate-forme, tuez le serpent, toquez, prendre le «Knight Shield». Sautez sur le bloc, puis sur la plate-forme. Sautez sur les 2 blocs mouvants sans attendre. Tuez les 2 bonshommes et dans la grotte. Sautez sur la plate-forme et tuez la chauve-souris. Tombez tout le temps jusqu'à une plate-forme où il y a un fantôme bleu. Toquez et tuez le démon qui donne une «legendary sword». Tombez, allez à droite. Tuez le lanceur de glace, sautez sur le bloc puis sur terre. Sautez l'eau, tuez le lanceur de glace, sautez sur les 3 blocs mouvants. Toquez à la porte. 6ème ennemi: «Hob Gobelin»; le coincer dans le coin. Tirez tout le temps. Continuez, tuez le lanceur et entrer.

ROUND 9

Sautez de colonnes en colonnes. Un moment, il y aura des coquillages, les tuez, puis passer, sautez aussi de colonnes en colonnes et tuez le crabe. A la fin du round, c'est le 7ème ennemi: «Swon Cong». Se mettre à gauche. Il doit y avoir 2 carreaux blanc à gauche de Wonderboy. Tirez tout le temps.

ROUND 10

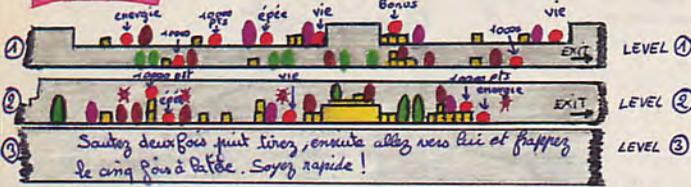
Monter sur le bloc mouvant et tuez la plante sur l'île. Sautez dans l'eau. Allez à gauche et tapez. Prendre des tornados. Retoquez au même endroit, un canard vous donne un autre symbole. Après toquez partout pour trouver le 8ème ennemi: «Silver Knight»; coincez-le dans un coin et lancez-lui 2 tornades. La porte suivante, toquez, la voyante vous donnera un rubis qui affaiblira le dragon.

ROUND 11

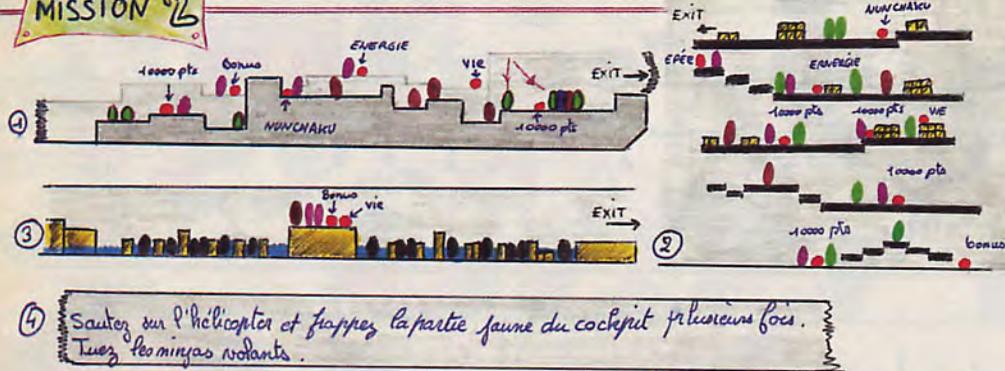
Toquez à la porte de fer. Voilà le Dragon!! Il ne peut être touché qu'à la tête. Utilisez toutes les armes spéciales. Si vous le tuez, vous verrez le château et...chut! FIN! (RAFFAELE Nicolas).

SHINOBI PAR FREDO

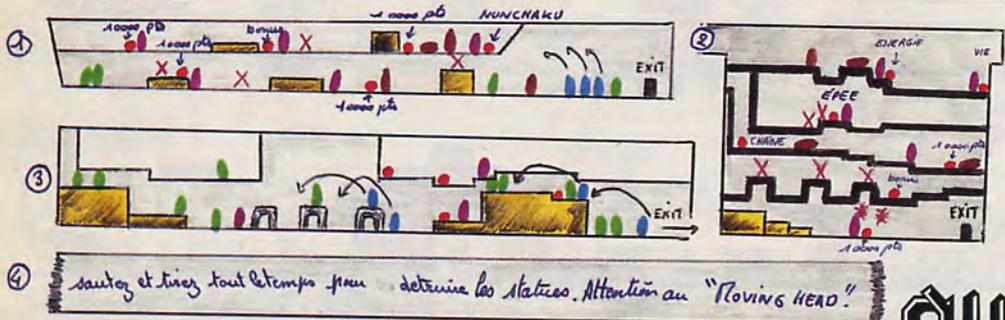
MISSION 1



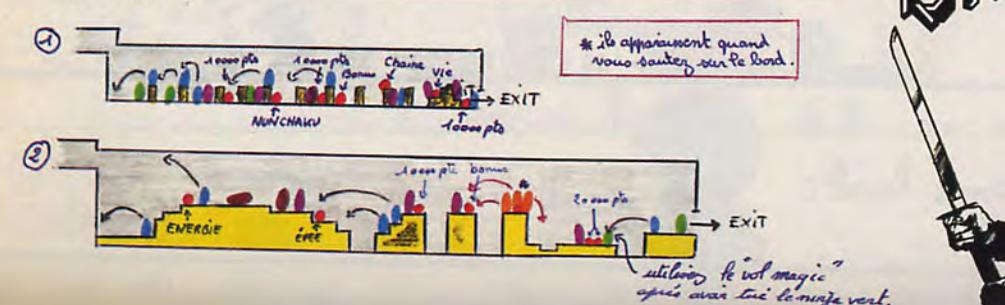
MISSION 2



MISSION 3

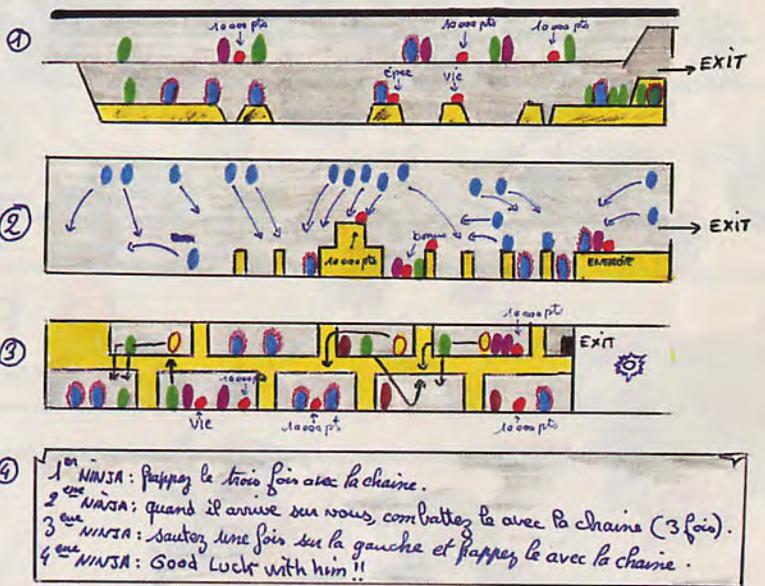


MISSION 4



④ sautez et tuez sur sa tête. Il ne peut être touché seulement quand son épée n'est pas devant son visage.

MISSION 5



LEGENDE

- enfant: il vous rappelle toujours quelque chose: bonus, 10 000 pts, vie, arme
- ? trouvez son nom?
- animal!
- mirya volant.
- plongeur.
- homme arakawa.
- karateka
- "mongo"
- homme avec bazooka
- homme avec pistolet
- mirya vert.
- étranger

SHINOBI™



NO POKES

for AMSTRAD CPC
6428.

STORM LORD

by Laurent
Braugnot

Level 1



FIN du premier Level. 5 fées à délivrer.



Level 2



FIN du deuxième level.

6 fées à délivrer.



(5)

NO POKES

STORM LORD



Level 3



FIN du troisieme level. 7 fées à délivrer



Level 4



FIN du quatrieme level. 6 fées à délivrer

SUPER SCRAMBLE

C 64

```
10 REM VIES INFINIES DE LUCAS
20 PRINT CHR$(147):FOR I=272 TO 303:READ B
30 POKE I,B-10:NEXT:POKE 53280,PEEK(162)
40 POKE 816,16:POKE 817,1:POKE 2050,0:LOAD
50 DATA 42,175,254,179,34,151,218,18,179
60 DATA 67,151,219,18,86,26,18,179,175,151
70 DATA 214,49,179,10,151,68,27,86,10,26
80 DATA 84,78,93
```

```
10 REM Temps infini sur SUPER SCRAMBLE version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo 1989 par Patrice Maubert
30 MEMORY &A000:MODE 1:BORDER 0:L=110
40 FOR N=&A117 TO &A437:READ AS:A=VAL("&"+AS):B=B+1
50 IF B<17 THEN POKE N,A:S=S+A+255*(S+A>255):GOTO 80
60 IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
70 S=0:B=0:N=N-1:L=L+10
80 NEXT:OUT &FA7E,1:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
90 CALL &BB06:FOR N=0 TO 15:READ AS:INK N,VAL("&"+AS):NEXT
100 MODE 0:CALL &A117
110 DATA F3,DD,21,87,A3,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,D2
120 DATA 74,A3,5D,CD,4D,A2,21,6E,A3,35,CA,D2,A1,DD,7E,00,37
130 DATA 32,BE,A1,DD,23,DD,7E,00,32,A9,A1,DD,23,DD,7E,00,CA
140 DATA 32,B0,A1,32,C1,A1,DD,23,DD,23,DD,23,CD,D7,A2,22,87
150 DATA 66,A3,ED,43,64,A3,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,76
160 DATA 1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,5E
170 DATA 10,F9,22,69,A3,43,E1,78,32,68,A3,B7,28,07,C5,CD,8F
180 DATA E7,A1,C1,10,F9,ED,5B,69,A3,7A,B3,28,0D,ED,53,6B,BB
190 DATA A3,CD,E7,A1,21,FF,FF,22,6B,A3,2A,66,A3,ED,5B,64,2F
200 DATA A3,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,30
210 DATA 7A,B3,20,F3,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,5F
220 DATA 1B,7A,B3,20,F3,CD,0B,A3,C3,2D,A1,21,FF,A3,11,06,48
230 DATA 81,01,35,00,ED,B0,AF,32,DD,85,32,F2,85,C3,00,01,0B
240 DATA 3A,75,A3,C6,C1,4F,3A,74,A3,47,CD,10,A2,3A,75,A3,98
250 DATA 3C,32,75,A3,FE,0A,C0,E5,AF,32,75,A3,3A,74,A3,3C,C0
260 DATA 32,74,A3,5F,CD,4D,A2,E1,C9,D5,E5,79,32,82,A3,32,D2
270 DATA 84,A3,78,32,80,A3,01,7E,FB,21,7E,A3,1E,09,CD,6D,18
280 DATA A2,E1,ED,5B,6B,A3,CD,8D,A2,E5,CD,A8,A2,E1,D1,3A,C7
290 DATA 77,A3,FE,40,20,0E,3A,78,A3,FE,80,20,07,3A,79,A3,DC
300 DATA B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,0F,CD,C3,A2,AF,CD,65
310 DATA C3,A2,7B,CD,C3,A2,3E,08,CD,C3,A2,CD,A8,A2,3A,77,5B
320 DATA A3,E6,20,28,F1,C9,7E,CD,C3,A2,23,1D,20,F8,C9,0C,70
330 DATA 7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,7C,A2,E6,20,20,F1,C9,0C,7D
340 DATA ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,8D,A2,E6,20,C8,7A,B3,B0
350 DATA 20,ED,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,9D,A2,E6,20,C2,99,A2,2D
360 DATA C9,21,77,A3,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,0D,77,23,79
370 DATA 3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,F5,ED,78,22
380 DATA 87,30,FB,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,F1,C9,7F
390 DATA DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23,DD,9D
400 DATA 46,00,DD,23,E5,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,22,E1
410 DATA 5F,A3,E1,DD,7E,00,32,61,A3,DD,23,DD,7E,00,32,62,6A
420 DATA A3,DD,23,C9,3A,62,A3,B7,28,2A,2A,66,A3,E5,ED,5B,1C
430 DATA 64,A3,D5,19,ED,5B,5F,A3,A7,ED,52,22,5D,A3,E5,D1,06
440 DATA C1,E1,3A,61,A3,CD,3C,A3,2A,5F,A3,22,64,A3,2A,5D,6F
450 DATA A3,22,66,A3,C9,F3,32,42,A3,7E,FE,00,28,09,12,13,79
460 DATA 23,0B,78,B1,20,F3,C9,0B,0B,C5,23,7E,47,23,7E,12,AE
470 DATA 13,10,FC,C1,18,EA,00,00,00,00,00,00,03,00,00,00,E7
480 DATA 00,00,00,00,FF,FF,00,0A,02,03,04,05,06,00,00,01,1F
490 DATA 40,80,00,45,20,75,01,4C,00,45,00,75,02,75,14,FF,2F
500 DATA 00,02,A2,5E,B0,F4,94,2A,E5,D6,1A,00,40,05,01,05,89
510 DATA 8A,17,EB,38,91,01,6F,00,00,01,02,01,09,4D,6B,FA,88
520 DATA 8B,D4,0E,2C,31,B1,33,0A,01,09,05,EB,83,81,58,40,53
530 DATA 5C,03,B4,03,03,01,51,2E,ED,77,5E,B9,43,01,01,06,63
540 DATA 01,04,01,53,F8,87,99,BD,7C,45,90,0B,18,0C,45,01,F8
550 DATA 66,1B,06,AF,87,7A,54,92,06,00,0A,01,01,72,5C,58,59
560 DATA 4C,94,ED,5B,5F,0D,40,0E,2B,01,89,22,97,F4,CD,4C,63
570 DATA 69,62,35,62,35,2B,00,00,42,69,64,6F,75,69,6C,6C,FA
580 DATA 65,73,20,20,3A,20,50,61,74,72,69,63,65,20,4D,61,0D
590 DATA 75,62,65,72,F4,70,6F,75,72,20,4A,4F,59,53,54,49,70
600 DATA 43,4B,20,48,45,42,44,4F,20,38,39,20,A0,00,00,00,64
610 DATA 00,00,02,0B,14,03,06,0F,18,01,06,10,00,09,15,0D,1A
```

● Dès que vous êtes à la présentation du jeu ("USE JOYSTICK PRESS SPACE..."), activez la multiface et pomez en &AA4D : 3E et en &AA4E : tableau-1 (Ø-4) et en &AA4F : Ø. Le jeu chargera la série de tableaux désirée, mais il y aura quand même le message 'EASY'.

(David SIKI)

CPC

```
10 REM SUPER SCRAMBLE AMSTRAD K7
20 REM PAR FUNARO POUR JOYSTICK HEBDO
30 MEMORY 16383:POKE &A2E8,76
40 FOR I=&9F61 TO &9F89
50 READ AS:A=VAL("&"+AS):POKE I,A
70 NEXT
80 FOR I=&A01C TO &A188
90 READ AS:A=VAL("&"+AS):POKE I,A
100 NEXT
110 FOR I=0 TO 15
120 READ AS:INK I,VAL("&"+AS)
130 NEXT
140 MODE 1:PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE"
150 PRINT"PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE.":CALL &BB06
160 CALL &BD37:OPENOUT"D":LOAD"!",16384:CLOSEOUT
170 BORDER 0:MODE 0:CALL &A01C
180 DATA 80,FF,00,00,0A,00,69,9F,AC,FF,A9,FC,18,00,00
181 DATA 5B,00,00,4A,A1,D0,70,00,00,00,40,20,20,42,41
182 DATA F3,DD,21,D3,9D,21,00,C0,06,C8,DD,75,00,DD,23
183 DATA DD,74,00,DD,23,7C,C6,08,67,30,04,11,50,C0,19
184 DATA 10,EA,31,D3,9D,3E,10,06,F6,ED,79,26,32,06,9C
185 DATA 3E,16,CD,19,A1,30,F5,3E,C6,B8,30,F0,25,20,EF
186 DATA 06,C9,CD,1D,A1,30,E6,78,FE,D4,30,F4,CD,1D,A1
187 DATA 30,DC,00,DD,21,79,9F,11,02,00,ED,5F,06,12,2E
188 DATA 01,78,06,D7,CD,19,A1,D2,00,00,3E,E7,B8,CB,15
189 DATA 3E,00,00,3E,15,D2,78,A0,3A,78,9F,85,32,78,9F
190 DATA 65,3A,E8,A2,AA,AB,DD,AC,DD,AD,AD,DD,77,00,06
191 DATA 09,CB,63,28,0D,3A,E8,A2,C6,59,83,92,32,E8,A2
192 DATA 05,05,05,3A,E8,A2,C6,05,32,E8,A2,DD,23,1B,7A
193 DATA B3,C2,75,A0,C3,DA,A0,11,07,A1,ED,53,C6,A0,81
194 DATA 06,01,D1,7A,B3,C8,DD,E1,18,9B,2A,79,9F,11,20
195 DATA 55,ED,52,C2,00,00,21,F5,A0,22,C6,A0,DD,E1,11
196 DATA 50,00,06,01,C3,75,A0,D1,7A,B3,CA,C8,A0,D5,DD
197 DATA E1,13,11,50,00,06,03,C3,75,A0,D1,7A,B3,C8,DD
198 DATA E1,21,1F,A2,00,00,00,23,06,03,C3,75,A0,CD,2D
199 DATA A1,D0,C3,20,A1,7B,E6,07,CA,26,A1,3E,00,C3,2B
200 DATA A1,3E,13,3D,20,FD,A7,04,C8,3E,F5,DB,FF,1F,C8
201 DATA A9,E6,40,28,F3,79,2F,4F,3E,00,00,00,C3,48,A1
202 DATA 37,C9,7C,21,77,9F,86,23,BE,C2,00,00,AF,32,09
203 DATA 86,32,FD,85,00,00,00,00,00,00,AF,06,F6,ED,79
204 DATA 01,8C,7E,D9,E1,31,F8,BF,E5,CD,09,B9,CD,03,B9
205 DATA FB,C9,FB,06,0A,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
206 DATA 0,2,0B,14,03,06,0F,18,01,06,10,0,09,15,0D,1A
```

SUPER HANG-ON

```

10 REM Temps infini pour Super Hang-On
20 B=0:ADRS=262144:DEBUT=26144:FIN=262279:GOSUB 60
30 RESTORE 190:DEBUT=466890:FIN=466918:GOSUB 60
40 RESTORE 210:DEBUT=512:FIN=535:GOSUB 60
50 GOTO 100
60 FOR I=DEBUT TO FIN STEP 2
70 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
80 B=B+A:POKEW I,A:NEXT I:RETURN
90 IF B<>887585 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
100 INPUT "METTEZ VOTRE ORIGINAL";OK$
110 CALL ADRS
120 DATA 6100,003E,337C,0002,001C,42A9,002C,237C,0000,0400,0024
130 DATA 237C,0003,0000,0028,4EAE,FE38,23FC,0004,0032,0003,021A
140 DATA 4EF9,0003,000C,33FC,6890,0007,2038,4EF9,0007,2000,2C79
150 DATA 0000,0004,93C9,4EAE,FEDA,45FA,009C,2480,43FA,0086,4EAE
160 DATA FE9E,43FA,002E,4280,4281,41FA,0014,4EAE,FE44,43FA,001E
170 DATA 45FA,006A,234A,000E,4E75,7472,6163,6B64,6973,6B2E,6465
180 DATA 7669,6365,
190 DATA 0C79,4EF9,0007,2222,6600,003E,23FC,0000,0200
200 DATA 0007,2224,4EF9,0007,2012,
210 DATA 23FC,11FC,0035,0000,500C,23FC
220 DATA 6D36,4E75,0000,5010,4EF8,0300
    
```

AMIGA

● Sur la version ST, entrez votre nom sous la forme 207L sur la table des plus hauts scores et une ligne de points apparaîtra. Attendez l'apparition de l'écran suivant puis enfoncez CTRL, ALT, Z et T (il se peut que ce Z soit en fait un 2, alors essayez les deux). Attendez alors l'écran suivant et lachez le T. Tu peux maintenant modifier la force centrifuge.

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

33FC3209000079B2

et remplacer par :

33FCFFFF000079B2

Rechercher ensuite les octets :

06390020000079B2 et remplacer les par :

33FCFFFF000079B2

Ceci vous donnera 255 secondes et les remettra à chaque fois que vous passerez la banderole d'arrivée.

(Gillus)

ST

```

10 REM Temps infinis pour Super Hang-On K7
20 MODE 1:B=0:MEMORY &3000
30 FOR I=&BE00 TO &BE68
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>10119 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT "METTEZ LA K7 ORIGINALE et taper une touche"
80 CALL &BB18
90 LOAD "":CALL &BE00
100 DATA 0,33,16,50,17,67,2,35,126,254
110 DATA 0,40,250,229,25,34,56,190,42,15
120 DATA 188,34,29,189,33,14,188,54,195,35
130 DATA 54,37,35,54,190,225,233,62,1,205
140 DATA 28,189,58,0,190,60,50,0,190,254
150 DATA 2,192,33,59,190,34,90,52,201,221
160 DATA 33,91,170,17,0,1,205,234,169,33
170 DATA 78,190,34,40,171,195,133,170,33,0
180 DATA 1,35,126,254,62,32,250,35,126,254
190 DATA 5,32,244,35,126,254,50,32,238,43
200 DATA 54,9,195,0,1
    
```

CPC

SPITTING IMAGE

```

10 REM Invincibilite sur SPITTING IMAGE version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &903D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>6774 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:CLS:CALL &9000
90 DATA 06,04,21,25,90,11,00,C0,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD
100 DATA 7A,BC,3E,BE,32,BF,81,21,29,90,11,C0,BE,01,30,00
110 DATA ED,B0,C3,62,81,44,49,53,43,AF,32,FC,35,32,FD,35
120 DATA 32,FE,35,32,01,36,3E,C9,32,14,35,C3,C0,14,00,00
    
```

```

10 REM Vies infinies invulnérabilité Patrick FUNARO
20 REM Pour SPITTING IMAGE Casette
30 MODE 1:B=0
40 FOR I=&BF00 TO &BF1B
50 READ A:POKE I,A
60 B=B+A:NEXT I
70 IF B<>2111 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
80 POKE &BF01,&B6:POKE &BF06,&A7:POKE &BF0B,&C9
90 CALL &BD37:MEMORY &81DA:LOAD "!",&81DB
100 POKE &820C,0:POKE &820D,&BF:CALL &81DB
110 DATA 62,53,50,243,54,62,221,50,9,52,62,33,50
120 DATA 10,52,62,221,50,29,52,62,33,50,30,52
130 DATA 195,192,20,74,79,89
    
```

CPC

● Energie infinie : rechercher DC 5B 36 3E 00 D8 et les remplacer par 00 00 00 00 00 00

POKE &35FC,0 : POKE &35FD,0

POKE &35FE,0 : POKE &3601,0 : et rechercher 01 A3 35 21 A4 et les remplacer par C9 A3 35 21 A4 : POKE &3514,&C9

(Patrice MAUBERT)

C 64

● Vies infinies:

POKE 3314,173 : POKE 3348,173 : SYS 2816 (LUCASSE)

STORM LORD

CPC

```

10 REM Tout infini sur STORMLORD version Disk
20 REM Faire CTRL-SHIFT-ESC pour changer de level
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &A000:MODE 1
50 FOR N=&A0D2 TO &A266:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>42985 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...et une touche"
90 OUT &FA7E,1:CALL &BB06:CLS:CALL &A0D2
100 DATA F3,3E,02,21,00,02,CD,F4,A0,AF,32,A7,1A,32,59,6E
110 DATA 3E,C9,32,81,6B,3E,67,32,7B,73,3E,72,32,7C,73,C3
120 DATA 98,1A,4F,DD,21,5E,A2,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD
130 DATA 23,DD,23,DD,23,18,F0,DD,56,01,DD,5E,02,DD,46,03
140 DATA 3E,19,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,38,A1,0E,18,C5
150 DATA F5,E5,D5,CD,38,A1,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83
160 DATA 67,1E,01,14,18,DA,3E,4C,32,3A,A2,3E,06,32,3F,A2
170 DATA 79,1D,93,32,E0,A1,7B,32,CB,A1,1E,23,4B,C3,53,A1
180 DATA 59,7A,32,33,A2,32,3C,A2,22,81,A1,7B,32,3E,A2,79
190 DATA 32,40,A2,11,36,A2,CD,9B,A1,3A,55,A2,B7,20,F4,11
200 DATA 30,A2,CD,85,A1,11,36,A2,CD,9B,A1,11,39,A2,21,5E
210 DATA A2,18,1E,CD,96,A1,11,34,A2,CD,9B,A1,21,55,A2,CB
220 DATA 6E,28,F3,C9,01,23,A2,18,0B,01,0B,A2,21,55,A2,18
230 DATA 03,01,D4,A1,ED,43,CD,A1,1A,47,C5,13,1A,01,7E,FB
240 DATA F5,ED,78,87,30,FB,FA,B3,A1,F1,0C,ED,79,06,08,10
250 DATA FE,C1,10,E6,01,7E,FB,11,00,00,C3,D4,A1,0C,ED,78
260 DATA 0D,1B,ED,78,F2,D4,A1,7A,B3,C2,CF,A1,11,00,00,0C
270 DATA ED,78,77,0D,23,1B,7A,B3,CA,FE,A1,ED,78,F2,ED,A1
280 DATA E6,20,C2,E1,A1,C3,08,A2,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,FE
290 DATA A1,E6,20,C2,FA,A1,21,55,A2,ED,78,FE,C0,38,FA,0C
300 DATA ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9
310 DATA C9,ED,78,F2,23,A2,C9,44,49,53,C3,43,50,CD,03,0F
320 DATA 00,00,01,08,02,4A,00,09,4C,00,00,00,49,02,49,2A
330 DATA FF,00,1A,03,14,01,09,19,18,0F,02,06,0D,16,12,0B
340 DATA 10,00,29,40,80,00,00,00,49,02,00,00,01,05,01,40
350 DATA 02,07,11,99,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

● Pour avoir 255 vies, prenez votre éditeur de secteur, recherchez les octets 09 32 A1 6F 21 30 30 et remplacez-les par FF 32 A1 6F 21 30 30 (Diégo PRADOS)

● Pour avoir des vies infinies : POKE &6B8B,00 (Patrick FUNARO)

● Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets suivants : 3E-3D-32-8B-6B et changez le "3D" en "00"

Pour être invulnérable, recherchez les octets suivants : B7-C0-32-C4-69 ET CHANGER LE "C0" EN "C9"

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets suivants : 3A-34-6F-3C-32 et changez le "3C" en "00"

Pour ne plus avoir d'ennemis, recherchez les octets suivants : 32-31-26-3C-32 et changez le "3C" en "00"

Pour ne plus avoir d'abeilles, recherchez les octets suivants : 70-FE-04-C8-3C et changez le "04" en "00"

Pour avoir des coeurs infinis, recherchez les octets suivants : 3A-22-72-3D-32 et changez le "3D" en "00"

LEVEL - 1 : Rechercher les octets suivants : B4-00-05-D4 et changer le "05" par un nombre entre &-5 > pour le nombre de fées à ramasser.

LEVEL - 2 : Rechercher les octets suivants : 06-F5-10-78 et changer le "06" par un nombre entre 1-6 > pour le nombre de fées à ramasser.

LEVEL - 3 : Rechercher les octets suivants : E8-01-07-91 et changer le "07" par un nombre entre 1-7 > pour le nombre de fées à ramasser.

LEVEL - 4 : Rechercher les octets suivants : 07-06-6C-8E et changer le "06" par un nombre entre 1-6 > pour le nombre de fées à ramasser. (Joseph PRIGENT).

STRIDER

ST

● Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteur la chaîne suivante : 53790007FF7E et une trouvée, remplacez-la par:

4E714E714E71 (SKANE)

```

' Vies infinies pour STRIDER
' à taper en GFA 3.0
' par les DANBIOSS
'
PRINT "Insérez la disquette de STRIDER"
PRINT " Et pressez une touche"
-INP(2)
DIM a%(&H200)
m%=VARPTR(a%(0))
s%=650
adr%=m%+&H9E
var1%=&H53790007
var2%=&H4E714E71
var3%=&HFF7E
var4%=&H4E71
REPEAT
  r%=BIOS(4,0,L:m%,1,s%,0)
UNTIL r%=0
IF LPEEK(adr%)=var1%
  LPOKE adr%,var2%
  DPOKE adr%+4,var4%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
  LPOKE adr%,var1%
  DPOKE adr%+4,var3%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de STRIDER"
END
ENDIF

```

STARGLIDER II AMIGA

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

● Evitez de tirer sur les aliens, foncez leur dessus, vous gagnerez plus de points. En contre partie faites attention au niveau du bouclier. (Et même que ça marche sur Atari)

● Ne vous creusez pas la tête à propos de l'icône Pilot Couch : pour obtenir le Nuclear Fuel, il suffit de détruire certains pirates et de récupérer leur cargaison. Contrairement à ce qu'affirment certains journaux concurrents, pour détruire la base spatiale ennemie, il n'est pas nécessaire de détruire les bases grons sur la planète la plus proche, et encore moins les satellites de défense. En fait, il suffit de sélectionner une vue extérieure, de s'approcher de la base spatiale, et de s'arranger pour qu'elle frole la Neutron Bomb qui se trouve sous votre coque (si vous l'avez fait construire bien sur). A ce moment, la bombe explose, ainsi que la base spatiale, et tu as gagné. Comment? Que dites-vous? Nous sommes bien morts dans l'explosion? Aucune importance? Le programme ne s'intéresse pas à votre mort, mais à votre à votre victoire, et votre score final n' est pas amoindri. (Alain XERRI).

STARQUAKE

● Pour avoir les vies infinies :
POKE 3361,169
Pour les munitions infinies :
POKE 9559,169
Pour l'énergie illimitée
POKE 3546,234
POKE 3547,234
SYS 3075

● Après un Reset faites:
-Pour être invulnérable:
POKE 3547,0
POKE 3553,0
POKE 3557,0
POKE 3299,229
POKE 3300,12
-Pour avoir des munitions infinies:
POKE 9562,0
POKE 9566,165
SYS 3075

Pour avoir des tirs automatiques:
Enfoncez la touches 'SHIFT LOCK'
Voici quelques codes de téléportation:

ASTRA CHASM
COSIN FEMUR
HYLIS KAPPA
MALIS MESON
METREOPTIC
PLASM POLAR
SIGMA XENON
Z.A.P
(Michel DURIN)

C 64

● Code de téléportation :
VOREX, RALIQTALIS, ASCIO, DULON, QUORE,
ANGLEELIXA, KRYZL, UPAZZ, INDO, LOPTIK,
SNODY, ZODIA, AMBOR
(Damien BONVARLET)

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

CPC

SPINDIZZY

● Temps infini :
POKE &A831,&C9

CPC

```
1 *Vies et temps infinis SPINDIZZY DISK
10 MODE 1:FOR I=49152 TO 49170
20 READ A:POKE I,A:NEXT:CALL 49152
30 DATA 33,64,0,17,192,176,62,106,205,161
40 DATA 188,62,201,50,94,168,195,0,176
```

```
1 REM Temps infini sur SPINDIZZY LIOTARD
10 F=679
20 READ A
30 POKE F,A
40 F=F+1
50 IF A<>255 THEN 30
60 SYS 679
70 LOAD
80 DATA 120,168,52,133,1,162,6,189,7,8
90 DATA 157,0,233,202,16,247,169,55,133
100 DATA 1,88,96,255
```

C 64

SWORD OF SODAN

AMIGA

● Quelques indications pour réussir à SWORD OF SODAN. NIVEAUX :
1- Prendre le "magic zapper"; ne pas bouger et "tirer".
2- A la fin du parcours ne pas rester entre la paire des trois piqués (3 * 2 ok ???).
3- Pour les trucs : ne pas bouger et "tirer" en haut à droite.
4- Les deux canibales : ne pas bouger et "tirer" en bas à droite. Prendre le "power shield". Les deux animaux : ne pas bouger et "tirer" en bas à droite. Prendre le "hit strength in creased".
5- Les vampires : ne pas bouger et "tirer" en bas à droite. Prendre le "extra life". Prendre le "hit strength in creased".
6- Lorsque vous êtes entre la première torche et la première colonne, sauter. Tuer l'homme. Prendre le "magic zapper". Avant la troisième colonne, sauter.
7- Dès l'apparition des deux chauves-souris, s'arrêter et "tirer" en haut à droite. Utiliser un bouclier pour l'homme. Prendre le "magic zapper".
8- Attention à ce qui vous tombe dessus et aux pics sortant du sol. Rivière de feu : sauter deux fois, attendre un aller retour, sauter deux fois. Prendre le "extra life". En fin de parcours "tirer" sur "la boule de feu" que la statue a dans la gueule.
9- Prendre le "power shield". Passer la "chenille volante" en sautant par dessus la tête, prendre l'animal, reculer pour pouvoir manger la "chenille". Piège à eau : sauter pour pouvoir respirer.
10- De même qu'au niveau six.
11- Utiliser tout les "magic zapper" sur le magicien. (Ludovic L.)

● Comment avoir des vies infinies dans Sword of Sodan ? -Beuh...euh.. faut des pe..des pi..pokes!

-Niet!

-Hum!...euh...des daatas?

-Niet!

-Bon! arrêtez vos bêtises! Pour bidouiller dans Sword of sodan il faut un SecEditor! c'est tout! -NENNI!!!

-Comment ça! nenni!

Pour être immortel, chargez le jeu, sélectionnez l'homme, faites vous massacrer au premier tableau. Ensuite, choisissez la femme et hop! vie infinie!

Moralité: Chez Discovery Software, c'est tous des gros vicieux!

● Au début du jeu, quand une belle image vous demandera de choisir entre "héros et héroïne", maintenez le bouton de feu enfoncé et choisissez votre personnage. Ceci vous donnera... des vies infinies!!!
(GACH Jean luc)

STARRAY

AMIGA

● Tape à n'importe quel moment, le mot 'AL YANKOVIC' et d'appuyer sur F5 pour avoir de l'énergie infinie et F6 pour compléter un stage.

```
10 REM vies infinies pour STARRAY
20 DATA 43FA,0066,23C9,0000,0010,2A7C,0005,1000
30 DATA 2C79,0000,0004,93C9,4EAE,FEDA,2B40,0010
40 DATA 224D,4EAE,FE9E,227C,0005,0000,4280,4281
50 DATA 41F9,00FE,88C4,4EAE,FE44,4A80,6600,0052
60 DATA 247C,0007,F000,234D,000E,337C,0002,001C
70 DATA 234A,0028,237C,0000,1000,0024,237C,0000
80 DATA 2C00,002C,4EAE,FE38,41FA,0010,23C8,0007
90 DATA F41C,5339,0007,F05A,4ED2,41F9,0003,C670
100 DATA 20FC,4E71,4E71,30FC,4E71,4EF9,0003,8000,4E75
110 B=0
120 FOR N=401408& TO 401552& STEP 2
130 READ A$:A=VAL("&H"+A$):B=B+A
140 POKEW I,A:NEXT
150 IF B<>420627& THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
160 ADD=401408&
170 PRINT "METTEZ VOTRE DISQUETTE"
180 PRINT "ET APPUYER SUR RETURN"
190 INPUT A$
200 CALL ADD
```

SWITCHBLADE

AMIGA

G:GAUCHE - D:DROITE

Il s'agit uniquement du plan à suivre pour terminer le jeu. La solution n'indique pas les petits ennemis que vous trouverez tout au long du jeu et qui se détruisent facilement grâce au coup de pied donné en bas (laisser le bouton de feu appuyé jusqu'au maximum puis lâchez-le). Au début du jeu, aller à D jusqu'à la plate-forme, s'y laisser tomber. Aller à D, prendre l'échelle à D et descendre le plus bas possible (ne pas oublier la potion). Aller à G et descendre, prendre à D en continuant sur le mur, continuer à D et casser le mur, continuer à descendre le plus possible, puis à G sur le mur, descendre et prendre à G le plus possible, casser les murs qui sont derrière les caisses, puis revenir à D jusqu'à l'échelle, descendre d'un étage, casser les murs à G, y aller et descendre le plus possible. Aller à D pour casser le mur puis revenir aux caisses: donner un coup entre la petite et la grande caisse: vous avez des couteaux, reprendre l'échelle à D pour descendre et tomber à G le plus bas possible et prendre à D jusqu'à la prochaine échelle, monter sur la caisse à D et sur l'étau puis aller à G au-dessus des caisses: vous trouverez une épée, continuer à G, redescendre et reprendre à D jusqu'à l'échelle: descendre et prendre le S (attention à la chute) et remonter d'un écran jusqu'à l'animal et le tuer, casser le mur de D, continuer à D et prendre l'arme qui tombe, monter à droite jusqu'au trou et casser le mur à G et prendre les bulles qui tombent: 1000 points puis revenir à D: casser le mur et prendre le N puis redescendre à G et prendre l'échelle pour descendre.

Arrivé en bas, aller à G et sauter pour aller derrière le mur: prendre toujours à G et tomber, prendre l'arme à D (agrandit la force de votre épée), continuer à D jusqu'à l'échelle et monter, prendre à G en montant et prendre l'échelle puis aller à D et reprendre l'échelle, ne pas monter entièrement: casser le mur à D à mi-hauteur, continuer à D pour y prendre l'arme et revenir à l'échelle et monter, aller à D, casser la jarre: poignard et prendre l'échelle puis à G: s'arrêter derrière les caisses et donner un coup de pied: 400 points puis monter et prendre l'échelle à D puis à D, donner un coup derrière le tuyau: 7000 points et faire attention aux mines puis prendre l'échelle, prendre l'arme tombée à G et continuer à D en montant puis aller à D jusqu'à la première échelle: monter et aller à G puis revenir à D, redescendre et prendre la deuxième échelle: prendre les armes et redescendre, puis aller à D jusqu'à la première échelle et aller à D jusqu'aux caisses: donner un coup vaut 700 points, prendre l'échelle pour casser la jarre pour avoir le Ø puis redescendre et aller à G avant le bas de l'écran pour casser la jarre afin d'avoir des shurikens et revenir à D pour prendre l'échelle et descendre puis aller à G et à D pour prendre l'épée et tomber ensuite dans le trou puis aller à G pour avoir le A et revenir à D pour prendre l'échelle et descendre puis aller à G pour casser la jarre: shurikens et continuer à G pour tuer le monstre et casser le mur: ne pas prendre la première échelle mais la deuxième pour descendre puis casser le mur à droite: y aller pour avoir des bonus et revenir jusqu'à la première échelle pour descendre et casser la jarre et continuer à G jusqu'à la jarre pour avoir le T et continuer à G et sauter pour prendre l'échelle pour descendre et récupérer l'épée puis continuer de descendre à G complètement et aller à D pour prendre l'échelle et descendre puis aller à G le plus possible pour avoir une épée plus longue et revenir à D pour casser toutes les jarres pour avoir des shurikens et revenir à G puis remonter et aller à D pour redescendre avec l'échelle et casser la jarre pour avoir le X puis remonter et aller à G et redescendre à D et continuer à D jusqu'à l'échelle puis descendre jusqu'au bas de l'échelle et aller à G puis descendre avec l'échelle pour avoir une arme (Tridents) et remonter, prendre ensuite à D et descendre à D afin de casser le mur, continuer à D et tuer le monstre puis continuer à D: attendre qu'une arme tombe et la prendre. Descendre grâce à l'échelle puis aller à G pour prendre une arme en faisant attention aux pointes sortant du sol: casser le mur et continuer à G pour récupérer des armes et revenir à D puis monter tout en haut grâce à l'échelle puis prendre l'échelle située à G, prendre ensuite à D et casser le mur pour avoir le R et l'EXTRA LIFE, aller toujours à D pour prendre les rubis et casser le mur: continuer à D pour récupérer une plus grande épée puis revenir complètement à G jusqu'à l'échelle et descendre, aller ensuite à D, récupérer les bonus et le S, puis toujours à D, aller derrière le mur et monter en allant à D puis prendre l'échelle et aller à G pour casser la jarre. Prendre à D jusqu'au mur et revenir à G jusqu'à l'échelle et monter puis casser la jarre afin d'avoir des boules de feu et aller à G puis monter et prendre l'échelle située à D et monter, puis monter en allant vers la G puis à D derrière le mur et casser la jarre pour avoir le U et descendre, puis prendre l'échelle et casser toutes les jarres pour avoir des bonus et continuer à descendre pour avoir le X, aller à G et prendre l'échelle puis continuer toujours à D puis prendre en haut à D et continuer à avancer à D, descendre ensuite pour récupérer l'épée et d'autres bonus, et continuer à descendre le plus possible, de temps à autre pendant la descente, casser les murs pour récupérer des bonus puis arrivé en bas, aller à G et récupérer les bonus, continuer à G et prendre les bonus qui tombent et monter les escaliers à G pour récupérer une arme et continuer toujours à G le plus possible jusqu'au MONSTRE FINAL. Il faut absolument tuer le monstre pour terminer le jeu car si on va à G en bas en évitant le MONSTRE, il y a des flammes qui sont impossible à détruire qui indiquent la fin du jeu. (PEYROU Jérôme).

SHADOW OF THE BEAST

AMIGA

Dans la plaine, ne pas essayer de descendre dans le puis, il ne sert qu'à remonter. Donc aller vers la gauche, dans l'arbre. Descendre jusqu'à la clé, se laisser tomber et prendre les vies. Remonter et aller jusqu'au monstre qui crache du feu, se baisser quand il crache, et taper dans la boule bleue jusqu'à ce qu'elle disparaisse. Ceci vous donne une arme qui permet de tuer le premier monstre. Revenir en arrière, prendre le raccouci (A) et ainsi vous arrivez en (B). Tuer le monstre en le suivant quand il recule, et reculer quand il avance.

Ensuite sous terre, monter à la première échelle rencontrée, baisser le levier (barrière protectrice pour le monstre final), monter toujours et prendre la clé; descendre et aller jusqu'au "super poing". Ensuite aller abattre le monstre final (il y en aura d'autres).

Une fois remonté par le puis, aller à droite jusqu'au château, ramasser les vies en passant, elles sont dans des tas de pierres. Avant d'entrer dans le château, continuer un peu et prendre la torche. Entrer maintenant, monter et prendre l'outil tout en haut à droite. Redescendre par l'extrême gauche, prendre l'arme. Devant la barrière magnétique, se baisser, cliquer, la barrière disparaît (grâce à l'outil). Tirer ensuite dans l'oeil central du monstre. Prendre le propulseur. Pas de plan pour le territoire suivant puisque c'est un banal shoot them up, donc tout droit jusqu'au bout; idem pour la plaine rouge jusqu'au pilon final. Voilà bon courage ! (Etienne JANEL)

3615 JOYSTICK 5000 VIES INFINIES 24H SUR 24

SPY HUNTER

C 64

```
10 REM Vies infinies pour SPY HUNTER
20 FOR I=320 TO 347:READ A
30 POKE I,A-5:B=B+A:NEXT
40 IF B<>3239 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
50 PRINT "Inserez votre original"
60 INPUT "Appuyer sur RETURN";A$
70 SYS 320
80 DATA 37,109,230,174,88,146,248,8,174,6
90 DATA 146,249,8,81,18,13,77,82,85,174
100 DATA 178,146,68,159,37,137,260,101
```

SIM CITY

Milton, Keynes ou Gotham City:

La construction d'une bonne ville est la règle d'or. Pour faire prendre à cette dernière un bon départ, construisez des zones d'habitat concentrées selon leurs caractéristiques (quatre ou cinq ensemble). Il est préférable de séparer les zones, spécialement lorsqu'il s'agit de quartiers résidentiels et industriels : les gens ne désirent pas habiter dans des maisons avec des usines de colle et de raffineries d'huile à côté de leur porte ! Les quartiers commerciaux cependant, peuvent être installés tout près des quartiers résidentiels. En fait c'est un atout de les avoir assez près car la communication est rendue plus simple tout comme la circulation. La valeur du terrain est importante. Plus la propriété paraîtra agréable, plus les gens souhaiteront y habiter. Si vous désirez que les gens se bousculent au portillon, construisez des quartiers résidentiels le long d'une côte et observez les prix monter en flèche.

Mort et Taxes :

Vous devez prendre garde aux contrôles fiscaux : si vous augmentez trop les charges et impôts, les gens iront voir ailleurs. Si vous les fixez trop bas, vous ne recevrez pas assez d'argent pour faire tourner votre ville. Cependant, il existe une solution simple : au tout début du jeu, placez la barre des impôts à zéro (TAX RATE) jusqu'en novembre. Maintenant faites grimper les impôts au maximum : 20%. Lorsque l'année se terminera vous recevrez le maximum d'impôts de tout le monde. Lorsque cela se produira, réduisez les taxes à zéro une fois de plus et répétez le procédé. La raison pour laquelle cela marche réside dans le fait que les Sims nécessitent deux mois pour réagir à un changement d'impôts.

Un bon système routier ne peut être efficace que s'il satisfait les besoins de communication de la ville. Sans cela il n'y aurait pas lieu de parler de ville. Mais à mesure que la ville grandit, de plus en plus de Sims arrivent et entraînent par conséquent une augmentation de circulation sur les routes et des problèmes de congestion. Pour éviter cela, prévoyez en construisant des routes à double ou triple voies afin de rendre à la circulation la fluidité nécessaire, ou créez des itinéraires spéciaux "Short cuts", permettant aux Sims d'éviter les zones embouteillées. Construire une voie de chemin de fer est une bonne solution également. Avec une voie ferrée circulant au travers des sites-clés de la ville, moins de voitures occuperont la route. Le seul problème réel reste ici l'argent : en effet, un chemin de fer coûte deux fois plus cher à construire et à entretenir qu'une route. Pour cette raison, il est préférable de ne pas entreprendre la construction d'une voie ferrée avant de disposer d'un maximum d'argent.

Placez les casernes de pompiers et commissariats à l'intérieur et près des quartiers les plus aménagés. Situer les casernes de pompiers autour de la métropole augmente la protection face au feu. Exceptées les catastrophes naturelles, quasiment rien n'est à craindre; malheureusement les Sims ne veulent pas le savoir et ne sont satisfaits que lorsque vous leur assurez une protection efficace. En ce qui concerne la criminalité c'est autre chose : elle est supérieure dans les quartiers qui ne sont pas sous contrôle policier. Alors créez un ou deux autres commissariats lorsque les services de police sont sous payés. Assurez-vous que les représentants de la loi reçoivent toujours leur argent, même si cela doit se faire aux dépens des services de transports ou de lutte anti-incendies.

(C. COPPOLA)

-Ne pas acheter de routes; on peut les remplacer par des rails, par conséquent moins de pollution et aucun trafic

-Mettre des polices assez régulièrement

-Espacer les usines pour éviter des concentrations entraînant de fort pourcentage de pollution

-Mettre les taxes à zéro et ne les mettre à 20% qu'en décembre, ainsi la population ne s'en plaint pas

-Dès qu'il vous reste 9\$, détruire un carré (industrie, résidence ou commerce) ainsi il ne restera que -1\$: sauver la partie puis la recharger, vous vous retrouverez avec 20000\$!!! (JOUANDEAU Alexandre).

AMIGA

TOUS

SPACE QUEST III

ST

Aller au Nord, puis à l'Est, monter sur un élévator. Attendre d'être dans l'écran où il y a le broyeur, puis tapez "get up jump". Allez à gauche (trois fois), puis arrêtez vous au dessus de la machine "enter machine". Suivre le rail vers la droite pendant six tableaux. Arrêtez vous au milieu du rail "press button". Aller quatre tableaux à droite. Arrêtez vous en premier plan, devant le tournant "press button". Aller à gauche (quatre fois) et arrêtez vous devant la plate-forme "leave machine". Allez dans le trou, allez à côté du mur Ouest et tapez "cook hole" jusqu'à ce que sa description apparaisse "take generator". Allez près de l'échelle "climb". Notez l'endroit où vous êtes, puis allez au nord, et à l'est jusqu'à ce que vous soyez dans le tunnel. Allez près des fils de gauche, et tapez "take wire". Puis allez à droite, un rat va vous dévaliser, allez alors deux fois à gauche, puis au sud, et aller à l'endroit où il y a l'échelle "climb". Puis allez près du trou sur le mur Ouest et tapez "take reactor, take wire". Puis remontez par l'échelle (climb). En haut, ne bougez pas et tapez "take ladder". Puis allez au Nord, et trois fois à l'Est, allez près de la fenêtre cassée du vaisseau "enter window". Allez près du réacteur droit (pour voir) du vaisseau au milieu en passant devant la cabine de pilotage, puis tapez "put ladder climb". Aller près du sas "open hatch, put reactor in compartement, put wire on reactor, sit, look screen, 7, 1, 3, 8, f, espace, look screen, z, 1, 1, 2, 5, 3". Vous allez alors atterir sur une planète. Attention aux scorpions. "press button". Allez deux fois au nord, puis deux fois à l'est. Entrez dans le magasin "sell gem". Acceptez quand il vous propose 425 buckazoids "buy stickle, buy hat, buy thermoweave, go out". Allez à l'ouest, puis entrez dans la porte (dans le pied). Allez dans l'ascenseur "press button". Montez à l'étage supérieur. Allez près de la corde qui est au premier plan. Attendez que le terminator soit près de vous (pas trop), même s'il ne vous paraît pas être dans l'axe de la corde "take rape" puis descendez à l'étage inférieur. Allez près de ses débris "take belt". Puis retournez dans l'ascenseur. Allez deux fois au Sud, et entrez dans le vaisseau "sit, cook screen, 1, 3, look screen, 2, 1, 2, 5". Allez près du jeu video "look game, insert buck". Et jouez jusqu'à ce que

vos score soit augmenté de 100 points (Fe), allez près du vendeur, au comptoir "order, 1, return (trois fois), give 1 buck". Allez à une place libre "caur". Puis retournez dans votre vaisseau "enter ship, sit, look screen, 2, 1, 2, 5, 3, get up, wear thermoweave, press button". Allez à l'ouest, et passez les blocks de pierres, allez au sud, attendez le départ des pirates, allez près de la perche "take perche". Allez près de la valise "take detonator". Allez deux fois à droite, puis deux fois en haut, descendez les escaliers (à gauche), et allez près de l'échelle qui est sur la grosse machine, "climb". Allez près du trou "put detonator in hole". Puis de l'échelle et remontez l'escalier, allez deux fois en bas, puis deux fois à gauche, montez "use pole". Retournez dans le vaisseau "sit cook screen, 3, look screen, 2, 1, 1, 1, 2, 5, 3". Allez en bas "wear belt. Use belt. Enter complex". Allez dans la base, allez près du bouton du mur "press button" entrez dans l'ascenseur, allez vers le bas, vous verrez une porte sur le mur de droite, passez la, vous verrez une porte sur le pylone central, entrez y "look closet, take uniform, wear uniform". Sortez, allez en bas, et entrez dans la première porte à droite, là, c'est assez complexe, vous êtes déguisé en personnel de l'entretien. Vous devez donc nettoyer toutes les poubelles que vous verrez en s'approchant de celles-ci et en tapant "use vaporizer". Allez donc en haut, dans le bureau du boss. Sortez-en, et allez à droite. Retournez à gauche, et entrez dans le bureau du boss. Allez près du coin (en bas à droite) de la table, et tapez "get key card". Puis descendez, allez à gauche, dirigez vous vers la photo du boss (en bas), prenez la (get photo), allez vers la photocopieuse "photocopy photo" et allez replacer la photo à son endroit initial (put photo). Sortez, descendez et allez devant la première porte à droite, et entrez y, allez devant les deux cubes de glace. Puis attendez lorsque vous combattez le robot, attendez votre adversaire, puis pressez "j" au moment propice, de cette manière vous l'aurez. Là, il faudra allumer le bon bouclier (l'ordinateur vous le dit en bas à gauche), et avoir les cinq vaisseaux qui viennent par derrière, n'en marquez aucun (O) (Fe)... (Sébastien Le Charpentier)

SORCERY +

1ère PARTIE:

LISTE DES OBJETS

- 1-BOUTEILLE
- 2-CLEF
- 3-LIVRE DE MAGIE(spell book)
- 4-CHANDELIER(fleur de lys)
- 5-COURONNE(jewelled crown)
- 6-GOBELET(goblet of wine)
- 7-CALICE(golden chalice)
- 8-BAGUETTE MAGIQUE
(magic wand)
- 9-PARCHEMIN(scroll)
- 10-ARMOIRIE(coat of arms)
- 11-LYRE(little lire)
- 12-LUNE(sorcery moon)

LISTE DES ARMES ET MONSTRES

- C-COCHON
- F-FANTOME
- M-MASSE D'ARME
(ball and chain)
- E-ETOILE(schooling star)
- P-EPEE(strong word)
- O-OEIL
- B-UCHER
- S-SAC DE SORTS
(sack of spell)
- T-TETE
- H-HACHE(sharp axe)
- A-SORCIERE

SOLUTION DE LA PREMIERE PARTIE:

Pour gagner la première partie, il faut délivrer 8 sorciers, et se rendre à la case marquée FIN MUNIE DE L'OBJET No 5 (la couronne) puis se placer sur la colonne du haut et attendre. Pour délivrer les 8 sorciers, il faut à chaque fois se munir d'un objet; les objets correspondant aux sorciers sont indiqués dans un cercle avec une flèche dirigée vers le cachot. IMPORTANT: Si vous ne vous munissez pas de la couronne (OBJET N°5) avant de rentrer et de se mettre sur la colonne du haut, la seconde partie du jeu ne pourra être terminée.

INDICATION POUR TUER LES MONSTRES ET AUTRES.

L'étoile peut tuer tout.
Le sac de sorts également.
L'épée ne peut tuer que les sorcières (A).
La hache (H) ne peut tuer que les fantômes (S).
La masse d'arme (M) peut tuer les têtes de cochon (C), l'oeil (O), la tête (T).

Dans la première partie, à chaque début de jeu, vous pouvez vous retrouver à différents endroits (marqués DEPART sur le plan) à vous de vous trouver.

Faites attention aux flèches "à sens unique" sinon gare aux mauvaises surprises!

Pour se recharger en énergie il faut trouver un bucher (B dans la légende) et se mettre dessus, mais ATTENTION certains vous enlèvent de l'énergie et se ne sont pas forcément les mêmes chaque fois!!.

Pour ouvrir portes, trapes, etc... prendre l'objet indiqué dans un cercle avec une flèche indiquant la porte.

Les sorciers sont indiqués par un N suivit d'un chiffre(de 1 à 8). N'oubliez pas LA COURONNE!!!!

2ème PARTIE:

LISTE DES OBJETS

- 1-COEUR(golden heart)
- 2-BOUTEILLE(glass bottle)
- 3-GRANDE CLEF(large key)
- 4-CLEF DE PORTE(key to the gate)
- 5-CLUB(wooden club)
- 6-CLOCHE(widing ringer)
- 7-FLAMMES(pilot light)
- 8-CASSETTE(strangeloop cassette)
- 9-LIVRE(amstrad user)
- 10-DEGUISEMENT(???????)
(MAUVAIS)

LISTE DES ARMES ET MONSTRES.

- H-CRUCIFIX(holy cross)
- C-CADUCE(bird of peace)
- M-MASQUE(kite of doom)
- R-ROBOT
- S-SORCIERE
- SV-SORCIERE VOLANTE
- A-ARCS ET FLECHES (bow and arrow)
- G-GOUSSE D'AIL(clove of garlic)
- BB-UCHER(BON)
- MB-UCHER

SOLUTION DE LA SECONDE PARTIE:

Pour gagner cette seconde partie, et le jeu, il faut réunir 4 coeurs (objet N°1) et les offrir en sacrifice au taureau qui se trouve dans la salle marquée FIN. En arrivant dans cette seconde partie, vous avez en main 1 des 4 coeurs qu'il faut (la couronne s'est transformée en coeur, voilà pourquoi il la fallait absolument), 2 autres coeurs se trouvent dans une salle avant la salle de la FIN (marquée FIN!!), donc il n'en reste plus qu'un à trouver, et il est à l'intérieur d'une "cage", pour le "délivrer" il faut l'objet N°8 comme marqué sur le plan.

INDICATION POUR TUER LES MONSTRES ET AUTRES.

Le masque (M) peut tout tuer.
Les arcs et flèches (A) également.
Le crucifix (H) sert à tuer les sorcières (S).
Le caducé (C) sert à tuer les sorcières volantes (SV).
La gousse d'ail (G) sert à tuer les robots (R).

CPC

Indication:

Les BB (bon bucher) servent à se recharger en énergie.
Les MB (mauvais bucher), eux, vous enlèvent de l'énergie.
Pour ouvrir portes, trapes et autres, procéder comme dans la 1ère partie.
Attention aux sols qui se dérobent sous vos pieds(indiqués sur le plan par des pointillés).
(GONDRAND Denis).

Pour délivrer le sorcier: Dans le tunnel, il faut "the magic wards". Dans le palace, il faut "the little lyre". Dans the outer sanctum, il faut "the speel book". Dans the wine cellar, il faut the "solder chalice". Dans storenenge, il faut "the sorcer's moon". Dans the wastelands, il faut "the soblet of wine". Dans le donjon, il faut "the scrool". Dans the strongroom, il faut "the jewel crown". Normalement ce truc marche aussi pour le ST. (Jérôme GUENIF)

AMIGA

ST

Vies infinies. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher dans le fichier "SORC.PRG" les octects : 533900007B52 par 600400007B52. (GL)

Pour avoir 99 points d'énergie, il faut taper :
GASMASKWHEELERWANTS
ENERGY.

Pour aller au deuxième niveau, il faut taper :
GASMASKWHEELERWANTS
LEVEL 2.

Pour avoir 1000 points de score supplémentaire, il faut taper
GASMASKWHEELERWANTS
CHEAT.

Et enfin pour ne plus être invulnérable, il faut taper :
GASMASKWHEELERWANTS
death.

Si avec tout ça vous n'arrivez toujours pas à aller à la fin de ce jeu, faites-en cadeau à votre voisin.

SORCERY +

Legende

- Les ennemis
 1. le fantome
 2. l'oeil
 3. l'esprit
 4. la tete souriante
 5. le sanglier
 6. l'elfe
 7. l'objet
 8. l'arme
 9. le livre de sortileges
 10. la grosse bouteille
 11. la carotte
 12. la pache
 13. le chaudron
 14. le fleuron de lys
 15. le sac de sorts
 16. le crier
 17. la baguette magique
 18. le livre de sorcier
 19. le cadronne
 20. le brason
 21. le parchemin
 22. le lyre
 23. le goblet de vin
 24. les lieux

you are:

1. above the chateau
 2. near the chateau
 3. in the wood
 4. near the village
 5. in the chateau
 6. in the tunnel
 7. in the wastelands
 8. outside the castle
 9. in the castle
 10. in the donjon
 11. at the waterfall
 12. near the palace
 13. in the palace
 14. in the strongroom

15. in the tunnel mouth
 16. near Stonehenge
 17. at Stonehenge

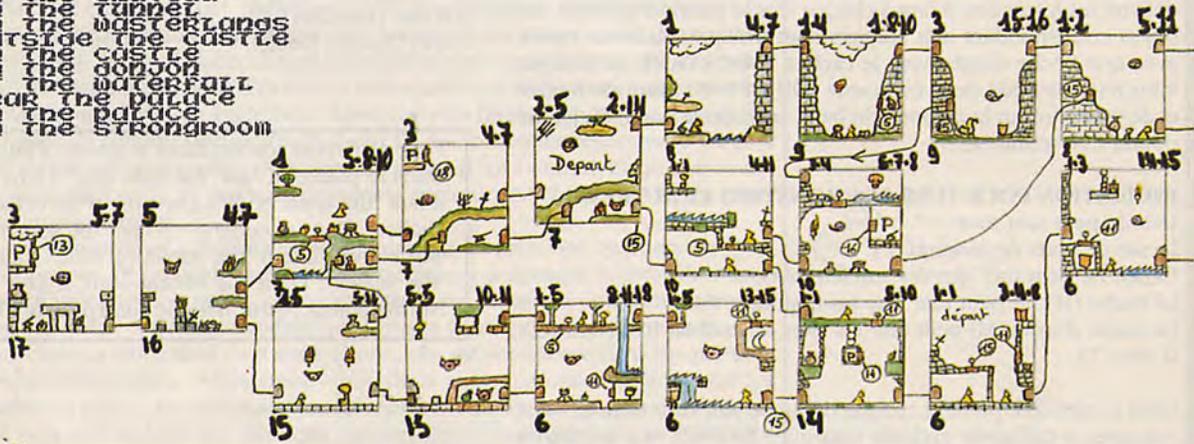
numéro(s) des ennemis numero des objets



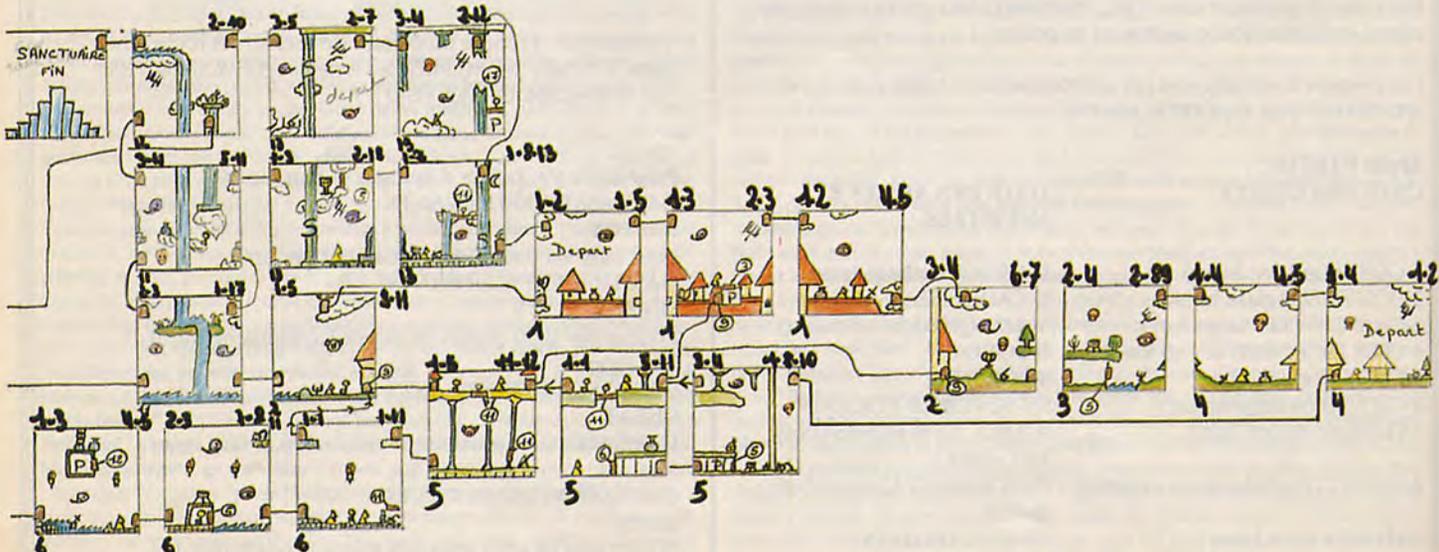
numero du Dieu

→ : sens obligatoire
 P : prisonnier.

⊕ : porte souriant avec l'objet n° x



ligne repère



T

TERRAMEX

● Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur préféré, et rechercher dans le fichier 'Z.PRG' les octets 00 00 00 B1 53 00 et les remplacer par 00 00 00 B1 4E 71.
(Pierre BERTHOMME)

CPC

ST

```
1 'Vies infinies, invulnérabilité, enlève les ennemis
2 'sur TERRAMEX version Cassette
10 MODE 1:FOR N=96 TO 148:READ A:POKE N,A:NEXT
20 POKE 132,0:POKE 137,201:POKE 142,201
30 PRINT "INTRODUISEZ TERRAMEX...":CALL &BB18
40 CALL 48439:MEMORY 16383:MODE 0:LOAD"!",&4000:CALL 96
50 DATA 243,33,0,64,17,0,1,1,0,2,237,176,33,117,0
60 DATA 34,153,1,195,15,1,33,131,0,34,67,92,195,0
70 DATA 64,62,167,50,33,104,62,2,50,17,69,62,6,50
80 DATA 240,124,62,225,50,18,104,195,228,68
```

```
10 'Vies infinies sur TERRAMEX version Disquette
20 MEMORY &9FFF:FOR I=&A000 TO &A08F:READ A$
30 POKE I,VAL("&"+A$):B=B+VAL("&"+A$):NEXT
40 IF B<>15047 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS" ELSE CALL &A000:B=0
50 DATA 01,0A,A0,21,8E,A0,CD,D1,BC,C9,12,A0,C3,21,A0,C3,5B,A0,4C,49
60 DATA D4,45,43,D2,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,F5,AF,32,8D,A0,F1,FE
70 DATA 03,20,38,DD,7E,00,DD,56,02,DD,6E,04,DD,66,05,C6,00,1E,00,F5
80 DATA 0E,07,CD,0F,B9,F1,C5,4F,F5,3A,8D,A0,FE,00,28,06,F1,CD,4E,C6
90 DATA 18,04,F1,CD,66,C6,C1,CD,18,B9,C9,F5,AF,3C,32,8D,A0,18,C3,21
100 DATA 70,A0,7E,FE,00,C8,CD,5A,BB,23,18,F6,4E,4F,4D,42,52,45,20,44
110 DATA 27,41,52,47,55,4D,45,4E,54,53,20,49,4E,43,4F,52,52,45,43,54
120 DATA 00,00,00,00,ED,5B,42,BE,21,8D,00,01,19,00,ED,B0,C9,24,00,03
130 DATA 07,00,AA,00,3F,00,C0,00,10,00,00,00,00,0F,2A,52,E5,02,04,00,00,FF
150 FOR I=&80 TO &80+37:READ A$:A=VAL("&"+A$):B=B+A:POKE I,A:NEXT
160 IF B<>2514 THEN PRINT"Erreur dans les datas":END
170 INK 0,0:BORDER 0:INK 1,26:MODE 1
180 LOCATE 5,10:PRINT "1 - Mettre des vies infinies"
190 LOCATE 5,12:PRINT "2 - Enlever les vies infinies"
500 T=512:POKE &8D,0:POKE &9C,&18:POKE &A1,LOG(T)/LOG(2)-7
510 POKE &A2,T/128:CALL &80:LOCATE 12,5:PRINT "TERRAMEX"
520 B$=INKEY$:IF B$="" THEN 520
530 |LIT,&4000,20,&12
540 IF PEEK(&408A)=255 THEN 570
550 IF PEEK(&408A)=4 THEN 570
560 CLS:PRINT "Il ne s'agit pas d'une disquette originale":END
570 IF B$="1" THEN POKE &408A,255
580 IF B$="2" THEN POKE &408A,4
590 |ECR,&4000,20,&12:ùCPM
```

CPC

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

AMIGA

TARGET RENEGADE

```

10 REM Temps et Vies infinis
20 REM Pour TARGET RENEGADE version cassette
30 MEMORY &5000
60 FOR I=&BE00 TO &BE36
70 READ A:POKE I,A
80 B=B+A:NEXT
90 IF B<>5189 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
100 LOAD"tr":CALL &BE00
110 DATA 33,22,189,54,195,35
120 DATA 54,14,35,54,190
130 DATA 195,48,154,33,23
140 DATA 190,34,68,166,195
150 DATA 8,166,221,33,178
160 DATA 168,17,0,1,205
170 DATA 65,168,33,42,190
180 DATA 34,91,169,195,220
190 DATA 168,33,206,4,54
200 DATA 0,33,40,15,54
210 DATA 201,195,0,1,0
    
```

```

10 REM Vies infinies sur TARGET RENEGADE version Disquette de Cyrille et Eric
20 MODE 1:PRINT"QUAND VOUS VERREZ APPARAITRE: Read Error"
30 PRINT:PRINT"Il suffit de taper ESPACE et tout marche impec..."
40 FOR I=&A000 TO &A000+185:READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A:B=B+A:NEXT
50 IF B<>20529 THEN PRINT"POUF ERREUR DATAS":END
60 CALL &A000
70 DATA 21,00,01,11,02,06,3E,16,CD,44,A0
80 DATA 21,24,A0,11,40,00,D5,01,20,00,ED
90 DATA B0,D1,21,E2,25,36,C3,23,73,23,72
100 DATA C3,00,01,21,CE,04,36,00,00,00,00
110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,31,F8,BF,C3
130 DATA E5,25,22,BA,A0,ED,53,BC,A0,F5,0E
140 DATA 07,CD,0F,B9,ED,5B,BC,A0,1E,00,CD
150 DATA 63,C7,01,7E,FA,3E,01,ED,79,01,7E
160 DATA FB,3E,4C,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A
170 DATA BD,A0,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A,BC
180 DATA A0,F5,CD,5C,C9,3E,03,CD,5C,C9,F1
190 DATA CD,5C,C9,3E,11,CD,5C,C9,3E,FF,F3
200 DATA CD,5C,C9,2A,BA,A0,CD,E5,C6,22,BA
210 DATA A0,FB,CD,1C,C9,F1,3D,B7,C8,F5,3A
220 DATA BC,A0,3C,32,BC,A0,FE,06,20,AB,3E
230 DATA 01,32,BC,A0,21,BD,A0,34,18,97
    
```

CPC

```

10 REM Vies et Temps infinis pour
20 REM TARGET RENEGADE de J.M BURGESS
30 FOR A=2816 TO 2922:READ B:POKE A,B:C=C+B:NEXT
40 IF C=11407 THEN SYS 2816
50 DATA 162,89,189,17,11,157,128,1,202,16,247
60 DATA 162,255,154,76,128,1,32,86,245,168,144
70 DATA 141,240,3,169,1,141,245,3,76,167,2
80 DATA 169,32,141,84,3,169,162,141,85,3,169
90 DATA 1,141,86,3,76,0,8,169,176,141,111
100 DATA 1,169,141,112,1,173,18,208,96,169
110 DATA 0,141,133,135,169,1,141,213,128,76,0,38
120 DATA 175,1,220,48,10,173,6,2,201,4,176
130 DATA 3,76,56,130,32,50,163,96,10,10,44,256,264,43,169,111,44,93,264,205,74,264
110 DATA 185,60,129,196,60,217,196,60,217,196,60,250,189,60
120 DATA 36,198,60,233,208,60,195,194,72,43,60,189,194,72,64
130 DATA 60,192,194,205,102,116
    
```

● Pour avoir des vies infinies :
POKE 43551,45
POKE 43561,45
(Régis LYARD)

C 64

TEDDY BOY

C64

● Sur l'écran titre, faites: haut, bas, gauche, droite. Un nouvel écran apparaît. Attendez que la musique s'arrête, puis appuyez alors une fois vers le haut, puis neuf fois vers le bas, puis une fois sur le bouton 2 de la manette branchée dans le port 1 Vous pouvez alors choisir entre rounds 1 à 50.

(Sylvain RAOULT)

TEMPEST

CPC

● Vies pour le joueur 1 :

POKE &1EA1,Nb

joueur 2 : POKE &27A4,Nb

```

1 '1-255 vies pour TEMPEST version K7 et DK
2 ' Et les gars prenez exemple sur lui
3 'On lui a donné le poke dans le numéro 4
4 'et comme il avait pas de multiface il s'est fait
5 'ce super petit listing.
6 'Mais, il ne gagnera qu'un chèque de 100 F.
7 ' car le petit poke c'est nous qui l'avions trouvé.
8 ' de Michel PASCO
10 MODE 1:MEMORY 5000:PRINT"Insérez TEMPEST":CALL &BB18
20 LOAD"tempest.bin"
30 CLS:INPUT"Combien de vies ; ",NB
40 IF NB<0 OR NB >256 THEN GOTO 30
50 POKE &1EA1,NB
60 CALL 30720
    
```

TRAIL BLAZER

	NORMAL	MONTANT	CROISE	ARCHE
BALLON	RIEN	800,64	800,128	800,192
RESSORT	800,1	800,65	800,129	800,193
FAUTEUIL	800,2	800,66	800,130	800,194
CUBE	800,3	800,67	800,131	800,195
BULLE	800,4	800,68	800,132	800,196
SOUCOUBE	800,5	800,69	800,133	800,197
SOURIS	800,6	800,70	800,134	800,198
CITROUILLE	800,7	800,71	800,135	

800,199CORNEILLIE Fabien

CPC

● Pendant le chargement du jeu, enfoncez les touches [HELP] I 1 2 dans l'ordre, puis taper CHEAT.

Pendant le jeu, on peut utiliser les touches suivantes :

[F3] redéfinit la gravité.

[F5] change la forme de la balle.

[F6] change les deux balles du joueur.

[HELP] permet d'entendre le rire digitalisé.

ST

THUNDERBLADE

```
10 REM Vies infinies pour THUNDERBLADE
20 DATA 2C78,0004,207C,00FE,88C0,43F9,0007,0000
30 DATA 303C,0145,12D8,51C8,FFFC,22FC,DBFC,0000
40 DATA 22FC,007E,4E5D,32BC,4E75,4EB9,0007,001A
50 DATA 41FA,000A,2948,014A,4EEC,000C,31FC,2E39
60 DATA 3E58,31FC,2E39,3E9C,4EF8,081C
70 B=0:ADD=491520&
80 FOR I=ADD TO 491594& STEP 2:READ AS
90 A=VAL("&H"+AS):B=B+A:POKEW I,A:NEXT I
100 IF B<>278957& THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
110 PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET APPUYER SUR UNE
TOUCHE"
120 AS=INKEY$
130 IF AS<>" " THEN GOTO 120
140 CALL ADD
```

AMIGA

● Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : 3A 97 00 D6 01 et les remplacer par 3A 97 00 D6 00 (LE TOUT DEUX FOIS)
POKE &0FA3,0
POKE &0FE2,0
Pour être invulnérable, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : 04 3D 32 8D 00 et les remplacer par 04 00 32 8D 00
POKE &0532,0
(Patrice MAUBERT)

CPC

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

CPC

TERRORPODS

C64

```
1 REM Energie infinie Terrorpods Bertrand JESENBERGER
2 REM Charge le jeu;Reset; tape ce listing puis fais RUN
10 READ A:IF A THEN POKE A,165:GOTO 10
20 DATA 5656,5743,6115,6925,8243,5620,5661,8248,0
30 SYS 2176
```

THUNDERBLADE

● J'ai fini Thunderblade, voici la marche à suivre.

Pour la partie 1, lorsque l'hélico est vu de haut, il faut rester à une altitude max et se servir de F3 pour arrêter l'hélico afin de détruire tous les tanks et les hélicos (encore) du quartier. En vue arrière, essayer les rase-mottes dans les allées de building. Pour abattre les F14, se mettre au dessus de leur niveau de passage et Pan!. Pour la forteresse 1, quand l'hélico apparait en vue de haut, mettre la manette vers l'avant, ceci vous donne peu après de la marge pour reculer et ainsi éviter les tirs.

Pour la partie 2, éviter de coller de trop les bordures (fatal), rester à mis hauteur de l'écran pour passer correctement les montagnes. Pour la forteresse 2 c'est pareil que la 1. Pour le passage au dessus de la rivière entouré à droite de rochers, même instructions que dans la ville 1. Faire parfois du rase-mottes pour les bateaux récalcitrants.

Pour la suite faire la même chose que pour la partie 1. Pour la partie, le début est pareil que les autres. Ensuite, ça se corse, je pense que la meilleure tactique est d'avoir un doigt à coté de la touche F3. Mettre la vitesse à zéro à chaque fois que vous voyez que vous allez vous prendre une barre dans la g..., régler la hauteur de passage et relâchez F3.

Recommencez à chaque difficultés, cela permet en plus d'ajuster les tanks (pour le bonus final c'est intéressant).

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

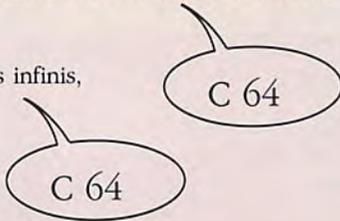
● Pour avoir des hélicos infinis,

Après un reset tape:

POKE 4159,255

SYS 496.

(Noureddine NADIME)



● Pour le premier stage, premier niveau, il faut monter le plus haut possible (joystick en arrière) et rester le plus à gauche possible pour passer sans dommage. Pour tous les niveaux, ne jamais rester à la même place (aller de droite à gauche sans arrêt).

(Mehdi SPAETER)



```

10 'Vies infinies THUNDER BLADE version disquette
20 ' AMSTRAD CPC
30 ' Pour JOYSTICK
40 ' de David BERTHELOT
50 A=&9C40:F=&A196:L=100:WHILE A<=F:FOR A=A TO A+15:READ C$
55 K=VAL("&"+C$):S=S+K+65536*(S+K<>32767):IF A<=F THEN POKE A,K
60 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T<>S THEN PRINT CHR$(7);"Erreur ligne";L:END ELSE L=L+2:WEND
70 POKE &9EBA,&9A:POKE &9EBB,&9C
80 CALL &9CE2
100 DATA C3,9A,9C,0B,0B,18,18,02,02,00,00,1A,1A,00,00,02,0279
102 DATA 02,08,08,0A,0A,0C,0C,0E,0E,10,10,12,12,16,16,01,0344
104 DATA 18,10,0B,97,A4,FF,B0,2B,9C,20,48,4E,40,76,85,F0,0A09
106 DATA D5,3E,80,34,61,80,F9,36,88,2E,78,80,F6,F3,48,7F,123E
108 DATA 5C,C0,18,84,E8,E6,E5,30,95,26,98,0A,D2,40,88,F9,1AC9
110 DATA D8,ED,52,A8,46,82,38,64,8D,28,AF,32,A2,11,32,A3,220A
112 DATA 11,32,E1,11,32,E2,11,C3,00,42,38,00,D9,AF,21,00,274A
114 DATA 00,01,3F,9C,5D,54,13,77,ED,B0,21,96,A1,01,69,5E,2D1E
116 DATA 5D,54,13,77,ED,B0,D9,01,89,7F,ED,49,7C,E6,3F,57,3506
118 DATA 5D,21,D8,9C,0E,FF,D5,C9,2A,28,A1,ED,5B,2A,A1,CD,3D76
120 DATA 10,BD,F3,CD,10,A0,01,7E,FB,AF,CD,6E,A0,CD,53,A0,4677
122 DATA 2A,17,9D,26,00,11,43,9C,29,19,4E,23,46,AF,C5,F5,4BCD
124 DATA CD,32,BC,F1,C1,3C,FE,10,20,F4,06,00,0E,00,CD,38,52B1
126 DATA BC,3E,03,CD,90,BB,3E,03,CD,96,BB,3E,01,CD,0E,BC,59FB
128 DATA CD,53,9F,CD,FA,9F,CD,C4,9F,3A,27,A1,5F,CD,DA,9F,63F7
130 DATA 11,64,9C,21,00,C0,3E,12,F5,1A,4F,13,13,1A,13,32,681C
132 DATA 32,A1,3A,63,9C,47,CD,87,9F,38,0D,F1,3A,14,A1,3D,6EC4
134 DATA CA,D0,9E,32,14,A1,18,CE,F1,3D,20,DC,3E,14,32,36,75AD
136 DATA A1,AF,32,32,A1,3E,02,32,34,A1,21,00,C0,11,65,9C,7B3C
138 DATA 3E,12,F5,01,00,01,1A,ED,A1,C2,D0,9E,EA,77,9D,13,826C
140 DATA 13,13,F1,3D,20,EC,3E,4C,32,2F,A1,DD,21,53,A1,DD,8927
142 DATA 66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,25,A1,5D,CD,DA,9F,9063
144 DATA 21,1F,A1,35,CA,B2,9E,21,20,A1,35,20,17,21,43,9C,95E1
146 DATA AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,9E3B
148 DATA F0,CD,53,9F,21,22,A1,35,20,03,CD,9B,9E,DD,7E,00,A587
150 DATA 32,64,9E,DD,23,DD,7E,00,32,4E,9E,DD,23,DD,7E,00,AC8F
152 DATA 32,55,9E,32,67,9E,DD,23,DD,7E,00,32,90,9E,DD,23,B3A6
154 DATA DD,7E,00,32,91,9E,DD,23,CD,88,A0,22,17,A1,ED,43,BB61
156 DATA 15,A1,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB,C112
158 DATA 1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9,22,1A,C6E4
160 DATA A1,43,E1,78,32,19,A1,B7,28,07,C5,CD,5B,9F,C1,10,CE50
162 DATA F9,ED,5B,1A,A1,7A,B3,28,0D,ED,53,1C,A1,CD,5B,9F,D672
164 DATA 21,FF,FF,22,1C,A1,2A,17,A1,ED,5B,15,A1,06,00,D5,DD2B
166 DATA E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,53,AC8F
168 DATA 9E,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,EB17
170 DATA C2,65,9E,CD,BC,A0,ED,4B,17,A1,ED,5B,15,A1,21,00,F314
172 DATA 00,0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B,7A,B3,C2,81,9E,11,F83F
174 DATA 00,00,A7,ED,52,C2,D0,9E,C3,A0,9D,21,A2,9E,CD,BC,013F
176 DATA 9E,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,02A6
178 DATA 00,00,CD,10,A0,31,F8,BF,F3,C3,00,42,AF,46,4E,23,0969
180 DATA F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F1,CD,53,9F,C9,13B3
182 DATA CD,C4,9F,F3,21,D6,9E,AF,77,2B,7C,B5,C2,D7,9E,21,1D45
184 DATA 53,9F,AF,77,23,7C,FE,C0,20,F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,247D
    
```

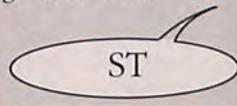


● Pour changer de tableau, il suffit un fois le jeu chargé, de taper le mot 'CRASH' à la présentation, et ensuite d'appuyer sur la touche 'H' jusqu'à ce que l'écran clignote. Maintenant il vous suffit pendant une partie, d'appuyer sur la touche 'HELP' pour changer de tableau. (MAUBERT)



● Au niveau quatre, placez votre hélico en bas à droite de l'écran, et évitez les tirs des tanks. Les tirs des hélicoptères vont vous traverser sans vous détruire. Pour la fin de ce niveau, la forteresse, passez du coin haut gauche au coin au droit, et elle se détruira toute seule. (DARMON)

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



TECHNOCOP

● Pour être immortel :
 POKE &8E3A,0 et remplir de 00 les 9 octets suivants
 POKE &8EBD,0 et remplir de 00 les 9 octets suivants
 POKE &8740,&C9
 POKE &909F,&35
 POKE &E9F5,0

CPC

● Pour avoir des vies infinies chercher les octets 92406E00 0038 et les remplacer par 4E716E000038 Pour avoir une voiture indestructible il faut rechercher 660000085779 et les remplacer par 66000008 6004 rechercher ensuite 0479000A et remplacer par 04790000 (faite 2 fois cette opération).

(Gillus)

ST

● Pour jouer simultanément sur 4 écrans différents dans Technocop, il suffit d'appuyer pendant le jeu sur la touche COMMODORE+N

(Pierre LEROY)

C 64

```
10 REM Vies et Temps infinis de LUCASSE
20 POKE $38C9,$A9:POKE $0EE1,$AD:POKE $1932,$AD
30 PRINT CHR$(147):PRINT CHR$(153):POKE 53280,0
40 POKE 53281,0
50 READ C:A=C-10:IF A=999 THEN 70
60 POKE 352+ADD,A:ADD=ADD+1:B=B+A:GOTO 50
70 IF B<>7690 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
80 POKE 198,0:POKE 816,96:POKE 817,1:LOAD
90 DATA 42,175,254,179,122,151,255,18,179,11,151
100 DATA 256,18,86,26,18,179,143,151,173,28,179
110 DATA 11,151,174,28,151,185,28,179,151,151
120 DATA 184,28,86,10,26,179,183,151,131,54,86
130 DATA 158,77,179,175,151,248,36,179,179,151
140 DATA 211,66,179,183,151,235,24,151,60,35,86
150 DATA 42,18,265,999,74,79,89
```

```
10 REM Invincibilite sur TECHNOCOP version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &4FFF:MODE 1:BORDER 0
40 FOR N=&5276 TO &5575:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:OUT &FA7E,1
60 IF SUM<>84642 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MODE 0
90 FOR N=0 TO 15:READ A$:INK N,VAL("&"+A$):NEXT
100 MODE 0:CALL &5276
110 DATA F3,DD,21,FF,54,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22
120 DATA EC,54,5D,CD,C3,53,21,E6,54,35,CA,31,53,DD,7E,00
130 DATA 32,1D,53,DD,23,DD,7E,00,32,08,53,DD,23,DD,7E,00
140 DATA 32,0F,53,32,20,53,DD,23,DD,23,DD,23,CD,4F,54,22
150 DATA DE,54,ED,43,DC,54,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB
160 DATA 1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D
170 DATA 10,F9,22,E1,54,43,E1,78,32,E0,54,B7,28,07,C5,CD
180 DATA 5D,53,C1,10,F9,ED,5B,E1,54,7A,B3,28,0D,ED,53,E3
190 DATA 54,CD,5D,53,21,FF,FF,22,E3,54,2A,DE,54,ED,5B,DC
200 DATA 54,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B
210 DATA 7A,B3,20,F3,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23
220 DATA 1B,7A,B3,20,F3,CD,83,54,C3,8C,52,F3,AF,21,3A,8E
230 DATA 11,3B,8E,01,09,00,77,ED,B0,21,3A,8E,11,BD,8E,01
240 DATA 0A,00,ED,B0,01,7E,FA,ED,79,32,9F,90,32,35,A2,3E
250 DATA C9,32,40,87,C3,00,5E,3A,ED,54,C6,C1,4F,3A,EC,54
260 DATA 47,CD,86,53,3A,ED,54,3C,32,ED,54,FE,0A,C0,E5,AF
270 DATA 32,ED,54,3A,EC,54,3C,32,EC,54,5F,CD,C3,53,E1,C9
280 DATA D5,E5,79,32,FA,54,32,FC,54,78,32,F8,54,01,7E,FB
290 DATA 21,F6,54,1E,09,CD,E3,53,E1,ED,5B,E3,54,CD,03,54
300 DATA E5,CD,1D,54,E1,D1,3A,EF,54,FE,40,20,0E,3A,F0,54
310 DATA FE,80,20,07,3A,F1,54,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB
320 DATA 3E,0F,CD,38,54,AF,CD,38,54,7B,CD,38,54,3E,08,CD
330 DATA 38,54,CD,1D,54,3A,EF,54,E6,20,28,F1,C9,7E,CD,38
340 DATA 54,23,1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,F2
350 DATA 53,E6,20,20,F1,C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2
360 DATA 03,54,E6,20,C8,7A,B3,20,ED,0C,ED,78,0D,ED,78,F2
370 DATA 13,54,E6,20,20,F3,C9,21,EF,54,ED,78,FE,CD,38,FA
380 DATA 0C,ED,78,0D,77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20
390 DATA E9,C9,F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,00,F1,0C,ED,79
400 DATA 0D,3E,05,3D,00,20,FC,F1,C9,DD,6E,00,DD,23,DD,66
410 DATA 00,DD,23,DD,4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,E5,DD,6E
420 DATA 00,DD,23,DD,66,00,DD,23,22,D7,54,E1,DD,7E,00,32
430 DATA D9,54,DD,23,DD,7E,00,32,DA,54,DD,23,C9,3A,DA,54
440 DATA B7,28,2A,2A,DE,54,E5,ED,5B,DC,54,D5,19,ED,5B,D7
450 DATA 54,A7,ED,52,22,D5,54,E5,D1,C1,E1,3A,D9,54,CD,B4
460 DATA 54,2A,D7,54,22,DC,54,2A,D5,54,22,DE,54,C9,F3,32
470 DATA BA,54,7E,FE,00,28,09,12,13,23,0B,78,B1,20,F3,C9
480 DATA 0B,0B,C5,23,7E,47,23,7E,12,13,10,FC,C1,18,EA,00
490 DATA 00,00,00,00,00,03,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
500 DATA 0A,02,08,04,05,06,00,00,01,40,80,00,55,B0,94,01
510 DATA 4C,00,55,00,94,02,94,14,FF,03,06,47,66,5D,0F,06
520 DATA 18,CF,EB,30,00,40,07,01,47,A7,DD,26,6E,53,00,97
530 DATA 01,AF,01,01,01,09,97,0B,49,EC,DC,06,4C,2B,08,2E
540 DATA 01,01,B3,11,CD,71,75,18,3E,E8,01,E8,01,06,01,0C
550 DATA AD,38,08,C8,9C,40,0B,0C,A7,0C,1D,01,24,32,32,31
560 DATA 2E,97,5F,8C,48,23,4A,AD,01,5A,50,30,0E,7B,2F,A8
570 DATA 59,03,69,03,15,01,38,DA,62,D5,CB,1B,AC,67,0C,B0
580 DATA 0C,02,01,B9,38,E3,29,42,13,C9,ED,1E,00,28,01,01
590 DATA 00,01,02,0B,14,03,06,10,0C,0D,0A,09,0F,18,19,1A
```

CPC

TINTIN SUR LA LUNE

AMIGA

Le but principal est de découvrir les bombes qui se trouvent dans la fusée, avant qu'elles n'exploient. Tout cela en un temps que vous avez acquis auparavant, au travers des météorites. Ainsi, plus on a du temps, plus les chances de réussir sont grandes. Voici donc comment il faut opérer pour finir ce jeu: lors de la 1ère phase, évitez facilement les météorites et prenez le plus de boules jaunes pour augmenter votre temps, prenez ensuite peu à peu les boules rouges qui déterminent votre avancée vers les différents. A l'intérieur de la fusée, appuyez sur P pour mettre le jeu en pause: ceci vous permet de visionner tranquillement la pièce et repérer les bombes. Dans un premier temps, trouvez l'extincteur et désamorcez les bombes. Puis délivrez vos coéquipiers (Haddock, Tournesol), et immobilisez l'homme en marron qui propage le feu. Il vous suffit d'éteindre les différents foyers pour réussir ce stage. Puis réitérez ces étapes pour finir le jeu. (COGNON Matthieu).

THUNDERCATS

Il faut tout d'abord faire une copie de THUNDERCATS et l'appeler 'THUNDERCATS-JOY'. Ensuite, il faut taper le listing en Amiga Basic et le sauvegarder. Lancez le programme, mettez l'original dans le lecteur 1 et la copie dans le lecteur 0. Et faites un zoli reset.

```
10 REM Vies infinies pour THUNDERCATS
15 REM version 2 lecteurs de disquettes
20 PRINT "INSEREZ VOTRE DISQUE DE SAUVEGARDE"
30 PRINT "ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
40 WHILE B$=""
50 B=INKEY$
60 WEND
70 OPEN "R", #1, "THUNDERCATS-JOY:C/THUNDER", 1
80 FIELD #1,1 AS A$
90 LSET A$=CHR$(24)
100 PUT #1,32410
110 LSET A$,33096&
120 CLOSE #1
130 PRINT "C'EST FINI"
140 END
```

AMIGA

Ajoutez ce listing à la suite de la Poly-routine II '89. Sauvegardez le listing puis faites Run.

Ce programme génère un fichier THUNDER+.PRG sur votre disquette.

Pour jouer:

1) Faire RESET puis insérez la disquette Poly-routine et double-cliquez sur THUNDER+.PRG

2) Quand vous verrez apparaître le message : Joystick Hebdo insérez la disquette THUNDERCATS puis tapez une touche. Le jeu démarrera normalement.

Option : vies illimitées. (J.M.)

```
Data 0005,0000,40EC,4A79,0000,4382
Data 4A79,0000,0EFE,4E71,0000,0F00
Data 4A79,0004,7184,4A79,4155,544F
Data 5C54,4855,4E44,4552,2E50,5247
Data 0000,***
```

```
Open "o", #1; "THUNDER+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1
End
```

ST

● Vies infinies :
POKE 35088,173
Execution :
SYS 2061

C 64

```
1 REM VIES INFINIES POUR THUNDERCATS
2 REM VERSION COMMODORE CASSETTE
10 B=0:FOR I= 53202 TO 53255 :READ A:B=B+A:POKE I,A-5:NEXT
20 IF B<> 6463 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
30 SYS 53202
40 DATA 174,6,175,165,5,37,191,260,174,5
50 DATA 37,194,260,167,165,13,37,218,260,174
60 DATA 248,146,248,8,174,212,146,249,8,81
70 DATA 18,13,174,5,146,31,9,174,213,146
80 DATA 32,9,81,137,260,174,178,146,21,142
90 DATA 81,18,13,74,79,89
```

```
10 REM Vies infinies sur THUNDERCATS version K7
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice MAUBERT
30 OPENOUT"W":MEMORY &6FF:MODE 1
40 FOR N=&BF00 TO &BF0F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>1313 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 LOAD"!TCATS":POKE &8E3,0
80 POKE &8E4,&BF:CALL &7D0
90 DATA AF,32,04,81,3E,C3,32,05,81,C3,D6,69,00,00,00,00
```

Tableau 1: Prendre les deux vies dans les arbres

Tableau 2: Aucune difficulté

Tableau 3: D'abord, il faut savoir que dans les tableaux où il faut délivrer des personnages, plus on y passe de temps, plus on aura de bonus temps; profitez-en donc pour avoir des cubes (au bout de 3 ou 4, c'est une vie supplémentaire). Lorsqu'on se trouve en face des petits bonhommes en armure, il vaut mieux leur sauter par dessus et les détruire d'un coup par derrière. Lorsqu'il y a des boules qui sortent des trous d'eau, reculer un peu, revenir et les détruire (lorsqu'il y en a, il y en a 4).

Tableau 4: (FIRE) Il est conseillé de commencer par ce niveau. Les cubes sont remplacés par des têtes de morts, mais attention, celles qui sont toujours à la même place ne peuvent être détruites. Quand on saute en l'air, il ne faut pas retomber sur une tête de mort car on perd alors une vie. Au bout d'un moment, on trouve un vaisseau. Il faut le prendre et avancer toujours en tirant de façon continue.

Tableau 5: (WATER) Avancer et détruire le plus de cubes vers la fin (ceux avec la lettre L sont des vies). Lorsque le temps est à zéro, un crane vient sur vous, le mieux à faire est de s'enfuir dès qu'il apparaît.

Tableau 6: (EARTH) A ce niveau, des momies (3 en tout) vous barrent la route et vous lancent des projectiles boomerang qu'il faut éviter en les détruisant. Pour tuer les momies, il faut les frapper le plus possible.

Tableau 7: (AIR) C'est le niveau le plus simple des quatre. Il y a 9 vies à prendre dans les espèce de champignons.

Tableau 8: Délivrer le second personnage. Les difficultés sont les mêmes que pour le premier.

Tableau 9: A partir de ce tableau, on refait tout mais dans l'autre sens. Il n'y a aucune autre difficulté.

Tableau 10: Prendre les vies.

Tableau 11: Aucune difficulté.

Tableau 12: Il n'y a pas de vies à prendre, mais il y a des cubes. En prendre le maximum.

Tableau 13: Délivrer le troisième personnage. Pareil que pour les autres.

Tableau 14: C'est le dernier tableau et le plus difficile. Dès le commencement, il faut aller dans le sens contraire de la flèche (vers la droite sinon passé un certain temps, on se retrouve devant un mur infranchissable). Après quelque temps, on retrouve le vaisseau (à côté du totem). Il faut le prendre (pour cela, se mettre au dessus et sauter en l'air. Maintenant, il faut aller vers la gauche (dans le sens de la flèche) en avançant et en tirant toujours. Vous pourrez ainsi franchir le mur et récupérer l'épée. Après avoir fini ce tableau, on repart du premier, mais on n'a plus que quatre éléments à passer. (Mario José PEREIRA).

● Pour tous ceux qui sont fatigués de casser leurs joyeux batons sur ce jeu, laissez tomber l'aspirine et prenez plutôt Discologie en mode éditeur; édition fichier et prenez un des fichiers de 17Ko. rendez vous au deuxième secteur, à l'adresse &124 et transformez le 06 qui s'y trouve en un 80 et vous aurez ainsi 128 vies au lieu des 6 habituelles. (Mario José PEREIRA).

TOUS

● Temps infini :

POKE 40370,0
POKE 40371,24

Vies infinies :

POKE 33028,0
POKE 33029,195

● Pour avoir les vies infinies:

POKE 33028,0
POKE 33029,195

CPC

```
1 REM VIES INFINIES POUR THUNDERCATS
2 REM VERSION AMSTRAD DISQUETTE
10 B=0:FOR I=&B000 TO &B031:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
20 IF B<> 5037 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
30 CALL &B005
40 DATA 69,76,73,84,69,6,5,33,0,176
50 DATA 17,208,7,213,205,119,188,225,229,205
60 DATA 131,188,205,122,188,33,32,176,34,18
70 DATA 9,201,229,33,62,6,34,1,129,33
80 DATA 61,0,34,3,129,225,195,214,105,0
90 DATA 74,79,89
```

TITAN

CPC

● Pour les mecs qui ne veulent pas aller à l'école demain. Il leur suffit d'appuyer sur la touche F9 dès le début de la partie, et ho!! miracle!! on ne perd plus la boule.

AMIGA

● Pour avoir le choix du tableau (de 1 à 80), prendre un éditeur de mémoire type MONITOR-C et faire :
L Y 30000
Puis mettre 0007 C000 en 3017E
et mettre 33FC 3830 0000 AC16 4EF9 0000 0800 en 7C000
Puis faire : S Y 30000 3551C
(Pierre BOUTAVANT)

CPC

● Pour changer de tableau en appuyant sur 'ESC', prendre son éditeur de secteur et :

Piste 20, secteur 00, a &0541 remplacer 57 C5 par 2A C7
POKE &1541,&80
POKE &1542,&1B

Pour avoir des vies infinies : Piste 20, secteur 00, a &09B3
remplacer 3A par A8
POKE &19B3,&A7

Pour choisir son tableau de départ (de 0 à 80) :
Piste 13, secteur 00, à &0000, remplacer l'octet par 6A
(pour le joueur 0)
(MAUBERT)

```
10 REM Plein de bidouilles sur TITAN version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &9175:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>35951 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 INPUT"CHANGEMENT DE LEVEL AVEC ESC (O/N) ";A$
80 IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &9145,&AD:POKE &914A,&19
90 INPUT"LEVEL DE DEPART MAXIMAL (0-80) ";A
100 IF A<0 OR A>80 THEN GOTO 90 ELSE POKE &9164,A
110 INPUT"VIES INFINIES (O/N) ";A$
120 IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &914F,&35
130 PRINT:PRINT"DEPROTEGE VOTRE ORIGINAL ET INSEREZ LE..."
140 PRINT:PRINT"PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE..."
150 CALL &BB06:CLS:CALL &9130
160 DATA C3,00,00,00,00,00,F3,CD,B5,01,1E,4C,CD,8C,01,01,7E
170 DATA FB,18,0A,0C,ED,78,0F,AD,92,07,77,0D,23,ED,78,F2
180 DATA 1D,01,E6,20,20,ED,CD,51,01,FB,C9,F3,CD,B5,01,1E
190 DATA 49,CD,8C,01,01,7E,FB,18,0A,0C,7E,0F,82,AD,07,ED
200 DATA 79,0D,23,ED,78,F2,43,01,E6,20,20,ED,CD,51,01,FB
210 DATA C9,01,7E,FB,ED,78,FE,C0,38,F7,0C,ED,78,0D,CD,78
220 DATA 01,ED,78,E6,10,20,EA,18,0F,01,7E,FB,ED,78,87,30
230 DATA FB,87,38,F8,0C,ED,59,0D,3E,05,00,3D,20,FC,C9,C5
240 DATA 47,4F,CD,78,01,0B,78,B1,20,F8,C1,C9,CD,69,01,1E
250 DATA 00,CD,69,01,5A,CD,69,01,1E,00,CD,69,01,1E,00,CD
260 DATA 69,01,1E,05,CD,69,01,1E,00,CD,69,01,1E,00,CD,69
270 DATA 01,1E,20,18,B4,CD,E6,01,1E,0F,CD,69,01,1E,00,CD
280 DATA 69,01,5A,CD,69,01,3A,03,01,5F,7A,32,03,01,93,28
290 DATA 07,30,02,ED,44,3D,87,87,3C,CD,7F,01,1E,08,CD,69
300 DATA 01,38,F9,C3,51,01,3A,04,01,B7,20,09,3C,CD,27,02
310 DATA 3E,60,CD,7F,01,CD,0A,02,CB,6F,C0,CD,0A,02,F5,3E
320 DATA 40,CD,7F,01,F1,CB,6F,28,F2,C9,1E,04,CD,69,01,1E
330 DATA 00,CD,69,01,01,7E,FB,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78
340 DATA F5,CD,78,01,F1,C9,AF,01,7E,FA,ED,79,32,04,01,C9
350 DATA F3,21,00,90,11,00,01,01,30,01,ED,B0,16,14,21,00
360 DATA 10,CD,05,01,3E,80,32,41,15,3E,1B,32,42,15,3E,A7
370 DATA 32,B3,19,16,14,21,00,10,CD,2B,01,16,0D,21,00,10
380 DATA CD,05,01,3E,50,32,00,10,16,0D,21,00,10,CD,2B,01
390 DATA DF,73,91,B2,C1,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

```
10 REM Vies infinies sur TITAN version Cassette.
15 REM DE BASSI Franck
20 MODE 0:BORDER 0:FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
30 OPENOUT"A":MEMORY &7FF:CLOSEOUT
40 LOAD"!",&C000
50 LOAD"!",&800
55 POKE &1224,&FF'LE POKE IMPORTANT
60 FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT
70 LOAD"!",&c000
80 RESTORE 100:FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
90 RESTORE 110:FOR I=0 TO 14:READ A$:POKE &4000+I,VAL("&"+A$):NEXT:CALL &4000
100 DATA 0,26,13,20,14,2,1,24,12,15,6,3,19,9,16,25
110 DATA F3,21,00,C0,11,00,80,01,00,40,ED,B0,C3,00,10
```

CPC

TAIPAN

CPC

● Aller au restaurant (répondez NO) et vous aurez \$ 300 000. Ensuite aller à la banque pour un échange de monnaie (asset : & 75 000). Dirigez-vous vers Supplies acheter tout ce qui vous sera proposé (téléscope etc...).

Puis aller à l'Armurerie acheter 3 box of musket.

Aller INN acheter 18 Drink et 13 alhat crewman.

Puis retourner à l'endroit du départ et dirigez vous vers le bas pour accéder à la deuxième partie "Sailing".

Important : avant de passer à la deuxième partie chercher dans la ville la barque

(ATTENTION! à chaque début de partie, elle n'est jamais au même emplacement) et vous pourrez avoir encore plus d'argent si l'un des marins consent à vous donner l'icône, il se déclenchera automatiquement (Thone SILIPHAYVANH)

● Pour bien commencer le jeu, il faut aller au restaurant, et demander un emprunt, ensuite, il faut aller dans des magasins pour faire des achats intéressants, parfois le prix de vente est supérieur au prix d'achat.

THRUST

● J'ai pas eu le temps d'essayer, ou plutôt je n'ai pas le soft... Donc il paraît qu'il faut taper 'CHEAT' pendant le jeu et vous devenez invulnérable, mais vous êtes quand même à la merci de votre niveau d'essence et des explosions atomiques.

(Olivier BALANTZIAN)

● Vies infinies :

POKE 6139,234

POKE 6140,234

POKE 29734,234

Execution : SYS 2304

C 64

```
10 REM Vies infinies THRUST I version DK
20 MEMORY &270F:LOAD "thrust.bin",&4000
30 POKE &4347,195:CALL &7000
```

CPC

TRANTOR

1 'Vies infinies sur TRANTOR version Disquette

```

10 MODE 0:OUT &FA7E,1:READ A$:WHILE A$<>"GRRR":POKE &7E4B+F,VAL("&"+A$)
20 F=F+1:READ A$:WEND:POKE &7E4A,&F3:READ A$:WHILE A$<>"BOUH"
30 POKE &A000+I,VAL("&"+A$):READ A$:I=I+1:WEND:CALL &7E4A
40 DATA DD,21,3F,81,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,11,81,5D,CD,57,80
50 DATA 21,10,81,35,CA,43,7F,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD
60 DATA 23,DD,46,00,DD,23,DD,7E,00,32,0F,7F,DD,23,DD,7E,00,32,F9,7E,DD
70 DATA 23,DD,7E,00,32,00,7F,32,12,7F,DD,23,DD,7E,00,32,38,7F,DD,23,DD
80 DATA 7E,00,32,39,7F,DD,23,22,08,81,ED,43,06,81,E5,21,00,00,59,50,A7
90 DATA 06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9
100 DATA 22,0B,81,43,E1,78,32,0A,81,B7,28,07,C5,CD,D8,7F,C1,10,F9,ED,5B
110 DATA 0B,81,7A,B3,28,0D,ED,53,0D,81,CD,D8,7F,21,FF,FF,22,0D,81,2A,08
120 DATA 81,ED,5B,06,81,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A
130 DATA B3,C2,FE,7E,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,10
140 DATA 7F,ED,4B,08,81,ED,5B,06,81,21,00,00,0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B
150 DATA 7A,B3,C2,29,7F,11,00,00,A7,ED,52,C2,4D,7F,C3,6D,7E,CD,8D,80,31
160 DATA F8,BF,FB,C3,00,A0,CD,41,80,F3,21,53,7F,AF,77,2B,7C,B5,C2,54,7F
170 DATA 21,D0,7F,AF,77,23,7C,FE,C0,20,F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,CD,B2,7F,3E
180 DATA 05,0E,0A,CD,B2,7F,3E,0A,0E,0F,CD,B2,7F,01,E2,04,CD,AC,7F,3E,05
190 DATA 0E,05,CD,B2,7F,3E,0A,0E,0F,CD,B2,7F,01,C4,09,CD,AC,7F,1D,20,D5
200 DATA 21,A7,7F,11,00,00,01,05,00,ED,B0,C7,01,89,7F,ED,49,0B,78,B1,20
210 DATA FB,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6,C0,ED,79,E6,3F,ED,79,06,F4,ED
220 DATA 49,06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB,06,0A,76,10,FD,F3,C9,3A,12
230 DATA 81,C6,C1,4F,3A,11,81,47,CD,04,80,D2,50,7F,3A,12,81,3C,32,12,81
240 DATA FE,09,C0,E5,AF,32,12,81,3A,11,81,3C,32,11,81,5F,CD,57,80,E1,C9
250 DATA D5,E5,79,32,1F,81,32,21,81,78,32,1D,81,01,7E,FB,21,1B,81,1E,09
260 DATA CD,94,80,E1,ED,5B,0D,81,CD,B4,80,E5,CD,D0,80,E1,D1,3A,14,81,FE
270 DATA 40,20,0E,3A,15,81,FE,80,20,07,3A,16,81,7F,C0,37,C9,A7,C9,01,7E
280 DATA FB,3E,08,CD,EB,80,CD,D0,80,3E,07,CD,EB,80,AF,CD,EB,80,18,10,01
290 DATA 7E,FB,3E,0F,CD,EB,80,AF,CD,EB,80,7B,CD,EB,80,3E,08,CD,EB,80,CD
300 DATA D0,80,3A,14,81,E6,20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA,3E,01,ED,79,06,02,11
310 DATA 00,00,1B,7A,B3,20,FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,EB
320 DATA 80,23,1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,A3,80,E6,20,20,F1
330 DATA C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,B4,80,E6,20,C8,7A,B3,C2,AD,80
340 DATA 0C,ED,78,0D,ED,78,F2,C5,80,E6,20,C2,C1,80,C9,21,14,81,ED,78,FE
350 DATA C0,38,FA,0C,ED,78,0D,77,23,3E,05,3D,20,F8,ED,78,E6,10,20,E9,C9
360 DATA F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,03,C3,50,7F,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D
370 DATA 00,20,FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00,00,FF,FF,00,03,00,00,03,4A
380 DATA 53,00,00,00,00,00,4C,00,00,00,C1,02,C9,2A,FF,28,43,29,20,31,39
390 DATA 38,37,20,41,50,50,4C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53
400 DATA 07,1E,24,A9,00,02,8A,49,F2,8B,B0,E0,AB,01,03,3D,B2,51,39,55,GRRR
410 DATA 21,09,A0,22,26,AA,C3,24,A9,21,43,2A,36,C9,21,5D,0C,36,C9,00,00
420 DATA 00,00,00,00,00,00,C3,00,01,BOUH
    
```

● Codes pour TRANTOR: en disposant juste des trois ou quatre premières lettres, on peut trouver les codes en entier.

ASSEMBLY
COMPILER
COMPUTER
DATABASE
DIGITISE
GRAPHICS
HARDWARE
KEYBOARD
LANGUAGE
OPERATOR
PERSONAL
PORTABLE
SCHEDULE
SEQUENCE
SOFTWARE
TERMINAL

TOUS

● Pour avoir de l'énergie infinie :

POKE 6571,234
POKE 6572,234
POKE 6573,234
Execution : SYS 6454

C 64

CPC

● Pour avoir : Energie infinie:

POKE &0C2C,0

Fuel infini:

POKE &0C6F,0

(Patrice MAUBERT)

CPC

TIME SCANNER

CPC

● Pour choisir votre level:

POKE &1021,lv1 1

(donc de 0 à 3) puis recommencer une partie (avec CTRL SHIFT ESC) et le level choisi sera automatiquement chargé.

(Patrice MAUBERT)

● Pour choisir votre level, prenez un éditeur de secteur, et en piste 1 secteur 11 à l'adresse 1A7 remplacez les octets 01 7E FA 3E 00 ED 79 par 3E XX 32 21 10 00 00 (XX étant le numéro du level moins un). Chargez ensuite votre jeu et faites CTRL SHIFT ESC dès le début de la partie pour charger le level choisi.

(Patrice MAUBERT)

```

10 REM Choix du level sur TIME SCANNER version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 REM Faire CTRL-SHIFT-ESC des le debut de la partie
40 REM Pour charger le level desire...
50 MEMORY &7FFF:MODE 1
60 FOR N=&A000 TO &A036:READ A$:A=VAL("&"+A$)
70 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
80 IF SUM<>4616 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
90 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-4) ";L:POKE &A00B,L-1
100 PRINT"PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
110 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
120 DATA CD,27,A0,21,A6,81,3E,3E,77,23,3E,00,77,23,3E,32
130 DATA 77,23,3E,21,77,23,3E,10,77,23,AF,77,23,77,3E,4E
140 DATA 32,34,A0,CD,27,A0,C9,1E,00,16,01,0E,11,21,00,80
150 DATA DF,34,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

TENNIS CUP

TOUS

Participer au championnat, faire les tournois, à la fin de chacun, faire option s'entraîner (aux caractéristiques les plus faibles de votre joueur pour les augmenter plus vite). Pendant le jeu, un truc infailible au service: le service volée. Pour ce faire, il faut servir la manette en diagonale opposée à son joueur (ex: joueur à droite, diagonale à gauche), une fois la balle frappée, avancer en diagonale (toujours la même que celle du service) et volleyer en faisant un amorti à l'opposé des premières diagonales (ici, diagonale à droite et manette en arrière pour amortir la balle). L'amorti ne peut être parfaitement réussie que depuis le carré de service. Sur les surfaces un peu lentes (ex: Roland Garros), fixer son adversaire en jouant des balles neutres (qui vont un milieu du terrain à l'autre, très souvent, quand l'opération est répétée, l'adversaire monte au filet et vous l'ajustez en faisant un passing croisé imparable. C'est plus dur sur les autres surfaces car le rebond étant plus important, le passing sort plus souvent des limites.

(REBEYROTTE JF).

TOTAL ECLIPSE

Allez à l'aile de l'avion et prenez l'ANKH. Allez derrière la pyramide et entrez à l'intérieur. Tirez sur le bloc qui est en travers du chemin. Regardez le nord et sortez de la pyramide. Allez devant la pyramide et pénétrez. Prenez l'ANKH et sortez par la porte du Nord. Tirez sur le bloc près du diamant. Des mouches apparaissent sur la porte de l'est. Montez les escaliers et entrez. Tirez sur la tête de la Momie pour qu'elle arrête de tirer. Allez au Nord. Tirez sur la flèche. Descendez les escaliers. Tirez sur la barre qui est sur le sol quelques fois. Marchez jusqu'au mur, regardez le Nord et marchez à travers le bloc. Ceci fait apparaître une porte donnant sur ILLUSION. Entrez allez au N,E,S,N,N et allez en haut des escaliers dans le Sahara A.

Derrière le bloc d'où vous venez, se trouve un symbole par terre. Tirez dessus. Entrez et allez à l'Ouest (West) à la sortie. Ceci mène à ILLUSION D. Allez à travers la porte et montez les escaliers. Allez au Sud et entrez puis à l'Ouest et entrez. Tirez sur la dalle qui bloque les escaliers, montez les escaliers et entrez. Allez à l'Est. Descendez les escaliers, prenez l'ANKH, remontez les escaliers et entrez. Regardez le Nord et entrez à travers la porte centrale.

Allez au nord. Regardez l'Ouest et entrez. Tirez sur l'oeil et sortez grâce à la porte de l'Est. Allez au Sud. Allez encore au Sud. Entrez dans la porte gauche sur le mur Nord. Descendez les escaliers et montez les escaliers à l'Ouest et entrez. Montez les escaliers et entrez par la porte mince. Tirez sur la corde (avec le pistolet), qui retient l'ANKH, puis ramassez le (l'ANKH). Allez au Sud. Descendez les escaliers et entrez par la porte qui se cache sous ceux-ci. Allez dans le chemin et entrez. Passez la porte qui se trouve en haut des escaliers. Regardez l'Est et tirez sur la porte du haut. Des marches apparaissent. Montez-les, entrez, regardez le Sud et entrez. Tombez dans le trou sur le sol. Allez au Nord. Encore au Nord et passez par la porte mince. Regardez l'Ouest et tirez sur le mur. Prenez l'ANKH. Allez au Nord et passez la porte. Allez à l'Est. Prenez l'ANKH en dessous des escaliers. Allez à l'Ouest. Allez au Sud 4 fois. Passez par la porte de gauche sur le mur du Nord. Descendez les escaliers, passez par la porte de l'Ouest. Prenez l'ANKH. Passez par la porte mince en haut des escaliers. Allez au Sud. Passez par la porte sous l'escalier. Marchez sur le chemin et entrez. Allez à l'Ouest et entrez. Avancez et tombez de la plate-forme puis par la porte du N. Allez à la 4ème porte. Allez à la 2ème porte (pas celle dont vous venez de sortir). Descendez les marches et passez le bloc pour boucher le trou. Allez au S. Tirez sur le bloc et allez à l'E. Allez 2X au N et allez devant la pyramide. Pénétrer à l'intérieur. Allez au N, à l'W, puis entrez par la porte mince. S. Entrez par la porte en bas des escaliers. Marchez dans le corridor puis entrez. W. Avancez et tombez de la plate-forme, puis passez la porte du N. Entrez par la 4ème porte, puis par la 2ème, (pas par celle dont vous venez de sortir.). Marchez de l'autre côté. Tirez la tête puis retournez à la porte du milieu.

Allez au S3X. Tirez sur le chemin, vous pourrez ainsi marcher dessus. Allez au milieu. Regardez en bas et tirez. Avancez vers l'autre porte et entrez. Tirez le bloc. W. Tirez sur le chemin, vous pourrez ainsi aller ds lui. Allez au milieu. Baissez la tête, tirez. Avancez vers l'autre porte et entrez. Allez dans le bloc et éventuellement vous serez transporté. Allez à la porte mince et entrez. Allez en haut et entrez. Regardez l'E. Tirez sur la porte du haut et montez les escaliers avant qu'ils disparaissent. Entrez. Allez à l'E, au S, montez les escaliers et entrez. (Sauvez le jeu). Montez jusqu'à que vous ne pouvez plus, laissez vous et avancez vous une fois seulement. Appuyez sur H une fois et le passage s'ouvre. Appuyez sur H encore pour aller au temple. Soyez sûr que vous ne pouvez pas être tué par le pistolet qui est sur le plafond. Ceci fait, tirez sur la statue un bon bout de temps et vous aurez terminer le jeu.

(HULBERT).

ST

Vous devez examiner l'avion avec beaucoup d'intérêt. Vous pouvez bouger plus rapidement en poussant le Joystick en avant tout en appuyant sur Fire. Faire donc un plan des pyramides en utilisant des pièces avec 24 de hauteur et de 36 ensemble et 48 et 60. Rappelez-vous que les pyramides ont 4 faces. Dans la partie Illusion, utilisez les noms des secteurs pour la cartographie.

```
10 REM Invulnérabilité pour TOTAL ECLIPSE
20 PAPER BIN:INK 7:BORDER BIN:CLEAR 25999
30 POKE 23658,8:LET B=BIN:V=SGN PI:LET V=B
40 FOR I=26000 TO 26049:READ E:LET A=E-10
50 POKE I,A:LET V=V+A:NEXT I
60 IF V<6203 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
70 POKE 26021,B:POKE 26024,B:POKE 26030,B:POKE 26033,B
80 POKE 26036,B:POKE 26041,B:POKE 26046,B:POKE 23624,B
90 LOAD "CODE 65088:RANDOMIZE USR 26000
100 DATA 43,10,10,44,256,264,43,169,111,44,93,264,205,74,264
110 DATA 185,60,129,196,60,217,196,60,217,196,60,250,189,60
120 DATA 36,198,60,233,208,60,195,194,72,43,60,189,194,72,64
130 DATA 60,192,194,205,102,116
```

SPECTRUM

Pour avoir:
-Temps infini:
POKE 47735,0
-L'invulnérabilité:
POKE 46064,0
POKE 47810,0
POKE 48154,0
POKE 50911,0

```
1 ' Temps figé, eau à volonté et on ne se fatigue
2 ' jamais pour TOTAL ECLIPSE version cassette
3 ' de Patrick FUNARO
10 DATA 33,0,64,17,160,15,1,149,0,237
20 DATA 176,62,195,50,6,16,33,25,191,34
30 DATA 7,16,195,160,15,205,206,188,62,52
40 DATA 50,1,106,62,61,50,89,106,62,119
50 DATA 50,254,98,62,53,50,76,106,62,53
60 DATA 50,172,107,62,50,50,24,118,62,58
70 DATA 50,238,103,62,254,50,241,103,62,2
80 DATA 50,244,103,201
90 MODE 1: FOR A=48896 TO 48969: READ B
100 POKE A,B: C=C+B: NEXT A
110 IF C<> 6656 THEN PRINT "Erreur de data": END
120 POKE 48925,0: POKE 48930,0: POKE 48935,0
130 POKE 48940,0: POKE 48945,0: POKE 48950,58
140 INPUT "Insérez là cassette <RETURN>":OK$
150 CALL 48439: MEMORY 16383: MODE 1
160 LOAD "!",16384: CALL 48896
```

```
10 REM Vies infinies pour TOTAL ECLIPSE version DK
20 MODE 1:INK 0,0:INK 1,24
30 INK 2,20:INK 3,15
40 MEMORY &1B15
50 LOAD "TECON"
60 LOAD "TEPROG"
70 FOR I=&BE80 TO &BE87
80 READ A:POKE I,A
90 NEXT I:CALL &BE80
100 DATA 62,0,50,235,104,195,22,27
```

CPC

TIME OF LORE

Pour avoir 255 pièces d'or et 255 rations de nourriture, éditer avec DISK DOCTOR le fichier "SAVEGAME.DAT", au secteur 0, ligne 60, colonne 21 mettez un "FF", et de même pour la colonne 23.
(Jacques BARTHELEMY)

ST

Avant toute autre chose, il faut savoir qu'il est indispensable de discuter avec le maximum de gens, (sans quoi, le dialogue ne s'enrichit pas).

- 1) accepter la mission confiée par l'évêque dans l'auberge d'ERALAN.
- 2) prendre la route du nord, qui conduit à RHYDER, jusqu'à une petite mare (étendue d'eau), se placer à l'angle supérieur gauche de cette mare et se diriger plein nord.
- 3) suivre le chemin foustier qui conduit au camp des orcs. En débouchant dans la clairière, filez plein sud jusqu'au camp (le trajet du sentier foustier est très tarabiscoté, mais on ne peut pas s'égarer).
- 4) tuer le chef des orcs, habillé de bleu, et récupérer l'urne.
- 5) aller jusqu'à la tente la plus à l'Est et filer plein nord. Reprendre le même sentier forestier qu'à l'aller.
- 6) parvenir sur la route, dirigez-vous vers RHYDER.
- 7) A RHYDER, achetez de l'eau bénie au moine.
- 8) quittez RHYDER et dirigez-vous vers l'Est, dans la vallée, tuer le géant et récupérer l'anneau.
- 9) maintenant il faut traverser tout le pays et aller à LANKWELL (sud-ouest). Acheter la hache magique.
- 10) dirigez-vous vers le sud de Lankwell jusqu'à une rivière. Suivre son cours vers l'Est jusqu'à un pont que vous franchissez, suivre le chemin et arriver jusqu'à une maison.
- 11) pénétrer dans la maison et interroger la "Vipère noire"; (c'est le nom du serf), en posant une question sur "Le Grand Roi". Il vous livre sa confession. (c'est l'assassin du roi).
- 12) Direction Treela (à l'Est de la f.....chantée). Acheter les bottes magiques.
- 13) quitter TREELA et aller à HAMPTON. A l'Est d'Hampton se trouve une vallée, où dans une grande maison, vous pourrez récupérer le rouleau vert.
- 14) Quitter HAMPTON et aller à GANESTOR. Entrer à l'Auberge. Prendre l'escalier de la cave. Près du Chais, dans une petite pièce pavée de bleu, sur le mur Nord, actionner un levier bleu. Un passage secret s'ouvre.
- 15) l'emprunter, vous vous retrouvez chez le roi HEIDRIC. Utiliser l'anneau (il vous rend invisible). Aller jusqu'au roi Heidric et lui remettre la confession.
- 16) Ressortir et reprendre la route d'ERALAN.
- 17) A quelque distance d'Hampton, à l'Ouest sur la route d'ERALAN se trouve une Auberge isolée.
- 18) passer devant cette Auberge et filer plein Sud.
- 19) traverser le désert en ligne droite jusqu'à apercevoir des ruines. Près d'une petite mare au milieu des ruines, il y a l'entrée d'un souterrain.
- 20) y pénétrer.

Ce souterrain ne comporte en fait que peu de pièces ou couloirs, nul besoin d'en dresser un plan.

Les dalles jaunes sur le sol actionnent:

-soit des passages secrets

-soit des passerelles qui permettent de franchir des fossés.

-soit des flèches empoisonnées ou téléporteurs. Aussi se méfier et toujours traverser très vite sur ces dalles jaunes et tourner tout de suite deux pas à angle droit.

Enfin sachez que les pièces les plus importantes sont toujours pavées de bleu.

21) aller jusqu'au trône du LYCHE et arrivé près de lui, très vite, utiliser l'eau bénie.

22) ressortir du souterrain et filer plein Nord jusqu'à la route d'ERALAN.

23) suivre la route vers l'OUEST et traverser le pont (A). Suivre la berge vers l'OUEST et remonter par la berge jusqu'au pont (B). Traverser ce pont et suivre le chemin jusqu'à une maison.

24) pénétrer dans cette maison et monter jusqu'au 1er étage interroger le mage.

25) le mage vous remet une clé. Redescendre et sortir de la maison. Suivre le chemin en sens inverse et se diriger vers le cratère.

26) y pénétrer grâce à la clé du mage. Ce souterrain fonctionne sur le même principe que celui des ruines mais est encore plus simple. Récupérer le Carillon sur l'Autel. Ressortir.

27) aller au temple d'ANGOR et utiliser le Carillon pour y pénétrer.

28) aller au 1er étage et tuer les acolytes, récupérer la clé.

Redescendre au sous/sol. Pour ce faire, au rez-de-chaussée à gauche de l'entrée du temple, aller dans une petite pièce, pavée de bleu et actionner le levier situé sur le mur Nord de la pièce (levier bleu) un escalier se découvre: empruntez-le au sous/sol, à l'aide de la clé, délivrez le prisonnier. Remonter au 1er étage et aller jusqu'à la chambre, se placer contre le lit, et à l'aide de l'ordre "prendre", récupérer la sphère. Redescendre au rez-de-chaussée et aller jusqu'au trône de l'Abbé gris, placez-vous contre lui, et très vite utiliser la sphère.

l'Abbé meurt en vous laissant le médaillon. Prendre le médaillon.

Et c'est gagné vous voilà calife à la place du calife.

(DUPAS Francis).

TOUS

TV SPORT BASKET BALL

AMIGA

Prenez Chicago comme équipe, et réservez-vous Manning pour shooter à 3 points. Pour la défense, laissez l'ordinateur la gérer mais lorsque en attaquant shoote, appuyer sur fire pour contrer le (.....) et le récupérez. Puis lancez une contre-attaque. (COGNON Matthieu).

Pour faire un championnat complet, éditer une équipe équilibrée du style "Chicago" ou "minnesota" qui ont de bons remplaçants. Pour les caractéristiques: il faut pour les "G" (meneur de jeu): un très bon shoot 7.8, un bon saut (car ils sont petits, donc plus facilement contrables) 7.8 aussi. Et une bonne motricité (quick: 6.8), pour échapper au marquage adverse. De préférence, mixer les points restant sur la défense. Ce sont les marqueurs de l'équipe.

Pour les "F" (forward, ailier): un shoot moyen: 4-5, un saut moyen: 4-5 vitesse moyenne 4-5 mais une bonne défense 6-8 et un bon rebond 6-8. Ils sont très précieux pour récupérer les ballons. Pour le C (pivot): Il ressemble un peu aux précédents mais plus statique, toujours dans la "raquette" ou "bouteille" il a souvent l'occasion de tirer donc 6.8 au shoot, excellent défenseur donc 5-7 en défense et au rebond un saut moyen car il est déjà grand 4-5 et une vitesse moyenne aussi à 4.5. En ce qui concerne le caractère pass, 3 suffit largement à chaque catégorie. Pendant le jeu, il ne faudra pas prendre trop de risques (c. à d. passer le ballon à un coéquipier dont, le cercle sur le maillot est vert ou rouge mais jamais plus). Vous voilà prêt à affronter Cinemaware (la meilleure équipe mais non éditable) Whashington et les autres. Un bon shoot permet d'avoir un meilleur pourcentage de réussite, notamment à 3 points. Un bon "Jump" permet d'exécuter des sauts plus facilement et de plus loin. Un bon "quick" permet de dribbler l'adversaire sans se fatiguer. Une bonne "pass" permet d'avoir un meilleur pourcentage et un risque d'interception moins élevé. Un bon "rebound" permet de récupérer la balle plus souvent et plus facilement dans les airs après un tir raté adverse. Une bonne défense correspond à un "voleur de ballons", cela permet de prendre la balle lorsque l'adversaire est bloqué et qu'il lève les bras avant de tirer ou de faire une passe.

(REBEYROTTE J.F.).

TYPHOON

CPC

```
10 REM Vies infinies pour TYPHOON version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9000:MODE 1
40 FOR N=&A520 TO &A68C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>41062 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE..."
80 CALL &BB06:MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &BD19:CALL &A520
160 DATA F3,01,7E,FA,3E,01,ED,79,21,60,1E,CD,40,A5,3E,02
170 DATA 21,00,C0,CD,40,A5,AF,32,76,F0,32,28,F1,C3,60,1E
180 DATA DD,21,85,A6,4F,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD
190 DATA 23,DD,23,18,F0,DD,56,01,DD,5E,02,DD,46,03,3E,06
200 DATA 93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,88,A5,0E,05,C5,F5,E5
210 DATA D5,CD,88,A5,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,CB,23,CB,23
220 DATA 7C,83,67,1E,01,14,18,D6,7A,32,6C,A6,32,75,A6,22
230 DATA C9,A5,7B,32,77,A6,79,32,79,A6,18,11,7A,32,6C,A6
240 DATA 32,75,A6,22,C9,A5,79,32,77,A6,32,79,A6,11,6F,A6
250 DATA CD,E5,A5,3A,7D,A6,B7,20,F4,11,69,A6,CD,CF,A5,11
260 DATA 6F,A6,CD,E5,A5,11,72,A6,21,85,A6,CD,ED,A5,C9,CD
270 DATA E0,A5,11,6D,A6,CD,E5,A5,21,7D,A6,CB,6E,28,F3,C9
280 DATA 01,38,A6,18,0B,01,1A,A6,21,7D,A6,18,03,01,0F,A6
290 DATA ED,43,07,A6,1A,47,13,C5,1A,13,CD,3E,A6,C1,10,F7
300 DATA 01,7E,FB,11,10,20,C3,0F,A6,0C,ED,78,77,0D,23,ED
310 DATA 78,F2,0F,A6,A2,20,F2,21,7D,A6,ED,78,FE,C0,38,FA
320 DATA 0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,A3,20,EA
330 DATA 3A,7E,A6,E6,04,C0,37,C9,ED,78,F2,38,A6,C9,01,7E
340 DATA FB,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,02,F1,C9,F1,0C,ED,79
350 DATA 0D,3E,05,3D,00,20,FC,C9,C5,06,F5,ED,78,1F,38,FB
360 DATA ED,78,1F,30,FB,C1,10,F0,C9,03,0F,00,00,01,08,02
370 DATA 4A,00,09,4C,00,00,00,49,03,49,2A,FF,00,00,07,00
380 DATA 00,00,00,90,A8,01,05,01,09,02,06,05,10,00,00,00
```

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et :

Piste 9, secteur 02, a &076, remplacer 35 par 00 ou rechercher les octets 21 E3 B1 35 AF et les remplacer par 21 E3 B1 00 AF

POKE &B076,0

et Piste 9, secteur 02, a &128, remplacer 35 par 00 ou rechercher les octets 21 E3 B1 35 C3 et les remplacer par 21 E3 B1 00 C3

POKE &B128,0
(Patrice MAUBERT)

```
1 REM Vies infinies et invulnérabilité sur TYPHOON version K7
10 POKE 53280,1:POKE 53281,0:FOR I=365 TO 420:READ A:B=B+A:POKE I,A-5:NEXT
20 IF B=5863 THEN POKE 816,109:POKE 817,1:POKE 2050,0:LOAD
30 PRINT"BING BANG, ERREUR DANS LES DATAS":END
40 DATA 37,170,249,174,37,146,191,8,174,133,146,192,8,174,6
50 DATA 146,193,8,101,174,178,146,130,21,174,101,146,17,23,146
60 DATA 25,23,174,5,146,19,23,174,197,146,20,23,174,203,146,27
70 DATA 23,174,54,146,28,23,101,79,73,88
```

3615 JOYSTICK DES TONNES DE CADOS GENIOS CHAQUE JOUR

TARGHAN

AMIGA / ATARI

LE PEUPLE DES SEMI-HOMMES

Monter à la corde (loading) - Monter - droite - tuer nain - droite - tuer éventuellement - Lire parchemin - descendre corde - en bas, droite - Monter au bout - droite - monter à nouveau - droite - Tuer nain et prendre son anneau - Descendre - prendre shuriken - gauche - sauter - Prendre potion - droite - remonter - gauche - redescendre - Sauter à gauche au niveau inférieur - Sauter plate-forme de droite - S'approcher du bord du tableau (droite) - sauter - Ramasser shuriken - lire parchemin - direction inverse - Descendre à la corde - droite - tuer nana - droite - Lire parchemin - droite - (loading).

6ème et dernière partie dans notre numéro 33.

TOUS

UN BON DEBUT:

Aller à gauche - prendre shuriken - lire parchemin - droite - passer au dessus du puits - droite - tuer femme avec shuriken - droite - aller jusqu'à salle avec créature volante et repartir à gauche avec elle. Deuxième partie dans notre numéro 30.

TOUS

LES CAVERNES DE LA MORT:

Descendre dans le puits - En bas à droite, tuer lézard - Droite (attention stalactite) - Droite, tuer deuxième lézard - Saut avant à droite - entrer dans le tunnel - grille se ferme. Troisième partie dans notre numéro 31.

ATARI

Rem Energie infinie pour TARGHA Rem Par Gabriel ZERBIB

Print "Inserez TARGHAN dans A:"

Print "puis pressez une touche..."

I%=Inp(2)

A%=Gemdos(&h48,L:&H191D)

Bload "P.VAR",A%

Slpoke A%+&hFE+&hFF

Bsave "P.VAR",A\$,&h191D

Void Gemdos(&h49,L:A%)

FOR X=1 TO 10

READ A

POKE XBIOS(2)+X,A

NEXT X

DATA 74,79,89,83,84,7

3,67,75,72,69,66,68,79

ATARI

Dans ce jeu sublime, il est possible et je suppose que vous l'avez remarqué, de tomber dans les puits des premiers tableaux. Le seul problème c'est que une fois en bas, il peut y faire très noir.

Pour vous permettre de visiter les grottes, il vous suffit de vous faire suivre par le lutin rouge volant qui se trouve après la première chauve-souris. Ce dernier se transformera en une lueur rougeâtre qui suffira amplement à éclairer votre chemin...

(Xavier SPINOSI)

TANK

CPC

```

10 REM Vies infinies pour TANK
20 REM Version Casette de Patrick FUNARO
30 MODE 1:MEMORY &37C0
40 LOAD"!
50 POKE &37F5,&C3:POKE &37F6,&36:POKE &37F7,&13
60 FOR I=&1336 TO &13AA
70 READ A:POKE I,A
80 B=B+A:NEXT I
90 IF B<>11575 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
100 POKE &13A4,0:CALL &1343
110 DATA 78,0,243,241,201,33,255
120 DATA 171,17,64,0,195,193,55
130 DATA 62,185,50,11,185,62,46
140 DATA 50,14,185,33,0,185,17
150 DATA 0,89,1,3,3,237,176
160 DATA 62,89,50,71,89,50,75
170 DATA 89,50,83,89,50,103,89
180 DATA 62,201,50,122,89,205,46
190 DATA 89,221,33,217,187,17,222
200 DATA 0,205,103,187,62,96,50
210 DATA 181,188,62,50,182,188,62
220 DATA 175,50,127,188,33,158,19
230 DATA 17,96,191,1,32,0,237
240 DATA 176,195,3,188,62,3,50
250 DATA 166,96,62,61,50,217,99
260 DATA 195,0,128

```

ABONNEZ-VOUS A JOYSTICK CHAQUE MOIS DES CENTAINES DE BIDOUILLES

● Pour avoir les vies infinies :

POKE &63D9,0

POKE &77CE,0

```

10 REM Vies infinies pour Tank version COMPIL DK
15 REM De Vincent LEQUIN
20 B=0:FOR T=&BF00 TO &BF15:READ A:POKE T,A:B=B+A:NEXT
30 IF B=3069 THEN GOTO 50
40 PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
50 PRINT "Inserez la disquette et appuyez sur une touche"
60 CALL &BB18:CALL &BF00
70 DATA 84,33,0,191,6,1,205,119,188,235,205,131,188,229,205,122,188,175,50
80 DATA 214,99,201

```

NIVEAU I: THE DESERT

Il faut tout d'abord vous procurer la gourde et le couteau pour pouvoir remonter votre niveau d'eau, en donnant un coup de couteau sur un cactus. Trouvez tous les objets avant de pénétrer dans la grotte; ils sont éparpillés dans les dunes, ils se composent de: couteau, montre de poche, bouteille d'acide, pistolet, caisse de munitions contenant 10 cartouches et c'est tout! Maintenant recherchez l'entrée de la grotte et pénétrez à l'intérieur. En haut à gauche vous pouvez voir une entrée gardée par deux indigènes, entrez par celles-ci et vous voyez un coffre à côté d'une couchette à même le sol; vous pouvez ouvrir le coffre en donnant un coup de pied au niveau de la serrure: un livre sera en votre possession. Ressortez de cette salle et dirigez-vous vers la droite (dans le lac souterrain), arrivé au crocodile, donnez-lui un coup de couteau au nez, il plongera vous laissant passer. Quand vous arrivez à l'entrée d'une grotte gardée par un indigène, rentrez puis ramassez la machette et les pépites. Au fond de cette salle il y a une inscription ('MAP'), si vous sélectionnez le livre et que vous avancez vers celle-ci vous pourrez voir tous les écrans successifs jusqu'à la fin du niveau. Ensuite il faut que vous revenez jusqu'à l'entrée de la grotte, au fond, vous devriez apercevoir un feuillage, prenez la machette puis découpez le feuillage de chaque côté, et vous pourrez pénétrer dans la forêt. Quand vous serez dans la forêt, allez jusqu'au monstre enchaîné tout en évitant les noix de coco lancées par les singes; lorsque vous arrivez au monstre, mettez de l'acide sur ses chaînes pour le délivrer et il s'en ira vous laissant ainsi le passage libre. Rentrez par l'ouverture en haut à droite et vous devriez voir l'écran se fragmenter. Le niveau 2 se chargera automatiquement. (pour boire, il faut sélectionner la gourde et le couteau puis aller à l'écran où l'on voit une hutte, à droite de celle-ci (en bas) il y a un gros cactus. Il faut donner un coup de couteau à celui-ci et alors le héros boira automatiquement).

NIVEAU II: THE VILLAGE

Il faut tout d'abord aller vers la droite jusqu'à une petite hutte (case), à droite de celle-ci, vous pouvez ramasser une branche, mais elle n'est pas indispensable pour la suite de l'aventure. Vous devez continuer votre chemin jusqu'à la porte protégée par un cadenas (la clé (1) sert à ouvrir celui-ci), puis ouvrez-le, alors vous pourrez entrer. Prenez la bouteille de médicament et retournez jusqu'à l'entrée surmontée d'un masque cracheur de feu (ou gaz?). Rentrez et dirigez-vous vers la droite, ramassez le lance-pierre puis la boîte à outils; à l'écran suivant vous pouvez prendre l'orb en sélectionnant les outils et donnant un coup de poing à la statue en or qui bouge, elle brûlera automatiquement, et vous pouvez prendre l'orb, allez à droite et donnez les médicaments au sorcier qui danse à côté d'un homme allongé au sol. Le malade sera guéri automatiquement et vous donnera une clé (2) en échange. Allez à l'écran où se trouve l'entrée d'une grotte fermée et gardée par deux indigènes; donnez la clé (2) à l'un des indigènes et la porte s'ouvrira. Entrez et l'écran va se fragmenter de nouveau, et le troisième et dernier niveau va se charger automatiquement.

(A certains endroits il y a des monstres verts, qui vous tuent si vous les réveillez, alors faites attention, vos vies sont précieuses).

NIVEAU III: THE TEMPLE

Dans ce niveau, il faut faire attention aux dragons volants. Si vous restez devant leur passage ils vous couperont la tête. Par terre, vous pouvez ramasser des pierres, mais vous ne pourrez pas les utiliser (c'est juste un indice pour vous conduire au dinosaure qui se baigne dans le lac). Allez toujours vers la gauche, quand vous arrivez au dinosaure il faut sélectionner le lance-pierre et alors vous pourrez détruire la tête de celui-ci (si vous visez bien), ensuite continuez toujours à gauche et vous devriez apercevoir l'entrée d'une grotte. Rentrez par l'ouverture de la montagne, maintenant vous êtes dans une forêt, à droite il y a un tunnel, il faut passer à l'intérieur, et vous serez devant l'entrée du temple. Dès que vous approchez de l'entrée, une statue s'avance et bloque l'entrée, faites-vous tuer par les hommes armés d'or, ensuite la statue disparaîtra et quand vous vous relevez, le passage sera libre. Entrez dans le temple, devant vous il y a une fontaine (si vous voulez boire, prenez la gourde), entrez par la porte en haut à droite, vous êtes maintenant dans une pièce qui devait servir de salle de bain mais les insectes en ont pris possession, au milieu de la piscine, il y a une statuette (violette), prenez-là, mais sans vous faire "gobler". Retournez à la seconde salle puis rentrez par la porte de droite, dans cette pièce vous pouvez prendre tous les objets mais seule la planche de bois va vous servir par la suite. Revenez à la deuxième salle et entrez par la porte du bas. Rentrez par la porte de gauche et allez jusqu'au sarcophage gardé par une armure mobile, ouvrez-le et emparez-vous de la troisième statuette (marron). Sortez de cette pièce et disposez sur la table les trois statuettes dans le bon ordre, (9 combinaisons possible (3x3), si vous y parvenez, une porte clignotera sur le mur de droite. Ensuite rentrez par la porte de droite, il y a un ravin qui bloque le passage, alors sélectionnez la planche de bois et posez là par-dessus. Vous pouvez passer de l'autre côté et quand vous serez arrivé à la balance déséquilibrée, posez les pépites à l'intérieur et celle-ci sera équilibrée, vous laissant ainsi le passage à la porte. Rentrez par la porte, et vous verrez l'écran se fragmenter, le jeu va charger pendant un moment et va vous afficher l'écran final (le cimetière). Et voilà!

Pour le troisième niveau prévoyez 3 vies si vous n'êtes pas fort sinon 2 suffiront. Il faut sacrifier une vie pour l'entrée dans le temple et au milieu des insectes il faut aussi en prévoir une, car il faut être très rapide.

Pour les combats (dans tous les niveaux) servez-vous du couteau, vous pouvez le jeter, ou alors servez-vous du pistolet (10 cartouches, maxi).

Pour le ramassage des objets vous pouvez brancher un deuxième Joystick dans le port I et appuyer sur feu quand vous voulez effectuer cette action. Vous pouvez aussi sélectionner les armes (toujours avec ce joystick) en mettant le manche à balai vers la droite.

(MORICHON David).

Ce listing permet d'avoir les 5 objets que l'on veut au début de chaque partie de l'on appelle.

Explications du programme:

- Tapez ce listing.
- Insérez la disquette avec le jeu TARGHAN.
- Démarrez le programme.
- Entrez l'objet désiré et ceci pour les 5 objets.
- Chargez TARGHAN et appuyez sur la touche L pour pouvoir lire la partie modifiée.

Liste des objets avec leur numéro:

- 1 boule de feu
- 2 clef jaune
- 3 collier du dragon
- 4 potion qui restaure votre énergie
- 5 potion qui vous tue
- 6 étoile japonaise (shuriken)
- 7 un rond ???
- 8 un petit coffre
- 9 jarre: surprise !!
- 10 potion pour devenir petit
- 11 fiole rouge
- 12 coupe en or
- 13 livre: compte l'effet de surprise
- 14 parchemin vierge
- 15 livre ???
- 16 livre ???
- 17 étoile ???

```
'De Nicolas DAMIENS
debut:
CLEAR 28000,28000
SCREEN 1,640,200,2,2
WINDOW 2,"TARGHAN",(0,10)-(627,180),15,1
WINDOW OUTPUT 2
OPEN "df0:p.var" FOR INPUT AS 1
f$=INPUT$(LOF(1),1)
x=LEN(f$)
deb$=MID$(f$,1,6272)
fin$:MID$(f$,6278,x-6277)
FOR I=1 TO 5
PRINT "Entrez l'objet numéro";i;" ";
INPUT objet
objet$=objet$+CHR$(objet)
NEXT i
fiche$=deb$+objet$+fin$
CLOSE 1
ecrit:
OPEN "df0:p.var" FOR OUTPUT AS 1
PRINT #1,fiche$
CLOSE #1
WINDOW CLOSE 2
SCREEN CLOSE 1
END
fin:
```

LABYRINTHE :

Droite (ne pas tomber dans le trou) - sauter au-dessus du puits - Monter dès que possible - en haut gauche - prendre potion - Redescendre - droite - descendre - droite - tuer lézards - Droite jusqu'au cul-de-sac - ramasser clé - Gauche première montée - droite - Passer première montée (attention précipice) - prendre potion - Gauche - monter dès que possible (deuxième corde) - En haut gauche jusqu'à ouverture d'une grille - entrer - Prendre calice - ressortir - descendre tout en bas - gauche - Remonter au bout - en haut, gauche ('tention au trou) - gauche - La grille s'ouvre - ouf.

LES MONTAGNES DU CLORG:

Faire sauvegarde - droite - Mage : s'agenouiller, déposer calice - Mage prend et donne gemme en échange (pas de gestes violents sinon chocolat) - Droite... - tuer géant (trouver la bonne distance) - Entrée du temple - (loading)

LE TEMPLE DU DRAGON :

Tuer lézard, warrior - monter à la corde - gauche - Téléportation - droite - tuer mage - Ramasser divers objets et livre - Surtout potion beige, grise et rouge - Eviter de boire n'importe quoi (Crao !) - Redescendre au rez-de-chaussée - Descendre - gauche - Dragon - prendre talisman - remonter - droite...

LE CHATEAU DU MALIN :

Droite... - dernier téléporteur - descendre - Il fait noir, utiliser fiole rouge - gauche - Trou de souris, utiliser fiole beige - Passer vite fait - buter mage - Dragon - prendre pierre magique - Droite - prendre potion beige pour trou de souris - Remonter tout en haut - gauche - téléportation - droite - Téléportation - droite.

LE MALIN :

Malin - Grâce à pierre magique, envoyer boule de feu avec épée - Toucher huit fois le démon.

Si pas de talisman, pratiquement aucune chance (sert à supporter le choc des éclairs) -Mort du malin -Fin -

LA FORET DE LUNECLARE :

Sortir - déposer clé - remonter dans la forêt - en haut, droite Droite - tuer - droite - sauter dessus trou - Sauvegarde éventuel (s'agenouiller devant statue de Ganfald - Droite jusqu'à corde.

Et puis, déposer le calice au pied du mage...

**3615
JOYSTICK
LE SERVEUR DES
INSOMNIAQUES
TOUTES LES
SOLUCES
24H SUR 24**

Légende : G=GAUCHE ,D=DROITE, B=BAS, H=HAUT

Mission 1 :

ALAN : Choisir une lampe et la burette d'huile au départ.

BRAIN : Choisir la lampe et le bag of gobstoppers

1/BRAIN:

d, h, h, d, d, active BAG, prend clef, g, g, g, g, g, active lampe, prend marteau, d, h, h, h, d, poser clef, g, b, b, b, g, prend lampe, d, h, h, h, d, active marteau, aller ascenseur, appuyer fire, poser marteau, prendre clef, monter ascenseur, monter 5 étages, d, activer clef, aller pompe, appuyer feu, laisser agir, g, prendre ascenseur, descendre 2 étages, poser clef, prendre dynamite, descendre 3 étages, remonter 5 étages, d, d, h

2/ALAN:

b, b, b, d, poser lampe, prendre échelle, d, aller trou, activer échelle, appuyer feu, g, prendre lampe, d, d, d, d, b, b, d, b, b, g, b, b, g, activer huile, aller wagon, ap feu

3/BRAIN:

h, h, h, g, g, b, poser dynamite, h, d, d, b, b, b, prendre fil, h, h, h, g, g, , b, poser lampe, prendre dynamite, g, activer fil, aller foreuse, appuyer feu, d, aller 1er pilonne, activer dynamite, appuyer feu, laisser agir, g, g, b, g, g, aller mineur.

4/ALAN:

poser huile, d, d, d, d, d, prendre drill, g, g, g, g, g, g, g, aller ascenseur, d, b, poser lampe, prendre compressor, h, d, aller machine, activer compressor, appuyer feu, activer drill, aller mur de droite, appuyer feu, d, d, aller mineur, laisser agir...

5/BRAIN:

d, d, h, d, d, prendre lampe, h, d, d, b, b, b, b, g, g, aller ascenseur, descendre 5 étages, g, b, b, b, d, d, b, b, g, aller taupe, mission terminée.

Mission 2 :

password: R E C O V E R Y

au début: GORDON (1er perso): MAGAZINE+SHARK REPELLANT

ALAN (2eme perso): RADIATION PILLS+AQUA LUNG

Dans ce qui va suivre: dans les pièces immergées, il y a un interrupteur comme les ouvertures de portes mais au milieu de la pièce, quand on le bascule, ça vide ou remplit la pièce d'eau...

1/ALAN:

activer PILLS, FIRE

2/GORDON:

G, activer MAGAZINE, H, aller vers officier, poser MAGAZINE (l'officier donne un BLUE PASS), B, B, D, D, activer SHARK REPELLANT, poser SHARK REPELLANT, prendre PILLS, activer PILLS, FIRE, D, D, D, B, D, D, D, B, D, D, aller vers le levier, FIRE (torpedo away), G, G, H, G, activer BLUE PASS, aller ORDINATEUR GAUCHE (floppy bleu), FEU

3/ALAN:

G, B, G, G, G, B, G, fermer porte D(roite), G, aller vers le levier, FIRE (torpedo away), D, évacuer eau, fermer porte G(auche), remplir eau, ouvrir porte D, D, évacuer eau, fermer porte G, remplir eau, D, vider eau, fermer porte G, remplir eau, D, vider eau, B, D, fermer porte G, D, fermer porte G, ouvrir porte D, vider eau, fermer porte D, remplir eau, G, vider eau, fermer porte D, remplir eau, G, vider eau, fermer

porte D, remplir eau, G, vider eau, fermer porte D, remplir eau, G, vider eau, D, D, H, G, G, H, D, D, D, H, D, aller TB4.

Ç'a à l'air chiant comme ça "fermer porte", "vider", "remplir" mais le principe est simple c'est celui des sas... tu peux vider 2 pièces à la fois mais pour passer d'une pièce à l'autre il faut que les deux soient remplies ou vides... ok?

MISSION 3:

PASSWORD : A L O Y S I U S

PENELOPE= CLOCKWORK MOUSE + SLEEP SPRAY

PARKER = CROWBAR + STETHOSCOPE

1/PENELOPE:

activer MOUSE, FEU, aller près du garde, attendre (pénélope endort le garde avec le spray), H, D, D, prendre ascenseur, D, aller sur le 1er coffre.

2/PARKER:

poser CROWBAR, H, D, D, prendre ascenseur, D, trouver la combinaison des coffres (*), prendre clé, G, prendre ascenseur, D, B, D, aller dans l'ascenseur mais ne pas descendre !

3/PENELOPE:

G, prendre ascenseur, D, B, D, prendre ascenseur (les 2 personnes doivent descendre).

4/PARKER:

aller trolley, FEU (parker pousse le trolley), aller ascenseur, descendre, descendre.

5/PENELOPE:

activer spray, G, poser spray, prendre clé, D, aller ascenseur, descendre, descendre, G, rester à droite du rayon, activer mouse, feu (juste après un tir du rayon), (la souris va jusqu'à l'interrupteur à gauche et le rayon stoppe, quand le rayon est arrêté), G, B, poser mouse.

6/PARKER:

G, G, B, poser clé.

7/PENELOPE:

prendre clé, B, D, B, B, positionner les interrupteurs de gauche a droite de la manière suivante:

1 BAS, 2 HAUT, 3 BAS, 4 BAS, 5 HAUT, 6HAUT

8/PARKER:

B, attendre en haut de l'échelle que le garde disparaisse sur la droite, G, G, G, H, H, activer stéthoscope, aller au gros coffre, feu, prendre, clé, B, B, B, B, B, G, prendre clé, D, H, H, positionner les interrupteurs de gauche à droite de la manière suivante: 1 BAS, 2 HAUT, 3 HAUT, 4 HAUT, 5 BAS, 6 BAS
D, D, activer 1ere clé, aller 1er écran, FEU, activer 2ème clé, aller 2ème écran, FEU.

9/PENELOPE:

G, G, activer 1ere clé, aller 1er écran, FEU, activer 2ème clé, aller 2ème écran, FEU, prendre doc.

MISSION 4:

PASSWORD : A N D E R S O N

SCOTT= HERO SHADES + REVOLVER

VIRGIL= HERO SHADES + GLUE

1/SCOTT:

D, D, aller sur le piano

THUNDERBIRDS

2/VIRGIL:

G, G, poser la glue, poser shades, H, prendre clé, G, aller lampe gauche, FEU, prendre SHEET, D, B, activer clé, aller PIANO, FEU, prendre SHADES, activer SHEET, aller PIANO, FEU, prendre GLUE, attendre... (le piano descend avec les deux personnages) activer GLUE, aller à droite du PIANO, FEU, G, G, prendre MINE, D, D, D, D, B, D, rester dans la porte.

3/SCOTT:

D, D, B, D, activer REVOLVER, FEU, (3 fois > 3 lampes, le rayon disparaît), D, H, D, D, D, B, G, B, D, B, D, cliquer interrupteur.

4/VIRGIL:

D, H, D, D, H, D, H, G, H, D, D, D, poser SHADES, prendre FILM, G, cliquer interrupteur, G, activer MINE, aller trou, FEU.

(*) pour trouver la clé il faut trouver le bon coffre, pour cela placer pénélope sur le 1er coffre cela ouvre le coffre X, amener parker sur ce coffre, il vous dit ce qu'il y trouve, s'il n'y a rien à déplacer pénélope au coffre 2 amener parker sur le coffre ouvert et ainsi de suite jusqu'à ce que parker trouve la clé... (Pierre Boutavant)

TOUS

Pour être immortel (votre énergie descend mais vous ne mourrez pas à la fin) dans la première partie (FACE A), allez en piste 11, secteur 15, a & C8, et remplacez le 40 par un 4F. Ou bien recherchez la chaîne D5-C9-40-5D-4F et remplacez-y le 40 par un 4F. Si vous avez une MULTIFACE, vous pouvez poker un 4F à l'adresse &5C4C.

(Patrice MAUBERT)

CPC

```

10 REM Energie infinie tous niveaux sur THUNDERBIRDS
15 REM version Disk
20 REM (descend quand meme mais on ne meurt pas)
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&9000 TO &905E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>9133 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
110 IF C=1 THEN POKE &9004,&40:POKE &9009,&EB
120 IF C=1 THEN POKE &901A,&6C:POKE &901F,&8D
130 PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE A ET DEPROTEGEZ-LA"
140 CALL &BB06:CLS:CALL &9000
150 PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE B ET DEPROTEGEZ-LA"
160 CALL &BB06:CLS:POKE &905C,&66:CALL &9016
170 PRINT"FAITES UN RESET ET CHARGEZ VOTRE JEU":NEW
180 DATA CD,2C,90,3E,4F,32,C8,80,3E,FA,32,C9,82,3E,4E,32
190 DATA 5C,90,CD,2C,90,C9,CD,41,90,3E,8B,32,44,80,3E,AC
200 DATA 32,64,83,3E,4E,32,5C,90,CD,41,90,C9,21,00,80,16
210 DATA 0B,0E,15,CD,56,90,21,00,82,16,1F,0E,11,CD,56,90
220 DATA C9,21,00,80,16,0A,0E,14,CD,56,90,21,00,82,16,1E
230 DATA 0E,14,CD,56,90,C9,1E,00,DF,5C,90,C9,66,C6,07,00
  
```

THRUST II

CPC

```

10 REM Vies infinies pour THRUST II K7
20 MEMORY &62FF:BORDER 0:MODE 1
30 WINDOW #1,15,27,10,10
40 WINDOW #2,15,27,13,13
50 LOAD "THRUST"
60 FOR I=&9000 TO &9045:READ A
70 B=B+A:POKE I,A:NEXT I
80 IF B<>7844 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS!":END
90 CALL &9000
100 DATA 33,0,99,17,0,163,1,255,1,237
110 DATA 176,33,43,144,17,80,0,1,25,0
120 DATA 237,176,33,188,188,62,195,119,35,238
130 DATA 147,119,35,175,119,238,171,50,56,189
140 DATA 195,0,58,229,245,175,50,168,38,50
150 DATA 187,38,50,102,1,246,136,50,56,189
160 DATA 205,55,189,241,225,195,188,188
  
```

```

10 REM Vies infinies pour THRUST II version DK
20 MEMORY &153F
30 LOAD "TRHUSTII.BIN",&1540
40 POKE &26BB,0
50 CALL 9000
  
```

BLOQUE DANS UN JEU ?
3615 JOYSTICK

TIGER ROAD

CPC

```

10 REM 255 VIES sur TIGER ROAD AMSTRAD Disk
20 REM de Stéphane LONG.
30 MODE 2
40 BORDER 0:FOR i=0 TO 15:READ a$:INK i,VAL("&"+a$):NEXT:
50 DATA 1a,0,1,6,f,18,9,c,12,13,14,b,2,d,a,3
60 RESTORE 110:MEMORY &5000-1
70 FOR I=&5000 TO &5320:READ AS:POKE I,VAL("&"+AS):NEXT
80 INPUT"COMBIEN DE VIE VOULEZ-VOUS (1-255) : ",N:POKE &510D,N
90 PRINT "METTRE DISQUETTE ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHE:"
100 CALL &BB06:MODE 0:CALL &5000
110 DATA CD,11,51,CD,9F,51,3A,CA,52,5F,CD,7F,51,AF,32,D5,52
120 DATA 3E,02,32,D7,52,3E,4C,32,D2,52,DD,21,DB,52,DD,66
130 DATA 00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,C8,52,5D,CD,7F,51,21
140 DATA C2,52,35,CA,02,51,DD,7E,00,32,CE,50,DD,23,DD,7E
150 DATA 00,32,B8,50,DD,23,DD,7E,00,32,BF,50,32,D1,50,DD
160 DATA 23,DD,7E,00,32,FA,50,DD,23,DD,7E,00,32,FB,50,DD
170 DATA 23,CD,2B,52,22,BA,52,ED,43,B8,52,E5,21,00,00,59
180 DATA 50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07
190 DATA A7,CB,1C,CB,1D,10,F9,22,BD,52,43,E1,78,32,BC,52
200 DATA B7,28,07,C5,CD,19,51,C1,10,F9,ED,5B,BD,52,7A,B3
210 DATA 28,0D,ED,53,BF,52,CD,19,51,21,FF,FF,22,BF,52,2A
220 DATA BA,52,ED,5B,B8,52,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F
230 DATA A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,BD,50,E1,D1,06,00,7E,EE
240 DATA 22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,CF,50,CD,5F,52,ED
250 DATA 4B,BA,52,ED,5B,B8,52,21,00,00,0A,C5,4F,06,00,09
260 DATA C1,03,1B,7A,B3,C2,EB,50,11,00,00,A7,ED,52,C3,30
270 DATA 50,CD,B5,51,31,F8,BF,F3,21,96,5B,36,00,C3,40,00
280 DATA FB,06,0A,76,10,FD,F3,C9,3A,C9,52,C6,C1,4F,3A,C8
290 DATA 52,47,CD,42,51,3A,C9,52,3C,32,C9,52,FE,0A,C0,E5
300 DATA AF,32,C9,52,3A,C8,52,3C,32,C8,52,5F,CD,7F,51,E1
310 DATA C9,D5,E5,79,32,D6,52,32,D8,52,78,32,D4,52,01,7E
320 DATA FB,21,D2,52,1E,09,CD,BC,51,E1,ED,5B,BF,52,CD,DC
330 DATA 51,E5,CD,F8,51,E1,D1,3A,CB,52,FE,40,20,0E,3A,CC
340 DATA 52,FE,80,20,07,3A,CD,52,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E
350 DATA FB,3E,0F,CD,13,52,AF,CD,13,52,7B,CD,13,52,3E,08
360 DATA CD,13,52,CD,F8,51,3A,CB,52,E6,20,28,F1,C9,C5,01
370 DATA 7E,FA,3E,01,ED,79,06,02,11,00,00,1B,7A,B3,20,FB
380 DATA 10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,13,52,23
390 DATA 1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,FC,CB,51,E6
400 DATA 20,20,F1,C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,DC,51
410 DATA E6,20,C8,7A,B3,C2,D5,51,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,ED
420 DATA 51,E6,20,C2,E9,51,C9,21,CB,52,ED,78,FE,C0,38,FA
430 DATA 0C,ED,78,0D,77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20
440 DATA E9,C9,F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,01,C9,F1,0C,ED
450 DATA 79,0D,3E,05,3D,0E,20,FC,F1,C9,DD,6E,00,DD,23,DD
460 DATA 66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,E5,DD
470 DATA 6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,22,B3,52,E1,DD,7E,00
480 DATA 32,B5,52,DD,23,DD,7E,00,32,B6,52,DD,23,C9,3A,B6
490 DATA 52,B7,28,2A,2A,BA,52,E5,ED,5B,B8,52,D5,19,ED,5B
500 DATA B3,52,A7,ED,52,22,B1,52,E5,D1,C1,E1,3A,B5,52,CD
510 DATA 90,52,2A,B3,52,22,B8,52,2A,B1,52,22,BA,52,C9,F3
520 DATA 32,96,52,7E,FE,00,28,09,12,13,23,0B,78,B1,20,F3
530 DATA C9,0B,0B,C5,23,7E,47,23,7E,12,13,10,FC,C1,18,EA
540 DATA 00,00,00,00,00,00,03,00,00,00,00,00,00,00,FF,FF
550 DATA 00,06,02,03,04,05,06,00,00,01,7C,3B,00,00,00,00
560 DATA 00,66,00,00,00,C1,01,C9,0A,FF,00,02,35,FA,D3,79
570 DATA 29,05,CD,FB,32,00,40,02,01,81,8D,DB,06,40,D9,00
580 DATA 67,00,00,01,02,01,7E,49,20,C0,69,F2,0B,2E,44,20
590 DATA 4E,1F,01,01,FC,89,A9,17,FC,55,E3,55,E3,55,1F,00
600 DATA BE,D1,CA,9C,9F,F8,F7,08,08,00,40,04,01,00,00,00
    
```

```

1 REM Charger le jeu, faire RESET
2 REM Vies infinies pour TIGER ROAD
3 REM de Bertrand JESENBERGER
10 READ A:IF A THEN POKE A,-165*(A<>5401):GOTO 10
20 SYS 14848:DATA 5749,5726,5401
    
```

● Tout d'abord il faut taper :

- POKE 32966,1
- POKE 32973,133
- POKE 32977,133

Pour avoir:

- Les bombes infinies: POKE 35390,165
- Missiles infinies: POKE 38396,234
- POKE 38397,234

- Turbo infinies: POKE 78969,165
- Les vies infinies: POKE 27498,234
- POKE 27499,234 (Philippe RISCHEBE)

C 64

● Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets : 53 68 00 10 31 79 00 01 et remplacez les par : 60 02 00 10 31 79 00 01. Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez : 28 79 00 01 9C 96 91 6C 00 12 et remplacez les par : 28 79 00 01 9C 96 60 02 00 12. Pour avoir du temps infini, recherchez : 66 00 00 12 4A 68 00 12 et remplacez les par : 60 02 00 12 4A 68 00 12. Gillus nous a confié qu'il n'avait pas autant rigolé depuis Night Hunter ou Opération Wolf.

(GILLUS)

ST

● Dans le tableau 12 (celui où l'on doit sauter sur des statues pour arriver à la sortie) : SD=sauter à droite; SG=sauter à gauche; D=aller à droite; G=aller à gauche. D, G, SD, SG, G, SD, G, SD, G, SD, SD, D, SG, G, SG puis : pour avoir le bonnus : D, SG, recommencer. Pour sortir faire : G, SG, G (à l'extrême), SD, G, SD, G, SD, D, SD, SD.

(Ludovic L.)

AMIGA

● Pour avoir des vies infinies: POKE &510D,255 (Patrice DUHEM)

● Pour avoir de l'énergie infinie à partir d'un éditeur de secteur, éditez le plus gros des fichiers, sur le 5ème à partir de la fin, puis allez à l'adresse 013C, remplacez le 10 par FF.

(Ludovic JEULAND)

CPC

NE MOURREZ PLUS !

SUR 3615 JOYSTICK PLUS DE 5000 VIES INFINIES 24H SUR 24



ULTIMA IV

APPLE

● Pendant les déplacements sur la surface de Brittonnia, mettez la face et cherchez un coffre, vous pourrez alors vous remplir les poches, car les pièces d'or sont illimitées. Pour revenir à la normale, remettez la face Brittonnia et déplacez-vous. (Tierry JOURET)

URIDIUM

● Pour avoir:

-Les vies infinies:

POKE 3588,189

POKE 3573,189

-Le choix du Nb de vies (1-9)

POKE 13467,Nb

-Le choix du niveau (1-15)

POKE 13468,Nb

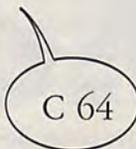
POKE 13469,Nb

Pour redémarrer:

POKE 53280,0

SYS 2461

(Jacques Henri RICOME)



ULTIMA II, III, IV

C64

```
4 REM TRIPLE CHEAT pour ULTIMA 2, 3 et 4
5 REM par P.BANCEL pour JOYSTICK HEBDO
10 POKE 53280,0:POKE 53281,0
20 PRINT "9000 PTS DE VIE A CHAQUE JOUEUR SUR"
30 PRINT "A. ULTIMA 2"
40 PRINT "B. ULTIMA 3"
50 PRINT "C. ULTIMA 4"
55 PRINT "INSEREZ LA FACE PERSONNAGES DU JEU !!!"
60 GET AS:IF AS="" THEN 60
70 IF AS="A" THEN 100
80 IF AS="B" THEN 150
90 IF AS="C" THEN 200
95 GOTO 60
100 T=35:S=16:P=27:GOSUB 310
110 PRINT "OPERATION EFFECTUEE !":END
150 T=16:S=17:P=26:GOSUB 310:P=28:GOSUB 320
160 P=90:GOSUB 320:P=92:GOSUB 320:P=154:GOSUB
320:P=156:GOSUB 320
170 P=218:GOSUB 320:P=220:GOSUB 320:GOTO 110
200 T=14:S=0:P=24:GOSUB 310
210 P=P+2:GOSUB 320:P=P+30:GOSUB 320
220 IF P=248 THEN 240
230 GOTO 210
240 P=250:GOSUB 320:GOTO 110
310 OPEN 15,8,15:OPEN 2,8,2,"#"
320 PRINT #15,"U1:2,"0;T;S
330 PRINT #15,"B-P:2,"P
340 PRINT #2,CHR$(144);
350 PRINT #2,CHR$(0);
360 PRINT #15,"U2:2,"0;T;S
370 RETURN
```

```
10 REM Vies infinies de Patrick FUNARO
20 REM pour URIDIUM version Cassette
30 MODE 1:MEMORY &3FFF:LOAD"!loader"
40 POKE &414E,0:POKE &414F,&BF
50 FOR JH=&BF00 TO &BF06
60 READ DD:POKE JH,DD:NEXT JH
70 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,20
80 INK 2,26:INK 3,24:CALL &4000
90 DATA 175,50,194,94,195,0,64,74,79,89
```

● Pour avoir des vies infinies, rechercher les octets 21 33 14 35 7E et remplacez-les par 21 33 14 00 7E
Pour neutraliser les missiles, rechercher les octets 28 3D 32 76 22 et remplacez-les par 28 00 32 76 22
(Patrice MAUBERT)

● Pour avoir des vies infinies :
POKE &5EC2,0
Pour neutraliser les missiles :
POKE &61AF,0
(Patrice MAUBERT)



A partir de FAWN, il faut naviguer jusqu'à l'île à droite de FAWN et aller à droite. Lorsqu' apparaît "OTHER COMMAND" il faut taper DIG et vous trouverez une super arme de corps à corps. Ce petit truc ne marche que si les deux lunes sont sur O (en haut, au milieu).

Les sorts de magicien et leur coût en points de magie :

- a: désintègre les gobelins (0)
- b: boule de feu (5)
- c: crée de la lumière (10)
- d: transporte au niveau inférieur des donjons (15)
- e: transporte au niveau supérieur des donjons (20)
- f: boule de feu plus puissante que b (25)
- g: téléporte l'équipe en un point de la carte (30)
- h: attaque mentale (35)
- i: crée de la lumière plus longtemps que c (40)
- j: jette un sort de prêtre (45)
- k: boule de feu sur plusieurs adversaires (50)
- l: tue un adversaire sur le coup (55)
- m: arrête le temps (60)
- n: attaque mentale sur plusieurs adversaires (65)
- o: sort de pourriture (70)
- p: désintègre plusieurs adversaires (75)

Les sorts de prêtre et leur coût en points de magie :

- a: désintègre les squelettes (0)
- b: ouvre les coffres sans dégâts (5)
- c: redonne des points de vie (10)
- d: crée de la lumière (15)
- e: transporte au niveau supérieur des donjons (20)
- f: transporte au niveau inférieur des donjons (25)
- g: attaque magique (30)
- h: guérit le poison (35)
- i: attaque magique (40)
- j: sommeil (45)
- k: redonne plus de points de vie que c (50)
- l: donne la carte des lieux (55)
- m: boule de feu (60)
- n: résurrection d'un personnage (65)
- o: désintègre plusieurs adversaires (70)
- p: attaque magique (75)

La définition des touches du clavier :

- a: pour attaquer quelqu'un
- b: pour entrer dans le bateau
- c: pour jeter un sort
- d: pour descendre l'échelle d'un donjon
- e: pour entrer dans les villes et dans les donjons
- f: pour tirer avec les canons du bateau
- g: pour fouiller un coffre
- h: pour échanger de l'équipement entre deux personnages
- i: allume une torche
- j: pour donner tout l'or de l'équipe à un personnage
- k: pour monter l'échelle d'un donjon
- l: pour regarder
- m: modifie l'ordre des joueurs
- n: arrête le temps en utilisant un power
- o: pour faire une autre action
- p: donner le plan de l'endroit grâce a gemme
- q: sauve la partie sauf dans les villes et les donjons
- r: pour changer d'arme
- s: pour voler un marchand
- t: pour discuter avec quelqu'un
- u: pour ouvrir une porte avec une clé
- v: musique on/off

- w: pour changer d'armure
- x: pour sortir du bateau
- y: pour crier un mot
- z: pour examiner une fiche

La meilleure équipe :

Un guerrier: car il a droit à toutes les armes et à toutes les armures. Un voleur: pour fouiller et ouvrir les coffres. Un clerc: pour guérir et ressusciter les personnages. Un mage: pour désintègrer les gros monstres. Pour un point d'intelligence les mages ont un point de magie. Pour un point de sagesse les clercs ont un point de magie.

Passons maintenant au jeu proprement dit :

Les marks: on les trouve au niveau 8 des donjons dans la lave. Après on va voir le roi (transact) qui donne des points de vie supplémentaires le maximum est de 2550. Les cards: on les trouve a coté des "shrine" en appuyant sur o (other action) le numéro d'un joueur et en tapant search. Recommencez pour tous les héros. Les "shrine" se trouvent dans un monde parallèle. On ne peut y pénétrer qu'avec le bateau en passant dans un typhon. Il faut absolument posséder des clés car il y a des portes à ouvrir. Ces "shrine" peuvent augmenter la force, l'adresse, la sagesse et l'intelligence en payant 100 pièces d'or/point. Le maximum est de 75 points.

Une fois que vous avez vos "cards" et vos "marks" il ne vous manque plus que les armes. Car les armes achetées dans les villes même si elles sont magiques ne peuvent rien contre les monstres du château d'Exodus. Ces armes sont les "exotics". Elles se trouvent sur une petite île proche de l'île avec la ville. Quand vous êtes dessus taper O (other action) le numéro d'un joueur puis tapez dig. Recommencez pour que tous les héros en aient. S'il n'y a rien, changer de place jusqu'à ce que vous les ayez trouvées.

Bon maintenant vous avez 2550 points de vie, les quatres cards et les exotics comme armes utilisées: vous êtes prêt. Vous arrivez devant le grand serpent vous taper y (yell) le numéro d'un joueur puis evocare. Vous avez passe le serpent, vous arrivez devant le château, vous vérifiez vos armes et vos points de magie, vous entrer, vous traverser vite le pont car l'herbe peut vous attaquer, et si vous devez fuir elle vous attaquera au retour. Vous prenez le chemin de droite ou de gauche à travers la lave (vous ne risquez rien grâce au marks). Là vous devrez combattre des dragons et des démons. Vous les avez tuez vous voyez en face de vous exodus il n'y a que la lave, un champs de force et le sol. Pour les deux premiers, pas de problèmes grâce au marks mais le sol vous attaquera 4 ou 5 fois sans que vous puissiez avancer. Vous avez anéanti vos ennemis vous êtes face à exodus il ne reste plus qu'une épreuve à passer: Vous devez entrer les cards o (other action), le numéro du joueur, la direction de l'action (dir), puis taper insert mais attention vous devez entrer les cards dans un ordre précis: love (l), sol (s), moons (m), death (d). (Jacques "cyke" SERRA)

Pour les phases 3D, il suffit de suivre les flèches qui apparaissent en haut à gauche, ainsi que les apparitions de messages (allez à droite, allez à gauche)prenez le bonus. Ne loupez aucun bonus sous peine d'une mort certaine!

Pour les phases 2D (2ème niveau) :

- Tapez l'épée dans le chaudron pour tuer les ennemis en 1 seule fois au lieu de deux.

- Ne pas taper immédiatement la pierre étincelante. Sautez, tapez 8 fois (cela tue le monstre) ensuite resauter, tapez la pierre étincelante.

- Tapez la pierre immobile qui est au-dessus du feu.

- Tapez dans les pierres qui tombent, et récupérez 1 hille (=7 hills d'au qui éteignent le feu (=5 flammes)).

- Tuez le deuxième tigre, revenez sur vos pas et sautez le gouffre, tapez dans une des pierres qui tombent, récupérez la bille (7 tirs)

- Passez le pont magique, tuez toutes les bulles qui sortent de l'eau (= 10 points de vie)

- Quand vous rencontrerez deux rondins immobiles sur l'eau, tapez dans le feu (miracle)

Niveau 5

- Prendre le feu.

- Lorsque vous arrivez sur la passerelle volante, tapez dans la boule orange (miracle)

- Tuez les deux dernières têtes volantes (= bonus)

- Pour passez le précipice, s'accrocher à la corde, monter, (mais ne sautez pas), tapez sur l'étincelle et revenez sur la terre ferme. Maintenant élanchez vous dans le vide (l'extase un pont magique) sans sauter.

- Passage des piques, tapez et synchronisez-vous.

- Au 2ème passage, tapez dans les piques au bout d'un certain temps, tout en étant sur ses gardes (20 points de vies avec les 2 bonus trouvés), prendre le feu dans le chaudron.

- Passez les lianes.

- Tuez le bonhomme de neige.

Niveau 8

- Tapez chaîne, prendre rondin, tapez feu.

- Au passage des gnomes, juste après un bonus apparaîtra un gros monstre, le tuer, il donne un bonus.

- Retournez sur vos pas, un autre (monstre) apparaît. Refaite le plein de fois pour obtenir 99 points de vie (facile pour vous!).

- Passer les passages aux petites boules de poils.

- Tapez dans la flammèche à côté du précipice. (vous aurez le droit à 20 tirs).

- Sautez sur le rondin.

- Le monstre nécessite 10 coups (les tuer en 2 fois en haut) gardez 6 coups pour tuez la fourmis qui est juste après. Durant la bataille contre les deux monstres restez sur la passerelle, le plus loin possible et tirer quand vous êtes en haut.

- Le prochain monstre facile!!! Tapez dans le feu et tirez (plus de feu) retapez.

- Le dernier retire un point de vie, à chaque coup de feu qu'il vous touche.

Maintenant vous pouvez admirez la fin de ce superbe jeu.

(Jean-François RICHARD)

3615 JOYSTICK

**LE SERVEUR MINITEL QUI
VOUS SAUVE LA VIE !**

**PLUS DE 5000 VIES
INFINIES POUR ALLER
AU BOUT DU PLAISIR**



VIGILANTE

● Pour avoir de l'énergie infinie (Si j'ai bonne mémoire (512K)), taper à la page de présentation : POOKIE IS MY PAB ou POOKIE IS MY PAL. Ben Ouais j'ai essayé et même que j'arrive plus à me relire alors à vous de chercher! (OMD)

ST

```

10 REM VIGILANTE AMSTRAD K7 de P. FUNARO
20 REM VIES INFINIES, ET CHOIX NIVEAU DEPART.
30 FOR I=128 TO 135:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
40 FOR I=&9859 TO &9885:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
50 FOR I=&9918 TO &9A7A:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
60 POKE &9BE4,210
65 MODE 1:PRINT"NIVEAU DE DEPART (1-5):";N
70 IF N<1 OR N>5 THEN 60 ELSE POKE &9A65,N
80 FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:NEXT:MODE 0:BORDER 0
90 MEMORY &3FFF:CALL &BD37:LOAD"!",&4000:CALL &9918
100 DATA 3E,00,32,16,58,C3,0C,56
101 DATA 80,FF,00,00,0E,00,61,98,F4,FF,F4,FF,F4,FF,F4
102 DATA FF,18,00,00,5B,00,00,46,9A,D0,70,00,00,00,40
103 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
104 DATA F3,DD,21,CB,96,21,00,C0,06,C8,DD,75,00,DD,23
105 DATA DD,74,00,DD,23,7C,C6,08,67,30,04,11,50,C0,19
106 DATA 10,EA,31,CB,96,3E,10,06,F6,ED,79,26,32,06,9C
107 DATA 3E,16,CD,15,9A,30,F5,3E,C6,B8,30,F0,25,20,EF
108 DATA 06,C9,CD,19,9A,30,E6,78,FE,D4,30,F4,CD,19,9A
109 DATA 30,DC,00,DD,21,75,98,11,02,00,ED,5F,06,12,2E
110 DATA 01,78,06,D7,CD,15,9A,D2,00,00,3E,E7,B8,CB,15
111 DATA 3E,00,00,3E,15,D2,74,99,3A,74,98,85,32,74,98
112 DATA 65,3A,E4,9B,AA,AB,DD,AC,DD,AD,AD,DD,77,00,06
113 DATA 09,CB,63,28,0D,3A,E4,9B,C6,2D,83,92,32,E4,9B
114 DATA 05,05,05,3A,E4,9B,C6,C3,32,E4,9B,DD,23,1B,7A
115 DATA B3,C2,71,99,C3,D6,99,11,03,9A,ED,53,C2,99,81
116 DATA 06,01,D1,7A,B3,C8,DD,E1,18,9B,2A,75,98,11,C4
117 DATA 2F,ED,52,C2,00,00,21,F1,99,22,C2,99,DD,E1,11
118 DATA 50,00,06,01,C3,71,99,D1,7A,B3,CA,C4,99,D5,DD
119 DATA E1,13,11,50,00,06,03,C3,71,99,D1,7A,B3,C8,DD
120 DATA E1,21,1B,9B,00,00,00,23,06,03,C3,71,99,CD,29
121 DATA 9A,D0,C3,1C,9A,7B,E6,07,CA,22,9A,3E,00,C3,27
122 DATA 9A,3E,13,3D,20,FD,A7,04,C8,3E,F5,DB,FF,1F,C8
123 DATA A9,E6,40,28,F3,79,2F,4F,3E,00,00,00,C3,44,9A
124 DATA 37,C9,7C,21,73,98,86,23,BE,C2,00,00,AF,06,F6
125 DATA ED,79,01,8C,7F,D9,E1,31,F8,BF,F3,21,80,00,22
126 DATA 4E,54,3E,01,32,06,54,C3,64,96,00,00,00,00,00
127 DATA 0,26,13,3,15,16,4,6,24,0,10,2,20,18,9,15

```

● On ne se souvient plus si on vous l'a déjà dit, à que même que on va le dire que comme ça on sera sur que!!! Taper 'GREEN GRYSTAL' pendant la présentation c'est nien zoli mais, si vous ne faites pas 'F1' pour avoir des vies supplémentaires, ni 'F8' pour changer de tableau... vous n'irez pas très loin. Enfin que voilà que maintenant que vous savez que...

AMIGA

● Pour avoir 255 vies, prenez votre éditeur de secteur, recherchez les octets 3E 03 32 01 FE 21 02 et remplacez-les par 3E FF 32 01 FE 21 02 (Diégo PRADOS)

● Choix du nombre de vies :
POKE 5266,Nb
(Nb = (1 à 255)
(David SIKI)

CPC

```

10 REM Vies infinies sur VIGILANTE version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A032:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4862 THEN ?"Erreur dans les DATAS":END
70 ?"Insérez votre ORIGINAL...":CALL &BB06:MODE 0
80 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:LOAD"DISK",&8000
85 CALL &A000
90 DATA 21,00,80,11,70,01,01,29,04,ED,B0,21,2B,A0
100 DATA 11,00,BF,01,50,00,ED,B0,3E,C3,21,24,A0,32
110 DATA 0E,BC,22,0F,BC,C3,70,01,21,00,BF,22,EB,98
120 DATA C9,3E,FF,32,66,52,C3,D8,53

```

● Voici les codes nécessaires pour aller dans le deuxième et troisième tableau: VALSALVA MANOEUVRE, EUSTACHIAN TUBES.

● Pour avoir des vies infinies :

Prenez un éditeur de secteur et allez en piste 9, secteur Ø2 à l'adresse &ØØE8, et remplacez le D8 par C9 (Patrice MAUBERT)

● Pour avoir des vies infinies :

Prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets : 7E FE Ø2 D8 35 et remplacez-les par : 7E FE Ø2 C9 35 (Patrice MAUBERT)

● Vies infinies :

POKE &Ø668,&C9
Armes infinies :
POKE &158F,Ø
(Patrice MAUBERT)

● Pour avoir les vies infinies:

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

```
1 ' Vies, armement, bombes, temps illimités et Immunité
2 'pour THE VINDICATOR version Cassette de Patrick FUNARO
10 DATA 243,33,27,128,1,66,1,17,0,128,125,237
20 DATA 79,237,95,174,235,174,235,119,35,19,11,120,177
30 DATA 32,242,175,237,79,33,44,128,17,44,144,1,49,1
40 DATA 237,176,33,50,160,34,81,144,195,44,144,33,68,160
50 DATA 17,96,0,237,83,20,1,1,80,0,237,176,195,172,127
60 DATA 58,0,16,254,247,40,55,254,209,40,23
70 DATA 62,61,50,217,11,62,61,50,180,5,62,1,50,17
80 DATA 30,62,42,50,64,14,195,0,128,62,61,50,33,29
90 DATA 62,194,50,158,38,62,61,50,235,29,62,1,50,200
100 DATA 10,62,1,50,0,9,195,0,128,62,61,50,249,18,62
110 DATA 62,50,47,24,62,1,50,14,6,195,0,128
120 MODE 1: FOR A=40960 TO 41107: READ B: POKE A,B: NEXT
130 ' Premier tableau
140 POKE 41040,0:POKE 41045,0:POKE 41050,0:POKE 41055,0
150 ' Second tableau
160 POKE 41063,0: POKE 41068,58: POKE 41073,0
170 POKE 41078,0: POKE 41083,0
180 ' Troisième tableau
190 POKE 41091,0: POKE 41096,201: POKE 41101,0
200 PRINT: INPUT "Insérez la cassette ... <RETURN>";OKS
210 MODE 1: MEMORY 16383: CALL 48439: LOAD"!",&8000
220 CALL 40960
```

```
10 REM Vies et armes infinies version Disk
20 REM (C) JOYSTICK HEBDO Par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &9036:READ AS:A=VAL("&"+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4375 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:CLS:CALL &9000
90 DATA 21,21,90,11,00,BF,01,20,00,ED,B0,21,00,01,11,00
100 DATA 00,0E,41,DF,1E,90,3E,BF,32,43,01,C3,00,01,66,C6
110 DATA 07,21,09,BF,22,67,A0,C3,00,A0,CD,06,01,AF,32,8F
120 DATA 15,3E,C9,32,68,06,C9,00,00,00,00,00,00,00,00
```

```
1 REM Vies infinies pour VINDICATORS
2 REM version AMSTRAD Cassette de Patrick FUNARO
10 MEMORY &3000:FOR DD=&BE00 TO &BE1A:READ DL
20 TEST=TEST+DL:POKE DD,DL:NEXT DD
30 IF TEST=1962 THEN LOAD"VIND":CALL &BE00:END
40 PRINT"Erreur dans les Datas":END
50 DATA 33,35,65,54,195,35,54,14,35,54,190
60 DATA 195,0,64,62,62,50,114,45,62,201,50,88
70 DATA 6,195,0,4
```

10 ' Vies infinies pour VINDICATOR partie I version Disquette de Cyrille et Eric

```
20 ON ERROR GOTO 70
30 FOR I=&A000 TO &A000+163:READ a$:POKE I,VAL("&"+a$):X=X+VAL("&"+a$):NEXT
40 POKE &C000,&21:POKE &C001,0:POKE &C002,&A0:POKE &C003,&11:POKE &C004,&40
50 POKE &C005,0:POKE &C006,&D5:POKE &C007,1:POKE &C008,0:POKE &C009,1
60 POKE &C00A,&ED:POKE &C00B,&B0:POKE &C00C,&C9
70 IF X<>15775 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &C000
80 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,01,11,02,04,3E,21,22,C3,00,ED,53,C5,00,32,C7,00,ED,5B,C5,00,1E,00,CD
90 DATA 63,C7,01,7E,FA,3E,01,ED,79,04,3E,4C,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A,C6,00,CD,5C,C9,AF,CD,5C
100 DATA C9,3A,C5,00,CD,5C,C9,3E,03,CD,5C,C9,3A,C5,00,CD,5C,C9,3E,11,CD,5C,C9,3E,FF,F3,CD,5C
110 DATA C9,2A,C3,00,CD,E5,C6,22,C3,00,FB,CD,1C,C9,3A,C7,00,3D,32,C7,00,28,1B,3A,C5,00,3C,32,C5
120 DATA 00,FE,00,A8,3E,01,32,C5,00,21,C6,00,34,18,94,00,00,00,00,00,21,D1,00,22,0E,01,C3,AC,7F
130 DATA 21,EE,0A,36,ff,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

10 ' Vies infinies pour VINDICATOR partie II version Disquette de Cyrille et Eric

```
20 MODE 1
30 FOR I=&A000 TO &A000+183:READ a$:POKE I,VAL("&"+a$):X=X+VAL("&"+a$):NEXT
40 POKE &C000,&21:POKE &C001,0:POKE &C002,&A0:POKE &C003,&11
50 POKE &C004,&40:POKE &C005,0:POKE &C006,&D5:POKE &C007,1:POKE &C008,0
60 POKE &C009,1:POKE &C00A,&ED:POKE &C00B,&B0:POKE &C00C,&C9
70 IF X<>17144 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &C000
80 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,01,11,02,04,3E,21,22,C3,00,ED,53,C5,00,32,C7,00,ED,5B
90 DATA C5,00,1E,00,CD,63,C7,01,7E,FA,3E,01,ED,79,04,3E,4C,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A,C6,00
100 DATA CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A,C5,00,CD,5C,C9,3E,03,CD,5C,C9,3A,C5,00,CD,5C,C9,3E,11,CD
110 DATA 5C,C9,3E,FF,F3,CD,5C,C9,2A,C3,00,CD,E5,C6,22,C3,00,FB,CD,1C,C9,3A,C7,00,3D,32,C7
120 DATA 00,28,1B,3A,C5,00,3C,32,C5,00,FE,06,20,A8,3E,01,32,C5,00,21,C6,00,34,18,94,00,00
130 DATA 00,00,00,F3,31,C6,02,3E,0B,32,72,02,3E,0F,32,73,02,CD,10,01,21,E2,00,22,8D,80
140 DATA C3,00,80,21,EB,00,22,0E,01,C3,00,01,21,21,1d,36,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

10 ' Vies infinies pour VINDICATOR partie III version Disquette de Cyrille et Eric

```
20 FOR I=&A000 TO &A000+193:READ a$:POKE I,VAL("&"+a$):X=X+VAL("&"+a$):NEXT
30 POKE &C000,&21:POKE &C001,0:POKE &C002,&A0:POKE &C003,&11:POKE &C004,&3B
40 POKE &C005,0:POKE &C006,1:POKE &C007,0:POKE &C008,1:POKE &C009,&D5
50 POKE &C00A,&ED:POKE &C00B,&B0:POKE &C00C,&C9
60 IF X<>17574 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &C000
70 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,01,11,02,04,3E,21,22,BE,00,ED,53,C0,00,32,C2,00,ED,5B,C0,00
80 DATA 1E,00,CD,63,C7,01,7E,FA,3E,01,ED,79,04,3E,4C,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A,C1,00,CD,5C,C9
90 DATA AF,CD,5C,C9,3A,C0,00,CD,5C,C9,3E,03,CD,5C,C9,3A,C5,00,CD,5C,C9,3E,11,CD,5C,C9,3E,FF
100 DATA F3,CD,5C,C9,2A,BE,00,CD,E5,C6,22,BE,00,FB,CD,1C,C9,3A,C2,00,3D,32,C2,00,28,1B,3A,C0
110 DATA 00,3C,32,C0,00,FE,06,20,A8,3E,01,32,C0,00,21,C1,00,34,18,94,00,00,00,00,00,00,F3,31
120 DATA C6,02,3E,0B,32,72,02,3E,0F,32,73,02,CD,10,01,21,DD,00,22,8D,80,C3,00,80,21,F0,00
130 DATA 22,0E,01,3E,1B,32,01,01,3E,27,32,06,01,C3,00,01,21,7B,11,36,80,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

VOYAGER

● Lorsque vous êtes dans le menu, tapez :
'WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL'
et vous pourrez accéder à un menu d'options d'enfer
(BALANTZIAN)

ST

```
1 REM Attendez que le jeu soit chargé
2 REM et lors de la présentation
3 REM pressez 'W' et 'DEL' : surpris !
4 REM pour VOYAGER en AMIGA BASIC de S. DEMANNET
10 DATA 41ff,15,3981,4efe,135,294d,137,4ef1
20 DATA 11,3401,4e76,7,1e9,4efd,805,2c7d
30 DATA 9,2081,103,88c5,43fe,c,5,3041
40 DATA 14a,12dd,51cd,10001,4efe,c,1f
50 C=0: FOR A=459078 TO 459138 STEP 2
60 READ B$: B=VAL("&h"+B$)-5: POKEW A,B
70 C=C+B: NEXT A
80 IF C<>204889 THEN PRINT "Erreur...": END
90 PRINT "Insérez le disque de VOYAGER"
100 PRINT "et tapez une touche ..."
110 IF INKEY$="" then 110
120 CALL 459108
```

● Sur l'écran d'options, tapez : WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL (avec les espaces).

Une nouvelle ligne apparaîtra en bas de l'écran :

4- CHEAT MODE OPTION

Il suffit de taper 4 et on peut alors, choisir :

- Shield infini

- Fuel infini

- Equipement complet.

Attention, "O" enlève le CHEAT MODE. Si tu tapes 'ENTER' au pavé numérique, tu peux voir les différents Aliens du jeu.

DEL = SHAPE +

HELP = SHAPE -

7 = ZOOM OUT

(NDLR : pauvre Henry)

4 = ZOOM IN

Le tout au pavé numérique.

ALT droit = ESPACE/SOL

SPACE = RETOUR MENU

(P. BOUTAVANT)

AMIGA

VIRUS

● Se maintenir au-dessus du sol et de la mer et attendre jusqu'à voir apparaître les tirs du vaisseau. S'écarter du passage le plus tard possible en réalisant un demi-tour. Le vaisseau ennemi va soit s'écraser dans la saleté, soit parvenir à éviter le crash, mais le fait de le surplomber permettra de cribler sa carcasse. Pour vivre plus longtemps, utiliser la tactique suivante : les "seeders" ayant des gardes androïdes qui se dédoublent quand ils sont atteints, pour éviter de se retrouver avec plus de quatre méchants droïdes, tuer deux "seeders" et se débarrasser des mutants. Les bombardiers : ne jamais les approcher par derrière. Leur lancer un missile ou tirer sur eux de face. Pour détruire les vols de "pestes" en plein ciel (ils se déplacent par deux) : faire une courte pause à leur approche, ce qui permettra de prévoir leur stratégie. Appuyer sur ENTER tout en pressant [P] place en mode de pause. Pour quitter le mode pause, continuer d'appuyer sur ENTER et enfoncez le bouton [O]. On observe alors une barre rouge en dessous de l'altimètre, ce qui indique l'entrée en mode tricheur, où serviront les boutons suivants :

C : enclenchement ou extinction des effets spéciaux.

L : ajout d'un missile et d'un aéroglisseur.

F : approvisionnement maximum en carburant .

D : allumage ou extinction de la demo.

ST

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

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octets dans le fichier VIRUS.PRG : 33FC00 03 et de les remplacer par 33FC 00FF. Et rechercher encore une fois 33FC0003 et de les remplacer par 33FC00FF.
(Yvan CARPENTIER).

● Chargez le jeu et faire un RESET dès le début du jeu. Chargez Amiga Monitor taper NOP à l'adresse \$659FA et SUB.W#\$0000,\$CA02 à l'adresse \$66D0C. Ca c'était pour les missiles. Et faire repartir par G 63EC8.
(David GIL)

Après avoir sauvegardé ce listing sur une disquette, faites une copie de sauvegarde de VIRUS. Ensuite exécutez ce listing en mettant la copie de VIRUS dans le lecteur DF0. Maintenant, il vous suffit de répondre 'CANCEL' à chaque message d'erreur de votre AMIGA.

```
1 REM 255 MISSILES ET 255 VIES POUR VIRUS VERSION AMIGA
10 DATA 23FC,4,59C,0,10,23FC,33FC,3,0,800,23FC,6,4164,0,804,23FC,33FC,3,0
20 DATA 808,23FC,6,416C,0,80C,23FC,4EF8,1000,0,810,287C,5,0,2A7C,5,1000
30 DATA 2C79,0,4,93C9,4EAE,FEDA,2B40,10,224D,4E4E,FE9E,224C,234D,E,4280
40 DATA 4281,41FA,42,4EAE,FE44,4A80,6600,36,224C,337C,2,1C,237C,4,0,28,237C
50 DATA 0,400,24,42A9,2C,2C79,0,4,4EAE,FE38,33FC,800,4,1F2,4EF9,4,C,4E75
60 DATA 7472,6163,6B64,6973,6B2E,6465,7669,6365,0,0,0,0,0,0,0,0,74,79,89
70 B=0:FOR I=263424& TO 263614& STEP 2:READ A$:A=VAL("&"+A$)
80 POKE I,A:B=B+A:NEXT I
90 IF B<>717498& THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS!!!":END
100 BLURP=263424&:POKEW 263438,255:POKEW 263458,255
110 CALL BLURP
```

AMIGA

VENOM STRIKES BACK

Codes : MAYHEM, TRANSMOGRIFY, PEDALS OF DOOM (Jean-Michel BURGESS)

C 64

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

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

CPC

VICTORY ROAD

CPC

```
10 REM (C) JOYSTICK HEBDO 1989
20 REM Vies infinies sur Victory Road Disk par S.L
30 FOR I=&900 TO &A3F:READ A$:POKE I,VAL("&" +A$):NEXT
40 FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT:MODE 0:CALL &900
50 DATA 01,7E,FA,3E,01,ED,79,F3,21,00,C0,16,05,1E,01,06,10
60 DATA CD,30,09,21,C0,12,16,08,1E,02,06,25,CD,30,09,01
70 DATA 7E,FA,3E,00,ED,79,21,1E,4D,36,FF,C3,00,93,C9,3E
80 DATA 06,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,5A,09,0E,05,C5,F5
90 DATA E5,D5,CD,5A,09,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,CB,23,CB
100 DATA 23,7C,83,67,1E,01,14,18,D6,7A,32,2D,0A,32,36,0A
110 DATA 22,8A,09,7B,32,38,0A,79,32,3A,0A,18,00,11,30,0A
120 DATA CD,A6,09,3A,3E,0A,B7,20,F4,11,2A,0A,CD,90,09,11
130 DATA 30,0A,CD,A6,09,11,33,0A,21,00,00,CD,AE,09,C9,CD
140 DATA A1,09,11,2E,0A,CD,A6,09,21,3E,0A,CB,6E,28,F3,C9
150 DATA 01,F9,09,18,0B,01,DB,09,21,3E,0A,18,03,01,D0,09
160 DATA ED,43,C8,09,1A,47,13,C5,1A,13,CD,FF,09,C1,10,F7
170 DATA 01,7E,FB,11,10,20,C3,1D,20,0C,ED,78,77,0D,23,ED
180 DATA 78,F2,D0,09,A2,20,F2,21,3E,0A,ED,78,FE,C0,38,FA
190 DATA 0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,A3,20,EA
200 DATA 3A,3F,0A,E6,04,C0,37,C9,ED,78,F2,F9,09,C9,01,7E
210 DATA FB,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,02,F1,C9,F1,0C,ED,79
220 DATA 0D,3E,05,3D,00,20,FC,C9,C5,06,F5,ED,78,1F,38,FB
230 DATA ED,78,1F,30,FB,C1,10,F0,C9,03,0F,00,00,01,08,02
```

Quand on vous demandera d'entrer votre nom dans les high scores, il faudra que vous entriez UKCBLITZ. Essayez de rejouer et vous verrez que vous serez invulnérable. Pas mal non!!! (Laurent FABRICE)

VIXEN

C64

```
10 REM Vies infinies pour VIXEN
20 PRINT CHR$(147)
30 FOR I=576 TO 614:READ A
40 POKE I,A:B=B+A:NEXT
50 IF B<>3730 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
60 PRINT "Inserez votre original"
70 INPUT "Et appuyer sur RETURN";A$
80 SYS 576
90 DATA 32,86,245,169,80,141,156,3,169,2
100 DATA 141,157,3,76,231,2,169,93,141,211
110 DATA 9,169,2,141,212,9,76,18,8,169
120 DATA 165,141,2,13,175,13,76,17,8
```

VIXEN

Ajoutez ce listing a la suite de la Poly-routine II '89 du N°13. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme génère un fichier VIXEN+.PRG sur votre disquette. Pour jouer:

- 1) Faire RESET puis insérez la disquette Poly-routine et double-cliquez sur VIXEN+.PRG
- 2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo insérez la disquette VIXEN puis tapez une touche. Le jeu démarrera normalement. Option : vies infinies (J.M.)

```
Data 0006,0000,06A4,4A6E,0000,2108
Data 42B9,0000,2174,42B9,0000,31B0
Data 42B9,0000,217A,6010,0000,210E
Data 6008,4155,544F,5C41,2E50,5247
Data 0000,***
```

```
Open "o",#1;"VIXEN+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1
End
```

ST

CPC

```
1 'Vies infinies sur VIXEN
2 'Version cassette de
Joel VIALETTE
10 DATA 00,2A,0F,BC,22,1D
20 DATA BD,21,0E,BC,36,C3
30 DATA 23,36,15,23,36,BE
40 DATA C3,12,32,3E,00,CD
50 DATA 1C,BD,3A,00,BE,3C
60 DATA 32,00,BE,FE,02,C0
70 DATA 21,2B,BE,22,55,34
80 DATA C9,DD,21,5B,AA,11
90 DATA 00,01,CD,EA,A9,21
100 DATA 3E,BE,22,20,AB,C3
110 DATA 85,AA,3E,A7,32,14
120 DATA 35,C3,B0,33
130 MEMORY &3000:Y=0
140 FOR T=&BE00 TO &BE45
150 READ A$:A=VAL("&" +A$)
160 POKE T,A:Y=Y+A:NEXT
170 IF Y<>&1A1E THEN 200
180 LOAD"!"
190 CALL &BE00
200 PRINT"Erreur dans les datas":END
```

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

*Cette super solution,
vous est proposée
par :*
Julien BONNY

PARTIE 1 : 1989

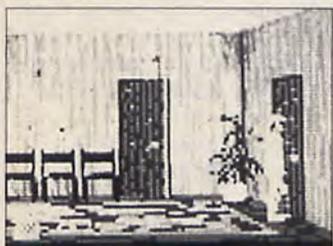
L'ECHAFAUDAGE



- Prendre le seau
- Examiner échafaudage
- Actionner bouton rouge
- Actionner fenêtre à droite

LA PIECE

- Prendre sac plastique sur la poubelle
- Se placer sur le coin à droite près de la plante puis actionner le tapis
- Prendre la clé.

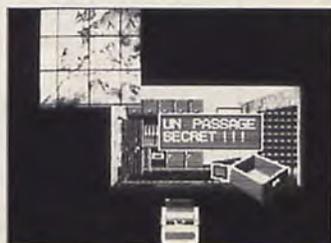


- Dans la salle de bain utiliser le seau sur l'évier
- Actionner le placard
- Prendre insecticide
- Actionner la pompe des WC
- Prendre le petit drapeau rouge
- Placer le seau sur la porte du fond
- Utiliser seau sur porte
- Actionner porte de droite



LE BUREAU

- Ouvrir second placard
- Examiner machine à écrire
- Actionner tiroir sur le bureau



- Prendre le papier
- Examiner la carte
- Utiliser drapeau sur le petit trou

LE PASSAGE

- Attention, il faut faire vite!!!
- Examiner pavé numérique actionner dans l'ordre 4,0,3,1,5. (NDLR : Il examiner à chaque fois et actionner le bouton)

LA SALLE DES MACHINES

- Utiliser papier dans ouverture



- Appuyer bouton vert
- Appuyer bouton rouge
- Prendre papier documents
- Aller dans le rond blanc.

PARTIE 2 : 1305

LES MARECAGES



- Attention vous devez maintenant marcher à certain endroit pour ne pas tomber dans les sables mouvants (NDLR : Si vous poussez la luminosité de votre écran vous verrez les sables mouvants.)
- Aller tous droit puis vers le haut et enfin toujours tous droit
- Utiliser insecticide sur moustique
- Aller tous droit, vers l'arrivée, vous verrez quelque chose briller :
- Examiner éclat
- Aller à gauche.

PRES DU LAC



- Aller au petit arbre
- Examiner le bas de l'arbre
- Utiliser corde sur la branche
- Prendre tunique et pantalon (tous les vêtements quoi!)
- Allez à gauche
- Marchez jusqu'aux poules puis aller à gauche et vous atteindrez un passage (caché par le château)
- Aller à l'arbre
- Actionner arbre
- Prendre les pièces
- Aller à l'auberge
- Utiliser pièces sur le tavernier
- Une fois sorti de l'auberge aller près du garde
- Utiliser le pendentif sur lui



- Après la discussion avec Tonin aller au lac
- Utiliser sac sur lac
- puis rapidement :
- Aller à gauche
- Aller en bas
- Aller près du loup
- Utiliser sac sur loup



- Revenir près du château
- Prendre lance du garde
- Allez à la clairière (ou vous aviez trouvé des sous)



- Utiliser lance sur soutane
- Prendre soutane
- Aller au monastère
- (NDR : La ou vous avez grillé le loup)
- Actionner porte

PARTIE 3 :

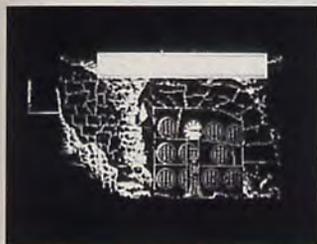
LE MONASTERE

Attention il faut marcher dans le même sens que les moines et ne jamais passer par le milieu

- Aller à la porte de droite
- S'approcher du moine
- Sortir,
- Aller porte gauche
- Prendre coupe
- Aller porte du fond
- Utiliser coupe sur tonneau
- Aller porte droite
- Utiliser coupe sur moine
- Examiner moine



- Utiliser télécommande sur meuble
- Aller porte du fond



- Utiliser télécommande sur tonneau

LA SALLE DES MACHINES



- Examiner prison de verre jusqu'à ce que vous trouviez la bombe à gaz
- Utiliser carte magnétique sur contrôle.

PARTIE 4 : 4315

LES RUINES



- Fouiller les décombres jusqu'à ce que vous trouviez le chalumeau
- Aller à droite



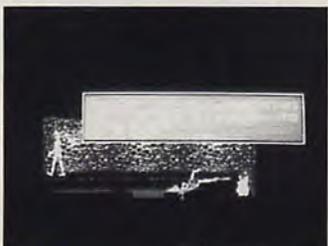
- Examiner les décombres jusqu'à trouver les fusibles



- Actionner décombres jusqu'à trouver la bouche d'égout
- Actionner bouche d'égout

LES EGOUTS

- Marcher jusqu'à arriver dans un couloir où se trouve un robinet
- Utiliser chalumeau sur robinet
- Marcher jusqu'à arriver à la créature

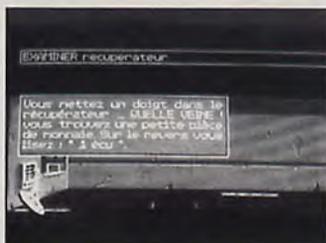


- S'approcher assez près d'elle
- Utiliser chalumeau sur créature

DEVANT LE STATION DE METRO

- Utiliser lance sur caméra

LA STATION DE METRO



- Aller jusqu'au distributeur
- Examiner récupérateur
- Utiliser pièce dans fente à monnaie
- Examiner de nouveau récupérateur



- Utiliser de nouveau la pièce dans fente à monnaie
- Entrer dans le métro

LE SPATIOPORT

- Descender les escaliers
- Utiliser fusibles sur fusibles
- Remonter
- Dès que l'hôtesse se refait une beauté dirigez vous dans la direction indiquée par les flèches
- Attendre.

PRISONNIER DES CRUGHONS



- Utiliser clé sur grille
- Utiliser canette dans aération
- Utiliser journal sur aération

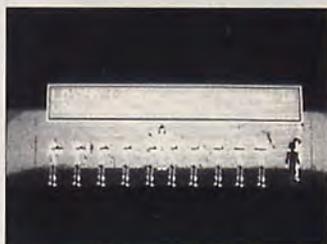


L'ACCUEIL DES TERRIENS

- Attendre



- Regarder



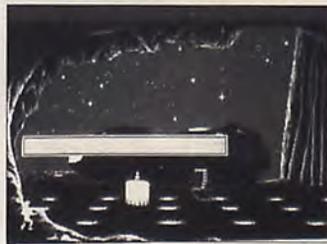
PARTIE 5 : 65000000 AV JC

- Rejoindre Ioan

PARTIE ARCADE :



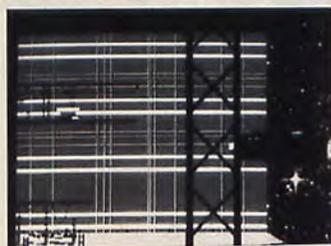
- Tirer sur tout ce qui bouge



- Examiner Ioan (3 fois)
- Utiliser pendentif sur Ioan
- Aller au vaisseau
- Examiner crughon
- Monter dans le vaisseau

SALLE DES COMMANDES :

- Utiliser carte magnétique dans fente à carte
- Actionner caisson
- Prendre vêtements
- Utiliser vêtements sur camera
- Entrer caisson
- Actionner caisson
- Regarder (c'est super beau...)



PARTIE FINALE :

L'ANTRE DES CRUGHONS

Avant que les gardes n'entrent :

- Utiliser pilule
- Passer à côté des gardes sans les toucher

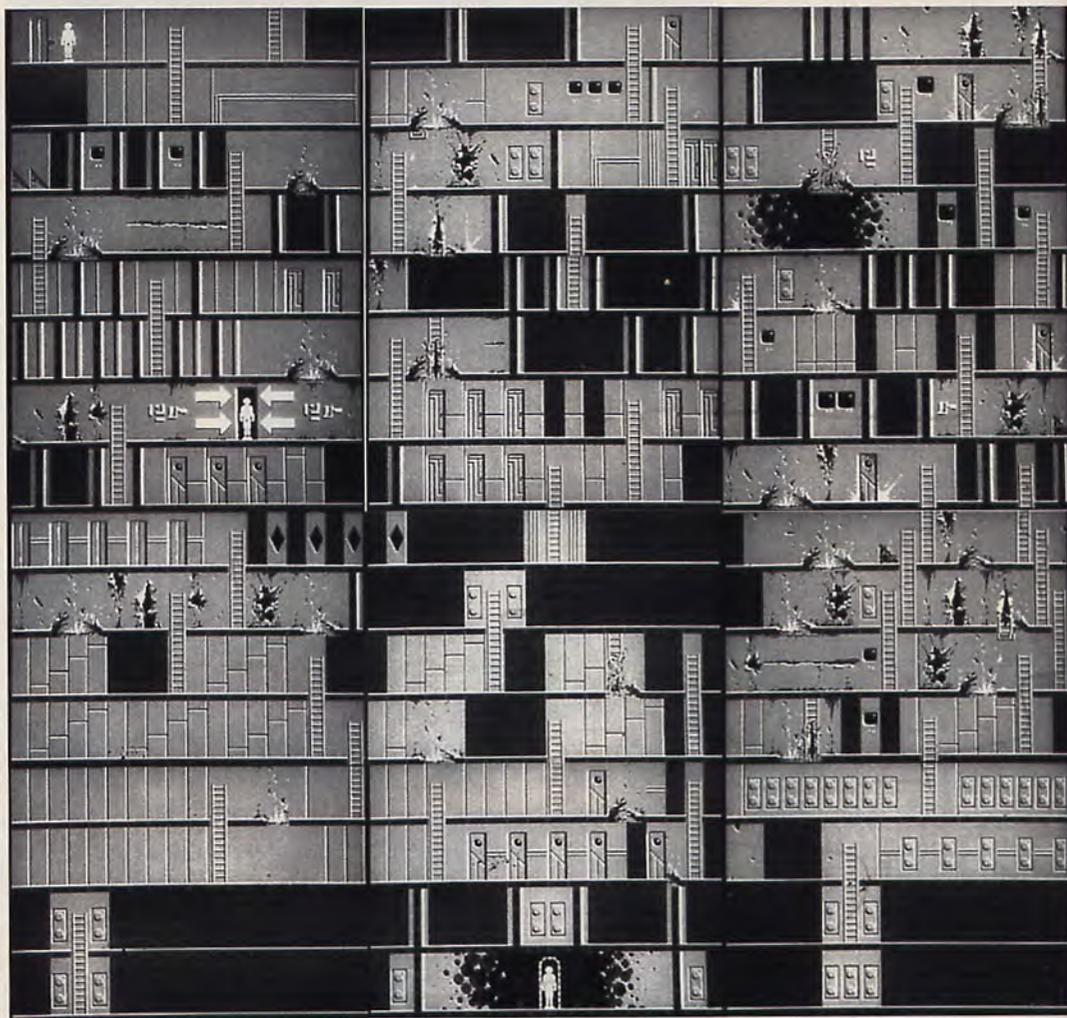


- Allez vite vous cacher derrière les caisses
- Actionner caisse
- Se diriger vers la porte

PARTIE ARCADE :



Aller dans la salle de l'ordinateur mais n'oubliez pas que vous n'avez que 6 minutes, comptez 3 mn pour se rendre jusqu'à l'ordinateur.



Dans la salle d'ordinateur :

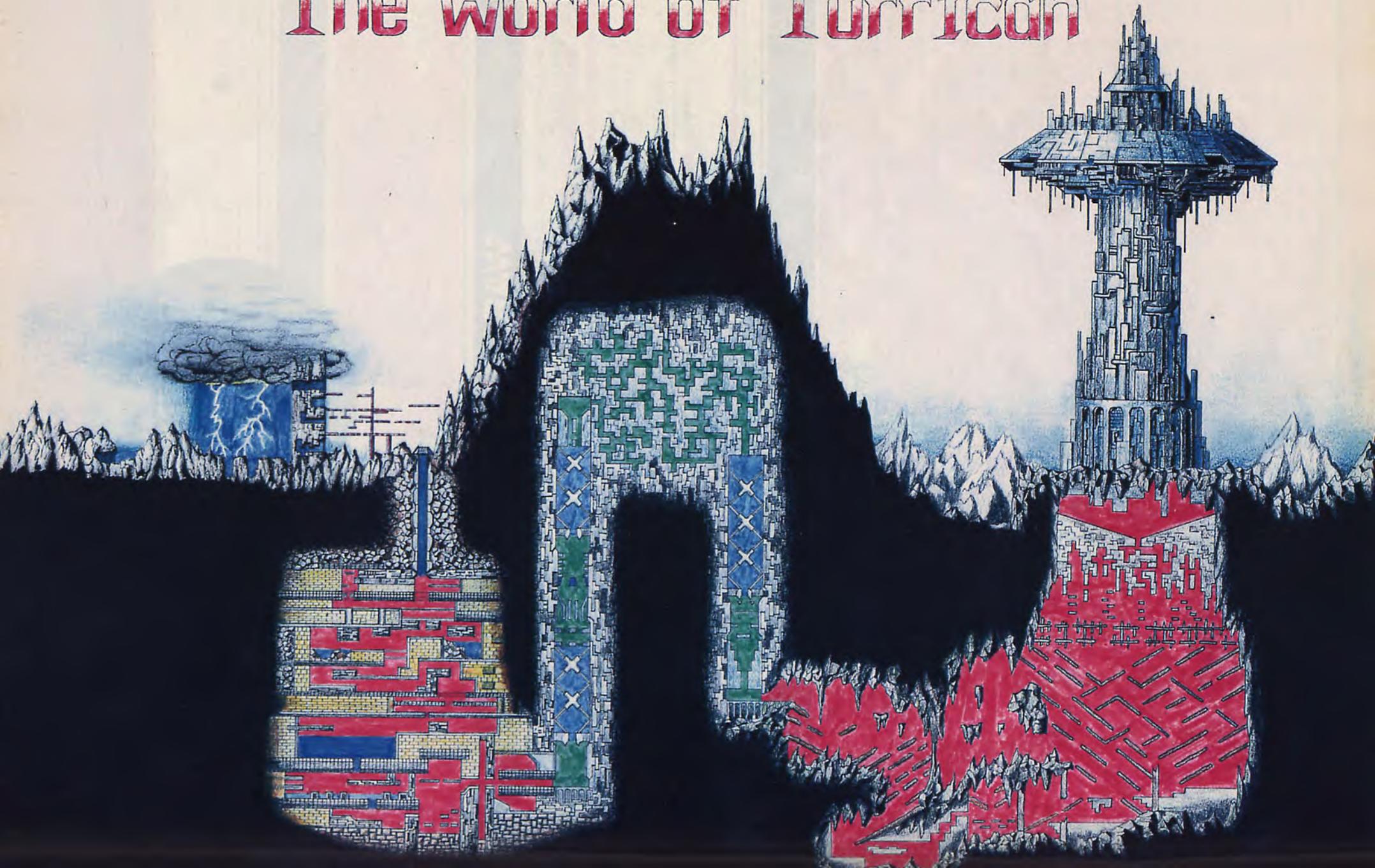
- Utiliser carte sur console
- Retourner dans le labyrinthe (il doit vous rester au moins 2 mn 50)
- Aller vite jusqu'à la porte entourée de flèches
- et voilà maintenant admirez...



*La dernière phrase sera pour remercier **Jamel GUERRAS**, pour son aide à la réalisation de ce dossier.*



The world of Turricon





WARLOCK QUEST

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire (ex:Monitor-C) et faire: L WQ 30000. Puis mettre 4E71 en 3E924 puis faire: S WQ 30000 42544.
(Pierre BOUTAVANT)

AMIGA

```
' Warlock's Quest par O.PLATHEY
OPEN "U",#1,"PROGAME.JEU"
SEEK #1,&H456
PRINT #1,Mki$(&h9999); !9999 points de vies
SEEK #1,&H44E
PRINT #1,Mki$(&H8000); !8000 points de power
CLOSE
EDIT
```

● Rendre les monstres inoffensifs, rechercher dans le fichier 'PROGAME.JEU' les octets :

FF DC 4E 75 4A 39 et les remplacer 4A 39 par 4E 75
FF EF 81 09 81 09 26 7C et remplacer 26 FC par 4E 75

Pour avoir une puissance 'POWER' constante, il suffit de rechercher les octets suivants (toujours dans le fichier 'PROGAME.JEU' : FF 50 4E 75 4A 79 et de remplacer 4A 79 par 4E 75

(Frédéric PAUCHET)

ST

WEC LE MAN

```
10 REM TEMPS INFINI SUR WEC LE MANS VERSION DISK
20 REM (C) JOYSTICK HEBDO 1989 par Patrice Maubert
30 MEMORY &A000:MODE 1
40 FOR N=&A4F3 TO &A675:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>41638 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE..."
80 OUT &FA7E,1:CALL &BB06:CLS:CALL &A4F3
90 DATA F3,3E,02,21,40,02,CD,03,A5,AF,32,45,13,C3,72,80
100 DATA 4F,DD,21,6B,A6,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD
110 DATA 23,DD,23,18,F0,DD,56,01,DD,5E,02,DD,46,03,3E,19
120 DATA 93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,47,A5,0E,18,C5,F5,E5
130 DATA D5,CD,47,A5,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83,67,1E
140 DATA 01,14,18,DA,3E,4C,32,49,A6,3E,06,32,4E,A6,79,1D
150 DATA 93,32,F6,A5,7B,32,E1,A5,1E,01,4B,C3,69,A5,59,AF
160 DATA 32,F6,A5,32,E1,A5,7A,32,42,A6,32,4B,A6,22,97,A5
170 DATA 7B,32,4D,A6,79,32,4F,A6,11,45,A6,CD,B1,A5,3A,62
180 DATA A6,B7,20,F4,11,3F,A6,CD,9B,A5,11,45,A6,CD,B1,A5
190 DATA 11,48,A6,21,6B,A6,18,1E,CD,AC,A5,11,43,A6,CD,B1
200 DATA A5,21,62,A6,CB,6E,28,F3,C9,01,39,A6,18,0B,01,21
210 DATA A6,21,62,A6,18,03,01,EA,A5,ED,43,E3,A5,1A,47,C5
220 DATA 13,1A,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,FA,C9,A5,F1,0C
230 DATA ED,79,06,08,10,FE,C1,10,E6,01,7E,FB,11,00,00,C3
240 DATA EA,A5,0C,ED,78,0D,1B,ED,78,F2,EA,A5,7A,B3,C2,E5
250 DATA A5,11,00,00,0C,ED,78,77,0D,23,1B,7A,B3,CA,14,A6
260 DATA ED,78,F2,03,A6,E6,20,C2,F7,A5,C3,1E,A6,0C,ED,78
270 DATA 0D,ED,78,F2,14,A6,E6,20,C2,10,A6,21,62,A6,ED,78
280 DATA FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED
290 DATA 78,E6,10,20,E9,C9,ED,78,F2,39,A6,C9,03,0F,00,00
300 DATA 01,08,02,4A,00,09,4C,00,00,00,49,02,49,2A,FF,00
310 DATA 01,02,0D,0B,0A,14,03,1A,09,12,15,10,18,06,B5,40
320 DATA 80,00,00,00,49,02,00,00,01,05,01,40,02,07,11,9B
330 DATA E5,0E,04,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

CPC

```
10 REM Temps infini pour WEC LE MANS
20 FOR I=381 TO 411:READ C
30 A=C-10:POKE I,A
40 B=B+A:NEXT I
50 IF B<>3423 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
60 PRINT "Mettez la cassette originale"
70 INPUT "Appuyer sur une touche";A$
80 LOAD
90 DATA 42,175,254,179,42,151,94,13,179
100 DATA 179,154,151,95,13,179,11,151,96
110 DATA 13,106,183,151,156,162,183,42
120 DATA 218,106,84,78,93
```

C64

● Temps infini,rechercher les octets 7E D6 01 27 77 et remplacer par 7E D6 00 27 77. POKE &1345,0
(Patrice MAUBERT)

```
10 REM Temps infini pour WEC LE MANS K7
15 REM Version Cassette de Patrick FUNARO
20 MEMORY &5000:B=0
30 FOR I=&BE00 TO &BE31
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>5342 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
70 LOAD"wec
80 CALL &BE00
90 DATA 33,22,189,54,195,35,54,14,35,54,190,195,197
100 DATA 153,33,23,190,34,78,166,195,8,166,221,33
110 DATA 184,168,17,171,0,205,71,168,33,42,190,34
120 DATA 97,169,195,226,168,62,0,50,69,19,195,114
130 DATA ,128,74,79,89
```

CPC

WHO DARES WINS II

C 64

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

● Vies infinies :
POKE &80C1,0
POKE &831A,0
Vies infinies pour CPC 664 :
POKE &60C1,0
POKE &631A,0

CPC

WEST BANK

● Faire un reset apres le charge-
ment puis tape,
POKE 12713,165
SYS 4100

C 64

CPC

● Vies infinies :
POKE &92DD,0

WIZBALL

```
1 REM Vies illimitées, immunité totale,
2 REM contrôle de direction et armement
3 REM dès le départ pour WIZBALL
10 DATA 5,37,170,249,174,19,146,7,9,174
20 DATA 197,146,8,9,101,165,26,190,41,197
30 DATA 158,41,8,141,21,252,174,41,138,187
40 DATA 174,8,138,188,81,48,5,174,49,146
50 DATA 47,112,146,256,131,174,6,146,46,119
60 DATA 146,30,119,81,8,6,75,91,72
70 READ X: FOR A=49152 TO 49209: READ B
80 POKE A, (B-X): C=C+B: NEXT
90 IF C<>6048 THEN PRINT "ERREUR DONNEES": END
100 POKE 49190,44: POKE 49193,44
110 PRINT "INSEREZ LA CASSETTE ET TAPEZ <SHIFT>"
120 WAIT 653,1: POKE 816,0: POKE 817,192: LOAD
```

C 64

```
10 REM Vies infinies sur WIZBALL version Disk
20 REM Pour le pack OCEAN'S ALL STAR HITS No.2
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 OPENOUT"W":MEMORY &149F:CLOSEOUT
50 MODE 0:FOR N=0 TO 15:INK N,0:NEXT
60 LOAD"MEG1",&14A0:LOAD"MEG2",&C000
70 POKE &E94A,&A7:CALL &FF9C
```

CPC

● Pour avoir des vies infinies, il suffit de prendre un éditeur de secteur et d'éditer la disquette. Aller au secteur 518 et chercher 33FC0004 qui se trouve dans le même écran un peu plus bas. Remplacez-les par 33FC00FF

ST

AMIGA

● Tape RAINBOW après avoir mis le jeu en pause (barre espace). Reprends le jeu et appuie à nouveau sur la barre espace. Appuie (C) pour compléter le pot avec la couleur présente.

● Vies infinies :
POKE 27434,234
POKE 27435,234
POKE 27436,234
Invulnérabilité :
POKE 32507,234
POKE 32508,234
POKE 32509,230
Exécution :
SYS 25481

● Vies infinies pour la version disquette :
POKE &A93A,&A7
POKE &A92B,&C3

● Pour avoir des vies infinies, tape "WIZBORE" lors de l'écran principal. (Vincent BONDAIS)

● Pour la version cassette.
Invulnérabilité :
POKE &8100,0
POKE &8101,0
POKE &8102,0
Passer à travers les obstacles :
POKE &81CB,0
POKE &81CC,0
POKE &81CD,0
Fluide permanent :
POKE &8133,0
POKE &8134,0
POKE &8135,0

● Prends des perles en partant de l'écran sans arrêter de tirer jusqu'à en attraper une. Tu dois avancer de plusieurs cadres au lieu d'un seul (avec l'option). Avec une Catelite, le truc ne fonctionnera pas.

● Pour bien contrôler le WIZBALL, il faut ramasser les objets et secouer le Joystick deux fois jusqu'à ce que le premier icône arrête de clignoter. La bombe ne sert pas à grand chose, mais par contre il faut prendre CATELITE pour pouvoir finir le jeu. Le chaudron à droite indique la couleur que tu dois ramasser. Voici les mélanges :

	% rouge	% vert	% bleu
Rouge	100	0	0
Vert	0	100	0
Bleu	0	0	100
Cyan	0	50	50
Magenta	50	0	50
Jaune	50	50	0
Orange	75	25	0
Marron	25	50	25
Bleu clair	25	25	50
Rose	50	25	25

CPC

Pour avoir plus de chance de survivre sur l'écran bonus, il faut réparer ses boucliers. Bouger Catelite autour de Wizball pour qu'il soit encerclé et protégé.

```
1 REM Vies infinies pour WIZBALL version Cassette
10 MEMORY 12288: B=0
20 FOR I=48640 TO 48753: READ A: POKE I,A: B=B+A: NEXT
30 IF B <> 11789 THEN PRINT «ERREUR DANS LES DATAS»: END
40 LOAD «wizball»: CALL 48640
50 DATA 33,244,55,54,195,35
60 DATA 54,22,35,54,190,33
70 DATA 64,0,229,33,0,185
80 DATA 229,195,201,55,229,33
90 DATA 110,0,54,222,35,54
100 DATA 21,35,54,137,225,241
110 DATA 243,201,33,46,185,54
120 DATA 237,35,54,75,35,54
130 DATA 2,33,46,185,17,46
140 DATA 121,1,38,0,237,176
150 DATA 62,121,50,71,121,50
160 DATA 75,121,50,83,121,62
170 DATA 201,50,84,121,205,46
180 DATA 121,221,33,217,187,17
190 DATA 198,0,205,103,187,33
200 DATA 145,190,54,195,35,54
210 DATA 103,35,54,190,195,3
220 DATA 188,33,58,169,54,167
230 DATA 33,0,192,195,245,191
```

WONDER BOY

CPC

```
10 REM Vis infinies pour Wonder Boy
20 REM Version cassette
30 MODE 1:MEMORY 12345
40 FOR I=&BE00 TO &BE27
50 READ A:POKE I,A
60 B=B+A:NEXT I
70 IF B<>4014 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
80 LOAD "":CALL &BE15
90 DATA 62,195,33,14,190,50,56,174,34,57,174
100 DATA 195,0,172,175,50,226,82,195,64,0
110 DATA 62,143,50,127,65,62,179,50,204,65
120 DATA 62,249,50,44,66,195,5,64,74
```

● Pour avoir des vies infinies:

Poke 2676,234

Poke 2677,234

Poke 2678,234

SYS 2112

(Bertrand JESENBERGER)

C 64

```
1 REM Vies infinies pour WONDERBOY version Cassette
2 REM de Mickaël GUILMEAU
10 FOR A=53209 TO 53255 : READ B:POKE A,B:NEXT
20 SYS 53209
30 DATA32,44,247,169,233,169,207,141,206,3,32,108,245
40 DATA169,208,141,205,3,169,3,141,206,3,169,0,141
50 DATA233,2,169,141,234,2,76,208,141,144,8,76,243
60 DATA173,141,116,10,76,0,201
```

```
10 REM Vies infinies sur WONDER BOY version Disquette
20 MEMORY &A5FF:READ A$:WHILE A$<>>END>>:POKE &A600+I,VAL(<&>+A$):READ A$:I=I+1
30 WEND:CALL &A600:MODE 1:PRINT>INSERER WONDERBOY>:CALL &BB18:ùRD,&4000,14,0,5
40 IF PEEK(&412D)<>5 THEN CLS:PRINT>CE N'EST PAS WONDERBOY>:END
50 POKE &412D,&FF:ùWR,&4000,14,0,5:ùRD,&4000,0,65:OUT 100,1:RUN>BOY
60 DATA 21,09,A6,01,0D,A6,C3,D1,BC,FC,A6,0D,A6,15,A6,C3,1A,A6,C3,30,A6,52,C4
70 DATA 57,D2,00,21,66,C6,22,57,A6,CD,35,A6,DF,57,A6,AF,32,A8,A8,3C,3C,32,A4
80 DATA A8,C9,21,4E,C6,18,E8,FE,04,38,0F,DD,7E,00,DD,23,DD,23,32,A4,A8,3E,FF
90 DATA 32,A8,A8,DD,4E,00,DD,56,02,DD,6E,04,DD,66,05,1E,00,C9,4E,C6,07,END
```

CPC

CPC

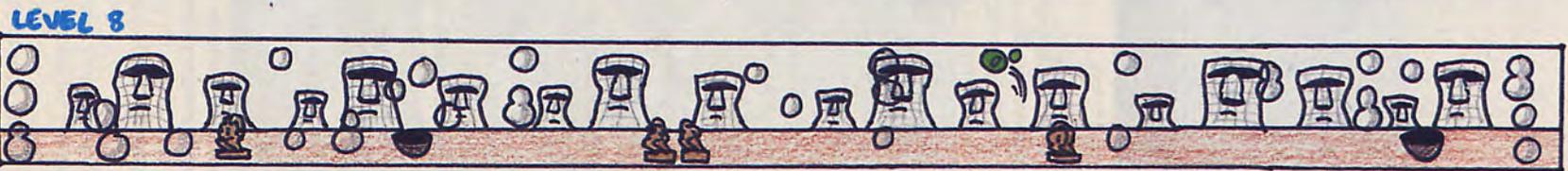
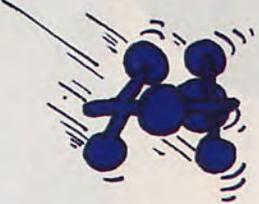
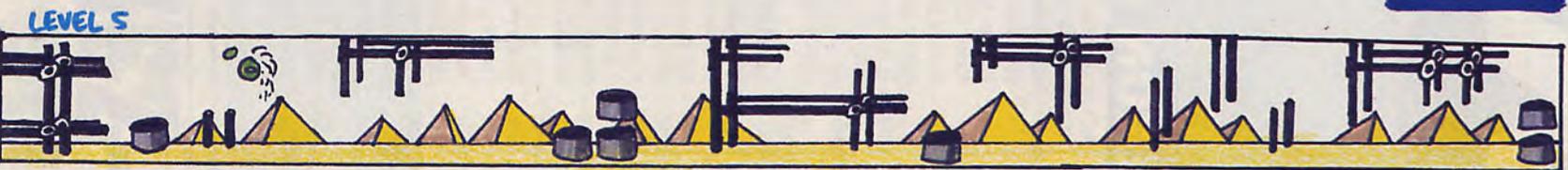
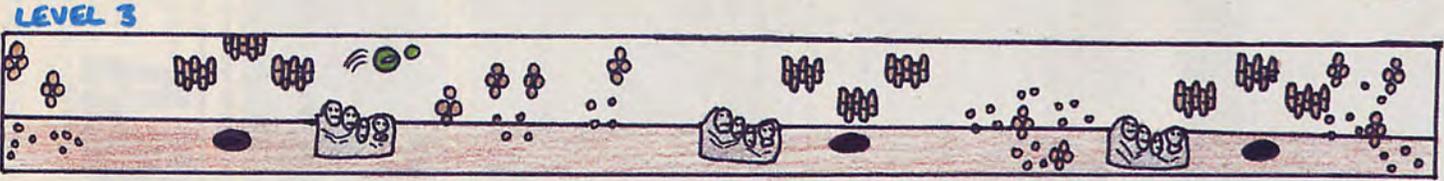
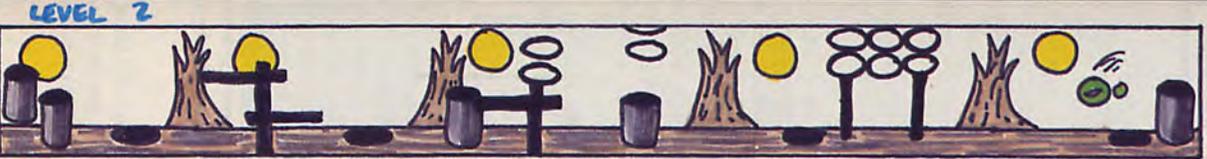


Wizball

MAPI



Drawn by Daniel





XENON II

AMIGA

A savoir:

- les armes que vous devrez avoir au début du level et pendant.
- comment tuer les monstres importants.
- ce qu'il faut acheter et vendre aux shops.
- le fonctionnement des armes.

Level I

-Vous aurez au début du level: 2 speedup + powerup + un rear shot (tir en arrière), vers la fin, un camion.

1) Shop = acheter énergie ou super nashwan power. Ne vendez rien.

I pour tuer l'escargot des mers, il faut l'approcher (pas trop quand même) et il sortira son "lance-mine", là, tirez-lui dans l'oeil (7 fois).
2) Shop: vendre rear shot.

acheter double shot + side shot + énergie.

Level II partie I. Vous devez avoir side shot + double shot + une énergie assez confortable. Vous allez avoir une énergie.

Détruisez la base des vers, allez à droite ou à gauche (au choix) et tirez dans l'oeil (sorte de branche en haut du monstre). Il va exploser s'il blanchit quand vous lui tirez dessus. Attention à la rentrée et sortie des vers juste à côté. Après les avoir détruits, mettez-vous dans le coin de l'écran (attention: du côté gauche de l'écran, une branche va vous empêcher de passer, évitez-la. Allez au coin opposé et profitez du moment où les vers ne passent plus pour détruire le deuxième oeil. Lorsque vous l'aurez détruit, vous redescendrez tout seul et attention aux vers du bas, détruisez l'oeil central.

Shop: ne vendez rien

achetez: un side shot + 2 mines (petites).

mines: pour les actionner, si vous avez un autofire, désactivez-le et dirigez vos mines en pressant le bouton du joystick sans le lâcher. Vous allez avoir un side shot.

Partie 2 L'araignée.

Pour tuer l'araignée passez à côté d'elle, tirez, montez jusqu'à ce qu'elle bouge, puis redescendez, coincez votre canon au centre de la toile (il y a un petit espace) et tirez; pour prendre les bulles, mettez-vous à la place du canon et zigzaguez.

II Shop: vendre side shot power (3) + mine power (II), achetez: un canon + un laser + laser + énergie.

Level III

Vous allez avoir (2) rear shot
partie 1) pour tuer le crabe, mettez-vous au centre de l'écran puis quand il sort ses pinces mettez-vous dans le coin, il ne vous

touchera pas, maintenant tirez-lui dans l'oeil, il explosera, puis tirez dans l'autre (un autre truc, tournez à droite puis à gauche dans le sens inverse au sien.) attention aux machines qu'il vous balance.
I Shop: achetez: (1) powerup + un rear shot. Attention au labyrinthe.
Partie (2): Le serpent: pour le buter, tirez-lui dans la tête et ne vous laissez pas impressionner par ses mines. Ok! faites plus attention aux mines qu'à lui.

II Shop: vendez: rear shot (3) et achetez: 2 ou 3 side shot + boule "drone"

drone: balle qui tire de plusieurs côtés à la fois (comme dans le super nashwan power), vous ne pouvez que vous protéger avec.

Level IV: Urgent! ne prenez pas les rear shots. Pour tuer le dragon, faites gaffe à sa tête et montez sur le côté, il y a des petites têtes, détruisez-les avec les side shots en montant et descendant (afin de ne pas se faire toucher), maintenant collez-vous sur le corps du dragon et tirez sur le bout de sa queue qui se balance, elle disparaîtra. Vous redescendrez tout seul, maintenant allez de droite à gauche, sans vous arrêter de tirer dans la tête du dragon, il périra. Rappel: ne pas essayer de lui tirer dans la tête avec la drone, ce serait beaucoup trop long!

D) Shop: ne vendez rien. Achetez de l'énergie si perdue ou super nashwan power + powerup.

Vous devez avoir à la fin du level.

(1) double shot (2) + (2) laser power 2 + (1) drone power I + (2) canons.

Pour détruire le caméléon, évitez sa langue et avec le side shot, détruisez son oeil et évitez les rayons qu'il vous enverra, restez toujours en haut, vérifiez que vous ne pouvez plus avancer puis détruisez son autre oeil, restez encore où vous êtes, et comme sa tête monte et descend, sa tête devient blanche, patientez sans arrêter de tirer.

II) Shop: vendre side shots + drone et acheter: (allez dans more) et achetez extralife (signifié par un petit vaisseau) + missiles à tête chercheuse (signifié par un petit missile dans la 3ème case) revenir en mode normal et acheter énergie + powerup.

Partie I) Level V. Pour tuer le tank tirez d'abord dans les lances missiles (hors du tank) et le canon (faites attention à ses lasers).

D) Shop: achetez: énergie + (1) extralife + autant de powerup que vous pouvez.

Surtout ne restez pas trop longtemps dans les tunnels.

(CHAVAUDRA Yoann).

XYBOTS

```

10 REM XYBOTS AMSTRAD K7
20 REM CREDITS INFINIS de PATRICK FUNARO
30 MODE 1:PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE";
40 PRINT " ET PRESSEZ UNE TOUCHE."
50 CALL &BB18:MEMORY &3FFF:OPENOUT*2"
60 MEMORY &4FF:CALL &BD37:LOAD"!",&500
70 POKE 1285,128:POKE 1286,0
80 FOR I=128 TO 150:READ A:POKE I,A:NEXT
90 MODE 1:BORDER 0:CALL 136
100 DATA 62,0,50,31,114,195,132,3,243,17
110 DATA 0,1,33,0,5,1,0,2,237,176,195,0,1
    
```

```

10 REM Energie et credits infinis sur XYBOTS version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &9050:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>6233 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
80 CALL &BB06:CLS:CALL &9000
90 DATA 21,22,90,11,20,03,01,84,00,ED,B0,21,00,01,11,00
100 DATA 00,0E,41,DF,1F,90,21,20,03,22,05,01,C3,00,01,66
110 DATA C6,07,AF,32,1F,72,32,27,86,32,A0,89,32,D1,8A,32
120 DATA D2,8A,32,D3,8A,21,41,03,11,55,87,01,0E,00,ED,B0
130 DATA C3,B0,04,4A,4F,59,53,54,49,43,4B,20,48,45,42,44
140 DATA 4F,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

● Pour avoir des crédits infinis :

POKE &721F,0
 Pour avoir de l'énergie infinie :
 POKE &8627,0
 POKE &89A0,0
 POKE &8AD1,0
 POKE &8AD2,0
 POKE &8AD3,0
 (Patrice MAUBERT)

● Si vous allez en PISTE 13 SECTEUR 14 ADRESSE 0115, et si vous remplacez le 3D par un 00, l'énergie du joueur de gauche ne baissera que si vous êtes touché. Et pour le joueur de droite, aucun problème, allez donc sur la même PISTE, même SECTEUR, mais à l'ADRESSE 0123, et remplacez le 3D par un 00. Si maintenant vous voulez être invulnérable, allez en PISTE 08 SECTEUR 18 ADRESSES 003C 0040 0044 et remplacez les 3D par des 00. Un seul petit problème, vous avez maintenant la possibilité de traverser les murs. A titre d'exemple, allez vers la gauche, et une fois sorti, continuez toujours dans cette même direction. Vous réentrez dans le parcourt par les murs de droite. En bref, on sort par la gauche, on rentre par la droite. Enfin, je vous le déconseille, ça ne sert pas à grand chose.
 (David LAURENT)

```

' Vies infinies pour XYBOTS
' a taper en GFA 3.0
' par les DANBIOSS
'
PRINT"Insérez la disquette de XYBOTS
DISK I"
PRINT " Et pressez une touche"
INPUT A$
DIM A$(&H200)
M%=VARPTR(A$(0))
S%=297
ADR%=M%+&H6
VAR1%=&H4A790001
VAR2%=&H52790001
REPEAT
R%=BIOS(4,0,L:M%,1,S%,0)
UNTIL R%=0
IF LPEEK(ADR%)=VAR1%
LPOKE ADR%,VAR2%
R%=BIOS(4,1,L:M%,1,S%,0)
PRINT "VIES INFINIES INSTALLEES"
ELSE IF LPEEK(ADR%)=VAR2%
LPOKE ADR%,VAR1%
R%=BIOS(4,1,L:M%,1,S%,0)
PRINT "VIES INFINIES DESINSTALLEES"
ELSE
PRINT "CE N'EST PAS LA DISQUETTE DE
XYBOTS"
END
ENDIF
    
```

● Pour avoir les vies infinies, entrez ALF dans le tableau des meilleurs scores.
 (Olivier BALANTZIAN)

● Vies infinies, prendre un éditeur de secteur et chercher les octets :
 4A 79 00 01 B1
 CC et les remplacer par :
 52 79 00 01 B1
 CC
 (TOUBAB)

ST

CPC

AMIGA

```

1 REM Énergie infinie aux deux joueurs
2 REM pour XYBOTS en AMIGA BASIC de DEMANNET
10 DATA 2401,c,fd15,8,129,4efe,8,11
20 DATA 2401,4ebec,5,d297,2401,fd51,4e76
30 DATA 5,d29b,4dfe,5,605,87e,6,c4
40 DATA e006,3241,f,2041,10004,10004,13c5,e4
50 DATA f185,51cd,fffd,51ce,fff3,4edb,1181,68
60 DATA 1d,d0fc,20,117c,63,1d,90fc,20
70 DATA 4e75,2c79,0,4,41f9,fe,88c0,43f9
80 DATA 7,fbba,303c,145,12d8,51c8,fffc,2a3c
90 DATA 3,0,23fc,cb40,4e71,7,fbfc,4ef9
100 DATA 7,fb00
110 FOR A=523520 TO 523598 STEP 2: READ B$
120 B=VAL("&h"+B$)-5: C=C+B
130 POKEW A,B: NEXT A
140 FOR A=523600 TO 523667 STEP 2: READ B$
150 B=VAL("&h"+B$): C=C+B
160 POKEW A,B: NEXT A
170 IF C<>250477 THEN PRINT "Erreur...": END
180 PRINT "Insérez XYBOTS et cliquez"
190 INPUT "Puis tapez RETURN pour charger";OK$
200 CALL 523618
    
```

```

10 REM XYBOTS COMMODORE VIES INFINIES
20 REM PAR LUCAS POUR JOYSTICK HEBDO
30 PRINT CHR$(147)
40 FOR I=304 TO 397:READ A:POKE I,A:NEXT
50 SYS 363
60 DATA 32,86,245,169,96,141,201,2,32,167
61 DATA 2,169,1,141,242,4,169,72,141,241
62 DATA 4,76,0,4,169,32,141,207,246,169
    
```

```

63 DATA 95,141,208,246,169,1,141,209,246
64 DATA 169,48,141,60,248,76,0,8,141,33
65 DATA 208,162,100,142,64,48,142,29,48
66 DATA 96,162,21,189,120,1,32,210,255
67 DATA 202,208,247,76,48,1,78,65,73,32
68 DATA 68,78,65,32,77,73,84,32,89,66,32
69 DATA 84,65,69,72,67,147
    
```

C 64

ABONNEZ-VOUS A JOYSTICK !

XENOMORPH

GENERALITES:

- Ne pas utiliser les CB et CI sauf pour les recharges (piles et chargeurs) ou si le cas est désespéré (crédit limité).
- Se nourrir et boire n'est pas vital. Lorsque la vitalité est à zéro (bleu), les points de vie baissent: il faut se reposer pour qu'ils remontent.
- Trouver les laisser-passer qui permettront d'avancer plus rapidement: Ils ne sont pas toujours au niveau désiré.
- Une fois le niveau nettoyé, laisser les portes ouvertes afin de remonter sans laisser-passer.
- Il n'est pas nécessaire de tuer tous les monstres enfermés.
- Les monstres localisés (M), en général, éclosent ou sortent des cadavres: tirer dessus avant qu'ils n'apparaissent afin d'économiser les munitions et les points de vie.
- Les objets ne bougent pas, les monstres ne se reproduisent pas, toutefois les taupes vertes peuvent être "tuées" une fois mais ne sont, en réalité, que paralysées et deviennent alors invincibles.
- Les disks trouvés dans les couloirs, les salles ou les grottes racontent les derniers instants de l'équipage, signalent l'emplacement de certaines armes.
- ATTENTION, si vous vous trouvez tout près d'un monstre qui se cache derrière une porte, il aura la fâcheuse tendance de la traverser et de vous surprendre.

LES MONSTRES:

- (classés du plus dangereux au plus sympathique)
- Ils se déplacent à la même vitesse
 - Ils traversent les portes si vous êtes près d'eux
 - Le cadavre de l'un d'eux peut bloquer le passage des autres dans un couloir.
 - Ils sont nombreux, variés et surprenants.

Les taupes vertes:

Les plus dangereuses car elles s'accoutument aux armes et deviennent invincibles. Utiliser le détecteur dans toutes ses possibilités (1 à 3) afin d'éviter de les rencontrer et de se faire prendre en sandwich.

NOTA: Il y en a de deux tailles, les géantes font plus de dégâts.

Le véhicule blindé:

Inoffensif et isolé, extrêmement résistant: utiliser les mines ou le lance-roquettes. C'est le combat final (un peu décevant d'ailleurs.).

Les bipèdes:

Les jaunes sont les plus résistants et les plus dangereux. Conseil: Utiliser les mines dans les intersections ou viser la tête.

Les aliens bleus:

Tout à fait originaux, ils sont résistants, très durs à toucher, mais peu dangereux. Utiliser le magnum à bout portant.

NOTA: Ils se situent au niveau de l'armurerie.

Les araignées:

Elles sont de deux couleurs, violettes et jaunes, et de tailles différentes (3 géantes, 10 moyennes et de nombreuses petites). Leur résistance varie suivant la taille.

Les robots roulants (type trou noir):

Ce sont les gardiens des laboratoires. Très résistants grâce à leur blindage. Poser des mines ou utiliser le magnum.

Les larves:

Situées au niveau du combat final, malgré leur faible résistance aux balles (à bout portant uniquement), elles ont la particularité de se déplacer sous terre et de surgir devant vous. Une fois à vos pieds, elles ne vous lâchent plus: inutile de fuir, tuez-les.

Les serpents, les robots flottants et les amibes volantes:

Ce sont les plus nombreux et les plus faciles à détruire, bien que

totallement différents les uns des autres (un carnage en perspective).

EQUIPEMENT:

- DM: détecteur de mouvement
- AA: analyseur atmosphérique
- CP: communicateur personnel
- P : pile(module d'énergie)
- LP: laisser-passer (carte d'accès)
- CI: carte d'identité
- CB: carte de crédit
- H : habillement
- N : nourriture/boisson
- D : disquette

ARMES:

- FM: fusil mitrailleur 10mm
- PL: pistolet laser
- FL: fusil laser
- SM: super magnum 20mm
- PI: pistolet à aiguilles
- FA: fusil anéantisieur
- LR: lance-roquettes
- AP: accélérateur de particules
- G : grenade
- MI: mine/mine robot
- C : chargeur
- R : roquette

MONSTRES:

- M: monstre localisable ou isolé cadavre

LA PHARMACIE:

- 0: seringue jaune
- 1: seringue bleue et blanche
- 2: seringue rouge
- 3: pilules bleues
- 4: pilules vertes
- 5: pilules jaunes
- 6: pilules blanches
- 7: pilules rouges
- 8: seringue bleue
- 9: seringue verte

Les seringues sont plus intéressantes que les flacons, par contre, le flacon blanc (unique) est très utile. La couleur des médicaments a un rapport direct avec les caractéristiques du personnage.

COMMENTAIRES SE RAPPORTANTS AUX DIFFERENTS NIVEAUX:

A bord du Mombassa Oak:

Niveau 3:

C'est le niveau de départ de l'aventure. On y retrouve la cabine du pilotage, l'ordinateur de bord, les hibernateurs et l'équipement de première nécessité.

Niveau 2:

Niveau de transition permettant l'accès à toutes les pièces de l'appareil.

Niveau 1:

C'est à cet endroit que se trouvent les salles des machines.

A l'intérieur de l'Atargatis:

Niveau 1:

XENOMORPH

Représenté par la passerelle d'embarquement, ce premier étage de la plateforme se juxtapose au niveau 1 du vaisseau.

Dans la salle circulaire, on trouve le complément d'équipement et, surtout, les armes.

Niveau 0:

Une multitude de petits robots flottants arpentent les galeries de ce niveau, et pas pour rien, c'est en effet ici qu'on garde la meilleure de toutes les armes.

Niveau -1:

La salle de départ, de forme carrée, donne accès à quatre portes dont une ne s'ouvre pas: il faut le laisser-passer se trouvant au nord-ouest du labyrinthe.

Cette porte protège un appareil vital: le détecteur de mouvement.

Une de ces trois portes restantes laisse apparaître une petite salle très importante dans laquelle se situe une "recharge".

Le niveau donne accès, par l'intermédiaire de deux échelles, à deux niveaux différents.

Les échelles numérotées indiquent l'alignement des différents niveaux. Les monstres isolés sont des serpents.

Niveau -2:

Le laisser-passer de ce niveau se situe à l'étage au-dessous, il est préférable de faire le niveau -3 d'abord.

Les bipèdes rouges sont localisables et isolés. Un grand nombre d'entre-eux se sont regroupés dans la grande sallesud-ouest. Un équipement spécial vous y attend.

Niveau -3:

Aborder cette galerie technique sans le détecteur de mouvement serait un suicide: ici errent les taupes vertes.

Utiliser au maximum les salles pour les contourner et récupérer les objets précieux.

Niveau -4:

Nous nous trouvons aux dortoirs. Récupérer le laisser-passer, la nourriture et les équipements.

Niveau -5:

Les robots roulants gardent les laboratoires de la station. Isolés, il n'est pas nécessaire de tous les tuer pour récupérer les objets intéressants. La salle de l'échelle au sud, pouvant être fermée, représente un endroit adéquat pour stocker du matériel.

Niveau -6:

Les oeufs des araignées sont situés dans la salle carrée la plus proche de l'échelle. Détruire les oeufs peut s'avérer être un avantage. Il suffit d'être suffisamment armé pour l'aller et le retour, et de se dépêcher. Récupérer le laisser-passer et les objets intéressants.

Niveau -7:

Dès l'arrivée, se précipiter sur les deux cadavres afin de détruire les deux aliens bleus qui en sortiront.

Faire un saut à l'armurerie permettra de nettoyer ce niveau sans trop de problèmes.

Niveau -8:

ici, pas de monstres, mais un véritable labyrinthe.

Se servir du plan car on s'y perd facilement.

Récupérer les objets et prendre l'une des trois échelles.

(la numéro 23 permet d'accéder au fusil mitrailleur).

Niveau -9:

Dix bipèdes jaunes arpentent les couloirs de cette caverne.

Récupérer les objets après avoir nettoyé les lieux.

Niveau -10:

Trois espèces de monstres sont concentrées dans cette deuxième caverne:

les bipèdes bleus et verts, bien connus, et les amibes volantes.

Niveau -11:

On retrouve deux monstres connus à ce niveau: les bipèdes jaunes et les amibes volantes.

Il n'y a pas grand chose à cet étage, il n'est pas nécessaire d'y accéder.

Niveau -12:

Cette immense grotte sera le lieu du combat final. Elle n'est accessible qu'après avoir traversé le niveau du dessous.

Une dizaine de larves se déplacent sous vos pieds. Les liquider rapidement est la meilleure solution.

Si vous n'avez pas le lance-roquettes avec vous, allez fouiner dans les petites galeries situées au sud afin d'y récupérer plusieurs mines.

Dirigez-vous vers la partie nord-ouest de la grotte afin de détruire le véhicule blindé. Récupérer les deux disquettes.

Niveau -13:

Bien que plus impressionnantes, ces taupes sont comparables à celles déjà rencontrées.

Dans les mêmes conditions, une partie de cache-cache avec elles est nécessaire pour récupérer les lance-roquettes, les vivres et les différents objets perdus dans ces galeries techniques.

Prendre l'échelle située dans le sud-ouest.

(COPOLLA)



XENON

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

- 1) Faire RESET puis inserez la disquette Poly-routine et double-cliquez sur XENON+.PRG
- 2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo inserez la disquette XENON puis tapez une touche. Le jeu demarrera normalement. Vous pouvez annuler les options en remplaçant 1B42 par 1B40.

```
Data 0007
'
' Missiles ailés
Data 0000,08CA,1B42
'
' Tirs latéraux
Data 0000,08C6,1B42
'
' H-Missiles
Data 0000,08E2,1B42
'
' Lazars
Data 0000,08CE,1B42
'
' Protection
Data 0000,08D2,1B42
'
Data 0000,141C,0000,0000,1456,0000
Data 6175,746F,5C65,7269,632E,7072
Data 6700,***
'
Open "o", #1; "XENON+.PRG"
Print #1;BS;
Close #1
'
End
```

ST

● Il suffit de taper pendant le chargement du jeu : "TAPE" et d'appuyer sur la touche "F5" en pleine partie pour avoir des vie infinies, ou "F4" pour changer de tableau.

ST

● Au 2ème secteur, pour arriver jusqu'à la base sans ennemi, il faut se faire tuer par le boyau au début du 2ème secteur, 2ème partie. Une fois écrasé, plus aucun ennemi jusqu'à la base !!!

AMIGA

XCEL

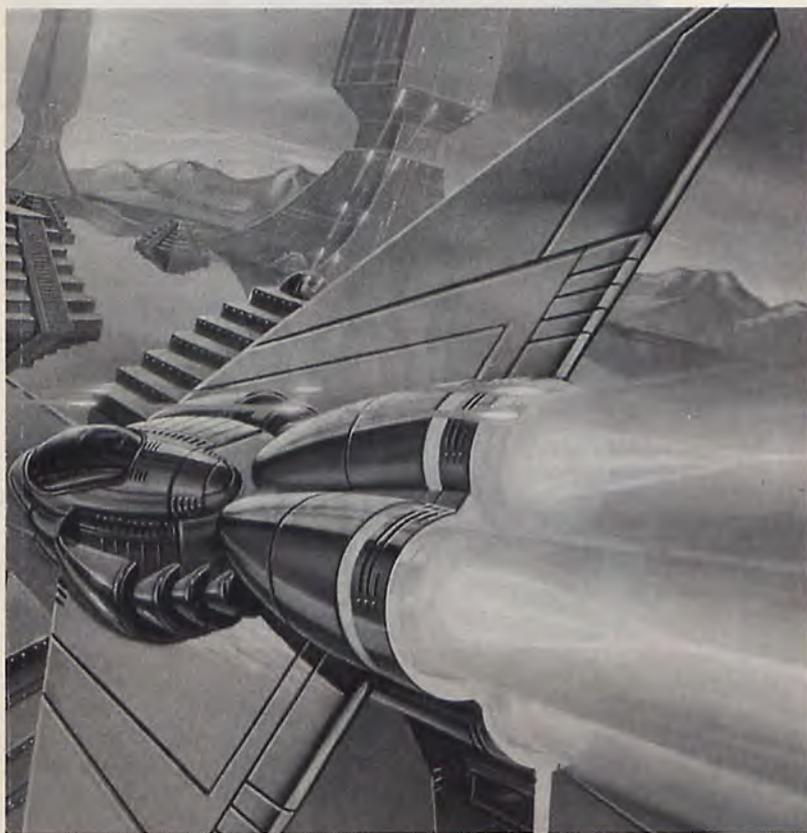
CPC

```
10 REM VIES INFINIES POUR XCEL
15 REM Version Cassette
20 MEMORY &9BFF
30 LOAD "!", &9C00
40 FOR I=&9C1E TO &9C1E+53
50 READ A:POKE I,A
60 B=B+A:NEXT I
70 IF B<>4755 THEN PRINT "Erreur !!!":END
80 CALL &9C00
90 DATA 62,201,50,38,50,205,0,48,33
100 DATA 206,7,17,208,147,62,21,205
110 DATA 161,188,62,0,50,164,51,62
120 DATA 201,50,37,65,33,0,0,34
130 DATA 45,85,33,203,71,34,132,42
140 DATA 62,201,50,206,36,62,180,50
150 DATA 116,35,195,93,106
```

**TOUS LES JOURS,
SUR**

**3615
JOYSTICK**

**DES
CADEAUX,
DES
SOLUCES,
DES POKES,
DES VIES
INFINIES,
DES S.O.S.,
DES JEUX...**





ZYNAPS

CPC

```

10 REM Vies infinies pour ZYNAPS version K7
20 MODE 1:POKE 0,0;POKE 1,0
30 POKE &BDF4,&C9:MEMORY &3FFF:MODE 0
40 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,13:INK 3,16:INK 4,1
50 INK 5,6:INK 6,3:INK 7,24:INK 8,12:INK 9,9
60 INK 10,18:INK 11,19:INK 12,20:INK 13,11
70 INK 14,2:INK 15,1:BORDER 0:LOAD"!loader",&4000
80 FOR I=&A200 TO &A21C:READ A:POKE I,A:NEXT
90 PRINT "Mettez la K7 ZYNAPS":POKE &414F,&A2:CALL &4000
100 DATA 58,0,0,183,32,9,50,77,101,50,78,101,50,79,101
110 DATA 58,1,0,183,32,5,62,201,50,93,86,195,0,144

```

● Pokes pour la version Cassette.

Pour avoir des vies infinies :

POKE &654D,0

POKE &654E,0

POKE &654F,0

Pour être invulnérable :

POKE &565D,&C9

● Pokes pour la version disquette.

Pour avoir 255vies :

POKE &5F7E,&FF

POKE &6139,&C9

```

10 REM Invincibilite sur ZYNAPS version Disk
20 REM Version du pack 'HEATWAVE'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A200 TO &A2AF:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &ABA4,6:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>16768 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":BORDER 0
90 CALL &BB06:MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A200
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,B0,CD
110 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,16,12,21,00,01,CD
120 DATA A6,A2,16,0C,21,00,40,CD,A6,A2,21,00,54,11,00,0F
130 DATA 01,00,04,ED,B0,EB,16,0D,D5,CD,A6,A2,D1,01,00,18
140 DATA 09,14,7A,FE,12,20,F1,F3,EB,21,00,01,01,00,06,ED
150 DATA B0,CD,64,A2,C5,E1,22,4D,65,22,4E,65,3E,C9,32,5D
160 DATA 56,C3,00,90,21,00,0F,01,B6,81,11,FF,9F,09,2B,2B
170 DATA 2B,7E,08,2B,7E,2B,0B,0B,0B,0B,BE,28,06,ED,A8,EA
180 DATA 7A,A2,C9,08,2B,BE,28,04,23,08,18,F1,F5,C5,2B,7E
190 DATA 2B,46,2B,12,1B,10,FC,C1,0B,0B,0B,0B,78,B1,28,04
200 DATA F1,08,18,D6,F1,C9,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9

```

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

1) Formatez une disquette puis creez un dossier AUTO dans lequel vous copierez ZYNAPS+.PRG. Faire RESET en inserant cette disquette.

2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo inserez la disquette ZYNAPS puis tapez une touche. le jeu demarrera normalement. (J.M.)

Option : vies infinies.

Data 0001,0000,2520,0000,7A79,6E61

Data 7073,3137,2E70,7267,0000,***

Open "o",#1;"ZYNAPS+.PRG"

Print #1;B\$;

Close #1

End

ST

● Pour avoir 255 vies :

POKE 37281,255

Pour redémarrer le jeu :

SYS 32769

```

10 REM Vies infinies sur ZYNAPS
20 FOR I=533 TO 569:READ A
30 POKE I,A:B=B+A:NEXT I
40 IF B<>4798 THEN PRINT "PRINT ERREUR DANS LES DATAS":END
50 SYS 533
60 DATA 198,157,169,0,162,1,168,32,186,255,32,189,255,32,213,255,169,76
70 DATA 141,209,3,136,140,211,3,96,169,189,141,146,183,141,2,184,108,47,0

```

C 64

Après avoir fait un reset, il faut taper:

1FORF=0TO14:READA:POKEF+270,A:SYS270

2 DATA 169,54,133,1,169,189,141

3 DATA 146,183,141,2,184,76,1,128

AMIGA

● Pour écouter la musique, il suffit de charger le jeu, puis de faire un reset et de taper :

SYS 6265

Pour arrêter la musique, il suffit d'appuyer sur les touches 'RUN/STOP' et 'RESTORE'

Pour redémarrer le jeu il suffit de taper SYS 5551712

ZAC MAC KRAKEN

POUR TOUS

Première partie :

Prendre bocal sushi. Ouvrir tiroirs, prendre kazoo, et ticket (pour prendre l'avion). Aller dans le salon. Pour regarder la télévision: prendre coussin à côté télévision (pour le remettre à sa place). Brancher la prise de la télévision. Soulever l'autre coussin (la télécommande est dessous). Prendre la télécommande. Utiliser la télécommande. Aller dans la cuisine. Ouvrir le placard. Prendre le crayon jaune. Prendre le couteau à beurre. Ouvrir le réfrigérateur. Prendre l'oeuf. Revenir dans la chambre. Utiliser couteau à beurre sur la carte de crédit (afin de l'attraper). Utiliser le couteau à beurre sur papier peint déchirer (pour décoller le papier peint). Utiliser le crayon sur papier peint déchirer (on dessine la carte dont on a rêvé). Soulever le coin de tapis (laisse apparaître une trappe qui mène à la machine diabolique des envahisseurs). Aller à la porte de l'appartement. Prendre la petite clé (elle ouvre la boîte aux lettres). Sortir. Aller chez le boulanger. Sonner trois fois (le boulanger excédé vous jette son pain). Prendre pain rassis à la 14ème rue. Entrer dans le magasin. Acheter club de golf, boîte à outils, combinaison de plongée, lunettes, chapeau, guitare. Ressortir du magasin et aller devant le coiffeur. Utiliser les tenailles sur le sigle en forme d'épingle à cheveux (pour le décrocher). Aller à la compagnie de téléphone. Prendre l'application (c'est un bon pour recevoir une carte de membre du King Fan club). Utiliser le crayon sur l'application (pour la remplir). Mettre les lunettes et le chapeau. Ouvrir la porte du guichet. Utiliser l'ordinateur (pour effacer sa note de téléphone). Revenir devant l'immeuble. Utiliser la petite clé sur la boîte aux lettres (pour l'ouvrir). Utiliser l'application remplie dans la boîte aux lettres (pour l'envoyer). Fermer la boîte aux lettres. Aller à l'appartement. Pour avoir des miettes de pain: ouvrir boîtes à outils. Utiliser clé anglaise sur tuyau (pour démonter le tuyau). Utiliser pain rassis dans évier. Appuyer sur interrupteur (met en marche le broyeur). Prendre les miettes de pain qui sont dans le placard. Pour aller au lieu de reportage: Seattle. Aller à l'autobus. Utiliser le kazoo (ça réveille le conducteur). Entrer dans le bus. Utiliser la carte de crédit sur le lecteur de cartes. A l'aéroport: Acheter le livre à l'homme. Prendre l'avion.

Pendant le vol: procédure pour se débarrasser de l'hôtesse: aller aux toilettes. Prendre le papier de toilette. Utiliser le papier toilette dans l'évier. Utiliser l'évier. Aller au four à micro onde. Utiliser l'oeuf dans le micro onde. Allumer le four. Pour récupérer les objets: aller au premier fauteuil. Prendre le coussin (pour le soulever). Prendre le briquet. Ouvrir tous les porte-bagages. Prendre la bouteille d'oxygène (il se trouve dans un des porte-bagages). Une fois arrivé: sortir de l'avion et l'aéroport. Prendre la branche d'arbre. Donner cacahuètes à l'écureuil. Utiliser club de golf sur entrée de la grotte (permet de dégager l'entrée). Entrer dans la grotte. Allumer le briquet. Utiliser la branche d'arbre sur le nid (pour l'attraper). Pour allumer le feu: utiliser le nid dans la fosse à feu. Utiliser la branche d'arbre dans la fosse à feu. Utiliser le briquet sur la fosse à feu. Aller aux dessins étranges. Utiliser le crayon jaune sur les étranges dessins (fait apparaître une pièce secrète). Aller dans la pièce secrète. Utiliser la télécommande (elle libère le cristal). Prendre le cristal bleu. Revenir à l'aéroport. (si plus tard zac manque d'argent, utilisez la technique du loto expliquée plus loin).

Procédure pour voyages en avion: Utiliser la réservation terminal. Choisir sa destination. Revenir chez soi. Aller à la 14ème rue. Utiliser le cristal bleu dans la fente (c'est l'artefact demandé). Après la discussion avec Annie: soulever le sous main (en dessous se trouve la carte de crédit d'Annie).

2ème partie

Retenir le dessin des étranges dessins (il permet d'ouvrir la porte secrète du sphinx) et revenir dans la grande salle si on est pas déjà allé dans la salle des machines. Dans la grande salle: aller devant la première statue. Examiner et retenir le dessin des étranges dessins (il permet d'ouvrir la statue du mexique). Changer de personnage : Mélissa. Enlever le casque. Aller devant la seconde grande porte (la ou le crystal est brisé). Utiliser la boîte à boom : jouer (le son est reproduit). Entrer puis aller à la porte à la fin du couloir (dans le noir). Dans la pièce: prendre l'a clé Ankh qui est sur la statue. Revenir dans la grande salle. Aller à la troisième grande porte. Utiliser la boîte à boom : jouer (+ rapide qu'avec l'échelle). Entrer puis traverser le couloir et passer la porte. Mettre la clé Ankh dans le panel (cela désactive le champ de force). Prendre la clé dorée (elle sert dans la pyramide). Presser le bouton qui est sur la machine (pour voir l'explication de la quête).

3ème partie:

Changer de personnage : Zak. Aller devant les dessins étranges (Zak est encore au mexique). Utiliser le crayon jaune sur les dessins étranges. Reproduire le dessin (il permet de trouver la statue sur Mars. Prendre le morceau de cristal. Aller à Londres. Objets nécessaires à Annie pour assembler le cristal: donner le morceau de cristal à Annie. Donner le porte drapeau à Annie. Donner les cisailles à Annie. Donner le papyrus à Annie. Changer de personnage : Annie. Sortir de l'aéroport et aller voir le garde. Donner le whisky au garde (il s'endort). On peut maintenant baisser l'interrupteur. Aller à droite de la grille. Utiliser les cisailles sur la grille (pour faire un trou dans la grille). Aller à Stone Henge. Se mettre devant l'autel. Poser les deux cristaux sur l'autel. Utiliser le porte-drapeau sur l'autel (pour canaliser les éclairs). Lire le papyrus (grâce à l'éclair, les deux parties du cristal jaune se sont ressoudées). Prendre le cristal jaune. Retourner à l'aéroport et le donner à Zak. Zak commence à manquer d'argent: Changer de personnage : Zak. Aller à Miami et prendre un billet pour le triangle des bermudes. L'avion est téléporté dans le vaisseau cadillac du roi!!! Ne pas repartir dans l'avion mais rester. Enlever les faux nez et le chapeau. Sonner à la porte. Donner soit la carte du fan club ou la guitare (retenir la combinaison qui permet à Zak de revenir à la maison). Regarder le tableau de droite et noter la prochaine combinaison gagnante au loto. Revenir dans le hangar et taper la combinaison pour se téléporter à l'appartement: vert, vert, vert et bleu foncé.

4ème partie:

A San Francisco:

Vider sushi du bocal dans la lampe éteinte (si vous aimez le poisson cuit allumez la lampe) Aller dans le magasin de la 14ème rue. Acheter un ticket de loto. Taper le numéro trouvé dans le vaisseau. Se promener dans la ville jusqu'à ce que le tirage ait eu lieu. Aller empocher l'argent. Retourner au Zaïre. Au Zaïre: aller voir le chef de la tribu et lui donner le cristal jaune. Utiliser le cristal jaune.

Essayer les destinations une par une en se servant du yellow crystal. 1: au Pérou prendre le candélabre. 2: en Egypte tirer le levier qui est sur le mur de gauche, descendre l'escalier puis allumer la torche avec le briquet et sortir de la pyramide. Aller ensuite devant les dessins

ZAC MAC KRAKEN

étranges sur l'une des pattes du sphinx, utiliser le crayon sur les dessins étranges et recopier le dessin trouvé sur Mars (la pièce ou il y avait la carte de l'ancienne terre). Dans le sphinx: ne pas entrer dans la pièce dont la porte est surmontée de deux yeux menaçants (sinon surprise!!!). Trouver la pièce dont la porte est surmontée de 2 yeux bienveillants et entrez y. Appuyer sur les boutons dans l'ordre, de la droite vers la gauche (une carte apparaît).

5ème partie:

Utiliser le crayon jaune sur la carte faite sur le papier déchiré (on dessine la carte de Mars). Retenir le dessin des dessins étranges. Utiliser le cristal jaune sur la carte pour se téléporter dans le temple martien. Sur Mars: reproduire le dessin des strange markings trouvé dans le sphinx sur la porte du milieu (cela ouvre les trois portes). Sortir par la porte de gauche (car les deux autres communiquent entre elles. Traverser le labyrinthe (bon courage) en s'aidant du briquet pour s'éclairer. dans la grande salle: utiliser le scotch sur le bocal à sushi, ce qui vous fait entrer en possession d'une combinaison spatiale. Sortir et acheter deux jetons (un pour l'aller et l'autre pour le retour). Changer de personnage : Leslie. Mettre la casque pour respirer. Rejoindre Zak. Acheter un jeton (il en possède déjà un). Changer de personnage : Mélissa. Rejoindre Zak et Leslie. Acheter deux jetons (comme pour Zak). Remplir les réservoirs d'air de chacun dans le vaisseau. Changer de personnage : Leslie. Utiliser le balai alien mort sur le sable en face de l'hôtel. Conduire Zak Leslie Mélissa devant le tram. Utiliser les jetons de chacun pour les faire entrer dans le tram (un par personne).

Arrivés devant la pyramide: Changer de personnage : Leslie. Utiliser le balai alien sur le sable qui bloque la porte. Changer de personnage : Zak. Mettre le signe en forme d'épingle dans la serrure. Dans la pyramide martienne: conduire les trois personnages dans la salle de la pyramide (après le couloir). Changer de personnage : Leslie. Allumer la torche électrique. Procédure pour entrer dans la salle du cristal blanc et le prendre: Leslie pousse les pieds du sarcophage (cela ouvre une porte dans le fond de la pièce, ne plus les faire bouger). Conduire Zak et Mélissa à cette porte. Ils arrivent dans une nouvelle pièce. Changer de personnage : Leslie. Sortir de la pièce (la trappe se referme et Zak et Mélissa peuvent maintenant se déplacer dans la pièce). Changer de personnage : Mélissa. Aller devant la serrure. Changer de personnage : Zak. Aller devant le cristal blanc Changer de personnage : Mélissa. Appuyer sur le bouton puis passer rapidement à Zak pour lui faire prendre le cristal blanc (il n'a que quelques secondes). Il faut maintenant récupérer la dernière partie du système. Procédure pour récupérer la dernière partie du système : utiliser le cristal jaune (pour se téléporter).

6ème et dernière partie:

Sélectionner un pays proche de Miami sur la carte. Enlever entièrement la combinaison spatiale. Aller à Miami et acheter un billet pour le triangle des Bermudes. Une fois dans les airs: Utiliser le parachute. Vous tombez dans l'océan (grâce au

Il faut tout d'abord faire "Control G". Voilà, le cheat mode (très spécial) (de toute façon avec Zak...) est activé. La première option vous permet de repeindre à volonté les tableaux du jeu, ceci en pressant "!". La deuxième option vous permet à travers presque tous les tableaux de Zak. Faites "Shift G" puis indiquez le numéro de la salle où vous voulez vous rendre:

- 1: Dans la chambre de Zak
- 2: Chez Zak
- 3: 13 ème avenue
- 4: Compagnie de téléphone
- 5: 14ème avenue
- 6: Chez Annie
- 7: Chez Lou
- 8: A éviter
- 9: Aussi...
- 10: Toujours...
- 11: Dans l'avion
- 12: Devant le mont Raigner
- 13: Dans la grotte
- 14: Devant le cristal bleu
- 15: Devant les boutons de la pyramide
- 16: Machine des E.T.
- 17: A Katmandou
- 18: Dans la prison
- 19: Chez le Gourou
- 20: Désert du Caire
- 21: Devant le pyramide
- 22: Jambe du sphinx
- 23: A éviter

- 24: Bis
 - 25: Salle secrète
 - 26: Aucun intérêt
 - 27: Sur Mars
 - 28: Dans l'hôtel
 - 29: Sans intérêt
 - 30: N'y allez pas
 - 31: Ca plante!
 - 32: Grande chambre
 - 33: N'y allez pas
 - 34: Salle de la carte
 - 35: A éviter
 - 36: Heu...
 - 37: Jungle du Zaïre
 - 38: A éviter
 - 39: Clairière Mexicaine
 - 40: Vide
 - 41: Sous l'eau
 - 42: Mangeoire aux oiseaux
 - 43: Dans l'oeil
 - 44: A éviter
 - 45: Destinations
 - 46: Lucasfilm + salle du Boss
 - 47: Le vide(bis)
 - 48: Sans intérêt
 - 49: Voyage au pays du rêve
 - 51: De la terre à la lune
 - 53: temple mexicain
 - 54: Vaisseau.
- (Julien LEMAIRE).

ST

coussin on peut rester dans l'eau pendant une heure). Utiliser le kazoo (pour appeler un dauphin). Utiliser le cristal bleu sur le dauphin. Rapidement aller chercher sous l'eau la dernière partie du système cachée derrière les algues (il y a plusieurs algues il faut trouver la bonne). Puis revenir à Zak pour lui donner le objet brillant. Changer de personnage Zak. Utiliser le yellow crystal. Sélectionner l'Egypte sur la carte. Changer de personnage : Annie. Aller en Egypte. En Egypte: entrer dans la pyramide. Aller dans la salle du sarcophage. Monter l'escalier. Tirer l'interrupteur qui ferme la trappe de l'escalier. Positionner Annie devant l'un des deux interrupteurs principaux. Tirer le l'interrupteur. Changer de personnage : Zak. Assembler le système sur le socle dans cet ordre: 1- objet brillant. 2- candélabre. 3- cristal jaune, cristal bleu, cristal blanc. Aller ensuite au 2ème interrupteur. Tirer l'interrupteur. Et Zak Mac KRACKEN est finiiii....

(Philippe THESLER et Marc VOGEL)

ZANY GOLF

ST

Voici le moyen d'accéder à un tableau caché dans ZANY GOLF.

Au niveau neuf, appelé 'ENERGY', il y a un trou secret: à gauche de l'écran se trouve un petit trou de souris, dans lequel vous apercevez deux yeux. Quand les yeux deviennent rouges, entrez la balle dans ce trou, et, ô magie, un tableau appelé (à juste titre d'ailleurs) 'MYSTERY' se chargera.

(Olivier BALANTZIAN)

Pour avoir de la lumière, il faut d'abord , prendre les gants, les faire paraître dans l'icône et cliquer sur "utiliser" prendre le fusible et le mettre dans la boîte a fusibles (23) ouvrir le standard (19) avec les clefs du bureau (6) en prenant l'ascenseur cliquer sur le bouton rouge qui est sur le standard. pour déplacer les camions : prendre les clefs qui sont au standard(19) descendez aux camions en vous assurant que les 3 autres homme sont dedans car une fois les issus bloquées vous pourrez de nouveau rentrer que quand les hells angels seront là. Allez au camion cliquez sur le volant et sur l'accélérateur faites la même chose pour les 3 camions. Pour faire venir les hells angels : tuez tous les Zombies et les mettre dans la chambre froide (21) prendre la radio(6) et cliquez utiliser.

pour prendre de l'essence : prendre le bidon (1) et le tuyau (14) posez le bidon devant le camion des hells angels et ouvrez le réservoir affichez le tuyau dans l'icône et cliquez utiliser le bidon sera alors rempli...

Pour mettre l'essence dans l'hélicoptère : posez le bidon devant lui, ouvrir le réservoir et avec le tuyau vert affiché dans l'icône cliquez "utiliser" et le réservoir sera rempli.

Pour décoller : cliquez à gauche du tableau de bord et appuyez sur le manche et n'oubliez pas de faire monter tous les hommes.

Liste pour l'ordinateur : list, électricité, nuit, Zombi dead, bye.

inventaire des objets :

armoire :

gants et bidon

sport :

corde

électronique :

fusible

pharmacie :

trousse de secours

vidéo z :

cassettes

bureau :

radio et clef terrasse

armurerie :

fusil et 2 pistolets

micro informatique avec un ATARI 520

mac gropack :

pour la faim et la soif

outillage :

hache, torche, marteau, tournevis

meubles :

pour le sommeil

hifi :

pour voir la cassette

jardinage :

tuyau vert

librairie :

livre

escalier pour la cave

boucherie :

pour la faim et la soif

opticien :

jumelles

standard :

3 clés pour les 3 camions

terrasse :

pour hélicoptère

chambre froide :

pour déposer les Zombies

chariot :

pour le transport d'objets

boîte à fusibles :

pour mettre le fusible qui manque, chariot d'enfant :

pour le transport d'objets.

Vous pouvez voir sur le toit la camionnette des hells angels

avec les jumelles

Les hells angels sont comme les Zombies.

Les camions et l'hélicoptère ne marchent que le jour.

(Bob,Jacke,Joe)

**POUR VOUS PROCURER LA
BIBLE DES POKES N°1
UTILISEZ
LE BON DE COMMANDE DE
LA PAGE 176**

CONSOLES

NECTARIS PC ENGINE

● Les seize premiers codes des différents plans de bataille sont :

- | | |
|----------|-----------|
| 1)REVOLT | 9)GALOIS |
| 2)ICARUS | 10)DARWIN |
| 3)CYRANO | 11)PASCAL |
| 4)RAMSEY | 12)HALLEY |
| 5)NEWTON | 13)BORMAN |
| 6)SENECA | 14)APPOLO |
| 7)SABINE | 15)KAISER |
| 8)ARATUS | 16)NECTOR |

Les seize derniers sont les memes écrits a l'envers.

NEMESIS GAMEBOY

● Faire une pause pendant le jeu, et appuyer sur les touches suivantes : Haut Haut Bas Bas Gauche Droite Gauche Droite Bouton B Bouton A, et vous n'aurez plus qu'à enlever la pause pour avoir toutes les armes. Attention, cela ne marque qu'une seule fois par partie (Sébastien STANIS)

PAC LAND PC ENGINE

● Pour obtenir le mode debug secret. A l'écran de présentation tenez les touches Select, I, II enfoncées tout en pressant Start. Ensuite sélectionnez, Skip Level, pressez Start pour commencer à jouer. Lorsque le tableau de level Skip (téléporteur) apparaîtra, pressez la touche Bas 100 fois et les mots 'No Hit' apparaîtront en dessous du mot skip. Vous pouvez maintenant commencer à jouer sans avoir peur des fantômes. Il n'y aura plus de collisions.

PARANOIA PC ENGINE

● Pour ouïr toutes les musiques :
Bouton 1, bouton 2, Select et Run. Vous ne devez jamais relâcher les boutons.
Pour rentrer dans le second monde (plus dur)
Bouton 1, Bouton 2, Select, Gauche et Run. Vous ne devez jamais relâcher les boutons.
(Destroy)

ORDYNE PC ENGINE

● Allumez la console en gardant la touche Run. Appuyez tout en pressant 5 fois sur la touche Select, toujours sans relâcher Run. Appuyez sur Bouton 1 et 2 en même temps et sans rien relâcher faire tourner la manette dans le sens des aiguilles d'une montre, vous aurez le droit alors à un magnifique tableau d'options. Pour descendre appuyez sur Select puis Run. (DESTROY)

● A l'écran de présentation, maintenez enfoncés les boutons 1 et 2 jusqu'à un signal sonore. En commençant le jeu, vous volerez avec le personnage féminin à la place du masculin. Normalement elle apparaîtrait uniquement après avoir terminé le jeu une première fois.

En appuyant lors de la Demo sur "Run" avec le Joypad 2, puis une nouvelle fois sur le Joypad 1, vous pouvez continuer jusqu'à 4 fois le jeu.

OUT RUN SEGA

● Si vous voulez écouter les trois pièces de musique sans conduire, poussez le Joypad à droite, à gauche vers le bas et vers le haut. Choisissez la musique et appuyez sur bouton Nr. 1 (Start)

● il existe un moyen de gagner en puissance d'accélération. lorsque vous êtes sur le point de passer de la vitesse normale à la plus rapide (how de hight) relâchez le bouton 2 et passez alors à la vitesse supérieure. vous atteindrez beaucoup plus vite la vitesse maximum.. (SIMON David)

● Appuyer sur pause l'écran de sélection 2d ou 3d apparaît, appuyez de nouveau sur pause, voici le test son.

P-47 PC ENGINE

● Pour dépasser le quatrième niveau, appuyez à l'écran de présentation cinq fois sur le bouton 2, six fois sur le bouton 1 et deux fois sur "SELECT". Puis, appuyez en même temps sur les touches suivantes, correspondantes aux niveaux suivants:

- Niveau 2 : bouton 1 et "START"
 - Niveau 3 : bouton 2 et "START"
 - Niveau 4 : bouton 1, bouton 2 et "START"
 - Niveau 5 : "SELECT" et "START"
 - Niveau 6 : bouton 1, "SELECT" et "START"
 - Niveau 7 : bouton 2, "SELECT" et "START"
 - Niveau 8 : bouton 1, bouton 2 et "START"
- Par contre, vous n'aurez pas de "Continue" dans ces niveaux.

● Pressez les touches 1 et Select à la page de présentation, puis perdez toutes vos vies. Ensuite maintenez enfoncées les touches Select, I, et Run en même temps. Vous aurez alors la possibilité de continuer à jouer huit fois.

POSEIDON WARS

SEGA

● 1°- Quand "GAME OVER", apparaît à l'écran, utiliser le joystick joueur n°1 et appuyez en bas 4x; à droite 3X; haut 2 fois et gauche 1x; vous aurez un jeu continu.

2°- Avec la manette du joueur n°1. Quand "START" descend sur l'écran, presser haut 1x; gauche 2x; bas 3x; et droite 4x; vous aurez un test son. (Eric LIEBGOTT).

● Pour continuer le jeu, poussez le Joypad à l'appartion de "Game Over" quatre fois vers le bas, trois fois à droite, deux fois vers le haut et une fois à gauche. Vous pouvez alors continuer là où vous avez perdu votre vaisseau. Pour accéder à un Menu Musique, poussez le Joypad à l'écran de présentation une fois vers le haut, deux fois vers la gauche, trois fois vers le bas et quatre fois vers la gauche. A l'aide de la flèche vous choisirez dans "V.G.M. SELECTION" les morceaux que vous voulez écouter.

POWER STRIKE

SEGA

● Pour avoir 10 vies au lieu des 3 vies normales pressez sur le pad : bas droite bas bas gauche droite haut droite puis pressez le bouton 1.

(DE SEREVILLE Thilbault)

● Un round 0 existe. Pour le découvrir et pouvoir y jouer, il faut terminer tous les stages et voir la fin du jeu. Ensuite à la présentation du jeu, appuyez sur l'option "continue" et vous découvrirez le round secrèt qui est en fait le round 1 rose, mais bien plus rapide.

(FLUTTE)

● La première arme supplémentaire est à prendre par deux fois, car elle vous donnera une arme sans limite de temps et de tirs.

Pour avoir dix vies, à l'écran de présentation poussez le Joypad vers le bas, à droite, vers le bas deux fois, à gauche, à droite, vers le haut, à droite, puis appuyez sur le bouton de feu 1 et vous aurez dix vaisseaux. Pour bénéficier des dix vies également lors de vos essais "Continue", refaites les mêmes gestes encore une fois avant de composer "Continue". Le meilleur Extra est Extra Numéro Un.

Quand vous avez terminé tous les niveaux, faites "Continue" au dernier niveau pour atteindre un niveau supplémentaire secret. Si vous succomez à ce niveau, vous devez recommencer tout le jeu.

● Pour aller très loin, prendre 3 fois l'arme 1 et tirer sans arrêt devant et sur les côtés.

(VILLEMIN Frédéric).

PRO WRESTLING

NINTENDO

● Pour battre tous vos adversaires jusqu'au championnat du monde, choisissez le catcheur star man, une fois sur le ring, il vous suffit de courir dès que votre adversaire est devant vous, appuyez sur le bouton a, pour déclencher la technique spéciale, votre adversaire ne pourra pas se défendre. Répétez la manoeuvre avec tous vos adversaires, jusqu'au K.O. (GILLIER Alexandre).

PSYCHO FOX

SEGA

● Au 1.3 avant le monstre il y a une série de plates-formes rebondissantes, allez dessus et à l'avant dernier à droite donnez 3 coups de poings en l'air une warp zone se montrera, vous pourrez aller au 5.1 ou 4.1.

(DU JENHOAT Nicolas).

● Ouvrez toujours les oeufs du coté droit, ainsi vous ne serez plus obligé de courir après votre double s'il apparaît.

(LIMET Christophe)

● Au round 1-3, presque à la fin, il y a une série de tremplins montant dans les airs. A l'avant dernier à droite, sautez sur place et donnez trois coups de poings. Le ciel se fendille et le nuage éclaté laisse un trou. Sautez dedans, vous arrivez dans un tableau secret où il y a deux bouches d'égout pour aller à la 5-1 ou 4-1, prenez la deuxième (4-1). Franchir l'étape 4-1 et 4-2 et à la 4-3 prendre le singe puis prendre le chemin suivant : tout droit jusqu'à l'escalier de nuages. Prenez le puits il y a une série de ressorts à prendre jusqu'au nuage avec les statues, puis encore deux ressort côte à côte sautez pour aller jusqu'en haut puis tout droit, prenez de l'élan et sautez mais de nuages jusqu'au nuage avec deux souffleurs, puis prendre l'escalier et au bout se laisser tomber avec un peu d'élan. Vous tombez, avec de la chance, sur deux ressorts côte à côte, au deuxième, sautez sur place puis trois coups de poings, puis à nouveau dans le trou et se laisser descendre. Puis il y a deux bouches d'égouts pour l'étape 6-1 et 7-1. Prendre la première bouche pour l'étape 7-1.

(Anthony WIECZOREK)

● On peut, grâce à ce plan avoir les cinq bourses pour la loterie et donc avoir le temple à coup sur. De plus on peut aller directement au septième et dernier round en se servant du passage secret. Pour cela il faut aller sur le bloc de pierre et envoyer l'oiseau dans sa direction trois fois, il est invisible mais au bout de trois coups un trou noir apparaîtra et il faut sauter dedans.

(COUDOUX Laurent)

● Il y a un passage secret au niveau 1-1 qui mène jusqu'au niveau 7-1. Pour le trouver: aller à droite et monter. Continuez à monter. Dès que vous avez un "Psycho Stick", transformez-vous en tigre. Quand vous arrivez à un endroit où il n'y a rien à droite, prenez de l'élan et sautez. Continuez à monter. Quand vous arrivez à un endroit où il n'y a rien à droite, prenez de l'élan et sautez juste au bord. Continuez à droite en montant. Quand pour la 3ème fois vous arrivez à un endroit sans rien à droite, mettez-vous au bord et lancez Bird-Gly autant de fois qu'il faut pour qu'apparaisse un trou. Dès qu'il apparaît, sautez dedans. Allez à droite et descendez. Mettez-vous sur l'espèce de cheminée à bout rouge et accroupissez-vous. Voilà vous êtes au 7-1.

(VELASCO).

PIT POT

SEGA

● Il ne faut pas tuer trop de monstres dans la même salle, sinon ils iront 2 fois plus vite.

(Fabien BIREMBAUT).

PHANTASY STAR II

MEGADRIVE

● Pour mettre ce jeu en mode lent, pressez le bouton Start pour faire Pause, ensuite appuyez sur le bouton B. Pour obtenir le mode super lent, appuyez plusieurs fois sur le bouton C, pendant que le jeu est en mode Pause.

J'm DESTROY

● Si vous préférez écouter toujours la même musique, lorsque vous rentrez dans une ville, essayez donc le truc suivant. Utilisez le mode lent lorsque vous êtes en dehors d'une ville ou d'un village. Puis, entrez dans le village et appuyez sur Start. La musique n'aura pas changé d'un iota.

J'm DESTROY

STAGE 1 :

1er niveau : tout au debut dirigez-vous vers l'extrême gauche du tableau. Sautez retombez sur la tête et emparez-vous de la première fleur puis attrapez la grosse fleur qui vole : vous bénéficiez d'une vie.

2ème niveau : avancez le plus vite possible quand vous êtes en vert. Pas de passage secret.

3ème niveau : à la fin de ce tableau sautez retournez-vous puis retombez sur la tête du dragon. Ensuite bondissez sur sa langue.

4ème niveau : au fond du dernier grand bassin reposent un coeur et une vie. Puis prendre le tunnel au bout il y a une vie. Sortir de l'eau détruire les briques, descendre, à côté de l'ascenseur, sautez au-dessus du mur de droite il y a une autre vie.

Monstre : sautez sur la tête et se retourner jusqu'à ce qu'il meure.

STAGE 2 :

1er niveau : monter dans les portes qui sont formées par les blocs de pierre.

2ème niveau : sur la 4ème plateforme au-dessus de l'eau, tomber sur la tête, une fleur apparaîtra.

3ème niveau : aller en bas à gauche donner un coup de tête dans le mur. Même chose en haut à droite et en bas à droite.

4ème niveau : dans les sables mouvants, lorsque vous avez mangé de la viande essayez le plus possible de geler vos ennemis en vous retournant par terre.

5ème niveau : essayez de demeurer sur les plates formes du haut. Vous perdrez ainsi moins d'énergie.

6ème niveau : vous pouvez gagner une vie. Aller tout à gauche de l'écran au debut du niveau, puis retournez vous.

7ème niveau : allez tout en haut à gauche de l'écran. Sur l'arbre il y a une vie et un gros morceau de viande.

Monstre : il y en a deux. L'un est faux l'autre vrai : il faut se retourner sur la tête du vrai.

STAGE 3 :

1er niveau : dans ce niveau se trouvent deux passages secrets se situant dans les portes formées par les rochers.

2ème niveau : si vous arrivez à passer sur l'autre rive (tournez pour aller plus loin dans votre saut), au-delà il a une vie.

3ème niveau : vous allez rencontrer des rochers bleus, Cassez les à coups de boule et rentrez.

4ème niveau : tapez sur la glace dans le renforcement à droite et vous aboutirez à un passage secret. Il y a une vie dans un couloir de glace

en haut, à droite du tableau.

5ème niveau : deux passages secrets : le premier au fond à droite du premier bassin et le deuxième même chose mais pour y pénétrer vous devrez tomber la tête la première sur les briques bleues. De plus une vie est incluse dans le bassin, au fond d'un creux. Pour la trouver, laissez-vous tomber sur la tête un peu partout. Lorsqu'une fleur apparaît prenez là.

Monstre : laissez-vous tomber sur sa tête en évitant ses poings. Surtout ne restez pas en dessous de lui.

STAGE 4 :

Pas de passage secret...

Monstre : même tactique que pour les précédents.

STAGE 5 :

1er niveau : il existe des portes : essayez de les franchir car elles cachent souvent des passages secrets.

2ème niveau : avancez surtout quand vous tournez à la couleur verte, car ce niveau est très difficile. Sur la deuxième plate-forme au dessus de l'eau, retournez vous, prenez la fleur puis la vie. Là se trouve aussi un passage secret, sur le dernier os avant d'arriver. Donnez un coup de boule sur le mur et avancez.

3ème niveau : ici les passages secrets sont visibles : les pierres dans lesquelles ils sont cachés comportent des traces rouges. Donnez un coup de boule dans ces pierres et entrez.

4ème niveau : tuez surtout toutes les statues avant d'avancer.

5ème niveau : pas de tactique particulière.

6ème niveau : idem

7ème niveau : tout en haut à droite se trouve un passage secret, dans la brique rouge et bleue.

8ème niveau : ici aucune difficulté.

9ème niveau : sur chaque plate forme dans la cascade existe un passage secret. 10ème niveau : en haut des petites cascades, entrez : il y a deux passages secrets. Ensuite montez et pénétrez dans la bouche de la statue.

11ème niveau : entre chaque monstre, sautez dans les galeries : il y a des vies et autres bonus. En ce qui concerne le véhicule à tête de mort, sautez sur son antenne jusqu'à ce qu'il meure. Sur la planète, faites attention à ce que le monstre ne vous tombe pas dessus au moment où il redescend. Pour cela il faut aller à l'autre extrémité de l'écran très rapidement. Pour le tuer il faut sauter sur son nez en tournant.

(Nicolas SERAQUI)

PUNCH OUT

● Quelques astuces sur Tyson:

-Au premier round, évitez ses uppercuts et ripostez le plus vite possible, sans vous faire toucher. Après 1min45, Tyson applique brièvement une autre technique, annoncée par un rapide clin d'oeil.

-Au deuxième round, il commence avec quelques crochets du gauche, puis il repete les coups du premier round.

-Au troisième round, Tyson donne un coup qu'il donne parfois au deuxième round: il cligne des deux yeux et lance une attaque qu'il repete quatre fois, en alternant régulièrement coups du poing gauche et coups du droit. Bloquer ces coups avant qu'ils ne vous atteignent.

-Vous pouvez riposter deux fois aux coups du premier round (si toutefois vous les évitez) et jusqu'à six fois aux uppercuts du deuxième et troisième round.

-Essayez d'aller moins de fois au tapis que Tyson et vous gagnerez facilement aux points.

Si vous voulez connaître les noms des auteurs de ce jeu, tapez "106 113 0120", puis de nouveau "SELECT", A et B.

● 2 codes pour New York jour: 0057375423 nuit: 7778073454 (Matthieu).

● Pour se battre tout de suite contre SUPER MACHO MAN, choisissez continue et entrez les codes 267,853,7588.

● Pour pouvoir récupérer le mieux possible lors d'un KO, laissez vous compter jusqu'à neuf, votre énergie sera entièrement récupérée. (lolotte)

● Lorsque l'horloge atteint 41 secondes, tapez sur Glass Joe à la tête ou à l'estomac, vous le mettez KO en un seul coup de poing (J'm DESTROY)

● Voici des codes très intéressants pour aller à des différents niveaux : 007 807 3454 : vous permet d'aller directement au World Circuit. 267 853 7538 : vous permet d'aller directement contre Super Macho Man 007 373 5963 : vous permet d'aller directement contre Mike Tyson. 135 792 4680 : vous permet d'aller dans un autre World Circuit mais pour y parvenir après avoir tapé votre code, laissez la touche select enfoncée, puis taper a et b simultanément. (lolo)

● Essayez donc d'entrer le numéro de téléphone de Nintendo à la place du mot de passe : 800 422 2602, vous aurez droit à une sonnerie de téléphone. (J'm DESTROY)

Appropriiez-vous le contenu du coffre au trésor dans la caverne de West-Camineet, en achetez un Coca et cueillez des EPs dans la foule. N'oubliez pas de vider les coffres au trésor. Dans ce premier niveau vous n'avez que 16 HPs, remplacez-les donc au fur et à mesure, soit gratuitement dans une maison à West-Camineet, soit en les payant dans les hôpitaux. En arrivant au 7e niveau, achetez le Roadpass à Scion offert comme un "secret". En l'achetant, procédez comme chez le voyant Dr. Luverno et rentrez deux ou trois fois pour exciter le vendeur. On vous fera cadeau du Laconian Pot dans une chaumière à West-Camineet. Le Dr. Mad vous offre un Laconian Pot, mais pas pour rien. Achetez le passeport à l'aéroport spatial et prenez gratuitement l'avion pour Montavia où vous échangerez le Laconian Pot contre le Myau.

De retour à Palma, allez dans la caverne au sud de Parolit. Réveillez Odin avec la médecine de Myau. N'oubliez pas le compas. Cherchez le Cakeshop dans la grotte Naula et achetez des Shortcakes pour le Gouverneur de Motavia.

Après avoir acheté les Shortcakes dans la grotte Naula, volez jusqu'à la planète Motavia et allez voir le gouverneur. Comme récompense, vous aurez une lettre qu'il faut remettre à Noah, dans sa grotte. Avec Noah, vous rentrerez à Palma. Utilisez alors le couvercle de canalisation jaune au Spaceport qui mène au Gothic Forest. Ici, libérez le Dr. Luveno en contribuant avec 1200 Mesetats au vaisseau. A Abion achetez du Polymtrl., libérez le Robot Hapsby caché sous un tas de ferraille de Laconia, et retournez chez le Dr. Luveno.

Lorsque Noah a appris le mot magique "Open", allez à Baya Malay et cherchez le cristal chez le voyant Damar. Si le Dr. Luveno demande après la "Luveno", sortez de la cabane, allez vers la statue qui se trouve devant le vaisseau "Luveno". Sans celui-ci, vous ne vous en sortirez pas, car le Spaceport sera fermé et vos passe-ports vous seraient retirés. Volez dans le "Luveno" vers Uzo sur la planète Montavia et recueillez des informations. Si vous avez 6000 Mesetats, continuez vers le sud, direction Casba. Là aussi, recueillez des informations et achetez une Landrover. Sur le chemin de retour vers le désert, tournez à gauche dans le couloir et volez l'Ambr Eye du dragon. Parfois, il faut tuer les gardiens pour avancer. Après la visite à Casba, allez à la cave de Tojim. Noah devrait avoir des HPs et des MP, car pour obtenir Frad Mantle, Noah doit se mesurer tout seul avec Tojim.

Vous vous trouvez maintenant sur la planète Motavia. Pour arriver à Sopia, montez d'abord dans la Landrover en utilisant "Use"; pour descendre répétez la même action. Visitez Paseo et cumulez des points devant le palais du gouverneur. Puis rapprochez-vous de Sopia par le Nord. Comme les HPs sont vite mangés par la pollution, arrêtez-vous au moins après le 4e éclair et reprenez des HPs avec "Cure". Vous pouvez éventuellement faire revivre un personnage mort avec "Rise" (sauf s'il s'agit de Noah). Répétez l'action "Cure" jusqu'à l'arrivée dans la ville. Là, respirez, puis payez 400 Mesetats chez le Big Boss pour obtenir des renseignements sur Laconian Shield. Puis, quittez Sopia par la même méthode ou cherchez un vieux stand de jeu si vous avez fait des provisions en dehors du nuage de pollution.

De retour à Paseo achetez des gants pour Myau. Pour 15.000 Mesetats, vous pouvez acheter le diamant Armor pour Odin. A Uzo, il y a un excellent Light Saber pour Alis. Puis, allez sur la planète Dezoris. Atterrissez à Skure. D'ici allez au prochain village pour acheter le Ice Digger pour 12.000 Mesetats. Vous aurez les informations à Neiboring. Retournez avec le Ice Digger au bloc où une foule de zombies se promènent. Au sud d'une grotte, il y a un endroit où on peut avancer seulement à l'aide du Ice Digger. Allez chercher le Prisme et visez le Corona Tower. Emmenez un Torch, puis dirigez-vous à l'aide du Ice Digger vers une vallée verte où vous rencontrerez un seul arbre qu'il faut viser exactement au milieu. Un cube Laerma apparaît alors dont on reçoit les noix si on est muni du Laconian Pot. Prenez surtout aussi le Laconian Shield et rentrez par la vaisseau à la planète Palma, point de départ pour la recherche du Hovercraft.

Hovercraft

Il faut avoir répondu avec "YES" à la question d'un habitant de la ville de Casba sur la planète Montavia, sinon vous ne retrouverez jamais le "Hovercraft". Si vous n'avez pas tout vu à Casba, retournez-y et

vendez également votre Ice-Digger. Après ceci, allez vers une petite ville derrière les champs de lave. (C'est là qu'on a libéré le Robot Halsby). Allez de cabane en cabane et annoncez "Search" dans chacune d'elles. Dans une de ces cabanes vous trouverez le hovercraft.

Gas Shield

Pour l'essayer le plus vite possible, allez au Dungeon à l'est, tapez "Use", à la plage et à la Landrover. Puis allez vers le sud, direction île "Drasgow". Allez chercher des informations d'abord et achetez au Dungeon le "Gas Shield" tant attendu. A l'est, il y a une île déserte où l'on reçoit un nouvel objet pour Alis après avoir maîtrisé le dragon rouge.

Mirror Shield

Retournez après ceci sur la terre ferme, à Gothic, pour reprendre le vaisseau pour Motavia. Après être sorti des nuages de pollution en cherchant un vieux stade de jeu, vous devriez y retourner encore une fois. On vous indiquera un bouclier légendaire, qui se trouve sur une île. L'île est située dans le lac, et on ne peut y accéder avec le Hovercraft. Promenez-vous et appuyez sur "Search". Vous finirez par trouver le bouclier que vous devez tout de suite donner à Odin.

Medusas Tower

La tour de la méduse a sept étages et un rez-de-chaussée. Le bouclier et beaucoup de Burger seront très utiles. Dans la cave, vous trouverez des Experience Points. Medusa se trouve au 6e étage. Après l'avoir vaincue, elle vous donnera une hache mystique qu'il faut également remettre à Odin. Nos héros doivent porter l'équipement suivant et porter les objets suivants avec eux :

Transer

Dungeon Key

Burger

Crystal

Magic Lamp

Flute

Prism

Nutsz

Si un de ces objets vous manquait, mieux vaut retourner, car il est temps pour l'attaque de Lassic.

La dernière épreuve est celle de tuer Lassic. D'abord remplissez-vous les poches de Burgers. L'énergie sorcière recueillie dans la cabane du village natal est importante. Puis allez à la queue leuleu à la prison. Là où Robot Cop vous demande le passeport et Alis vous jette en prison ou vous agresse d'habitude, vous répondrez "Non". Dépouillez le Robot de son uniforme et vous vous trouverez à l'intérieur d'un grillage. Intéressez-vous un peu plus à cette petite grotte, puis, de nouveau à l'extérieur, vous vous trouverez devant un gigantesque champ de lave qu'il faut à tout prix traverser. En se trouvant devant une tour pointée vers le ciel, le premier pas vers la perte de Lassic est fait.

Tour de Baya Malay

La tour a six étages et trois niveaux sous terre. Les premiers quatre étages sont très complexes. Les deux derniers étages sont faciles à trouver, puis il n'y a qu'un seul chemin à prendre sur lequel vous serez continuellement attaqué par des monstres. Si cela devient insupportable, faites-vous transporter par la flûte au village natal pour recommencer une fois mieux armé. Au 3e étage du Tower, il y a un magicien à qui vous pouvez retirer un cristal. Arrivé au dernier étage, il faut se servir du prisme pour qu'une île scintillante apparaisse. Myau, en avalant les noix de Laerma, se transforme en animal ailé. Avec les 3 autres combattants, elle volera vers l'île.

Le Château de Lassic

Une seule entrée de la grotte vous mène vers le château de Lassic. Une ombre est vite maîtrisée et avant d'arriver à la porte de Lassic, faites des provisions, car vous ne réussirez point du premier coup. A la question bête de Lassic répondez "Yes" et décidez de l'emploi soit de la hache, soit du laser de Odin pour neutraliser le méchant. Après cette victoire, retournez avec la flûte et la magie sur le sol, puis allez chez le gouverneur. Là, une petite surprise vous attend, mais faites d'abord des provisions pour ne pas avoir à retourner chez Lassic.

QUARTET

SEGA

● Pendant la présentation, pressez quatorze fois pause et commencez la partie. Vous aurez un super tir. Pour écouter les musiques. Appuyez 4 fois sur le bouton pause, puis mettez la manette (2) vers le haut et pressez le bouton (1), puis sélectionner avec la manette (2), manette vers le bas. Pour choisir son tableau même principe, sauf qu'il faut appuyer 12 fois sur pause.

● Pour avoir l'option select round, appuyez sept fois sur reset à la page de présentation.
(LAMBERTEAUX)

● Tuez le monstre du niveau 2, prenez la clé et l'étoile, puis entrez dans la porte warp 2 fois pour un bonus.

● Vous obtenez deux tours de bonus si vous vous procurez au deuxième round d'abord l'étoile et la clé. Volez vers le monde supérieur et puis tout de suite vers le monde inférieur où vous pouvez alors réussir à avoir beaucoup de points. Au 3e niveau, procurez-vous de nouveau l'étoile et la clé et rentrez par la Warpzone de droite dans le monde inférieur. Touchez le pot à côté du premier Chimechime par dix fois et remontez au monde supérieur.

A la fin du premier niveau n'éliminez pas tout de suite l'oiseau de feu, car sous la porte se trouve un corridor secret. En entrant dans celui-ci et en tirant sans arrêt, vous verrez un Etra qui vous vaudra 10.000 points. Vous atteindrez un Menu Musique en appuyant à l'écran de présentation quatre fois sur "PAUSE" et puis sur le bouton 1 du Joypad 2. Choisissez alors votre musique à l'aide du Joypad 1. En appuyant à l'écran de présentation 14 fois sur "PAUSE" et puis sur le bouton 1 de Joypad 1, vous obtiendrez dès le début, des tirs à portée plus longue.

Q-BILLION GAMEBOY

Les trois premiers mots de passe sont : WALL, IDEA et NOON
J'm DESTROY

R-TYPE

● Pour avoir plus de "Continue", tournez le Joypad au moment du countdown de vos vies perdues dans le sens de la montre. Dans ce cas, vous augmenterez vos Credits. Si vous tournez le Joypad dans le sens contraire, vous aurez un "Menu Musique". Essayez ces manoeuvres à l'aide d'un Joystick.

Pour accéder sans problème au huitième niveau, poussez avant le départ du jeu en même temps Joypad 1 en bas à droite, Joypad 2 en haut à gauche, le bouton 1 sur Joypad 2. Puis commencer le jeu et maintenez tous ces boutons enfoncés de cette façon jusqu'à l'apparition de l'écran de présentation de "R-Type". En démarrant maintenant, votre vaisseau est devenu indestructible.

Pour arriver au 9e niveau qui est graphiquement particulièrement beau, placez votre vaisseau, au 4e niveau, entre deux colonnes au bord supérieur de l'écran. Attendez jusqu'à ce qu'un Alien rouge à droite du vaisseau se mette à planer. Touchez alors avec l'arrière du vaisseau la colonne de gauche et laissez vous en ce moment précis pousser contre cette même colonne. Alors, l'écran s'allume brièvement en rouge et bleu et vous vous trouvez dans un niveau secret.

SEGA

Pour accéder au menu des musiques, tournez le Joypad 1 dans le sens des aiguilles d'une montre, lorsque le compte à rebours du Continue est activé. Quand le compte à rebours est arrêté, lâchez le Joypad.

Pour choisir votre nombre de vaisseaux, appuyez dans ce menu sur le bouton 2 du Joypad 1 et poussez le Joypad vers la gauche. Lorsque le nombre qui apparaît a atteint 00 grâce à la répétition de l'opération précédente, appuyez sur le bouton 1, le compteur réapparaît. Choisissez alors votre nombre de vaisseaux en faisant tourner le Joypad dans le sens des aiguilles d'une montre. Il est important de commencer le jeu en appuyant sur le bouton 1 avant que le compteur n'ait atteint le niveau 00.

● Tout d'abord commencez une partie, et débrouillez-vous pour perdre (ça c'est plutôt simple). Ensuite pendant le compte à rebours qui vous permet normalement de recommencer une partie ou vous en étiez, appuyez sur les touches, l'une après l'autre, et ce en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous obtiendrez ainsi des vies supplémentaires, jusqu'à 12 maximum. Ce truc ne peut être utilisé qu'une fois par partie.

Si vous tournez dans le sens inverse, vous pourrez écouter les musiques du jeu.

Sélectionnez-les en pressant les touches gauche et droite, et le bouton 1 pour écouter. Après la musique 17, appuyez sur le bouton 2 et sur la droite pour sélectionner les Nos 18 à 95.

Autre méthode :

Mettez-vous sur la musique "OO" qui est la "MUSIC END", ensuite appuyez sur le bouton n°2 du joystick et dirigez le manche du joystick à gauche. Vous verrez apparaître le son "95", placez-vous sur le son "75". Ensuite faites jouer, tous les sons compris entre le numéro "75" et "30", revenez à l'écran continu et faites tourner le manche du joystick dans le sens des aiguilles d'une montre, vous verrez alors s'afficher une vingtaine de crédits, recommencez l'opération 2 ou 3 fois pour pouvoir obtenir 99 crédits.

● Branchez les deux "JOYCARDS". Tenez la première manette de contrôle diagonalement en bas et à droite tout en tenant la deuxième manette en haut à droite, enfoncez le premier bouton en bas et ALLUMEZ LE SEGA. Gardez tout enfoncé jusqu'à ce que le logo "R TYPE" apparaisse. Vous démarrerez le jeu, armé jusqu'aux dents.

Au quatrième tableau vous arrivez à un écran encombré de bas en haut par des points verts. Pour passer un tableau BONUS, accédez en milieu de parcours à la trappe qui se trouve dans le paysage.

● Vous ne le saviez peut-être pas, mais il y a un tableau secret!

Celui-ci est accessible au cours du quatrième niveau, plus exactement au milieu. Placez-vous entre les deux piliers, en haut de l'écran, et faites reculer votre vaisseau, dans la colonne de gauche. Alors, l'écran clignote, et vous entrez dans le tableau secret où vous pourrez gagner des armes. (DARMON)

● Traversez tout le premier Stage, sans perdre une vie, et quand le message de fin apparaît, pressez run et vous serez transporté au niveau 5.
(DESTROY)

● CFA_2805_MA
AFA_4206_NB
DFA_7189_NB
DEA_3805_NB
(CHARBIT Daniel).

● Voici un code qui augmentera le niveau de difficulté du jeu:
EPK-6180-CM

PC ENGINE

RUSH'N ATTACK

NINTENDO

Niveau 1 :

pont de fer et base de missiles : ce niveau est facile, pour détruire les mines, baissez-vous et tirez au bazooka. (je vous conseille d'économiser vos munitions pour la fin). Pour tuer les soldats bondissants, sautez et appuyez sur le bouton B.

Chef ennemi : soldats bondissants : placez-vous tout à droite de l'écran et appuyez sans arrêt sur le bouton B.

Niveau 2 :

aéroport : Attention, les soldats avec pistolet font apparition et vous tirent dessus. N'essayez pas de les semer car ils vous suivent sans relâche. Autre difficulté, des soldats sont postés dans des miradors et ils sont très dangereux. Pour passer cette étape, débarrassez-vous des rôdeurs, derrière vous, et avancez sans vous arrêter (sauf pour tuer les soldats bondissants, avancez normalement et vous passerez au dessous d'eux). Vous trouverez un bazooka sur un camion et des grenades au dessus d'un camion.

Chef ennemi : homme-fusées : attendez qu'ils soient à votre niveau, puis sautez et appuyez sur le bouton B, (méfiez-vous des grenades et des fantassins).

Niveau 3 :

le port : au début, montez au premier étage et tuez le soldat au pistolet. Vous trouverez une étoile d'invulnérabilité. Prenez-la et descendez. Avancez sans vous préoccuper des ennemis. Après être passé sur mine, tuez, avec le couteau, le soldat couché. Un pistolet apparaîtra. Montez au premier étage et prenez-le. Plus tard, vous aurez des grenades et plus tard encore, un autre pistolet.

Chef ennemi : les chiens : pour les tuer, restez debout et appuyez sur b. Les chiens arrivent dans cet ordre : 6 à droite puis 6 à gauche puis 6 à droite, 6 à gauche, 1 à droite, 1 à gauche.

Niveau 4 :

la forêt et les hangars : la difficulté réside dans les projectiles que vous lancent les artilleurs. Vous trouverez deux bazookas. Pour tuer les artilleurs, sautez et appuyez sur B. Dès que vous quittez les hangars, montez au dessus des buches.

Chef ennemi : autogyres : même tactique que pour les hommes fusées (niveau 2)

Niveau 5 :

l'entrepôt : niveau difficile. Dans cette étape, les soldats aux pistolets sont remplacés par des soldats avec des mitraillettes. Vous trouverez des grenades.

Chef ennemi : parachutistes : Placez-vous à droite et dès qu'un parachutiste apparaît, allez tout à gauche et baissez-vous. Quand ils sont assez près, (vous êtes toujours couché) appuyez sur B.

Niveau 6 :

base ennemie : comme c'est de tradition chez Konami, le dernier stage est mille fois plus tordu que les autres. Toutes les difficultés des autres stages y sont réunies. Toutefois, montez toujours (ne vous laissez pas charmer par la bande sonore et les graphismes). Pour ce qui est des lasers, reportez-vous aux miradors du deuxième niveau.

Chef ennemi : la fusée nucléaire : allez tout à droite. Quand un soldat jaune arrive, tuez-le, puis courez à gauche et prenez le bazooka. Tirez les trois ogives du bazooka. Répétez la manœuvre quatre fois. Enfin admirez la demo de fin qui est extraordinaire.

(DAO-VU Pierre)

R-TYPE 2

PC ENGINE

● Pendant la présentation, appuyez sur select et run et entrez un de ces codes pour commencer directement avec des armes :

CHK - 9488 - NB
DGE - 8955 - MB
CEA - 5902 - NA
DEA - 8884 - NB
DEA - 1073 - NA

DDA - 8388 - MA
DCB - 9883 - MA
CIL - 0313 - NB
CCB - 5872 - MB
BHA - 4228 - NB.
(Thibault ZOETE).

● Pour trouver des armes secrètes au sixième tableau; attendez en haut à droite de l'écran, en tirant dans la boule de derrière.

● Voici quelques codes qui vous aideront à progresser dans le jeu :

CIL-5513-NB CEA-9051-JA
EBL-1146-NA CEA-9051-NA
EIE-2421-MA CEA-9051-NE
FJK-8178-NA CEA-9051-NI
CEA-9051-FA

RASTAN

SEGA

● Pour accéder directement au septième niveau, allumez votre console en ayant au préalable appuyé sur "Haut", bouton "1" et "2". Vous aurez de plus les Continues infinis.

● Le dragon des roseaux, prenez l'épée de feu, sautez sur lui en attaquant vers le haut, vous l'aurez facilement.

Le chef final, attendez qu'il soit posé sur terre, sautez alors sur lui, en attaquant vers le bas. Alors une superbe fin vous attend.

● On peut prendre appui sur un mur. ex: sautez sur un mur, sautez dans le sens opposé.

3615 JOYSTICK

PLUS DE 5000 VIES INFINIES
LES POKES
LES SOLUCES
LES S.O.S.

RAD RACER

NINTENDO

● Pour obtenir l'option de jeu continue, enfoncez le bouton "A", tout en pressant le bouton START lorsque l'écran de présentation apparaît. Vous reviendrez à l'endroit où vous avez perdu.

(David PAIN).

RAMPAGE

SEGA

● Si vous n'aviez plus assez de vies pour détruire les bâtiments, rechangez-vous en homme et appuyez sur le bouton de feu 2 pour continuer sans problème.

● Pour aller plus vite dans la destruction des immeubles, il vous suffit de détruire uniquement un côté, quel que soit sa taille il s'écroulera.

ROBOT WARRIOR

NINTENDO

● A certains niveaux, vous êtes plongé dans l'obscurité la plus complète vous trouverez alors la lampe un objet indispensable. Celle ci est dissimulée dans une pièce secrète près du grand mur au niveau 2-1. Pénétrez dans la pièce, et bombardez les trois statues pour découvrir la lampe.

(Georges RUA)

SAFARI HUNT

SEGA

● Restez en TIR rapide, et lorsque vous tuerez n'importe quel animal sauvage, continuez à lui tirer dessus pour gagner plus de points de Bonus.

SNAIL MAZE

SEGA

● Vérifier qu'il n'y a ni cartridge ni carte dans la console. Appuyez sur le bouton directionnel en haut et en même temps les boutons #1 et #2. "SNAIL MAZE" apparaît.

(Eric LIEBGOTT).

SOCCER

NINTENDO

● Deux solutions pour marquer un but au level cinq il faut soit tirer de loin, lorsqu'on ne voit pas le but (entre la ligne médiane et la surface) ou après une attaque de l'équipe adverse, dégager la balle, le plus loin possible et avec son attaquant, tirer de volée, avec un peu de chance, c'est le but.

RAMBO III

SEGA

● Lorsque vous approchez de la fin du tableau D, continuez de tirer au milieu de l'écran et jetez votre grenade sur les trois mini hélicoptères pour terminer le tableau sans dégâts.

● Si vous avez l'unité de tir automatique, branchez-la, et tirez la manette vers vous tout le long du jeu. Même quand vous n'aurez plus de munitions, les tirs continueront, et vous n'aurez aucun mal à terminer le jeu.

(David DARMON)

R.C PRO AM

NINTENDO

● Ramassez des gages cylindriques le plus rapidement possible, elles vous empêcheront d'aller vous écraser sur les côtés de même quelles vous protégeront des barrières de sécurité.

REDALERT

PC ENGINE

● Pour obtenir le mode BGM (choix des musixxx et des dessins animés), à la page de présentation, restez appuyé sur Select, puis sans relâcher Select, appuyez sur les touches 1, 2, 1, 2 et toujours la touche Select enfoncée allez vers le Haut puis vers le Bas.

ROCKY

SEGA

● COMBAT CONTRE APPOLO GREED :

Entraînement : Appuyez sur les deux boutons à la fois mais pas en même temps, il faut que vous soyez décalé quand vous appuyez sur le bouton n°2 par rapport à l'appui sur le bouton n°1.

L'écart doit être très court. L'idéal est de mettre au moins 90 coups dans le sac.

Comat : Approchez-vous le plus près possible d'Appolo et frappez-le sans arrêt. A force, il s'écroulera sous la puissance de vos coups.

COMBAT CONTRE CLUBBER LANG :

Entraînement : Il faut avoir le rapid fire et faire 7 secondes. Pour cela laissez le bouton appuyé jusqu'à la fin.

Combat : Frappez toujours votre adversaire au foie.

Mais n'oubliez pas le rapid fire car sans lui il est impossible de faire 7 secondes à l'entraînement.

COMBAT CONTRE IVAN DRAGO :

Entraînement : Vous n'êtes pas obligé de le faire.

Combat : Il faut s'avancer vers lui (faire attention, car si on s'approche trop, on reçoit une pêche !!!). Prenez-le dans son coin puis frappez-le sans arrêt. Il tombera KO facilement, refaite cela plusieurs fois et vous verrez la très belle fin de ce jeu.

(Cyril CLAIRET)

● Connectez votre unité de feu rapide dans le port un. Durant les phases de BONUS (tapez dans le sac et la balle). Gardez vos doigts sur les deux boutons, et vous aurez assez d'énergie pour vaincre DRAGO très facilement.

(Olivier BALANTZIAN)

● Pour battre Appolo, avancez le plus près possible de lui et frappez le sur la tête ou dans le ventre. Pour battre Lang, il faut frapper uniquement dans le ventre. Pour battre Drago, appliquez la technique suivante : faire un minimum de sept coups par seconde lors de l'entraînement de lang. Pour faire sept coups, prenez par exemple vos ongles (index et majeur) et frottez très rapidement de gauche à droite les deux boutons du joypad. Après avoir effectuée sept coups par seconde, vous n'aurez aucun mal à battre drago qui ne vous opposera aucune résistance.

(STEPHANI JOHANN)

SON SON II

PC ENGINE

● Pendant la page de présentation: pour jouer avec des ennemis différents faire : haut, bas, gauche, droite, bouton I, bouton II.

Pour la lampe dès le début: laisser les doigts appuyés sur: haut, bouton II, select, run.

Pour la gourde dès le début laisser les doigts appuyés sur: haut, bouton I, select, run.

(BLONDEAU Cyril).

● A la page de présentation:

pour commencer muni d'une lampe, maintenez appuyés les boutons "Haut", "2", "Select" et "Run".

Pour avoir la gourde, faites de même avec les boutons "Haut", "1", "Select" et "Run".

SECRET COMMAND

SEGA

● Du troisième, aux tableaux suivants, vous pouvez continuer le jeu (en sélectionnant un mode 2 joueurs). Déplacez simplement le JOYSTICK de gauche à droite, tout en pressant les 2 boutons de FIRE lorsque votre partie se termine.

● Si vous arrivez à éliminer 4 ennemis à la fois, vous obtiendrez une arme très efficace : en tirant avec elle une flèche-grenade, tous les adversaires sur l'écran sont éliminés d'un coup. Mais attention, on perd cette arme en perdant une vie ou en changeant de niveau.

SUPER MARIO II

NINTENDO

● Pour utiliser les warp zones, trouvez les potions près des pots de fleurs et utilisez-les.

● Passage du monde 1 à 4 : dans le monde 1-3, ramassez la potion qui se trouve près de l'immeuble puis jetez-la à côté du pot de fleurs. Entrez, puis sautez dans le pot noir. (et vous voilà dans les glaces).

● Passage du monde 4 à 6 : Au monde des baleines, emparez-vous de la potion qui se trouve dans cette région et gauche, puis portez-la jusqu'au pot et répétez la même opération que dans le premier passage.

SHANGAI

SEGA

● Au titre pressez 10 fois le bouton "PAUSE", sélectionnez "GAME", puis au nouveau menu choisir "START SOLITAIRE", un menu "LOAD STORED PATTERN" apparaît. Dans ce menu choisir "SECRET GAME". Ce jeu secret se joue dans le jeu "CONCENTRATION".
(Eric LIEBGOTT).

SPACE HARRIER

● Faites un test sonore (SOUND TEST) et sélectionnez les tons FX7, 3,3,7,4,8 ET 1. Vous aurez alors un écran qui vous permettra de changer les paramètres du jeu. Lorsque vous terminez une partie, appuyez en HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, BAS, HAUT, BAS Pour continuer.
Ceci marche neuf fois.

● Si vous n'avez pas assez de 3 vies dans SPACE HARRIER, voici un truc très très pratique pour vous aider à terminer ce jeu. Quand 'GAME OVER' s'affiche à l'écran, arrêtez de pleurer, et pressez les touches suivantes (et dans l'ordre): haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, bas, haut, bas puis haut...OUF...

La partie recommence avec 3 autres vies. Vous pouvez répéter cette opération six fois par partie.

(David DARMON)

● Pour pouvoir continuer la partie après un Game Over, il suffit de positionner le joystick en diagonale, vers le bas à gauche. Mais attention ça ne marche que trois fois.

(Frédéric HUBERT)

SEGA

● A la table des High Scores, si vous inscrivez à l'aide du Joypad 2 le mot "Sound", vous accéderez au mode des musiques. Si vous inscrivez "Level", vous pourrez choisir votre niveau de jeu. Si maintenant vous inscrivez "Three", vous annulerez l'effet 3D.

● Faire un score supérieur à 4 millions puis rentrer comme nom. MD pour écouter toutes les musiques ou CNT pour avoir l'option continu.
(DESTROY)

● A la page de présentation: pour commencer muni d'une lampe, maintenez appuyés les boutons «Haut», «2», «Select» et «Run».

Pour avoir la gourde, faites de même avec les boutons «Haut», «1», «Select» et «Run».

PC ENGINE

SUPER HANG ON

SEGA

● Pour choisir votre niveau de difficulté dans le soft, et ainsi avoir accès au test du son, pressez simultanément les touches A, B et C lors de la page de présentation.

(Destroy)

● Voici le code permettant d'avoir la moto la plus efficace, avec les twin turbos du mode original pour jouer en mode arcade. Entrez le mot de passe 6FF3F546F355 64FF0SLPIMFJEDGH

(Destroy)

SPELLCASTER

SEGA

Pour pouvoir passer d'un tableau à un autre, aidez-vous des personnages que vous trouverez en déplaçant la flèche de "LOOK". Par exemple: pour aller au troisième tableau, il faut diriger la flèche dans le plat de spaghetti, et vous trouverez le personnage Kuma qui vous indiquera votre nouvelle mission.

(Thomas LALANDE).

Voici les directives à suivre et le pass word pour se rendre à la fin du jeu :

I) summit temple :

1) move mt-enriku (voyage)

2) move izumo (voyage)

II) Izumo :

1) look at what ? spaguetti

2) take x2

3) move izumo temple (voyage)

III) Izumo temple :

1- look at what ? rectangle jaune sur mur

2) move go outside

3) talke (combat)

4) look at what ? papier rouge et blanc sur l'escalier

5) take charm

6) move izumo

IV) Izumo

1) take x2

2) look at what ? spaguetti

3) tale spaguetti

4) move summit temple

V) Summit temple :

1) use charm

2) talk about kusanagi

3) take about i wato

4) move attaro shrine (voyage)

VI) Attaro shrine :

1) look at what ? épée

2) take sword (combat)

3) take fake sword

4) move mt miwa

VII) Mt miwa :

1) use fake cswork (combat)

2) move go inside (voyage et combat)

VIII) mt miwa temple

1) move go outside

IX) mt miwa :

1) move summit temple

X) simmit temple

1) talk

2) move kashima temple (combat)

XI) Kashima temple :

1) look at what ? épée x2

2) take sword of branches

3) move summit temple

XII) Summit temple

1) move shimonoseki

XIII) Shinomoseki port :

1) look terrain x2

2) look at what ? fille

3) spell hatten

4) spell makiri

- 5) spell kannon
 6) talk x4
 7) move midoris house
 XIV) Midoris house :
 1) look at what ? plats sur la table
 2) take sea weed, fried egg, sushi
 3) move pier
 XV) Pier :
 1) move go on the sea
 XVI) Dannoura :
 1) move left front x2
 2) move right front
 3) move left front
 4) move jump in ocean (combat)
 5) move back
 6) move right x4
 7) move jump in ocean (combat)
 8) move left x2
 9) use lutte
 10) move front
 11) use lutte
 12) use beads
 13) move jump in ocean (voyage)
 XVII) SHRINE OF THE FLOOR :
 1) talk
 2) spelle kannon
 3) look at what ? épée
 4) take sword of kusanagi
 5) move return to the boat
 XVIII) Danoura
 1) use sword of kusanagi
 XIX) Summit temple
 1) move izumo
 XX) Izumo :
 1) take spaguetti
 2) move izumo temple (combat et voyage)
 XXI) izumo temple
 1) move inside temple
 2) move
 3) move go outside (combat)
 4) talk
 5) take ball of shimazu
 6) talk
 7) move izumo
 XXII) Izumo
 1) take spaguetti
 2) talk
 3) move kumano shrine
 XXIII) Kumano shrine :
 1) talk
 2) use ball of shimazu
 3) move kakogen (voyage)
 XXIV) Inside the shrine :
 1) spell indra
 2) look at what ? dessus du pot X2
 3) use ball of shimazu
 4) look at what ? trou sur le pot
 5) move inside the pot
 XXV) Inside the pot :
 1) look at what ? empreinte de la main
 2) move go outside
 XXVI) Inside the shrine :
 1) move go outside (voyage retournez a kunamo shrine)
 XXVII) Kunamo shrine :
 1) talk
 2) move MT-Hinokami (voyage et combat)
 XXVIII) hinokami:
 1) Look:at what? Bras robo X2
 2) Take : Armor Bracers
 3) Move Kkumano shrine
 XXIX) Kumano Shrine:
 1) Use Armor Bracers
 2) move kakogen (voyage)
 XXX) Inside the shrine
 1) move inside of pot
 XXXI) Inside the pot
 1) use armor bracers
 XXXII) Pyramid :
 1) move east side
 2) spell fudo
 3) move inside pyramid (voyage)
 4) spell makiri
 5) use pyramid point
 6) spell makiri
 7) move east side et south side
 8) move inside pyramid (voyage voir plan)
 XXXIII) end of the pyramid
 1) talk X4 (combat)
 XXXIV) entrance to the under world
 1) use sword of kusanagi
 2) talk
 3) moove misty crossing
 XXXV) misty ferry
 1) talk
 2) move gate
 XXXVI) entrance to the under world
 1) talk
 2) move chizu sea
 XXXVII) chisu sea
 1) talk
 2) take
 3) use sword of kusanagi
 4) look at what ? bouteille bleue
 5) move misty crossing
 XXXVIII) misty ferry
 1) use nectar x2
 2) talk
 3) move yomotsu (voyage s'arreter a la porte dans l'arbre)
 XXXIX) amanos house :
 1) spell fudo
 2) move go outside
 XL) Shrine of izanami :
 1) talk x2
 2) move go outside
 XLI) yomostu shrine :
 1) talk
 2) move go outside
 XLII) amanos house
 1) talk
 2) move go outside
 XLIII) Mister ferry
 1) talk
 2) move toki plains
 XLIV) toki field :
 1) look at what ? en dessous de la pierre
 2) move chizu sea
 XLV) chizu sea :
 1) talk
 2) take
 3) move misty crossing
 XLVI) mister ferry
 1) talk
 2) take oar
 3) move toki plains
 XLVII) toki field :
 1) use oar
 2) look at what ? harpe
 3) take mystic harp
 4) move chizu sea
 XLVIII) Chizu sea
 1) use mystic harp
 2) move go outside
 XLIX) mister ferry
 1) move yomotsu (voyage)
 L) yomotsu shrine
 1) use mystic harp
 2) move go outside
 LI) misty ferry
 1) talk combat
 2) move yomotsu (voyage)
 LII) yomostu shrine :
 1) use sword of fury
 2) talk
 3) move go outside
 LIII) amanos house :
 1) talk
 LIV) entree dans la montagne the holy bridge:
 1) move right x4
 2) use sword of fury (combat)
 3) move left et go outside
 LV) shrine of isanami
 1) use sacred mirror
 2) talk
 LVI) summit temple
 1) move izumo
 LVII) izumo
 1) look at what ? le collier autour du cou de kuma X2
 2) talk
 3) take necklace (redonne la vie quand on meurt)
 4) take spaghetti
 5) move kashima temple
 LVIII) kashima shrine
 1) use sword of branches
 2) use sacred mirror
 3) use sword of kusanagi
 ... et dernier voyage !
 utiliser le password pour vous rendre au LVII
 password :
 PTZWmI8Rb8vvAGnmCSTsX97c
 (ARNOUD Frederic)

SUPER MARIO LAND

GAMEBOY

Voici les 15 chambres secrètes de l'univers de Mario :

World 1-1 : Tuyaux 3 et 6
 World 1-3 : Tuyau 9
 World 2-1 : premier et dernier tuyau
 World 2-2 : premier et dernier tuyau
 World 3-1 : premier et dernier tuyau
 World 3-2 : Tuyau 7
 World 3-3 : Tuyau 4
 World 4-1 : Tuyaux 1 et 34 (juste avant la rangée de canons)
 World 4-2 : Tuyaux 2 et 12
 Pour faciliter la collecte, utilisez l'arme obtenue avec la fleur
 (Jean-François IZAC)

SHINOBI

Tableau 1 : la première partie est très simple, il suffit de libérer les otages en passant dessus. Pour les hommes qui possèdent un pistolet, accroupissez vous et lancez une étoile, pour ceux qui vous attaque à mains nues, une étoile ou un coup de poing suffiront. Quand vous rencontrez les hommes qui disposent d'un boomerang : accroupissez vous quand il lance le boomerang et lancez une étoile. La deuxième partie ressemble à la première, utilisez la même méthode. Pour les hommes araignées, pour le premier avancez vous et arrêtez vous juste devant lui. Il tombera et vous n'aurez qu'à l'accueillir en le frappant. Pour les suivants, sautez sur les caisses et lancez une étoile juste à leur niveau. Pour le monstre il faudra tirer plusieurs fois dans ses yeux. Pour éviter les boules de feu, sautez plusieurs fois en l'air, elles se dirigeront vers le haut.

Tableau 2 : Pour les deux premières parties recommencez la même méthode. Il y a un nouveau type d'ennemi, les ninjas verts, pour les tuer accroupissez vous et balancez leur deux étoiles. Pour la troisième partie des hommes grenouilles apparaissent. Pour les tuer, placez vous bien au bout des plates formes et arrêtez vous. Les hommes grenouilles sauteront en dehors de l'eau et vous n'aurez qu'à les descendre. Le monstre du tableau est un hélicoptère. Pour le tuer, tirez de nombreuses fois dans l'hélice, faites attention aux ninjas bleus qui vous sautent dessus.

Tableau 3 : Ce sont les mêmes ennemis des tableaux suivants, recommencez la même méthode. Il y a des hommes armés d'un lance obus, deux étoiles suffiront à les tuer. Autre ennemis, les ninjas bleus, ils sautent sur vous. Quand ils sautent il faut se déplacer un peu, attendre qu'ils atterrissent et les tuer d'un coup de poing ou d'une étoile. Pour les parties deux et trois il est recommandé d'avoir le revolver. Pour les chaises, voici une bonne méthode : s'approcher des chaises en sautant et en tirant. Quand vous serrez proche, tirez quatre fois sur chaque chaise et reculez vous. Recommencez l'opération pour toutes les chaises. **Tableau 4 :** Pour la première partie utilisez la même méthode pour le ninjas bleus. Les deuxième et troisième parties sont presque similaires. La difficulté vient des trous, lorsque vous tombez la chute est mortelle, il vaut mieux utiliser la magie pour voler, sinon approchez vous le plus près des trous et sautez. Il y a de nouveaux ennemis : les lézards, une étoile les tuera. le monstre du tableau est relativement facile à battre. Quand il baisse son épée tirez dans la tête, lorsqu'il leve l'épée il se protège. Recommencez l'opération plusieurs fois (5 ou 6).

Tableau 5 : la première partie comporte un immense piège venant des trous au sol, donc lorsque vous serez au deuxième étage faites attention où vous tombez. Un nouvel ennemi apparait, les sorciers. Le meilleur moyen de les tuer et de s'accroupir et de lancer des étoiles. la deuxième partie est assez difficile, des ninjas bleus vous sautent dessus accrochés à des lianes. Pour leur échapper, arrêtez vous tous les dix pas. La troisième partie est plus banale. Elle regroupe tous les ennemis rencontrés dans les premiers niveaux, seuls les squelettes sont nouveaux, ils essayeront de vous mettre des coups de baton, tirez deux fois sur eux et il tomberont. Le monstre et le ninja masqué. Vous aurez à faire à lui pendant cinq fois. Toujours sous une nouvelle forme. Pour choisir le niveau de départ appuyez sur le bas de la manette et appuyez sur la touche deux quand le titre apparait.

(Jean ROYER)

● Encore un truc 'achement compliqué!!! Ah que même que DANBISS a pas pu (warf) le tester...

Pour apparaître où l'on veut dans le jeu, appuyez sur "Start 2" et le bouton du bas dès que l'ordinateur indiquera "Push Start Button."

Alors, on peut aller où l'on veut dans le jeu; (même à la fin).

(David DARMON)

● Pour entrer au niveau choisi, poussez à l'écran de présentation le Joypad vers le bas, encore une fois vers le bas, vers la gauche, puis la droite, et deux fois vers le haut, puis commencez le jeu.

Une deuxième possibilité qui est plus simple est de pousser, dès que l'écran de présentation est apparu dans sa totalité, le Joypad vers le bas et enfoncer le bouton 2.

Au niveau 2 vous verrez une lanterne juste à la sortie vers le deuxième Boss. En la sautant sans la toucher, vous vous trouverez dans un Bonus-Stage.

● Pressez le bouton D et quand les yeux bougent sur l'écran de présentation, pressez le bouton 2 et vous pourrez choisir votre secteur ou votre mission.



● Lorsque vous approchez de ken oh, sautez sur le mur de derrière lorsque les flammes apparaissent, puis accroupissez vous ou marchez en dessous d'elles, puis sautez et tirez lui dans les yeux. Batta black turtle est très facile, contentez vous de sauter, de faire feu, de resauter et de refaire feu et ceci jusqu'à ce qu'il s'effondre. Pour mandrenara, montez jusqu'aux gardes du corps horizontaux et pressez les deux boutons en même temps hyper rapidement, puis débarrassez vous du méchant. Lorsque vous serez attaqué par lobster, foncez lui dedans en utilisant l'épée puis sautez et tirez lui dessus. Continuer de répéter ce procédé jusqu'à ce qu'il soit détruit. Le ninja maléfique le sera certainement. Lorsqu'il saute, donnez lui des coups de pied et continuez de lui sauter dessus et lorsqu'il sera dans un coin, donnez lui un coup de pied, des coups de poings ou de tirs non stop.

A l'écran de présentation, maintenez "select" enfoncé. Puis commencez le jeu à l'aide du bouton "run", mais ne lachez pas "select". Au bout d'un moment, l'écran s'obscurcit. A ce moment-là, entrez une des combinaisons suivantes pour pouvoir choisir le niveau de jeu dès le début de la partie:

-Niveau de Ken Oh:

secteur 1: "1" et "run"

boss: "1", "1" et "run"

-Niveau de Mandra:

secteur 1: "2" et "run"

.....2: "1", "2" et "run"

.....3: "1", "2", "1" et "run"

boss: "1", "1", "1", "2" et "run"

-Niveau de Lobster:

secteur 1: "2", "2" et "run"

.....2: "2", "1" et "run"

.....3: "1", "2", "1", "2" et "run"

boss: "1", "2", "1", "2", "1" et "run"

-Niveau du Masked Ninja

secteur 1: "2", "2", "2" et "run"

.....2: "2", "2", "2", "1" et "run"

.....3: "2", "2", "2", "1", "1" et "run"

boss: "2", "2", "2", "1", "1", "1" et "run".



Une petite aide au début du jeu, après avoir appuyé sur Run lorsque la mission 1 s'affiche à l'écran, maintenez le bouton select appuyé, puis à l'aide des boutons 1 et 2, choisissez votre niveau: sur le bouton 2, une pression pour aller au 2è niveau, deux pressions pour le niveau 3, quatre pressions pour le niveau 4. Quant au bouton 1 il sert à choisir entre les 3 scènes du niveau 1.

(Guillaume PELGE).



Appuyez sur select lors de l'écran de présentation, lorsque le sigle japonais s'arrête et vous arriverez au menu musique...

Pour accéder au select round, lorsque l'ordinateur marque mission 1... appuyez sur select et attendez que l'écran devienne tout noir. Alors, appuyez sur 1 et 2, de 1 à 3 fois pour choisir round et niveau.

(Daniel CHARBIT).

1) Différence entre les deux régions : vous commencez le jeu dans la région de la peur. Cette région est infestée de monstres et de dangers. Mais il y a beaucoup de villages, de marchands ou d'église où vous vous reposerez. Alors que dans la région maudite et désolée, les rares villages sont désertés, les monstres deux ou quatre fois plus féroces, les projectiles ennemis plus rapides, etc... Cette région n'est accessible que grâce au tourbillon de Deborah Cliff.

2) Description détaillée de tous les lieux : villes :

- Jour : le jour, les villes sont sûres (aucun monstre), vous pouvez discuter, faire des achats, aller à l'église. Pour en savoir plus sur les habitants des villes et leurs habitudes, voir plus tard.

- Seul le cristal blanc s'achète dans les rues de la ville car les marchands sont souvent cloîtrés chez eux. Lorsque vous rentrez dans une pièce vide, sondez les murs et le sol grâce à votre bouteille, vous découvrirez souvent un marchand planqué.

- A propos de l'église (qui vous rend toute votre énergie). Sur le plan, les villes ayant un point à côté de leur lettre n'en ont pas.

- Nuit : la nuit, les villageois rentrent chez eux, vous ne pouvez donc plus discuter, acheter d'objets et aller à l'église. Mais heureusement pour vous, des corbeaux et des zombis viendront combler vos moments de solitude.

Manoirs : ils sont au nombre de cinq et sont mieux gardés que les autres, en particulier le trois et le cinq qui comportent un gardien. Le temps n'a aucun effet, lorsque vous êtes entré dans un des manoirs il s'arrête.

Ils sont bourrés de pièges comme les fosses dissimulées : ce sont des briques comme les autres à part que vous tombez à travers lorsque vous passez dessus. Pour les démasquer, prenez la bouteille et sondez le sol que vous soupçonnez, si la bouteille passe à travers, c'est qu'il y a un piège. Faites aussi attention aux pics très dangereuse (c'est la mort si vous êtes level 0.) Et aux murs bougeants vous poussez dans l'eau. Dans chaque manoir (sauf le quatre), un vieil homme vend un pieu, ce pieu ne sert qu'à casser la boule renfermant le morceau de Dracula, ne le tirez donc pas en combat, il passe à travers les ennemis.

Repaire de Dracula : Ce sont les ruines de Castelvania, il n'y a personne dans ce repaire, sauf Dracula qui loge dans une cave en bas.

Cimetière : rien à dire sauf qu'il amène au manoir 3 si vous lui montrez le coeur de Dracula.

Pont : pas de conseils à donner sauf qu'il vous faut tuer les hommes iguanes avant qu'ils n'atterrissent. Ce pont bloc sur le plan indique que ce pont ne peut être passé que si vous avez les cinq morceaux de Dracula.

Cimetière : Cet endroit est malfaisant (moins de zombi, momies) mais utile, vous y trouverez le sac de soie et le couteau d'argent.

Grotte bleue : Cette grotte est énigmatique et bizarre, je n'y ai découvert que le fouet de flammes mais je suis sûr qu'il y a d'autres secrets à y découvrir.

Cavernes : Même si cet endroit est parfois calme, c'est le repaire favori des globes fantomatiques et des squelettes. Cet endroit est bourré de marécages et de pièges. Attention.

Plaines désolées : cet endroit est parfois simple à passer, mais parfois, c'est un enfer de le parcourir. Toutes sortes de créatures peuplent cet endroit, le rendant souvent aussi dangereux qu'un manoir.

Forêt : c'est un lieu moins dangereux que les plaines désolées, mais il ne faut pas le prendre à la légère. Il est peuplé d'araignées, de loups garous, de squelettes, de panthères.

Comment vaincre les chefs :

La mort faucheuse : prenez des lauriers s'il ne vous rend pas beaucoup d'énergie, sinon, foncez et passez sans elles. Retournez vous et frappez (pas avec le couteau d'argent).

Vampira : mettez le bouclier. Frappez la avec votre arme. Dès qu'elle pleure, ne faites plus un geste.

Dracula : Utilisez le laurier, mettez vous en bas à gauche et n'arrêtez pas de frapper.

Préparation : vous commencez à la ville C sur le plan. Achetez le cristal blanc au vieil homme puis faites vous 200 coeurs en tuant des monstres dans la forêt de droite. Revenez à la ville C et achetez l'eau de vie et le fouet d'épines. Rendez vous ensuite à la ville pour acheter de l'ail (et du laurier si tu as assez de coeurs) puis aller au cimetière

sous la ville A et posez de l'ail tout au bout. Le fossoyeur apparaîtra et te donnera le sac de toile (ou de soie si vous préférez) aller ensuite à gauche de la ville A et faites vous encore 200 coeurs en tuant les monstres, allez à la ville A achetez le Morning Star, retournez à gauche et augmentez votre expérience jusqu'au niveau (L)04. Vous pouvez maintenant aller au manoir 1.

L'aventure commence :

Manoir 1 : à l'entrée, mettez le cristal blanc et l'acenseur apparaîtra. Faites attention aux briques invisibles : l'une d'entre elles vous fait recommencer au début du niveau si vous tombez dedans. Le vendeur de pieux est sur votre chemin. L'os de Dracula sert à avoir un bouclier vous protégeant des boules de feu. Lorsque vous l'avez pris, laissez vous tomber dans le trou cité ci-dessus, le chemin de la sortie sera plus court. Une fois sorti du manoir allez à droite. Dans la caverne, prenez le passage en haut à droite, dans la deuxième partie de la grotte, la flamme est cachée dans le mur en bas à gauche. Rendez vous ensuite au village E et échangez votre cristal blanc contre le bleu de l'homme en gris. Allez au cimetière et posez de l'ail. Le fossoyeur apparaîtra et vous donnera le couteau d'argent. Revenez ensuite vers la gauche et descendez. Une fois la grotte (que j'ai mis sur le plan) traversée, vous arriverez à une sorte de résigne. Mettez le cristal bleu et abaissez vous pendant quelques secondes : le passage vers le niveau deux s'ouvrira.

Manoir 2 : allez tout droit, au bout d'un moment, vous verrez un mur, sautez dedans : vous passerez à travers, continuez encore tout droit en restant en bas, vous verrez le vendeur de pieux. Revenez ensuite et montez au premier escalier que vous verrez. En suivant le chemin, vous ne tarderez pas à avoir le coeur de Dracula qui sert à enlever la malédiction de la rivière de la mort. Ce niveau terminé, rendez vous à la ville D et achetez la dague, allez ensuite à la rivière de la mort. Montrez le coeur au cimetière qui vous mènera de la porte du niveau 3, n'y rentrez pas directement, allez d'abord à gauche où un homme vous donnera le diamant. Maintenant vous pouvez vous rendre au niveau 3.

Manoir 3 : Montez en haut à droite, ensuite descendez et allez à gauche, vous verrez le marchand de pieux. Descendez et allez à droite, la mort faucheuse tuée, vous aurez le couteau d'or. Il ne vous reste plus qu'à prendre l'oeil qui sert à voir les objets cachés dans les murs et à acheter un pieu dans le chemin de retour (il n'y a pas de vendeur de pieux dans le quatrième manoir).

Sorti du niveau 3, allez à la ville B et échangez le cristal bleu contre le rouge avec l'homme en gris. Rendez vous ensuite au pied de la falaise à gauche de la ville A (Deborah Cliff) abaissez vous et tournez vous vers la droite, le cristal rouge en main. Un tourbillon viendra t'emporter, et t'amener dans la région maudite et désolée, devant le niveau 4.

Manoir 4 : Avancer vers la droite, lorsque vous arriverez contre un mur, sautez. Ensuite détruisez toutes les briques qui t'empêchent de sauter au dessus de l'eau avec l'eau de vie. Descendez et allez à gauche. L'ongle sert à vous faire détruire les pierres avec votre arme comme l'eau de vie le fait.

Allez à gauche, vous arriverez devant une rivière, abaissez vous, le cristal rouge en main, un passage vers le bas s'ouvrira. Dans la grotte bleue, un homme vit en bas, dans une salle. Il donnera alors à la chaîne le pouvoir de brûler. Allez ensuite à gauche au niveau 5.

Manoir 5 : Montez tout en haut à droite, vous verrez le vendeur de pieux. Montez à l'escalier près de lui et descendez ensuite. Ne tombez surtout pas dans le tunnel avec des araignées dedans ou vous aurez à refaire une partie du niveau. Une fois tout en bas, allez à droite. Une fois Vampira tuée, vous aurez la croix. Allez ensuite à droite et prenez la bague, revenez en bas à gauche, il y aura des pics et des pierres bougeantes. Ne prenez pas de risques et utilisez le laurier car de l'autre côté, un homme vous redonne votre maximum de lauriers. Maintenant, vous pouvez ressortir et aller au château de Dracula (manoir 6). Juste avant se trouve un pont bloqué. Détruisez les pierres grâce à l'ongle.

Note : plus vite vous finirez le jeu, mieux la fin sera.

(MATSUBA Gilles)

SUPER SHINOBI

MEGADRIVE

Pour avoir un nombre de shurikens infinis, allez dans le menu option, et choisissez nombre de shurikens 00, puis pressez le bouton Start aussi vite que vous le pourrez, après une ou deux secondes, les deux zéros se rejoindront et pour former un signe d'infinité.

NIVEAU 01- Samurai

Au monstre de fin, faites un saut périlleux sur la plateforme, en haut et à gauche de l'écran. Sélectionnez le Ninjitsu de Kariu et utilisez-le. Faites de nouveau quelques sauts périlleux, et tirez en même temps, cela vous permettra d'envoyer une dizaine de shurikens à la fois, au bout de cinq ou six sauts, le monstre explosera.

NIVEAU 02- Disco Ninja

Cet ennemi saute partout à travers l'écran, et lance une shuriken à la fois. Lorsqu'il approche le sol, agenouillez vous et filez lui le plus de coups de pieds possible. Faites cela, jusqu'à ce qu'il devienne marron. Sélectionnez Ninjitsu of Kariu et utilisez-le. Si il est encore vivant, utilisez la technique précédente, encore une fois. Mais cette fois-ci faites bien attention de ne pas vous faire toucher car il lance 4 shurikens en même temps.

LEVEL 03- La Machine

Marchez vers la droite de l'écran, et faites un saut périlleux jusqu'au second laser, vers le fond de la machine. Sélectionnez le Kariu, lorsque le cerveau de la machine se découvre (après quelques secondes), et utilisez-le. Attendez que le laser soit de nouveau au dessus de vous et marche vers la gauche, jusqu'au bout de la machine. Faites cette opération chaque fois que nécessaire et jusqu'à ce que le cerveau réapparaisse. A ce moment là, agenouillez vous et lancez lui des shurikens. Cette machine n'est pas facile à abattre, mais si vous touchez le cerveau environ 11 fois, vous avez gagné. Alors soyez patient!

LEVEL 04- Le Robot

Il semble Humain, mais ils vous lance des voitures et des moteurs sur la gueule. Pour le détruire assurez-vous qu'il vous reste au moins trois hommes, parce que vous aurez à utiliser Minj Ninjitsu. Sélectionnez ce sort magique 2 fois, puis sélectionnez Ninjitsu Kariu et utilisez-le. Si le robot est toujours vivant (ce qui est fort peu probable), faites quelques sauts périlleux et tirez. Deux ou trois

Une fois arrivé à la deuxième partie du quatrième niveau, cherchez la caisse qui se trouve sous le tapis roulant de l'usine. Ouvrez-la en avançant vers l'abîme et faites un tir-salto. Une fois sur le tapis, laissez-vous entraîner dans l'abîme avec la caisse ouverte, saisissez-la, vous aurez ainsi deux vies supplémentaires, mais la chute vous en enlèvera une. Répétez cette action autant de fois que vous le voulez.

Pour avoir plus de 999 Shuriken, choisissez le menu "Option" et mettez à 00 votre nombre de Shuriken. Appuyez ensuite 25 à 30 fois sur un des deux boutons de tir, vous entendrez alors un son, le nombre 00 rétrécira à l'écran : le tour est ainsi joué.

Dans le tableau des options, sélectionnez 00 shurikens, puis pressez la touche Start aussi vite que vous le pouvez. Une dizaine de secondes plus tard, les deux Zéros se rejoindront, pour former un signe d'infinité, vous indiquant ainsi que vous disposez de shurikens en quantité illimitée.

(Destroy)

sauts seront nécessaire pour le tuer.

LEVEL 05- Le Missile

Ce missile a trois points faibles, qui doivent tous être détruits. Ils sont situés au milieu, à gauche et à droite du camion et peuvent aussi bien être détruit par des shurikens que par des coups de pied. Il y a une goutte d'eau, qui coule de la droite vers la gauche de l'écran. Faites attention à elle, et sautez au dessus. Il vaut mieux détruire la partie centrale du missile dès le départ car c'est la plus dangereuse, à cause des flammes qu'elle lance.

LEVEL 06- Le superhéro

Le superhéro ressemble au départ à Spiderman, puis après avoir été touché quelque fois, il se transforme en Batman. Sélectionnez le Ninjitsu: Kariu, et utilisez le. Une fois qu'il est en Batman, et qu'il vole lentement à travers l'écran. Sautez et tirez lui dessus, il changera de couleur, et après quelques tir de shurikens, il explosera.

LEVEL 07- Godzilla

Ne vous ennuyez pas à essayer de lui tirez dessus. Sélectionnez le sort de magie, appelé Minjin et utilisez le 3 fois. S'il continue à vivre, sélectionnez le sort Kariu et utilisez le. Son compte sera bon.

LEVEL 08- Le maître

Les sorts de magie n'ont aucun effet sur cet espèce d'enfoiré de mes deux, alors utilisez votre bouclier. Pour sauver votre petite amie, vous devrez faire reculer les murs de sa prison, pour cela tirez soit sur le trou de droite, soit sur le trou de gauche et cela toutes les trois ou quatre secondes. Pour détruite le maître : c'est assez simple. Agenouillez-vous et marchez vers lui. Laissez un petit espace entre vous deux de sorte que lorsqu'il essaiera de vous toucher, il ne vous atteindra pas. De temps en temps, il essaiera de vous fouetter, restez dans la position accroupie et tirer sur lui une fois. Alors sautez immédiatement en arrière lorsqu'il vous tire dessus. Si vous continuez à tirez dans les trous du mur, et si vous utilisez la méthode ci-dessus, vous n'aurez aucun problème pour le ridiculiser. Une fois que votre tache est achever, redressez-vous sur le dossier de votre chaise et regardez la magnifique séquence de fin.

(Destroy)

SLIME WORLD

LYNX

Codes de la mission 2

ECDA78	DD1F32	E79FB5
139CFE	159DF9	D01A24
559925	D499A4	5A9E23
2F9CF2	6CD3F3	D29EBB
EDDEFD	EE9EBF	1DDCA0
1CD8AF	0399EB	465F57
085F11	4FDFDD	089ADD
70DCDF	75DFDB	75DCD8
8E5999	F1181B	711B9B
F1DA45	F659C1	B85D87
8D1DC0	3DDC80	B79B40
FD180F	7C5B49	

Quelques codes de la mission 3 :

E9D275 91557B6 2F1176
15563D
(Freddy BOUGY)

Exploration : 7C5B49 et sortez en haut à droite de l'écran
(Franck BOCABELLE)

Si vous ne vous en sortez pas dans la première mission, voici un code : 8F0BC8,
rentrez-le et allez tout droit
(Franck BOCABELLE)

SUPER MARIO BROS

NINTENDO

● Quand vous dépassez au minimum le 2.1, et vous perdez, faites A et sort, et vous aurez toujours trois vies, mais pour cela, il faut attendre l'écran de présentation. Cela marche toujours après le 2.1 etc....
(Philippe ALBERICI).

● Dans les mondes 1 à 4, vous verrez tout de suite après les deux mares de feu autour desquelles tourne une aiguille de feu, un couloir avec d'autres aiguilles. En avançant le plus loin possible, vous verrez juste le bord des rochers. Mario doit alors reculer et sauter le plus haut possible dans le mur du rocher. En sautant, poussez le Joypad vers la droite, pour fixer Mario dans le mur de pierres. Si cela ne marche pas, décalez l'image un tout petit peu vers la gauche et poussez le Joypad en sautant vers la gauche. Mario doit être absorbé par les pierres et transporté ailleurs sans problème.

● Pour obtenir l'option de jeu continue, enfoncez le bouton "A" tout en pressant le bouton START lorsque l'écran de présentation apparaît.

TALES OF THE MONSTER

PC ENGINE

● Faire select, 1 et 2 en même temps et vous accéderez à un écran où vous pourrez taper des mots. Speed-up par exemple a des effets amusants.
(Daniel CHARBIT).

TATSUJIN

MEGADRIVE

● A la fin du premier niveau, avant l'apparition du premier Boss, tirez avec votre laser vert dans le bloc carré jusqu'à ce qu'il laisse la place à une vie supplémentaire (1up).

Même arrivé à la vitesse maximale, continuez à utiliser les "Speed-up". Chacun d'entre eux vous donnera 5000 points. Il est d'autre part recommandé de ne jamais utiliser le laser bleu, mais plutôt le rouge ou le vert, ce dernier étant le plus puissant.

TENNIS ACE

SEGA

● Code: JPK ZPWM
RRRB OKRF

Vous aurez 23 en force 28 en rapidité et 13 en technique. Lorsque vous gagnez des tournois ou des matchs, mettez vos points en priorité sur rapidité et force.
(OBERHOLZ Cédric).

THE GOONIES II

NINTENDO

● Prenez le mode suite et tapez : S'GNY4W'N'F.
(Brice GARCIA).

SUPER THUNDERBLADE

MEGADRIVE

● Pour arriver au deuxième niveau, appuyez, à l'écran de présentation, une fois sur le bouton A, puis tournez le Joypad vers le haut, vers le bas, à gauche, à droite, à droite encore, à gauche, vers le bas, vers le haut. Maintenez enfin le Joypad vers le haut et appuyez sur "Start".

SUPER VOLLEY BALL

PC ENGINE

● Pour crever la balle:
Rester appuyé sur le bouton II et sur la touche Haut, ensuite appuyer sur le bouton I, la balle s'élève. Une fois qu'elle est rouge allez vers le bas tout en maintenant la touche II enfoncée et appuyer sur le bouton I.

Pour servir hyper haut:

Rester appuyé sur Haut et sur le bouton II, une fois que la balle est devenue rouge, appuyer sur le bouton I.

Ces astuces fonctionnent également dans la version original c'est à dire dans les salles de jeux.

(Destroy)

● Pour obtenir un smatch à crever le plancher: A la réception de la balle, appuyez sur les deux boutons (A et B) ainsi que sur la touche Haut, puis à la passe, rappelez sur ces deux boutons et enfin, pour le smatch utilisez toujours les deux mêmes boutons.

TEDDY BOY

SEGA

● Pendant que le titre apparaît, attendez que le message "TEDDY BOY" n'éclaire plus, puis faites haut, bas, gauche, droite, ensuite faites 1 fois vers le haut puis neuf fois vers le bas et vous pourrez choisir parmi les 50 rounds celui que vous désirez.

(Stéphane SCHIRRECKER).

● Sur l'écran de présentation, faites Haut, Bas, Gauche, Droite. Un nouvel écran apparaît. Attendez que la musique s'arrête, appuyez alors une fois vers le haut, puis neuf fois vers le bas, puis une fois sur le bouton 2 de la manette branchée dans le port 1, vous pourrez alors choisir entre les rounds 1 à 50.

(BELLET)

● Pour accéder au cheat mode, quand vous êtes à la page de présentation ; faire haut, bas, droite, gauche, et donner les renseignements au tableau, vous pouvez toujours continuer.

(SOS SEGA)

THUNDERBLADE

SEGA

● Pour passer cool le deuxième tableau du round 1, il suffit de positionner l'hélico au ras de la route de droite, juste au dessus de la ligne blanche. Il faut tirer tout le temps avec le bouton 1 et 2 afin de détruire les chars qui apparaissent sur cette route avant qu'ils n'aient le temps de vous tirer dessus. Pas de danger par contre de la part des avions et des chars de la route de gauche car à cet endroit ils ne peuvent vous atteindre. (Joel PALUD).

● Vous n'avez qu'à appuyer en diagonale en bas à droite et sur le bouton 2. Vous recommencerez du début de l'étape, problème ça ne marche que 2 fois. Destroyer bien. (Jean-Marc ATZEMOPOULOS).

THE NINJA SEGA

● Pour atteindre le treizième niveau directement à partir du dixième niveau, il faut posséder tous les cinq (rouleaux) verts. Au dixième niveau, tirez sur la troisième lampe en pierre et rendez-vous invisible après ceci. La lampe se change en trappe qui vous mène directement au treizième niveau.

TIGER HELI

● Si vous avez une manette à tir automatique, activez la et faire droite + 2 lorsque l'hélicoptère descend, vous pourrez avoir ainsi jusqu'à 7 crédits. Au tout début du jeu, tirer une bombe à gauche de l'écran pour avoir 3 vies supplémentaires. (Daniel CHARBIT).

● Lorsque l'hélicoptère commence à atterrir pendant l'écran de présentation, restez appuyé sur la touche Droite puis pressez le plus vite possible la touche II, vous récupérerez ainsi un maximum de crédits.

PC ENGINE

● Vous pouvez continuer le jeu, si vous poussez le Joypad à l'écran de présentation, pendant que l'hélicoptère descend, vers la droite, tout en appuyant comme un fou sur le bouton 2. Vous en tierez au maximum six vies.

Par contre, vous pourrez obtenir trois vies, si vous descendez immédiatement après le départ du jeu l'hélicoptère dans la coin en bas à gauche et vous tirez après une bombe. Le bruit d'hélicoptère de réserve se fait entendre.

● Au début du premier stage, vous verrez apparaître une sorte de grand hangar rouge (ne pas confondre avec les maisons). tirez dessus une vingtaine de fois et vous obtiendrez un bonus de 10 000 points. Bonus qui n'est pas désagréable car vous obtiendrez une vie supplémentaire au bout de 30 000 points.

NINTENDO

TRANSBOT SEGA

● Il suffit de laisser le doigt appuyé sur le bouton 1 dès la page de présentation. Ne pas lâcher avant que le choix des options apparaissent: vies infinies, "Power" infinie, "Arm" infinie. On peut bien sur, tout choisir en même temps. (Jean-Jacques NOHALES).

● Appuyez sur les 2 boutons avant d'allumer la machine, allumez-la tout en gardant les boutons appuyés. Attendez que 4 offs apparaissent, puis appuyez sur haut, bas, gauche, droite. Vous aurez alors les vies infinies. (CHARBIT Daniel).

TMNT GAMEBOY

Pour regagner des vies : Pause Haut Haut Bas Bas Gauche Droite Gauche Droite et appuyer sur A et B. Cela ne sert qu'une fois.

Pour arriver dans les Bonus : au choix du stage : Select, et ensuite B et A, il y a un ? et vous apparaissez à droite.

TIME SOLDIERS SEGA

● Pour doubler le crédit des deux joueurs, il faut recommencer le jeu à un joueur; une fois délivré 3 otages dirigez-vous vers le futur. Une fois dans la zone du futur: faites apparaître le joueur numéro deux. Normalement vous arriverez sans aucun problème à la fin.

● Brancher les 2 manettes. Choisissez le mode 1 joueur. Quand le joueur 1 est mort utiliser le 2ème joueur. Vous pourrez ainsi finir le jeu. (Eric LIEBGOTT).

● Pour battre Ratto-Willis il faut se mettre derrière lui puis tirez avec de grosses bombes (si vous en avez).

● 1ere. éteignez la Sega, appuyez sur les boutons 1 et 2 des deux manettes et allumez la Sega. Appuyez jusqu'à la page de présentation.

2ème. Maintenant jouez à deux, prenez la manette 1 et avancez. Vous verrez le joueur 2 disparaître.

3ème. Enfin, il ne vous reste plus qu'à avancer et arrêter vos ennemis, car ils tireront sur le joueur 2 qui est invisible. De plus les gros ennemis ne tireront pas.

(Jean-Paul ORTS).

TOP GUN NINTENDO

● Niveau 1 : choisissez les T.11 HOUND. C'est une étape initiatique alors défoulez vous. Pour l'atterrissage, ralentissez modérément puis vers la fin accélérez.

Niveau 2 : Choisissez les T.22 WOLF . Détruisez les destroyers avec un missile, les fregates avec deux missiles et les sous marins avec un missile.

Chef ennemi : porte avions minsk : Tirez six missiles et c'est fini. Pour l'atterrissage, faites comme au niveau 1.

Niveau 3 : Choisissez les T33 TIGER. Détruisez les chars et les lance missiles avant qu'ils ne tirent pour détruire la base nucléaire. Tirez tous les missiles qu'ils vous restent.

Niveau 4 : choisissez les T33 TIGER .

(DAO-VU Pierre)

TRACK AND FIELD NINTENDO

● Pour battre un quelconque adversaire en escrime la technique est simple, mettez vous en arrière jouez de l'esquive en bloquant plusieurs fois puis baissez vous et marquez au ventre.

Si vous n'avez pas de manette turbo il vous sera très difficile de réussir ce soft. Mais pour ce qui est de la rapidité, vous pouvez encore utiliser un petit briquet rond et le frotter de gauche à droite cela vous fera doubler votre vitesse manuelle.

(lolo)

TROJAN

NINTENDO

● Pour avoir l'option continu à partir du deuxième étage, il faut pointer le Stick sur haut et presser Start en même temps.

(RUPERT Arnaud)

● Au second point de départ du deuxième étage, vous trouverez une vie supplémentaire. Pour la gagner, rendez vous à l'extrémité du lac , puis mettez vous à battre de l'épée. Dès que vous aurez frappé au bon endroit une vie supplémentaire apparaîtra.

(MONTHUREL Sebastien)

TRACK AND

FIELD II

NINTENDO

● Pour réussir plus facilement à gagner à la natation, il faut dès le signal de départ, appuyer en bas de la manette ce qui permet de nager en papillon plus rapide que (.....). Une fois lancé, laisser son doigt appuyé sur "B" ce qui permet de ne jamais s'arrêter pour respirer et en même temps appuyer répétitivement sur A pour pouvoir avancer plus vite.

(Stéphane BALBIANO).

VOLLEY BALL

NINTENDO

● Un truc pour contrer le ballon avec deux joueurs, appuyer sur le bouton a pour rassembler les trois avants, puis mettre la manette dans le sens du terrain adverse, sauter en même temps que l'adversaire et c'est le contre garanti.

(LEBRUN fabrice)

ZAXXON 3D

SEGA

● Si vous appuyez à l'écran de présentation sur "PAUSE", vous éliminerez l'effet 3D et obtiendrez la manipulation du vaisseau.

ZILLION II

SEGA

● Quand vous avez délivré Apple et Champ, dans les tableaux à pied branchez la deuxième manette quand vous êtes à moto, et appuyez sur un bouton, puis sélectionnez l'une des deux et votre énergie se mettra au maximum.

(GUERIN Cédric)

● Allez à droite du mur et quand le baron Ricks approche, continuez à courir à droite. Quand il rate JJ, tournez autour et tirez quand il saute.

ZILLION

SEGA

● Pour aller à une salle secrète, prenez l'ascenseur puis arrêtez-vous à la première intersection, aller à gauche jusqu'au mur puis tirer dedans plusieurs fois jusqu'à ce que la salle apparaisse.

● Pour vaincre le baron Ricks sans être blessé, déplacez vous vers le mur du côté droit. Lorsqu'il approchera, continuez de courir à droite car il essaiera de toucher JJ. Lorsqu'il le ratera, tournez autour et tirez lui dessus en sautant.

● Pour rendre JJ Apple ou Champs indestructibles, procédez comme suit:

Commencez par vous dégouter quelques cartes ID, continuez de jouer jusqu'à ce que JJ atteigne la chambre D3 (sur la carte), montez avec l'ascenseur jusqu'à la chambre du haut, ou il devrait y avoir une barrière de laser devant lui. Marchez lentement vers elle, mais ne la traversez pas. Lorsque l'énergie de JJ tombera au-dessus de 160, traverser la barrière et appuyer vers le bas. Si JJ tombe dans la chambre du dessous et n'a plus d'énergie, il sera alors indestructible.

VEIGUES

PC ENGINE

A la page de présentation, appuyez sur le bouton I, puis faire Reset. Puis, avant la page de présentation, en restant appuyé sur la diagonale haut-gauche, appuyez sur Select plusieurs fois. A la page de présentation, appuyez sur les boutons I et II en même temps, puis faire Reset, avant la page de présentation, en restant appuyé sur la diagonale haut-droit, appuyez sur Select plusieurs fois. Tout de suite après avoir allumé la console, en restant appuyé sur la diagonale bas-gauche, appuyez sur Select plusieurs fois.

VIGILANTE

SEGA

● Sur l'écran de présentation, allez en haut, à gauche, pressez les boutons feu, et vous pourrez choisir votre niveau de départ sur l'écran d'options en allant en bas ou en haut.

● Chef du 1er niveau:

Pour le tuer, il faut le coincer contre la camionnette. Pour cela, il suffit de lui donner des coups de pieds vers le bas. Dès que vous l'avez coincé, donnez-lui une série de coup de pieds vers le bas. Vous verrez, il perdra son énergie très rapidement.

Chef du 2ème niveau:

Le lâche est couché sur la camionnette. Pour le faire descendre, il suffit de s'approcher de la camionnette. Ensuite, donnez-lui une série de coups de poing dans la figure. Et n'hésitez pas, à vous approcher de lui pour lui donner des coups: il est presque inoffensif.

Chef du 3ème niveau:

Il faut d'abord lui enlever sa massue. Pour cela, rien de plus simple, donnez-lui des coups. Ceci fait, donnez-lui des coups de poing vers le bas.

Chef du 4ème niveau:

Il faut lui donner des coups de poing sautés, car le chef de ce niveau est sur une plate-forme. Dès qu'il est descendu, utilisez la même technique que pour le chef du 3ème niveau.

Chef du 5ème niveau:

Donnez-lui tout simplement des coups de poing vers le bas.

WIZARD & WARRIORS

NINTENDO

● Pour sortir d'Ironspin, vous devez collecter 200 diamants, la clef bleue et avoir battu le squelette. Ce dernier commence tout petit et au fur et à mesure que vous le combattez, il grossit de plus en plus.

● Pour avoir un maximum de pierres précieuses, allez au deuxième niveau en bas vers la gauche après avoir trouvé la clef rouge et la clef bleue. Passez par la porte bleue pour chercher la clef rose. Puis sautez sur le rebord voisin et, une fois dessus, sautez en l'air autant de fois que vous pouvez pour obtenir au moins 20 pierres précieuses. Au troisième niveau allez tout droit à la porte vers le haut pour avoir des pierres. Au quatrième niveau il y a de nombreuses portes secrètes qui cachent des pierres. Le "Manteau des Ténèbres" les rend visibles.

Au septième pays vous pouvez chercher la clef rouge sur la pointe de la tour de gauche. Dans les tours du centre et de droite vous trouverez la pomme du royaume, le calice et le trésor. Au pied de la tour, une porte vous mène vers le Superboss que vous vaincrez à l'aide du manteau des ténèbres.

WONDER BOY 2

PC ENGINE

● Pour continuer avec vos armes et votre argent, après votre perte. Quand vous devez réappuyez sur START appuyez en même temps sur UP.A.B et START.

(DUBRAC Quentin).

VALIS II

PC ENGINE

Pour avoir la chance de mater tous les dessins animés de ce jeu, appuyez sur Run, attendre la page de présentation, allez vers le haut, appuyez sur le bouton I, sur Select, bouton II, allez vers le bas et appuyez sur Run. Voilà, c'est fini, maintenant asseyez-vous confortablement et regardez.

C'est pas vraiment une astuce mais c'est assez marrant. Allez donc au niveau quatre, montez tout en haut de la plate-forme et sautez. La jupe de la gente demoiselle se soulèvera. Alors, de quelle couleur est sa culotte ?

WONDER BOY

● Pressez n'importe quelle touche de direction et faites un RUN sur l'écran de présentation afin de continuer la partie et conserver ainsi tous les articles collectés jusque là.

PC ENGINE

● Au niveau deux au dessus de la lave, monter à la troisième plateforme, il y a une porte secrète vous y trouverez la lettre de catherine. Catherine se trouve dans le village du niveau quatre sur la droite de la plateforme, elle vous échangera la lettre contre une flûte.

Au niveau 5 sur le sol du troisième Madman se trouve une porte secrète dans laquelle il y a un gorille qui mort vous donne une épée. Lorsque l'on continue, on arrive a un bar, là vous prenez deux verres d'ale le barman vous donnera une lettre pour Betty. Lorsque vous arriverez au 4 plateforme qui bouge allez à la plateforme marron à gauche il y a une porte secrète. Continuer votre chemin comme l'indique la flèche, au premier trou vous tomber à l'étage en dessous. Retombez encore puis allez à gauche, il y a une boutique, dedans se trouve Betty. Prenez deux verres d'ale au second elle vous donnera la réponse à la question du sphinx. Vous le trouverez en allant toujours vers la droite. Au niveau 7 lorsque vous arrivez au chevalier bleu, tuez le et allez à droite. Vous arriver à une échelle, montez en haut vous jouez automatiquement de la flûte. Lorsqu'il a fini allez à droite vous arriverez à un chateau. Entrer dedans faites le entrer. Vous ressortirez à l'entrée. Allez à gauche et retuer le chevalier. Ensuite vous sortez du niveau : 7.

(Nicolas LAUSTRIAT)

● Quand vous êtes dans une taverne, si vous prenez le verre le plus cher, vous récupérerez un coeur d'énergie. Si vous prenez le verre le moins cher, vous récupérerez un demi-coeur d'énergie. Tant que vous y êtes, écoutez les informations que vous donne le tavernier.

● Pour gagner facilement, passer le 1^{er} niveau et à l'image où l'ont voit le numé-ro d'AREA et du ROUND, faire 2 X bouton 1, 2 X bouton 2, les 2 boutons en même temps et choisir le niveau 9.4. (VILLEMIN Frédéric).

● Au début du jeu, vous trouvez beaucoup de magasins, mais vous n'avez pas beaucoup d'argent. Frap-pez donc à la première porte pour obtenir le glaive et la potion réparatrice. Maintenant, faites "Pause". pendant 37 fois et vous obtiendrez 45 écus d'or. Répétez ce truc autant que vous voulez.

Au niveau 11, vous avez le choix entre le rubis et la cloche. Cette dernière vous servira au niveau 12, car elle sonne à chaque embranchement pour vous indiquer le chemin à suivre ; tandis que le rubis vous permettra de faire perdre plus d'énergie au dragon rencontré à la fin du niveau, si vous le frappez à la tête.

Mais si vous connaissez le chemin, prenez évidemment le rubis.

SEGA

WONDER BOY III

● Pour avoir la possibilité de continuer après chaque partie, tapez 68K dans la table des hi-scores. Pour obtenir les chiffres il suffit de maintenir la touche Select appuyer.

(Destroy)

● Toujours à la page de présentation appuyez sur les touches: Haut, Bas, Gau-che, Droite, Select, Gauche dans cet ordre. Vous pourrez alors continuer autant de fois que vous le désirez.

● A la page d'intro, pressez les touches I et II durant l'écran de présentation. La liste des différents sons et musiques apparaîtra.

PC ENGINE

SEGA

● Arrivé à l'homme faucon, monter en haut de la tour et aller à gauche. Vous arriverez à une porte entourée de briques cassables (la première de celles qui sont le plus en haut vous donne un gros coeur). Casser en quelques unes et entrer dans la porte. Vous serez dans une salle où l'on peut faire des briques. Faites une brique sur l'étoile au milieu de l'écran (avec deux sabres magic). Après casser cette brique (en changeant d'épée). Un pont d'interrogation en sortira prenez le. Une porte secrète apparaîtra. Entrez dedans vous arriverez à un château, entrez dedans vous serez sur le parcourt de l'homme faucon. Quand vous êtes en homme faucon, voler au dessus du mur à droite du village (ne descendez pas dans le trou, il y a de l'eau). La troisième porte de ce village contient un trésor, continuez jusqu'à la fin du village, ensuite volez en face vous arriverez au chateau du dragon Meka. Entrez dedans et faites le labyrinthe comme avec l'homme lézard, allez jusqu'à la salle du dragon, mais à sa place, il y a un trésor de quarante bourses et un gros coeur. Pour sortir du chateau, faites le même chemin qu'avec l'homme lézard. Je vous rapelle le code de l'homme Faucon: 7WTJ PTX ZY7A 3VX

(Nicolas LAUSTRIAT)

● Quelques mots de passe: premier tableau = homme lézard : AC3E 004A 927

Deuxième tableau: homme souris : NF3V 1CG CGDE XD8

Troisième tableau: homme piranha : PXTL PML F5W 43L

Quatrième tableau: homme lion : TKC3 YTW PDPF R7A

Cinquième tableau: homme faucon : 7WTJ PTX ZY7A 3VX (BELLET)

● Pour reprendre le jeu transformé en homme faucon : Y20V-DDS-VYEP-9RN

Pour reprendre le jeu transformé en homme piranha : ECVG-KKR-8RYP-KBE

Pour reprendre le jeu transformé en homme lion : TKC3-YTW-DD.P.F-R7A

Pour reprendre le jeu transformé en homme souris : NF3V-1CG-CGDE-Y.D.8

(GRIFFON Bertrand).

Le château du dragon bleu est représenté tel un petit labyrinthe. Si vous prenez le mauvais chemin, vous évoluez dans une boucle sans fin. Evitez cela et cherchez à atteindre un vaisseau spatial. Une fois face au dragon, sautez en l'air et frappez sa gueule à l'aide de votre glaive. La bouteille de guérison et votre énergie entièrement rechargée devraient empêcher le feu du dragon de vous balayer. Avant de vous faire toucher par la flamme bleue pour que le jeu continue, ramassez un maximum de pièces de monnaie. Une fois transformé en dragon, vous devez toujours avancer vers la droite jusqu'à un endroit où des pierres tombent : ne vous occupez ni du personnage rouge aux clefs, ni des pierres qui finiront par former un escalier vous permettant de quitter le château.

Vous vous trouverez alors au village natal de Wonderboy et vous apprendrez à la première porte le mot de passe grâce auquel vous pourrez continuer le jeu plus tard. Il faut ensuite entrer deux portes plus loin à gauche et sauter en bas. Dans la pièce où vous vous trouverez, il y a vers la droite une caisse avec un coeur. Sortez de nouveau et entrez par la porte avec une fenêtre qui cache un magasin dans lequel on peut acheter un "Mithril Shield", un "Mithril Armor" et encore autre chose qu'on ne vous offre uniquement si vous avez au moins une pierre de charme. Pour se procurer celle-ci et de l'argent, entrez par la porte sous le magasin. Vous vous trouverez dans l'eau, nagez vers la droite. Le paysage que vous atteignez grouille de monstres. Cueillez un maximum de pièces de monnaie et sautez dans l'eau pour y trouver de nombreuses pièces, puis lutez contre le dragon. En avançant sous l'eau vers la gauche, passez, chargé de pièces et d'une pierre de charme par une porte qui vous ramène au village. Au magasin tout à fait à gauche vous pouvez acheter des coeurs. Muni de l'armure, du bouclier et de l'arme choisi d'avance, vous achèverez votre premier ennemi.

Dans le paysage tout à fait à gauche, vous trouvez une caisse derrière une des portes qui contient une clef (l'autre porte est un magasin sans intérêt pour le moment). Cette clef ouvrira la porte en haut de la tour, et puis, en allant toujours vers le haut et en passant par une autre porte, vous atteignez un désert. Là, le Superboss vous attend à gauche, entouré de plantes crachant du feu que vous achèverez d'une balle de feu. Après avoir sauté à travers les balles crachées par les animaux rampants, laissez vous tomber sur eux et vous vous trouverez dans un couloir sous l'eau. Parcourant ceci vers la gauche, vous passerez par une nouvelle porte. Pour continuer, il faut exterminer les deux nuages aux lunettes, en les grillant au lance-flamme lors d'un grand saut. Puis avancez sur la pyramide vers le haut, redescendez-la jusqu'au sphing près d'une porte. Soufflez le gnome qui la garde au lance-flamme. Derrière la porte il y a un coeur. Puis retournez vers la fosse devant la pyramide et montez à l'intérieur de celle-ci vers le haut. Une dernière porte vous offre un coeur. Une fois atteint la pointe de la pyramide, il faut, après avoir traversé la porte, commencer par foncer, car ainsi les grenouilles vertes et les têtes qui tirent sur vous, ne vous atteindront pas. Attention pendant la deuxième partie, avant d'atteindre le dragon de la pyramide qui tire avec des trèfles à quatre feuilles. Tirez sur sa gueule avant qu'il monte et tirez chaque fois qu'il s'élève un peu plus. Après trois sauts du dragon, vous ne pouvez plus l'atteindre, par contre il faut

toucher les trèfles à quatre feuilles et courir en-dessous de lui lors de sa prochaine attaque. Recommencez jusqu'à être transformé en souris. Après avoir couru sur les murs à damier, vous pourrez ainsi passer par une fente dans le plus bas étage de la pyramide. Dans cette pyramide il faut à tout prix acheter le "Dancing Shield". Derrière une des deux portes se trouve une autre caisse, l'autre porte mène au village natal.

A l'est du village, vous trouverez dans la tour qui doit mener au paysage désertique, vous aurez également des parois en damier. Comme il n'y a pas d'achat possible là-haut, essayez de monter sur le mur le plus à l'ouest du village. En haut, vous apercevrez un autre shop, mais sans possibilité d'achat. Continuez donc jusqu'à un endroit où vous verrez des rochers et où des nuages binoculaires font pleuvoir des météors. Continuez à courir sans toucher les rochers. Quand les météors commenceront à pourchasser Wonderboy, arrêtez-vous et laissez-les s'écraser contre votre bouclier. Vous arriverez à un petit labyrinthe dans lequel dansent des étincelles rouges. Sans possibilités d'achat.

A l'endroit sombre, une jungle, où vous entrez après, vous rencontrerez des souris, des étincelles, des squelettes avec ou sans tête et des plantes cracheuses de feu. Avancez avec précaution, tuez un maximum de monstres et récoltez le plus de pièces d'or possible.

A la fin du niveau, vous avez deux choix : en prenant le trou dans le sol, vous vous trouverez dans l'eau, et, le long du mur, avancez vers le haut et à droite en achevant les étincelles dans l'eau au glaive. Derrière cette porte, vous trouverez un petit coeur dans le coffre et trois bouteilles de médecine au magasin. Il faut donc avoir de l'argent pour les acheter. Soyez économique avec cette médecine, elle vous servira contre le Super Ennemi. Repartez par l'eau, en passant par les étincelles et le long du mur vers le haut. Vous verrez une petite porte tout en haut, sur une plate-forme à carreaux. Continuez néanmoins à avancer vers le haut et sautez seulement au milieu du mur pour atteindre la plate-forme. Poussez le Joypad immédiatement vers le bas pour coller au mur et ne pas tomber après le saut. En passant par la porte, vous entrez dans une nouvelle étape du jeu. Vous vous retrouverez dans un couloir à damier duquel un chemin mène vers le bas, un autre à gauche. Laissez-vous tomber vers le bas et vous trouverez une porte, derrière laquelle vous obtiendrez deux petits coeurs et une médecine. A partir de là, un long chemin vous mène en serpentes lentement vers le haut. Vous rencontrerez des poissons qu'il faut combattre en sautant vers le haut, puis des types bizarres lanceurs de boules de feu auxquelles on échappe facilement en rampant en haut ou tout en bas. On rencontrera le deuxième Supermonstre derrière une porte. Il a l'air mignon, mais il faut appliquer une technique pour l'avoir : il s'en va vers le bas et ondule sur le sol. Il faut sauter deux fois par-dessus son corps pour le faire réapparaître. Guettez-le et touchez-le tout de suite à la bouche. Recommencez ce jeu. Si jamais vous n'êtes touché par ses flammes, mettez-vous carrément devant lui et les flammes passeront par-dessus la tête de Wonderboy. Quand le dragon est achevé, la flamme bleue vous transformera cette fois-ci en "Piranha-Man", forme sous laquelle vous pourrez explorer à l'aise tous les recoins sous l'eau.

Pour gagner beaucoup d'argent et de coeurs lorsque vous tuez vos ennemis ou lorsque vous ouvrez des coffres, il faut prendre l'épée "lucky sword". La meilleure épée est "legendary sword". Le meilleur bouclier est "legendary shield". La meilleure armure est "legendary armor". L'épée "magical saber", fait apparaître des blocs dans certains sables. L'armure qui vous permet d'aller dans la () sans perdre de vie s'appelle "dragons mail". Avant d'aller combattre un dragon sélectionnez l'arme tonnerre (si vous en avez), et servez-vous en contre le dragon. Lorsque vous pouvez détruire les blocs destructibles, allez voir la salle où il y a le sphinx : détruisez quelques blocs et sautez dans le vide, il y aura 7 coffres. Une fois transformé en oiseau, retournez au château du départ il y aura une épée puis prenez le code. Eteignez la console, rallumez-la, et retournez au château du départ. Il y aura un coffre avec 40 bourses et un gros coeur. Pour tuez le dernier dragon il faut lui mettre des coups d'épée sur la tête du bas. Pour se transformer en souris, le dragon est dans la pyramide. Pour se transformer en poisson, le dragon est dans un château. Pour se transformer en lion le dragon est dans un bateau sous l'eau. Pour se transformer en lion le dragon est dans une maison sous terre. Pour se transformer en homme, le dragon est dans un château dans le ciel. (OBERHOLZ Cédric).

● Achetez d'abord une bague de saphir chez l'épicier pour 1000 écus d'or que vous donnerez au borgne du bistrot. Il vous en donnera 1500 écus dont vous achetez un glaive et un bouclier. Puisque même pour l'équipement le moins cher il vous manquera 100 écus, il ne vous restera qu'une solution : tuer des monstres. Devant la ville, attaquez les petits chevaliers bleus avec le glaive. Si vous avez tout votre équipement, allez voir le maire-femme de la ville et vous gagnerez un niveau. Maintenant, vous pouvez partir pour le village voisin. La soeur du maire vous passera encore à un niveau plus haut. Mais là, pas de repos : dans un temple, vous découvrez des caisses remplies de trésors, mais pas toutes vont s'ouvrir. Vous avez besoin d'une clef que vous obtiendrez seulement plus tard. Le démon vert vous attendra au niveau 5. Après l'avoir éliminé, pénétrez dans les étages supérieurs et remplissez vos poches avec les trésors dans les caisses. Les ennemis ne vous poseront pas trop de problèmes. Arrivé dans la mine d'argent, évitez les attaques d'abord, videz les caisses aux trésors, sauf si vous avez trouvé la clef aux trésors au temple. Au bord du petit lac, de bonnes surprises pour votre porte-feuille vous attendent également. Alors vous possédez assez de force pour affronter les monstres dans la mine. Si vous possédez le Time-Ring, vous pouvez diminuer la vitesse des monstres.

Maintenant partez pour la fameuse "Tower of Doom". Ici vous devez trouver les trois autres livres pour terminer avec succès le jeu.

Dans la tour, vous serez mis en prison à la porte aux trois anneaux à serpents. Au bout d'un moment on vous libérera, mais on vous aura dépouillé avant de toutes vos armes. Après la prison, vous rencontrerez un vieillard qui vous lèguera le ruban d'ornement bleu grâce auquel vous éviterez d'être mis en prison une deuxième fois. Il vous servira aussi plus tard. Recherchez maintenant vos objets d'argent perdus. Si vous trouvez le "Evil Ring", ne vous en servez qu'en le combinant avec le "Blue Neckless", sinon, vous perdez toute votre force.

Dans le couloir long on vous retire constamment de la force vitale, buvez une de vos médecines et vous vous en sortirez. Un autre obstacle : les salles aux miroirs : sans cartes vous ne pourrez vous en sortir. Cartographez donc après chaque miroir les salles et donnez leur un numéro pour trouver le chemin, un des miroirs devant être traversé deux fois. Vous ne pouvez libérer la princesse grâce au "Evil Ring". Mais servez-vous de ceci uniquement en combinaison avec le ruban bleu. Après sa libération, la princesse déclarera qu'il vous faudra un glaive spécial pour achever le Super Méchant.

● Voici comment commencer le jeu et peut-être arriver à la fin. Au début du jeu vous devrez acheter une épée et une armure, après sortez du village, passer le pont, aller en bas à droite près du lac, tâter le coin haut-droit du lac et vous trouverez le "gold pedestal" que vous échangerez contre de l'argent. Au town marchand du village. Vous lui achetez le squire ring que vous échangerez contre de l'argent au troisième homme du bar. Après cela, vous irez chez la sorcière "seers house" en mettant le bouclier, l'épée et l'armure. Celle vous donnera un cristal. Après vous irez au deuxième village qui se trouve entièrement à droite. L'entrée se trouve tout près de l'entrée de la mine. Vous irez à la dernière maison au fond du village c'est Jebas House. Elle vous donnera la clé pour entrer dans le palace qui se trouve tout en haut. Vous trouverez le ruby que vous échangerez contre de l'argent au premier village chez le town marchand. Après vous pourrez acheter des armes et des protections. Vous retournerez à la place pour tuer le boss mais pour cela il faut être au moins au niveau 4. Alors il faudra tuer beaucoup de monstres. Dans le palace il y a un passage secret. Vous le trouverez en mettant le masque dans la partie du château où il y a des monstres bleus et des espèces de lion. Il se trouve près d'une statue bleue. Alors vous vous battez contre une chenille il faut être au niveau 7. Vous aurez un livre après cela vous retournerez au premier village chez la sorcière "seers house" d'ailleurs elle sera assassinée. Là vous aurez le deuxième livre. Alors vous irez dans les mines. Et aller au troisième boss pour le tuer il faut être au niveau max et avoir la quatrième épée pour avoir cette épée. Vous aurez sûrement une orange trouvée dans les coffres. Alors vous irez près du port et vous toucherez le plus gros arbre. Il vous dira d'aller voir son ami qui se trouve en bas à gauche. Alors il vous donnera la quatrième épée. Vous retournerez dans les mines et vous tuerez le troisième boss il vous donnera le troisième livre. Après cela vous retournerez au palace à l'entrée. Aller à droite toujours, vous verrez une maison et là l'homme vous fera entrer dans le tower. (mais attention avant d'aller chez lui il faudra aller au deuxième village, faire lire les trois livres chez Yebas house). Dans le tower il existe un passage secret. Il se trouve dans une salle où il y a sur une ligne droite que des statues à trois têtes. Mettez le masque vous le verrez. Attention dans le Tower quand vous rentrez dans une salle il faudra toujours sortir par ses autres portes, mais jamais par celle que vous serez entré. Autrement vous tournerez en rond.

Suppléments : Quand vous aurez trouvé les Silver Bells, aller au deuxième village chez le chef et là vous aurez une surprise. Dans le Tower vous vous ferez emprisonné (c'est obligatoire). Remettez vos armes épée, bouclier et armures. Alors quelqu'un viendra vous délivrer.
(Pascal FEJEAN)

ZENDOLON

LYNX

● Tapez le code TRYX. Au début du stage, mettez le shield en marche et descendez vers le bas sur le sol et rentrez dans la porte ; vous serez alors à un niveau spécial où vous pourrez vous attaquer aux têtes des programmeurs.

● Voici la liste de tous les codes :

ZYBX BYTE
NEAT BETA
ZYRB TRAX
SRYX ZEBA

XRAY TRYX
NYXX STYX
ANEX YARB
YARR BREX
EYES ZEST
BARE ZORT
STAX STAB
SZZZ BOXX
RAZE TENT
TERA STAR
SSSS SEEB
SNEX ZAXX

BROT STOB
XTNT BOTZ
SNAX ZETA

Pour tuer le dernier Alien, il faut foncer dans "le tas d'yeux" avec le bouclier"
(Paul GERIN)

ZOOM

MEGADRIVE

Pendant la page de présentation, faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, puis pressez A et B : un nouveau menu apparaît, avec de nouvelles options permettant de découvrir de nouveaux niveaux.
(Laurent LEMONNIER)

ZELDA

NINTENDO

● Tout d'abord un truc qui vous permettra de commencer directement à la mission 2, il faut entrer comme nom "zelda 2". Pour les jackpots, sachez que c'est souvent la pièce du milieu qui gagne. Pour aller à l'écran qui se trouve tout en haut et tout à droite, il y a un escalier invisible qui permet d'y accéder. Cet escalier se trouve là où il y a les jackspots, c'est à dire juste au dessous, mettez la manette vers le haut environ au milieu de l'écran et vous monterez dans la pierre et entendrez un petit bruit. Maintenant, passons

aux objets de la première mission : le bracelet puissant se trouve sous un "armos", au nord du niveau 4 : grâce à la carte, comptez six écrans à partir du bas et cinq écrans à partir de la gauche. Touchez l'Armos qui est en haut à droite et vous verrez sous lui le bracelet puissant. La bague bleue se trouve sous un Armos, au coin du lac du level quatre : grâce à la carte, comptez cinq écrans à partir du bas et cinq écrans à partir de la gauche, touchez l'Armos qui est en haut et au milieu, un escalier apparaît sous lui, descendez-y et

vous verrez un marchand qui vend la bague bleue, mais à 250 rubis. L'épée magique se trouve dans le cimetière : 6ème écran à partir du bas et 2ème écran à partir de la gauche: il faut pousser une tombe. Aux forêts perdues, pour aller à l'écran qui est juste à gauche il suffit de faire : Nord, ouest, sud, ouest et une musique vous avertira. On peut également rentrer dans la cascade ou une vieille femme vous dira des renseignements si vous la payez. Sauvez la princesse. (Remy Frédéric)

**LE S.O.S.
DE
TOUS LES
CONSOLEUX**

24H SUR 24

ZELDA II

NINTENDO

● L'emplacement des différentes vies supplémentaires : dans Hyrule, il y a six vies supplémentaires à récupérer. Il y a une vie dans le Sude de la bridge. Aussi dans le nord de la Swamp of Saria. Vous en trouverez aussi dans la Graveyard. Et aussi dans le Nord de Kuruso. ET encore dans le palace 6, palace 7. (Lolotte)



● 1er palais : il se trouve en haut à droite de la carte, pour tuer le MPS (monstre protecteur de la statue), il faut lui donner des coups dans la tête au moment où il veut vous toucher.

2ème palais : Il se trouve presque en dessous du château du nord (lieu de départ), mais pour y arriver, il faut faire un détour par la caverne qui est sous ruto-ville. Pour détruire le MPS, il faut lui donner des coups dans sa tête.

3ème palais :

Pour y arriver, il faut avoir le pouvoir de se transformer en fée et aller sous la tombe du roi (il y a un passage secret). Pour tuer le MPS, il faut d'abord trouver un escrimeur dans mido ville. Il vous permettra de donner des coups vers le bas.

4ème palais : il faut d'abord prendre la porte avec le radeau (se trouvant dans le troisième palais). Allez tout droit jusqu'au chemin, une fois là, montez pour prendre la grotte. Une fois cette caverne traversée, il faut aller à gauche, puis prendre le pont ensuite traverser le mini labyrinthe. Pour tuer le MPS de ce palais il faut

d'abord avoir le pouvoir de la réflexion. Si vous l'avez alors abaissez vous, ne bougez plus et essayez de réfléchir les ondes du fantôme pour qu'il les recoive. C'est la seule manière de le tuer.

5ème palais : une fois sorti du quatrième palais, refaites le labyrinthe en sens inverse, repasser sur le pont et descendre direction la mer. Grâce aux bottes, vous pouvez marcher sur certaines parties de cette eau, alors allez à droite dès que vous le pouvez, vous arriverez alors au cinquième palais. Pour tuer son MPS, son point faible est son ventre. Il faut donc avancer, taper puis reculer pour éviter son arme en forme de yoyo.

Lieu où se trouve la clé magique et le 6ème palais :

La flute est l'objet du cinquième palais. Une fois sorti de ce palais allez à droite jusqu'à un endroit qui se situe quelques cases après un chemin. Descendez jusqu'à une araignée qui barre le passage, mettez vous juste au dessus de cette araignée et jouez de la flute. Ce passage sera alors libre. Suivez alors le chemin jusqu'à un ponton. Ni allez pas, mais longez plutôt la rivière vers la forêt. Entrez dans la caverne qui se trouve à proximité (pas celle des marais). Lorsque vous sortirez de l'autre côté, détruisez tous les arbres, jusqu'à ce que vous trouvez un village caché. Dedans vous trouverez un vieil homme qui vous donnera le pouvoir du sortilège. Une fois que vous l'aurez, aller le plus à droite possible de ce village et utiliser le. Il y aura alors une caverne qui apparaîtra. C'est à cet endroit que se trouve la clef magique pour trouver le sixième palais, il faut aller entre trois rochers (ils sont à proximité du village) mais il faudra repasser par la caverne et continuer votre route vers la droite afin de se retrouver de l'autre côté du ponton, ainsi vous verrez les trois rochers. Et jouer de la flute.

6ème palais : Pour tuer son GPS il faudra lui donner des coups dans la tête.

Le pouvoir du tonnerre : Ce pouvoir se trouve dans la ville morte à côté du sixième palais.

7ème palais et dernier : Partez de l'araignée, suivez le chemin jusqu'au cimetière et descendez pour suivre un autre chemin (visible). Suivez ce chemin et vous arriverez à l'ultime palais. Voici le chemin à suivre, bas, gauche, bas, droite, droite, bas, droite, bas, bas, droite, gas, droite, bas, droite, bas, bas, gauche, bas, droite, bas, droite. Et là, vous arrivez au Phoenix. Il faudra pour le détruire utiliser le pouvoir de la foudre afin qu'il devienne bleu. Une fois cela fait, donnez lui des coups dans sa tête. Ensuite continuez à droite et là, vous devrez affronter votre double dans un ultime combat.

Il est toujours possible d'aller dans les directions indiquées. Donc prenez garde aux hologrammes (il y en a un aussi dans le cinquième palais).

(LALLAIN CEDRIC)

NE MOUREZ PLUS !

(une exclusivité Joystick)

LA BIBLE DES POKES

joystick

HORS SERIE
SUPPLEMENT AU N° 8

1ère PARTIE DE A à L

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



TU NE FERAS
POINT DE
GAME OVER

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

La bible des pokes contient des milliers de trucs, d'astuces, de patches, de cheat modes, de plans et de solutions pour tous les jeux sur tous les micros et consoles. Un must indispensable à posséder absolument.

**LE VOLUME 1
EST
EN VENTE**

PAR CORRESPONDANCE

A SAISIR D'URGENCE !

**40 FRANCS
SEULEMENT**

**ATTENTION: CE HORS-SERIE N'EST PAS
INCLUS DANS L'ABONNEMENT**

BON DE COMMANDE
(à découper, photocopier ou recopier)

OUI ! Je veux recevoir le volume 1 de "LA BIBLE DES POKES", chez moi. Je joins un chèque de 40F à l'ordre de JOYSTICK, 103 boulevard Mac Donald - 75019 PARIS

NOM: _____
PRENOM: _____
ADRESSE: _____
CODE POSTAL: _____ VILLE: _____
AGE: _____ ORDINATEUR: _____

NECTARIS	PC ENGINE	157
NEMESIS	GAMEBOY	157
ORDYNE	PC ENGINE	157
OUT RUN	SEGA	157
P 47	PC ENGINE	157
PAC LAND	PC ENGINE	157
PARANOIA	PC ENGINE	157
PC KID	PC ENGINE	159
PHANTASY STAR	SEGA	160
PHANTASY STAR II	MEGADRIVE	158
PIT POT	SEGA	158
POSEIDON WARS	SEGA	158
POWER STRIKE	SEGA	158
PRO WRESTLING	NINTENDO	158
PSYCHO FOX	SEGA	158
PUNCH OUT	NINTENDO	159
Q-BILLON	GAMEBOY	161
QUARTET	SEGA	161
R-TYPE	PC ENGINE	161
R-TYPE	SEGA	161
R-TYPE II	PC ENGINE	162
R.C. PRO A.M.	NINTENDO	163
RAD RACER	NINTENDO	163
RAMBO III	SEGA	163
RAMPAGE	SEGA	163
RASTAN	SEGA	162
RED ALERT	PC ENGINE	163
ROBOT WARRIOR	NINTENDO	163
ROCKY	SEGA	163
RUSH'N ATTACK	NINTENDO	162
SAFARI HUNT	SEGA	163
SECRET COMMANDE	SEGA	164
SHANGAI	SEGA	164
SHINOBI	PC ENGINE	166
SHINOBI	SEGA	166
SIMON'S QUEST	NINTENDO	167
SLIME WORLD	LYNX	168
SNAIL MAZE	SEGA	163
SOCCER	NINTENDO	163
SON SON II	PC ENGINE	163
SPACE HARRIER	PC ENGINE	164
SPACE HARRIER	SEGA	164
SPELLCASTER	SEGA	164
SPELLCASTER	SEGA	165
SUPER HANG ON	SEGA	164
SUPER MARIO BROSS	NINTENDO	169
SUPER MARIO II	NINTENDO	164
SUPER MARIO LAND	GAMEBOY	165
SUPER SHINOBI	MEGADRIVE	168
SUPER THUNDERBLADE	MEGADRIVE	169
SUPER VOLLEY BALL	PC ENGINE	169
TALES OF THE MONSTER	PC ENGINE	169
TATSUJIN	MEGADRIVE	169
TEDDY BOY	SEGA	169
TENNIS ACE	SEGA	169
THE GOONIES II	NINTENDO	169
THE NINJA	SEGA	170
THUNDERBLADE	SEGA	169
TIGER HELI	NINTENDO	170
TIGER HELI	PC ENGINE	170
TIME SOLDIERS	SEGA	170
TMNT	GAMEBOY	170
TOP GUN	NINTENDO	170
TRACK AND FIELD	NINTENDO	170
TRACK AND FIELD II	NINTENDO	170
TRANSBOT	SEGA	170
TROJAN	NINTENDO	170
VALISE II	PC ENGINE	171
VEIGUES	PC ENGINE	171
VIGILANTE	SEGA	171
VOLLEY BALL	NINTENDO	171
WIZARD & WARRIORS	NINTENDO	171
WONDERBOY	PC ENGINE	172
WONDERBOY	SEGA	172
WONDERBOY II	PC ENGINE	171
WONDERBOY III	PC ENGINE	172
WONDERBOY III	SEGA	172
WONDERBOY III	SEGA	173
Y'S	SEGA	174
ZAXXON 3D	SEGA	171
ZELDA	NINTENDO	175
ZELDA II	NINTENDO	175
ZENDOLON	LYNX	174
ZILLION	SEGA	171
ZILLION II	SEGA	171
ZOOM	MEGADRIVE	175

INDEX

OUI, JE M'ABONNE A JOYSTICK!

2 formules au choix

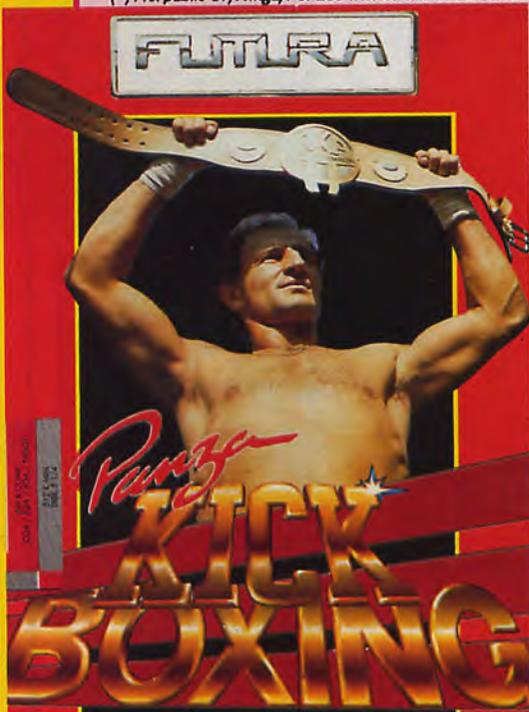
FORMULE 1

289 F d'économie! (*)
ABONNEMENT D'UN AN
+ PANZA KICK BOXING

275 F + 289 F = **275 F** au lieu de 564 F!
 Soit une économie de 289 francs!

(offre valable pour la France métropolitaine uniquement)

(*) Prix public ST/Amiga/PC: 289 francs. CPC DK: 249 francs. CPC K7: 199 francs.



C'est un véritable cadeau de Noël que vous fait Joystick: en vous abonnant pour un an (11 numéros), non seulement vous recevrez régulièrement votre exemplaire de Joystick à domicile, mais en plus, vous recevrez gratuitement le logiciel Panza Kick Boxing de Loriciel, sous le format que vous pouvez choisir: CPC K7, CPC DK, ST, Amiga, PC 3"1/2 ou PC 5"1/4. En plus, vos petites annonces sont prioritaires et vous gagnez 60 minutes de connexion en 3614 sur le serveur 3615 Joystick.

en 3614 sur le serveur 3615 Joystick.

FORMULE 2

55 F d'économie!
ABONNEMENT D'UN AN
(11 NUMEROS)

11 x 25 F = **220 F** au lieu de 275 F!
 Soit une économie de 55 francs!

Vous n'êtes pas branché boxe thai? Ce n'est pas grave, nous vous proposons de réaliser 55 francs d'économie en vous abonnant pour un an (11 numéros); vous recevrez tous les mois votre Joystick à domicile. Vos petites annonces sont prioritaires et en plus, vous gagnez 60 minutes de connexion en 3614 sur le serveur 3615 Joystick.

CPC . AMIGA . ST . C64 . PC . NEC . NINTENDO . SEGA

NUMERO 11 - DECEMBRE 90 - 25 F

joystick
 LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

324 PAGES

REPORTAGE :
LE JAPON
 EMPIRE DES SOFTS

3 SUPER CONCOURS
50 000 F
DE PRIX
à gagner!

SUPPLEMENT
CONSOLES
 NEWS
 MAGAZINE N°6

INTERVIEW
BITMAP BROTHERS

T 2788 - 0111 - 25.00 F

BULLETIN D'ABONNEMENT

(à remplir et à renvoyer à JOYSTICK, Service abonnements, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris)

Je choisis la formule 1. J'envoie 275 francs et vous créditez le pseudo: des 60 minutes de crédit T2 (le pseudo en question doit déjà exister sur le serveur). Vous m'envoyez Panza Kick Boxing pour la machine suivante:

- CPC K7 CPC DK
 ST Amiga
 PC 3"1/2 PC 5"1/4

Entourer les numéros choisis

Je choisis la formule 2. J'envoie 220 francs et vous créditez le pseudo: de 60 minutes de connexion en T2.
 Abonnement Europe: 380 francs
 Reste du monde (par avion): 500 francs

Nom:

Prénom:

Adresse:

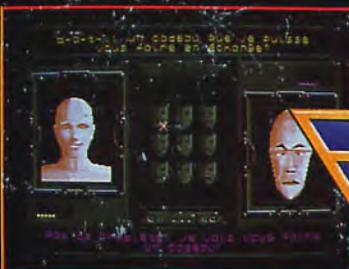
Code Postal: [] [] [] [] [] []

Ville:

Age: Ordinateur:

LA BIBLE DES POKES est un supplément au numéro 12 de **JOYSTICK** - 103 boulevard Mac Donald, 75019 PARIS •
Tél. : (1) 40.35.38.38 • Fax : (1) 40.35.16.47 • **JOYSTICK** est une publication mensuelle éditée par **LE GROUPE
SIPRESS** - 103 boulevard Mac Donald, 75019 PARIS • **SERVICE TELEMATIQUE** : 3615 JOYSTICK - **SYSANIM** : Seb -
Centre serveur : **AZURSOFT** • **DIRECTEUR DE LA PUBLICATION** : Marc Andersen • **REDACTEUR EN CHEF** : Henri
Legoy • **REDACTEUR EN CHEF ADJOINT** : Michel Desangles • **COORDINATION** : Olivier Cattier et Claude Lucas •
RELECTURE : Danbiss et Danboss • **COUVERTURE** : Nuit de Chine • **DIRECTION ARTISTIQUE** : Pixel Press Studio
• **PUBLICITE** : Marc Andersen et Isabelle WEILL • **MODIFICATION DE SERVICE ET REASSORT DES ANCIENS
NUMEROS** : N° VERT 05 19 84 57 • **ABONNEMENTS** : Huguette Uzan • **DIRECTEUR DES VENTES** : Promevente -
Michel Iatca : (1) 45.23.25.60 - Terminal : EB6 • **PHOTOGRAVURE** : Efa, PSD (couverture) et Integraal •
IMPRIMEUR : Jean Didier • **DISTRIBUTION** : Transports Presse • Commission paritaire : 70725 ISSN 0994-4559 •
Dépôt légal à parution • Publication inscrite à l'OJD • **PRIX EXCEPTIONNEL DE CE SUPPLEMENT AU NUMERO
12 DE JOYSTICK/LA BIBLE DES POKES/VOLUME 2 : 40 F** • **COUVERTURE** : Illustration Alain Bertrand

GALACTIC



**DANS UNE PLANETE LOINTAINE
VIVENT, COMBATTENT
ET MEURENT
HOMMES ET ANIMAUX**

Officier Traitant SERSEC à Enquêteur impérial : Mission ultraconfidentielle... Ether en pleine guerre civile... Recueillir à tout prix informations utiles... Explorer planète... toutes cités, montagnes, déserts, océans... Anomalies dans comportement faune... Attention ! relations délicates avec factions ennemies mais aussi alliées! ... Objectif : désamorcer la crise...

Un monde évolutif en 3D forme pleine avec un nouveau procédé d'intelligence artificielle où :

- ★ les personnages (plus de 100) : militaires, voleurs, marchands... aiment détestent, aident/ou combattent... Tous ont un comportement particulier et mémorisent faits et rencontres ;
- ★ les animaux (plus de 80 races) naissent, grandissent, vieillissent et meurent. Il sont agressifs ou pacifiques entre eux et face aux humains. Certains peuvent être apprivoisés et utilisés par l'homme ;
- ★ le mode de dialogue est inédit et les visages des personnages sont animés en 3D ;

Vous pouvez vous procurer nos catalogues en écrivant à CVS
5, Rue Jeanne Braconnier - 92366 MEUDON LA FORET CEDEX

Disponible en Novembre 1990
sur Amiga, Atari et compatibles PC

