

AMIGA - PC - ATARI ST - AMSTRAD CPC - COMMODORE 64

LA BIBLE DES POKES

joystick
HORS SERIE MICRO

VOLUME II
DE H à Z

**DES
MILLIERS
D'ASTUCES
pour des
centaines
de jeux**

JUIN 1993 • 40 F • BELGIQUE : 292 FB • SUISSE : 12 FS • LUXEMBOURG : 288 FL • ISSN 0994-4559

T3472 - 5 H - 40,00 F - RD



**Vies Infinies • Cheat Mode • Pokes •
Codes Secrets • Solutions •
Temps Infini • Energie Infinie • Etc...**

Index

H

HACKER II	18
HAGAR DUNOR	14
HAMMERFIST	13
HARD BALL I	13
HARD DRIVIN'	13
HARD DRIVIN' II	12
HARRICANA	14
HAWKEYE	14
HE-MAN	14
HEART OF CHINA	15
HEARTLAND	12
HEAVY METAL	19
HELL FOR LEATHER	14
HELLBENT	12
HELLRAIDER	12
HELTER SKELTER	16
HERO OF THE GOLDEN TALISMAN	14
HERO QUEST	16
HEROES OF THE LANCE	13
HEROES QUEST	16
HIGH EPIDEMY	16
HIGHWAY PATROL	17
HILLSFAR	17
HISTOIRE SANS FIN II	17
HITSQUAD	17
HOLLYWOOD POKER PRO	17
HOOK	20
HOPPER COPPER	17
HOPPING MAD	14
HORROR ZOMBIES	
FROM THE CRYPT	17
HOSTAGES	18
HOT ROD	18
HUMAN KILLING MACHINE	19
HUNT FOR RED OCTOBER	14
HUNTER	19
HUNTER ON ICE	14
HYBRIS	14
HYDRA	21
HYPER SPORTS	21
HYPERDROME	21

ICE BREAKER	22
ICE TEMPLE	22

IKARI WARRIORS	23
IMHOTEP	23
IMMORTAL	23
IMPACT	23
IMPOSSAMOLE	23
INCORRUPTIBLES	24
INCREDIBLE SHRINKING SPHERE	24
INDIANA JONES	25
INDIANA JONES IV	
THE FATES OF ATLANTIS	29
INDIANAPOLIS 500	24
INFERNAL RUNNER	25
INFESTATION	26
INFILTRATOR	25
INHUMAN	25
INSANITY FIGHT	25
INTENSITY	25
INTERNATIONAL	
CHAMPIONSHIP ATHLETICS	25
INTERNATIONAL KARATE +	23
INTERNATIONAL KARATE +	24
INTERNATIONAL	
SOCCER CHALLENGE	23
INTERPHASE	23
INTO THE EAGLE'S NEST	28
INTRUDER	28
IRON LORD	27
IT CAME FROM THE DESERT	28
ITALIAN SUPERCAR	22
ITALY90	22
IVANHOE	28

J

JACK THE NIPPER II	31
JACKLE & WIDE	32
JAHANGIR KHAN SQUASH	32
JAMES POND	32
JAWS	32
JEANNE D'ARC	32
JET SKI	31
JOUST	32
JUDGE DREDD	32
JUG	32
JUGGERNAUT	32
JUMPING JACK SON	31
JUNGLE WARFARE	32

K

KARATE KID II	34
KARATEKA	34
KAT-TRAP	34
KENDO WARRIOR	34
KICK OFF	33
KICK OFF EXTRA TIME	34
KICK OFF II	34
KID GLOVES	35
KILLING CLOUD	35
KILLING GAME SHOW	35
KING OF THE BEACH	35
KING QUEST V	36
KLAX	37
KNIGHT FORCE	34
KULT	34

L

L.E.D. STORM	38
LA BANDE A PICSOU	38
LA SECTE NOIRE	39
LAST DUEL	38
LAST MISSION	39
LAST NINJA	39
LAST NINJA II	39
LAST TROOPER	39
LAST V8	39
LE PASSAGER DU TEMPS	45
LEGEND OF KAGE	39
LEGEND OF KYRANDIA	46
LEGEND OF THE LOST	41
LEISURE SUIT LARRY V	40
LEMMINGS	41
LEONARDO	44
LEVIATHAN	39
LIBERATOR	41
LICENCE TO KILL	42
LIFE AND DEATH	41
LIGHT CORRIDOR	43
LIGHTFORCE	45
LINE OF FIRE	43
LITTLE PUFF	43
LIVE & LET DIE	44
LIVING DAYLIGHTS	44
LIVINGSTONE II	44

LOGICAL	45	MONTE CARLO CASINO	55	OUT RUN EUROPA	71
LOMBARD RAC RALLY	45	MONTY PYTHON'S		OUTBOARD	72
LOOPZ	39	FLYING CIRCUS	57	OUTZONE	72
LORD OF THE RISING SUN	43	MOONBUGS	57	OVERLANDER	74
LOST DUTCHMAN MINE	44	MOONSHINE RACER	57		
LOST PATROL	44	MOONWALKER	57		
LOTUS		MOT	57		
TURBO ESPRIT CHALLENGE	43	MOTOCROSS SIMULATOR	57		
LOTUS		MOTOR MASSACRE	57		
TURBO ESPRIT CHALLENGE II	38	MOTOS	52		
LURE OF THE TEMPTRESS	47	MOVING TARGET	53		

M

MACH III	49
MAD MIX GAME	48
MAD PROFESSOR	48
MADDOG	51
MAFFIA	49
MAG MAX	49
MAGIC CANDLE VOLUME I	49
MAGIC JOHNSON BASKET BALL	49
MAGIC MARBLE	48
MAGIC POCKETS	49
MAGIC SERPENT	49
MANCHESTER UNITED	50
MANGE CAILLOUX (UBI SOFT)	49
MANIAX	50
MANIX	50
MARIO ANDRETTI'S	
RACING CHALLENGE	50
MARTIAN DREAM	52
MATAHARI	50
MATRIX MARAUDERS	52
MAUPITI ISLAND	51
MAX HEADROOM	51
MAXI BOURSE	57
MAZEMANIA	51
MEAN STREETS	53
MECANE	53
MERCENAIRE	53
MERCENARY	53
MERCHANT COLONY	53
METAL MASTER	53
METAL MUTANT	53
METAL MUTANT	55
METROCROSS	58
MICKEY MOUSE	55
MICRO MOUSE	
GOES DEBUGGING	51
MICROPROSE SOCCER	51
MIDNIGHT RESISTANCE	55
MIG 29 SOVIET FIGHTER	51
MIG 29 FULCRUM	55
MIGHTY BOMB JACK	51
MILLENNIUM 2.2	53
MISSION	50
MISSION IMPOSSIBLE II	53
MOBILE MAN	57
MONKEY ISLAND	55
MONKEY ISLAND II	60

N

NARC	63
NARCO POLICE	62
NAVY MOVES	63
NAVY SEALS	63
NEBULUS	66
NEBULUS II	65
NEVERMIND	64
NEVERMIND	65
NEW ZEALAND STORY	65
NIGHT DOWN	65
NIGHT HUNTER	66
NIGHT SHIFT	66
NINJA COMMANDO	68
NINJA MASSACRE	66
NINJA REMIX	66
NINJA REMIX II	65
NINJA SPIRIT	68
NINJA WARRIORS	67
NITRO	67
NITRO BOOST CHALLENGE	67
NO EXCUSES	66
NO EXIT	65
NOBUNAGA'S AMBITION II	68
NONAMED	67
NORD ET SUD	68

O

OBSIDIAN	69
OIL IMPERIUM	69
OLLI & LISSA III	69
OLYMPIC CHALLENGE	74
ONSLAUGHT	71
OOOPS UP	69
OPERATION GUNSHIP	72
OPERATION HANOI	69
OPERATION STEALTH	70
OPERATION THUNDERBOLT	73
OPERATION WOLF	71

P

P-47 THUNDERBOLT	76
PACIFIC	80
PACLAND	77
PACMAN	77
PACMANIA	77
PANDORA	77
PANG	78
PANTHERE ROSE	76
PANZA KICK BOXING	79
PANZA KICK BOXING	96
PAPERBOY	80
PARABOLA	83
PARADROID 90	80
PEPITO AU MEXIQUE	81
PERESTROIKA	82
PERSIAN GULF INFERNO	76
PETER PACKRAT	89
PHANTASM	81
PHANTOM FIGHTER	89
PHOBIA	78
PICK'N PILE	81
PINBALL MAGIC	83
PIONEER PLAGE	83
PIPEMANIA	82
PITSTOP II	82
PLAGUE	89
PLATOON	92
PLAYER MANAGER	82
PLOTTING	83
POLICE QUEST III	88
POOL OF RADIANCE	96
POP-UP	95
POPCORN	96
POPULOUS	90
PORTES DU TEMPS	84
POSTMAN PAT	85
POSTMAN PAT II	86
POW	86
POWER BOAT SIMULATOR	86
POWER DRIFT	87
POWER PLAY	87
POWERMONGER	90
PP HAMMER	90
PREDATOR	91
PREDATOR II	91
PREHISTORIC TALES	92
PREHISTORIK	93
PRINCE OF PERSIA	94
PRISON	95
PRISON RIOT	93
PRIZE	92
PRO SKATEBOARD	92
PRO SKI SIMULATOR	90

PROFESSIONAL	
JET SKI SIMULATOR	95
PROJECT FUTURE	86
PROPHECY	91
PSYCHO HOPPER	96
PUB TRIVIA	76
PUFFY'S SAGA	80
PUNCH AND JUDY	95
PUZZNIC	75
PYJAMARAMA	89

Q

QUAD	98
QUADRALIEN	98
QUARTET	98
QUARTZ	97

R

R-TYPE	99
R-TYPE II	105
RA	107
RADIUS	102
RAIDER	107
RAILROAD TYCOON	100
RAINBOW ISLANDS	100
RALLY CROSS CHALLENGE	100
RALLY II	100
RAMBO	100
RAMPAGE	100
RANARAMA	101
RANX	101
RASTAN	100
RBI BASEBALL II	101
REAL GHOSTBUSTERS	101
RECOVERY	107
RED HEAT	103
RENAISSANCE I	102
RENEGADE	103
RESCATE EN EL GOLFO	101
RESOLUTION 101	101
RETURN OF THE JEDI	102
REVEAL	101
REVELATION	101
REVOLVER	102
RICK DANGEROUS	102
RICK DANGEROUS II	103
RINGS OF MEDUSA	103
RISE OF THE DRAGON	104
ROAD BLASTERS	104
ROBIN HOOD	102
ROBOCOP	104
ROBOCOP II	104
ROCK STAR	105
ROCK'N'ROLL	106
ROCKSTAR	106
ROGER RABBIT	107
ROLLER COASTER RUMBLER	101
ROLLING RUNNY	105
ROLLING THUNDER	105

ROTOX	105
RUFF 'N' REDDY	104
RUGBY SIMULATOR	102
RUNNING MAN	107
RYGAR	105

S

S.C.I.	109
SABOTEUR II	109
SABRE WULF	109
SAFARI GUNS	109
SAFARI HUNT	109
SAIGON COMBAT UNIT	109
SAINT DRAGON	114
SAND OF FIRE	109
SARAKON	109
SAS COMBAT SIMULATOR	109
SATAN	110
SAVAGE	110
EMPIRE WORLDS OF ULTIMA	111
SCOOBY DOO & SCRAPPY DOO	112
SCORPION	112
SCRAMBLES SPIRITS	112
SEARCH FOR THE TITANIC	112
SECRET AGENT	112
SENDA	112
SEPULCRI	112
SEVEN GATES OF JAMBALA	112
SGRIZAM	112
SHACKLED	112
SHADOW DANCER	112
SHADOW OF THE BEAST	113
SHADOW OF THE BEAST II	114
SHADOW SKIMMER	113
SHADOW WARRIORS	114
SHANGAI KARATE	113
SHERMAN M4	113
SHINOBI	108
SHOCKWAY RIDER	113
SHUFFLEPUCK CAFE	113
SIDE ARMS	109
SILENT SHADOW	109
SILKWORM	110
SIM CITY	116
SIR FRED	115
SKATEBALL	115
SKATEWARS	115
SKIDZ	110
SKULL & CROSSBONES	115
SKWEEK	117
SKY CHASE	117
SLAP FIGHT	117
SLAYER	120
SLEEPING GOD'S LIE	117
SLUG	115
SLY SPY SECRET AGENT	118

SLY SPY SECRET AGENT	120
SNOOPY	116
SOKOBAN	117
SOLAR COASTER	116
SOLOMON'S KEY	116
SONIC BOOM	118
SOPHELIE	116
SORCERORS APPRENTICE	120
SORCERY	119
SORCERY +	123
SPACE ACE	119
SPACE HARRIER	119
SPACE HARRIER II	120
SPACE QUEST IV	122
SPACE RACER	118
SPACE ROGUE	121
SPEEDBALL	123
SPEEDBALL II	120
SPELLFIRE THE SORCERER	121
SPHERICAL	121
SPIDERMAN	119
SPIKY HAROLD	120
SPINDIZZI	122
SPITFIRE	120
SPORT AID 88	118
SPY WHO LOVED ME	123
STAR BREAKER	125
STAR FLIGHT	122
STAR WARS	125
STARBLADE	124
STARDUST	124
STARGLIDER	124
STARGOOSE	116
STARQUAKE	127
STARRAY	124
STARWARS	124
STEEL	120
STORM TROOPER	125
STORMBALL	119
STORMLORD	125
STREET FIGHTER	125
STREET GANG FOOTBALL	127
STRIDER	127
STRIDER II	126
STRIP POKER	126
STRYFE	125
STRYX	125
STUN RUNNER	116
STUNTCAR RACER	126
STUNTCAR RACER	128
STYX	123
SUPER CARS	128
SUPER CARS II	123
SUPER GRIDRUNNER	125
SUPER HANG ON	123
SUPER HERO	125

SUPER HUEY	125
SUPER MONACO GP	128
SUPER OFF ROAD RACER	123
SUPER SKWEEK	129
SUPER SPRINT	129
SUPER STUNTMAN	129
SUPER TANK	128
SUPER WONDERBOY	129
SUPER WONDERBOY III	130
SUPERMAN	129
SUPERTRUX	131
SWITCHBLADE	131
SWITCHBLADE II	130
SWIV	131
SWORD AND THE ROSE	131
SWORD OF SODAN	131
SWORD SLAYER	131

T

TAKE TWO	133
TANGRAM	132
TANIUM	133
TARGET RENEGADE	133
TARGHAN	139
TEAM SUZUKI	138
TECHNOCOP	138
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	139
TELLER	133
TEMPEST	133
TENNIS CUP	133
TERMINATOR II	133
TERRA COGNITA	133
TEST DRIVE II	134
TETRIS	134
THEME PARK MYSTERY	134
THEXDER	134
THREE WEEKS IN PARADISE	137
THUNDER BLADE	134
THUNDER JAWS	135
THUNDERCATS	142
THUNDERSTRIKE	135
TIE BREAK	135
TIGER ROAD	136
TIME FIGHTER	135
TIME MACHINE	138
TIME OUT	135
TIME RACE	140
TIME SCANNER	135
TIMES OF LORE	135
TINTIN SUR LA LUNE	135
TITAN	138
TOKI	135
TOM & JERRY II	135
TOM & THE GHOST	136

TOMCAT	136
TOOBIN	136
TOP GUN	137
TORVAK THE WARRIOR	138
TOTAL ECLIPSE	136
TOTAL RECALL	137
TOYOTA CELICA GT RALLY	137
TOYOTTES	140
TRACK'N'FIELD	141
TRANSMUTER	136
TRANTOR	140
TREASURE ISLAND DIZZY	142
TURBO CHOPPER	139
TURBO ESPRIT	142
TURBO KING	141
TURBO OUTFUN	140
TURN-IT	138
TURRICAN	140
TURRICAN II	138
TUSKER	140
TV SPORT BASKETBALL	133
TV SPORT FOOTBALL	141
TWIN TURBO V8	133
TWINTRIS	140
TWINWORLD	141
TYPHOON	134

U

U.N. SQUADRON	144
ULTIMA IV	144
ULTIMA RATIO	144
ULTIMA V	144
ULTIMA VI	145
ULTRON	145
UNREAL	143

V

VAMPIRE	147
VAXINE	147
VENDETTA	147
VENOM WINGS	147
VENUS	149
VERMINATOR	146
VETTE	147
VICTORY ROAD	149
VIGILANTE	149
VINDICATORS	149
VIXEN	149
VIZ	147
VOODOO NIGHTMARE	146
VOYAGER	146
VOYAGEURS DU TEMPS	148

W

WALLY MEET THE GANG	151
WAR MACHINE	151
WARZONE	151
WEC LE MANS	151
WEST PHASER	151
WHO DARES WINS II	152
WHOPPER CHASE	151
WILD STREET	151
WILLY BEAMISH	154
WINCHESTER	151
WIND SURF WILLY	151
WING COMMANDER	150
WINGS OF DEATH	152
WINGS OF FURY	152
WINTER OLYMPIAD 88	151
WIZARD WILLY	153
WIZBALL	153
WONDERBOY	153
WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER	153
WORLD CLASS LEADERBOARD	153
WORLD CUP SOCCER ITALIA	152
WRATH OF THE DEMON	155

X

X-OUT	158
XENON	156
XENON II	157
XENOPHOBE	156
XEVIUS	158
XYBOTS	157

Y

YIE AR KUNG FU	159
----------------	-----

Z

Z	160
Z-OUT	160
ZAK MAC KRACKEN	161
ZARATHRUSTA	162
ZAXXON	160
ZOMBI	162
ZONE TROOPER	160
ZONE WARRIOR	160
ZORRO	160
ZYNAPS	160

Editionito

Welcome, willkommen, bienvenue à bord de ce second volume de la seconde édition de la Bible des Pokes. Pour ceux qui prennent en route, précisons : il existe déjà la Bible des Pokes n°1 en deux volumes, ainsi que la Bible des Pokes n°2 en trois volumes. Sauf que, comme vous allez le constater en feuilletant l'ouvrage délicat que vous tenez entre les mains, la Bible des Pokes n°2 en trois volumes n'est en fait qu'en deux volumes. Autrement dit, le présent recueil aurait dû paraître en deux fois. Mais nous avons préféré réduire les pages pour vous en donner plus. Évidemment, toute médaille ayant son revers, c'est écrit en plus petit. Mais comme vous économisez 40 balles, vous pouvez vous payer une loupe. À condition bien sûr que vous trouviez une loupe à 40 balles. Si vous en trouvez une moins cher, vous pouvez utiliser la différence pour acheter ce que vous voulez, comme par exemple des petits bonbons ou alors des préservatifs, car sortez couvert, comme on dit.

Pour préciser vraiment jusqu'au bout, nous nous devons de signaler que les sus cités volumes précédents sont parfaitement disponibles, et que pour les acquérir il suffit de les commander à Joystick, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, en joignant 40 francs par exemplaire. D'ailleurs, vous pouvez utiliser le bon de commande qui se trouve en page 163 pour le volume 1 de la série actuelle (dont cet exemplaire est la seconde incarnation), et il faudra écrire à la main sur un bout de papier si vous voulez commander les deux exemplaires de la première série, car on n'a pas prévu les cases.

Comme il faut bien être exact, nous devons signaler que le recueil que vous êtes en train de lire contient — tenez-vous bien — 1 200 000 caractères. Pour les plus branchés d'entre vous, ça fait 1,2 Mo de texte pur ; soit environ 1 centime par astuce, patch, poke, cheat, soluce...

De quoi vous tirer des situations épineuses dans lesquelles vous ont plongé ces saletés de jeux qui nous prennent tout notre temps, notre âme et nos forces vives, et qui sont si durs à terminer. Enfin, qui étaient, puisque grâce à cet ouvrage, vous pourrez tricher tout votre soûl. Et les jeux ne seront plus si durs. Ils seront même si faciles que vous n'aurez même plus envie de jouer. Mais, eh : vous n'aviez qu'à pas acheter ce canard, non mais ! Maintenant, prenez vos responsabilités ! Si vous gagnez, c'est pas notre faute !

DANBOSS

LA BIBLE DES POKES II • VOLUME 2, EST UN HORS SÉRIE À JOYSTICK N°40.

JOYSTICK est une publication mensuelle éditée par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**.

SNC au capital de 100 000F., RCS PARIS en cours d'immatriculation.

Siège social: 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS • Tél: (1) 40 35 38 38 - Fax: (1) 40 35 16 47 •

Gérants: Christian LEVENEUR, Pierre SISSMAN.

Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA) •

Directeur de la publication: Christian LEVENEUR • **Directeur de la rédaction:** Marc ANDERSEN •

Rédacteur en Chef: Claude LUCAS • **Astuces:** DANBOSS • **Maquette:** DANBOSS •

Illustration de couverture: LINOS •

Ventes: EDIVENTE - Numéro vert: 05 38 40 10 • **Photogravure:** S.L.J. •

Distribution: TRANSPORTS PRESSE •

Imprimé par BRODARD •

Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'intérieur du magazine.

Tous droits de reproduction réservés pour tous pays.

Commission paritaire N°70725. Dépôt légal à parution.

COMMENT UTILISER NOS ASTUCES

LES EDETEURS DE SECTEUR

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.

Pour les autres, ils vont dans n'importe quel magasin, et ils achètent le super, giga extraordinaire DISCO-SCOPE d'ESAT SOFTWARE.

LES EDETEURS DE MEMOIRE

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

LES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de les taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA BASIC et l'AMIGA BASIC, qui est fourni avec votre AMIGA.

Le GFA BASIC ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et

chaque instruction est sur une ligne.

L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de ligne 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), 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 l'original!!!, mais une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde, vous

pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

LE BLOCK EDITOR V 1.0

Prenez votre GFA Basic et démarrez-le. Tapez le programme sidessous ("Block editor v1.0"). Sauvegardez ce programme sur une disquette vierge. Quand vous voudrez avoir des vies infinies sur un jeu précis, prenez le programme block editor que vous aurez tapé auparavant et tapez à la suite les 3 ou 4 lignes de programme données pour chaque nom de jeu différent. Vous obtiendrez ainsi un gros programme que vous sauvegarderez en lui donnant un autre nom (exemple: le nom du jeu). Ne le sauvegardez surtout pas sur la disquette de jeu originale, vous risqueriez de l'endommager. Désormais, il vous suffira de charger votre GFA Basic et de charger le gros programme. Faites RUN et suivez les instructions inscrites à l'écran.

BLOCK EDITOR V1.0

```
' BLOCKEDITOR V1.0 Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 1990
io%=MALLOC(1120,&H10002)
bu%=MALLOC(1024,&H10002)
task=0
my=FindTask(task)
LPOKE io%+80+&H10,my
error=AddPort(io%+80)
LPOKE io%+14,io%+80
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,0,io%,0)
READ check,titre$,n&
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer par C.PARIS"
DIM crack$(n&)
FOR i=1 TO n&
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n&
PRINT AT(15,10+operation);crack$(operation);
READ acces&
FOR disk=1 TO acces&
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$( ),d_octet$( )
ERASE s_octet$( ),d_octet$( )
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1024,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=0
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet(),d_octet()
test=1
ELSE
PRINT "...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=0 TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1024,block)
gotblock(4,0,0)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive ! "
ELSE
PRINT " active ! "
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+80)
error=MFREE(io%,1120)
error=MFREE(bu%,1024)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+40,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```


COMMENT UTILISER NOS ASTUCES

UTILISATION DES PATCHES

Il existe sur le marché et même dans le domaine public une multitude d'éditeurs de secteur de toutes sortes. Les plus répandus sont Pctools, avec la dernière version encore moins conviviale que la précédente (en ce qui concerne en particulier la manipulation au niveau de l'octet des programmes, mais pour le reste, il demeure un must), et les Norton Utilities, bijou de programmation et trésor inestimable pour tout patcheur digne de ce nom, surtout avec la dernière version qui supporte la souris. Le logiciel DEBUG est fourni avec le DOS et donc tous ceux qui n'ont ni Pctools ni les Norton Utilities pourront se tourner vers ce petit débogueur.

Pour utiliser les patches avec:

PC Tools 4.3

- * sous DOS, tapez PCTOOLS
- * quand le programme est chargé, faites 2 fois F3
- * positionnez le curseur sur le fichier à éditer
- * tapez f, F1, et entrez la chaîne hexa à rechercher puis faites RETURN
- * tapez e
- * entrez la nouvelle chaîne puis F5, et 3 fois ESC puis O
- * lancez le jeu normalement

Norton Utilities 4.5

- * sous DOS, tapez NU suivi du nom du fichier à éditer sans oublier son

extension

- * faites ESC, C, TAB et entrez la chaîne à rechercher puis faites RETURN
- * tapez RETURN, et faites les modifications voulues
- * faites 4 fois RETURN
- * lancez le jeu normalement

DEBUG

- * sous DOS, tapez DEBUG
- * quand le tiret apparaît, tapez 'n' suivi immédiatement du nom du programme à éditer puis RETURN
- * faites L
- * tapez scs:100 la taille du fichier la chaîne à rechercher.

La chaîne à rechercher est une suite d'octets séparés par des blancs.

- * Tapez RETURN

Le programme vous donne une adresse.

Relevez là et faites

```
FL 'adresse_relevée
La_nouvelle_chaine.
```

La nouvelle chaîne est une suite d'octets séparés par des blancs.

- * Pour sauvegarder les modifications: faites rcx RETURN

Tapez la taille du programme RETURN et w.

- * tapez q RETURN pour sortir
- * lancez le jeu normalement.

WARNING!!! DEBUG ne travaille qu'avec des nombre hexadécimaux, toutes les valeurs (taille du fichier, chaîne d'octets, additions) sont donc en base 16. De plus, le programme doit avoir l'extension .COM. Sinon utilisez les programmes

UTILISATION DES LISTINGS

Le langage de programmation le plus répandu sur nos PC adorés est sans aucun doute le BASIC puisqu'il est fourni avec le DOS et est extrêmement simple à utiliser. Les deux principaux BASIC sont le BASICA d'IBM et le GW-BASIC de MICROSOFT. Les nouveaux QuickBASIC, Turbo BASIC, PowerBasic... ne nécessitent pas toujours des numéros de ligne. Les programmes donnés ne sont pas pour ces BASIC évolués mais pour le bon vieux GW-BASIC qui est toujours aussi lent mais tellement pratique. La majorité des programmes fournis génèrent un exécutable, qui, lorsqu'il est appelé sous DOS modifie le jeu pour y mettre des vies, fuel, munitions infinies suivant le jeu.

La disquette ne doit surtout pas être l'originale car les modifications effectuées sont irréversibles. Insérez une disquette vierge dans le lecteur, sous DOS tapez GWBASIC ou BASICA suivant votre machine. Entrez le programme donné, faites SAVE"nom du programme", insérez la copie de sauvegarde du jeu, faites RUN, lancez le programme généré, lancez le jeu. Le programme basic est sauvegardé sur la disquette vierge.

UTILISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings:

Allumez votre ordinateur, tapez le listing. Une fois tapé, n'oubliez pas de le sauvegarder sur une disquette ou une cassette vierge (selon votre ordinateur): SAVE "NOM DU FICHIER"

ATTENTION :

- n'utilisez que des lettres de l'alphabet et des chiffres.
 - ne sauvegardez pas votre listing sur la disquette ou cassette du jeu mais sur une disquette vierge (préalablement formatée avec votre 'CPM').
- Pour utiliser l'un de nos listings, il faut mettre la disquette ou cassette sur laquelle vous l'avez préalablement sauvegardé, tapez :
- ```
LOAD "NOM DU FICHIER"
```

Maintenant, insérez la disquette ou cassette du jeu et tapez :

```
RUN
```

## UTILISATION DES POKES

Un POKE est une instruction qui permet d'écrire un chiffre dans une adresse de la mémoire.

Exemple:  
POKE 1234,56

La précédente instruction, permet d'écrire le chiffre '56' à l'adresse '1234' de la mémoire.

Pour utiliser un POKE, vous devez posséder une MULTIFACE.

(La MULTIFACE est une cartouche qui se connecte sur votre C64 et qui vous permet à tout moment d'accéder à des menus dont un qui permet de mettre des POKES.)

## LES LISTINGS

Pour utiliser nos listings:

Allumez votre ordinateur, tapez le listing, une fois tapé, n'oubliez pas de le sauvegarder sur une disquette ou une cassette vierge (selon votre ordinateur): SAVE "NOM DU FICHIER"

ATTENTION :

- ne dépassez pas 8 lettres dans le nom de votre fichier.
- n'utilisez que des lettres de l'alphabet et des chiffres.
- ne sauvegardez pas votre listing sur la disquette ou cassette du jeu mais sur une disquette vierge (préalablement formatée avec votre 'CPM').

Il y a deux types de listings:

- Le **LOADER** : vous devrez le lancer à chaque fois que vous voudrez jouer avec des vies infinies, il s'occupera lui-même de charger votre disquette et d'activer les vies infinies.
- le **PATCHEUR** : ne marche que sur disquette. Lorsque vous le lancerez, il installera les vies infinies, directement sur votre disquette. Lorsque vous voudrez jouer au jeu avec les vies, il vous suffira de lancer votre jeu comme auparavant. Par contre, si vous ne voulez plus les vies infinies, il vous suffira de relancer le listing pour les désinstaller et de lancer votre jeu comme auparavant.

Pour utiliser l'un de vos listings, il faut mettre la disquette ou cassette sur laquelle vous l'avez préalablement sauvegardé, tapez :

LOAD "NOM DU FICHIER"

Maintenant, insérez la disquette ou cassette du jeu et tapez :

RUN

Si un message d'erreur vous indique que votre disquette est verrouillée, c'est que vous avez à faire à un listing **PATCHEUR**. Il faut donc que vous déverrouillez votre disquette pour que les vies infinies soient installées ou désinstallées.

## LES PATCHS

Un patch est une suite de chiffres et de lettres plus connue sous le nom de chaîne d'octets ou chaîne hexadécimale. Pour utiliser un patch, il faut posséder un éditeur de secteurs (un logiciel qui permet de lire le contenu des secteurs de votre disquette (le plus connu et sûrement **DISCOLOGY**))

ATTENTION:

- Il est impossible d'utiliser un patch sur une cassette.
  - Vous ne devez en aucun cas utiliser un patch sur votre disquette originale. Vous devez d'abord en faire une copie de sauvegarde et l'utiliser sur la copie. Nous dégageons toute responsabilité quant au non respect de cette consigne.
- DISCOLOGY étant le plus connu des éditeurs de secteurs, nous vous donnons toutes les manipulations à faire pour mener à bien votre opération!*

- Lancez **DISCOLOGY** et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk à modifier et déprotégez-le
- Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
- Faites trois fois ENTER (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 "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si **DISCO** affiche : "Secteur trop grand réduit à &4000", arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait gravement.
- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée
- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

## LES POKES

Un **POKE** est une instruction qui permet d'écrire un chiffre dans une adresse de la mémoire.

Exemple:

POKE &12AB,&3C

La précédente instruction, permet d'écrire le chiffre hexadécimale '3C' à l'adresse hexadécimale '12AB'.

Pour utiliser un **POKE**, vous devez posséder une **MULTIFACE II**.

(La **MULTIFACE II** est une cartouche qui se connecte sur votre CPC et qui vous permet à tout moment d'accéder à des menus dont un qui permet de mettre des **POKES**.)

Voici comment procéder :

(Attention de ne pas utiliser le pavé numérique pour taper les chiffres!)

- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la **MULTIFACE**
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poka est compris entre les adresses &2000 et &4000, appuyez sur \*
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poka (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)

Si, après un poka 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 poka, 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-dessous.

**CPC****HEARTLAND**

```
10 REM Invincibilite sur HEARTLAND version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 OPENOUT"EH":MEMORY &1FFF:CLOSEOUT:MODE 0
40 LOAD"KIM",&2990:POKE &2ED6,0:POKE &4725,0
50 POKE &5039,0:POKE &3980,0:POKE &3981,0
60 POKE &3982,0:POKE &397B,0:POKE &397C,0
70 POKE &397D,0:CALL &2990
```

**ST****HELLRAIDER**

```
PISTE EDITEUR V1.1
' Energie infinie pour HELLRAIDER
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du PISTE EDITEUR V1.1
DATA "ENERGIE INFINIE"
DATA "NRJ inf.",0,8,3,&H1B6,&H42390000,&H60040000
DATA "NRJ inf.",0,10,3,&H16,&H9F566402,&H4E716402
DATA "NRJ inf.",0,11,7,&HC0,&H907C0030,&H4E714E71
DATA "FIN"
```

**HARD DRIVIN' II**

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier 'A:\HARDII.PRG', les octets 5320 6C0E 13FC FFFF et remplacez-les par 4E75 6C0E 13FC FFFF.

Ou rendez-vous à l'offset \$28D6.

**ST****FAST EDITEUR V1.0**

```
' Temps infini pour HARD DRIVIN' II par Antonio SIMOES
DATA "HARD DRIVIN' II","A:\HARDII.PRG"
DATA "Temps infini",&H28D6,&H53206C0E,&H4E756C0E
DATA "FIN"
```

Toujours avec une cartouche pour avoir le temps bloqué chercher 81 09 81 09 64 18 10 bc 00 59 et mettre 4e 71 4e 71.

**AMIGA****AMIGA****HELLBENT**

```
BLOCK EDITOR V1.0
' HELLBENT Trainer (c) Joystick 1990
DATA 6261,"Hellbent",1,"vaisseaux illimités "
sum:
DATA 6,0,0,4,4,e,e,12,9f,e3,21,11,13,0,0,7e,4,60,0,3,16,4e,f9,0,6,0,0,19e,2,8,0,7,96,0,0,1d2,2
DATA 8,0,7,96,0,0,23e,2,8,0,7,96,0,0,396,12,31,fc,4e,71,eb,c0,11,fc,0,4a,72,36,4e,f9,0,6,80,2
DATA 0,2a,0,2a,0,2a,0,2a,0,2a,0,2a,0,2a,0,2a,0,2a,0,2a,*
```





## 1) INTRODUCTION

der, donnez la prune de Chi à l'oïseau et attendez que tombe l'excrément. Ramassez-le et retournez chez l'herboriste et mettez l'excrément dans le pot, sur la table. Elle va celui-ci peut être terminée par plusieurs chemins possibles, ce qui lui octroie une durée de vie accrue. Dans ce qui suit, les chiffres entre parenthèses sont les numéros des phrases valables dans les dialogues, celles qui vous permettront d'aller plus loin dans le jeu ou d'obtenir certains objets utiles.

## 2) HONG-KONG

Au tout début de l'histoire, ne vous attardez pas aux docks de Hong-Kong, prenez un pousse-pousse pour vous rendre dans la ville. Avant toute chose, n'omettez pas de vous procurer le bout de papier qui vole dans la rue. Rentrez dans le bar et causez avec Ho, le barman (3, 3, ~), ensuite (1, 2) a Goon et enfin (1, 2, 3) a Chi. Faites un avion du bout de papier ramassé dans la rue et donnez-le à Chi. Maintenant, le chinois vous suivra dans votre quête. Sortez du bar et rendez-vous chez Chum, l'herboriste. Parlez-lui en tant que Lucky mais comme cette femme a horreur des américains, Chi, le chinois devra lui parler. L'herboriste vous explique que pour lui permettre de faire des herbes de guérison, il lui faut des excréments d'une mouette, aux docks. Allez-y sans tar-

taille de vin. Rendez-vous dans la cuisine, prenez les deux gros poulets rôtis et donnez le vin au gentil chien. Il va tomber ivre mort. Allez dans la chambre, ramassez le couteau, ouvrez la porte et faufillez-vous jusqu'au grand hall, où là, vous faites la connaissance de Kate qui est dans une bien mauvaise situation. Sortez de la pour vous rendre au mur ouest de l'enceinte. Utilisez la corde sur le grappin et lancez l'ensemble sur le mur. Vous voilà deux maintenant dans cette forteresse, rendez vous devant le palais de Li Deng.

## 3) CHENGDU

Tout d'abord atterrissez près de la rivière, sortez de l'avion et attendez que le paysan arrive près de vous, Chi se fera un plaisir de lui parler (2,2,2). Prenez et mettez les habits du chinois. Utilisez la corde sur la vache et allez tout de suite à la forteresse de Li Deng.

Écoutez les dires du paysan et avec Chi, marchez jusqu'à la grande porte, en utilisant la ruse de l'homme précédent, vous vous retrouverez dans l'enceinte assez rapidement. Changez-vous et revêtez-vous de la combinaison ninja. Allez dans la petite cabane à gauche et prenez les clés. Ensuite, entrez dans le palais par la porte principale, vous ne craignez rien, les ninjas étant invincibles. Écoutez attentivement la conversation, sortez et introduisez-vous discrètement dans la salle à manger (à gauche), prenez la bou-

Utilisez la clé dans la fente à gauche et tournez-la, ensuite appuyez sur "start".

Première séquence d'arcade: la simulation de tank. Dans cette scène d'arcade, vous pouvez, si le cœur vous en dit la passer, mais comme elle est assez amusante, il vaut mieux ne pas rater ce petit divertissement. Il faut arriver sain et sauf à votre avion mais pour cela il faut abattre deux chars. Descendez la montagne en ralentissant dans les virages "en épingle à cheveux", détruisez le premier tank. Arrivé dans le fond, au carrefour, il faut prendre à gauche, continuez, laissez passer les vaches, avancez un peu et retournez-vous vite et attaquez le dernier char, retournez-vous et enfin continuez tout droit. Vous voici arrivé à votre avion. Vous vous envolerez aussitôt.

## 4) KAITMANDOU

Arrivé plus ou moins à bon port, il vous faut absolument sauver Kate d'une mort horrible. Chi va vous parler (1, 3, 2). Il reste donc seul avec Kate pendant que Lucky va chercher de l'aide, bien qu'en râlant. Pendant ce temps, donnez les herbes à Kate, entrez dans l'avion et ramassez l'imperméable et la couverture de laine. Utilisez ceux-ci sur Kate.

ce village, il faut délivrer le village de ce tyran de Bojon. Rien de plus simple, allez chez lui, parlez-lui (3, 2, 1) et tournez par des gardes. Kate a donc se retrouver Lucky en prison, heureusement que Chi n'était pas là. Maintenant, le gros broche en or au marchand Kassim et conversez avec lui, (3, 2, 1, 2), achetez la scie à métaux. Sortez et allez de l'autre côté de la rue, là parlez à Mohmar, "l'armateur du coin" (1).

Deuxième séquence d'arcade: le jeu de réflexion. Ce petit jeu assez simple est juste fait pour vous faire gagner de l'argent. Il consiste à découvrir un petit caillou en dessous de trois coquillages que Mohmar mélange, si vous découvrez la pierre vous gagnez le double de votre mise. En fait, pour être à l'aise il vous faudrait avoir 2000F d'argent local. Faites très attention car cet homme triche et essaie de vous distraire.

Après ceci, allez à la gare, discutez au guichet (1) et achetez un ticket en lui donnant tous vos dollars. Ensuite, allez près des ponts de la ville, faites tomber les oranges, tout en vous excusant auprès d'Hakim (1), il vous donnera une superbe fleur, prenez la. Conversez avec le marchand de chameaux et allez dans le centre ville, puis vers le palais Officer's Club. Là, parlez à Hoji, le barman (2) mais surtout ne prenez pas d'alcool. Au télépho-

## 5) ISTANBUL

Dans cette partie, contrairement aux autres, vous dirigez Kate et Lucky et non plus Chi et Lucky. Sortez de l'avion et parlez au mécanicien. Entrez dans la ville et enfin dans le centre ville. Allez dans l'autre rue, à droite et entrez dans le British Officer's Club. Là, parlez à Hoji, le barman (2) mais surtout ne prenez pas d'alcool. Au télépho-

ne avec E.A.Lomax, dites-lui (2, 3, 2). Ensuite, sortez, Lucky va se faire malchanceusement capturé par des gardes. Kate va donc se retrouver seule. Tout d'abord allez au magasin du coin (à gauche), vendez votre grosse broche en or au marchand Kassim et conversez avec lui, (3, 2, 1, 2), achetez la scie à métaux. Sortez et allez de l'autre côté de la rue, là parlez à Mohmar, "l'armateur du coin" (1).

Deuxième séquence d'arcade: le jeu de réflexion. Ce petit jeu assez simple est juste fait pour vous faire gagner de l'argent. Il consiste à découvrir un petit caillou en dessous de trois coquillages que Mohmar mélange, si vous découvrez la pierre vous gagnez le double de votre mise. En fait, pour être à l'aise il vous faudrait avoir 2000F d'argent local. Faites très attention car cet homme triche et essaie de vous distraire.

Après ceci, allez à la gare, discutez au guichet (1) et achetez un ticket en lui donnant tous vos dollars. Ensuite, allez près des ponts de la ville, faites tomber les oranges, tout en vous excusant auprès d'Hakim (1), il vous donnera une superbe fleur, prenez la. Conversez avec le marchand de chameaux et allez dans le centre ville, puis vers le palais Officer's Club. Là, parlez à Hoji, le barman (2) mais surtout ne prenez pas d'alcool. Au télépho-

Après ceci, allez à la gare, discutez au guichet (1) et achetez un ticket en lui donnant tous vos dollars. Ensuite, allez près des ponts de la ville, faites tomber les oranges, tout en vous excusant auprès d'Hakim (1), il vous donnera une superbe fleur, prenez la. Conversez avec le marchand de chameaux et allez dans le centre ville, puis vers le palais Officer's Club. Là, parlez à Hoji, le barman (2) mais surtout ne prenez pas d'alcool. Au télépho-

près de la roulotte (1) et donnez lui la fleur. Elle vous aidera à libérer votre ami Lucky. Après cette petite séquence, enfuyez-vous à la gare et prenez le train. En route vers Paris!

6) DANS LE TRAIN  
VERS PARIS

Pendant le trajet, on vous demandera de vous mettre dans la peau du personnage que vous voulez, choisissez Kate (le numéro deux) et un dialogue avec Lucky va alors s'entamer (2, 1, 1). Alors que tout allait bien, cet imbécile de Tong arrive.

Troisième et dernière scène d'arcade: le beat-them-all:

Vous pouvez, comme dans le premier jeu, passez cette petite scène si vous échouez trop souvent. Il faut faire tomber Tong du train en le poussant vers la gauche.

Pour cela attaquez-le et entraînez-le vers la fin du train. Là, le dernier wagon se détachera, et Tong mourra. Après ce petit divertissement, un chaleureux baiser de Kate vous attend.

## 7) PARIS

Ici, rien à faire, sinon observer la très belle séquence finale.







10 REM Temps infini et invincibilité sur HOSTAGES  
 30 REM Version disk pour 64K et 128K  
 30 REM Attention a bien inserer la bonne face !!!  
 40 REM (C) JOYSTICK 1990  
 50 MEMORY &FFFB:MODE 1:POKE &A8A4,5  
 60 FOR N=&A000 TO &A0A4:READ A\$:A\$=VAL("E"+A\$)  
 70 SUB=&A000:A:POKE N,A:NEXT  
 80 IF SUM<<13577 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END  
 90 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLER"  
 100 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLER"  
 110 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) " :C=PRINT  
 120 IF C=0 THEN FOR N=&A004 TO &A007:POKE N,0:NEXT  
 130 PRINT:INVERSE LA FACE B DEFROTEGE..."  
 140 CALL &B06:CLS:CALL &A02  
 150 PRINT:INVERSE LA FACE A DEFROTEGE..."  
 160 CALL &B06:CLS:CALL &A000:CFM  
 170 DATA 18,06,18,27,30,29,36,01,3E,66,32,A1,A0,CD  
 180 DATA 57,A0,3A,04,A0,32,12,53,32,2C,60,3A,05,A0  
 190 DATA 32,E5,38,32,AD,64,3E,4E,32,A1,A0,CD,57,A0  
 200 DATA C9,3E,66,32,A1,A0,CD,70,A0,3A,06,A0,32,A1  
 210 DATA 55,32,82,56,3A,07,A0,32,08,60,32,97,88,3A  
 220 DATA 05,A0,32,B1,70,32,29,80,3E,4E,32,A1,A0,CD  
 230 DATA 70,A0,C9,0E,01,16,0C,1E,00,21,00,50,DF,A1  
 240 DATA A0,0E,01,16,1E,00,21,00,50,DF,A1,A0,C9  
 250 DATA 0E,02,16,11,1E,00,21,00,50,DF,A1,A0,0E,02  
 260 DATA 16,02,1E,00,21,00,DF,A1,A0,0E,02,16,01  
 270 DATA 1E,00,21,00,DF,A1,A0,0E,02,16,1A,1E,00  
 280 DATA 21,00,80,DF,A1,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00

## Version 128K :

P our être invincible dans la première partie, faites POKE &2412,0.

P our avoir du temps infini dans la première partie, faites POKE &29F5,0.

P our être invincible aux chutes dans la seconde partie, faites POKE &45A1,0 (pendant la vue du plan général).

P our être invincible aux tirs dans la seconde partie, faites POKE &210B,0 lorsque vous êtes à l'intérieur de l'ambassade.

P our avoir du temps infini dans la seconde partie, faites POKE &11B1,0 à tout moment.

P our être invincible dans la première partie, faites POKE &212C,0.

P our avoir du temps infini dans la première partie, faites POKE &254D,0.

P our être invincible aux tirs dans la seconde partie, faites POKE &1C97,0.

P our avoir du temps infini dans la seconde partie, faites POKE &1129,0.

## Version 128K :

P our être invincible dans la première partie (face A), remplacez les octets 04 E6 3F 3C par 04 E6 3F 00, ou bien allez en piste 12 secteur 01 à l'adresse &0312 où vous remplacez le 3C par un 00.

P our avoir du temps infini dans la première partie, remplacez les octets 2A AF 07 2B 22 par 2A AF 07 00 22, ou bien allez en piste 12 secteur 01 à l'adresse &08E5 où vous remplacez le 2B par un 00.

P our être invincible aux chutes dans la seconde partie (face B), remplacez les octets 36 00 79 D6 03 par 00 00 79 D6 03, ou allez en piste 17 secteur 02 à l'adresse &05A1 où vous remplacez le 36 par un 00. Puis remplacez les octets 36 00 79 CD 65 par 00 00 79 CD 65, ou bien allez en piste 17 secteur 02 à l'adresse &06B2 où vous remplacez le 36 par un 00.

P our être invincible aux tirs dans la seconde partie, remplacez les octets 20 3E 01 32 par 20 06 3E 00 32, ou bien allez en piste 2 secteur 02 à l'adresse &000B, où vous remplacez le 01 par un 00.

P our avoir du temps infini dans la seconde partie, remplacez les octets 2A 41 05 2B 22 par 2A 41 05 00 22, ou bien allez en piste 1 secteur 02 à l'adresse &00B1 où vous remplacez le 2B par un 00.

## Version 64K :

P our être invincible dans la première partie (face A), remplacez les octets 9A 03 E6 3F 3C par 9A 03 E6 3F 00, ou bien allez en piste 30 secteur 01 à l'adresse &002C où vous remplacez le 3C par un 00.

P our avoir du temps infini dans la première partie, remplacez les octets 2A C5 06 2B 22 par 2A C5 06 00 22, ou bien allez en piste 30 secteur 01 à l'adresse &044D où vous remplacez le 2B par un 00.

P our être invincible dans la seconde partie (face B), remplacez les octets 20 06 3E 01 32 par 20 06 3E 00 32, ou bien allez en piste 26 secteur 02 à l'adresse &0B97.

P our avoir du temps infini dans la seconde partie, remplacez les octets 2A 05 05 2B 22 par 2A 05 05 00 22, ou bien allez en piste 26 secteur 02 à l'adresse &0029 où vous remplacez le 2B par un 00.

10 REM Fuel infini sur HOT ROD version K7  
 20 REM (C) JOYSTICK 1990  
 30 REM WARNING : LISTING ASSEZ LONG...  
 40 MEMORY &FFF:MODE 1:POKER 0:1=200:INK 0,0  
 50 FOR N=&A495 TO &A5B5:READ A\$:A\$=VAL("E"+A\$)  
 60 B=&A11F B<4 THEN GOTO 90  
 70 IF B<A THEN PRINT"ERREUR LOGNE":L=END  
 80 S=0:B=0:N=N-1:L=L+10:GOTO 100  
 90 S=&A+255\*(S+A\*255):POKE N,A  
 100 NEXT:INVERSE VOTRE ORIGINAL..."  
 110 CALL &B06:RESTORE 780:FOR N=2 TO 15:READ  
 120 INK N,A:NEXT:MODE 0:LOAD" ",&0600:CALL &A7F  
 130 DATA 06,7E,AF,ED,79,DD,77,00,DD,2B,18,FF,DI,56  
 140 DATA 08,FE,01,06,7F,3E,10,ED,79,3E,54,ED,79,3D  
 150 DATA D9,E1,D9,D8,D9,C3,00,00,3D,20,FD,A7,24,33  
 160 DATA C8,06,7E,DD,78,A9,86,80,28,7E,06,7F,3E,1E  
 170 DATA 10,DD,79,29,7F,AF,7D,3C,86,0F,6F,6E,5F  
 180 DATA 20,DD,17,ED,79,37,C9,3D,20,FD,A7,24,C8,69  
 190 DATA 06,7E,5D,78,A9,86,80,28,7E,06,7F,3E,10,65  
 200 DATA ED,79,2F,4F,1F,3E,2E,7D,79,37,C9,66  
 210 DATA 06,7E,3E,10,ED,79,29,7E,2E,00,21,AE,4A  
 220 DATA A4,E5,06,7E,78,E6,80,4F,CD,0A,30,07  
 230 DATA FB,21,15,04,10,FE,2B,7C,85,20,7F,3E,0A,05  
 240 DATA CD,00,A4,30,8A,26,C4,3E,1C,CD,0A,30,7E  
 250 DATA E1,3E,DA,BC,38,F2,26,C4,3E,1C,CD,0A,30,5B  
 260 DATA 30,13,3E,DA,BC,38,84,FD,21,7F,AD,7E,8E,1B  
 270 DATA 00,26,C4,3E,1C,CD,0A,30,8E,3E,D7,BC,3A  
 280 DATA 30,DD,2C,20,FE,26,70,3E,1C,CD,0A,30,9E  
 290 DATA AD,3E,1C,CD,0A,30,AE,7C,FE,CD,30,0E,99  
 300 DATA FE,9C,CF,FD,23,7D,7E,FE,20,CB,18,31  
 310 DATA C5,3E,0B,26,08,2E,0B,18,02,3E,09,96  
 320 DATA CD,86,A4,D0,3E,08,CD,86,A4,D0,3E,9F,BC,3E  
 330 DATA CB,15,26,80,D2,93,A5,3E,1D,ED,C2,9E,A4,B2  
 340 DATA 00,AF,08,26,A1,2E,01,FD,21,00,AC,3E,04,BC  
 350 DATA 18,17,3E,23,AD,C6,7E,DD,77,00,AC,3E,1B,EC  
 360 DATA AD,20,3E,0B,CD,EA,4A,D0,3E,0E,09,CD,94  
 370 DATA E6,A4,D0,3E,0B,CD,EA,4A,D0,3E,0E,09,CD,94  
 380 DATA 15,26,A1,D2,3D,A5,08,AD,08,7A,B3,20,CE,04  
 390 DATA C3,AA,A4,3E,23,AD,C6,7E,DD,77,00,DD,23,B5  
 400 DATA 1B,2E,02,3E,04,26,B3,CD,70,A5,DD,7E,99

## Version 64K :

10 REM Fuel infini sur HOT ROD version Disk  
 20 REM (C) JOYSTICK 1990  
 30 MEMORY &FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &B866,1  
 40 FOR N=&A500 TO &A566:READ A\$:A\$=VAL("E"+A\$)  
 50 SUB=&A000:A:POKE N,A:NEXT:POKE &B78,AF  
 60 IF SUM<<9331 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END  
 70 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-30) " :L:POKE &A555,L  
 80 PRINT:INVERSE VOTRE ORIGINAL..." :CALL &B06  
 90 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A500  
 100 DATA 0D,0F,89,21,00,00,54,5D,01,00,40,ED  
 170 DATA 80,CD,03,09,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00  
 180 DATA 01,16,03,D5,CD,5C,A5,D1,01,00,18,09,14,7A  
 190 DATA FE,09,20,F1,21,3E,A5,11,00,01,01,40,00,00,00  
 200 DATA ED,00,C9,F3,21,00,7E,11,00,A6,01,10,6D,ED  
 210 DATA 88,AF,32,2B,4B,32,2C,4B,32,2D,4B,32,36,4B  
 220 DATA 3E,01,32,2E,39,C3,00,39,1E,00,0E,C1,E5,CD  
 230 DATA 66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

Au niveau 4, quand la chaîne est montée presque au plus haut, appuyez sur "P", vous verrez "PAUSE", alors appuyez sur "feu" et les deux chaînes redescendront.

410 DATA 04,B7,28,5A,59,01,00,7F,00,00,00,FD,4E,74  
 420 DATA 00,FD,46,01,DD,21,00,00,DD,09,AD,3E,01,B7  
 430 DATA 2E,02,26,B3,CD,70,86,DD,3E,7F,DD,2B,03,66  
 440 DATA 32,FE,AE,26,02,3E,08,26,51,CD,70,AD,DD,0F  
 450 DATA 7B,E2,26,A1,2E,01,3E,01,C2,D5,11,AA,5E  
 460 DATA A4,ED,53,F1,A5,11,08,A5,05,ED,52,A7,7F,5  
 470 DATA C3,EA,3A,3E,06,00,18,86,3E,CD,CD,86,66  
 480 DATA A4,3E,10,CD,86,A4,30,3E,21,00,BC,15,46,7A  
 490 DATA B3,DD,6E,A6,C9,CD,06,A5,21,00,06,FF,86  
 500 DATA 2E,1E,00,48,16,FF,06,7E,ED,78,86,80,A9,B8  
 510 DATA 28,50,1C,7F,7E,80,4F,15,C2,82,AE,73,78  
 520 DATA 23,C1,10,E2,21,00,00,11,32,80,96,32,C5,BA  
 530 DATA 1A,06,00,4E,09,13,C1,06,00,4F,09,13,C1,AA  
 540 DATA 11,CD,80,06,32,C5,1A,06,00,4F,09,13,C1,AA  
 550 DATA 10,FE,C1,7C,87,20,13,A7,ED,42,01,32,00,3B  
 560 DATA A7,ED,42,08,09,01,CD,FF,A7,ED,42,00,3C,6D  
 570 DATA 32,80,86,C9,00,00,C3,A1,86,00,1E,2A,28,10  
 580 DATA 22,9E,AA,21,00,80,83,AF,2C,00,00,80,8F,07  
 590 DATA 05,09,80,40,00,00,00,00,00,02,FF,3D,80,10  
 600 DATA 05,09,80,40,00,00,00,00,00,00,02,FF,3D,80,10  
 610 DATA 00,40,FF,37,80,00,00,13,00,80,16,DD,00,62  
 620 DATA 00,80,00,00,00,00,16,00,00,21,00,0F,A4  
 630 DATA 11,8B,00,CD,84,A6,01,8E,FE,ED,49,3A,00,20  
 640 DATA 00,FE,73,CA,3E,73,DD,21,00,AC,21,00,CD,DD  
 650 DATA 06,C7,11,00,00,C5,19,30,04,01,50,09,15  
 660 DATA DD,75,00,DD,74,01,DD,36,02,4F,36,03,23  
 670 DATA 00,DD,36,04,80,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,9C  
 680 DATA DD,23,C1,10,DD,85,DD,21,21,F5,06,01,2D,2E  
 690 DATA 00,00,21,87,A7,11,90,8E,01,29,00,00,DD  
 700 DATA DD,75,00,DD,74,01,DD,36,02,4F,36,03,23  
 710 DATA 00,21,F3,A5,22,F1,A5,CD,06,A5,AF,32,30,FF  
 720 DATA 22,32,31,22,32,32,32,32,3B,22,3E,01,32,2F  
 730 DATA 2E,10,C3,13,8F,21,8E,A7,11,E3,AF,01,2D,2F  
 740 DATA 00,DD,80,F3,C3,24,A7,00,0F,21,00,00,DD  
 750 DATA 10,CD,00,80,8E,A5,01,00,80,8E,A5,03,00,3F  
 760 DATA 80,00,10,FF,2F,00,00,40,FF,3C,00,00,80,8E  
 770 DATA 73,00,80,00,0F,0B,00,00,00,00,00,00,8E  
 780 DATA 06,03,13,01,20,15,09,18,10,16,11,02,04,00

P our avoir du fuel infini, faites :  
 POKE &4B2B,0  
 POKE &4B2C,0  
 POKE &4B2D,0  
 POKE &4B36,0

Voici quelques codes :

00987 TITLE DEMO COVER

PAM WHITES0 WHITE 6 BLUE 1 WAMI

DAME GOMES 07041776 RED 7

## HUMAN KILLING MACHINE

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez block 28 à l'offset \$18e et remplacez la valeur \$66 par la valeur \$6C.

**AMIGA**

```
BLOCK EDITOR V1.0
H.K.M. Trainer (c) 1990 JOYSTICK
DATA 14934,"H.K.M.",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA 0001,0,003800,0000018e,0001,60,66,"
```

```
FAST EDITEUR V1.0
Energie et Vies infinies à HUMAN KILLING MACHINE
par Antonio SIMONS - Compilation Power Pack
à taper en GFA 3.XX
```

```
DATA "HUMAN KILLING MACHINE",":\AUTO\GAME.PRG"
DATA "Vies",&H2AC,&H04790001,&H04790000
DATA "N°j inf.",&H45A,&H06680001,&H317C2710
DATA "N°j = 1 vie",&H2DE,&H04790001,&H4E714279
DATA "N°j récup. +",&H46A,&H06680001,&H06680000
DATA "FIN"
```

**ST**

Vies infinies pour HUMAN KILLING MACHINE à taper en GFA 3.0 par les DANBIOS

```
PRINT "Inserez la disquette de H.K.M."
PRINT "E: pressez une touche"
-IMP(2)
DIM a%(&H200)
m%=&VARPTR(a%*(0))
s%=&189
adr%=&m%+&HBC
var2%=&H4790001
var2%=&H4790000
REPETA
```

```
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 installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
LPOKE adr%,var1%
r%=&BIOS(4,1),L,m%,1,s%,0
PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
PRINT "Ce n'est pas la disquette de H.K.M."
END
ENDIF
```

**ST**

### Compil Power Pack

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\GAME.PRG', les octets 0479 0001 et remplacez-les par 0479 0000. Cette opération est à faire uniquement à l'offset \$2AC.

**ST**

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 0668 0001 et remplacez-les par 0668 0000. Cette opération est à faire uniquement à l'offset \$45A.

Pour avoir des vies infinies avec le tank, faites:

```
POKE &4E5, 0
POKE &4E6, 0
```

Pour avoir des vies infinies avec l'ADAT, faites:

```
POKE &4A87, 0
```

Pour avoir des vies infinies avec le FAV, faites:

```
POKE &49B2, 0
```

Pour que l'ennemi ne possède qu'une seule vie, recherchez les octets 0479 0001 et remplacez-les par 0479 0000. Cette opération est à faire uniquement à l'offset \$2DE.

Pour que l'ennemi ne puisse plus récupérer d'énergie, recherchez les octets 0668 0001 et remplacez-les par 0668 0000. Cette opération est à faire uniquement à l'offset \$46A.

Pour avoir du fuel infini avec le tank, faites:

```
POKE &497D, &C9
```

Pour avoir du fuel infini avec l'ADAT, faites:

```
POKE &4844, &C9
```

Pour avoir du fuel infini avec le FAV, faites:

```
POKE &4853, &C9
```

## HUNTER

- \* : A08B pour la disquette.
- \* : A0AB pour la scie.
- \* : A0CB pour la bouteille.
- \* : A1EB pour la feuille.
- \* : A10B pour la clef.
- \* : A12B pour le document.
- \* : A14B pour l'irradiation.
- \* : A16B pour le bonhomme.

**AMIGA**

Pour avoir toutes les armes infinies, chercher 53 6C 00 32 6C 00 et remplacer par 4A 6C 00 32 6C 00. Pour que l'énergie ne descende pas quand on nage, chercher 53 6D 01 AE 6A 0C et remplacer par 4A 6D 01 AE 6A 0C.

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block \$C7 à l'offset \$B0 mettez 30 3c 00 20 à la place de d0 6d 02 2a

```
BLOCK EDITOR V1.0
HUNTER trainer
DATA 102570,"HUNTER",1,"vies illimitées"
sum:
DATA 0001,0,10e00,b0,04,30,3c,00,20,d0,6d,02,2a,"
```

**AMIGA**

vous rendre à la prison au X135-Y238. Détruisez-la et entrez dans le bunker. Tuez le général et prenez sa tête. Retour au quartier général. Pour la mission et l'ac-tion, vous n'aurez qu'à suivre les instructions données au cours du jeu.

**ST**

D'abord, allez chercher tous les objets qui se trouvent dans les deux maisons sur l'île de départ. Prenez votre bateau et allez chercher des armes chez Ally stores au X192-Y71. Ensuite, allez chercher l'uniforme ennemi qui se trouve au X222-Y192. Allez chercher la clef au X163-Y169, elle se trouve derrière le moulin. Allez chercher le passe au X90-Y153 (veillez à avoir votre uniforme ennemi sur le dos). Vous n'avez plus qu'à

## HEAVY METAL

```
10 REM Vies, munitions et fuel infinis
20 REM Dans les 3 parties
30 REM Sur HEAVY METAL version Disk
40 REM Par Caroline & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &A500:FOR p=&A541 TO &A612
60 READ a$;a$VAL("E"+a$)
70 POKE p,atoc:ch=a$NEXT
80 IF c<&B516 THEN 90 ELSE GOTO 100
90 PRINT"Erreur dans les datas 1":END
100 POKE &A8A4,6:POKE &B866,1:POKE &B878,&FF
110 MODE 1
120 PRINT"Inserez l'original de HEAVY METAL..."
130 CALL &B518:FOR i=0 TO 3:INK 1,0:HEXT:CALL &A587
140 DATA 11,47,48,21,7A,06,DD,21,00,01,D5,85,0E,74
```

**CPC**

```
150 DATA 7E,A9,AB,77,23,1B,7A,B3,20,F6,E1,D1,0E,BF
160 DATA 3E,C1,17,00,06,01,7E,B9,20,09,23,1B,7E,B7
170 DATA 79,28,04,46,23,1B,7E,DD,77,00,DD,23,10,FF
180 DATA 23,1B,7A,B3,20,2C,C9,AF,5F,0E,01,C3,66,C6
190 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,E5,D1,01,00,40,ED
200 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
210 DATA 10,16,03,85,D5,CD,80,A5,D1,01,00,15,09
220 DATA 14,7A,FE,07,20,EF,21,0E,11,BA,06,01,00
230 DATA 49,DD,B0,CD,41,A5,21,40,06,22,F6,0F,E5,21
240 DATA D8,A5,D1,01,3C,00,ED,B0,C3,2C,40,CD,14
250 DATA 3A,13,0E,0E,28,24,FE,01,28,10,AF,32,B5
260 DATA 4D,32,41,AE,3E,8C,4E,3E,C9,32,7D,49,C9,AF
270 DATA 32,87,4A,3E,C9,32,BC,4A,32,8E,4A,32,44,48
280 DATA C9,AF,32,8E,49,32,53,48,3E,39,32,AE,42,C9
```

Tout d'abord voici un petit résumé de ce superbe jeu, voici les faits. Le capitaine James Hook a kidnappé vos enfants, vous, Peter Pan, devez les retrouver.

Au début du jeu, vous êtes sur la place pirate où commence l'histoire. Vous devez vous rendre en premier lieu à la digue shopping. Lorsque vous arrivez, vous cherchez une corde qui se trouve sur le ponton à droite. Dès que vous la voyez, allez la prendre, elle vous servira plus tard. Ensuite rentrez dans le magasin d'appâts et d'équipement de pêche, là, vous devez prendre la chope qui se trouve sur la table du fond à côté du pêcheur de ce lieu magique. Vous allez au bar des épées croisées, là, vous prenez la chope qui se trouve sur la table à droite en entrant, puis vous prenez la seconde sur la table où il y a le pêcheur à moitié bourré. Je récapitule les objets que vous devez avoir : 3 chopes et une corde. De là, vous vous dirigez vers la place pirate et vous allez directement sans boire un coup, derrière la place où vous prendrez le piquet pour décrocher le linge qui est à gauche lorsque vous arrivez, et vous prendrez, par la même occasion, l'ancre qui est tout à fait à gauche de la jetée. Je récapitule les objets que vous devez avoir : trois chopes, une corde, une ancre et un piquet à décrocher le linge. Là, vous allez utiliser la corde et l'ancre pour faire, je vous le donne en mille, et oui, vous avez raison, un somptueux grappin qui va vous servir dans quelques instants. Vous allez retourner au magasin de pêche et vous allez monter au premier étage; vous êtes dans sur une terrasse dont on se demande comment elle tient, vous allez utiliser le magnifique grappin que vous avez confectionné de vos propres mimines, sur l'horloge, et cela par trois fois et je dis bien par trois fois, c'est pour attraper le chapeau du marin qui n'arrête pas de naviguer sur la place (c'est drôle pour un marin, non!). Si vous le ratez, il ne vous restera plus qu'à recommencer la manoeuvre, jusqu'à ce que vous y arrivez. Quand vous l'aurez, vous aurez en votre possession un tiers de votre déguisement de marin. Si vous êtes de l'autre côté quand vous aurez attrapé le chapeau, frappez à la porte et utilisez en cinquième vitesse le grappin sur l'horloge. De là, vous vous retrouverez sur la terrasse du magasin que vous descendrez, toujours en

coquillage qui vous servira plus tard; ensuite vous actionnez le coquillage qui montera à la surface. Vous voilà dans la forêt imaginaire.

### La forêt imaginaire:

Allez à droite, puis allez au fond (dans l'orée), puis à droite, au fond (dans l'orée), puis à gauche, au fond (dans l'orée près des rochers), puis deux fois à droite pour vous trouver devant un gros et grand arbre que vous actionnez pour vous retrouver prisonnier. Clochette vous parlera, vous libérera et vous rentrerez dans l'arbre. Vous voilà dans la cachette des enfants perdus plus exactement dans le coin repas. Allez vers l'atelier des garçons perdus c'est l'escalier à gauche puis allez vers la salle de sport pour vous dérouiller un peu, actionnez le vélo puis les altères. Vous irez, après ses terribles efforts, aux quatre saisons, où vous prendrez la branche morte (la grise), puis la grande fleur; vous irez devant la poule, actionnez le coquillage et tout de suite après, vous prendrez les oeufs que vous donnerez au petit garçon qui se trouve dans l'atelier des garçons perdus. Il vous donnera à son tour un morceau d'élastique pour réparer le lance-pierres. Ensuite, vous irez chez le vengeur où vous trouverez un filet qu'il faudra examiner pour trouver un morceau de ficelle dont vous vous servirez plus tard. Quand vous aurez fait tout ça. Retournez au coin repas pour vous diriger au lance-pierres que vous réparerez avec le morceau d'élastique; et voilà un lance pierre tout neuf. De là, vous irez sur le flanc de la falaise. Vous vous actionnez pour sauter de la falaise; quand vous serez retombé, allez voir le petit garçon à côté de vous et demandez-lui ce qu'il en pense. Retournez faire un saut dans le vide et redemandez-lui à nouveau ce qu'il en pense. Retournez faire un saut pour la troisième fois et demandez-lui encore ce qu'il en pense. Il vous dira que vous pouvez essayer le lance-pierres, vous actionnez le lance-pierres, vous faites un saut superbe et vous demandez les pensées heureuses au gamin. Il vous donnera des "Tool's marbles". De là vous irez au coin repas puis vers la mare ronde, là-bas, il y a une branche qui dépasse. Vous la prenez, vous l'actionnez avec le morceau de ficelle précédem-

ment acquis et voilà un superbe et magnifique arc. Vous avez retrouvé la fée clochette et vous lui donnerez la fleur précieusement coupée; elle vous donnera en échange un dé à coudre et un baiser. De là vous allez retourner à l'atelier des garçons perdus. et vous utiliserez l'arc sur la flûte de pan, la vôtre, bam!, la flûte tombe et vous la prenez bien sûr! Excusez-moi j'ai oublié de vous faire prendre la flèche qui se trouve sur l'atelier avant de tirer, puis retournez à la mare ronde. Soit vous attendez, soit vous parlez à l'arbre. Je ne me souviens plus très bien et vous voilà sur l'île d'en face.

### Dans l'arbre:

Vous devez parler à clochette puis examiner tous les objets qu'il y a dans la grotte. Ceci fait, parlez à clochette et sortez vos mouchoirs, c'est étonnant car Peter retrouve la mémoire et se souvient de sa famille. Ainsi, vous devenez Peter Pan. Prenez le temps d'admirer la scène.

### Sur le bateau de Hook:

Une fois dessus il va falloir trouver les bonnes phrases pour espérer voir la fin.

1ère phrase :

"Rends moi mes enfants morte".

2ème phrase :

"Je croyais que tu étais beaucoup plus costaud".

3ème phrase :

"Peter le vengeur".

4ème phrase :

"Bonne forme, James".

5ème phrase :

"TicTac TicTac..."

La dernière phrase est :

"Tu as enlevé mes enfants, tu as tué Furio..."

Regardez la scène. Vous voilà sur la scène. Vous voilà sur la planche, et dites :

"Lève ton épée..."

"Peter Pan le glandeur"

Et voilà, cette aventure se termine.

# HYDRA

Pour avoir du fuel infini, cherchez les octets 30 39 00 04 16 B8 32 39 et remplacez les par 30 39 par 4E 75. Pour avoir de l'argent infini, remplacez 81 09 81 09 81 09 81 09 par 60 08 81 09 81 09 81 09.

Pour les boosters illimités mettre block \$a8 offset 22 les octets 30 39 00 04 18 62 53 40 à la place de 30 39 00 04 18 62 4e 71.

**AMIGA**

```
BLOCK EDITOR V1.0
' HYDRA Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 86391,"HYDRA",1,"Booster for ever"
sum:
DATA 0001,0,0015000,022,0002,4e,71,53,40,*
```

```
10 REM bidouille pour HYDRA
20 REM choix du level,boost infinis et 1 million $
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - version DISK
40 MODE 1:FOR A=&A000 TO &A03B:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>4549 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 INPUT "QUEL LEVEL (1-9) ? ",L
80 IF L<1 OR L>9 THEN RUN
90 PRINT"si vous avez choisi les niveaux 6,7,8,9"
100 PRINT"vous DEVREZ TOURNER LE DISK quand vous"
110 PRINT"verrez a l'écran la DEUXIEME page ."
120 PRINT"(Tengen present TEAM HYDRA ...)":PRINT
130 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
140 CALL &BB06:L=L-1:POKE &A023,L:CALL &A000
150 DATA 21,FF,AB,11,40,00,CD,CB,BC,21,00,01,11,00
160 DATA 1D,01,88,4E,DF,39,A0,79,0C,FE,8A,38,03,0E
170 DATA 81,14,24,24,10,F0,3E,08,32,23,88,AF,32,66
180 DATA 01,32,67,01,32,01,0D,3E,01,32,89,3D,C3,00
190 DATA 01,3C,C0,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

**CPC**

## CPC HYPER SPORTS

```
10 REM toujours qualifie a HYPER SPORTS
20 REM version disk - compil micro club 20
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&120 TO &16A:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>5444 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06
90 CALL &141
100 DATA 21,18,01,22,7D,37,22,99,37,22,1F,38,22,9C
110 DATA 38,C3,C0,03,21,18,01,22,DF,30,22,6B,31,22
120 DATA D3,31,C3,00,04,21,61,01,06,09,CD,77,BC,21
130 DATA 00,02,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,20,01,22,EF,02
140 DATA 21,32,01,22,4F,03,C3,00,02,48,59,50,45,52
150 DATA 2E,53,42,46,00
```

*Compil MICRO CLUB 20*

Pour être toujours qualifié aux 3 premières épreuves:  
POKE &377D,&18:POKE &377E,1:POKE &3799,&18  
POKE &379A,1:POKE &381F,&18:POKE &3820,1  
POKE &389C,&18:POKE &389D,1

**ST**

```
FAST EDITEUR V1.0
' Crédits infinis pour HYDRA par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDITEUR V 1.0
DATA "HYDRA"
DATA "Crédits",0,16,2,&H12A,&H41FACF49,&H600CCF49
DATA "FIN"
```

Pour avoir des boosts infinis, allez à la face A, piste 30, secteur 84, adresse 001, remplacez le 3D par 00.

Pour avoir 1 million de dollars, allez à la face A, piste 29, secteur 88, adresse 066 et remplacez le ED par 00. Puis Allez à la face A, piste 29, secteur 88, adresse 067 et remplacez-le B0 par 00. Puis allez à la piste 32, secteur 88, adresse 089 et remplacez-le 00 par 01.

Pour choisir votre mission, allez à la face A, piste 36, secteur 85, adresse 123 et remplacez le 00 par le numéro de votre mission (de 0 à 8)

Pour avoir des boosts infinis :  
POKE &D01,0

Pour avoir 1 million de dollars :  
POKE &166,0  
POKE &167,0  
POKE &3D89,1

**CPC**

Pour choisir votre mission :

POKE &8823,Mission (de 0 à 8)  
(Pokez la mission pendant la 2ème page de présentation tournez le disk si vous choisissez les missions 5, 6, 7 ou 8).

# HYDERDOME

**AMIGA**

```
BLOCKEDITOR V1.0
' HYPERDOME Trainer
' par Christophe PARIS (c) Joystick 1990
DATA 217218,"HYPERDOME",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA 0001,0,0034A00,000001b8,0008
DATA 4E,71,4e,71,4e,71,4e,71
DATA 04,79,00,01,00,02,a5,a0,*
```

**CPC**

## ITALIAN SUPERCAR

```
10 REM vies infinies sur ITALIAN SUPERCAR
20 REM version DISK - compil QUATTRO NINE
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &149:READ A$
50 B=VAL("&"A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>5791 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
200 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
210 DATA 11,4A,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
220 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4A,01,11,0E,BC
230 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,90,41,3E,31,CD,47
240 DATA 41,21,43,01,22,09,02,F3,C3,70,01,AF,32,C8
250 DATA 17,C3,ED,03
```

*Compil QUATTRO NINE*

Pour avoir des vies infinies: POKE &17C8,0

*Compil QUATTRO NINE*

Pour avoir des vies infinies: POKE &17C8,0

**CPC**

## ICE BREAKER

Pour avoir des vies infinies, et le choix du niveau de départ, faites : POKE &8F04,&18:POKE &8F05,0  
POKE &8F0F,&20:POKE &8F10,&32:POKE &8F11,&22  
POKE &8F12,4:POKE &8F13,&8F

## ITALY 90

Quand vous êtes en difficulté dans un match, vous pouvez appuyer sur 'f6' et vous aurez automatiquement les séances de tir au but.

**CPC**

Une fois que les équipes sont placées, si le coup d'envoi est donné par l'adversaire, il y a de grandes chances pour qu'il le rate! Récupérez les ballons, partez à l'attaque, et, grâce à l'effet de surprise, et un peu de technique, vous marquerez un but. (cette ruse marche avec presque toutes les équipes).

**PC**

Vous pouvez aussi attaquer sur l'aile de votre choix, slalomez entre les défenseurs, attirez le goal, vers vous, centrez (si l'portier l'arrête pas) sur un de vos potes placé devant le but, tirez, et c'est le but!

**CPC**

## ICE TEMPLE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets  
18 3D 32 3E 05 par 18 00 32 3E 05

Pour avoir des vies infinies, faites :POKE &1860,0



## LES INCORRUPTIBLES

**P**our avoir de l'énergie infinie, prenez la face B, allez en piste 2 secteur &48 a &F4 où vous remplacerez le 3D par un 00, ou remplacerez les octets C9 3D 32 BC 17 par C9 00 32 BC 17.

**Toutes ces bidouilles sont à faire sur la face B du disk. Pour les pokes, ne les installer qu'après le chargement de la partie concernée.**

**P**our avoir de l'énergie infinie à la deuxième partie, allez en piste 8 secteur &42 a l'adresse &016E et remplacez-y le 3D par un 00, puis allez à l'adresse &01B4 du même secteur et remplacez-y le 35 par un 00. Ou bien remplacez les octets 28 49 3D 77 D9 par 28 49 00 77 D9 puis les octets 28 03 35 1E 16 par 28 03 00 16.

**P**our avoir de l'énergie infinie à la troisième partie, allez en piste 16 secteur &47 à l'adresse &0049 et remplacez-y le 35 par un 00. Ou bien remplacez les octets 28 05 35 1E 04 par 28 05 00 1E 04.

**P**our avoir de l'énergie infinie à la quatrième partie, allez en piste 23 secteur &004 et remplacez-y le 3C par un 00, puis allez en piste 23 secteur &45 à l'adresse &01A3 et remplacez-y le 3C par un 00. Ou bien remplacez les octets C5 3C 32 24 17 par C5 3C 32 1B 41 3D par 00 32 1B 41 3D.

**P**our avoir de l'énergie infinie à la cinquième partie, allez en piste 31 secteur &46 à l'adresse &0088 et remplacez-y 35 35 par 00 00, puis allez dans le même secteur à l'adresse &0080 et remplacez-y le D0 par un C9.

Ou bien remplacez les octets 28 16 35 35 7E par 28 16 00 00 7E puis les octets 0F 32 9D 51 D0 par 0F 32 9D 51 C9.

**P**our avoir de l'énergie infinie :  
POKE &4616,0.

**P**our avoir des armes infinies:  
POKE &3C0D,0.

**P**our avoir du temps infini :  
POKE &0FE1,0.

**P**our les pokes, ne les installer qu'après le chargement de la partie concernée.

**P**our avoir de l'énergie infinie à la deuxième partie :  
POKE &2A90,0  
POKE &2AD6,0

**P**our avoir de l'énergie infinie à la troisième partie :  
POKE &40B,0

**P**our avoir de l'énergie infinie à la quatrième partie :  
POKE &4126,0  
POKE &40C5,0

**P**our avoir de l'énergie infinie à la cinquième partie :  
POKE &51AA,0  
POKE &51AB,0  
POKE &51A2,&C9

**L**orsque le message "Searching 1" apparaît à l'écran, laissez se défiler la cassette jusqu'à ce qu'apparaisse le message "Found 1 Loading 1". Arrêtez alors la cassette et faites avancer rapidement jusqu'à la seconde partie du tableau souhaité.

Voici les numéros du compteur correspondants aux tableaux suivants (valable pour la seconde face) :  
TABLEAU 1 : 008  
TABLEAU 2 : 044  
TABLEAU 3 : 083  
TABLEAU 4-5 : 125  
TABLEAU 6 : 170

10 REM Energie infinie sur  
15 REM UNTOUCHABLES version Disk  
20 REM (C) Joytick Hobbo par Patrice Maubert  
30 MEMORY &8FFF,MODE 1  
40 FOR N=6A000 TO &A1F:READ A\$=AVAL("E+A\$")  
50 FOR S=3076 THEN ? ERREUR DANS LES DATAS:END  
60 IF SOK<<24471 THEN PRINT"DATAS ERROR 1":END  
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"  
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"  
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) "C1  
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A004,63D  
110 ? INSEREZ LA FACE B ET DEPROTEGEZ-LA"  
120 CALL &B06:CALL &A000  
130 PRINT"TRANSFORMATIONS EFFECTUEES":NEW  
140 DATA CD,11,AB,3E,00,32,74,90,3E,4E,32,1E,AB,CD  
150 DATA 11,AB,C9,1E,00,16,02,0E,48,21,00,90,DF,1E  
160 DATA AB,C9,66,C6,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

10 REM Energie infinie pour tous les niveaux  
20 REM Et choix du level sur UNTOUCHABLES Disk  
30 REM Maintenant cela marche sur tous niveaux.  
40 MEMORY &8FFF,MODE 1  
50 FOR N=6A500 TO &A677:READ A\$=AVAL("E+A\$")  
60 FOR S=5044:POKE N:A:REKTI:POKE &B78,FFF  
70 IF SOK<<24471 THEN PRINT"DATAS ERROR 1":END  
80 INPUT"ENERGIE INFINIE (O/N) "?:C\$=C\$+UPPER(C\$)  
90 PRINT:IF C\$="N" THEN POKE &A59C,1  
100 MEMORY &A567,1+48  
110 PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE B ET DEPROTEGEZ..."  
120 CALL &B06:CALL &A593:POKE &B86,1:PRINT  
130 PRINT"INSEREZ LA FACE A...":POKE &A8A,6  
140 CALL &B06:MODE 2:LINK 0:LINK 1:0:CALL &A500  
150 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED  
160 DATA 0A,C0,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,16,0D  
170 DATA 21,00,01,CD,5C,A5,16,09,21,00,19,CD,5C,A5  
180 DATA 16,03,21,00,49,CD,5C,A5,21,00,19,CD,5C,A5  
190 DATA 01,00,04,ED,00,EB,16,04,D5,CD,5C,A5,D1,01  
200 DATA 00,18,09,14,7A,FE,08,20,F1,21,00,01,11,00  
210 DATA 88,01,00,1B,ED,80,18,0A,1E,00,0E,C1,55,CD  
220 DATA 66,06,51,C9,5E,00,FE,31,20,03,AF,18,1A,FE  
230 DATA 32,AD,04,3E,07,18,1E,FE,33,20,04,3E,0E,18  
240 DATA 0A,FE,34,20,04,3E,15,18,0E,3E,1C,67,C6,05  
250 DATA 6F,22,AA,80,C0,00,80,CD,DB,A5,3E,4E,32,24  
260 DATA A6,3E,00,A7,20,1A,AF,32,F4,80,32,6E,83,32  
270 DATA B4,83,32,49,84,32,04,86,32,A3,89,3E,C9,32  
280 DATA 80,8A,18,1D,3E,3D,32,74,80,32,6E,83,3E,35  
290 DATA 32,84,83,32,49,84,3E,3C,32,04,86,32,A3,89  
300 DATA 3E,00,32,80,8A,CD,0B,A5,C9,21,00,80,16,02  
310 DATA 1E,00,0E,48,DF,24,A6,21,00,82,15,00,16,02  
320 DATA 0E,42,DF,24,A6,21,00,84,16,10,1E,00,0E,47  
330 DATA DF,24,A6,21,00,86,16,17,1E,00,0E,46,DF,24  
340 DATA A6,21,00,88,16,17,1E,00,0E,45,DF,24,A6,21  
350 DATA 00,8A,16,1F,1E,00,0E,46,DF,24,A6,C9,66,C6  
360 DATA 07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

FAST EDITION 1.0

\* Vies infinies à I.S.S. par Antonio STROES  
DATA "Incredible Shrinking Sphere.",\*A:1000.SPR  
DATA "Vies infinies",&H152,&B04790001,&B04790000  
DATA "Vies infinies",&B37A,&B04790001,&B04790000,"FIN"

**P**our avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier LOGO.SPR, les octets 0479 0001 0000 E880 et remplacez-les par 0479 0000 0000 E880 (à faire deux fois). Rendez-vous aux offset \$1152 et \$A37A.

## INCREDIBLE SHRINKING SPHERE

ST

**P**our avoir de l'énergie infinie à la cinquième partie, allez en piste 31 secteur &46 à l'adresse &0088 et remplacez-y 35 35 par 00 00, puis allez dans le même secteur à l'adresse &0080 et remplacez-y le D0 par un C9.

## INDIANA POLIS 500

**V**oici un réglage pour éclairer vos concurrents et même votre moteur.  
Prenez la Lona/Buick.  
Gear mettez 8,13  
Wings front: 4 coups vers le haut en partant du milieu.  
Wings Back: 5 coups vers le haut en partant du milieu.  
Slagger mettre les deux à 0.  
Rubber right front: Hard  
Rubber left front: Soft  
Rubber left rear: Medium  
Rubber right rear: Soft  
Cambers left rear: -50  
Cambers right rear: +25  
Cambers left front: +25  
Cambers left rear: +1  
Pressure: tous à 25  
Shocks: tous vers le bas.  
Stabilisateur: tous vers le bas.  
Pour le boost: "g"  
Roulez à 235Mph!

Prenez toujours la Lola/Buick.

FUEL: 20  
WINGS FRONT : 4 coups de joystick vers le haut en partant du milieu.

WINGS BACK : 6 coups vers le bas après avoir effectué le réglage sur wings front (il faut suivre).

Mettez tous les "rubber" sur "soft".  
STAGGER : -0.20.

PRESSURE : tous à 26.  
Ne touchez pas aux cambers.

SHOCKS : Mettez l'arrière vers le bas et pour le haut : 3 coups vers le haut en partant du bas.

BOOST : mettez le à 9.  
GEAR : 7,90.

Si vous voulez courir plus de 100 tours alors baissez un peu le GEAR.

## INTERNATIONAL KARATE +

**L**orsque vous débutez votre partie, laissez vous toucher une fois par votre adversaire. Puis appuyez sur ESPACE et en même temps sur le bouton de tir de votre joystick. Vous serez alors protégé contre les coups de votre adversaire jusqu'à la fin du niveau en cours. Recommencez ainsi de la même façon à chaque niveau.

10 REM bidouille sur INTERNATIONAL KARATE +  
20 REM le karatéka blanc gagne toujours  
30 REM version disk - compil micro club 5  
40 REM (C) JOYSTICK 1991  
50 MODE 1:FOR A=10000 TO &10C:READ A\$  
60 BVAL("E+A\$"):POKE A:C=C+B:REPEAT  
70 IF C>>15270 THEN PRINT"DATA ERROR 1":END  
80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHE"  
90 CALL &B06:CALL &1000  
100 DATA 3E,01,CD,0E,BC,21,FF,AB,11,40,00,0E,07,CD  
110 DATA 3E,BC,0E,07,CD,0F,B9,CD,00,B9,21,88,13,11  
120 DATA 06,01,CD,4B,10,21,00,C9,11,07,06,CD,4B,10  
130 DATA CD,03,B9,21,00,D5,11,00,C0,01,00,20,ED,80  
140 DATA 01,7E,FA,ED,49,21,95,10,11,00,29,01,0E,80  
150 DATA ED,80,C3,88,13,22,78,10,7B,32,56,10,15,D5  
160 DATA F1,FE,DD,C8,3C,8E,10,32,62,10,0,15,11,00  
170 DATA 01,CD,63,C7,F3,01,7E,FB,21,8C,10,16,09,7E  
180 DATA CD,5C,C9,23,15,20,78,21,88,13,CD,E5,C6,7E  
190 DATA CD,1C,C9,3A,79,10,C6,18,32,79,10,18,C9,C9  
200 DATA 4C,00,01,00,C1,06,C1,2A,FF,3E,08,32,7B,14  
210 DATA CD,ED,29

AMIGA

ST

**P**our choisir son niveau de départ, il vous suffit de rechercher sur la première disquette, avec un éditeur de secteur, les octets : 7000 4EF9 0005 8010.

Le XX correspond au tableau de départ, n'oubliez pas de mettre un zéro devant (exemple : pour le niveau 3, mettre 03).

**T**apez "SOUTHAMPTONGAZETTE" durant l'écran de présentation. Démarez alors le soft comme d'ordinaire mais faites vous tuer. Lorsque vous reviendrez à l'écran de présentation, pressez F10 pour passer au tableau suivant, et ainsi jusqu'au tableau final

AMIGA

**A**u premier niveau, vous devez tuer 10 hommes en imperméable marron. Pour cela, ne les suivez pas tous; lorsqu'ils sont en haut des caisses, n'y allez pas, car ils ne tarderont pas à redescendre, cela vous épargnera bien des blessures. Au second niveau, ne vous fiez pas au niveau en bas à droite, à la place, n'arrêtez pas de tirer, cela aura pour effet d'avoir une sorte de viseur sur l'écran. Au troisième niveau, lorsqu'une voiture arrive, tirez-lui dessus: vous éviterez une bombe et ce sera comme si vous aviez tiré sur un homme.



## INDIANA JONES

1 REM VIES INFINIES POUR INDIANA JONES  
2 REM PAR LUCAS POUR JOYSTICK  
10 FOR I=0 TO 26:READ D:P:I+272  
20 POKE P,D-5:NEXT I  
30 POKE 53280,PEEK(162):POKE 816,16  
40 POKE 817,1:POKE 2050,0:LOAD  
50 DATA 37,170,249,174,29,146,213  
60 DATA 13,174,62,146,214,13,81,21  
70 DATA 13,174,178,146,252,131,81  
80 DATA 5,127,79,73,88,0,1,2,3,4,5

C64

Appuyez sur les touches 'F I S H', maintenant vous pouvez utiliser les touches 1 à 5 pour vous déplacer dans le tableau, et 6 pour changer de tableau.

C64

Pour avoir des vies infinies :

POKE 32552,173

Pour avoir des fouets infinis:

POKE 37255,173

Pour avoir des torches infinies:

POKE 35756,123

Pour redémarrer le jeu :

SYS 32092

Pour avoir de l'énergie infinie, POKE 35449,189.  
(attention pour changer de niveau faire POKE 35449,254 lorsque le score augmente sans cesse).

Pour enlever les rochers qui vous tombent dessus, POKE 37861,173

Pour supprimer les ennemis du plateau du départ au niveau 1, POKE 46073,173

(à taper en turbo pascal 4.XX)  
uses crt;  
var f:file of byte;  
i:integer;  
c:char;  
t2:array [1..5] of byte=(8C6,\$06,\$F1,\$03,\$04);  
t3:array [2..5] of byte=(880,\$3E,\$F1,\$03,\$00);  
begin  
clrscr;  
writeln('Inserez la disquette 1 de INDIANA JONES');  
writeln(' Puis appuyer sur une touche...');  
c:=readkey;  
assign(f,'INDY.COM');  
reset(f);  
clrscr;  
writeln('1 - Vies infinies');  
writeln('2 - Désinstallation');  
c:=readkey;  
seek(f,23255);  
case c of  
'1': begin  
for i:=1 to 5 do write(f,r1[i]);  
writeln('Vies infinies installées');  
end;  
'2': begin  
for i:=1 to 4 do write(f,t2[i]);  
writeln('Vies infinies désinstallées');  
end;  
end.

PC

Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteur: 41 80 3E F1 03 00 et remplacer par 41 C6 06 F1 03 04.

PC

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 80 3E F1 03 00 et remplacez-les par C6 06 F1 03 04 (à faire 2 fois de suite).

## CPC INFILTRATOR

10 REM choix de la mission sur INFILTRATOR  
20 REM version DISK - compli micro club 12  
30 REM (C) JOYSTICK 1991  
40 MODE 1:FOR A=8000 TO 8A041:READ A\$  
50 B=VAL("E+A\$"):POKE A,B:C=B:NEXT  
60 IF C<>7373 THEN PRINT"DATA ERROR !":END  
70 CLS:INPUT "QUELLE MISSION ? (1-3) " :M  
80 IF M<1 OR M>3 THEN 70 ELSE POKE 8999,M  
90 PRINT"INSEREZ L' ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHE"  
100 CALL 8B906:MEMORY 43800  
110 LOAD"INFIL":CALL 8A000  
120 DATA 21,09,A0,22,1B,3F,C3,DA,3E,21,77,BC,11,42  
130 DATA 80,01,03,00,ED,80,21,20,A0,22,78,BC,3E,C3  
140 DATA 32,77,BC,C9,85,D5,C5,3A,FF,9F,32,63,00,32  
150 DATA A7,A7,3E,25,32,65,A7,21,42,A0,11,77,BC,01  
160 DATA 03,00,ED,80,C1,DL,EL,C3,77,BC

### Compli MICRO CLUB 12

Pour choisir sa mission pendant le chargement de la page:

POKE &A7A7,MISSION (1 à 3)

POKE &0063,MISSION (1 à 3)

POKE &A765,&25

## INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP ATHLETICS

ST

Pour gagner les courses du 100, 200 et 400 mètres, il suffit de mettre le joystick en auto-fire (si vous en avez un) et de bouger la manette de gauche à droite et vice-versa. Vous arriverez toujours premier.

Pour le saut en hauteur, placez la barre à 5,30m et allez-y. Courrez en bougeant de gauche à droite et quand vous serez au niveau de l'homme avant le sautoir branchez l'auto-fire, vous battez tous les records.

Même tactique pour le saut en longueur et le triple saut (auto-fire sur l'homme avant la ligne).

Pour le 110 mètres haies et le steeplechase il suffit d'enfoncer la manette à droite et de presser fire pour sauter.

NDL: Avec cela j'ai fini la saison avec 7 médailles d'or, 7 d'argent et 2 de bronze (92 points et 1er du classement) qui dit mieux?.

## CPC INHUMAN

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &0BC8,0.

Pour avoir du temps infini, faites POKE &0994,0.

## INTENSITY

Pour avoir des vies infinies:

POKE 56324,201

POKE 31433,70

POKE 31434,125

C64

# EN \*PLAN LES DATES DE SORTIE TU VERRAS 3615 JOYSTICK

## AMIGA INSANITY FIGHT

BLOCK EDITOR V1.0

'INSANITY FIGHT Trainer'; JOYSTICK (C) 1990

DATA 231739,"Insanity Fight",1,"vies illimitées"

sum:

DATA 0001,0,00038800,0000009c,0001,4a,53,\*

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 452 à l'offset \$9c et remplacez la valeur \$53 par la valeur \$4a.

BLOCK EDITOR V1.0

'INSANITY FIGHT (C) JOYSTICK 1991

DATA 22057,"Insanity Fight",1,"vies infinies"

Sum:

DATA 0001,0,00005400,000018a,0001,4a,53,\*

Pour avoir des vies infinies, changez sur le block 2A, offset \$18A, l'octet 53 par 4A.

## CPC INFERNAL RUNNER

10 REM Vies infinies sur INFERNAL RUNNER Disk  
20 REM Pour le pack MEGAPACK 2' de LORICIEL  
30 REM JOYSTICK  
40 ENV 1,1,15,1,0,0,1,2,-4,2,1,5,2,4,-3,1  
50 ENV 2,3,3,2,1,0,8,3,-3,2  
60 ENV 5,1,15,1,0,1,4,-2,2  
70 ENV 6,4,4,2,4,4,2,4,4,2,4,4,2,4,4,2  
80 ENV 7,1,15,1,15,0,1,10,-1,3  
90 ENT 1,5,10,1,5,-10,1  
100 OPENOUT"DL":MEMORY 5000:CLOSEOUT:[USER,2  
110 MODE 0:FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:NEXT I  
120 LOAD"IMAGE",&C000:LOAD"JUB":POKE &65DF,0  
130 POKE &6756,0:CALL 8A000:CALL &4F3D  
140 DATA 13,1,2,11,9,18,22,6,3,16,6,12,24,25,26,0

10 REM Vies infinies sur INFERNAL RUNNER  
20 REM Pour la version K7 du pack 'MEGAPACK 2'  
30 REM (C) JOYSTICK 1990  
40 ENV 1,1,15,1,0,0,1,2,-4,2,1,5,2,4,-3,1  
50 ENV 2,3,3,2,1,0,8,3,-3,2  
60 ENV 5,1,15,1,0,1,4,-2,2  
70 ENV 6,4,4,2,4,4,2,4,4,2,4,4,2,4,4,2  
80 ENV 7,1,15,1,15,0,1,10,-1,3  
90 ENT 1,5,10,1,5,-10,1  
100 MODE 0:BORDER 0:MEMORY 5000  
110 FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:NEXT I  
120 LOAD"IMAGE",&C000:LOAD"GAME.CAS",5632  
130 POKE &65DF,0:POKE &6756,0:CALL &6582  
140 DATA 13,1,2,11,9,18,22,6,3,16,6,12,24,25,26,0

Sachez que le téléporteur ne peut vous mener qu'à deux endroits, alors si vous atterrissez en un lieu qui ne vous branche pas, vous ne pourrez que revenir sur vos pas et rentrer au berceau, c'est à dire à la chambre de téléportation.

Sur la surface de la planète, vous rencontrerez de très nombreux petits robots. Prenez garde, car ils peuvent vous tuer très facilement. Le plus simple serait tout simplement de leur tirer dessus pour les arrêter, mais il ne faut pas oublier que le fait de leur tirer dessus vide littéralement votre batterie. Utilisez simplement votre jet pour vous transporter à l'abri.

La chambre au sol recouvert de croix blanches est l'une des seules de la base dépourvue d'oxygène. Alors assurez-vous bien que vous portez votre casque. Cette pièce est de surcroît l'une des plus importantes du tableau.

Il est impératif que vous établissiez une carte, et pour en rédiger une assez précise utilisez les zones bleues se trouvant dans le coin du micro.

La grille mène au long et complexe de ventilation, qui, dans de nombreux cas, est le seul moyen d'atteindre certains des oeufs ennemis. Pour ouvrir la grille, vous aurez besoin du tournevis

La clé se trouve également dans le système de ventilation, et avec elle,

téléporteur à côté.

2 - Vous voici dans la base, tuez le Defender mais ne prenez pas l'oxygène et la batterie. Entrez dans le sas, puis dans celui qui suit. Voici le 1er oeuf, pas de pitié, tuez le puis prenez la cartouche de gaz. Entrez dans le sas qui vous fait face : prenez le tournevis, la batterie et ne traînez pas ici, les Guardians sont peu amicaux. Revenez sur vos pas et prenez le sas de droite. Voici la salle de l'ascenseur. Entrez dans le sas qui fait face à l'ascenseur, baissez votre visière et tuez le Defender. Ouvrez la grille, entrez dans le conduit et allez à droite. Tuez l'oeuf et revenez dans la salle de l'ascenseur.

Entrez dans le sas à droite de l'ascenseur et entrez dans le téléporteur à votre droite. Ouvrez la grille, entrez dans le conduit et prenez tout de suite le téléporteur. Revenez sur vos pas et prenez le sas de droite. Tuez l'oeuf et revenez dans la salle de l'ascenseur. Entrez dans le sas qui fait face à l'ascenseur, baissez votre visière et tuez le Defender. Ouvrez la grille, entrez dans le conduit et allez à droite. Tuez l'oeuf et revenez dans la salle de l'ascenseur.

Entrez dans le sas à droite de l'ascenseur et entrez dans le téléporteur à votre droite. Ouvrez la grille, entrez dans le conduit et prenez tout de suite le téléporteur. Revenez sur vos pas et prenez le sas de droite. Tuez l'oeuf et revenez dans la salle de l'ascenseur.

3 - Descendez au niveau 6. Actionnez le terminal, résolvez un casse-tête assez simple pour désactiver les champs de force. Faites un plan du conduit grâce au terminal à votre droite. Engouffrez vous dans le conduit, ne vous occupez pas des oeufs maintenant mais dirigez-vous rapidement dans la salle 'KAL' au terminal (coordonnées 50;50). Activez-le, tapez 'KAL SOLAR', et entrez dans le

terminal utilisé.

1 - A la surface de la lune, dirigez-vous le plus rapidement possible (en M.M.U.) au terminal (coordonnées 50;50). Activez-le, tapez 'KAL SOLAR', et entrez dans le

le passage et entrez dans le sas.

Vous voilà dans une salle au sol électrifié. Accroupissez-vous, et rampez à droite, doucement, jusqu'au sas suivant, en suivant l'étroit rebord. Entrez dans le sas et exterminatez les 2 oeufs de vermine. Vous trouvez également un nouvel ascenseur. Entrez dedans.

6 - Descendez au niveau 5. Tuez tous les oeufs à droite, revenez, allez à gauche jusqu'au le Storage Area, éliminez les oeufs, revenez sur vos pas jusqu'à l'embranchement, mais cette fois allez tout droit.

Vous finirez par arriver à un nouvel embranchement. Devant vous, un téléporteur ; à droite : un passage. Allez à droite, faites le tour, tuez ce qu'il faut tuer, récupérez le reste. Encore un embranchement : à gauche : retour vers le téléporteur ; à droite : un passage. Allez à droite, puis prenez encore à droite. Vous trouverez de la nourriture dans la Storage Area. Revenez sur vos pas jusqu'au prochain embranchement et prenez le seul chemin que vous n'avez pas emprunté. Continuez tous les oeufs et revenez, derrière lequel se trouve un conduit de ventilation assez simple dans le quel on trouve 3 oeufs et de l'oxygène. Revenez en arrière jusqu'au téléporteur et allez-y. Suivez le chemin et prenez encore un téléporteur. Tuez l'oeuf et entrez dans l'ascenseur que vous

venez de découvrir. Revenez à gauche, le suivre jusqu'à l'ascenseur (casque baissé - radiations). Faites vite. Quand l'ascenseur se trouve à votre gauche, prenez le chemin de droite. Tournez à gauche à l'embranchement, suivez le couloir. Se baisser devant les cellules photo-électriques et tourner à gauche pour tuer l'oeuf s'il n'est pas déjà mort. Revenez et toumez cette fois à droite. Nettoyez le secteur jusqu'au cul de sac et revenez aux cellules. Enfin, continuez tout droit. Le couloir bifurque à gauche. Vous arrivez alors à une salle dallée sur laquelle se projette un rayon électrique. Foncez sans arrêter et entrez dans l'ascenseur.

10 - Montez au niveau 2. Ce secteur est petit, liquidez les oeufs mais gare aux cellules photo-électriques. Revenez à l'ascenseur. A cet instant, il doit vous rester 10 oeufs. 11 - Descendez au niveau 3. Dépêchez-vous, repassez les cellules de tout à l'heure (9). Baissez votre casque, continuez tout droit. Ne prenez jamais l'embranchement, toumez le secteur quand c'est obligé. Dans le secteur où

jusqu'à l'embranchement. Droite s'arrêter devant le couloir qui part vers la gauche. Lâcher du gaz. Il restie alors 16 oeufs à avoir. S'il en reste plus, relâchez du gaz en avançant et en reculant jusqu'à ce qu'il ne reste que 16 oeufs. Prendre le couloir de gauche, le suivre jusqu'à l'ascenseur (casque baissé - radiations). Faites vite. Quand l'ascenseur se trouve à votre gauche, prenez le chemin de droite. Tournez à gauche à l'embranchement, suivez le couloir. Se baisser devant les cellules photo-électriques et tourner à gauche pour tuer l'oeuf s'il n'est pas déjà mort. Revenez et toumez cette fois à droite. Nettoyez le secteur jusqu'au cul de sac et revenez aux cellules. Enfin, continuez tout droit. Le couloir bifurque à gauche. Vous arrivez alors à une salle dallée sur laquelle se projette un rayon électrique. Foncez sans arrêter et entrez dans l'ascenseur.

12 - Monter au niveau 1. Speedez. Sas de gauche, sas de droite et sas de droite. Prenez l'oxygène et la batterie que vous aviez laissé au début. Revenez à l'ascenseur. Allez dans la salle noire comme au début (2) Baissez votre casque, allumez les infrarouge, ouvrez le sas. Tuez les 2 oeufs face à vous ; toumez de suite dans l'étroit passage à gauche. Dans la Storage Area se trouve une batterie et le dernier oeuf alien. C'est pas le moment de craquer, empoisonnez-le sans scrupule. Revenez au téléporteur. Retournez à l'ascenseur (opération inverse que pour venir).

Faites vite. Prenez le sas de droite. Baissez votre casque et entrez dans le téléporteur. Une fois à la surface appuyez sur 'ESCAPE'. Vous avez enfin gagné!!!

vous arrivez, 7 oeufs. Revenez alors à l'ascenseur (toujours casque baissé à cause des radiations). Face à l'ascenseur, prenez vite à droite puis à gauche. Entrez dans la salle du terminal, utilisez-le pour débarrasser les éventuels oeufs que vous n'auriez pas trouvés. Prenez les lunettes infrarouge et retournez, casque baissé, à l'ascenseur. Entrez-y cette fois. Il doit rester 3 oeufs.

pelle, le questionnaire, il vous parlera de l'embuscade, sortir et combattre des assassins (en les trouvant en sortant des villes surtout). Une dizaine d'assassins abattus, retourner voir le temple, il vous accordera alors sa confiance et ses hommes. Sortir direction le meunier, le questionnaire, aller voir l'aubergiste, lui demander à propos de la farine s'il veut payer le meunier, il vous accordera le paiement contre une petite faveur, décider le moine à lui donner son vin. Ce que vous faites en allant à l'abbaye, celui-ci ne vous le refusera pas, car vous avez aidé ses moines. Retourner voir l'aubergiste, il va donc envoyer quelqu'un payer le meunier. Aller voir le meunier, il vous remettra et vous aurez son appui, le dernier manquant. Place alors, au wargame.

Il est beaucoup plus prudent de sauvegarder le jeu après chaque action importante pour ne pas tout perdre bêtement, alors que vous sortez du village et que vous êtes attaqué par un assassin. En particulier lorsque vous recherchez les combats, il vaut mieux le faire après chaque victoire, on ne sait jamais. Le sorcier ne sert pas à

grand chose si ce n'est à vous mettre sur la voie de temps en temps, mais avec la solution, pas vraiment besoin.

Le jeu ne nécessite que peu d'argent et d'objet, pas la peine d'être surchargé. Les cibles sont un bon moyen de gagner de l'argent (100 pièces d'or pour chaque "mille") et posé des dix qui sont complètement aléatoires. N'oubliez pas après chaque rencontre avec un assassin d'aller, si vous avez été touché, chez l'herboriste prendre une potion de soin, c'est bien plus prudent.

Pour le wargame, prendre la "cuisse de poulet" elle redonne de l'énergie. Au début avancer chaque année de deux unités et attendre l'ennemi, cela fait remonter votre niveau d'énergie à un maximum plus élevé que précédemment et le combat est bien plus aisé. Il est toujours préférable de laisser attaquer, ça fait baisser un peu le niveau d'énergie de votre adversaire (à cause du déplacement).

1) Lorsque l'on se trouve dans une cité ou le monastère, on peut obtenir divers renseignements, (position de telle ou telle personne, maison...), en appuyant sur le bouton de feu du joystick.

2) Lorsque l'on est conicé, et que l'on ne sait plus quoi faire, rien ne vaut une petite voyance gratuite chez le mage, qui est tout en bas de l'écran, dans une clairière, et qui se fera une joie de donner un petit coup de pouce à tout moment de la partie.

3) Lors du jeu de dés, plus on est riche, plus on perd, et spécialement au-dessus de 2000 pièces d'or. Conclusion: partir d'un petit (...), miser gros, et surtout ne pas relancer la partie, il se ferait un plaisir de récupérer son argent, et le votre par la même occasion.

Quitter le château, aller à Chatenay, traverser la ville. En haut à gauche se trouve la cabane du tir à l'arc, participer au concours jusqu'à obtention de la coupe. (force de un ou deux "Newtro", voir l'incertitude de un ou deux "Newtro" due au vent, angle d'attaque 45°). Ensuite, aller la remettre à l'herboriste (voilà le début de l'armée) Direction le dernier village, faire le bras de fer et le gagner (si possible). Parler à la serveuse qui vous envoie chez le mercenaire en bas à gauche de la ville. Acheter le collier après avoir donné le médaillon. Appui de l'armure dorée, la rapporter au marchand (bas à gauche), acheter le collier au marchand. Direction le collier au 2ème village donner le collier au marchand (bas à gauche), acheter l'armure dorée, la rapporter au mercenaire et voilà un autre bout d'armée. Aller voir le moine, le questionnaire au sujet de ses combattants, aller chez l'herboriste, prendre la potion pourpre, retourner chez le moine, lui donner la potion (les moines vous aideront). Aller voir le templeier dans la cha-

'Pour obtenir de superbes choses,  
'donnez la potion aux moines,  
'la coupe à l'herboriste et  
'le médaillon aux mercenaires et  
'l'on possède 255 pièces d'or!  
'IRON LORD

'Par David Gilles pour Joystick  
Print "Insérer votre disquette de sauvegarde"  
Print "et tapez sur return"  
Input a\$

DATA #12E,8FF,6502,6A,\$507,6A,6508,6A,  
DATA #50B,61,650C,6A,651F,6A,6521,6A  
DATA #536,6A,6544,6A,6509,61,650A,61  
DATA #52E,6A,6534,7A  
OPEN "u",#1

FOR 16=1 TO 14  
READ OFF%,dat\$  
SEEK#1,OFF%  
POKE 300000,dat\$  
BPUT#1,300000,1  
NEXT i6  
CLOSE #1  
END

ST

AMIGA

Pour gagner à chaque coup au bras de fer, il vous suffit de brancher la souris sur le port du joystick et de bouger de gauche à droite.

remplacez le 89 par un E3, et &0E5, où vous remplacez le 14 par un 0A.

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie dans le labyrinthe, remplacez les octets 3D 32 05 18 CC par A7 32 05 18 CC. Ou bien éditez le fichier LAB.PRG (face 4), bloc No.3, premier secteur, &16E, où vous remplacez le 3D par un A7. Puis remplacez les octets 21 68 42 2B 22 par 21 68 42 00 22. Ou bien éditez le fichier LAB.PRG (face 4), bloc No.4, second secteur, &0BD, où vous remplacez le 2B par un 00.

Pour sortir du labyrinthe en appuyant sur la flèche haut tout en marchant, remplacez les octets 3D 32 05 18 CC 34 1D 28 23 par AF CD 1E BB C2 4F 18 00. Ou bien éditez le fichier LAB.PRG (face 4), bloc No.3, &16E, où vous remplacez les octets 3D 32 05 18 CC 34 1D 28 23 par AF CD 1E BB C2 4F 18 00.

Pour avoir de l'énergie infinie dans la grotte, remplacez les octets 16 3D 32 C5 15 par 16 00 32 C5 15, puis remplacez les octets C8 3D 32 C5 15 par C8 00 32 C5 15, puis remplacez les octets 15 CD 71 00 2A, puis remplacez les octets E8 CD 71 00 22 par E8 CD 71 00 2A. Ou bien éditez le fichier ARC.PRG (face 4), bloc No.1, second secteur, &159, où vous remplacez le 3D par un 00, puis &163, où vous remplacez le 22 par un 2A, puis dans le bloc No.2, second secteur, &130, où vous remplacez le 3D par un 00, puis &13A, où vous remplacez le 22 par un 2A.

Pour avoir 9999 pièces d'or dès le départ, remplacez les octets 96 00 01 01 01 par 0F 27 01 01 01. Ou bien éditez le fichier PRE.PRG (face 1), bloc No.3, second secteur, où vous remplacez les octets 96 00 00 par 0F 27.

Pour avoir de l'énergie infinie dans la grotte, faites POKE &11F1,0 POKE &15C8,0 POKE &11FB,&2A POKE &15D2,&2A.

Pour avoir 9999 pièces d'or, faites POKE &0C0B,&0F puis POKE &0C0C,&27.

Tous les POKES sont à faire lorsque la partie concernée est chargée!

Pour que l'adversaire soit sans réaction aux combats à l'épée, faites POKE &102C,&C3.

Pour que l'adversaire soit sans réaction au bras de fer, faites POKE &11BD,&A7.

Pour avoir de l'argent infini, faites POKE &136F,0 et POKE &1370,0.

Pour avoir 99 points à chaque cible au tir à l'arc, faites POKE &1023,&63.

Pour faire 7 à chaque fois avec les dés, faites POKE &1134,&B3.

Pour avoir dix armes dès le début, faites POKE &0C31,&0A.

Pour qu'il n'y ait aucun homme dans les armées ennemies, faites POKE &0F7D,&0A et POKE &0F76,&E3.

Pour avoir de l'énergie infinie dans le labyrinthe, faites POKE &1806,&A7 et POKE &1D55,0.

Pour sortir du labyrinthe en appuyant sur la flèche haut tout en marchant, pokes les octets suivants &1806 : AF CD 1E BB C2 4F 18 00 00.

Pour avoir de l'énergie infinie dans la grotte, faites POKE &11F1,0 POKE &15C8,0 POKE &11FB,&2A POKE &15D2,&2A.

Pour avoir 9999 pièces d'or, faites POKE &0C0B,&0F puis POKE &0C0C,&27.

Avant toute chose, il faut avoir parcouru l'ensemble du territoire et discuté avec tous les personnages. De plus, après chaque nouvel événement il faudra, lors de la rencontre avec un personnage, le questionner à nouveau. Lorsque l'on veut discuter avec un personnage, il ne faut pas hésiter à éprouver toutes les ressources de l'option "discussion".

A certains moments, vous en viendrez à manquer d'argent. Une seule solution fiable: les dés. Il faut donc acheter les dés pipés chez le marchand et jouer dans le tripot. A chaque fois que vous arrivez face au riche capitaine et que vous misez une somme raisonnable, vous êtes presque sûr de gagner. Mais attention: le hasard n'intervient presque pas dans le résultat des dés, c'est l'ordinateur qui tient le rôle le plus important. Pour réussir plus facilement des combats, il faut acheter le talisman du meunier contre 2000 pièces d'or.

La réussite de votre quête dépend de trois événements majeurs: \* Le tir à l'arc: après avoir remporté la coupe (si, si, c'est possible...), il faut l'offrir à l'herboriste. Discutez jusqu'à ce qu'il accepte de vous confier une armée et de vous fabriquer un contrepoison (uniquement après que le moine vous ait raconté ses malheurs).

Lorsque l'on a le contrepoison, le donner au moine et discuter jusqu'à ce qu'il offre son armée et qu'il promette de parler de vous au temple.

\*Le bras de fer (dans la maison de jeu): après avoir battu les neuf adversaires, aller draguer la serveuse. Discuter jusqu'à ce qu'elle vous remette son pendentif. Rencontrer ensuite le mercenaire et lui donner le pendentif. Lui demander de l'aide jusqu'à ce qu'il accepte d'en discuter avec le chef des mercenaires. Si vous parlez avec le marchand de son problème (le vol d'un collier), demandez au mercenaire de vous vendre le collier... et achetez-le. Donner le collier au marchand, et demandez-lui s'il n'a pas quelque chose qui pourrait satisfaire le chef des mercenaires. Achetez l'armure et donnez-la au mercenaire.

Discutez jusqu'à ce qu'il vous permette le commandement des troupes mercenaires.

\*La mort de 5 assassins: elle vous permet d'impressionner l'aubergiste.

Demandez-lui le commandement des troupes de sa guilde et de payer le meunier (si toutefois celui-ci vous a dit que l'aubergiste refuse de la payer). Aller voir le moine, lui demander de vendre son vin à l'aubergiste. Retourner voir l'aubergiste, lui annoncer que le moine accepte de lui vendre son vin et lui demander de vous confier la milice de la guilde.

Retourner voir le meunier et lui demander s'il accepte de monter une armée paysanne sous vos ordres.

Une fois arrivé à ce stade, il est possible d'obtenir plus d'aide en allant voir le temple et en lui

demandant ses armées.

Reste la phase finale: le combat. Il faut donc déclarer la guerre (sauvegardez auparavant votre partie...). Pour gagner facilement le combat mettez 5 troupes à gauche et 4 à droite, en en mettant au moins 3 de front. Ne pas trop déplacer les troupes, et attendre d'avoir récupéré toute l'énergie vitale avant d'attaquer. Lors d'une attaque, disposer les troupes de manière à pouvoir lancer plusieurs armées à l'offensive en même temps, ce qui limite considérablement les pertes et augmente le pouvoir d'attaque.

La victoire finale est entre vos mains...

2ème partie:

Le labyrinthe.

Il y a 6 labyrinthes différents à parcourir. Pour passer au labyrinthe suivant, il suffit de trouver une flèche orientée vers le bas, les flèches orientées vers le haut conduisant au labyrinthe précédent.

Entre chaque labyrinthe se trouve une petite séquence d'arcade où il faut détruire tous les êtres volants, en évitant au maximum de se faire toucher par les gouttes acides. La partie est finie lorsque le curseur de vie (qui décroît avec le temps) a rejoint celui des gouttes acides (jaune). Mais je ne vais tout de même pas faire un plan, non? Vous ne vous perdez plus, à votre âge!

1er: Vers la fin du jeu, il faut placer les soldats et autres sur la carte de façon à combattre les fournies géantes. Placer la flèche de la souris sur un lieu de la carte pour avoir accès au tableau où sont représentés les hommes et leur nombre. Puis aller sur EXIT (à droite du tableau) et pousser la manette quelques secondes vers le haut. Des soldats "en plus" apparaîtront alors sur le pipeline. On peut répéter cette opération plusieurs fois.

2nd: A un certain moment du jeu, le personnage se trouve dans une voiture et va presque irrémédiablement avoir un accident en rentrant dans une voiture qui vient en face. Pour l'éviter, il ne faut surtout pas aller en avant quand l'écran représentant l'intérieur de la voiture apparaît, mais il faut appuyer sur "fire". L'accident sera alors évité.

3ème: Pour trouver le nid, il faut dans les premiers jours aller en avion du côté de la mine en bas à gauche

de la carte, en dessous de la carrière. Il faut alors suivre à vitesse réduite une ligne imaginaire strictement parallèle au côté droit de la mine. L'avion passera alors au-dessus du nid après quelques secondes de vol. Il faut évidemment passer à vitesse réduite et au début du jeu car l'entrée du nid n'apparaît que quand une fournée sort. Ce qui est fréquent dans les premiers jours.

Pour avoir des insecticides infinis, recherchez les octets 536C 1130 4E5D 4E et remplacez 536C par 4A6C.

Pour avoir des grenades infinies, recherchez les octets 536C FDB2 397C 00 et remplacez le 536C par 4A6C.

Pour avoir des dynamites infinis, recherchez les octets 536C FDB4 397C 00 et remplacez 536C par 4A6C.

Toutes les recherches sont à faire sur le disk 1.

## IVANHOE

BLOCK EDITOR V1.0

IVANHOE Trainer ; JOYSTICK (C) 1990

DATA 325172, "IVANHOE", 3, "Énergie illimitée", "vies illimitées", "temps illimité"

RAM:

DATA 3, 0, 9E400, 5C, 1, 4A, 53, 0, 9FA00, 10A, 2, 4E, 71, 6E, 0, B4400, 166, 1, 4A, 53, 1, 0, B4400, 08, 1, 4A, 53

DATA 1, 0, B4400, 02, 1, 4A, 53, \*

AMIGA

Pour changer de niveau, il faut taper pendant le jeu: "WOBINETTE" l'écran flash et après avoir tapé cela vous devez retaper: "WOBIN". L'ordinateur vous affichera un message comme quoi vous passez au niveau suivant.

Pour faire disparaître les ennemis vous n'avez qu'à appuyer sur la touche "DEL".

AMIGA

Pour avoir de l'énergie illimitée, prenez un éditeur de secteur et remplacez au bloc 1277, 252ème octet le chiffre 53 par 4a.

Tapez JC is the best' puis "RETURN". Appuyer sur "DELETE" pour tuer tous les ennemis qui sont sur l'écran et 'N' pour changer de tableau.

ST

Pour avoir des vies infinies, il vous suffit simplement de taper en majuscule MOUSE;! et miraculeusement vous aurez des vies infinies.

CPC

## INTO THE EAGLE'S NEST

Pour avoir des vies infinies, prendre le logiciel c-montor et faire :

L'E0 400000

mettre la valeur 4E71 aux adresses : 436A4, 44854, 429E2,

439B8, 4400C.

et pour finir faire :

S'E0 400000 4B340.

ST

INTRUDER

A n'importe quel niveau, lorsque vous avez un petit engin qui tombe du haut de l'écran (genre satellite en tournant à chaque bout), ne le flinguez pas et descendez tout en bas, il fera pareil et vous n'aurez aucun autre ennemi tant qu'il sera vivant.

AMIGA

3615 JOYSTICK

**INTRODUCTION:**

Vous pouvez passer la séquence en frappant sur ESCAPE, ou jouer l'intro. Voici ce que vous devez faire: Cliquez sur la trappe et vous tombez dans la pièce suivante. Cliquez sur la corde (pressez ESCAPE une seule fois pour passer le CREDIT SCREEN tout en continuant à jouer l'intro).

Vous tombez dans la bibliothèque. Cliquez sur les livres sous la statue. Vous retombez à nouveau. Cliquez sur l'une des 4 figurines représentant des chats. L'un de ceux-ci est réel.

Vous tombez une nouvelle fois. Cliquez sur les armoires. L'une d'elle contient la statue. Prenez la statue et contemplez la suite! ATTENTION: il existe différentes manières pour résoudre ce jeu! Je vous en présente une ici.

**AUTHEATRE:**

prenez le journal. Rendez-vous dans l'allée et donnez le mot de passe à Biff, dites juste que "Madame Sophia is the greatest.. il vous demandera alors une nouvelle réponse, dites: "She makes things so easy to understand".

A l'intérieur, vous rencontrez un vieillard. Vous allez voir l'audition de Sophia au sujet de l'Atlantis.

Demandez au vieillard quels sont ses hobbies genre la lecture et ensuite donnez lui le journal.

Actionnez les trois leviers jusqu'à ce que les 3 lampes vertes s'illuminent. Poussez sur le bouton. Séquence animée. Vous vous retrouvez dans le bureau de Sophia. Pressez ESC pour partir directement en Island.

**ICELAND:**

Allez dans la grotte et parlez au Dr. Bjorn Heimdall. Questionnez le à propos du livre: "Plato's Lost Dialogue". Il vous dira d'aller parler à Costa et à Sternhart. allez à Tikal.

**TIKAL:**

Allez dans la jungle. Il faut vous débarrasser du serpent en chassant le rongeur avec votre fouet, jusqu'à la bonne sortie; le serpent se charge du reste! Marchez sur l'arbre pour parvenir de l'autre côté. Allez dans le temple vous serez arrêté par le Professeur Sternhart Pour pénétrer dans le temple, il faut connaître le titre du livre: "Plato's Lost

Dialogue" Dites que vous ignorez le titre et demandez le au perroquet sur l'arbre (titre). Le perroquet vous répondra: "Hemocrates, un ami de Socrates ". Allez alors dans le temple et répondez au professeur Sternhart: "The Hemocrates".

Dans le temple, demandez à Sophia d'occuper Sternhart et pendant ce temps, sortez dehors prendre la lampe à kérosène. Retournez au temple. Ouvrez la lampe à kérosène. Utilisez la lampe sur la spirale sans S. Tirez la Spirale et prenez la. Utilisez la spirale sur la tête d'animal.

Tirez sur la trompe d'éléphant. Sternhart va prendre le premier disque de pierre. Prenez la bille d'orichalcum" dans le tombeau et retournez en Iceland.

**ICELAND (encore):**

Retournez dans la grotte. le Dr. Heimdall est surgié maintenant. Utilisez la bille d'orichalcum dans le fragment apparent. Prenez la figurine. Partez pour les Açores.

**LES AÇORES:**

Demandez à Sophia de parler à Mr. Costa. Questionnez le à propos du livre: " Plato's Lost Dialogue ". Il vous proposera d'échanger une information contre le collier de Sophia. Refusez et repassez à INDY. Maintenant, parlez à Costa et donnez lui la figurine. Il vous dira que le livre: Plato's Lost Dialogue fait partie d'une collection Retournez alors à NEW-YORK pour aller au " Barnett College ".

**BARNETT COLLEGE:**

Allez dans la cave et prenez le chiffon sale et un morceau de charbon. Allez ensuite dans le bureau d'INDY et ouvrez le frigo. Prenez le pot de mayonnaise. Retournez dans le collège et montez dans la bibliothèque. Utilisez la corde pour monter à l'étage. Utilisez le pot de mayonnaise dans le totem et tirez le deux fois. Utilisez le totem pour monter dans la salle supérieure, ouvrez l'urne et prenez des cendres. Vous trouverez alors une clé. Redescendez au niveau inférieur et poussez la grosse caisse. Vous découvrez un coffre! Utilisez la clé sur le coffre et vous possédez enfin le livre: " Plato's Lost Dialogue ". Partez pour ALGER.

**ALGER:**

A Alger, allez dans l'allée de gauche et dirigez vous vers la boutique d'antiquité de OMAR. Prenez le masque, Omar va vous arrêter, demandez alors à OMAR combien coûte le masque et il vous le donnera pour rien. Maintenant, parlez à l'éleveur de couteaux qui vous dira qu'il a besoin de volontaires. Ensuite, parlez à Sophia et dites-lui que l'aiguiseur de couteaux est habile. Quand Sophia marchera vers lui, poussez la et vous obtiendrez un couteau. Partez pour Monte-Carlo.

**MONTE CARLO:**

Vous devez maintenant trouver Mr. Trottier. Alain Trottier est l'homme avec un costume brun et des cheveux gris. Parlez lui et dites-lui que vous êtes Indiana Jones du collège Barnett. Dites-lui que vous êtes le plus grand aventurier et ensuite, rentrez dans l'hôtel et parlez à Sophia. Elle vous révélera le nom de: "Nur-Ab-Sal". Retournez dans l'entrée de l'hôtel et reprenez à Mr. Trottier; dites lui que "Nur-Ab-Sal" vous envoie. Il vous posera alors une question à propos de l'Atlantis. La réponse se trouve dans le livre "Plato's Lost Dialogue". Ensuite, demandez-lui de monter voir Sophia. Surtout ne lui dites pas que Sophia veut faire de la magie ou qu'elle lui faire un show. Emmenez le juste à la chambre d'hôtel. Dans la chambre, demandez à Sophia d'occuper Mr Trottier un moment (ils causent ensemble). Pendant ce temps, ouvrez le coffre derrière le miroir et prenez la lampe de poche et le couvre-lit. Ouvrez la boîte à fusibles et tirez le sectionneur d'alimentation. Plus d'éclairage! Utilisez le couvre-lit, la lampe de poche et le masque (dans cet ordre)! Trottier va s'enfuir de la chambre (froussard val) et laisser un disque de pierre sur la table; prenez le disque. Utilisez le taxi et volez vers ALGER.

**ALGER (bis):**

Retournez à l'échoppe d'OMAR. Dites-lui que vous vous intéressez à l'Atlantis et montrez-lui le disque comme preuve. Il vous dira qu'il a tracé une carte d'une grotte qui se trouve dans le désert. Dites-lui que vous allez vous rendre dans la grotte pour vérifier. Ne vous inquiétez pas si vous revenez les mains vides. Il vous proposera d'échanger le masque contre autre chose; répondez: OUI. Écoutez les offres d'OMAR quand il dit: RED WAGON, YELLOW SCARF, etc. L'important ce sont les couleurs (elles peuvent varier d'un jeu à

l'autre). Prenez un objet et offrez le au marchand qui se trouve derrière l'aiguiseur de couteaux, sur la gauche. Si le marchand refuse les objets parce qu'ils ne sont pas de la bonne couleur, questionnez le pour connaître les bonnes couleurs et allez échanger les objets chez OMAR contre les mêmes objets mais de bonnes couleurs cette fois-ci. Quand le marchand vous donne le "Squad-on-a-stick", donnez cet objet au marchand en échange d'un billet pour le ballon dirigeable. Montez sur le toit et montrez le ticket au vendeur. Prenez place dans le ballon et, lorsque vous montez dans les airs, coupez la corde avec le couteau.

**DANS LE BALLON:**

Ce n'est pas trop compliqué de voler en ballon et de trouver l'endroit marqué d'un X. Atterrissez dans les camps de nomades et questionnez les à propos de la carte. Ils vous indiqueront la direction à suivre. Dirigez-vous vers le X lorsque vous le voyez et atterrissez à cet endroit. Allez dans le site des fouilles.

**SITE ABANDONNE:**

Vous devez sortir Sophia hors du trou! Descendez l'échelle; vous vous retrouvez dans une grande caverne sombre. Prenez la jarre (CLAY) et le tuyau en caoutchouc. Retournez au camion abandonné et utilisez le tuyau avec le réservoir du camion, puis servez-vous de la jarre et du tuyau et prenez l'essence. Redescendez l'échelle, utilisez la jarre remplie d'essence sur le "METAL CAP". Démarrez alors le générateur électrique. Prenez le "SHIP RIB" et utilisez le sur le mur de droite. Prenez le bouchon en bois sur la table utilisez le dans le mur. Servez-vous du disque de pierre, dans le trou. Utilisez le disque de pierre et regardez le livre "Plato's Lost Dialogue" pour trouver comment aligner ledit disque (la position varie de jeu en jeu). Quand vous aurez placé le disque dans la bonne position, vous retrouverez Sophia qui vous donnera un détecteur d'orichalcum" ainsi qu'un capuchon de distributeur. Ouvrez le générateur électrique, fermez le et prenez la bougie (ceramic thing). Retournez au camion abandonné, ouvrez le capot et placez la bougie ainsi que le capuchon de distributeur sur le moteur. Fermez le capot. Montez dans le camion et partez pour la CRETE.

**CRETE:**

Allez sur votre droite et suivez le chemin. Traversez le pont et prenez le chemin le plus à gauche. Prenez la lunette de géomètre. Maintenant, allez sur le site archéologique et explorez toutes les références jusqu'à arriver dans une pièce où sur le mur est peint un schéma (le schéma varie, comme d'habitude!) Lorsque vous avez observé la peinture, sortez et localisez les cornes du plan (elles se situent au centre du site). Regardez la pierre à gauche de l'une des cornes. Vous verrez une statue; utilisez la lunette de géomètre sur la statue. Alignez la croix du viseur sur la croix du viseur. Vous obtiendrez la projection d'une ligne en pointillés; refaites la même opération sur la corne de droite (colonne de droite), vous obtiendrez une seconde ligne en pointillés et Oh!... Miracle un X marquant l'endroit. Cela a l'air compliqué à faire mais après quelques essais, vous aurez pigé le truc! Creusez sur le X avec le "SHIP RIB" et prenez le second disque de pierre. Quittez le site archéologique et allez à droite. Utilisez le premier puis le second disque de pierre sur l'espèce de cadran solaire et consultez le livre: "Plato's Lost Dialogue" pour aligner correctement les disques de pierres. La porte s'ouvre et vous pénétrez au cœur des fantastiques colonies d'Atlantis.

**COLONIES D'ATLANTIS:**

Explorez un peu les différents lieux pour vous y habituer. Lorsque vous vous retrouverez en face de la statue du minotaur, utilisez votre fouet sur la tête de la statue (celle-ci roule à terre) et marchez vers la tête tombée. Vous découvrez un ascenseur! Il vous mène en bas où vous découvrez le corps du professeur Sternhart (Bien fait pour lui Na). Prenez le bâton du professeur ainsi que le troisième disque de pierre (de toute manière, il n'en aura plus jamais besoin! Heheh). Regardez la chute d'eau sur votre droite et utilisez la chaîne pour grimper. Ensuite, revenez à l'entrée principale et prenez deux des trois têtes de pierre. Sortez de la pièce, placez-vous au bord de l'entrée et utilisez votre fouet sur la dernière tête de pierre. Placez les trois têtes sur le balancier (shelf/lever) à côté de la grille. La grille se soulève, entrez dans le passage et utilisez le bâton sur la cale afin de libérer le contre-poids. Ensuite, marchez dans les grottes pour trouver l'énorme tête d'une statue. Utilisez le bâton dans la bouche de la statue (vous avez enclenché un mécanisme). Retournez dans la salle du contre-

poids et prenez le coffret en or. Prenez aussi l'"orichalcum" et allez retrouver Sophia. Donnez lui la bille que vous venez de trouver ainsi que le coffret en or. Allez au nord en passant par la porte. Quand vous monterez ce petit trou, vous devrez parler à Sophia qui tirera la poulie pour ouvrir la grille. Passez la grille et marchez jusqu'au moment où vous vous retrouverez dans une pièce avec un mur croulant (un tas d'os sur la gauche et une colonne brisée sur votre droite). Utilisez le détecteur d'"orichalcum" et le "SHIP RIB" sur le mur croulant. Allez dans la salle de la maquette de l'Atlantis et utilisez les trois disques de pierre sur l'aiguille. Une fois de plus consultez le livre: "Plato's Lost Dialogue" pour aligner correctement les trois disques. Quand la porte sera ouverte, entrez pour découvrir la suite. KLAUS KERNER atrape Sophia; pour la libérer, donnez à celui-ci les trois disques de pierre; il vous laissera tous deux seuls! Allez à droite, utilisez encore une fois le "SHIP RIB" sur le mur et entrez dans le monde sous-marin d'Atlantis.

**MONDE ENGLOUTI???:**

Montez l'échelle et entrez dans le sous-marin. Utilisez le radio et dites à tous les membres de l'équipage d'aller à la proue ou la poue du sous-marin. Descendez et prenez le pain, l'assiette et le "stein". Utilisez le "stein" pour prendre la batterie. Prenez le "PLUNGER". Remontez dans la salle de contrôle du sous-marin et utilisez le "PLUNGER" sur le pupitre de gauche. Utilisez l'acide de la batterie sur le coffret et reprenez les disques de pierre ainsi qu'une clé. Allez sur la gauche de Sophia et parlez lui. Elle prétend parler à "Nub-Ar-Sal". Demandez lui de distraire les gardes et descendez pour vous battre avec le garde. Sophia va assommer le garde! Utilisez la clé sur la roue de la conduite d'urgence. Maintenant, vous avez le contrôle du sous-marin. Immergez le sous-marin et alignez le// aux quais (cette opération est assez difficile mais pas impossible).

**ATLANTIS:**

Sophia va être kidnappée une fois de plus! Prenez l'échelle, utilisez la sur le plan incliné et ouvrez la boîte de pierre. Prenez le bâton et utilisez une bille d'"orichalcum" sur le bâton. Illumination! Utilisez les trois disques de pierre sur la statue et donnez lui également une bille "orichalcum". La porte s'ouvre .....

**LABYRINTHE D'ATLANTIS:**

Vous avez sur votre écran une vue du dessus. Les pièces dans la pénombre sont celles à explorer. Votre curseur se transforme en? lorsqu'il se trouve au dessus d'une pièce inexploree. Je ne puis vous communiquer l'utilité de tous les objets. Allez dans la pièce de la statue et utilisez l'échelle pour franchir le gouffre. Prenez la coupe de pierre et allez dans le passage souterrain (pas celui de droite près de l'entrée!) Prenez le thorax du squelette. Allez dans la salle aux crabes et utilisez les sandwicks (du sous-marin) sur le thorax du squelette. Ensuite, utilisez ce piège dans l'eau du bassin et lorsque le crabe est pris, reprenez le piège. Prenez la statue avec une tête de poisson. Allez dans la salle où coule de la lave et utiliser la coupe de pierre sur le levier. Utilisez la statue avec une tête de poisson sur la plaque et reprenez la coupe de pierre remplie de lave. Vous devez maintenant trouver la roue à bâtons et le système d'engrenage (ils se trouvent dans des pièces différentes où vous voyez un robot démonté). Allez à la salle des machines. Utilisez la roue à bâtons sur la partie où il en manque une et servez vous de la coupe remplie de lave sur la cheminée au sommet de la machine. Prenez les billes d'"orichalcum" et rappelez-vous de reprendre la roue à bâtons car vous en aurez encore besoin plus tard. Maintenant, dans votre exploration vous devez découvrir la grille qui condamne la cellule de Sophia. Vous devez pénétrer dans la conduite d'aération mais ne pouvez pas pousser la grille; utilisez alors une bille d'"orichalcum" sur le robot et la démolira le garde (Sympa! Non?) Allez dans la salle de la sentinelle, vous devez avoir en votre possession une statue ou un figurine d'anguille. Utilisez une bille dans la bouche de la statue à tête de poisson et une autre bille avec la figurine d'anguille, puis encore une autre dans la bouche du poisson. Allez jusqu'à la cellule de Sophia et prenez le morceau de statue. Rendez vous au canal et laissez râler Sophia dans sa cellule!

**CANAL:**

Utilisez le crabe pris au piège sur la pieuvre et servez-vous d'une bille sur la bouche flottante. Utilisez ensuite les trois disques de pierre sur l'aiguille au-dessus des grilles pour les ouvrir. Explorez le canal. Vous devez voir un escalier qui mène dans une autre pièce. Allez dans la pièce où

vous verrez également un croissant en forme d'engrenage. Prenez le! Maintenant, près du placard. Regardez le placard et prenez soigneusement note du diagramme car c'est très important. Retournez dans le canal et naviguez aux alentours. Vous devez arriver à une porte. Passez la et vous devez être dans une pièce avec une sentinelle. Utilisez la chaîne avec le bras droit de la statue, puis l'échelle. Regardez le coffre, vous devez avoir QUATRE engrenages et une bille. Placez les engrenages selon le diagramme du placard. Il faut que le bras droit se place en avant. Vous pourrez ensuite attacher la chaîne à la boucle de bronze de la porte. Vous devez maintenant replacer les engrenages pour que le bras droit redescende, ouvrant ainsi la porte. Prenez la goupille de la charnière sur le sol et passez par la porte. Explorez les alentours. Soyez sûr d'avoir en votre possession le sceptre de la salle avec la lave. Trouvez la pièce avec la lourde machine et mettez une bille d'"orichalcum" dans la bouche. Utilisez le sceptre et la goupille de la charnière dans ses fentes. Poussez tous les leviers vers le haut et reprenez le sceptre ou la goupille pour placer dans la fente vide (et poussez vers le haut encore). La machine se met enfin en marche. Pour l'arrêter, poussez un levier vers le bas. La lourde machine va sombrer dans la lave. Suivez le pont et vous devez être dans un endroit avec des portes et des coulées de lave. Allez dans chaque porte si vous vous trouvez aux bords des carrés de lave. Traversez et descendez l'escalier.

Allez dans les immeubles et utilisez les trois disques de pierre sur l'aiguille. Alignez les trois disques dans cet ordre:

Tall Horns

Full Moon Volcano

Noon Sun

Le disque du dessus (WORLDSTONE) doit avoir le volcan à sa droite. Et le disque (Moonstone) doit avoir la pleine lune pointée sur Tall Horns. Le disque (Sunstone) doit avoir Noon Sun pointée dans la direction Sud-ouest (S-W).

THE END:

Je vous laisse savourer la fin de ce superbe jeu!! Je vous souhaite, avec ce jeu, un bon amusement!

# J

## JACK THE NIPPER II

```

10 REM Vies infinies sur JACK THE NIPPER II
20 REM Version Disk.
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A027:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>2956 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
80 CALL &BB06:MODE 0:CALL &A000
90 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,DF,24,A0,21,1D,A0
100 DATA 11,40,00,ED,53,05,01,01,40,00,ED,B0,C3,00
110 DATA 01,AF,32,5C,70,C3,00,4D,66,C6,07,00,00,00

```

CPC

Pour avoir les vies infinies, allez en piste 11 secteur 17 à l'adresse &00D8 et remplacez-y le 35 par un 00, ou bien recherchez les octets 21 CF 51 35 CD et

remplacez-les par 21 CF 51 00 CD.

Pour avoir les vies infinies, faites :  
POKE &705C,0.

## JUMPING JACK SON

Voici quelques mots de passe :

|          |           |           |
|----------|-----------|-----------|
| Game A : | KAYLEIGH  | Niveau 5  |
|          | ALCHEMY   | Niveau 9  |
|          | OCTOBERON | Niveau 13 |
| Game B : | TANGRAM   | Niveau 5  |
|          | INCUBUS   | Niveau 9  |
|          | SIRIUS    | Niveau 13 |

ST

Voici les codes d'accès au 5,9 et 13ème niveau pour le jeu A et B

|         |                   |
|---------|-------------------|
| Jeu A : | niv 5 : ROCKNROLL |
|         | niv 9 : NOISES    |
|         | niv 13: TENEBRE   |
| Jeu B : | niv 5 : SYNTHE    |
|         | niv 9 : FUNK      |
|         | niv 13: ELVIS     |

AMIGA

CPC

## JETSKI

```

10 REM Vies infinies sur JETSKI version K7
20 REM Face A : Easy version
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &3A00:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A02F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>4550 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A000
100 DATA 2A,38,BD,22,2E,A0,3E,C3,21,80,BE,32,37,BD,22,38
110 DATA BD,21,26,A0,11,80,BE,01,40,00,ED,B0,21,40,00,E3
120 DATA 11,00,BB,C3,4A,3A,AF,32,6D,68,32,90,68,CF,00,00

```

```

10 REM Vies infinies sur JETSKI version K7
20 REM Face B : Hard version
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &3A00:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A02F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>4690 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A000
100 DATA 2A,38,BD,22,2E,A0,3E,C3,21,80,BE,32,37,BD,22,38
110 DATA BD,21,26,A0,11,80,BE,01,40,00,ED,B0,21,40,00,E3
120 DATA 11,00,BB,C3,4A,3A,AF,32,B3,68,32,D6,68,CF,00,00

```

## JAHANGIR KHAN SQUASH

CPC

```
10 REM Joueurs Gagnant
30 REM Pour JAHANGIR KHAN SQUASH (Version Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &PFFF:FOR P=&A580 TO &A5C4
50 READ &:te=VAL("e"+&4)
60 POKe P:ar=che=ck=ra=INEXt
70 IF ck=&41580 THEN & ELSE &OTO 90
80 PRINT"Erreur dans les dates 1":END
90 &DE 1:PRINT"Insérez l'original de"
100 PRINT"JAHANGIR KHAN SQUASH..."
110 CALL &EB18:CALL &A583
120 DATA 66,66,66,66,66,66,66,66,66,66,66,66,66,66,66,66
130 DATA 21,40,60,22,58,01,EB,21,40,60,9E,41,21,00,91,DF,80,A5
140 DATA B0,C3,00,01,3A,05,01,FE,31,26,0F,AF,32,CC
150 DATA 2A,3E,2B,32,1F,2B,32,B8,2E,C3,00,04,AF,32
160 DATA 71,29,3E,EB,32,C4,29,32,5E,2D,C3,00,04
```

**P**our être toujours gagnant dans le Tournoi de Clubs (Face A), remplacez les octets 3A 57 19 EE 01 C3 04 par 3A 57 19 EE 00 C3 04, et les octets 11 43 2A 19 par 11 43 2A EB (2 fois).

**P**our être toujours gagnant dans les Championnats du Monde (Face B), remplacez les octets 3A 04 18 EE 01 C3 A9 par 3A 04 18 EE 00 C3 A9, et les octets 11 E8 28 19 par 11 EB 28 EB (2 fois).

**P**our être toujours gagnant dans le Tournoi de Clubs (Face A), faites:

POKE &2ACC, 00: POKE &2BIF, &EB: POKE &2EB8, &EB.

**P**our être toujours gagnant dans les Championnats du Monde (Face B), faites:

POKE &2971, 00: POKE &29C4, &EB: POKE &2D5E, &EB.

## ST JEANNE D'ARC

**P**renez un éditeur de secteur munit, prenez un fichier de sauvegarde d'une partie de ce jeu, modifiez au secteur 0780 : F8F8F8F8F8F8. Cela permet d'avoir beaucoup de trésor royal environ 4923145671. (Le fichier s'appelle partie.0).

## ST JOUST

**P**our avoir des vies infinies aux deux joueurs, prenez votre éditeur de secteurs, et recherchez les octets : 53 28 00 4C et remplacez-les par 4E 71 4E 71.

## JAMES POND

Vies et Temps infinies pour JAMES POND par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX

```
FOR I%=0 TO 235 STEP 2
READ &S
DPOKE &I%+1,&VAL("EH"+&4)
sum=sum+VAL("EH"+&4)
NEXT I%
IF sum=>EH15B07
PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce loader"
-IMP (2)
BGAVE "A:\JAMESFON.FRG",&I%+235
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00C8,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,007C,3F3C,0000,4841
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4441
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0002,0000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,23FC,0000,1000,0000
DATA 005E,227C,0000,1000,207C,0000,00A2,2E3C,0000,0032
DATA 12B8,51CF,FFFC,4E59,0002,0000,1B45,49E8,7382,7265
DATA 7A20,66C1,20E4,6573,7175,6574,7465,20E4,6520,4441
DATA 4E59,0006,001C,33FC,6004,0004,2BFA,33FC,0000,0004
DATA 6920,4E59,0004,001B,0000,0002,1B4E,0000,0000,0000
```

ST

## JAWS

BLACK EDITOR V1.0  
JAWS Trainer ; JOYSTICK (C) 1990  
DATA 1349634,'Jaws',1,"vies illimitées"  
sum:  
DATA 0002,0,00084a00,00000014,0001,e3,da,0,00084a00,00000190,0001,4a,53,\*

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 37 à l'offset \$190 et remplacez la valeur \$53 par la valeur \$4a.

**P**our avoir des vies infinies, placez les octets 39 35 C2 0C par 39 00 00 00.

POKE &3DD0, 0  
POKE &3DD1, 0  
POKE &3DD2, 0.

## AMIGA JUG

Pour activer le cheat mode, appuyez sur la touche ESC puis cliquez dans le coin supérieur droit lors de l'apparition de la page de présentation.

Votvi de quoi alle à la fin:

X=DROITE  
X=TELEPORTATION  
G=GAUCHE  
H=HAUT  
PRENDRE  
B=BAS

ZONE 1 SECTOR 1  
D, H, G, X se téléporter, H, G, H, D, H, G, B, 1 le prendre, H, D, B, G, H, D, H, H, H, D, 1 le prendre, D, B, B, D, FIN

ZONE 1 SECTOR 2  
D, X se téléporter, D, D, H, H, D, H, G, G, B, D, B, G, B, G, H, H, G, D, 1 le prendre, B, G, G, H, H, H, G, FIN

ZONE 2 SECTOR 1  
D, B, G, B, D, B, G, B, B, G, B, G, H, D, 1 le prendre, G, B, G, H, H, X se téléporter, H, X se téléporter, H, G, 1 le prendre, D, B, G, B, G, B, zone 4.)

## AMIGA JUG

D, FIN  
ZONE 2 SECTOR 2  
D, B, D, B, G, B, 1 le prendre, G, H, D, H, G, G, B, D, B, G, B, D, 1 le prendre, G, X se téléporter, B, G, G, H, G, FIN

ZONE 2 SECTOR 3  
D, D, 1 le prendre, G, B, G, X se téléporter, B, G, 1 le prendre, D, X se téléporter, D, H, H, D, B, D, H, D, H, D, B, G, X se téléporter, D, H, D, B, B, D, B, D, H, G, H, G, FIN

ZONE 3 SECTOR 1  
D, H, D, H, D, H, D, H, D, 1 le prendre, G, B, G, B, G, B, B, D, D, B, D, B, D, 1 le prendre, G, H, H, D, H, G, FIN

ZONE 3 SECTOR 2  
D, H, H, D, H, G, H, D, X se téléporter, H, D, X se téléporter, G, B, D, B, D, H, G, H, D, X se téléporter, G, B, G, B, D, X se téléporter, H, D, H, G, B, B, G, B, B, D, FIN.

(apres il recommande, mais avec le sector 1 zone 4.)

## C64 JACKLE & WIDE

Pour avoir des vies infinies : POKE 26442,189

Exécution : SYS 16384

## CPC JUNGLE WARFARE

```
10 REM Vies infinies sur JUNGLE WARFARE Disk
20 REM Pour le pack MEGAPLAY 2
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &88A,6:POKE &8B6,1
40 FOR B=&A500 TO &A5A3:READ A$:A$VAL("e"+A$)
50 SUM=SUM+A$:POKE N:A:INEXt:POKE &B78,&FF:INk 0,0
60 IF SUM<>14958 THEN PRINT"DATAS ERROR !!":END
70 INPUT"QUELLE FACE (1 OU 2) ":C:POKE &A5A2,C-1
80 PRINT"INSEREZ LA FACE CHOISIE...":CALL &B06
90 MODE 1:INk 1,0:INk 2,0:INk 3,0:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,89,21,00,09,54,5D,0A,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 40,16,1A,CD,98,A5,21,00,55,11,00,06,01,00
130 DATA 03,ED,B0,21,00,40,16,21,CD,98,A5,11,00,EB
140 DATA 01,00,11,ED,B0,21,00,09,16,1B,D5,CD,98,A5
150 DATA 01,01,00,18,09,14,7A,FE,21,20,31,21,90,A5
160 DATA 11,80,BE,01,40,00,ED,B0,3A,A2,A5,A7,28,1C
170 DATA AF,32,67,3C,21,00,0A,11,00,06,01,00,9C,ED
180 DATA B0,21,00,EB,11,00,95,01,00,10,ED,B0,0C,8D
190 DATA BE,32,D3,37,21,00,EB,11,00,90,01,00,9C,ED
200 DATA B0,C3,00,BE,01,00,01,ED,B0,C3,42,2D,1E,90
210 DATA 0E,C1,85,CD,66,C6,81,C9,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir les vies infinies sur la version sans magnum, faites: POKE &3867,0.

Pour avoir les vies infinies sur la version avec magnum, faites: POKE &37D3,0.

## CPC JUGGERNAULT

Pour avoir des dommages infinis, faites: POKE &69CD,0:POKE &69CE,0.

## ST JUDGE DREDD

Pour changer de tableau, tapez lorsque l'ordinateur vous demande votre 'log': 'Dredd' puis 'BRUCKEN PLAYING HERO QUEST'. Maintenant pendant le jeu appuyez sur la touche 'Help'.





## KICK OFF

```

10 REM Des buts d'avance sur KICK OFF version K7
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A050:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>7155 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 INPUT"COMBIEN DE BUTS D'AVANCE ";C:POKE &A03B,C
80 PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:MODE 1:CALL &BC6B,1:CALL &A000
100 DATA 06,07,21,24,A0,11,00,90,CD,77,BC,EB,CD,83
110 DATA BC,CD,7A,BC,21,2B,A0,11,80,BE,ED,53,6B,00
120 DATA 01,40,00,ED,B0,C3,40,00,4B,49,43,4B,4F,46
130 DATA 46,AF,32,11,32,32,12,32,32,13,32,3E,21,32
140 DATA 90,44,3E,00,32,91,44,AF,32,92,44,3E,22,32
150 DATA 93,44,3E,BA,32,94,44,C3,00,02,00,00,00,00

```

CPC

```

10 REM Des buts d'avance sur KICK OFF version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A050:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>7206 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 INPUT"COMBIEN DE BUTS D'AVANCE ";C:POKE &A03B,C
80 PRINT"INSEREZ VOTRE DISQUETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:MODE 1:CALL &A000
100 DATA 06,07,21,24,A0,11,00,C0,CD,77,BC,EB,CD,83
110 DATA BC,CD,7A,BC,21,2B,A0,11,80,BE,ED,53,2E,40
120 DATA 01,40,00,ED,B0,C3,00,40,4B,49,43,4B,4F,46
130 DATA 46,AF,32,11,32,32,12,32,32,13,32,3E,21,32
140 DATA 90,44,3E,00,32,91,44,AF,32,92,44,3E,22,32
150 DATA 93,44,3E,BA,32,94,44,C3,00,02,00,00,00,00

```

Pour avoir des buts d'avance à chaque match, remplacez les octets C2 51 32 ED 4B par 00 00 00 ED 4B, puis remplacez les octets 32 BA 09 32 BB par 21 XX 00 22 BA, XX étant le nombre de buts d'avance désirés.

CPC

Pour avoir des buts d'avance, faites :  
POKE &4491,XX. XX étant le nombre de buts dont vous désirez être crédité au debut de chaque match.

De toutes les équipes de la ligue, c'est l'URSS qui est la plus performante car c'est la plus rapide. Si vous voulez mettre toutes les chances de votre coté, prenez les rouges... Un conseil de Danbiss : buvez également du rouge...

ST

Quand une ligue est au sommet, sauvegardez-la. Chargez-la quand vous invitez des amis et ainsi vous n'aurez qu'un match à jouer et si vous gagnez, la ligue gagnera.

AMIGA

Pour tirer les pénaltis, attendre que la flèche soit au milieu des cages et appuyez sur le tir un petit coup.

Pour arrêter les pénaltis, se diriger du côté choisi et appuyer quand le ballon part.

Pour avoir plus de chance de gagner la saison complète, prendre l'URSS: ce sont les plus rapides.

## KARATEKA

CPC

10 REM Energie infinie  
20 REM sur KARATEKA (Disk)  
30 REM Par Caroline & Nicolas - (C) JOYSTICK 1990  
40 MEMORY 69FFF:FOR D=EA580 TO EA59E  
50 READ A\$:A\$=VAL("E"+A\$)  
60 POKE D,ATC+CHK:HEAT  
70 IF CHK<=HEAT THEN 80 ELSE GOTO 90  
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END  
90 PRINT"1 > Partie normale":PRINT  
100 PRINT"2 > Energie infinie":PRINT:PRINT  
110 INPUT"Choix ":GOTO:IF CHK=2 OR CHK=1 THEN 110  
120 IF CHK=1 THEN POKE EA598,A\$35  
130 GOTO 1  
140 PRINT"Inserez l'original de KARATEKA...  
150 PRINT"(Protection ouverte)...  
160 CALL ABB18:CALL EA58F:CFM  
170 DATA 66,C6,07,11,00,98,0E,47,21,00,40,DF,80,A5  
180 DATA C9,CD,83,A5,3E,4E,32,0E,A5,3E,C9,32,53,A1  
190 DATA C3,83,A5

Pour avoir de l'énergie infinie sur la version cassette transférée en disquette, remplacer les octets 21 5E 00 C9 3E 00 35 3E par 21 5E 00 C9 3E.

10 REM Energie infinie sur KARATEKA version V7  
20 REM (C) JOYSTICK 1990  
30 MEMORY 46FFF:MODE 1  
40 FOR N=EA37E5 TO EA387F:READ A\$:A\$=VAL("E"+A\$)  
50 SUM-SUM+A:POKE N,A:HEAT  
60 IF SUM<15662 THEN PRINT"DATAS ERROR":END  
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL ABB06  
80 CLS:LOAD"\*.47000:CALL A\$7ED  
90 DATA 3E,C9,32,17,8D,C3,80,00,21,E5,97,11,00,BF  
100 DATA 01,80,00,ED,B0,F3,31,00,C0,21,00,80,11,00  
110 DATA 01,0E,00,CD,3E,98,21,80,00,11,00,35,0E,00  
120 DATA CD,3E,98,21,00,40,11,00,2F,0E,00,CD,3E,98  
130 DATA 3E,7F,32,3E,90,21,30,98,11,00,7F,01,64,00  
140 DATA ED,80,C3,00,7F,21,00,40,11,00,60,01,C0,2F  
150 DATA 00,C0,03,00,BF,F3,D9,01,88,7F,ED,49,D9,3A  
160 DATA 73,28,FE,32,79,20,18,32,C0,88,1B,1C,E5,DD  
170 DATA E1,CD,80,28,21,88,28,85,CD,19,29,E1,CD,9D  
180 DATA 28,18,16,32,E5,81,1B,1C,E5,DD,E1,CD,F0,29  
190 DATA 21,28,2A,85,CD,89,2A,E1,CD,0D,2A,01,00,F6  
200 DATA ED,49,01,8C,7F,ED,49,C9,00,00,00,00,00,00

Pour avoir de l'énergie infinie sur la version cassette, faites POKE &0E17,&C9.  
Pour avoir de l'énergie infinie sur la version disquette, faites POKE &0D93,&C9.

## KICK OFF II

CPC

10 REM Pas de buts pour l'ordinateur  
20 REM Sur KICK OFF 2 Disk Coupe (FACE A)  
30 REM (C) JOYSTICK 1991  
40 MEMORY 47FFF:MODE 1:POKE EA8A,6:POKE EBE66,1  
50 FOR N=EA500 TO EA5A7:READ A\$:A\$=VAL("E"+A\$)  
60 SUM-SUM+A:POKE N,A:HEAT:POKE EBE78,6FF  
70 IF SUM<15664 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END  
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL ABB06  
90 MODE 0:OUT AHC00,1:OUT AHC00,0:CALL EA500  
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED  
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,01,C4  
120 DATA 7F,ED,49,21,00,40,16,09,CD,9D,A5,21,00,58  
130 DATA 16,0A,CD,9D,A5,21,00,70,16,0B,CD,9D,A5,01  
140 DATA C5,7F,ED,49,21,00,80,11,00,40,01,00,08,ED  
150 DATA B0,EB,16,0C,CD,9D,A5,21,00,60,16,0D,CD,9D  
160 DATA A5,21,00,78,16,0E,CD,9D,A5,01,C0,7F,ED,49  
170 DATA 21,00,80,11,40,00,01,00,02,ED,90,21,00,40  
180 DATA 16,03,CD,9D,A5,21,00,50,11,00,02,01,00,08  
190 DATA ED,B0,EB,16,04,D5,CD,9D,A5,D1,01,00,18,09  
200 DATA 14,7A,FE,09,20,F1,AF,32,02,69,F3,31,3F,00  
210 DATA C3,91,00,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00

(coupe)

Pour que l'adversaire ne marque pas de buts, faites POKE &6702,0.

(figure)

Pour que l'adversaire ne marque pas de buts, faites POKE &6902,0.

## K

## KNIGHT FORCE

CPC

10 REM Energie et temps infinis sur KNIGHT FORCE vers .DK  
20 REM (C) Joystick Hobbo par Patrice Hanbort  
30 REM Dis Eric on partage l'argent que te rapportera  
40 REM Ce jeu trop facile a bidouiller ?  
50 OPENOUT"ER":MEMORY 47FFF:CLOSEOUT:MODE 1  
60 FOR N=EA000 TO EA018:READ A\$:A\$=VAL("E"+A\$)  
70 SUM-SUM+A:POKE N,A:HEAT:POKE EA8A6,0  
80 IF SUM<1809 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END  
90 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL ABB06:MODE 0  
100 POKE EA8A7,0:LOAD"BOOT",EA000:CALL EA000  
110 DATA 21,0E,AG,11,54,A1,01,10,00,ED,B0,C3,00,08,AF,32  
120 DATA 25,1B,32,AC,08,32,12,0F,C9,00,00,00,00,00,00

Pour avoir le temps infini : POKE &5B25,0.  
Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &48AC, 0: POKE &4F12, 0.  
Pour avoir du temps infini, faites POKE &5B20, &C9.  
Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets F8 5E B7 par C8 ØØ et les octets F8 5E D6 Ø4 par F8 5E D6 ØØ.

Pour avoir du temps infini, faites POKE &48AC, Ø: POKE &4F12, Ø.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets F8 5E B7 par C9 Ø5 DE Ø1.

## KULT

AMIGA

Dans la salle du pendu, après avoir poussé le levier, inspectez l'oeil qui se trouve en dessous, trouvent Normayeen et Ash.

10 REM Energie et temps infinis sur KNIGHT FORCE (version Disk)  
20 REM Par Caroline & Nicolas - (C) JOYSTICK  
30 REM Par Caroline & Nicolas - (C) JOYSTICK  
40 MEMORY 41FFF:MODE 1:POKE EA8A6,0:POKE EA8A7,0  
50 PRINT"Inserez l'original de KNIGHT FORCE...  
60 CALL ABB18:LOAD"Kult.com",EA000  
80 POKE EA8AC,0:POKE EA8A6,A\$9  
90 MODE 1:PRINT"Face 2, svp...":CALL ABB18  
100 CALL EA000

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 28 Ø5 DE Ø1 par C9 Ø5 DE Ø1.

## KENDO WARRIOR

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 15115,165 par 15115,165  
SYS 2304

## KARATE KID II

CPC

Pour changer de tableau, tapez à la place de votre nom dans les High-Scores 'MYAGI'. Maintenant il vous suffit de presser la touche 'p' pendant le jeu.

ST

## KICK OFF EXTRA TIME

AMIGA

Pour arrêter les penalties, il suffit de rester appuyé sur le bouton du joystick sans toucher au manche.

Pour faire un lob du milieu du terrain, il faut faire la même manœuvre que pour un lob simple mais en appuyant dur le bouton de la manette.

## KAT-TRAP

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 3E ØØ FA EB 19 par ØØ 3E ØØ ØØ ØØ ØØ.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &24EE,Ø  
POKE &24EF,Ø  
POKE &24F0,Ø  
POKE &24EB,Ø

Pour le championnat, il faut choisir soit la France ou l'Espagne. Ce sont les plus rapides.

Pour marquer à coup sur des buts, la meilleure solution est de foncer tout droit et de garder la balle dans les pieds, dans la surface de réparation. Attendre que le goal sorte et quand il sera près de vous, tirez. Cela marche à tous les coups.

AMIGA

Pour marquer de très beaux buts, il faut choisir le terrain en matière synthétique, dans le "option". Puis pendant le ballon à mi-distance entre la surface de réparation et le milieu du terrain en se décalant un peu vers la droite ou vers la gauche, et avec un effet dans le sens inverse. Si le ballon rebondit dans l'alignement du point, de penalty, il trompera le gardien ou surprendra. Vous n'aurez plus qu'à conclure.

ST

## KID GLOVES

BLOCKBATOR V1.0  
 \* KID GLOVES Trainer : JOYSTICK (C) 1990  
 DATA 5082, "Kid Gloves", 1, "vies illimitées"  
 sum:  
 DATA 0004, 0, 00000000, 00000004, 0004, 0c, 24, 61, 7e, 56, 22, 0d, b4, 0, 00000000, 00000038, 0002, 04, 00, 03, 18  
 DATA 0, 00000000, 00000162, 0004, 60, 00, 01, fc, 4e, f9, 00, 00, 0, 00000000, 00000360, 001a  
 DATA 21, fc, 4e, f9, 07, 25, 11, b0, 4e, f9, 00, 00, 33, fc, 4e, f9, 00, 01, a7, 06, 4e, f9  
 DATA 00, 01, 4c, 09, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, \*

Allez au tableau N°9 et appuyez sur RETOUR  
 ARRIERE, vous arrivez au tableau N°6. Votre  
 nombre de vies est brouillé. Suicidez-vous sur le  
 petit triangle orange et votre niveau de vie se blo-  
 quera sur 9. Si l'opération ne fonctionne pas ce qui  
 arrive de temps en temps, retournez au N°9 et  
 recommencez.

### AMIGA

FAST EDITEUR V1.0  
 \* Bombes, Sorts, Vies infinies  
 \* et laser dès le départ  
 \* pour KID GLOVES par Antonio SIMOES  
 \* Version Budget (G.B.H.) - à taper en GFA 3.XX  
 \* à la suite du FAST EDITEUR V 1.0  
 DATA "KID GLOVES", "A: (CODES20.DAT"  
 DATA "Vies ", 6H547C, 6H5350207C, 6H4E71207C  
 DATA "Sorts ", 6H0330, 6H53506100, 6H4E716100  
 DATA "Bombes", 6H570C, 6H53506100, 6H4E716100  
 DATA "Laser ", 6H03BE, 6H30BC0001, 6H30BC0002  
 DATA "FIN"

### ST

FAST EDITEUR V1.0  
 \* Bombes, Sorts, Vies infinies et laser dès le départ  
 \* pour KID GLOVES par Antonio SIMOES à taper  
 \* en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1  
 DATA "KID GLOVES", "A: (CODES20.DAT"  
 DATA "Vies infinies", 6H547C, 6H5350207C, 6H4E71207C  
 DATA "Sorts infinis", 6H330, 6H53506100, 6H4E716100  
 DATA "Bombes infinis", 6H570C, 6H53506100, 6H4E716100  
 DATA "Laser dès le départ", 6HBE, 6H30BC0001, 6H30BC0002  
 DATA "FIN"

## KING OF THE BEACH

Quelques codes pour ce jeu:

- LONGCOURT
- SIDEOUT
- GEKKO
- TOPFLITE
- SUNDEVIL

Et vous arriverez à la dernière  
 compétition qui vous sacrera  
 vainqueur ou pas!

Pour avoir plus de chances  
 pour marquer le point, jouer  
 en faisant trois touches de

balles, le point se terminera  
 obligatoirement par un smatch  
 impossible à rattraper pour vos  
 adversaires.

Voici les touches pour le servi-  
 ce:

- L: service par en dessous
- M: service smatch
- Appuyez une fois puis lorsque  
 la balle est la plus haute,  
 appuyez une nouvelle fois.
- %: service type "tennis", même  
 procédure que service smatch.

### PC

### C64

- Level 1 = SIDEOUT
- Level 2 = GEKKO
- Level 3 = TOPELITE
- Level 4 = SUNDEVIL

LOGIC ON = l'ordinateur prend le  
 contrôle de l'équipe du joueur.  
 LOGIC OFF = on reprend l'équipe en  
 main.

EAT ME = Sprites plus grands.  
 DRINK ME = Sprites plus petits.

## KILLING GAME SHOW

Pour visualiser la carte complète du niveau, tapez  
 'Help' lorsque la phrase 'Good Luck...' apparaît.

### AMIGA

Pour savoir si le Doll (le liquide mortel qui vous  
 détruit au moindre contact) est plus ou moins  
 près de vous, regardez à quelle vitesse vos points  
 défilent, s'ils défilent vite c'est qu'il est près, sinon  
 c'est que vous êtes hors de danger.

Pendant le jeu tapez: "KGS" pour  
 passer de niveau en niveau.

### ST

## AMIGA KILLING CLOUD

Voici quelques codes  
 d'accès aux niveaux:  
 04 - Q44X6GAEW  
 07 - 43QIGZEP  
 08 - WQ21QZC8  
 09 - 600TGDEQ  
 10 - COOFGQEN

\* Energie et Vies infinies pour THE KILLING GAME SHOW  
 \* par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX

FOR !<=0 TO 259 STEP 2

READ a\$

DPOKE adr%+i%, VAL("EH"+a\$)

sum=sum+VAL("EH"+a\$)

NEXT i%

IF sum<>6H163C65

PRINT "Erreur dans les datas"

END

ENDIF

PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"

-IMP (2)

BSAVE "A:KILLING.PRG" adr%+259

PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!"

DATA 601A, 0000, 0000, 0000, 4879, 0000, 007A, 3F3C, 0009, 4B41

DATA DFFC, 0000, 0006, 3F3C, 0007, 4E41, DFFC, 0000, 0002, 4879

DATA 0000, 0030, 3F3C, 0026, 4E4E, DFFC, 0000, 0006, 3F3C, 0001

DATA 4267, 3F3C, 0000, 2F3C, 0000, 0001, 42A7, 2F3C, 0005, 0000

DATA 3F3C, 0008, 4E4E, DFFC, 0000, 0014, 3F3C, 0500, 0005, 0124

DATA 227C, 0000, 0500, 207C, 0000, 00AC, 2E3C, 0000, 0040, 12D8

DATA 51CF, PFFC, 4E79, 0005, 0000, 1B45, 496E, 7382, 7265, 7A20

DATA 6C61, 2064, 6973, 7175, 6574, 7445, 2064, 6520, 5448, 4520

DATA 4B49, 4C4C, 494E, 4720, 4741, 4D45, 2053, 484F, 5721, 0000

DATA 31FC, 6020, 1038, 21FC, 0000, 0512, 108C, 4E79, 1000, 337C

DATA 0520, 0003, 2B6A, 4E79, 0002, 1400, 337C, 6002, 0001, 2230

DATA 337C, 6002, 0001, 3D58, 4E79, 3300, 0000, 0002, 1E44, 0000

# POURSUIVI PAR UNE MORUE GÉANTE?

# 3615

# JOYSTICK

## mot-clé : \*SOS

## Des aides sur tous les jeux par Joystick et ses lecteurs.

**A**mateurs de jeux d'aventure, bonjour!! Si vous vous êtes rendus acquéreurs de ce fabuleux jeu, c'est sûrement à cause de ses superbes graphismes.

Malheureusement pour vous, illustres incapables, pour accéder à ces écrans ô combien extraordinaires il vous faut résoudre cette épopée. Et c'est là que nous intervenons:

Après avoir suivi avec attention l'animation d'intro vous vous retrouvez donc devant la maison de Crispin. Comme le dit ce cher Cédric, la première étape de la quête se trouve en ville (2 écrans au Sud). Là, vous remarquez la présence de trois magasins: un tailleur, un marchand de jouet et un cordonnier. Rentrez sans but dans l'une de ces boutiques et au sortir de celle-ci vous remarquerez l'absence de celui qui réparerait son chariot. En parlant celui-ci à malencontreusement laissé tomber une pièce sur laquelle vous vous jetez avidement. De plus vous trouvez dans un tonneau un poisson pourri que vous premez, non moins avidement.

Rendez-vous 4 écrans plus à l'Ouest où vous utilisez le poisson pour sauver une ruche d'un ours affamé, en échange d'un peu de miel pris au péril de votre vie dans la ruche. N'oubliez pas cependant de ramasser le bâton qui fera un écran plus haut la joie du jeune chien. Ce qui vous vaudra la reconnaissance

éternelle du roi Antony. Ceci fait, il faut chercher une aiguille dans la boîte de foin de l'auberge (direction Sud-Est), et bien que vous n'y arriviez pas, vos nouvelles amies les fourmis, elles, la trouvent.

Maintenant, maintes possibilités s'ouvrent à vous, mais c'est le moment rêvé pour aller maigrir dans le sauna naturel qui se trouve à l'Ouest (référez-vous au plan qui débute à l'Ouest de la roulotte).

#### LE DESERT

Avant tout, un petit conseil: passez vous rafraîchir dans les oasis pendant vos déplacements (vous ne pouvez

vous déplacer que de 6 écrans entre chaque gérée). Pour commencer vous devez aller chercher la chaussure du squelette (qui vous servira pour sauver un rat d'une mort horrible à moins que ne l'utilisiez à la place du bâton susnommé). Puis, derrière la source qui fait face à la porte du temple, pour assister à un bon spectacle. Rendez-vous ensuite au camp des voleurs pour subtiliser avec une certaine dextérité le sceptre permettant l'ouverture de la cave. Une fois là-bas, vous devrez ramener les DELIX objets que vous pouvez prendre, même si le chronométrage vous paraît difficile. Prenez vos jambes à votre cou et rendez-vous à la roulotte ou le gardien acceptera la pièce d'or.

#### ENTER AT YOUR OWN RISK

A l'aide du talisman précédemment acquis (attention à bien le PORTER) vous pouvez ENTER WITHOUT RISK dans la forêt aux grenouilles. Débarrassez-vous de la sorcière en lui faisant cadeau de la lampe d'Ali. Cela vous permettra de pénétrer chez elle et de jouer l'arsène lupin en lui débrotant un rouet (dans le coffre), une clef rempli d'émeraudes (dans le tiroir de la commode). Pour rendre son coeur à la saule pleureuse il faut d'abord l'ôter au chéne en se servant de la clef (à l'Est de la maison). Puis un insoluble problème se pose à vous:

"JE VEUX SORTIR!!" Enfin... Insoluble, pour vous peu-être, car NOUS détenons la solution: Vous avez sans doute remarqué quelques yeux luisants et avides de vos trois malheureuses éméraudes dans l'écran à l'Ouest de la maison car c'est là où se trouve la réponse: jetez un des diamants vers les yeux, et ô surprise...

Recommencer l'opération avec une nouvelle fois et avant que votre générosité vous reprenne (dommage pour les gripsous!!), utiliser le miel ô combien gluant sur vous afin de faire connaissance avec cet Arpagon, puis laissez faire la nature (et surtout l'ordinateur). Une fois sorti de la forêt vous avez encore un grand panel d'actions: vous pouvez, dans l'ordre que vous voulez:

- Rendre son coeur à la saule pleureuse et ainsi récolter la lyre.

- Aller chercher le tambourin à l'ancien emplacement de la roulotte.

- Echanger le rouet contre la marionnette auprès de l'infinitesimal gnome et ainsi gagner la lyre chez le marchand de jouet.

- Echanger l'aiguille contre la cape chez le tailleur.

- Acheter une tarte à la crème (Tiens ça me rappelle un certain gag). Puis au sortir du boulianger sauver le fameux rat de la boulimie frémétique du chat en lui balançant prestement la godasse du squelette.

- Faire le bonheur du cordonnier avec les chaussures en "platine massif" généreusement données par le lutin.

Toutes ces actions réalisées, vous pourrez enfin avoir l'immense honneur de vous faire tabasser (non sans un certain style) par les défavorisés d'une société cruelle et sans scrupule qui résident dans le bouge du coin. Heureusement que nous avions assuré nos arrières puisque nous sortirons de cette TER-RIBLE (j'insiste sur ce terme) aventure fort d'une corde et d'un gigot d'agneau. Allez voir notre ami le serpent et limitez lui le cri du serpent à sonnette femelle pour le faire fuir (avec le tambourin).

La voie est donc maintenant libre vers de nouvelles tribulations dans lesquels vous allez et vous choisissez ce moment pour faire la blague de la tarte qu'appréciera sûrement ce connaisseur insoupçonné qu'est cet hominien (Eh oui on fait aussi anthropologie!!). Déçu de ne pas trouver de bonnes bouteilles vous vous consolez avec un cristal brisé à la force du marteau. Pour sortir de ce cul-de-sac qu'est la monogrosse pneumonie carabinière, et cela ferait vraiment stupide dans les livres d'histoire: la face Dumond changée à cause d'un rhume.

#### PIQUE-NIQUE EN MONTAGNE

A few hours later, vous avez bien vu le paysage là...

C'est pas pour rien qu'il y a de la neige dessus, alors couvrez vous, vous risquez d'attraper une grosse pneumonie carabinière, et cela ferait vraiment stupide dans les livres d'histoire: la face Dumond changée à cause d'un rhume.

Vous arrivez ensuite devant une corniche où vous avez la subite idée d'y accrocher la corde, pour vous hisser jusqu'à l'écran suivant. Ecran qui d'ailleurs fait l'objet d'un peu d'action. Haut, Haut, Bas et hop! sur le tronc d'arbre pour rejoindre Cédric. Avant que le malheureux hibou ne se fasse digérer par l'amalgame (et oui on fait médecine!) du canis lupus qui vient de l'enlever, une partie de bob-leigh s'impose.

Et pourtant un aigle affamé vous fait pitié et presque oublier le pauvre Cédric. Vous vous sentez obligé de lui donner le reste de l'agneau avant de vous faire escorter jusqu'à Icebella. A ce point de l'aventure votre avenir paraît sombre mais votre musique charmera même le glaçon qui lui sert de coeur et elle vous laissera le privilège de vous faire

te sirène vous arrivez au...

#### CHATEAU DE MORDACK

Et un poisson pourri de plus dans votre escarcelle, le avant d'aller faire de la soupe d'yeux de gargouilles avec le cristal: droit de passage vers l'entrée du château. Mais pourquoi passer par la grande porte quand on a la petite à sa disposition (bloquée bien entendu par le pied-de-biche). Labyrinthe regardez attentivement le plan: allez pour résoudre le petit "chose" qui, tellement d'abord rendre visite à la "chose" qui, tellement vous êtes emparé d'un médailillon la reconnaissant de l'aigle vous ramènera sur...

#### UNE PLAGE INCONNUE

Rien à tirer de l'hermite pour l'instant (à part peut-être une barre de fer), cependant le navire, après avoir été imperméabilisé pensez à la (cire), paraît beaucoup plus intéressant.

Ecran au Sud et 4 écran à l'Est plus tard, et la lyre intéresse une fois de plus les femmes qui se l'arracheront (c'est tout de même mieux que si c'était votre tête). Vous en profitez pour vous éclipser après avoir ramassé un hameçon, un coquillage, et Cédric dans un piteux état. De nouveau sur la frêle barque et 4 écrans à l'Ouest après, le coquillage devient sonome vous aide à vous faire aider du vieil autochtone. Guide par une pulpeuse et frétil-

manger, vous vous venez des manières peu hospitalières de votre hôte en le bâtant aux billes.

Après un court séjour à l'étage du dessus vous pouvez nourrir le chat dans la salle à manger (faites plusieurs voyages s'il n'y est pas) et profitez-en pour l'enfermer dans le sac vide de tout contenu. Rendez vous ensuite dans la bibliothèque de Mordack (au Sud de sa chambre) pour lire le livre le plus intéressant. Patientez ici quelques instants et vous verrez le proprio s'endormir, vous léguant sa baguette magique.

#### ILS FURENT HEUREUX MAIS AVAIENT DEJA BEAUCOUP D'ENFANTS

Dans le laboratoire vous pouvez trouver une machine infernale qui marche au fromage, en ayant préalablement posé les deux baguettes en votre possession. Pour le final un peu d'imagination et quelques sauvages vous aideront à trouver les animaux adéquates (Si vous n'êtes vraiment pas doué sachez qu'il faut utiliser la baguette sur Mordack transformé et choisir successivement le tigre, le lapin, la belette et l'oragme. Le reste n'est qu'animation).

Nous espérons que vous n'aurez pas de problèmes (par exemple avec les animations qui se déclenchent quand elles veulent) même du fromage. Revenu dans la salle à

```

10 REM Credits infinis
20 REM Sur KLAX (Version Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &A500:FOR p=&A580 TO &A5AB
50 READ a$:a=VAL("&"a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&F2D THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de KLAX..."
100 CALL &BB18:CALL &A58F
110 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,A5
120 DATA C9,CD,83,A5,21,40,00,E5,22,05,01,D1,21,A5
130 DATA A5,01,08,00,ED,B0,C3,00,01,AF,32,EF,0B,C3
140 DATA 00,04

```

```

10 REM crédits et drops infinis sur KLAX
20 REM version DISK - compil THE WINNING TEAM
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&A000 TO &A033:READ A$
50 B=VAL("&"A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>3771 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06
90 CALL &A000
100 DATA 21,00,01,11,00,00,0E,41,DF,24,A0,3E,C3,32
110 DATA C1,01,21,80,00,22,C2,01,21,27,A0,11,80,00
120 DATA 01,30,00,ED,B0,C3,00,01,3C,C0,07,AF,32,EF
130 DATA 0B,21,18,17,22,EF,0A,C3,00,04

```

```

' Crédits infinis pour les 2 joueurs à KLAX
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 324 STEP 2
 READ a$
 DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
 sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1E1FD9
 PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\KLAX.PRG",adr%,324
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,0122,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,487A,0100,3F3C,0009,4E41,5C8F
DATA 3F3C,0007,4E41,548F,487A,000A,3F3C,0026,4E4E,5C8F
DATA 487A,0008,3F3C,0026,4E4E,4DF9,0006,EC00,4BFA,0012
DATA 3E3C,007F,2CDD,51CF,FFFC,4EF9,0006,EC00,4FF9,0008
DATA 0000,614E,007C,0700,41F9,0004,0000,43F9,0007,0000
DATA 3E3C,007F,22D8,51CF,FFFC,3E3C,0050,207C,0000,00F4
DATA 227C,0007,2000,22D8,51CF,FFFC,23FC,4EF9,0007,0007
DATA 1120,33FC,2000,0007,1124,4DF9,0007,0000,4EF9,0007
DATA 0000,41F9,0004,0000,48E7,01C0,3F3C,0009,3F3C,0000
DATA 4267,3F3C,0002,4267,42A7,2F08,3F3C,0008,4E4E,DFFC
DATA 0000,0014,4CD7,0380,41E8,1200,3F3C,000A,3F3C,0000
DATA 3F3C,0001,3F3C,0001,4267,42A7,2F08,3F3C,0008,4E4E
DATA DFFC,0000,0014,4CDF,0380,4E75,31FC,6002,4E9A,2C7C
DATA 0000,0400,4ED6,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064
DATA 6973,7175,6574,7465,2064,6520,4B4C,4158,0000,0000
DATA 006C,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

```

ST

Pour avoir des crédits infinis, remplacez les octets 21 D7 2E 35 par 21 D7 2E 00.

CPC

Pour avoir des crédits infinis, faites POKE &0BEF,0.

### Compil WINNING TEAM

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets D7 2E 35 et remplacez-les par D7 2E 00.

Ou rendez-vous à la piste 5, secteur 15, adresse 6B.

Pour avoir des drops infinis, recherchez les octets 1B 21 D5 2E 7E 3C et remplacez-les par 1B 21 D5 2E 18 17.

Ou rendez-vous à la piste 5, secteur 14, adresse 16B.

Pour avoir des crédits infinis: POKE &BEF,0

Pour avoir des drops infinis:POKE &AEF,&18 et POKE &AF0,&17

```

' Crédits infinis pour KLAX
' de la compilation WINNING TEAM
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 323 STEP 2
 READ a$
 DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
 sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H3E76C8
 PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\KLAXLOD.PRG",adr%,323
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,011E,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,2A4F,2A6D,0004,202D,000C,D0AD
DATA 0014,D0AD,001C,0680,0000,0500,2200,D28D,0281,FFFF
DATA FFFE,2E41,2F00,2F0D,4267,3F3C,004A,4E41,4FEF,000C
DATA 4879,0000,00D0,3F3C,0009,4E41,5C8F,3F3C,0007,4E41
DATA 548F,13C0,0000,011C,41F9,0000,010F,4879,0000,011B
DATA 4879,0000,011B,2F08,3F3C,0003,3F3C,004B,4E41,DFFC
DATA 0000,0010,2640,42A7,3F3C,0020,4E41,5C8F,284B,D9FC
DATA 0000,015E,2A4C,38BC,4AFC,284D,23FC,0000,0200,0000
DATA 0010,23FC,31FC,6002,0000,0200,23FC,4E9A,4EF8,0000
DATA 0204,33FC,0400,0000,0208,2F0B,2F0B,2F0B,3F3C,0004
DATA 3F3C,004B,4E41,DFFC,0000,0010,42A7,4E41,1B45,496E
DATA 7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064
DATA 6520,4B4C,4158,0A0D,6465,206C,6120,636F,6D70,696C
DATA 6174,696F,6E20,5769,6E6E,696E,6720,5465,616D,0041
DATA 3A5C,4B4C,4158,2E50,5247,0000,0090,0000,0036,1606
DATA 0606,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

```

Pour avancer d'un niveau, tapez '3' et pour aller au 100ème niveau tapez '4'.

ST

**ST**

## L.E.D. STORM

```
' Energie infinie pour L.E.D. STORM
' uniquement pour 520 ST à taper en GFA 3.0
' par les DANBIOSS
:
:
:
PRINT "Inserez la disquette de L.E.D. STORM"
PRINT " Et pressez une touche"
~INP(2)
DIM a%(&H200)
m%=VARPTR(a%(0))
s%=254
adr%=m%+&HA
var1%=&H4790001
var2%=&H33FC003F
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 "Energie infinie installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
 LPOKE adr%,var1%
 r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
 PRINT "Energie infinie désinstallées"
ELSE
 PRINT "Ce n'est pas la DKde L.E.D. STORM"
END
ENDIF
```

Tapez 'DAVID BROADHURST WANTS TO CHEAT' afin, d'obtenir du temps infini.

## LA BANDE A PICSOU

Allez souvent dans votre chambre forte, vous pourrez ainsi trouver des pièces rares et vous mettre 1000 dollars en poche de temps à autre.

**AMIGA**

## LAST DUEL

Pausez le jeu avec F9, puis appuyez sur help, shift gauche, et "1". Redémarrez le jeu et la touche F8 donne 5 vies supplémentaires; les touches de fonction font aller au niveau désiré.

**AMIGA****ST**

## LOTUS TURBO ESPRIT CHALLENGE II

Voici les codes des différents niveaux de ce jeu:

- niveau 2: TWILIGHT
- niveau 3: PEA SOUP
- niveau 4: THE KIDS
- niveau 5: PEACHES
- niveau 6: LIVERPOOL
- niveau 7: BAGLEY
- niveau 8: E BOW

**AMIGA**

## LA SECTE NOIRE

Suivre les indications de chaque message et valider avec n'importe quelle touche, tant que le curseur n'est pas réapparu. L'orthographe de chaque mot est très importante. Noter les messages que peuvent vous donner certains personnages (les indications peuvent toujours servir).

**CPC**

FACE 1 :

N - N - O FOUILLE TRONC - FOUILLE TRONC - PRENDS TAMIS - TAMISE EAU - PRENDS CLE - E - APPUIE BRANCHE - N - SOULEVE DALLE - PRENDS GANTS - METS GANTS - FOUILLE BUISSON - PRENDS FIOLE - EXAMINE MUR - LIS SIGNES - N - O - FOUILLE SOL - PRENDS AIMANT - E - OUVRE PORTE - ENTRE - EXAMINE STATUE - APPUIE BRAS - SORS - E - DESCENDS PUIITS - E - EXAMINE PORTE - VIDE FIOLE - OUVRE PORTE - ENTRE - PRENDS CORDE - SORS - O - ATTACHE AIMANT - PION - GE CORDE - TIRE CORDE - PRENDS CHRIST - MONTE ECHELLE - O - OUVRE PORTE - ENTRE - EXAMINE CROIX - FIXE CHRIST - ENTRE - PRENDS SOUTA - NE - METS SOUTANE - SORS - SORS - S - O - S - E - ATTENDS (plusieurs fois jusqu'à 23 H.) - ASTAROTH -

FACE 2 :

SOULEVE COFFRE - PRENDS COUTEAU - N - E - E - ENTRE ARMURE - SORS ARMURE - PRENDS MEDAILLON - PIVO - TE CHANDELIER - N - FOUILLE POCHE - PRENDS PAPIER - S - E - SECQUE TEN - TURE - PRENDS CLE - E - MONTRE MEDAILLON - N - O - CREVE OREILLER - PRENDS FLACON - VIDE FLACON - LIS PAPIER - E - S - O - O - OUVRE GRILLE - N - PRENDS LIVRE - SEIZE - SECQUE LIVRE - PRENDS FORMULE - S - E - N - DONNE FORMULE - INTERROGE CUISINIER - S - O - S - O - OUVRE TIROIR - SNIPE - FOUILLE TIROIR - PRENDS POUFRE - E - N - E - N - DONNE POUFRE - S - E - E - E - MONTRE MEDAILLON - N - MONTRE REPAS - DONNE REPAS - FOUILLE MAITRE - PRENDS AMULETTE - EXAMI - NE MUR - METS AMULETTE - PRENDS GRIMOIRE - ATTENDS (plusieurs fois jusqu'à 8 H.) - OUVRE GRILLE - O -

FIN

## LAST MISSION

**CPC**

Pour avoir des ennemis mobiles, faites:

POKE & 046E, 0  
POKE & 046F, 0  
POKE & 0470, 0

Pour avoir de l'énergie infinies, tapez au clavier 'OPERA' pendant le jeu.

**PC**

## LAST NINJA

**PC**

Faire une sauvegarde, puis aller au déplacement 89 et remplacer ce qu'il y a par FF et vous aurez 255 vies.

NINJA.SAV sur le disk 2).

Aller au déplacement 89 et remplacer ce qu'il y a par FF et vous aurez 255 vies.

## LAST V8

Pour avoir des vies infinies, tapez :

POKE 43,2000  
LOAD

Quand "syntax error" apparaît tapez les pokes suivants:

POKE 43,1  
POKE 2152,258  
POKE 2153,252  
RUN

Tapez maintenant :  
SYS 3328 pour commencer le jeu.

**C64**

Quand le C64 fait un reset tapez:

Pour avoir du temps infini:  
POKE 7149,173

## LAST NINJA II

**AMIGA**

BLOCKEDTOR V1.0

' LAST NINJA II ; JOYSTICK (C) 1990

DATA 1630992 , "LAST NINJA II", 1, "Les vies illimitées"

sum:

DATA 0002, 0, c6e00, 014, 4, 3a, 90, a6, 05, 35, 93, 54, 36  
DATA 0, c6e00, 10c, 4, 4e, 71, 4e, 71, 53, 6e, 00, 40 \*

LAST NINJA II

ATARI

PISTE EDITEUR V1.1

' Vies infinies à LAST NINJA II par Antonio SIMONS  
' Pour être sûr de ne pas flinguer votre original,  
' essayer ce listing sur une copie. Ensuite charger le jeu  
' et dès que le lecteur s'est éteint remettez l'original.  
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V1.1

DATA "LAST NINJA II"

DATA "Vies Infinies 6" , 0, 29, 10, e812, e860da475, e860da6012

DATA "Vies Infinies 5" , 0, 29, 10, e828, e800000000, e833fc6002

DATA "Vies Infinies 4" , 0, 29, 10, e82c, e800000000, e833fc6002

DATA "Vies Infinies 3" , 0, 29, 10, e830, e800000000, e833fc6002

DATA "Vies Infinies 2" , 0, 29, 10, e834, e800000000, e800000000

DATA "Vies Infinies 1" , 0, 29, 10, e838, e800000000, e848750000

DATA "PIN"

**ST**

LAST NINJA II

ATARI

PISTE EDITEUR V1.1

' Vies infinies à LAST NINJA II par Antonio SIMONS

' Pour être sûr de ne pas flinguer votre original,

' essayer ce listing sur une copie. Ensuite charger le jeu

' et dès que le lecteur s'est éteint remettez l'original.

' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V1.1

DATA "LAST NINJA II"

DATA "Vies Infinies 6" , 0, 29, 10, e812, e860da475, e860da6012

DATA "Vies Infinies 5" , 0, 29, 10, e828, e800000000, e833fc6002

DATA "Vies Infinies 4" , 0, 29, 10, e82c, e800000000, e833fc6002

DATA "Vies Infinies 3" , 0, 29, 10, e830, e800000000, e833fc6002

DATA "Vies Infinies 2" , 0, 29, 10, e834, e800000000, e800000000

DATA "Vies Infinies 1" , 0, 29, 10, e838, e800000000, e848750000

DATA "PIN"

## LEGEND OF KAGE

**C64**

Une fois le jeu chargé, commencez la partie. Enclenchez 'SHIFT LOCK' et appuyez sur 'E', ensuite désenclenchez 'SHIFT LOCK' et voici ce qui se passera:

-il sera inscrit entre 'score' et 'hi' 'TEST MODE'  
-vous passerez au tableau suivant (les douves)  
-vous serez invulnérable

PS: si vous recommencez cette opération, vous changez de tableau et ainsi de suite.... et même jusqu'à au tableau des congratulations!

## LOOPZ

FAST EDITEUR V1.0

' Temps et vies infinies à LOOPZ par Antonio SIMONS

DATA "LOOPZ", "A:\AUTO\LOOPZ\_UK.PRG"

DATA "Temps infini", e821a8, e86728f003, e86028f003

DATA "Vies inf", e83a7a, e8536c0010, e800000010, "PIN"

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\LOOPZ.PRG', et recherchez les octets 303A BD5E 6100 0038 et remplacez-les par 303C 0002 6100 0038. Ou allez à l'offset 44E6C.

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\LOOPZ\_UK.PRG', les octets 536C 0010 4A6C 0010 et remplacez-les par 6008 0010 4A6C 0010. Ou rendez-vous à l'offset \$3A7A

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 672E F003 009A 8803 et remplacez-les par 602E F003 009A 8803. Ou rendez-vous à l'offset \$21A8.

Voici la liste complète des codes:

01 EASY 06 GRVY 11 TRBY 16 STNL 21 GZPN  
26 PLGR 31 KRNC 36 BGDK 41 FRNK 46 ZSZS

**Première étape: Larry à la Porn Prod Corp**

Regardez le trophée sur la table en bas à droite, puis buvez un peu d'eau fraîche au distributeur. Allez dans la pièce au fond à gauche. Désinfectez vous les mains avec le baril qui se trouve en haut à droite. Prenez les cassettes vidéo près du moniteur en bas à droite. Passez chacune des trois cassettes dans l'appareil, situé au bout à droite du bureau, pour les effacer. Ouvrez le premier tiroir en partant de la gauche et prenez le chargeur. Allumez le radio-K7 et vous pourrez ainsi écouter toutes les musiques de Larry V. Sortez et ouvrez la porte qui se trouve près de l'affiche. Entrez et prenez la carte de crédit " Aerodork Airline Gold Card" qui se trouve sur le bureau. Ouvrez le tiroir du haut du premier casier en partant de la droite et prenez les dossiers des trois gagnantes. Sortez et branchez le chargeur dans la prise près du meuble à café. Introduisez votre caméra dans le chargeur et attendez que la batterie indique 100%. En attendant, regardez les trois dossiers, vous découvrirez alors trois indices vous permettant de vous rendre dans chacune des villes où se trouvent les gagnantes. Reprenez le chargeur et la caméra. Sortez par la droite de l'écran. Dehors regardez la statue puis montez dans la limousine. Direction l'aéroport.

Prenez un billet d'avion pour New York grâce au distributeur situé à gauche de l'entrée. Entrez dans l'aéroport et utilisez votre "Aerodork Airline Gold Card" sur la caméra de surveillance. Entrez dans la salle d'attente et pour passer le temps, essayez de vous asseoir sur la chaise. Lorsque le message d'embarquement apparaît, utilisez le billet dans la fente située à droite de la porte. Une fois à bord de l'avion, prenez le magazine qui se trouve sur le siège devant vous. Regardez le magazine et faites donc une petite sieste.

**Seconde étape: Patti au FBI**

Après la séquence animée vous vous retrouvez dans le laboratoire du FBI. Regardez tous les techniciens. Allez à droite et notez le numéro de téléphone de l'inspecteur. Regardez encore le technicien et ouvrez ensuite la porte de droite. Après cette visite médicale un peu spéciale, sortez et prenez la cassette et le lecteur qui se trouve sur le bureau à gauche de l'ordinateur. Placez la cassette dans le lecteur et vous obtiendrez alors des informations sur Reverse Diaz. Allez à gauche et prenez le soutien gorge sur le bureau et regardez le de plus près puis mettez-le, il vous servira plus tard. Sortez par la porte du fond à gauche et entrez dans la limousine. Prenez la bouteille de champagne et téléphonez à l'inspecteur: 556-2779 pour lui demander des renseignements sur PC-Hammer. Prenez le fax et regardez-le. Montrez le lecteur au chauffeur pour vous rendre chez Reverse Diaz.

Pendant le trajet vous en profitez pour faire une petite sieste pour vous retrouver à nouveau dans la peau de Larry.

**Troisième étape: Larry à New York**

Dans l'aéroport de New York. Regardez les pubs jusqu'à ce que vous tombiez sur celle qui vous permettra de louer une limousine pour vous rendre au Hard Disk

Cafe. Prenez une pièce dans la caisse qui se trouve sous la caméra de surveillance. Allez à droite et trouvez le téléphone qui marche pour pouvoir appeler le: 552-4668.

Sortez de l'aéroport et entrez dans la limousine. Montrez la serviette du Hard Disk Cafe au chauffeur pour qu'il puisse vous y conduire. Prenez le portefeuille qui se trouve à votre gauche sur le siège. Une fois votre destination atteinte sortez et regardez le portefeuille, vous découvrirez alors des cartes de crédits et du liquide. Mettez ensuite une cassette dans votre caméra de poche et entrez. Une fois à l'intérieur allez écouter un peu de musique grâce à la boîte à musique située à gauche des ordinateurs. Parlez au maître d'hôtel qui ne vous est pas inconnu. Donnez lui 100\$ pour obtenir une place. Prenez le ruban à trou qui sort de la machine et entrez dans la salle à manger. Faites un sitting jusqu'à ce que Michelle Milken, votre première candidate arrive. Malheureusement vous ne pourrez pas la suivre. Retournez voir le maître d'hôtel et donnez lui les cartes de crédits. Il vous donnera alors un nouveau ruban qui vous permettra d'entrer dans le salon Hermann. Utilisez le ruban sur la machine qui cette fois ci ne vous le rendra pas. Entrez dans le salon et engagez la conversation avec Michelle jusqu'à ce qu'elle vous invite à sa table. Mettez votre caméra en marche et parlez lui un moment. Puis donnez lui les relevés de comptes qui se trouvaient dans le portefeuille. Elle vous remerciera alors d'une agréable manière. Après cette séquence d'une incroyable intensité, vous vous retrouvez dans l'entrée du Hard Disk Cafe. Arrêtez votre caméra puis téléphonez au 552-4668 pour louer une limousine. Sortez et entrez dans la limousine, direction l'aéroport. Prenez un billet pour Atlantic City et agissez de la même manière que précédemment. Vous allez encore plonger dans un sommeil profond.

**Quatrième étape: Patti chez Reverse Diaz**

Entrez dans l'immeuble et regardez l'affiche à gauche de l'ascenseur et notez l'étage du studio de Reverse Diaz. Réveille le gardien et montrez lui le lecteur. Il vous enverra l'ascenseur. Une fois en haut, dirigez vous vers le disque d'or et la platine disque. Prenez le disque d'or et placez le sur la platine. Choisissez la vitesse 33 tours et mettez en marche. Ecoutez un moment et arrêtez la platine, reprenez le disque. Allez à la porte du fond et entrez. Dans le studio d'enregistrement allez jouer du clavier jusqu'à ce que le morceau soit correctement interprété. Ensuite parlez à Reverse Diaz et donnez-lui la bouteille de champagne. Une fois saoul, il vous donnera une cassette. De retour dans la limousine, montrez le fax au chauffeur et direction PC-Hammer.

**Cinquième étape: Larry à Atlantic City**

Dans l'aéroport, regardez les pubs et notez le numéro de téléphone pour pouvoir louer une limousine. Allez jusqu'aux machines à sous et utilisez les pour trouver une pièce.

Mettez une nouvelle cassette dans votre caméra et branchez le chargeur sur la prise pour pouvoir la recharger.

Reprenez le tout et allez téléphoner: 553-4468. Sortez et entrez dans la limousine. Montrez la pochette d'allumettes au chauffeur. Une fois arrivé au casino, parlez à l'hôtesse d'accueil, donnez lui quatre chiffres au hasard et vous gagnerez 10\$. Entrez dans le casino et jouez au poker électronique jusqu'à ce que vous ayez à peu près 1000\$. Allez ensuite dans la salle du fond et donnez 25\$ au garde. Regardez alors Jennifer, la gagnante du concours de mannequins. Sortez du casino et allez à droite jusqu'à ce que vous aperceviez un magasin de location de roller-skates. Entrez et approchez vous du comptoir. Donnez 250\$ de caution pour pouvoir louer des rollers. Sortez et chaussez les rollers sur le banc. Baladez vous jusqu'à ce que vous rencontriez Lana Luscius. Mettez alors votre caméra en marche et engagez la conversation jusqu'à ce qu'elle vous invite à venir combattre contre elle lors d'une rencontre de catch dans la boue. Arrêtez votre caméra et retournez rendre les rollers. Vous récupérez alors une partie de votre caution.

Retournez ensuite dans la salle du fond du casino et mettez à nouveau votre caméra en marche, puis donnez 500\$ au garde pour pouvoir monter sur le ring. Touchez ensuite les différentes parties du corps de Lana jusqu'à ce que vous tombiez tous les deux par terre. Malheureusement vous ne pourrez pas aller jusqu'au bout. Après avoir mis en boîte cette triste mésaventure, arrêtez votre caméra et sortez du casino. Parlez au portier pour qu'il vous appelle une limousine. Direction l'aéroport. Prenez un billet pour Miami, et entrez.

**Sixième étape: Paffi chez PC-Hammer**

Entrez dans l'immeuble et utilisez le code trouvé sur le fax pour ouvrir la porte de gauche: 28667. Vous vous trouvez alors dans le bureau. Fouillez dans la terre de la plante dans l'angle en haut à droite, vous trouverez alors une clef. Prenez ensuite le coupe papier qui se trouve sur le bureau. Ouvrez le bureau avec la clef et fouillez dans les tiroirs. Vous trouverez un dossier et un papier bleu avec un numéro. Notez le numéro: 51402. Photocopiez ensuite le dossier. Mais après avoir touché un mauvais bouton, la photocopieuse vous explose en pleine figure, vous vous retrouvez alors couvert d'encre. Remettez le dossier dans le tiroir et reformez-le. Remettez la clef dans la terre et le coupe papier sur le bureau. Ouvrez la porte de gauche et entrez. Vous vous retrouvez maintenant dans la salle de bains. Utilisez la douche pour vous nettoyer. Mais une fois dans la douche, celle-ci s'enfonce dans le sol et vous vous retrouvez alors, après un passage remarqué devant les fenêtres des différents étages, au sous-sol. Prenez les vêtements qui se trouvent à côté de la douche et allez ensuite à droite. Utilisez le code trouvé dans le bureau pour ouvrir la porte du studio. Entrez et utilisez les commandes de la table d'enregistrement jusqu'à ce que vous captiez la conversation des deux individus. Prenez alors une bande magnétique qui se trouve dans le placard du fond. Mettez la bande sur le magnéto en bas à gauche et enregistrez la conversation. Malheureusement, vous vous faites repérer et enfermer dans la pièce. Arrêtez le magnéto et rebobinez la bande avant de la reprendre.

Ensuite ajustez les commandes de la table jusqu'à ce que vous parveniez à régler le son pour pouvoir casser la vitre. Parlez dans le micro et lorsque la vitre sera brisée, échappez vous. Vous vous retrouvez alors dans votre limousine et vous prenez la direction du FBI.

**Septième étape: Larry à Miami**

Dans l'aéroport regardez les pubs jusqu'à ce que vous trouviez deux fois ci qui vont vous permettre de louer des limousines. Allez jusqu'au distributeur de cigarettes et prenez les deux pièces. Placez une nouvelle cassette dans votre caméra et rechargez la batterie. Allez ensuite téléphoner: 554-1272. Sortez de l'aéroport et montez dans la limousine. Montrez la carte du docteur Pulliam au chauffeur. Une fois sur place, montez les escaliers et ouvrez la porte. Vous vous trouvez alors dans la salle d'attente. Prenez la nappe qui se trouve sur la table en bas à droite. Allez frapper à la vitre du fond pour pouvoir prendre un rendez-vous. Répétez l'opération une seconde fois et répondez aux questions de la façon suivante: Y-Y-N-N-Y-Y-Y-Y-Y-Y-N-N-N. Pas de chance votre rendez-vous n'est pas avant six mois. Allez téléphonez au numéro trouvé sur la carte du docteur Pulliam: 554-3627. Utilisez ensuite la nappe autour de votre tête et frappez à nouveau à la vitre. La secrétaire voyant alors votre état vous fera pénétrer dans le cabinet du docteur. Mettez en marche votre caméra et regardez Chi Chi Lambada de plus près.

Essayez de déboulonner sa blouse plusieurs fois de suite (environ 6 à 7 fois) jusqu'à ce que vous y parveniez. Parlez lui ensuite jusqu'à ce qu'elle se mette à danser. Elle vous emmènera alors dans la salle de gymnastique située au dessous où vous devrez réaliser quelques acrobaties infructueuses pour séduire la belle. Après ces exploits vous vous retrouvez à nouveau dans la salle d'attente. Arrêtez votre caméra et téléphonez au second numéro pour louer une limousine: 554-8544. Sortez et montez dans la limousine, et direction l'aéroport. Prenez un billet pour Los Angeles et entrez dans l'aéroport.

**Huitième et dernière étape: Séquence animée**

Patti fait son rapport à l'inspecteur qui lui propose alors de se retrouver à la maison blanche. Pendant ce temps l'avion de Larry a un léger problème: il n'y a plus de pilote.

Vous vous portez volontaire pour essayer de redresser l'avion. Après avoir touché plusieurs commandes, vous parvenez à prendre en main l'avion et à le faire atterrir. Vous êtes alors considéré comme un héros et le président des états unis vous invite à une réception à la maison blanche. Là, vous retrouverez Patti qui devra, après avoir démasqué monsieur Big, utiliser son soutien-gorge pour l'empêcher de s'enfuir. Finalement tout finit bien et vous partez tous les deux pour Camp David en hélicoptère.

Si vous possédez un carte sonore avec une sortie DAC, vous aurez droit à tous les sons digitalisés du jeu. The End





# LICENCE TO KILL

**AMIGA**  
 BLOC EDITOR V1.0  
 LICENCE TO KILL (Compil Les Battants II) JOYSTICK (C) 1991  
 DATA 308573, "L T K", "NRJ ILLIMITE"  
 sum:  
 DATA 1.0, 45400, 008, 1.48, 59, \*

**AMIGA**  
 PERMIS DE TIRER (La collection JAMES BOND 007)  
 DATA 270501, "Permis de tirer", "NRJ Illimitée"  
 sum:  
 DATA 0001, 0, 045400, 1.48, 59, \*

**AMIGA**  
 cherchez 5A 79 00 00 04 E8 et remplacez les par 52 79 00 00 04 E8 (cette dernière recherche est à effectuer 2 fois respectivement block 104, offset 080 et block 105, offset 082).

**AMIGA**  
 Pour avoir de l'énergie dans la partie 1, recherchez 0C 79 00 09 03 40 65 00 (block 71) et remplacez les par 33 FC 00 00 03 40 60 00.

**AMIGA**  
 Pour avoir des bonus infinis, recherchez 5B B9 00 00 02 00 (block 89, offset 096) et remplacez les par 4A B9 00 00 02 00.

**AMIGA**  
 Pour avoir du temps infini à la partie 3, recherchez 53 79 00 00 04 CE (block 84, offset 1AC) et remplacez les par 4A 79 00 00 04 CE.

**AMIGA**  
 Pour avoir du temps infini à la partie 5, recherchez 53 79 00 00 07 5C (block 85, offset 12E) et remplacez les par 4A 79 00 00 07 5C.

**AMIGA**  
**Compil La collection**  
**JAMES BOND 007**  
 Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block \$25a à l'offset \$26 mettez 4a à la place de 59

**AMIGA**  
**Compil 4 MERCENAIRES**  
 Pour avoir de l'énergie infinie, allez au block 25A à l'offset \$0B8, et remplacez les octets 53 00 00 04 E8 60 00 00 par 4A.

**AMIGA**  
 Pour avoir des vies infinies :  
 POKE 11565,173:POKE 15185,173  
 POKE 33056,173:POKE 8448,173  
 POKE 14730,173

**AMIGA**  
 Pour avoir du Fuel infini :  
 POKE 36576,234:POKE 36578,234  
 Exécution : SYS 2056

Pour avoir les vies infinies, faites  
 POKE &0D7E,0.  
 Pour avoir l'énergie infinie, faites  
 POKE &ABF0,0.

**Compil 4 MERCENAIRES**  
 Pour avoir de l'énergie infinie recherchez les octets 3E 0C 32 53 C7 et remplacez-les par 3E 00 32 53 C7 (à effectuer 2 fois).

Ou rendez-vous à la piste 9, secteur C7, adresse 1C4 puis à la piste 10, secteur C1, adresse FD.  
 Puis recherchez les octets 3A 53 C7 B7 C8 FE 0C 38 02 3E et remplacez-les par AF 32 53 C7 3E 04 32 FF CF C9.

Ou rendez-vous à la piste 8, secteur C4, adresse 1E4.

**Compil 4 MERCENAIRES**  
 Pour avoir de l'énergie infinie, activez la Multiface pendant la musique du menu:  
 POKE &8764,&AF  
 POKE &8765,&32  
 POKE &8766,&53  
 POKE &8767,&C7  
 POKE &8768,&3E  
 POKE &8769,&04  
 POKE &876A,&32  
 POKE &876B,&FF  
 POKE &876C,&CE  
 POKE &876D,&C9  
 POKE &9F44,&00  
 POKE &A47D,&00

**Compil HEROES**  
 Pour avoir des vies recherchez dans le fichier LICENCE.EXE, les octets 5379 0003 A9D4 6600 et remplacez-les par 6004 0003 A9D4 6000. (la recherche et le remplacement sont à faire 5 fois!!!).  
 Ou rendez-vous aux offset \$7DA6, \$7FEA, \$80A8, \$8270 et \$844A.

**Compil HEROES**  
 Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 5279 0003 A9C0 (la recherche et le remplacement sont à faire 3 fois!!!).  
 Ou rendez-vous aux offset \$9A42, \$9B16 et \$B72

Tousjours dans série 'je veux de l'énergie

**CPC**  
 10 REM Vies et energie infinie sur LICENCE TO KILL  
 20 REM Version Disk de la compil 'HEROES'  
 30 REM (C) JOYSTICK 1990  
 40 MEMORY 67FFF:MODE 1  
 50 FOR N=6A000 TO 6A013:READ A\$:A-VAL("E",A\$)  
 60 SUM-SUM+A:POKE N,A:NEXT  
 70 IF SUM<>2077 THEN PRINT"DATAS ERROR":END  
 80 PRINT"INSERER VOTRE ORIGINAL":CALL E\$B00  
 90 OUT E\$B00,1:OUT E\$B00,0:LOAD"LOADER":CALL E\$A000  
 100 DATA 21,09,AD,22,22,80,C3,00,90,AF,32,7E,DD,32  
 110 DATA F0,EB,C3,40,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

**CPC**  
 10 REM vie et energie infinies sur LICENCE TO KILL  
 20 REM pour la version Disk du pack UBI SOFT  
 30 REM (C) JOYSTICK 1990  
 40 MEMORY 67FFF:MODE 1  
 50 FOR N=69000 TO 6902B:HEAD A\$:A-VAL("E",A\$)  
 60 SUM-SUM+A:POKE N,A:NEXT  
 70 IF SUM<>3799 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END  
 80 PRINT"PRINT'INSERER VOTRE ORIGINAL..."  
 90 CALL E\$B006:CLS:CALL E\$0000  
 100 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,DF,1F,90,21,50,BF  
 110 DATA 22,1F,00,21,22,90,11,50,BF,01,20,00,ED,B0  
 120 DATA C3,00,01,66,C6,07,AF,32,7E,DD,32,F0,EB,C3  
 130 DATA 46,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

**CPC**  
 10 REM energie infinie et choix du level  
 20 REM sur LICENCE TO KILL - DISK  
 30 REM compil les 4 mercenaires  
 40 REM (C) JOYSTICK 1991  
 50 REM P8 : au level 1,mettre l'hélicoptère en bas  
 60 MODE 1:INPUT "QUEL LEVEL (1-5) ? ",L  
 80 IF L<1 OR L>5 THEN GO ELSE POKE &9000,L  
 90 PRINT"INSERER L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHE"  
 100 CALL E\$B06:MEMORY 67000:LOAD"LOADER"  
 110 FOR A=60400 TO 60803:READ A\$  
 120 IF C<>7465 THEN PRINT"DATA ERROR !":END  
 140 POKE 60223,600:CALL E\$0000  
 150 DATA 3A,00,90,FE,01,28,16,21,6E,80,47,23,23,10  
 160 DATA FC,7E,32,26,C2,23,7E,32,27,C2,3E,C3,32,25  
 170 DATA C2,AF,32,44,DF,32,7D,84,21,7A,80,11,64,C7  
 180 DATA 01,0C,00,ED,B0,C3,40,00,98,EE,00,FE,FC,F6  
 190 DATA 00,FE,AF,32,53,C7,3E,04,32,FF,CE,C9

**ST**  
 Cartouches, Energie, Munitions et Vies infinies  
 LICENCE TO KILL (merci DOM)  
 par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX  
 INLINE ad\$,1024  
 FOR I%=0 TO 560 STEP 2  
 READ A\$  
 DPOKE ad\$+I%,VAL("EH",A\$)  
 sum=sum+VAL("EH",A\$)  
 NEXT I%  
 IF sum<>6758580  
 PRINT "Erreur dans les datas"  
 END  
 ENDIF  
 PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"  
 -IMP(3)  
 BEAVE "A,LICENCEI.PRG",ad\$,560  
 PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"  
 DATA 601A,0000,010C,0000,0046,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000  
 DATA 0014,00AD,001C,0600,0000,0300,2FAF,2A6D,0004,202D,000C,00AD  
 DATA 004A,4BA1,40FF,000C,42A7,3F3C,0020,4841,5C8F,4FF9  
 DATA 0006,0400,4679,0000,01D8,3F3C,0009,4841,5C8F,4FF9  
 DATA 0006,0400,4679,0000,01D8,3F3C,0009,4841,5C8F,4FF9  
 DATA 0006,3F3C,0007,4841,DFFC,0000,0002,43F9,0000,0010  
 DATA 0000,01D0,23FC,0000,0202,0000,0432,4879,0000,00CE  
 DATA 3F3C,0008,3F3C,0008,3F3C,0001,3F3C,003F,003F,484E,48FF  
 DATA 090C,4879,0000,010C,4879,0000,010C,4879,0000,010C  
 DATA 3F3C,0003,3F3C,000B,4841,48FF,0010,330C,0000,01D4  
 DATA 0000,0100,0000,01D4,2F00,2F00,2F00,3F3C,0004  
 DATA 3F3C,000B,4841,48FF,0010,42A7,4879,0000,46FC,2700  
 DATA 2039,0000,01D0,0009,0000,01D0,670A,23FC,0000,00F8  
 DATA 0000,0120,201F,08B9,0000,FFFF,FA0F,4873,2F00,46FC  
 DATA 2700,2039,0000,0010,0009,0000,FFFF,FA0F,4873,2F00,46FC  
 DATA 201F,201F,2F3C,0000,0132,08B9,0000,FFFF,FA0F  
 DATA 4875,201F,08B9,0000,FFFF,FA0F,4873,4887,FFFF,2079  
 DATA 0000,01D4,2248,DF3C,0000,8000,337C,6004,043A,337C  
 DATA 6000,0440,337C,6004,053E,337C,6000,053A,337C,6000,059A  
 DATA 073C,337C,6000,0742,337C,6004,0904,337C,6000,090A  
 DATA 337C,6004,00AD,337C,6000,00AD,337C,4279,20C5,337C  
 DATA 4279,219A,337C,4279,3BE4,337C,4279,546C,337C,4279  
 DATA 5670,337C,4279,1E5C,337C,4279,1E60,337C,6004,33EA  
 DATA 337C,6004,3420,4CDF,7FFF,4873,0000,413A,5C41,5554  
 DATA 4F5C,5052,4F47,2B50,5247,0000,0000,0000,0000,0000  
 DATA 1B45,496E,7382,7465,7A20,6C51,2064,6973,7125,5574  
 DATA 7465,2064,6520,4C49,4345,4843,4520,544F,204B,494C  
 DATA 4C00,0000,003A,2206,001C,0666,140A,2A08,2212,2000  
 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

**ST**  
 FAST EDITEUR V1.0  
 Tout à l'infini pour LICENCE TO KILL  
 (compil HEROES) (Compil 10 MEGA HITS N°2)  
 par Antonio SIMOES  
 DATA "LICENCE TO KILL compil HEROES", "A", "LICENCE.EXE"  
 DATA "Vies inf 01", E\$H7DA, E\$H5790003, E\$H60040003  
 DATA "Vies inf 02", E\$H7DA, E\$H5D46600, E\$H5D46600  
 DATA "Vies inf 03", E\$H7DA, E\$H53790003, E\$H60040003  
 DATA "Vies inf 04", E\$H7DA, E\$H5D46600, E\$H5D46600  
 DATA "Vies inf 05", E\$H00AC, E\$H5790003, E\$H60040003  
 DATA "Vies inf 06", E\$H00AC, E\$H5D46600, E\$H5D46600  
 DATA "Vies inf 07", E\$H270, E\$H5790003, E\$H60040003  
 DATA "Vies inf 08", E\$H27A, E\$H5D46600, E\$H5D46600  
 DATA "Vies inf 09", E\$H44A, E\$H5790003, E\$H60040003  
 DATA "Vies inf 10", E\$H44E, E\$H5D46600, E\$H5D46600  
 DATA "Vies inf 11", E\$H9A2, E\$H5790003, E\$H2790003  
 DATA "Vies inf 12", E\$H9A2, E\$H5790003, E\$H2790003  
 DATA "Vies inf 13", E\$H872, E\$H5790003, E\$H2790003  
 DATA "Vies inf 14", E\$HCFD, E\$H5790003, E\$H2790003  
 DATA "Vies inf 15", E\$HCFD, E\$H5790003, E\$H2790003  
 DATA "Vies inf 16", E\$H270, E\$H5790003, E\$H2790003  
 DATA "Vies inf 17", E\$H270, E\$H5790003, E\$H2790003  
 DATA "Bulles inf", E\$H05E, E\$H5790003, E\$H2790003  
 DATA "Cartouche inf", E\$H05E, E\$H5790003, E\$H60040003  
 DATA "Print"

## LIGHT CORRIDOR

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et un block \$43 à l'offset \$142 mettez ça à la place de 53

**AMIGA**

1 LIGHT CORRIDOR - TRAINER DE CHRISTOPHE PARIS  
DATA 34785,"LIGHT CORRIDOR",1,"billes illimitées"  
SUN:  
DATA 0001,0,8600,142,1,45,53,\*

10 REM Balles infinies sur LIGHT CORRIDOR D7  
20 REM (C) JOYSTICK 1991

30 MEMORY 48FFF:MODE 1:POKE 6A04,5  
40 FOR N=6A000 TO 6A021:READ A\$:A\$=VAL("E"+A\$)  
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT  
60 IF SUM<2963 THEN PRINT"DATA ERROR":END  
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLERIE"  
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLERIE"  
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) " :C:PRINT  
100 IF C=1 THEN POKE 6A04,635  
110 PRINT"INSERER VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"  
120 CALL 4B906:CLS:CALL 6A000:(CPM  
130 DATA CD,11,AD,3E,00,32,B1,99,3E,4E,32,1E,AD,CD  
140 DATA 11,AD,C9,1E,00,1E,00,0E,01,21,00,90,DF,1E  
150 DATA AD,C9,6E,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00

**TOUS**

Voici les 50 codes :

0000 5400 0101 3901 2602 9902  
4303 9003 6904 3305 9305 3406  
0407 6407 2008 7408 4709 3810  
0511 6811 3212 0213 8213 5014  
1015 8215 5116 0117 7017 5518  
2819 9919 7320 2521 0622 3722  
1223 4523 4124 1825 1926 9726  
5927 0528 7328 3929 3030 0531  
8431 9932

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'AUTO\CORRIDOR.PRG', les octets 5379 0001 1AC8 4EBA et remplacez-les par 6004 0001 1AC8 4EBA.

Ou rendez-vous à l'offset \$3852.

**ST**

FAST EDITEUR 1.0  
Vies infinies à THE LIGHT CORRIDOR  
par Antonio STROSS  
DATA "THE LIGHT CORRIDOR", "A:\AUTO\CORRIDOR.PRG"  
DATA "vies infinies",4B3E2,4B5379001,4B604001  
DATA "FIN"

## LOTUS TURBO ESPRIT CHALLENGE

Pour se qualifier sans difficulté, tapez à la place du nom du 1er joueur "FIELDS OF FIRE" et "JN A BIG COUNTRY" pour le 2ème.

**AMIGA**

Incrovable ce jeu possède un petit shoot'em up accessible en redéfinissant :  
Player One = MONSTER  
Player Two = SEVENTIEN  
(Le chiffre affiché à la fin est le nombre de météorites détruits).

Choix du nombre de concurrents, recherchez les octets 3E,10,32,3A,04 et remplacez le 10 par le nombre (1-10). Ou rendez-vous à la piste 17, secteur 43 à l'adresse 178 et mettez un nombre (1-10) à la place de 10.

Choix du nombre de concurrents:

POKE &4178,(1-10)

**CPC**

10 REM CHOIX DU NOMBRE DE CONCURRENTS  
20 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID  
30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID  
40 MODE 2:FOR A=440 TO 468:READ A\$  
50 B=VAL("E"+A\$):POKE A,B:C=C+8:NEXT  
60 IF C<2767 THEN PRINT"DATA ERROR 1":END  
70 IF C<2767 THEN PRINT"DATA ERROR ? (1-9) " :L  
80 IF L<1 OR L>9 THEN 60  
90 PRINT"INSERER L'ORIGINAL ET TAPER UNE TOUCHE"  
100 POKE 651,1V:CALL 4B906:CALL 643  
110 DATA F3,21,AD,01,11,00,AD,01,00,10,ED,B0,C3,00  
120 DATA 6E,C6,07,F3,0E,41,21,00,01,08,11,00,00  
130 DATA DF,AD,00,0C,24,14,10,F5,21,60,00,22,C7,01  
140 DATA F3,C3,00,01,3E,00,32,78,41,C3,80,02,00,00

**ST**

Pour être qualifié à chaque fois, remplacez le nom du joueur 1 par 'ANGLE PARK' et celui du joueur 2 par 'HARVEST HOME'.

Lorsque vous passez la ligne d'arrivée, l'image se fixe mais la voiture reste encore contrôlable, essayez de la gater sur la file de ravitaillement. Une fois le plein effectué, démarrez et vous participerez à la dernière course.  
(Gregory PAGE)

## LITTLE PUFF

10 REM invincibilité sur LITTLE PUFF  
20 REM version DISK - comp1 QUATRO ONE  
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER  
40 MODE 1:FOR A=100 TO 148:READ A\$  
50 B=VAL("E"+A\$):POKE A,B:C=C+8:NEXT  
60 IF C<5597 THEN PRINT"DATA ERROR 1":END  
70 PRINT"INSERER L'ORIGINAL ET TAPER UNE TOUCHE"  
80 CALL 4160  
90 CALL 4160  
100 DATA 20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC  
110 DATA 11,4C,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,21,0F,BC  
120 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4C,01,11,0E,BC  
130 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,32,96,41,3E,34,CD,4D  
140 DATA 41,21,43,01,22,13,02,F3,C3,70,01,21,18,07  
150 DATA 22,52,21,C3,80,7C

Compt QUATRO ONE

Pour être invulnérable:

POKE &1152,&18  
POKE &1153,&07  
(attention aux fosses!)

## EN \*BN DES ADRESSES TU TROUVERAS 3615 JOYSTICK

Dés que le jeu est chargé, appuyez sur la touche 'HELP' un message secret apparaîtra. Tapez 'WHAT A BUMMER' vous aurez alors des crédits infinis et pourrez changer de tableau en appuyant sur le chiffre correspondant au niveau désiré.

**AMIGA**

10 REM Vies infinies sur LINE OF FIRE version Disk  
20 REM (C) JOYSTICK 1991  
30 MEMORY 48FFF:MODE 1:POKE 6A04,0  
40 FOR N=6A000 TO 6A034:READ A\$:A\$=VAL("E"+A\$)  
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE 6A047,0  
60 IF SUM<4783 THEN PRINT"DATA ERROR":END  
70 PRINT"INSERER VOTRE ORIGINAL":CALL 4B906  
80 MODE 1:LOAD"DISK",4B900:CALL 6A000  
90 DATA 21,18,AD,3E,C3,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80  
100 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,B0,C9,11,00,01,21  
110 DATA 2D,AD,ED,53,7F,20,01,00,01,ED,B0,3E,C9,32  
120 DATA 0E,BC,C9,A3,32,10,7D,C3,97,6E,00,00,00,00

**CPC**

## LORD OF THE RISING SUN

Après le début du jeu, recruter Sam et Pippin, et faites une sauvegarde. Editez le fichier 'DATA1' avec un éditeur de secteurs puis remplacez au début du fichier (offset 10) 05 00 par 05 10 (vous aurez plein de pièces).

Pour les personnages, il faut aller au secteur 4 (on doit voir le nom du personnage à droite, au niveau Ascii). Recherchez et remplacez par:  
Frodon: 3C 10 08 5A 0A 3C 10 par 60 60 60 60 60 60 60 60  
Sam: 34 0F 08 4B 08 38 0F par 60 60 60 60 60 60 60 60  
Pippin: 32 0F 08 3C 08 32 0F par 60 60 60 60 60 60 60 60

Il faudra faire de même (avec le même principe que vous devez avoir compris) pour les personnages qui seront recrutés plus tard.  
Avec ce changement, vous serez invincible, même contre les 'Blocks Rider'.  
Pour entrer dans le lorten, il faut dire 'ELPOND' ou 'ELROND' au garde de l'entrée.  
Voilà, avec tout ça vous pouvez vous déchainer sur ce super jeu.

## LINE OF FIRE

10 ENERGIE INFINIE ET CHOIX DE TABLEAU POUR LINE OF FIRE  
20 PAR DAVID SIDA - CPC 6128 DISK  
30 (C) JOYSTICK 1991  
40 SUIVI DAVID F. !!!  
50 FOR A=6A000 TO 6A051:READ A\$:B=VAL("E"+A\$)  
60 IF C<7234 THEN PRINT"INSERER DANS LES DATA 1":END  
70 MODE 2:PRINT"VOUS AVEZ L'ENERGIE INFINIE"  
80 PRINT"QUEL TABLEAU ? (1-8) " :T  
90 IF T<1 OR T>8 THEN 70  
100 IF T=4 THEN POKE 6A04,T:POKE 6A08,11:GOTO 120  
110 POKE 6A04,T-1:POKE 6A04,T  
120 PRINT:PRINT"INSERER L'ORIGINAL ET TAPER UNE TOUCHE"  
130 CALL 4B900:CALL 4B906  
135 MEMORY 45000:LOAD"DISK",45000:CALL 6A000  
140 DATA 21,00,50,11,70,01,01,00,10,ED,B0,2A,0F,BC,22,AD,3E,C3,32,0E  
150 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4C,01,11,0E,BC  
160 DATA 3E,01,C0,0E,BC,21,42,AD,00,20,01,10,00,05,ED,B0,51,22,7F,20  
170 DATA C3,2A,20,AF,32,A1,71,32,79,70,21,08,09,22,4F,6D,C3,97,6F

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets C6 03 77 et remplacez-les par C6 00 77. Puis recherchez les octets C6 0F 77 et remplacez les par C6 00 77.

**CPC**

## LIVE & LET DIE

10 REM Fuel infini sur LIVE & LET DIE ?  
20 REM Version "THRILL TIME"  
30 REM (C) JOYSTICK Hebdoo par Patrice Maubert  
40 MEMORY 69FFF:MODE 1  
50 FOR N=6A000 TO 6A03A:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:HEXT  
70 IF SUM<5510 THEN ? "ERREUR DANS LES DATAS":END  
80 ?:"?":INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."  
90 CALL 6BB06:CLS:CALL 6A000  
100 DATA 3E,FF,CD,6B,BC,06,04,21,29,AD,11,00,10  
110 DATA CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,00,BF  
120 DATA 2A,57,AA,EB,21,2D,AD,01,40,00,ED,00,C3  
130 DATA 10,AA,54,41,50,45,AF,32,03,74,C3,FD,05  
140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

CPC

### Comptil Les 4 MERCENAIRES

Pour être invulnérable, recherchez les octets FA DE 53 et remplacez-les par C3 DE 54. Ou rendez-vous à la piste 16, secteur C6, adresse 1F3.

### Comptil Les 4 MERCENAIRES

Pour être invulnérable:  
POKE 854D8,8C3

CPC

Pour avoir du fuel infini :

POKE 1,53  
POKE 63212,234  
POKE 63213,234  
POKE 63214,234  
POKE 1,55

tapez les deux lignes qui suivent sur une seule :  
FORA=40532T0 40557: POKE A,234:NEXT

C64

À la fin de chaque épreuve, le fond de l'écran change, se transformant en sorte d'usine. Il suffit de pousser son bateau au maximum et de sauter sur un tronç d'arbre. Une fois en l'air, tirez un missile, et puis là, vous aurez accompli votre mission.

## AMIGA LOST PATROL

En donnant 20 minutes de repos à vos hommes, vous pourrez regagner de l'énergie, mais sans perdre de rations! Alors, il ne vous restera que le risque de mourir en accrochant 2 grenades que vous pourrez éviter en vous mettant sur le pas "attention". Les grenades sont cachées au niveau des pointillés et autour des camps.

## AMIGA LOST DUTCHMAN MINE

Pour avoir 65535 dollars, prenez un éditeur de secteurs et recherchez sur le disk les octets 23 FC 00 00 00 FA 00 03 et remplacez-les par 23 FC 00 00 00 FF FF 00 03.

ST

## LIVING DAYLIGHTS

La collection JAMES BOND 007

Pour avoir le fuel illimité, prenez un éditeur de secteur et au block \$210 à l'offset \$1D2 mettez 4a à la place de 53

AMIGA

10 REM Energie infinie sur LIVING DAYLIGHTS  
20 REM Version Disk.  
30 MEMORY 68FFF:MODE 1  
40 FOR N=6A000 TO 6A021:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:HEXT  
60 IF SUM<3016 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END  
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLER"  
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLER"  
90 PRINT"INFUSION VOTRE CHOIX (1-2)";C  
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE 6A009,677  
110 PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPOSEZ-LE"  
120 CALL 6BB06:CLS:CALL 6A008:1C/FH  
130 DATA CD,11,AD,3E,4E,32,1E,AD,3E,00,32,ED,90,CD  
140 DATA 11,AD,C9,1E,00,16,09,08,05,21,00,90,DF,1E  
150 DATA AD,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00

CPC

10 REM Energie infinie sur LIVING DAYLIGHTS  
20 REM Pour la version Disk du pack UBI SOFT  
30 REM (C) JOYSTICK 1990  
40 OPENOUT"?:MEMORY 62FF:CLOSOUT:MODE 0  
50 FOR X=0 TO 15:READ A:LINK X,A:HEXT  
60 LOAD"SCREEN":LOAD"CODES300"  
70 LOAD"CODE4400":POKE 62CD,0:CALL 6600  
80 DATA 1,26,0,4,3,25,6,7,8,9,10,2,12,13,14,15

CPC

Pour avoir de l'énergie infini, allez en piste 9 secteur 05 à l'adresse &ED, où vous remplacez le 77 par un 00, ou bien remplacez les octets 21 F4 04 86 77 par 21 F4 04 86 00.

CPC

Pour avoir des vies infinies, tapez :

POKE 4390,173

Sys 4352

C64

## AMIGA LEONARDO

Pour avoir des vies infinies, tapez le code FREI-BIERC.

Essayez les codes suivants :  
EMMENTHALER, ALPHORN, MATTERHORN.

Voici des codes : SF - Movers - Elite - THRUST - CONAN - Starbyte.

## LIVINGSTONE II

Pour avoir les vies illimitées dans la phase 1, prenez un éditeur de secteur et remplacez au bloc 173 à partir du 66ème octet la chaîne 5340 6a par 4e71 60. Pour avoir les vies illimitées dans la phase 2, remplacez au bloc 843 à partir du 160ème octet la chaîne 5340 6a par 4e71 60.

AMIGA

BLOCK EDITOR V1.0  
LIVINGSTONE II Trainer ; JOYSTICK (C) 1990  
DATA 521506,"Livingstone II",1,"vies illimitées"  
sum:  
DATA 2,0,15a00,42,3,4e,71,60,53,40,6a,0  
DATA 69600,a0,3,40,71,60,53,40,6a,\*

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, remplacez les octets 3A D4 7F 3D FA par 3A D4 7F A7 FA.

Pour avoir des vies infinies sur la deuxième partie, faites :  
POKE 82286,8A7

CPC

10 REM Vies infinies sur LIVINGSTONE 2 Disk  
20 REM Code de la seconde partie : 15215  
30 REM (C) JOYSTICK 1990  
40 MEMORY 69FFF:MODE 1  
50 FOR N=6A000 TO 6A03F:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:HEXT  
70 IF SUM<4470 THEN PRINT"DATAS ERROR":END  
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"  
90 CALL 6BB06:CALL 6A000  
100 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,DF,3C,AD,21,1D,AD  
110 DATA 11,50,00,ED,53,14,01,01,00,ED,80,C3,00  
120 DATA 01,21,5F,00,22,8C,03,21,67,00,2D,9F,03,C3  
130 DATA 00,03,3E,A7,32,23,54,C3,00,03,3E,A7,32,9A  
140 DATA 22,C3,00,03,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00

ST

### Partie I

Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteurs, éditez le fichier 'DATA.1' et recherchez les octets : 30 39 00 03 FC 74 53 40 et remplacez-les par 30 39 00 03 FC 74 4E 71.

### Partie 2

Pour accéder à la phase II le code est 15215.

TOUS

Voici les codes

**TOUS**

- 51 - LOGICAL
- 52 - TURNING COLORS
- 53 - PARAMOUNT
- 54 - THE LADDER
- 55 - BACK IN RED
- 56 - TREASURE ROOM
- 57 - DONT WANT THAT
- 58 - NICE COLORS
- 59 - MORE COLORS
- 60 - REAL FUN
- 8 - PINK AND PINK
- 9 - GREEN PATH
- 10 - BAD DIRECTION
- 11 - DONT PANIC
- 12 - COLORMANIA
- 13 - REFRESHMENT
- 14 - FULL MOON
- 15 - RINNINGS BALL
- 16 - GREEN RIVER
- 17 - TWO ISLANDS
- 18 - MORE ISLANDS
- 19 - TIMES CHANGE
- 20 - OTHER THINGS
- 21 - BE HONEST
- 22 - BLUE N VIOLET
- 23 - THREE PATHS
- 24 - THE WANDERER
- 25 - DANGEROUS
- 26 - SECRET CHAMBER
- 27 - FALCONS FLIGHT
- 28 - BLUE ANGEL
- 29 - FAR THUNDER
- 30 - A SIMPLE ONE
- 31 - BLUE VELVET
- 32 - PARADISE I
- 33 - CLASSIC ART
- 34 - VENI VIDI VICI
- 35 - WE LIKE IT
- 36 - FOREVER HERE
- 37 - WONDERLAND
- 38 - CURE IT
- 39 - THE SNARE
- 40 - SUN IS SHINNING
- 41 - A RAINBOW
- 42 - ARROW ROAD
- 43 - TURNING WHEELS
- 44 - ACCELERATION
- 45 - THE PRESIDENT
- 46 - HE IS MISSING
- 47 - PICKNICK TIME
- 48 - WHO IS CALLING
- 49 - ANCIENT ART
- 50 - SHE IS GONE

**FAST** EDITEUR V1.0  
 \* Vies infinies à LOGICAL par Antonio SIMONS  
 \* à taper en GFA 3.XX  
 \* à la suite du FAST EDITEUR V 1.0  
 DATA "LOGICAL", "A:\X.PRG"  
 DATA "Vies", "EH3DAC,4H53AD817E,4HAAD817E"  
 DATA "Temp", "EHTD02,4H53AD849A,4H606484A"  
 DATA "FIN"

**ST**

Pour choisir votre niveau, tapez:  
 "ELO WANTS"  
 suivi du niveau désiré.

Pour avoir du brouzouls à l'infini, recherchez, dans le fichier "RALLYRUN.PRG", avec un éditeur de secteurs les octets : 62 00 00 F0 91 50 B6 7C et remplacez-les par 30 BC 23 28 91 50 B6 7C. Ou rendez-vous à l'offset 330238

**ST**

**FAST** EDITEUR V1.0  
 \* Brouzouls infinis pour LOMBARD RAC RALLY  
 \* compil 10 mégas Bits #2 par A. SIMONS à taper  
 DATA "LOMBARD RAC RALLY comp11.10 mégas Bits #2"  
 DATA "A:\AUTOVALTRON.PRG"  
 DATA "Fric infinis", "EH3080,4H620000F0,4H606400F0"  
 DATA "FIN"

**ST**

**FAST** EDITEUR V1.0  
 \* Brouzouls infinis pour LOMBARD RAC RALLY  
 \* par Antonio SIMONS à taper en GFA 3.XX  
 DATA "LOMBARD RAC RALLY", "A:\AUTOVALTRON.PRG"  
 DATA "Fric infinis", "EH3028,4H620000F0,4H30C2328"  
 DATA "FIN"

Savez une partie, puis sous PCTOOLS, éditez le fichier sauvegardé (.SAV), et remplacez les 19 premiers octets par 02 00 01 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 06, ainsi vous aurez 72E, un moteur V6, l'état de votre bagnole impécable, la possibilité de courir le rallye intégral, et vous aurez droit à une interview.

Prenez un de vos pilotes que vous avez sauvegardé sous le nom "SAV" et éditez-le avec PCTOOLS :  
 - Le premier octet représente le moteur soit 00 standard, 01 pour le V2 ohc et 02 pour le moteur V6.  
 - Le troisième octet représente les roues motrices soit 00 pour un 4x4 et 01 pour arrière.  
 - L e cinquième octet représente les options de phare soit 01 pour les spots, 02 pour les anti-brouillard et 03 pour les spots et les anti-brouillard.  
 - Le septième octet et le huitième représentent la somme d'argent disponible soit en hexadécimal E703 (c'est à dire 999).  
 - Le neuvième représente le nombre de rallies gagnés.

A partir du onzième octet il s'agit des dégâts sur la voiture :  
 1x00 plus loin : 2ème les suspensions  
 1x00 plus loin : 3ème le moteur.  
 1x00 plus loin : 4ème les pneus.  
 - Au dix-neuvième octet, il faut mettre un 05 pour pouvoir faire le rallye en entier à condition d'avoir déjà au moins une victoire c'est à dire à l'octet 9.  
 - Le vingt-et-unième octet correspond aux interviews soit 00 pour ne pas avoir le droit d'interview et 01 pour autoriser aux interviews.  
 Le reste du fichier ne nous concerne plus, mais il vaut mieux vous entraîner avant de jouer car le temps reste limité. Bon rallye...

**PC**

Pour avoir un max d'argent, dans la sauvegarde, mettez FF 7F à l'offset 6.

Vous avez été des dizaines à nous appeler ou à nous écrire pour avoir la solution complète de ce jeu. C'est pas vraiment tout jeune comme soft, m'enfin bon puisque vous insistez!

**1ère partie:**

Examine poubelle, prends journal, déchire feuille, glisse feuille sous porte, secoue porte, secoue porte, secoue porte, tire feuille, prends clé, ouvre porte, nord, examine sous meuble, prends pile, examine tiroir, prends torche, examine poche, prends pièce, étirends lampe, dévisse ampoule, mets pièce dans douilles, allume lampe, est, prends clé à douille, ouest, nord, examine tableau, prends feuille, examine feuille, nord, assis, aide, cartesse chat, examine sous blouse, sud, est, examine meuble bas, prends allumettes, examine meuble haut, prend huile, ouest, allume allumette, chauffe feuille, allume interrupteur, descends, allume torche, sud, est, nord, examine groupe, examine sous groupe, prends écrou, huile écrou, branche fil, démarre groupe, sud, ouest, nord, haut, étirends interrupteur, ouest, sud, examine sous lit, lis feuille, examine chevet, examine livre, nord, est, sud, sud, examine boîte aux lettres, prends circuit, nord, ouest, ouest, allume ordinateur, cat, charge démarre, étirends ordinateur, sud, ouest, nord, haut, étirends interrupteur, prends livre Dumas, nord, haut, code, tire manette, prends carte CPU, bas, sud, est, allume interrupteur, bas, ouest, sud, soude circuit, nord, est, monte, étirends interrupteur, ouest, ouest, allume, allume ordinateur, charge démarre, étirends ordinateur, est, tourne tableau, prends livre Dumas, nord, haut, code, enfiche carte CPU, tire manette, pousse manette.

**2ème partie:**

Nord, nord, est, nord, discute avec repasseuse, discute avec repasseuse, embrasse repasseuse, sud, est, discute avec Patfol, ouest, ouest, ouest, sud, siffle, danse avec fille, danse avec fille, danse avec fille, nord, ouest, engage équipage, ouest, ouest, nord,

navigue, navigue, navigue, nord, est, feu, ouest, à l'abordage, examine bateau, examine cabine, prends pavillon, sud, navigue, navigue, navigue, nord.

**3ème partie:**

Est, lance grappin, monte, nord, ouest, tue garde, examine prison, discute avec homme, discute avec homme, discute avec homme, discute avec homme, tend les mains, frappe sol, soulève dalle, descends, haut, examine armure, écoute princesse, remercie princesse, bas, nage, coupe grappin, ouest, sud, navigue, navigue, nord, est, feu, ouest, à l'abordage, examine bateau, examine cale, prends vivres, sud, navigue, navigue, navigue, nord.

**4ème partie:**

Sud, prends liane, sud, montre bijoux, échange bijoux, est, répare pont, nord, donne vivres, prends pirogue, sud ouest, nord, nord, nord, navigue, nord, est, feu, ouest, à l'abordage examine bateau, examine coffre, prends or, sud, navigue, nord.

**5ème partie:**

Lette ancre, mouille chaloupe, monte dans chaloupe, rame, rame, rame, porte chaloupe, ouest, pose chaloupe, ouest, nord, nord, nord, montre bague, donne or, discute avec oncle, sud, sud, est, porte chaloupe, est, pose chaloupe, haut, est, nord, est, pose chaloupe, haut, est, nord, appelle hoquet, sud, ouest, bas, monte dans chaloupe, rame, rame, rame, rame, lève ancre, sud, navigue, navigue, nord.

**6ème partie:**

Sud, sud, est, nord, moquet discute avec indigènes, monte dans pirogue, nord, oncle discute avec moquet, nord, nord, est, sud, ouest, nord, est, sud, lis feuille, sud, est, sud, ouest, examine colonnes, mets bague dans oeil, baisse bras, arrête sonnerie, sud, achete journal, lis journal, lis journal.

**LIGHTFORCE**

10 REM Vies infinies sur LIGHT FORCE  
 20 REM For la version D7 du pack d'UBI SOFT  
 30 REM (C) JOSTICK 1991  
 40 OPENOUT\*\*MEMORY #5DB:CLOSEOUT:MODE 1  
 50 FOR N=4000 TO #A019:READ #S:A=VAL("S" \*A\$)  
 60 SUB=SIM(A):POKE N:A:NEXT  
 70 IF SUB<2652 THEN PRINT"OVAS BRHOR":END  
 80 PRINT"ENDEZ VOTRE ORIGINAL":CALL #BB66  
 90 GOS:LOAD"LF":CALL #A000  
 100 DATA 21,17,AB,11,00,BF,ED,53,56,06,01,40,00,ED  
 110 DATA B0,C3,DC,05,AF,32,DA,79,C3,31,73,00,00,00

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets P 21 58 8A 35 2B par 21 58 8A 00 2B.

Pour avoir des vies infinies, faites :  
 POKE #79DA,0.

**Première partie: Obtenir l'amulette.**

P.S.: Tout au long des deux premières parties, vous trouverez bon nombre de pierres précieuses par terre, il vous faudra en fait ramasser les pierres suivantes: 2 saphirs, 1 aigue marine, 2 rubis (ou 1 rubis et 1 grenat, "garnet" en anglais) et une pierre jaune.

Vous découvrez votre grand-père pétrifié; prenez donc la pomme dans la marmite, la note (vous pouvez la lire en la mettant sur vous, il y est inscrit le nom de Brynn) et la scie sous l'établi puis descendez dans la forêt (après le dialogue avec l'arbre magique). Faites-en le tour pour vous familiariser puis allez attraper une larve à la mare des soupçons: en la mettant dans le tronc du saule pleureur elle le guérira. Arrive alors un ami qui possède une pierre fort intéressante: suivez le, vous le trouverez facilement et récupérez ainsi une bille violette qu'il faudra remettre en place sur l'Autel de la Forêt. Pendant que vous y êtes, prenez une rose et allez jusque dans la grotte: le pont est cassé, donnez donc la scie à Hermann pour qu'il le répare.

Pendant ce temps, allez au temple de Kyrandia, vous y rencontrerez Brynn: donnez lui le parchemin, elle renverra alors le message visible, lisez-le. Elle vous demandera une rose, donnez lui celle cueillie près de l'Autel, elle la transformera en argent et il vous faudra la poser sur l'Autel afin d'obtenir votre amulette (oui j'ai bien dit A-MU-LLETTE et non allumette! C'est un talisman quoi! Fait sortir un peu...).

Si vous avez trouvé presque toutes les pierres précitées, retournez à la grotte: Hermann devrait avoir reconstruit le pont, direction la forêt de Timbermist.

**Deuxième partie: La forêt de Timbermist.**

Allez tout d'abord voir Darm le sorcier (la maison avec un parchemin comme enseigne), il vous demandera un "quill" (une plume pour écrire). Comme toujours, faites rapidement le tour de ce petit monde et ramassez les gemmes que je vous ai déjà citées si vous les trouvez. Ramassez aussi une pomme de pin et une noix et cueillez un gland; il vous faudra mettre ces trois graines dans le trou de l'écran du bois mort. Une étrange plante poussera alors et vous donnera la couleur jaune de votre amulette pour vous remercier. En cliquant sur cette couleur cela vous guérira contre le poison.

Vous pouvez désormais aller à l'arbre à rubis et en prendre un (ou deux si vous n'avez pas de grenat) puisque vous pouvez contrer les effets du poison.

Allez dans l'écran où un oiseau rouge est blessé, mettez vous sous lui et activez la couleur jaune afin de le guérir. Il s'envolera et laissera tomber une plume que vous

pouvez rapporter à Darm il vous écrira un parchemin de refroidissement vital pour la suite et qui vous demandera de faire la quête de vos pierres de naissance.

Si vous n'avez pas encore essayé de rentrer dans la Grotte du Serpent faites le, vous rencontrerez Malcom, le Fou maillaisant qui a corrompu la Kyragemme. Il vous lance un couteau, relancez lui, il partira en barrant le passage avec un mur de glace.

Il faut maintenant trouver quelques gemmes: une Moonstone que vous trouverez dans la source bouillonnante à côté des tulipes; une Aigue-marine qui traîne quelque part; un Saphir (il vous en faudra un deuxième par la suite) et un Rubis cueilli dans l'arbre. Dès lors, allez devant l'Autel en marbre et déposez dans le plat en or les gemmes suivantes, dans l'ordre: moonstone-aquamarine- saphyr - ruby (pouvu que cela ne change pas selon les parties) et vous obtiendrez une flûte de Pan (du nom du dieu des bergers d'Arcadie, vous le saviez ça? Bien, vous voyez, on s'instruit aussi en lisant Joystick). Allez voir Darm pour la forme, il vous indiquera que vous devez aller voir Zanthia.

Direction la Grotte du Serpent: jouez de la flûte afin de briser la glace et entrer dans la grotte.

**Troisième partie: Les grottes du Serpent.**

P.S.: Je vous préviens que cette partie est la plus chiantie du jeu, Oups! Je voulais dire la plus ennuyeuse bien sûr, ma langue a dérapé slurp.

De plus, il faudrait mieux que vous ayez sur vous un saphir, un rubis(ou un grenat) et une gemme jaune dont j'ai oublié le nom sinon vous devrez les prendre plus tard.

Grâce à moi, vous n'aurez pas à faire de plan des grottes et, croyez moi, c'est mieux comme ça. Alors, je vous explique comment cela se passe: dans les grottes il fait noir, le seul moyen de se déplacer est de prendre des fireburries (baies de feux) afin de vous éclairer pendant 4 grottes et 4 grottes seulement! Si vous vous retrouvez dans le noir, c'en est fini de vous; alors, sauvegardez de temps en temps. Je vais donc vous donner un plan passant par des fireburries tout les 4 écrans; il est évident qu'il vous faudra en prendre de nouvelles, une fois les anciennes consommées.

Allez deux fois à droite jusqu'à l'écran de la grille et de la balance, avancez et vous voilà enfermé.

Laissez ici tous vos objets, sauf le parchemin de refroidissement que vous garderez sur vous car vous reviendrez à cet endroit, avec 5 pierres, afin de pouvoir ressortir.

**Plan**

Collectez les cinq rocks et une pièce d'or.

Droite (n'oubliez pas de prendre des fireburries!), haut, droite, bas, bas, Haut, Droite (prenez le 1er Heavy rock), Haut, droite, Haut, droite, droite(vous arrivez au Pantheon of Moonlight, parlez avec les sphères), droite, Bas(prenez le 2ème rock), bas, gauche, bas, bas, bas, droite(vous arrivez à la Cavern of Twilight, prenez la pièce d'or et le 3ème Rock), droite, droite, haut, gauche, haut, haut(prenez le 4ème rock), droite, droite, bas, droite, haut(vous arrivez à emerald, inutile d'en prendre, elles ne servent à rien), haut, droite, droite, haut (voilà enfin le 5ème et dernier rock! il l'avait bien planqué)

Retour à la grille.

Bas, gauche, gauche, gauche, bas, bas, haut, gauche, gauche, bas, bas, droite, bas, gauche, gauche(Twilight), gauche, haut, haut, droite, haut, haut, gauche(Moonlight), gauche, gauche, bas, gauche, bas, bas, gauche, haut, haut, gauche, bas, gauche (grille). Utilisez les cinq rocks sur la balance (le quatrième est exaspérant lorsque l'on n'a pas le cinquième derrière croyez moi!). Vous êtes libre, reprenez vos objets et ressortez de la grotte par la gauche. D'après vous, la pièce d'or va servir à quoi? vous avez vu le puits, non? Ben alors, ça coule de source, allez au puits et jetez-y donc la pièce. Bon, d'accord, on n'a pas le droit à un soubait mais on a mieux, en l'occurrence une moonstone. Pendant que vous y êtes, allez à la source bouillonnante et prenez une tulipe, ça pourra toujours servir...

Allez hop! retour dans la grotte jusqu'au Pantheon of Moonlight, oah vous êtes grand non? Vous n'avez plus besoin de plan... Mettez la Moonstone dans le trou au milieu, vous obtenez alors une deuxième couleur à votre amulette: la couleur violette. En cliquant dessus vous vous transformez en sorte de Feu Follet, vous n'avez plus besoin de fireburries pour vous déplacer dans les grottes (attention cependant, la durée est limitée). Muni de ce pouvoir, il va falloir aller chercher une chose qui auparavant était inaccessible (à cause de la faible durée des fireburries).

Direction:

Droite, bas, bas, gauche, bas, bas, droite (Twilight), droite, droite, droite, haut, droite, bas, droite: vous arrivez à une rivière de lave, utilisez votre parchemin de refroidissement afin de pouvoir traverser, dans l'écran du haut, vous trouverez enfin une clé sans laquelle on sera bloqué, beaucoup plus loin).

Sortie des grottes.

Retransformez-vous avec la couleur violette et bas (Rivière gelée), gauche, haut, gauche, bas, gauche,

gauche, gauche (Twilight), gauche, haut, haut, haut, droite, haut, haut, gauche (Moonlight), gauche, gauche, gauche, gauche, bas, gauche, haut: vous arrivez à Everfall, vous pouvez traverser sous votre forme de sphère violette. Encore un écran vers le haut et la Droite et vous voilà sorti des grottes.

**Quatrième partie: La forêt de Faeriewood.**

P.S.: Bon, je vous préviens, il faut que vous ayez 1 pierre bleue (un saphir), 1 pierre rouge (un grenat ou un rubis) et une pierre jaune, sinon il vous faudra retourner dans la forêt de Timbermist par les grottes pour les obtenir (mettez vous sous forme de sphère et Bas(Everfall), Bas, Bas, Gauche(grille ouverte)).

Théoriquement, à la sortie des grottes, vous trouverez une pomme; au cas où vous n'en avez pas, ou plus, prenez la. Allez à droite et Badabing! Vous vous prenez une bête branche. Vous vous réveillerez chez Zanthia qui vous demandera de l'eau de la fontaine Sacrée, prenez un flacon (si vous avez trop d'objets laissez les là mais gardez quand même le parchemin de refroidissement qui va encore servir).

Faites le tour de ce petit monde, vous tomberez rapidement sur la Fontaine et Malcom. Il vous faut, maintenant, retrouver la boule manquante afin de réparer la Fontaine Sacrée. La pièce manquante se trouve vers le sud-ouest, dans l'écran d'un buisson ardent(sans références théologiques), éteignez-le avec votre parchemin et récupérez la sphère. Une fois que vous aurez réparé la Fontaine Sacrée, remplissez le bocal et buvez-le: une troisième couleur apparaît sur votre amulette: la couleur bleue, ses pouvoirs sont assez bizarres, nous en verrons l'étendue plus tard. Remplissez à nouveau le bocal, et ramenez-le à Zanthia. Elle vous demande d'aller lui chercher des myrtilles, vous les trouverez près de la cascade vers le sud-ouest. Quand vous revendrez chez Zanthia, elle aura disparu. Vous devrez préparer les potions vous-même.

La potion Bleue: Vous avez un saphir et des myrtilles? Mettez les dans le chaudron, le liquide devient bleu. Remplissez-en deux flacons (si vous n'avez qu'un flacon, sortez et reprenez, un nouveau flacon sera par terre).

La potion jaune: Vous avez une tulipe et une pierre jaune? Mettez-les dans le chaudron, le liquide devient jaune. Remplissez-en deux flacons.

La potion Rouge: Vous avez bien une pierre rouge mais il vous manque une fleur rouge.

Poussez donc le tapis et passez par la trappe. Comme toujours, il faut faire le tour de cette nouvelle forêt; il vous faudra trouver deux endroits:

- un pentacle sur la plage avec deux statues de chevaux. Dans cet écran qui se trouve au nord-est en partant de la trappe, vous prendrez une orchidée sauvage rouge.

- deux cristaux verts avec deux niches pour des flacons. Cet écran se trouve au sud-ouest.

Une fois l'orchidée cueillie, retournez chez Zanthia par la trappe et fabriquez la potion rouge en mettant une pierre rouge et l'orchidée dans le chaudron. Comme toujours, il vous faudra en remplir deux flacons.

Reprenez la trappe (au fait, dans la souche on trouve une pierre d'iris qui, si on la met dans la cascade à côté des myrtilles, nous permet d'obtenir une Licorne en argent mais je n'en ai pas trouvé le rôle, désolé) et allez à l'écran des deux cristaux verts. Si vous avez deux exemplaires de chaque potion, ce n'est pas pour rien! C'est pour vous permettre de faire trois mélanges avec le cristal vert. Ainsi, potion rouge + potion jaune donnent potion orange.

potion rouge + potion bleue donne potion violette. Potion bleue + potion jaune donnent potion verte. La potion verte est un poison radical, inutile donc d'y toucher.

La potion orange vous transformera en Pégase si vous la buvez, alors que vous vous trouvez dans le pentacle des chevaux, sur la plage.

La potion violette vous fait rapetisser. Mais avant de partir, rapetissez chez Zanthia ou, plus précisément, à l'écran où se trouve le calice royal (au sud de la fontaine sacrée). Attention, à partir de ce moment, il vous faut une pomme. Pour attraper le calice, utilisez la couleur bleue de votre amulette. Malheureusement, un diabloin arrive et vous fauche votre bien durement acquis. Suivez-le donc dans la clairière à droite, approchez-vous de la petite porte, buvez la potion violette afin de rapetisser et de pouvoir entrer. Proposez une pomme au diabloin en échange de votre calice, il accepte, ressortez et récupérez votre calice par terre.

Il ne vous reste plus qu'à repasser par la trappe et aller au pentacle avec des chevaux sur la plage. Surtout, n'oubliez pas de prendre une orchidée rouge avant de boire la potion orange au milieu du pentacle; de même, ne partez pas sans la clé que vous avez trouvée dans les grottes du Serpent. Direction le château de Kyrandia.

Dernière partie: Le château de Kyrandia.

P.S.: Vous n'avez pas oublié de reprendre la clé récupérée dans les grottes du serpent, j'espère; sinon, ce n'est

pas la peine de continuer.

Vous atterrissez sur un pentacle; empruntez le chemin vers la droite, vous arrivez devant la tombe de vos parents, déposez-y les orchidées; votre Mère vous apparaît et vous donne la quatrième couleur de votre amulette: la couleur rouge. En cliquant dessus, vous deviendrez invisible.

Allez vers la droite jusqu'aux grilles du château, devenez invisible et utilisez la clé sur le poteau de gauche afin de pouvoir entrer dans le château.

Dans le château revolez Malcom; après son monologue, faites le tour du château, il n'est pas très grand. A la cuisine, récupérez le sceptre royal; devant la cheminée en forme de visage, sortez des rayons les livres contenant par les lettres O,P,E,N afin d'ouvrir la cheminée et récupérer la Couronne Royale.

Allez au premier étage et faites attention à Hermann; lorsqu'il apparaît; utilisez la couleur jaune de votre amulette afin de l'endormir et de pouvoir passer. Dans la chambre de votre grand-père avec les quatre cloches prenez le marteau et jouez DO-FA-MI-RE (pouvez que ça ne change pas selon les parties!), le tableau se soulève et vous récupérez une clé en or dessous.

Il vous faut cependant une deuxième clé en or, pour cela allez devant la cheminée, faites la pivoter en la touchant: vous vous retrouvez dans le donjon. Il vaut mieux rester sous la forme humaine (ne vous transformez pas en sphère violette) car vous aurez quelque chose à faire. Je vous conseille d'augmenter la luminosité de votre écran afin de voir les détails.

Directions: gauche, gauche, haut, gauche, haut, haut, droite. Vous arrivez devant une barrière d'énergie, pour la dissoudre, utilisez la couleur bleue de votre amulette. Allez en haut puis à gauche, là une dalle est mal posée, en dessous vous trouvez une deuxième clé en or. Muni des trois objets royaux et des deux clés, allez dans la pièce centrale du château et utilisez les deux clés afin d'ouvrir la porte à double battant du fond. Dans la pièce, il y a trois coussins où l'on doit déposer les trois objets royaux comme suit: le Sceptre à gauche, la Couronne au milieu et le Calice à droite. La porte s'ouvre alors, mais Malcom arrive; il vous gonfle tellement qu'il se prend la mandale de sa vie.

Une fois dans la salle de la Kyragemme, placez-vous devant le miroir de droite; Malcom furieux arrive et crée une boule de magie, utilisez la couleur rouge de votre amulette afin de devenir invisible: le sort de Malcom vous rate, rebondit contre le miroir et retour à l'envoyer! Voilà c'est fini.

### 1ère Partie: Le bateau

Au début tu te trouves dans une prison: tire torche. Quand le Skrol entre, sort de la pièce. Une fois sortie, ferme la porte et verrouille-la. Parle à l'homme suspendu. Vas dans la pièce de droite: prend le couteau sur le tonneau (à gauche), prend la bouteille par terre (à droite). Utilise couteau sur sac (à droite). Examine sac. Vas à la pièce de droite. Utilise couteau sur lien. Reviens dans la pièce de gauche, examine tonneau, utilise bouteille sur robinet. Vas retrouver l'homme suspendu et donne-lui la bouteille. Quand Ratpouch arrive, dis-lui de pousser les briques. Et entre dans le passage.

### 2ème Partie: Turmule

Avant de continuer, il faut que tu visites la ville entièrement. Elle n'est pas bien grande mais il faut le faire. Questionnes tous le monde et fait l'option "regarder" dans chaque nouveau écran. Si t'es complètement largué dit à Ratpouch d'aller à Waregate (exemple) et suite. Bon, maintenant c'est parti, vas voir Mallin et parle-lui: il te donnera une barre de fer, vas la porter à Ewan (à la boutique sur la place du Marché). En échange il te donnera des sous et un pendentif. Vas porter le pendentif à Nellie à l'auberge de la Pie. Elle te donnera en échange un verre de bière. Vas voir Luthern (à la forge) et donne-lui. Dans la forge, prend la poudrière (l'aimerais bien savoir où elle est hein! Vas, elle est par terre à côté de Catrionna). Vas voir Gru et Parle lui. Vas à la place du marché et donne le crochet à Ratpouch.

Examine porte de droite. Puis dis à Ratpouch: utilise crochet sur serrure et ouvre la porte. Tu fais une sauvegarde. Une fois ouverte éloigne toi et quand Ratpouch est près de toi dis-lui de la fermer (la porte, pas sa gueule). Il faut se débrouiller d'y entrer avant (l'énergie pas c'est pas dur, on est pas au cent mètre) une fois entré, examine l'alambic. Utilise poudrière sur brûleur. Attends 3 secondes et utilise verre (vide puisque Luthern l'a bu: logiquement logique), sur robinet (à droite de l'alambic). Ressort illico presto. Vas un peu voir devant la Mairie, bois le verre plein. Une fois transformé en Sélena, ouvre la porte et rentre. Parle ensuite au Skrol (Goewin se trouve libéré). Attends de te retransformer en toi-même. Vas ensuite voir Mallin et parle lui. Une fois que tu as le livre, vas le porter au moine dans leur loge et parle leur (au deux). Vas ensuite voir Goewin à la boutique de l'apothicaire. Parle-y. Vas ensuite devant la forge de Luthern et prends du Cobane (dans le massif de fleur). Reviens chez l'apothicaire et donne-lui le Cobane. Attends un peu et demande-lui la potion. Vas voir Ullar. Parle lui. Vas à Waregate et parle au gargouille. Vas parlez à Goewin chez elle (elle est apothicaire). Et reviens à Waregate. Quand Goewin est là: parle lui. Les portes des ténébres

s'ouvrent: entre y de bon cœur.

### 3ème Partie: Le dragon

Tire crâne de droite. Passe dans la salle d'à côté et reviens. Mets toi à côté de la porte et quand Goewin passe à côté de toi, dis-lui, Pousse crâne de droite et tire crâne de gauche et tire crâne de droite et vas grotte verte et tire crâne de droite (c'est seulement une histoire de crâne). Pendant ce temps grouille-toi de foncer dès que les portes s'ouvrent (là c'est un cent mètre). Une fois que tu as passé la grotte toute bleue. Fais une sauvegarde.

Monte maintenant dans l'autre pièce. C'est l'heure du combat tagada. Il est simple tu n'as qu'une chose à faire c'est d'avancer un petit peu et dès qu'il est près de toi mets le pointeur de la souris sur le bidet de Diermot et clique bouton gauche. Une fois mis en cendre (c'est le mot qui convient) passe dans la pièce de gauche et utilise potion sur dragon. Parle-y ensuite. Reviens dans Turmule (pour passer les grottes tire les crânes de gauche).

4ème partie:

### Un bref retour à Turmule

Vas à la place du marché et quand un Skrol entre dans la boutique : regarde par la fenêtre. Une fois sortie, vas parler à Ewan.

### 5ème partie: retour à notre regretté château

Examine fût (en bas à gauche, celui du dessus). Vas dans la pièce de droite. Prends les tenailles (au milieu de la pièce). Reviens voir notre très cher fût et utilise tenailles avec bouchon. Vas à la cuisine, à côté de la carcasse il y a de la graisse, prends-la. Vas encore à droite. Attends le petit homme. Et parle lui: dit-lui que tu recherches Sélena. Parle-lui encore et dit-lui de dire à son maître qu'un tonneau est en train de fuir. Passe aussitôt dessous le porche en haut à gauche. Une fois dans la pièce précédente ressort par le porche en haut à droite. Continus à droite. Continus de nouveau à droite. Utilise graisse sur levier. Quand Minnow est arrivé, parle-lui. Dis-lui ensuite de tirer le levier. Pendant ce temps actionne le treuil. Reviens ensuite à gauche, puis à gauche. Et prends le porche en haut à gauche. Retourne à droite et encore à droite. Fais une sauvegarde.

Monte maintenant. C'est un combat suis les règles vu précédemment. Une fois que tu l'a battu vas à gauche et admire la courte fin de ce jeu.



## MAD PROFESSOR

```
' Vies infinies pour MAD PROFESSOR
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 216 STEP 2
 READ a$
 DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
 sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H17EEFE
 PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez une disquette TOTALEMENT VIERGE"
~INP(2)
MKDIR "A:\AUTO"
BSAVE "A:\AUTO\MADPROF.PRG",adr%,216
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,00B8,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,487A,0090,3F3C,0009,4E41,DFFC
DATA 0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,487A,000E
DATA 3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,4DF9,0006,EC00,4BFA
DATA 0012,3E3C,007F,2CDD,51CF,FFFC,4EF9,0006,EC00,4FF9
DATA 0008,0000,41F9,0006,EE00,48E7,01C0,3F3C,0008,42A7
DATA 3F3C,0003,4267,42A7,2F08,3F3C,0008,4E4E,4FEF,0014
DATA 4CDF,0380,007C,0700,217C,33FC,6002,0002,217C,3DDE
DATA 4ED6,0008,217C,6000,FEAC,0154,4ED0,496E,7382,7265
DATA 7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,4D41
DATA 4420,5052,4F46,4553,534F,5200,0000,0000,0000,0000
```

ST

## MAD MIX GAME

```
' Vies infinies pour MAD MIX GAME
' à taper en GFA 3.0 par les DANBIOSS
,
PRINT "Insérez la disquette de MAD MIX GAME"
PRINT " Et pressez une touche"
~INP(2)
FILES "A:"
CLS
DIM a%(&H200)
m%=VARPTR(a%(0))
r%=BIOS(4,0,L:m%,1,388,0)
IF LPEEK(m%+&HDE)=&H33FC0003
 DPOKE m%+&HE0,&HFF
 r%=BIOS(4,1,L:m%,1,388,0)
 PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(m%+&HDE)=&H33FC00FF
 DPOKE m%+&HE0,&H3
 r%=BIOS(4,1,L:m%,1,388,0)
 PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
 PRINT "Ce n'est pas la DK de MAD MIX GAME"
END
ENDIF
```

ST

## AMIGA MAGIC MARBLE

Voici les 5 premiers codes :

ADVERTISER, EVERYWHERE, TOOTHPASTE,  
CONNECTION, CLEVERNESS

Pour avoir les vies infinies recherchez les octets  
7e,d6,01,77,d2,75 et remplacez le 01 par 00

Pour le choix du tableau de depart recherchez les  
octets 3e,01,32,ff,05 et remplacez le 01 par xx  
(xx entre 01 et 0f)

Pour choisir son tableau:

POKE &4108,xx (xx entre 01 et 0f)

Pour avoir des vies infinies : POKE &4209,&00

CPC



### MACH III

Pour être invincible, remplacez 30 04 3C 32 5E par 30 04 00 32 5E.  
Pour avoir les vies infinies, remplacez 39 A7 CA E2 01 par 39 A7 C3 E2 01.  
Pour être invincible, faites: POKE &0278,0.

CPC

Pour avoir les vies infinies, faites POKE &0280,&C3.

Pour avoir du fuel infini, recherchez dans le fichier MACH3.EXE, avec un éditeur de secteurs, les octets 83 2E 7C B6 et remplacez-les par 90 90.

PC

Pour ne plus avoir de 'Game Over', recherchez les octets C7 06 6A B6 01 00 et remplacez-les par C9 06 6A B6 00 00.

Quand vous verrez apparaître la suite des vaisseaux qu'il vous faut toucher 2 fois pour les avoir, placez vous en bas à gauche et, une fois qu'ils seront presque sur vous, partez vers la droite et ensuite faites le tour de l'écran, car vous perdriez une vie automatiquement si vous essayez de leur tirer dessus.

### MAGIC CANDLE VOL. 1

10 · Caractéristiques potables  
15 · et trésors raisonnables  
20 · Pour The Magic Candle Volume 1  
30 · Par Guillemes PERNOT (C) JOYSTICK  
40 · Génère MAGIC.COM qui modifie  
45 · la sauvegarde LUKASI  
50 OPEN "0", #1, "MAGIC.COM"  
60 FOR I=1 TO 151  
70 READ A  
80 PRINT #1, CHR\$(A);  
90 NEXT  
100 SYSTEM

PC

110 DATA 233,131,0,108,117,107,97,115,49,46,109  
115 DATA 99,115  
120 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0  
130 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0  
140 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0  
150 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0  
160 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0  
170 DATA 0,0,0,0,0,0,184,1,61,186,3,1,205,33,139  
180 DATA 216,184,0,66,185,0,0,186,6,0,205,33,180  
190 DATA 64,185,68,0,186,14,1,205,33,180,64,205,33  
200 DATA 180,64,205,33,180,64,205,33,180,64,205,33  
205 DATA 184,0,76,205,33,180,74  
210 DATA 187,135,3,177,4,211,235  
220 DATA 67,205,33,180,135,3,235,187

### MAGIC CANDLE VOL. 2

10 · Caractéristiques potables  
15 · et trésors raisonnables  
20 · Pour The Magic Candle Volume 2  
30 · Par Guillemes PERNOT (C) JOYSTICK  
40 · Génère MAGIC.COM qui modifie  
45 · la sauvegarde LUKASI  
50 OPEN "0", #1, "MAGIC.COM"  
60 FOR I=1 TO 151  
70 READ A  
80 PRINT #1, CHR\$(A);  
90 NEXT  
100 SYSTEM

PC

110 DATA 233,131,0,108,117,107,97,115,49,46,109  
115 DATA 99,115  
120 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0  
130 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0  
140 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0  
150 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0  
160 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0  
170 DATA 0,0,0,0,0,0,184,1,61,186,3,1,205,33,139  
180 DATA 216,184,0,66,185,0,0,186,6,0,205,33,180  
190 DATA 64,185,68,0,186,14,1,205,33,180,64,205,33  
200 DATA 180,64,205,33,180,64,205,33,180,64,205,33  
205 DATA 184,0,76,205,33,180,74  
210 DATA 187,135,3,177,4,211,235  
220 DATA 67,205,33,180,135,3,235,187

### MAG MAX

10 REM Vies infinies sur MAG MAX (Disk)  
20 REM Pour la Compil "LA COLLECTION CPC"  
30 REM Par Caroline & Nicolas - (C) JOYSTICK  
40 MEMORY &7FFF:FOR P=&A580 TO &A5D0  
50 READ &A-&VAL("4\*-AS")  
60 POKE D:ATCHCK-&A:INXT  
70 IF CK-&22EE THEN 80 ELSE GOTO 90  
80 PRINT"Erreur dans les datas 1":END  
90 POKE &B566,1:POKE &B778,&FF  
100 WODE 1:PRINT" > Partie normale":PRINT  
110 PRINT" > Vies infinies":PRINT:PRINT

CPC

120 INPUT"Choix ";CHK:IF CHK=2 OR CHK=1 THEN 120  
130 IF CHK=1 THEN POKE &A5B7,&35  
140 WODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil"  
150 PRINT"Face MAG MAX (DEPROTEGE)...:CALL &B818  
160 BORDER 0:FOR I=0 TO 3:LINK I,0:NEXT:CALL &A5B6  
170 DATA 18,00,C3,66,C6,07,21,00,01,11,00,00,0E,41  
180 DATA E5,0F,83,A5,0E,07,CD,0F,B9,21,00,C9,85,D1  
190 DATA 01,00,ED,00,CD,03,89,3E,46,32,6A,C6,32  
200 DATA DA,C6,3E,03,32,AA,A8,21,00,80,16,22,0E,04  
210 DATA E5,05,C5,CD,80,A5,3E,00,32,F1,80,3B,50,32  
220 DATA 83,A5,3E,49,C1,D1,E1,CD,80,A5,AF,C3,0E,BC

### MAGIC JOHNSON BASKET BALL

10 REM Toujours gagnant  
20 REM sur MAGIC JOHNSON BASKETBALL (Disk)  
30 REM Par Caroline & Nicolas - (C) JOYSTICK  
40 MEMORY &A500:FOR P=&A580 TO &A5A8  
50 READ &A-&VAL("4\*-AS")  
60 POKE D:ATCHCK-&A:INXT:WODE 2  
70 IF CK-&4B64 THEN 80 ELSE GOTO 90  
80 PRINT"Erreur dans les datas 1":END  
90 PRINT">Butes de l'adversaire non comptabilisées  
100 PRINT">Vous marquez tous les points  
110 INPUT"Votres choix ";CHK:WODE 1  
120 IF CHK=1 THEN POKE &A5A2,&C  
130 PRINT"Insérer l'original de MAGIC JOHNSON...  
140 CALL &B818:CALL &A5B3  
150 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,A5  
160 DATA 21,A1,A5,11,00,03,0E,01,ED,B0,21,00,32,22  
170 DATA 3B,01,C3,00,01,3E,00,32,5F,73,C3,B7,5B

CPC

180 DATA 01,00,ED,00,CD,03,89,3E,46,32,6A,C6,32  
190 DATA DA,C6,3E,03,32,AA,A8,21,00,80,16,22,0E,04  
200 DATA E5,05,C5,CD,80,A5,3E,00,32,F1,80,3B,50,32  
210 DATA 83,A5,3E,49,C1,D1,E1,CD,80,A5,AF,C3,0E,BC

Pour que l'adversaire ne marque pas de points, remplacez les octets 28 0F 2A 43 par 28 0C 2A 43.

Pour marquer tous les points, remplacez les octets 28 0F 2A 43 par 28 00 2A 43.

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 CB 7E CC par 00 CB 7E CC. Ou allez à la piste 34, secteur 04, adresse 00F1, et remplacez le 35 par 00.

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 CB 7E CC par 00 CB 7E CC. Ou allez à la piste 34, secteur 04, adresse 00F1, et remplacez le 35 par 00.

### COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 CB 7E CC par 00 CB 7E CC. Ou allez à la piste 34, secteur 04, adresse 00F1, et remplacez le 35 par 00.

### MAITRES DE L'UNIVERS

FICHLER EDITION V.I.  
Vies infinies à MAITRES DE L'UNIVERS  
par Antonio SIMONS à taper en GFA 3.XX  
DATA "MAITRES DE L'UNIVERS DISK 2", "A:\M.H.KEM"  
DATA "Vies inf", "EHA7B6,EH75533900,EH75600400,"PIN"

Pour avoir des vies infinies remplacez les octets CA 18 63 3D 32 par CA 18 63 00 32.

### MARCHÉ A L'OMBRE

Pour avoir le moteur, il faut demander au vendeur de billets de concerts "où habite Germaine" il vous dira "demandez au fou de la gratte" le fou est un peu plus loin c'est le bonhomme qui joue de la guitare, attention, ne pas le taper... Demandez lui où habite Germaine, il vous le dira. La maison de Germaine est derrière lui... Interrogez Germaine elle vous dira "le moteur est dans une impasse" Allez 2 fois sur la droite vous tombez sur l'impasse. Il ne vous reste plus qu'à trouver le moteur (au centre de l'écran).

### MARBLE MADNESS

Pour avoir plus de temps (20/00), aller à l'adresse mémoire 00EFFF (1er joueur) et 00EFF3 (2ème joueur) et remplacer le 3C par 08.

### MANGE CAILLOUX

10 REM Vies infinies sur MANGE CAILLOUX  
20 REM Pour la version D7 du pack d'UNSI SOFT  
30 REM (C) JOYSTICK 1991  
40 MEMORY &9FFF:INK 0,0:BORDER 0:WODE 1  
50 FOR N=&A000 TO &A03D:READ &A-&VAL("4\*-AS")  
60 SUB=&SUM:A:POKE N,A:NEXT  
70 IF SUB-&5838 THEN PRINT"DATA ERROR":END  
80 CALL<CALL &A000  
90 DATA 21,00,60,CD,21,AA,21,3C,AA,34,21,00,40,CD  
110 DATA 21,AA,21,3C,AA,34,21,80,62,CD,21,AA,AF,32  
120 DATA 0B,25,C3,00,50,85,21,34,AA,11,00,C0,06,09  
130 DATA CD,77,BC,81,BC,C3,7A,BC,AD,41,4E,47  
140 DATA 45,2B,42,49,58,00,00,00,00,00,00,00,00,00

### MAGIC SHERPENT

BLOCK EDITOR V1.0  
MAGIC SHERPENT trainer  
DATA 76986,"Magic serpent",1,"vie illimitée"  
SUB:  
DATA &081,0,12c00,1b,01,4a,53,\*

AMIGA

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block \$96 à l'offset \$1b mettez 4a à la place de 59

### MACH III

Pour être invincible, remplacez 30 04 3C 32 5E par 30 04 00 32 5E.  
Pour avoir les vies infinies, remplacez 39 A7 CA E2 01 par 39 A7 C3 E2 01.  
Pour être invincible, faites: POKE &0278,0.

CPC

Pour avoir les vies infinies, faites POKE &0280,&C3.

Pour avoir du fuel infini, recherchez dans le fichier MACH3.EXE, avec un éditeur de secteurs, les octets 83 2E 7C B6 et remplacez-les par 90 90.

PC

Pour ne plus avoir de 'Game Over', recherchez les octets C7 06 6A B6 01 00 et remplacez-les par C9 06 6A B6 00 00.

Quand vous verrez apparaître la suite des vaisseaux qu'il vous faut toucher 2 fois pour les avoir, placez vous en bas à gauche et, une fois qu'ils seront presque sur vous, partez vers la droite et ensuite faites le tour de l'écran, car vous perdriez une vie automatiquement si vous essayez de leur tirer dessus.

### MAGIC POCKETS

Avec une cartouche (Nordic Power ou Action Replay), cherchez les octets 53 6B 00 0A 52 2D et remplacez 53 par 4A. Puis recherchez les octets 53 6B 00 0A 5F et remplacez 53 par 4A pour avoir les vies infinies.

AMIGA

Pour être invulnérable, recherchez les octets 66 00 00 D2 0C 08 et remplacez 66 par 60. Pour avoir les crédits infinis, cherchez les octets 53 2D 04 88 67 04 et remplacez 53 par 4A.

### MACH III

Pour être invincible, remplacez 30 04 3C 32 5E par 30 04 00 32 5E.  
Pour avoir les vies infinies, remplacez 39 A7 CA E2 01 par 39 A7 C3 E2 01.  
Pour être invincible, faites: POKE &0278,0.

CPC

Pour avoir les vies infinies, faites POKE &0280,&C3.

Pour avoir du fuel infini, recherchez dans le fichier MACH3.EXE, avec un éditeur de secteurs, les octets 83 2E 7C B6 et remplacez-les par 90 90.

PC

Pour ne plus avoir de 'Game Over', recherchez les octets C7 06 6A B6 01 00 et remplacez-les par C9 06 6A B6 00 00.

Quand vous verrez apparaître la suite des vaisseaux qu'il vous faut toucher 2 fois pour les avoir, placez vous en bas à gauche et, une fois qu'ils seront presque sur vous, partez vers la droite et ensuite faites le tour de l'écran, car vous perdriez une vie automatiquement si vous essayez de leur tirer dessus.

### MAFIA

10 REM Vies infinies sur MAFIA version Disk  
20 REM (les vies descendant quand même)  
30 REM (C) JOYSTICK 1990  
40 MEMORY &8FFF:WODE 1  
50 FOR N=&A000 TO &A03D:READ &A-&VAL("4\*-AS")  
60 SUB=&SUM:A:POKE N,A:NEXT  
70 IF SUB-&4399 THEN PRINT"DATA ERROR !!!":END  
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLER"  
90 PRINT"2 - MESTRE LA BIDOUILLER"  
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C  
110 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A009,&3D  
120 PRINT"INSERER LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"  
130 CALL &B006:CLS:CALL &A000:RUN"MAFFIA"  
140 DATA CD,14,AA,3E,4E,32,2D,AA,3E,00,32,82,91,32  
150 DATA A1,93,CD,14,AA,C9,16,10,0E,C5,1E,00,21,00  
160 DATA 90,DF,2D,AA,16,1B,0E,C4,1E,00,21,00,92,DF  
170 DATA 2D,AA,C9,5E,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00

Pour avoir des vies infinies, faites :  
POKE &0B02,0  
POKE &1721,0.

## MANCHESTER UNITED

```

10 REM Buts de l'adversaire non comptabilisés
20 REM Sur MANCHESTER UNITED version Disk
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY $BFF0:MODE 1
50 FOR N=6A000 TO 6A021:READ A$:A=VAL("E"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<2931 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) "C
110 PRINT:IF C=1 THEN POKE 6A004,634
120 PRINT"INSERER LA FACE A ET DEPROTEGER-LA"
130 CALL $B806:CALL 6A000:CPU
140 DATA C9,11,A0,3E,00,32,5D,91,3E,4E,32,1E,A0,CD
150 DATA 11,A0,C9,0E,43,16,05,1E,00,21,00,90,DF,1E
160 DATA A0,C9,65,C5,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

**CPC**

Pour que les buts de l'adversaire ne soient pas comptabilisés, remplacez les octets 21 70 1A 34 3A par 21 70 1A 00 3A, ou bien allez en piste 5 secteur 43 à l'adresse &015D où vous remplacerez le 34 par un 00.

**CPC**

Pour que les buts de l'adversaire ne soient pas comptabilisés, faites POKE &5070,0.

Pour remporter tous les championnats avec Evertton (obligatoirement), remplacez ce nom par: Etoile Rouge Belgrade.

**AMIGA**

Quand vous jouez seul, mettez votre joystick dans le branchement 1 et la souris dans le branchement 2, puis durant le match, appuyez deux fois sur le bouton gauche de la souris, et vous verrez que vos adversaires ne prendront plus la balle.

Un de vos joueurs est suspendu pour deux matches à cause d'un carton rouge, faites 2 matchs amicaux et la suspension sera passée.

**ST**

## MANIX

```

* Vies infinies pour MANIX
 par Antonio Simoes à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 297 STEP 2
 READ a$
 DPOKE adr+i%,VAL("EH"+a$)
 sum=sum+VAL("EH"+a$)
NEXT i%
IF sum<&A1D308A
 PRINT "Erreur dans les datas"
 END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
-INF(2)
BSAVE "A:MANIX.PRG",adr%,297
PRINT "vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 091A,0000,0104,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,2AAF,2A6D,0004,202D,000C,D0AD
DATA 0014,D0AD,001C,0080,0000,0500,2200,D28D,0281,FFFF
DATA FFEE,2E41,2F00,2F0D,4267,3F3C,004A,4E41,4FEE,000C
DATA 4879,0000,0086,3F3C,0009,4E41,5C8F,3F3C,0007,4E41
DATA 548F,207C,0000,00EA,227C,0000,0000,2E3C,0000,002D
DATA 22D8,51CF,FFFC,41F9,0000,00D6,4879,0000,0088,4879
DATA 0000,0088,2F08,3F3C,0003,3F3C,004B,4E41,DFFC,0000
DATA 0010,2E40,4247,3F3C,0020,4E41,5C8F,284B,3F7C,0000
DATA 0000,013C,2F0B,2F0B,3F3C,0004,3F3C,004B,4E41
DATA DFFC,0000,0010,4247,4E41,1B45,496E,7382,7265,7A20
DATA 6C61,2064,0973,7175,6574,7465,2064,6520,AD41,4E49
DATA 5800,413A,5C41,5554,4F5C,4D41,4E49,582E,5052,4700
DATA 0000,3F3C,008E,0007,3C22,4E5F,0007,2B90,33FC,6006
DATA 0000,4FE8,1000,0000,0036,1618,0506,0000,0000

```

## MANIAX

```

* Vies infinies pour les deux joueurs
 et arrêt du truc qui arrête pas de
 vous suivre sur MANIAX
 par ANTONIO SIMOES en GFA 3.5
* Au fait! Ce listing est à double effet
 (KISS COOL!!!) A la première exécution il
 installe les options infinies et
 à la deuxième il les désinstalle.
DIM a$(25000)
nom$="A:\AUTO\MANIAX.PRG"
b$="V:$(0)
IF EXIST(nom$)
 BLOAD nom$,b$
ELSE
 PRINT "Ce n'est pas la disquette de MANIAX"
 END
ENDIF
a1$=EH3
a2$=EHFFFF
a3$=EH5379
a4$=EH6004
b1$=b$+EH7D8
b2$=b$+EH804
b3$=b$+EH1A5E
IF DPOKE(b1$)=a1$ AND DPOKE(b2$)=a1$ AND
DPOKE(b3$)=a3$
DPOKE b1$,a2$
DPOKE b2$,a4$
a$="Vies infinies et truc bloqué installé"
ELSE
 IF DPOKE(b1$)=a2$ AND DPOKE(b2$)=a2$ AND
DPOKE(b3$)=a4$
DPOKE b1$,a1$
DPOKE b2$,a3$
a$="Vies infinies et truc bloqué désinstallé"
ENDIF
ENDIF
BSAVE nom$,b$,24164
PRINT a$

```

## MANIAX

Pour avoir des vies infinies, éditer avec un éditeur de secteurs le fichier 'AUTO\MANIAX.PRG'.

Pour les vies du joueur 1: Allez à l'offset \$7D8 et remplacez le 0003 par FFFF

**ST**

Pour les vies du joueur 2: Allez à l'offset \$B04 et remplacez le 0003 par FFFF

Pour le truc qui suit les 2 joueurs: Allez à l'offset \$1A9E et remplacez le 5389 par 6004.

Pour passer tous les tableaux sans effort: rester en bas sans bouger puis lorsque le monstre vert descend droit sur vous, se décaler sur la gauche (3 ou 4 cm) puis vite faire le tour du monstre dès qu'il est à l'arrêt: et voilà le tableau rempli!

**C64**

## MISSION

```

Code d'accès aux niveaux :
008 MANIX 016 ZONE
024 SPACE 032 MOON
040 TIME 048 MOTIVATE
056 TOM 064 MAJOR
072 MIKE 080 SARAH
088 DOUG 096 NEIL
104 IXION 112 KINETIC
120 TRAPCLIMAX

```

## MISSION

```

10 REM Energie infinie pour MISSION
20 REM Pour le pack 'MEGAPACK 2' Disk
30 OPENOUT"PM":MEMORY 6600:CLOSEOUT
40 "USER,1:LOAD"MISSION.00",66C40
50 MODE 1:POKE 6861F,0:CALL 66C40

```

Pour avoir de l'énergie infinie sur la version de la compil 'MEGAPACK 2', remplacez les octets 47 7E 90 77 C9 par 47 7E 90 00 C9.

Pour avoir de l'énergie infinie : POKE &8578,0

## MANIAX

```

* Vies infinies pour les deux joueurs
 et arrêt du truc qui arrête pas de
 vous suivre sur MANIAX
 par ANTONIO SIMOES en GFA 3.5
* Au fait! Ce listing est à double effet
 (KISS COOL!!!) A la première exécution il
 installe les options infinies et
 à la deuxième il les désinstalle.
DIM a$(25000)
nom$="A:\AUTO\MANIAX.PRG"
b$="V:$(0)
IF EXIST(nom$)
 BLOAD nom$,b$
ELSE
 PRINT "Ce n'est pas la disquette de MANIAX"
 END
ENDIF
a1$=EH3
a2$=EHFFFF
a3$=EH5379
a4$=EH6004
b1$=b$+EH7D8
b2$=b$+EH804
b3$=b$+EH1A5E
IF DPOKE(b1$)=a1$ AND DPOKE(b2$)=a1$ AND
DPOKE(b3$)=a3$
DPOKE b1$,a2$
DPOKE b2$,a4$
a$="Vies infinies et truc bloqué installé"
ELSE
 IF DPOKE(b1$)=a2$ AND DPOKE(b2$)=a2$ AND
DPOKE(b3$)=a4$
DPOKE b1$,a1$
DPOKE b2$,a3$
a$="Vies infinies et truc bloqué désinstallé"
ENDIF
ENDIF
BSAVE nom$,b$,24164
PRINT a$

```

## MANIAX

Pour avoir des vies infinies, éditer avec un éditeur de secteurs le fichier 'AUTO\MANIAX.PRG'.

Pour les vies du joueur 1: Allez à l'offset \$7D8 et remplacez le 0003 par FFFF

**ST**

Pour les vies du joueur 2: Allez à l'offset \$B04 et remplacez le 0003 par FFFF

Pour le truc qui suit les 2 joueurs: Allez à l'offset \$1A9E et remplacez le 5389 par 6004.

Pour passer tous les tableaux sans effort: rester en bas sans bouger puis lorsque le monstre vert descend droit sur vous, se décaler sur la gauche (3 ou 4 cm) puis vite faire le tour du monstre dès qu'il est à l'arrêt: et voilà le tableau rempli!

**C64**

## MANCHESTER UNITED

```

10 REM Buts de l'adversaire non comptabilisés
20 REM Sur MANCHESTER UNITED version Disk
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY $BFF0:MODE 1
50 FOR N=6A000 TO 6A021:READ A$:A=VAL("E"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<2931 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) "C
110 PRINT:IF C=1 THEN POKE 6A004,634
120 PRINT"INSERER LA FACE A ET DEPROTEGER-LA"
130 CALL $B806:CALL 6A000:CPU
140 DATA C9,11,A0,3E,00,32,5D,91,3E,4E,32,1E,A0,CD
150 DATA 11,A0,C9,0E,43,16,05,1E,00,21,00,90,DF,1E
160 DATA A0,C9,65,C5,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

**CPC**

Pour que les buts de l'adversaire ne soient pas comptabilisés, remplacez les octets 21 70 1A 34 3A par 21 70 1A 00 3A, ou bien allez en piste 5 secteur 43 à l'adresse &015D où vous remplacerez le 34 par un 00.

**CPC**

Pour que les buts de l'adversaire ne soient pas comptabilisés, faites POKE &5070,0.

Pour remporter tous les championnats avec Evertton (obligatoirement), remplacez ce nom par: Etoile Rouge Belgrade.

**AMIGA**

Quand vous jouez seul, mettez votre joystick dans le branchement 1 et la souris dans le branchement 2, puis durant le match, appuyez deux fois sur le bouton gauche de la souris, et vous verrez que vos adversaires ne prendront plus la balle.

Un de vos joueurs est suspendu pour deux matches à cause d'un carton rouge, faites 2 matchs amicaux et la suspension sera passée.

**ST**

## MISSION

```

Code d'accès aux niveaux :
008 MANIX 016 ZONE
024 SPACE 032 MOON
040 TIME 048 MOTIVATE
056 TOM 064 MAJOR
072 MIKE 080 SARAH
088 DOUG 096 NEIL
104 IXION 112 KINETIC
120 TRAPCLIMAX

```

## MISSION

```

10 REM Energie infinie pour MISSION
20 REM Pour le pack 'MEGAPACK 2' Disk
30 OPENOUT"PM":MEMORY 6600:CLOSEOUT
40 "USER,1:LOAD"MISSION.00",66C40
50 MODE 1:POKE 6861F,0:CALL 66C40

```

Pour avoir de l'énergie infinie sur la version de la compil 'MEGAPACK 2', remplacez les octets 47 7E 90 77 C9 par 47 7E 90 00 C9.

Pour avoir de l'énergie infinie : POKE &8578,0

## MANIAX

```

* Vies infinies pour les deux joueurs
 et arrêt du truc qui arrête pas de
 vous suivre sur MANIAX
 par ANTONIO SIMOES en GFA 3.5
* Au fait! Ce listing est à double effet
 (KISS COOL!!!) A la première exécution il
 installe les options infinies et
 à la deuxième il les désinstalle.
DIM a$(25000)
nom$="A:\AUTO\MANIAX.PRG"
b$="V:$(0)
IF EXIST(nom$)
 BLOAD nom$,b$
ELSE
 PRINT "Ce n'est pas la disquette de MANIAX"
 END
ENDIF
a1$=EH3
a2$=EHFFFF
a3$=EH5379
a4$=EH6004
b1$=b$+EH7D8
b2$=b$+EH804
b3$=b$+EH1A5E
IF DPOKE(b1$)=a1$ AND DPOKE(b2$)=a1$ AND
DPOKE(b3$)=a3$
DPOKE b1$,a2$
DPOKE b2$,a4$
a$="Vies infinies et truc bloqué installé"
ELSE
 IF DPOKE(b1$)=a2$ AND DPOKE(b2$)=a2$ AND
DPOKE(b3$)=a4$
DPOKE b1$,a1$
DPOKE b2$,a3$
a$="Vies infinies et truc bloqué désinstallé"
ENDIF
ENDIF
BSAVE nom$,b$,24164
PRINT a$

```

## MANIAX

Pour avoir des vies infinies, éditer avec un éditeur de secteurs le fichier 'AUTO\MANIAX.PRG'.

Pour les vies du joueur 1: Allez à l'offset \$7D8 et remplacez le 0003 par FFFF

**ST**

Pour les vies du joueur 2: Allez à l'offset \$B04 et remplacez le 0003 par FFFF

Pour le truc qui suit les 2 joueurs: Allez à l'offset \$1A9E et remplacez le 5389 par 6004.

Pour passer tous les tableaux sans effort: rester en bas sans bouger puis lorsque le monstre vert descend droit sur vous, se décaler sur la gauche (3 ou 4 cm) puis vite faire le tour du monstre dès qu'il est à l'arrêt: et voilà le tableau rempli!

**C64**

## MIGHTY BOMB JACK

**MIGHTY BOMB JACK** Trainer (v16)  
 \* Charger l'original jusqu'à ce que la première image Anti-piratage  
 \* apparaisse puis faire un reset au clavier  
 \* puis charger ce prg, faire 'RDN' et remettre l'original lorsque l'écran flash et presser le bouton de souris  
 FOR: i=82AF88 TO 82AFF7

READ Joy\$  
 JOY=VAL('sh'+Joy\$)  
 POKE 4, Joy  
 NEXT 1  
 stick=82AF88  
 CALL atack  
 DATA 46,79,00,df,1,80,08,39,00,06,00,0f,00,01  
 DATA 66,00,ff,fd,42,39,00,02,c0,cf

**AMIGA**

Voici le cheat mode à mettre dans le high score 'RABBIT'+ 3 espaces et utiliser les touches f4 et f5 pour choisir les niveaux de départ

**AMIGA**

Pour avoir les vies illimitées booter l'original et faire un reset dès que la 1ère image apparaît à l'écran et charger un monitor et mettre en \$2af8 les octets 46 79 00 df 1 80 08 39 00 06 00 0f 00 01 octets 46 79 00 ff fd 42 39 00 02 c0 cf et faire un jump en \$2af8 (j \$2af8)

## CPC MAZEMANIA

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &2576,0.

## CPC MADD OG

Pour être invincible au gardien, recherchez les octets B7, 20, 64, 3A, D8 et remplacez le 20 par 18.

Pour que le soleil bouge mais ne se couche jamais, recherchez les octets 51, B7, C2, 96, 4F et remplacez le B7 par 00.

Pour être invincible au gardien:

POKE &4728,&18

Pour que le soleil bouge mais ne se couche jamais:  
 POKE &429F,&00

## MIG 29 SOVIET FIGHTER

10 HEX vies infinies sur MIG 29  
 20 REM version DISK - compil QUATRO FIVE  
 30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER  
 40 HOME 1:FOR A=100 TO 1149:READ A\$  
 50 B=VAL("E+A\$):POKE A,B:C=C+B:NEXT  
 60 IF C>6041 THEN PRINT"DATA ERROR":END  
 70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHER"  
 80 CALL 88B96:MEMORY 16FFF:LOAD"disk",62090  
 90 CALL 1100  
 100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,00,21,0E,BC  
 110 DATA 11,4A,01,01,03,00,ED,00,21,24,01,22,0F,BC  
 120 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4A,01,11,0E,BC  
 130 DATA 01,01,00,ED,00,3E,C9,32,AA,41,3E,31,CD,5B  
 140 DATA 41,21,43,01,22,E9,01,F3,C3,70,01,AF,32,C8  
 150 DATA 08,C3,F0,02

**CPC**

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &08C8,0.

Pour avoir les vies infinies, remplacez les octets 3A AE 25 3D 32 par 3A AE 25 00 32.

## MICROPROSE SOCCER

Pour rendre statique les joueurs de l'équipe adverse lors de la seconde mi-temps, assurez vous que le goal n'a pas la balle et faites :  
 POKE 36915,165

**C64**

Charger le jeu et faire une sauvegarde immédiatement sans jouer.

Prendre PCTOOLS et éditer la sauvegarde au secteur 000 (de toutes manières il n'y a qu'un secteur ...).  
 Pour le jeu en extérieur (OUTDOOR) :

Changer en HEXADÉCIMAL :

Au déplacement 008 : le 00 par 0F  
 Au déplacement 009 : le 00 par 03  
 Au déplacement 332 : le 01 par 10  
 Au déplacement 339 : le 02 par 04  
 Au déplacement 340 : le 01 par FE

**PC**

POUR LE JEU EN INTERIEUR (INDOOR) :

CHANGER EN HEXADÉCIMAL :

Au déplacement 008 : le 00 par 0F  
 Au déplacement 009 : le 00 par 03  
 Au déplacement 332 : le 01 par 10  
 Au déplacement 336 : le 01 par 00  
 Au déplacement 337 : le 02 par 01  
 Au déplacement 338 : le 02 par 04  
 Au déplacement 339 : le 01 par FE

Recharger le jeu puis la sauvegarde et vous jouez contre la dernière équipe (la 16ème) et vous avez battu la précédente 99 à 00 !!

## MAUPITI ISLAND

Allez devant la maison de Maguy qui reçoit 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-la et vous découvrirez un écran qui ne s'ouvre que par un code secret. Etant dans un bon jour, je vous donne le code qui est ..... 45352 (de gauche à droite) vous verrez dans cet écran 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 revenez-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 quarante heures 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

Voici quelques codes :

Voici les réponses aux questions de la fin :

|   |                   |    |                  |
|---|-------------------|----|------------------|
| 1 | Révolutionnaire   | 10 | Lucie            |
| 2 | Sue               | 11 | Monte            |
| 3 | Anita             | 12 | Autre            |
| 4 | Personne          | 13 | Chris            |
| 5 | Marie             | 14 | Arbre            |
| 6 | Trafiants d'armes | 15 | Roy              |
| 7 | Asmera            | 16 | Livres           |
| 8 | Roy               | 17 | Décodeur Message |
| 9 | Perruque          | 18 | Diano            |
|   |                   | 19 | vent             |

Code écran = 4 5 3 3 5 2 en partant de la gauche.  
 Code médaillon de Juste = 1 5 4 2  
 3 6 en partant de la première pierre en haut et en descendant.

**TOUS**

Voici les réponses aux questions de la fin :

Voici les réponses aux questions de la fin :

|   |                   |    |                  |
|---|-------------------|----|------------------|
| 1 | Révolutionnaire   | 10 | Lucie            |
| 2 | Sue               | 11 | Monte            |
| 3 | Anita             | 12 | Autre            |
| 4 | Personne          | 13 | Chris            |
| 5 | Marie             | 14 | Arbre            |
| 6 | Trafiants d'armes | 15 | Roy              |
| 7 | Asmera            | 16 | Livres           |
| 8 | Roy               | 17 | Décodeur Message |
| 9 | Perruque          | 18 | Diano            |
|   |                   | 19 | vent             |

Code écran = 4 5 3 3 5 2 en partant de la gauche.  
 Code médaillon de Juste = 1 5 4 2  
 3 6 en partant de la première pierre en haut et en descendant.

## MAX HEADROOM

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3A 67 03 3D 32 par 3A 67 03 00 32, puis remplacez les octets 3A 68 03 3D FE par 3A 68 03 00 FE, puis enfin remplacez les octets 3A 69 03 3D 32 par 3A 69 03 00 32.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &12A5, 0  
 POKE &12B7, 0  
 POKE &12D0, 0.

**CPC**

## CPC MICRO MOUSE GOES DEBUGGING

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 11 70 3D 32 par 3A 11 70 00 32.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3A 55 1A 3D 32 par 3A 55 1A 00 32.

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &1909,0.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &2591,0.

Dans la capsule dites à Garrett "need" et répondez Y. Dans la soule, prenez les escaliers prenez le broken conveyor belt et une pelle que vous trouverez dans une salle. Faites réparer la "belt" par Trippet à Olympus en lui disant "belt". Revenez à la centrale, remettez la belt à sa place. Poussez les piles of coal à l'aide de la pelle jusque dans les furnaces répétez l'opération jusqu'à ce que le courant soit rétabli définitivement. Allez utiliser les oxium bin et prenez la bobine de câble dans un coffre. Allez à l'ensemble de tour (8N14W). Mettez des rubber gloves (Spector en a peut être) et utilisez les pliers sur la bobine de câble sur le câble cassé. Allez à Hellas, utilisez le levier 30568E, allez à la Dream Machine (23562E) utilisez le head-gear sur l'espèce de dragon, jetez le panel sur le cabinet, utilisez la wrench dessus et mettez un block of radium sur le power unit. Mettez vous sur le siège et mettez un équiper un solo mode pour qu'il enclenche le panel. Dans le monde des rêves, il faut se parler à soi-même pour se réveiller.

- Le rêve de Carver: protégez la plante en tuant les vers et lorsque la plante est devenue adulte et ne pousse plus, utilisez le ritual knife sur la plante.  
- Le rêve de Lenin: allez jusque Lenin et brûlez les billets en utilisant une bougie sur ces derniers, prenez l'azurite, parlez à Lenin et dites "Y" à chaque fois.  
- Le rêve de Tiffany: prenez le tapis et mettez le dans vos mains. Attirez le Minotaure derrière la maison et dépêchez vous d'appuyer sur l'interrupteur si cela ne marche pas recommencez.  
- Le rêve de Wells: vos commandes seront inversées, prendre des dreamstuffs et utilisez les (vous trouverez des armes) allez où il n'y a des empreintes de pas et tuez les toutes (ce sont en fait des proto-martiens).  
- Le rêve des martiens: allez voir l'argrarian (le plus vicieux) et dites lui "join" et "body" quittez le rêve. Prenez un seau à Elysium. Allez dans les glaces, utilisez une pelle

ou pioche sur la glace, jetez le seau et mettez le cube dans le seau. Retournez à Hellas regardez et utilisez toutes les portes, l'une est rouillée (rusted) utilisez de l'huile dessus prenez une graine en vie. Allez dans la maison de Marais utilisez la pelle dans le sol jusque la graine dans le trou, rebouchez en bougeant pile of dirtavec la pelle. Ajoutez de l'eau, potash nitroogeen et phosphorus (vous trouverez les fioles chez Marcus) Dormez 9-10 jours, prenez un ritual knife à Elysium, l'utilisez sur la plante adulte, prenez le corps, mettez-le sur le siège de la Dream Machine d'Hellas parlez et quittez le martien reprenez son corps à Elysium dites à Tekapash (Lowell) "better" et juste avant "body". Allez à la Dream Machine d'Elysium. Mettez vous dessus et comme pour Hellas.

- Le rêve de Earp: tuez les proto-martians, prenez tout l'argent des corps, sortez, parlez à l'annonceur dites "grey" et misez tout votre argent, parlez au cheval gris et dites "free".

vous avec la barge en utilisant le levier dans la direction voulue et appuyez sur ESPACE retrouvez toutes les feuilles (plus ou moins 30) parlez à Clemens quand vous. Quand vous aurez les "pages", mettez le manuscrit dans la boîte aux lettres.

- Le rêve de Méliès: essayez de ne marcher que sur les cases de couleur gris foncé prenez le dreamshuff utilisez-le et utilisez l'huile sur la porte quand vous revenez.

- Le rêve de Lowell: prenez les winged boots, mettez-les. Prenez un hand mirror et une fois sur Neptune (un mont de glace) utilisez le miroir.

Revenez au monde réel et convainquez Tekupesh de libérer en disant "better" les humains. Faites développer la photo par Méliès en lui disant "deve" ou "photo". Allez chez Hearst dites "photo". Allez à tour 55N125W prenez la lentille cassée, allez chez Tiffany à Elysium dites lui "brok" remettez la

lentille.

Allez à la tour 55N100E prenez le moteur, allez chez Edison à Olympus dites-lui "motor" et "Y" remettez le moteur.

Allez à Elysium prenez un weed sprayer. Allez chez Bernhardt à Olympus utilisez les weed killer dans le weed sprayer. Allez à la tour 59N, 23W utilisez le weed sprayer sur les vine. Allez au panel des ruby lens, regardez votre montre (ex: avec 01:14 pm utilisez le panel et mettez 1314 avec 05:06 pm mettez 1706 etc). Allez au labo secret de Kaxshek (54N112E) prenez le corps métallique, regardez le corps cassé, utilisez les chips en radium dans le robot portant (Gutter) dire "fashion", utilisez l'heuristique dans le corps métallique. Mettez le corps métallique dans le dream machine d'Hellas. Allez à la station de pompage 18N167W descendez les escaliers.

Mettez Chshkhetk en solo mode à l'intérieur et utilisez la machine près des trois cracks que vous passez sans problème. Parlez à Roosevelt à Olympus: menez la conversation vers "fingerprints". Allez au 1893 landing site prenez le morceau de métal cassé à l'arrière de la capsule. Prenez le microscope chez Marcus à Hellas. Allez chez Roosevelt dite "micro" ou "finger". Dites "ball" à Carnegie dans la mine d'Olympus (1ère à gauche). Prenez la grande "barge" d'Hellas, allez avec jusqu'aux mines du Syrtir Major. Poussez un Wagon jusque dans la mine utilisez la wrench sur le switch.

Trouvez une voie of iron, utilisez un drill dessus, déplacez le minerai avec une pelle dans le wagon répétez l'opération 7 fois. Poussez le wagon dans la barge allez avec aux mines d'Olympus. Utilisez wrench sur switch, poussez le wagon jusque Carnegie. Dites-lui "balls" prenez les balls. Allez porter à Sobira Bernhardt. Allez à la Darge 459W, allez avec au 32530W (argyre). Utilisez les cannonballs dans le canon, tirez 2 à 3 coups sur les portes avec le canon. Entrez dans Argyre, parlez

à Rasputin. Prenez quelques "rouge berries". Retournez voir Bernhardt, dites-lui "rouge". Descendez dans la station de pompage, allez en bas et à droite, il y a une porte: entrez. Regardez dans les coffres. Utilisez le "Rubber" (qui sont dans les coffres) et la fiole de Bernhardt dans l'espèce de cage, mettez Chshkhetk dedans, mettez vous en solo mode, utilisez le panel. Une fois, l'apparence humaine réalisée pour Chshkhetk (passez en party mode) allez voir Jack Segal à Olympus et parlez lui. Retournez à Argyre, dites "dream" à Rasputin et "job". Allez à la dream Machine d'Argyre et faites comme à Elysium et Hellas.

Pour faire apparaître l'obélisque dites "test" aux Shadowbirds

- 1er rêve: approchez le miroir juste devant 1 des 2 Specter si c'est une "human reflection" allez voir l'autre, dites lui "liar" et prenez la porte opposée. Si c'est une "Martian reflection", dites lui "liar" et foncez à la porte opposée.

2ème rêve: utilisez tous les dreamshuff, prenez le magical dixir heading et utilisez-le sur le martien.

-3ème rêve: allez toujours tout droit.

-4ème rêve: Parlez à Raxack, dites "enter" puis "Y"

Prenez et utilisez tous les dreamstuffs que vous trouvez. Si vous mourez, parlez à Raxa: "enter" -> Y.

Quand vous aurez tué les jumping beans, les ammonoïds, la giant maw, utilisez une baie marron, placez vous derrière le switch utilisez-le. Allez au dreamstuff head, utilisez le dreamstuff: si ce n'est pas le M60, recommencez, jusqu'à ce que ce soit lui. Tirez dans le crystal wall avec le M60 et mettez vous sur un alignement Raxack-trou vous tirez sur Raxack. Prenez les philologistonite cannister. Allez chez Carnegie et parlez lui... ADMIREZ...

## MATRIX MARAUDERS

BLOCK EDITOR V1.0  
MATRIX MARAUDERS Trainer JOYSTICK (C) 1990  
DATA 6722, "MATRIX MARAUDERS", 1, "un max de fuel!"  
sum:  
DATA 0006, 0, 00000, 00004, 0004, 8b, 3a, e5, 19, 17, 75, cc, d0  
DATA 0, 00000, 00036, 00002, 02, 00, 00, b2  
DATA 0, 00000, 00088, 00004, 60, 00, 02, 92, 4e, f8, 40, f2  
DATA 0, 00000, 0023a, 00002, 04, 10, 03, 10  
DATA 0, 00000, 00286, 00002, 04, 10, 03, 10  
DATA 0, 00000, 0031c, 00310, 51, fc, 00, 01, 49, 06, 31, fc  
DATA 27, 02, 49, 3e, 4e, f8, 40, f2  
DATA 00, 00, 61, 00, 01, a8, 20, 4d  
DATA 43, aa, 00, 18, 30, 3c, 1b, 00, \*

## MOTOS

1 REM MOTOS de Thomson Alexander Vies Infos (F7)  
10 FOR X-336 TO 360:READ Y:C-C:Y:POKE X,Y:NEXT Y  
20 IF C-2280 THEN POKE 157,128:SYS 336  
C64  
30 PRINT "BERNEUR."  
40 DATA 32,86,245,169,97,141,41,4,169,1,141,42  
50 DATA 4,96,72,77,86,169,93,141,92,97,76,27,8

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 57 04 3D 32 par 3A 57 04 A7 32.

Pour avoir des vies infinies, faites :



Voici la solution complète:

Level 1

- 1) Marcher tout droit vers la droite.
- 2) Tuer le monstre (utiliser le dino, avec son crunch)
- 3) Prendre la cartouche Kyo Z1 (hache de combat)
- 4) Tuer le monstre (avec le dino)
- 5) Tuer les 3 monstres (avec le dino)
- 6) Tuer les Gromlo (avec le dino, et le feu)
- 7) Tuer les monstres (utiliser dino)
- 8) Sauver votre partie (en mode cyborg)
- 9) En mode cyborg, avancer jusqu'à voir que la tête du cyborg puis sauter vers la droite et avancer.
- 10) Tuer les buzzy avec le feu et les nids avec le tank et ses balles
- 11) Idem que le 10 et ramasser la cartouche Kyo Z8 (le pouvoir Jupiter Alpha, en mode cyborg)
- 12) Rien de spécial, c'est rare!
- 13) Sauter et ramasser, la cartouche Kyo Z2 (le grappin, utiliser en mode cyborg)
- 14) Tuer le monstre, utiliser le trident du cyborg
- 15) Attention au marais bouillonnant
- 16) Idem que le 15

- 17) Se mettre au bout de la berge, sauter en avant et tout de suite lancer le grappin, et tout cela en mode cyborg, c'est simple
- 18) Tuer les monstres, en mode dino
- 19) Idem que le 18
- 20) Tuer le monstre
- 21) Sauver votre partie en mode cyborg
- 22) et 23) Pour passer la rivière, attendre le bon moment pour sauter sur le Zlorus, puis sauter sur les pontons (tout cela en mode cyborg)
- 24) Tuer la sentinelle avec le mode tank et ses balles
- 25) Utiliser le grappin pour monter sur l'autre niveau et tuer la sentinelle en mode tank
- 26) Sauter pour éviter le trou
- 27) Utiliser le tank pour tuer le garde et prendre la cartouche Kyo Z3 (lance-torpilles en mode tank. Retourner au 26)

- 26) Descendre dans le trou et avancez vers la droite
- 27) Utiliser la lance torpille en mode tank, pour détruire la porte et avancer.

Level 2

- 1) Attention aux 2 lasers placés au plafond
  - 2) Tuer le warp avec la hache et le trident en mode cyborg
  - 3) Se connecter au téléchargeur, prendre les cartouches Z21 et Z64 puis exit
  - 4) Entrer dans l'ascenseur
- P.S.: Dans l'ascenseur il faut faire les niveaux dans un ordre précis qui est: 1, 3, 4, 0, 2.

Niveau 1 à droite

- 1) Attention au laser du plafond
- 2) Idem que le 1
- 3) Tirer sur la porte avec un missile en mode tank

- 4) Se mettre sous la fermeture puis tirer une balle (en mode tank) puis lancer le grappin (en mode cyborg) le cyborg doit être placé vers la droite
- 5) Tuer les araignées (en mode dino)
- 6) Idem que le 5
- 7) Tuer les Drax, avec des balles (en mode tank)
- 8) Idem que le 7, et utiliser le grappin pour monter
- 9) Idem que le 8

- 10) Tuer les Razor, avec le trident en mode cyborg
- 11) Idem que le 10
- 12) aller vers le bas
- 13) Tuer les monstres
- 14) Monter avec le grappin et sauter vers la droite
- 15) Descendre, envoyer un missile sur le rocher puis tuer les monstres avec le tank et ses balles
- 16) Sauter par dessus le trou
- 17) Sauter par dessus les trous et sauver votre partie
- 18) Tuer le monstre avec la hache en mode cyborg
- 19) Télécharger la cartouche Kyo Z5
- 20) Téléportez-vous

Niveau 3: à droite

- 1) Rien (ah, du repos)
  - 2) Se mettre en mode dino et utiliser le cyberstyx (petit insecte) et toucher la manette qui est entre les lasers
  - 3) Tuer le Grouch avec le cyborg
  - 4) Test rôdeur: répondez à ces quelques questions
    - a) Kenrø
    - b) Zwykx
    - c) française
    - d) Kromox
    - e) 50
    - f) 2 mois
- Télécharger la protection (utilisable en mode dino) et retournez à l'ascenseur.

Niveau 4:

- 1) Sauver votre partie
- 2) et 3) Avancer jusqu'au bout du sol puis sauter sur les trucs à réacteur puis avancer jusqu'au bout des 2 écrans
- 4) Utiliser le grappin
- 5) Tuer les avions avec les balles du tank
- 6) Idem que la 5
- 7) Utiliser le grappin
- 8) Sauter sur la passerelle (très dur) puis resauter en haut de celle-ci
- 9) Sauter puis tuer le warp avec la hache en mode cyborg
- 11) Téléportez-vous.

Niveau 0: D'abord à gauche:

- 1) En mode dino, utiliser tout de suite la protection puis le petit insecte pour toucher la manette en haut à gauche et attendre sans rien toucher et retournez à l'ascenseur quand le rôdeur est tombé dans le trou.

Niveau 0: Après à droite:

- 1) Rien à signaler

1er étage.

- 2) Tuer le chic avec la hache en mode cyborg
- 3) Se placer sur le module, alors si votre disk est une copie, c'est pas la peine de continuer. Pour les autres retournez à l'ascenseur.

Niveau 2:

- 1) Tuer les rôlo avec le tank et ses balles
- 2) Idem que le 1
- 3) Accès banque de données quand vous avez fini de lire retournez à l'ascenseur et descendez au sous sol et allez vers la droite.

Level 3:

- 1) Attention aux flammes
- 2) Tuer le monstre avec le trident en mode cyborg
- 3) Utiliser le dino et l'insecte, toucher la manette en haut et ramasser la cartouche, puis utiliser le grappin
- 4) Utiliser le grappin, sinon rien à signaler
- 5) Utiliser le grappin et attention au trou en fin d'écran
- 6) Attention aux flammes
- 7) Tuer le monstre avec le trident
- 8) Tuer le monstre avec le dino et la kyo z7 (les yeux bioniques)
- 9) Sauver votre partie
- 10) Tuer le Blacky avec le dino
- 11) Sauter sur le ponton, se mettre en mode dino, puis utiliser l'insecte sur la manette en haut à gauche
- 12) Sauter sur le tapis roulant
- 13) Attendre
- 14) Essayer de prendre le minimum de coups, (se battre contre un couteau suisse AHI! AHI!) puis tuer le couteau avec le tank
- 15) Attention aux flammes
- 16) Monter sur le tapis roulant.

Pour les étages il y a un ordre précis le voilà:

- Etages 3 puis 2 puis 0 (cela où vous êtes en ce moment) puis et enfin le 1

Etages 3:

- 1) Rien
- 2) Tuer le monstre, avec le trident
- 3) Tuer le monstre, avec le trident
- 4) Fermer la vanne
- 5) Ouvrir la vanne puis revenir à l'étage 0 avec le grappin.

Etage 2:

- 1) Rien
- 2) Tuer le monstre, avec le trident
- 3) Fermer la vanne
- 4) Fermer la vanne puis revenir à l'étage 0.

- Etage 0:
- 1) Tuer le cervax, en mode dino et avec les yeux bioniques
- 2) Ouvrir l'ère vanne, fermer 2ème vanne puis aller au

- 1) rien
- 2) Tuer le monstre avec le trident
- 4) Fermer la vanne puis aller au niveau 0, puis vers la droite

Etage 0: Après ne touchez plus aux vannes, allez vers la droite

- 3) la porte s'ouvre le tank peut avancer
- 4) Utiliser le mode dino puis utiliser le petit insecte puis entrer dans le tuyau et dirigez vous vers la sortie (écoutez le bruit que fait l'insecte quand il est bloqué dans le tuyau pour vous aider) puis toucher la manette et avancer avec le tank
- 5) Se mettre sur la marque, utiliser l'insecte et toucher la manette, allez on rigole, merci le programmeurs, revenir en mode cyborg et continuez à droite
- 6) Utiliser le tank, lancer des missiles sur la porte et avancer à droite
- 7) Tuer les monstres avec le cyborg
- 8) Marcher sur le tapis roulant avec le grappin et bien venue au level 4

Level 4:

- 1) Sauver votre partie et aller sur l'autre téléporteur
- 2) Attendre et lire puis avancez à droite
- 3) L'épreuve du son, il faut refaire les notes que l'ordinateur joue et avancer quand la porte s'ouvre
- 4) Tuer le monstre avec le trident et aller au téléporteur
- 5) Attendre et avancer
- 6) Aller sur la première marque, attendre, avancer vers la droite, aller sur l'autre marque, la tête vers la gauche, utiliser le tank et tirer puis avancer vers la droite
- 7) Avancer sans arrêt et tuer le monstre avec le trident puis allez au téléporteur
- 8) Attendre et avancer
- 9) Tuer le monstre, en tirant une balle, puis brûler le lance missile, puis tirer des balles sur le coeur du monstre
- 10) Tuer le monstre avec le trident et téléportez-vous
- 11) Attendre et avancer
- 12) Tirer en mode tank sur le lutin rose
- 13) Tirer sur le monstre avec les yeux bioniques (en mode dino) puis téléportez-vous
- 14) Attendre et avancer
- 15) Sauver votre partie
- 16) Tuer le monstre avec le pouvoir du mode cyborg
- 17) Tirer dans la bulle avec le tank, et ramassez la cartouche
- 18) Regarder l'écran qu'il y a sur la tête de mort cela représente une arme que vous possédez: exemple si il vous montre la hache vous devez donner un coup de

## MIDNIGHT RESISTANCE

LISTE EDITEUR V1.1  
· Crédits & vies infinies à MIDNIGHT RESISTANCE  
· Par A. SIMOES  
· à taper en GFA 3.XX  
DATA "MIDNIGHT RESISTANCE"  
· à la suite du PISTE EDITEUR V1.1  
DATA "Cédites à VIES"  
DATA "Vies inf", 0, 50, 9, 8, 4802D, 4B53781038, 4B60041038  
DATA "Vies inf", 0, 54, 8, 4802D, 4B53781038, 4B60041038  
DATA "FIN"

**P**our avoir des crédits infinis, recherchez les octets 5378 1038 3038 1038 et remplacez-les par 6002 1038 3038 1038. Ou rendez-vous à la piste 50, secteur 9, offset \$10E.

**P**our avoir des vies infinies, recherchez les octets 5378 103A 3038 103A et remplacez-les par 6002 103A 3038 103A. Ou rendez-vous à la piste 54, secteur 8, offset \$D2.

**P**our être invulnérable, recherchez les octets 5378 1004 0245 0001 et remplacez-les par 6002 1004 0245 0001. Ou rendez-vous à la piste 51, secteur 6, offset \$CC.

**P**our avoir des munitions infinies, recherchez les octets 5378 0F8 31FC FFFF et remplacez-les par 6002 0F8 31FC FFFF. Ou rendez-vous à la piste 54, secteur 1, offset \$C6. Toujours pour avoir des munitions infinies, recherchez les octets 5378 0F8 1C3B 407A et remplacez-les par 6002 0F8 1C3B 407A. Ou rendez-vous à la piste 54, secteur 1, offset \$4. Et enfin, une dernière fois, toujours pour les munitions infinies, recherchez les octets 5378 0F8 31FC 0003 et remplacez-les par 6002 0F8 31FC 0003. Ou rendez-vous à la piste 54, secteur 1, offset \$10E.

**P**our avoir des bonus infinis (pour pouvoir acheter des armes), recherchez les octets 9069 0010 6BE0 42B8 et remplacez-les par 303C 0006 6BE0 42B8. Ou rendez-vous à la piste 54, secteur 8, offset \$1E8.

**P**our choisir son tableau de départ, recherchez les octets 31FC 000X 101A 21FC. 'X' correspond au tableau voulu entre 0 et 8.  
Ou rendez-vous à la piste 50, secteur 8, offset \$162

**A**ppuyez sur BNHU pour les vies infinies... Puis, pour accéder au niveau voulu, finir le 1er niveau, c'est à dire arriver au marchand d'armes. Retourner la disquette face 1. On recommande le 1er niveau. Pour le 3ème niveau, faire 3 fois le 1er niveau, puis au marchand d'armes, retourner le disk. face 2 puis sortir du marchand. Vous accédez ainsi au 3ème niveau. Faire de même pour arriver au niveau désiré.

CPC

· Choix de tableau, Invulnérabilité, Vies  
· Crédits, Munitions, Bonus, Bombes infinies  
· Par MIDNIGHT RESISTANCE  
· Par ANTONIO SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX  
INLINE adr%, 512  
FOR i=0 TO 332 STEP 2  
READ a\$  
DPOKE adr%+i%,"VAL("a\$"+a\$)  
sum=sum+VAL("a\$"+a\$)  
NEXT i\$  
IF sum<>5HFFD47  
PRINT "Erreur dans les datas"  
END  
ENDIF  
PRINT "Inésirez une DK pour sauver le loader"  
-INP(2)  
BSAVE "A:\MIDNIGHT.PRG",adr%,332  
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"  
DATA 601A,0000,0126,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000  
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,0022,3F3C,0009,4841  
DATA DF3C,0000,0006,3F3C,0007,4841,DF3C,0000,0002,4879  
DATA 0000,0109,3F3C,0009,4841,5CBF,3F3C,0007,4841,5487  
DATA 3A00,0445,0031,33C5,0009,0006,4879,0009,0052,3F3C  
DATA 6026,484E,DF3C,0000,0006,4267,3F3C,0001,3F3C,0003  
DATA 4879,0007,0000,3F3C,0002,3F3C,0004,484D,207C,0000  
DATA 6091,227C,0000,1000,283C,0000,0020,22D8,51FC,FFFC  
DATA 33FC,1000,0007,0000,4EF9,0007,0000,33FC,6002,0000  
DATA AFE8,33FC,6002,0000,9CD2,33FC,6002,0000,5CC0,33FC  
DATA 6002,0000,8B04,33FC,6002,0000,8C06,33FC,6002,0000  
DATA 8F68,33FC,6002,0000,921C,21FC,303C,0006,0000,90E8  
DATA 33FC,0000,0000,4D54,4EF9,0000,2060,1B45,4985,7382  
DATA 7265,7A20,6C51,2064,6920,6465,204D,4944,4849,4748  
DATA 5420,5245,6534,5354,414E,4345,001B,4554,6162,6665  
DATA 6175,2064,6526,6482,7061,7274,2028,312F,3929,203A  
DATA 2000,0000,0002,1E1C,0E2C,0000,0000,0000,0000,0000

ST

**P**our avoir les crédits infinis pour les deux joueurs, recherchez la chaîne 53 39 00 01 17 63 et la remplacez par 4A 39 00 01 17 63.

**P**our les vies infinies pour les deux joueurs, cherchez 53 2D 00 02 60, la remplacez par 4A 2D 00 02 60.

**P**our rajouter des clefs, chercher 00 FF 00 02 00 (nombre de clefs pour le 1er joueur), chercher 00 FF 00 02 00 (nombre de clefs pour le 2ème joueur) et remplacez par 06 maximum.

**P**our avoir les clefs infinies pour les deux joueurs, chercher 97 2D 00 0B 3F, remplacez par 4A 2D 00 0B 3F.

**P**our avoir les munitions infinies pour les deux joueurs, chercher 3D 00 C0 67, remplacez par 4A 2D 00 C0 67.

**P**our avoir la nitro infinie pour les deux joueurs, chercher 10 2D 00 C0 42, remplacez par 4A 2D 00 C0 42.

AMIGA

## MIG 29 FULCRUM

**P**our accéder rapidement à la mission finale, choisissez la mission "Elle bleu des mers". Décollez et allez vers le sous-marin sans se soucier des avions ennemis, lorsque vous arrivez à une dizaine de kilomètres de la cible, lancez lui vos missiles sol-air puis sautez en parachute lorsque le sous-marin est détruit. Vous obtiendrez 100 points donc il suffira de répéter l'action cinq fois pour arriver à la mission finale.

ST

## TOUS

Comment finir ce jeu?

Voilà l'attitude à appliquer lors des différentes missions.

1 - Blue Scasprite:  
Volez à la base Harrier, détruisez les hangars et aussi tous les Harriers. Volez au dessus du sous-marin à basse altitude et détruisez-le. Si d'autre Harriers se présentent à votre gauche exterminiez-les puis retournez à la base.

2 - Yellow Dragon:  
Volez jusqu'à la piste d'atterrissage chinoise la plus proche et faites exploser les hangars et les jets. Atterrissez maintenant pour faire le plein et vous réarmer. Décollez à nouveau et aller détruire les hangars de la seconde base chinoise. Atterrissez puis décollez à nouveau. Allez détruire le 4 tanks de la muraille de chine. Retournez à la base.

3 - White Pegasus:  
Volez jusqu'à l'île et détruisez les raffineries. Continuez et faites exploser les derricks. Si vous voulez vous pouvez aussi détruire tous les autres navires et puits de pétrole.

4 - Red Witch:  
Volez jusqu'au pont, détruisez l'emplacement SAM et les canons à tirs anti-attaque aérienne (tous). Ensuite faites exploser tous les bâtiments et les véhicules ennemis. Retournez à la base.

5 - Dessert Strike:  
Volez jusqu'à la base et détruisez les hangars ennemis. Faites exploser les canons et atterrissez pour faire le plein de carburant et d'armes. Décollez et dirigez-vous vers la seconde base aérienne ennemie située au nord-ouest de l'aire SAM. Détruisez les hangars et les avions adverses puis atterrissez sur la piste. Décollez de nouveau et dirigez-vous vers l'aire SAM, faites sauter tous les emplacements ennemis et l'usine nucléaire. Détruisez le pont, le fort du désert, les convois et la base pour obtenir un repos bien mérité.

## MICKEY MOUSE

· Eau et vies infinies, Invulnérabilité  
· Pour MICKEY MOUSE  
DATA "MICKEY MOUSE"  
DATA "Vies inf", 0, 8, 4800C, 4B53780000, 4B11FC0002  
DATA "NBZ inf", 0, 7, 2, 4B198, 4B04790000, 4B13FC0007  
DATA "NBZ inf", 0, 7, 9, 480C4, 4B04790010, 4B13FC0007  
DATA "FIN"

**P**our pouvoir changer de tour simplement en pressant la touche "F3", "insert" et tapez "61315688" et pour finir "insert". La tour est jouée...arrff.

**P**our avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 0000 4588 4BF9 et remplacez-les par 31FC 0002 4588 4BF9. Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 8, offset \$00C.

**P**our avoir de l'eau et énergie infinie, recherchez les octets 0479 0000 0000 3168 et remplacez-les par 33FC 00FF 0000 3168. Puis recherchez les octets 0479 0010 0000 3168 et remplacez-les par 33FC 00FF 0000 3168.

Ou rendez-vous à la piste 7, secteur 2, offset \$198. Puis à la piste 7, secteur 9, offset \$0C4.

· Eau, Vies infinies et invulnérabilité

· Pour MICKEY MOUSE

· Par ANTONIO SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX

INLINE adr%, 512

FOR i=0 TO 243 STEP 2

READ a\$

DPOKE adr%+i%,"VAL("a\$"+a\$)

sum=sum+VAL("a\$"+a\$)

NEXT i\$

IF sum<>5H156157

PRINT "Erreur dans les datas"

END

ENDIF

PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce loader"

-INP(2)

BSAVE "A:\MICKEY.PRG",adr%,243

PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"

DATA 001A,0000,00CE,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,00A6,3F3C,0009,4841

DATA DF3C,0000,0006,3F3C,0007,4841,DF3C,0000,0002,4879

DATA 0000,0030,3F3C,0026,484E,DF3C,0000,0006,3F3C,0001

DATA 3F3C,0000,3F3C,0000,3F3C,0001,3F3C,0000,42A7,2F3C

DATA 0000,00A6,3F3C,0009,484E,DF3C,0000,0014,237C,0006

DATA F700,21C9,0000,002E,207C,0000,607A,2E3C,0000,6030

DATA 32D8,51CF,FF3C,0000,002E,23FC,00FF,1598,21FC,33FC,007F

DATA 42E9,0006,0000,21FC,33FC,00FF,1598,21FC,33FC,007F

DATA 22C4,21FC,31FC,0002,340C,48F8,0400,1B45,49E8,7382

DATA 7265,7A20,6C51,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520

DATA 4D49,4348,4559,204D,4F45,5345,0009,0000,0002,1E28

DATA 1806,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

EN \*POK  
DES CHEAT-MODES  
TU CONNAITRAS  
3615 JOYSTICK

**1ère partie :****The Ibbre Trials**

Regarder la séquence de présentation. Descendre les escaliers et aller au Scumm Bar. Entrer, parler aux différents pirates, et surtout aux pirates importants. Récupérer ce qu'ils vous disent sur les trois épreuves. Aller à la porte de la cuisine. Attendre que le cuisinier soit sorti, ait dépassé le rideau, puis entrer dans la cuisine. Prendre le pot, la nourriture, ouvrir la porte qui mène à la mer. Marcher sur la planche plusieurs fois, et ramasser le poisson pendant que la mouette est partie. Sortir de l'auberge. Aller à la falaise qui monte au point de départ du jeu. Marcher vers le path. Aller à la clairière, entrer dans le cirque, numéro du canon. Utilisez le casque et faire le numéro. Vous obtenez de l'argent. Retournez au village et aller vers la ville. Là vous trouverez "Citizen of Mêlée" à qui vous achetez une carte de Monkey Island. Discutez avec les pirates et faire en sorte qu'ils vous donnent les notes plus quelques pièces. Aller chez la voyante (porte à droite dans la rue) et prendre le poulet qui est sur la petite table. Sortir et aller au fond de la rue pour passer dans la rue suivante. Aller dans la boutique et acheter une pelle et une épée. Retourner à la vue d'ensemble de l'île, et vous vous dirigez sur le pont où un troll vous empêche de passer. Donnez lui le poisson et il vous laissera passer vers la maison qui est en retrait au sud-ouest de l'île. Prendre des leçons avec l'homme que vous trouverez là-bas. Retourner sur la vue d'ensemble de l'île, et se battre avec les différents pirates qui se promènent sur l'île, jusqu'à ce que l'un d'eux vous dise que vous êtes assez bon pour rencontrer le Sword master. Aller à l'entrée de la forêt. Ramasser les pétales jaunes que vous trouvez en allant voir le Sword master. Pour aller voir cette dernière, se diriger le plus possible sur la gauche, et quand vous ne pouvez plus aller vers le haut. Vous arriverez à une pancarte que vous lirez pour faire apparaître un pont. Vous continuez et vous arrivez au Sword master. SAUVEGARDEZ et essayez de la battre en essayant de nombreuses fois et en notant les injures qui correspondent. Une fois que vous avez obtenu le Tee-Shirt de la victoire, cherchez un endroit dans la forêt où vous trouverez une croix. Creusez avec la pelle et vous obtenez un autre Tee-Shirt. Aller au village, vers le bottiquier, puis dirigez-vous vers la gauche. Vous arriverez à la maison du gouverneur. Pour passer les chiens qui en gardent l'entrée, utilisez la nourriture avec les pétales jaunes et donnez le tout aux chiens. Ceux-ci s'endorment et vous pouvez entrer dans la maison. Ouvrez la première porte qui n'est pas fermée à clé et regardez la séquence. Il vous faut une lime. Allez ouvrir la porte de la boutique. Allez à la prison et discutez avec le prisonnier. Allez directement chez le bottiquier où vous achetez des "breath minis". Retournez à la prison et donnez les au prisonnier. Discutez avec lui, et donnez lui le Gother repellent. Il vous donne en échange un gâteau aux carottes que

vous regardez, et trouvez une lime. Retournez chez le gouverneur, et prenez l'idole. Le shérif vous jette à l'eau. Ramassez la statue et sortez. Il vous faut maintenant acheter un bateau. Vous allez à l'endroit nommé Lights ou Used ships emporium, et vous discutez avec le vendeur. Il vous faut acheter un bateau à crédit. Vous allez donc chez le bottiquier, vous lui demandez un crédit. Une fois le bateau acheté, vous devez engager trois personnes. En premier, dirigez vous vers la petite île au nord-est. Utilisez le poulet avec le câble, entrez dans la maison, dites à Meathook que le gouverneur a été capturé et discutez avec lui jusqu'à ce qu'il vous fasse passer une épreuve. Faites cette épreuve, convainquez le de s'engager sur votre bateau et sortez. Allez ensuite chez le Sword master et engagez-la. Allez à l'auberge (SCUMM BAR) où le patron a fait faillite. Ramassez toutes les chopes, et utilisez en une avec le baril de grog. Il vous faut alors transporter le grog qui transpercera peu à peu la chope. Une fois arrivé à la prison, utilisez la grog avec la serrure et libérez le prisonnier. Retournez à gauche de l'auberge, pour la séquence finale avant la deuxième partie.

**2ème partie :****The Journey**

Ramassez tout ce que vous trouvez sur le bateau; c'est à dire: les livres, la poudre, la corde, les céréales, le drapau, la plume, l'encre etc... Ouvrez le paquet de céréales, regardez le cadeau, et mettez la carte au feu. Allez dans la cabine du capitaine, utilisez la clé avec le cabinet. Ouvrez le coffre et prenez la recette. Allez dans la cuisine et mettez tout ce que Guybrush veut bien mettre, dans le chaudron. Vous obtenez une explosion, il y a une petite séquence et vous vous retrouvez finalement évanoui dans la cuisine. Relevez vous et allez prendre de la poudre. Remontez sur le pont, mettez la poudre dans le nez du canon, utilisez la corde avec le canon, et utilisez le pot. Vous entrez dans le canon et vous êtes projeté sur l'île.

**3ème partie :****Under Monkey Island.**

Relevez vous sur la plage, ramassez la banane qui est à côté de vous et allez dans la jungle. A partir de ce moment vous ramasserez tous les mémos que vous trouverez pendant l'aventure. Allez au "pond" et ramassez la corde. Dirigez-vous vers l'ouest de l'île et allez au fort ou vous ramassez la corde, la lunette. Vous poussez le canon et ramassez la poudre et le boulet à canon. Allez au "fort" et utilisez la poudre avec le barrage. Ramassez la pierre qui est sur le mémo. Marchez en direction du barrage en pierre. Utilisez cette pierre, qui est un silex avec le boulet de canon. Cela fait exploser le barrage. Retournez au "river fort" et montez aux escaliers. Tirez l'art primitif deux fois. Montez de nouveau aux escaliers et poussez le rocher qui est au

bord. Cela actionne une catapulte qui va lancer le rocher sur le bananier et va faire tomber deux bananes. Allez les chercher tout de suite. Allez au Crash (crevasse) et utilisez les deux cordes pour descendre au fond du ravin et ramassez les rames. Aller sur la plage la plus proche, utilisez les rames avec le bateau, utilisez le bateau. Dirigez vous vers le nord-est de l'écran en bateau. Débarquez sur la première plage. Allez dans la jungle, au village. Dans le village, dirigez vous vers la hutte qui est au premier plan à l'extrême gauche, et ramassez les bananes dans le bol de fruits. Dirigez vous vers la sortie du village. Les cannibales de l'île vous arrêtent et vous enferment. Dans la hutte, prenez le crâne, le mémo, et ouvrez la "loose board" sur le sol. Passez par le trou. Vous vous retrouvez finalement dans la jungle. Cherchez le singe et donnez lui les cinq bananes. Il vous suit alors. Allez vers l'est de l'île à la clairière. Allez à droite jusqu'aux deux totems. Tirez le nez du totem de gauche, et allez à l'endroit où les pics se sont abaissés. Ils remontent. Le singe va faire la même chose que vous, mais en restant accroché. Vous pouvez alors passer. Prenez la petite statuette. Sortez et retournez voir les cannibales, discutez avec eux, dites leur de ne pas vous manger et que vous leur donnerez quelque chose. Donnez leur la statuette. Ils s'en vont, ce qui vous permet d'entrer dans la hutte et de prendre le ramasseur de bananes. Sortez, échangez le banana picker contre la clé de la tête du singe, ) Hermann Toohrot. Sortez du village, revenez-y et discutez avec les cannibales à propos de quelque chose que vous voudriez en échange de la statuette. Discutez avec eux, utilisez toutes les phrases que l'ont vous propose jusqu'à ce qu'ils se mettent à discuter entre eux. A ce moment, donnez leur le Leaflet (dépliant) et ils vous donneront la tête du navigateur. Vous pouvez alors retourner dans la tête du singe et une fois descendu dans les catacombes, utilisez la tête du navigateur et allez là où il regarde. Cela vous mènera au bateau fantôme du pirate Lechuck. Parler avec la tête du navigateur de façon qu'elle vous donne son collier. Utilisez-le

et rentrez dans le bateau. Vous allez devenir invisible. Allez dans hatch, et allez ensuite vers la gauche. Vous arriverez à un endroit où il y a des animaux. Ramassez un poulet et vous obtiendrez une plume. Retournez dans la cabine où un pirate dort et utilisez la plume sur ses pieds, deux fois. Cela vous permet de récupérer le grog qu'il a laissé tomber. Remonter sur le pont et allez vers la gauche. Ouvrez l'unique porte que vous trouvez et entrez. Ne vous avancez pas trop dans la cabine. Utilisez le magnetic compass avec la clé. Sortez de la cabine et retournez à l'endroit des animaux, utilisez la clé avec le hatch. Ouvrez le hatch et descendez. Utilisez le grog avec le plat (dish) et allez prendre de la graisse dans la marmite. Remontez sur le pont et utilisez la graisse avec la porte de droite. Ouvrez la porte et entrez. Ramassez les outils, redescendez à l'endroit des animaux et utilisez les outils avec la grosse caisse. Regardez la caisse et retournez dans les catacombes avec le root. Vous arrivez directement au village des cannibales où l'ont vous prépare une potion anti-fantômes, avec le root. Sortez du village et vous arrivez directement où était le bateau qui a maintenant disparu. Discutez avec le fantôme qui reste et faites vous emmener à Mêlée Island.

**4ème partie :****The Duel**

Allez vers l'église en utilisant la potion sur les deux fantômes que vous trouvez en chemin. Entrez dans l'église, stoppez la cérémonie, discutez avec les différentes personnes jusqu'à ce que lechuck vous envoie voligier par un formidable coup de poing. Regardez la petite séquence jusqu'à ce que vous soyez sorti de la machine à grog par lechuck. Ramassez rapidement la bouteille de bière tombée à terre, et utilisez-la avec lechuck. Cela le désintègre et vous n'avez plus qu'à regarder la séquence finale!

THE END

10 REM argent infini sur MONTE CARLO CASINO  
20 REM version DISK - COMPIL QUATTRO TWO  
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by THE PUNISHER  
40 MODE 1:FOR A=6100 TO 6155:READ AS  
50 B=VAL("E"+AS):POKE A,B:C=B\*HEXT  
60 IF C<>6558 THEN PRINT"DATA ERROR 1":END  
70 PRINT"INSERER L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHER"  
80 CALL @B906:MEMORY @1FFF:LOAD"disk",@2000  
90 CALL @180  
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E  
110 DATA 0F,11,56,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22  
120 DATA 0F,BC,3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,56,01  
130 DATA 11,0E,BC,01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,98,41  
140 DATA 3E,32,CD,AF,41,21,4E,01,11,EB,01,01,0E  
150 DATA 00,ED,B0,21,10,01,22,03,01,03,C3,70,01  
160 DATA 3E,C9,32,0B,1E,C3,40,00

Pour avoir de l'argent infini, remplacez-les octets AF ED 52 D1 7C par AF 00 00 D1 7C et remplacez-les octets 3E 30 77 3D FE par 3E 30 77 00 FE.

Pour avoir de l'argent infini :

POKE @1E78,@POKE @1E79,@POKE @1E95,@

Compil QUATTRO TWO

Pour avoir de l'argent infini:

POKE @1E6B,@C9



## PC

### MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

\* MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS trainer ;  
DATA 359474, "MONTY PYTHON", 1, "NRJ I111imit6e"  
sum:  
DATA 0001, 0, 57A00, 62, 2, 4A, 71, D2, 40, \*

P our avoir l'énergie illimitée, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$2BD, offset \$62, les octets 4A 71 à la place de D2 40.

V oici le mot de passe à mettre dans les High-Scores pour avoir un menu caché: 'SEMPRINT' ou mettez 'POOKY'. Surprise!!!

```
* Energie et vie infinies MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS
* par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
INLINE adr$, 512
FOR i%=0 TO 224 STEP 2
READ a$
DPOKE adr$+i%, VAL("EH"+a$)
sum=sum+VAL("EH"+a$)
NEXT i%
IF sum<=4H1402ED
PRINT "Erreur dans les datae"
ENDIF
PRINT "Insérez une disquette TOTALEMENT VIERGE"
-INP(2)
MEDIR "A:\MOTO"
BSAVE "A:\MOTO\MONTY.PRG", adr$, 224
PRINT "vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 001A, 0000, 000E, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000
DATA 0000, 0000, 0000, 0000, 487A, 009E, 3FC, 0003, 4E41, DFEC
DATA 0000, 0006, 3FC, 0007, 4E41, DFEC, 0000, 0004, 2F3C, 0000
DATA 0003, 2F3C, 0004, 0033, 42A7, 42A7, 2F3C, 0000, 0005, 4E4E
DATA 4EF9, 0014, 227C, 0000, 0064, 247C, 0007, 0000, 303C, 0019
DATA 24D9, 51C8, 2F3C, 23FC, 4EF9, 0007, 0005, 0052, 4279, 0005
DATA 005E, 48E9, 0000, 23FC, 4EF9, 0007, 0001, 0064, 33FC
DATA 0014, 0001, 006E, 4E00, 6E18, 4279, 0001, 0002, 33FC, 0004
DATA 495E, 73E2, 7265, 7A20, 4D6F, 6E74, 7920, 5079, 7468, 6F6E
DATA 2773, 2046, 6C79, 69E6, 6730, 4369, 7263, 7573, 00FF, 0000
DATA 003A, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000
```

ST

ST

P our avoir tout plein d'options supplémentaires, il vous suffit de taper dans la table des high-scores (à la place de votre nom) : 'SEMPRINT'. Et pour avoir une réponse sympathique, tapez 'POOKY' toujours dans la table des HIGH SCORES. Oui 'POOKY' c'est aussi le Cheat Mode de Rick Dangerous et Switchblade, normal c'est le même programmeur.

PC

### MOONBUGS

P our avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'MOONBUGS.COM' les octets FF 0E 8A 91 et remplacez-les par 90 90 90 90.

PC

### MOONSHINE RACER

P our que la voiture ne chauffe plus, recherchez les octets D778 0DBA et remplacez-les par 4E71 4E71 (recherche et remplacement à faire 2 fois). Puis recherchez les octets D178 0DBA et remplacez-les par 4E71 4E71 (recherche et remplacement à faire 4 fois)

P our avoir de l'argent infini, recherchez les octets B079 0001 6B4E et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71.

P our avoir des turbos infinis, recherchez les octets 5378 0D00 3239 0000 et remplacez-les par 4E71 4E71 3239 0000.

Toutes ces modifications sont à faire sur le disque 1 et il ne faut surtout pas recalculer le checksum.

CPC

### MOONWALKER

MOONWALKER AMSTRAAD LIST 10 REM Vies infinies sur MOONWALKER version Disk  
20 REM © JOYSTICK  
30 MEMORY 67FFF:MODE 1: BORDER 0  
40 FOR N=6A000 TO 6A03F:READ A\$;A=VAL("E"+A\$)  
50 SUM+SUM+I:POKE N,A:NEXT  
60 IF SUM<=5402 THEN ?"ERREUR DANS LES DATA\$":END  
70 ?"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL 8BB06:MODE 0  
80 POKE 8A0A,0:POKE 8A07,0  
85 LOAD "DISK", 68000:CALL 8A000  
90 DATA 3E,C3,31,30,BC,21,1C,A0,22,39,BC,21,00,80  
100 DATA 11,70,01,01,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC  
110 DATA 21,2C,A0,11,40,00,ED,53,54,06,01,40,00,ED  
120 DATA B0,C9,21,49,00,22,A6,9F,C3,00,09,AF,32,39  
130 DATA 77,32,4B,77,C3,00,09,00,00,00,00,00,00,00

CPC

### MOT

P our avoir des vies infinies : POKE &7739,0

P our avoir tout infini dans la première partie, remplacez les octets CD 3D 32 17 7F C3 par CD 00 32 17 7F C3, puis remplacez les octets 17 C0 3A 18 7F 93 par 17 C9 3A 18 7F 93, enfin remplacez les octets B7 C0 3A 1B 7F 93 par B7 C9 3A 1B 7F 93.

P our avoir de l'énergie infinie dans la deuxième partie (l'énergie descend quand même), remplacez les octets B6 CA F9 0B CD F3 F7 par BA 00 00 00 CD F3 F7.

P our avoir de l'énergie infinie dans la troisième partie, remplacez les octets 3A 36 7F B7 C0 3A par 3A 26 7F 3C C0 3A.

ST

### MAXI BOURSE

FICHIER EDITOR V1.1  
Brouillons infinis pour les 2 joueurs à MAXI BOURSE  
par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX  
DATA "MAXI BOURSE", "", "nies", 6H3306, 6B04790001, 6B04790000  
DATA "Vies infinies", 6HG240, 6B04790001, 6B04790000  
DATA "Temps A:MB,T08"  
DATA "Brouillons infés J1", 6H7356, 6B19060646, 6BD1906046  
DATA "Brouillons infés J2", 6H739E, 6B19060939, 6BD1906039  
DATA "FIN"

CPC

### MOTOCROSS SIMULATOR

10 REM vies infinies sur MOTOCROSS SIMULATOR  
20 REM version DISK - compil QUATTRO NINE  
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNTSHER  
40 MODE 1:FOR A=1000 TO 614C:READ A\$  
50 B=VAL("E"+A\$):POKE A,B:C=B:NEXT  
60 IF C->6018 THEN PRINT"DATA ERROR 1":END  
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"  
80 CALL 8B006:MEMORY &1FFF:LOAD"disk", 82000  
90 CALL 8100  
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC  
110 DATA 11,4D,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC  
120 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4D,01,11,0E,BC  
130 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,90,41,3E,34,CD,47  
140 DATA 41,21,43,01,22,89,01,F3,C3,70,01,AF,32,C7  
150 DATA 05,32,2B,0D,C3,90,04

P our avoir des vies infinies, recherchez les octets 3A AA 08 3D 32 et remplacez les par 3A AA 08 00 32 (faites ça deux fois).

P our choisir votre level, recherchez les octets 3E 05 90 32 CC et remplacez le 05 par le level choisi auquel vous ajoutez quatre.

CPC

### AMIGA MASSACRE

MOTOR MASSACRE AMIGA LIST  
BLOCK EDITOR V1.0  
MOTOR MASSACRE JOYSTICK (C) 1991  
DATA 272000,"MOTOR MASSACRE",1,"NRJ I11imit6e"  
sum:  
DATA 0001, 0, 00042400, 01e2, 0001, 4a, 52, \*

P our avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block \$212 , offset \$1e2 mettre l'octet 4a à la place de 52

PC

P our ne plus perdre d'argent (joueur 1), recherchez dans le fichier 'MB,TOS' les octets : 91 90 00 46 30 2D FF FA et remplacez-les par D1 90 00 46 30 2D FF FA. Ou rendez-vous à l'offset \$7356.

P our le deuxième joueur recherchez dans le même fichier les octets : 91 90 30 39 00 00 E0 D2 et remplacez-les par D1 90 30 39 00 00 E0 D2. Ou rendez-vous à l'offset \$739E.

CPC

### MOBILE MAN

10 REM Vies infinies sur MOBILE MAN Disk  
20 REM (C) JOYSTICK 1990  
30 MEMORY &3FFF:MODE 1: BORDER 0  
40 FOR N=6E800 TO 6EE7:READ A\$;A=VAL("E"+A\$)  
50 SUM+SUM+I:POKE N,A:NEXT  
60 IF SUM<=1047E THEN PRINT"DATA\$ ERROR":END  
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"  
80 CALL 8B006:MODE 0:CALL 8B000  
90 DATA 0E,07,11,40,00,21,FF,B0,CD,CE,BC,AF,21,D7  
100 DATA BE,4E,48,0E,05,11,00,00,CD,FE,10,3C,FE,10  
110 DATA 20,F1,06,05,11,00,00,21,CD,BC,CD,77,BC,21  
120 DATA 00,C0,CD,83,BC,CD,7A,BC,06,05,11,00,00,21  
130 DATA D2,BE,CD,77,BC,21,00,15,CD,83,BC,CD,7A,BC  
140 DATA AF,32,FB,64,C3,00,9F,45,43,52,41,4E,4D,4F  
150 DATA 42,49,4C,00,03,1A,07,10,17,19,0D,02,0B,0F  
160 DATA 06,13,0E,12,09,00,00,00,00,00,00,00,00

10 REM Vies infinies sur MOBILE MAN version K7  
20 REM (C) JOYSTICK 1990  
30 MEMORY &7FFF:MODE 1: BORDER 0  
40 FOR N=6E800 TO 6EE7:READ A\$;A=VAL("E"+A\$)  
50 SUM+SUM+I:POKE N,A:NEXT  
60 IF SUM<=10077 THEN PRINT"DATA\$ ERROR":END  
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL 8B006:MODE 0  
80 LOAD"1", 68000:CALL 8BC0B,&FF:CALL 8BB00  
90 DATA 0E,00,11,40,00,21,FF,B0,CD,CE,BC,AF,21,D7  
100 DATA BE,4E,48,0E,05,11,00,00,CD,FE,10,3C,FE,10  
110 DATA 20,F1,06,00,11,00,01,21,CD,BC,CD,77,BC,21  
120 DATA 00,C0,CD,83,BC,CD,7A,BC,06,00,11,00,91,21  
130 DATA D2,BE,CD,77,BC,21,00,15,CD,83,BC,CD,7A,BC  
140 DATA AF,32,FB,64,C3,00,9F,45,43,52,41,4E,4D,4F  
150 DATA 42,49,4C,00,03,1A,07,10,17,19,0D,02,0B,0F  
160 DATA 06,13,0E,12,09,00,00,00,00,00,00,00,00

P our avoir des vies infinies, remplacez les octets 07 3D 32 B0 1C par 07 00 32 B0 1C.

P our avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3D 32 B1 1C 4F 06 par 00 32 B1 1C 4F 06.

P our avoir des vies infinies, faites:

POKE &64FB,0.

P our avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &7910,0.

## MR HELI

Pour parvenir au second et troisième tableau du soft avec des armes et des vies infinies, utilisez les codes suivants :

- second tableau:  
CAAEEAAAUAHBGADCKBX  
ou bien:  
CAGGFAAAUAEDIAKCKY

- troisième tableau:  
DAAGJHCAAUAFGAADFCU  
ou bien :  
DAGTHAFAAUAIGAADCDBN

AMIGA

ARCHIVER EDITEUR V1.1

Pour avoir des vies infinies à MR HELI par Antonio SIMONS  
DATA "MR HELI", "A": "GAME.DAT"  
DATA "Vies infinies", 4EH2D8, 4EH04790001, 6EH04790000  
DATA "FIN"

Pour avoir les vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteur la séquence 04 79 00 01 d5 98 et remplacez-la par la séquence 04 79 00 00 00 01 d5 98.

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier "GAME.DAT", les octets 0479 0001 0001 D598 et remplacez-les par 0479 0000 0001 D598.

Où rendez-vous à l'offset \$32D8

## MUTANT ZONE

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, remplacez les octets 9 32 27 CD par 00 32 27 CD CD. Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, remplacez les octets 93 32 28 CD par 00 32 28 CD CD.

CPC

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, faites:  
POKE &6997,0.

Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, faites:  
POKE &6954,0.

Pour avoir des vies infinies, tapez 'CHARLY' au clavier. Pour avoir de l'énergie infinie, tapez 'EGOS'.

PC

## PREMIER TABLEAU:

Dans cette première partie, il vous faut continuellement vous déplacer, tout en ramassant les armes additionnelles que vous trouverez, et ceci en n'oubliant pas de récolter tous les cristaux cachés. Durant les sections inférieures du jeu, restez au milieu de l'écran. Essayez alors d'avoir tous les hélicoptères du dessus et détruisez-les à l'aide du missile en forme d'oeuf. Sachez de plus que les astéroïdes ne posent aucune difficulté majeure (contentez-vous de les dégommer). Lorsque vous parviendrez au gardien se trouvant à peu près au milieu de la partie, restez en arrière et tirez (n'importe lequel de vos missiles à auto guidage devrait faire un carton). Par la suite, lorsque vous arriverez au tableau sans lumière, tirez sans arrêt, montez, détruisez la porte et la lumière apparaîtra. Tuez ensuite la créature se trouvant à la fin du tableau en restant en dessous d'elle et en tirant vers l'avant. Évitez ses boules en montant puis en revenant exactement là où vous étiez.

## SECOND TABLEAU:

Tout en montant, restez au milieu de l'écran et tournez pour dégager de nouveaux hélicoptères. N'ALLEZ PAS chercher d'autres cristaux si vous vous trouvez trop en bas de l'écran: Le jeu n'en vaut pas la chandelle. En arrivant aux volcans, attendez qu'ils se mettent en éruption deux fois puis volez à travers eux très rapidement, avant que n'arrive la prochaine coulée de lave. Assurez vous ensuite, avant votre descente de bien disposer du bouclier dans la mesure où votre tâche vous serait rendue très difficile sans ce précieux objet. Faites très attention aux boules à trois voix et restez au centre de celles du milieu et du bas. Sachez que la section inférieure est relativement simple et sans réelles surprises excepté les ennemis du dessus. Lorsque vous attendrez finalement la sortie et le monstre rebondissant, tirez lui dessus très rapidement par derrière en le suivant, lorsqu'il effectuera un saut important, dépassez le et tirez de l'autre côté, en répétant ce procédé. Simple.

## TROISIEME TABLEAU:

Toujours comme dans les tableaux précédents, vous devez vous déplacer en permanence. Assurez vous de bien ramasser la chose bleu qui scintille entre les tours: elle vous donnera une vie supplémentaire, de l'énergie au maximum, et vous servira également de bombe. Récupérez les deux coups et le missile afin de vous débarrasser plus aisément du gardien final puis prenez le Muddy. Bizarrement, il est la chose la plus simple à vaincre, ceci en restant au bas de l'écran, là où les deux boules sortent. Survolez les et tirez sans arrêt, les missiles feront le reste. Je vous laisse le bonheur de découvrir le final mais n'espérez tout de même pas trop.

## MYSTICAL

\* MYSTICAL Trainer : JOYSTICK (C) 1990  
DATA 437180, "MYSTICAL", 1, "Les Vies Illimitées"  
sum:  
DATA 0006, 0, 0FE00, 0102, 01, 4A, 53, 0, 0FE00, 0016, 01, 98  
DATA 8F, 0, 10000, 0100, 01, 4A, 53, 0, 10000, 0014, 01  
DATA 7F, 76  
DATA 0, 15400, 0126, 01, 4A, 53, 0, 15400, 0016, 01  
DATA 2F, 26, \*

AMIGA

Pour le traîner sur les vies faire avec Amiga-monitor:

1 400000 game  
: 495be 4a  
: 4eb62 4a  
: 4cd48 4a  
1 400000 145d4 game

10 REM Choix du tableau de depart  
20 REM Et Vies infinies  
30 REM sur MYSTICAL (Version Disk)  
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK  
50 MEMORY \$FFFF:FOR P=6A500 TO 6A584  
60 READ \$A:VAL("E"+\$)  
70 POKE P,A:chk=ck+1:NEXT  
80 IF chk<1589 THEN 90 ELSE GOTO 100  
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END  
100 MODE 1:PRINT1 > Partie normale\*:PRINT  
110 PRINT"2 > Vies infinies":PRINT:PRINT  
120 INPUT"Choix ",chk:IF chk>2 OR chk<1 THEN 120  
130 IF chk<>2 THEN 150  
140 POKE 6A5A0,0  
150 MODE 1:INPUT"Tableau de depart (1 a 12) ",ta  
160 IF ta<1 OR ta>12 THEN 150  
170 POKE 6A5A6,ta:MODE 1  
180 PRINT"Insérer l'original de MYSTICAL...  
190 PRINT"(Protection ouverte)...  
200 CALL \$B818:CALL 6A59D:CPM  
210 DATA 66,06,07,1E,00,DF,80,A5,C9,21,00,90,16,04  
220 DATA 0E,48,CD,83,A5,21,00,32,0E,49,16,06,C3,83  
230 DATA A5,CD,89,A5,3E,4E,32,80,A5,3E,00,32,FE,90  
240 DATA 32,83,91,3E,35,32,FF,93,C3,89,A5

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 84 2B 35 par 84 2B 00.

CPC

Pour choisir le niveau de départ, remplacez les octets 01 32 18 par XX 3218, puis remplacez les octets 02 36 01 par 02 36 XX, avec XX compris entre 1 et 12.

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &1E3F,0.

Pour choisir le niveau de départ, faites:

POKE &5138,XX  
POKE &51C3,XX avec XX compris entre 1 et 12.

## CPC METROSCROSS

10 REM Temps infini sur METROSCROSS  
20 REM Version Disk.  
30 MEMORY \$FFFF:MODE 1  
40 FOR N=6A000 TO 6A051:READ \$A:A=VAL("E"+\$)  
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT  
60 IF SUM<8729 THEN PRINT"DATA ERROR !!!":END  
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLERIE"  
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLERIE"  
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ",C  
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE 6A023,697  
110 PRINT:INSERER LE DISK ET DEPROGRAMER-LE"  
120 CALL \$B806:MODE 2:LINK 0:0:LINK 1:0:CALL \$A000  
130 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,00  
140 DATA 80,CD,03,09,3E,4E,32,6A,C6,32,DA,C6,CD,44  
150 DATA A0,3E,49,32,6A,C6,3E,3E,32,69,90,CD,44,A0  
160 DATA 06,06,21,3D,A0,11,00,08,CD,77,BC,EB,CD,83  
170 DATA BC,E5,C3,7A,BC,4D,45,54,52,4F,58,C9,1E,00  
180 DATA 1E,19,0E,4E,21,00,90,CD,66,C6,C9,00,00,00

Pour avoir du temps infini sur une version non codée, remplacez les octets 3A 94 7A A7 C0 par 3A 94 7A A7 C9.

Sur une version codée, allez en piste 25 secteur 46 à l'adresse &69 et remplacez-y le 97 par un 9E, ou bien remplacez les octets 6D C3 2D F0 97 par 6D C3 2D F0 9E.

CPC

## MUTANTS

10 REM Vies infinies sur MUTANTS version Disk  
20 REM Pour le pack OCEAN'S ALL STAR HITS NO.2  
30 REM Par Patrice Maubert  
40 MEMORY \$FFFF:CHK:FOR N=68300 TO 68309  
50 READ \$A:POKE N,VAL("E"+\$):NEXT  
60 LOAD"LOAD":POKE \$B12B,\$B3:CALL \$8000  
70 DATA AF,32,78,11,32,80,0C,C3,00,FE

10 \* MUTANTS (Disk) - Vies infinies  
20 \* Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK  
30 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de MUTANTS...  
40 CALL \$B818:MEMORY \$7FFF:LOAD"load.elf",68000  
50 FOR P=6A000 TO 6A031  
60 READ \$A:VAL("E"+\$)  
70 POKE P,atck=ck+1:NEXT  
80 IF ck<>876 THEN 90 ELSE GOTO 100  
90 MODE 1:PRINT"Erreur dans les datas !":END  
100 CALL \$A000  
110 DATA 21,00,80,11,30,02,3E,55,AE,77,23,1B,7A,B3  
120 DATA 3E,55,20,76,21,1F,83,22,2A,81,3E,AF,32,1F  
130 DATA 82,21,32,80,22,20,82,21,0C,C3,22,22,82,21  
140 DATA 00,FE,22,24,82,C3,00,80

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3E 3D 32 78 11 par 3E 00 32 78 11.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &C80,0.

1er tableau : TOUS

LES LEGENDES GRECOQUES
Tuez les harpies pour obtenir les boules de feu et les conserver pour la suite. Utilisez les pour tuer les squelettes. Un squelette vous remettra finalement une épée, alors utilisez la pour descendre le squelette se tenant en haut à droite et tuez-le. Tuez un squelette près du bord de façon à ce qu'il tombe dans les feux de l'Enfer, et le Diable lui-même devrait apparaître. Revenez à gauche et sautez sur la corniche du dessus et attendez Old Nick. Lorsqu'il apparaîtra, jetez lui une ou deux boules de feu.

Une fois mort, ramassez le Trident et stockez-le. Retournez là où vous avez trouvé le squelette et allez sur la corniche se trouvant près de Chimera. Restez alors là et jetez lui le Trident dessus. Passez par la caverne, en évitant les squelettes, pour arriver aux ruines de la Grece Antique.

Les guerriers ne sont pas trop difficiles à vaincre, mais la nymphe pose plus de problèmes. Observez la vous faire un signe de la main et avancez jusqu'à ce qu'elle vous dise de croiser vos doigts afin de gagner de l'énergie supplémentaire. Si cela ne se produit pas, jetez lui une boule de feu ou frappez la avec l'épée (elle se transformera en serpent si vous vous approchez trop près). Une fois franchie, allez à la Statue du Guerrier et utilisez l'épée sur son talon arrière. La statue s'effondrera et un bouclier sera à votre disposition. Sélectionnez le bouclier et les guerriers s'agenouilleront, vous permettant d'accéder à la tanière de la méduse.

Dans cette partie vous aurez besoin du bouclier et d'une sacrée dose d'énergie pour l'hydre que vous rencontrerez prochainement. Sauter par dessus les fossés et utilisez le bouclier pour vous protéger des attaques de la méduse. Sélectionnez l'épée mais NE L'ACTIVEZ PAS TOUT DE SUITE !. Attendez que la méduse s'arrête, et franchissez le fossé avec le bouclier opérationnel. Sortez votre épée à mit saut et tranchez lui la tête. Ramassez la tête et sautez jusqu'à l'hydre. Debarassez vous des deux têtes du haut de l'hydre en utilisant la tête de la méduse, et laissez vous tomber dans la corniche, près de la dernière tête. Restez complètement à gauche de la corniche et tirez continuellement. L'hydre partira en fumée et vous aurez conquis la Grèce Antique!

12ème tableau : LES LEGENDES NORVEGIENNES

Le flash de lumière est votre seule aide ici car la pleine ombre tombe sur le vaisseau Norvégien. Tuez les vikings aussi vite que possible. Tuez les tous et égalez le niveau se trouvant à l'avant du bateau. Tuez le lorsqu'il est en vol et ramassez la clé qu'il laisse tomber afin de vous teleporter au tableau suivant.

Maintenant vous êtes dans la forêt et le problème principal est la multitude de Golems qui vous forcent des- sus. Tuez les avec la dague ( qui peut être obtenue en tuant la petite créature piquante). Les dagues sont très utiles pour tuer les Golems mais elles s'épuisent très rapidement. Franchissez le trou dans la forêt ou un forgeron vous attend : il transformera votre épée en une épée magique.

Pendant qu'il fait cela, vous devrez arriver à éviter les golems: utilisez vos dagues pour les repousser. Prenez

l'épée lorsqu'elle apparaît et filez à la chaire où une dame a été brûlée à mort. Ramassez alors le tison et utilisez le sur les lutins de feu. Restez à l'écart des rebords où ils vous prendront toute votre énergie. Lorsqu'ils seront tous partis, la femme sera saine et sauve et vous refera votre plein d'énergie.

Partez alors à droite en tuant les Golems jusqu'à ce que vous arriviez au dragon. Attendez qu'il lève la tête, sautez lui dessus et hachez-le menu. Maintenant revenez sur vos pas et utilisez une dague pour lui dégrager le nez (vous n'avez pas oublié de garder quelques dagues, n'est ce pas ?). Maintenant vous pouvez y aller et passer au tableau suivant. Maintenant les choses se compliquent car vous devez sauter de plateforme en plateforme. Tuez les bébés dragons cracheurs de feu avant qu'ils ne crachent, et récupérez les dagues et l'énergie qu'ils laissent derrière eux. Lorsque vous arriverez à la première des deux entrées du château, sautez sur le rebord du haut et hachez menu l'ennemi.

Une fois ceci fait, descendez et tuez le viking lanceur de haches qui émerge du château. Maintenant montez, en sautant sur les plateformes se trouvant en haut à gauche puis en haut à droite vers la seconde entrée du château. Tuez le viking qui s'y trouve et vous pénétrerez à l'intérieur du domaine de Thor. Pour vaincre ce dernier, déplacez vous simplement continuellement afin d'éviter ses coups de foudre et les dragons au sol. Sauter sur le piédestal de gauche, de droite puis vers le troisième piédestal, et finalement sur le trône de Thor. Jetez lui quelques coups de haches et Thor ne sera plus un problème.

Bien joué, le prochain chargement est en route. 13ème tableau :

LES LEGENDES EGYPTIENNES

C'est un tableau très difficile sans merci une fois à l'intérieur de la pyramide. Utilisez l'épée pour vous débarrasser des serpents et filez vers le côté de la pyramide, en sautant sur les plate-formes invisibles.

Allez à la porte A et franchissez un chemin en évitant le d'être haché menu. Franchissez les piques juste avant qu'ils ne rentrent dans le sol et vous devrez passer : un instant plus tôt ou plus tard et c'est la mort inévitable.

Ressortez et allez à la porte B. Franchissez les piques, la hache, les piques, la hache, les piques, la hache, les piques activées par pression au sol, la barrière, les piques activées par pression au sol, la barrière, les piques ET la hache, la barrière et le serpent afin d'atteindre la porte trappe (ouf!!)

Passez par le second corridor et allez à droite (n'allez surtout pas à gauche!!). Évitez la hache, les trois piques, la barrière, la hache activée par pression au sol, les deux piques, d'autre piques activées par pression, les deux piques finals et FINALEMENT vous serez à l'intérieur du sanctuaire. Maintenant les choses se compliquent !!!

Il y a une façon très simple et une façon très difficile de terminer ce tableau. La plus dure est de laisser l'oeil bleu dans le corridor A. Tuez les deux Egyptiens et ramassez la croix, utilisez la, et allez vers la croix scintillante sur le mur. Ceci ramènera votre niveau d'énergie. Allez à gauche dans la première chambre du haut. Tuez l'Egyptien tenant la baguette. Tapez dans la grande jarre et prenez la première Jarre Canopic. Descendez dans la chambre d'en bas et allez à gauche, le long des

TOUS

haut côté gauche= l'argemée haut côté droit= la bleue bas côté droit = celle en or

Maintenant allez à droite et, lorsque la dernière porte du sarcophage s'est refermée, vous pourrez entrer dans le côté droit de la chambre. Courrez vers le masque et attendez un moment; Il lancera un rayon de lumière sur le sarcophage. Vous pourrez alors voler. Tirez dans l'oeil du masque plusieurs fois afin de le détruire mais prenez garde d'éviter les petites et grandes boules de feu.

4ème tableau :

LE CONFLIT FINAL

Les choses se compliquent ici ENORMEMENT. Tout ce que vous avez à faire est de tirer sur tout ce qui bouge et de ramasser tous les joyaux que vous verrez afin d'obtenir de l'énergie; A la fin se trouvent deux gros types : tuez celui de droite en même temps que vous évitez les boules de feu. Face à Dameron, vous devrez utiliser l'arme spéciale qui vous aura été remise au préalable.

Tirez sur les crânes se trouvant sur sa tête plusieurs fois afin de vous en débarrasser à tout jamais. GENIAL! Maintenant sautez la Terre, son histoire, et ses mythes. Maintenant lisez le message final qui vous est adressé; BIEN JOUE!!!

10 REM Choix du level sur MYTH version 87

- 20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 REM PFFFFFTTTT... BONNE CHANCE
40 MEMORY 66FFFHODE 1:BOHDER AS-L=140:INK 0,0
50 FOR N=6495 TO 6478 READ AS=VAL\*(E\*+AS)
60 B=H-1:IF B<14 THEN GOTO 90
70 IF B<8-A THEN PRINT"ERRER LIGNE",L:END
80 S=0:B=0:N=1:L=L+10:GOTO 100
90 S=S+A\*255\*(S+A\*255):POKE N,A
100 NEXT:INPUT"LEVEL DE DEPART (2-4) ":L:INK 2,24
110 IF L=3 THEN POKE 8A7A0,61A
120 IF L=4 THEN POKE 8A7A0,628
130 PRINT"INSERER VOTRE ORIGINAL...":CALL 8B86
140 CLS:INK 3,0:INK 1,15:LOAD"1",570009:CALL 8A7A0
150 DATA 06 5E 8E ED 79 DD 77 00 DD 2B 18 F9 31 56
160 DATA 08 FE 01 06 7F 3E 10 ED 79 3E 54 ED 79 30
170 DATA D9 1E1 D9 D9 D9 D9 D9 D9 D9 D9 D9 D9 D9 D9 D9
180 DATA C8 06 F5 06 78 A5 86 80 3E F5 06 7F 3E 1E
190 DATA 10 ED 79 3F 4F 09 7D 3C 0E 0F 6F 5F
200 DATA 20 D9 17 ED 79 37 C9 30 20 FD A7 24 C8 69
210 DATA 06 F5 06 78 A5 86 80 28 F5 06 7F 3E 10 65
220 DATA ED 79 3F 4F 1F 3E 2A 17 ED 79 37 C9 66
230 DATA 06 F6 3E 10 ED 79 D9 E5 2E 00 D9 21 A5 44
240 DATA A4 E5 06 F5 06 78 A5 86 80 AF CD C0 A4 30 07
250 DATA FB 21 15 04 10 FE 2B 7C B5 20 F9 3E 0A 05
260 DATA CD C0 A4 30 0A 26 C4 3E 1C CD C0 A4 30 F6
270 DATA E1 3E DA BC 38 FD 31 C1 06 CD A4 5B
280 DATA 10 1E 0E 8C 3E 10 ED 79 37 C9 66 58 18
290 DATA 00 26 C4 3E 1C CD C0 A4 30 BE 3E D7 BC 3A
300 DATA 30 DD 2C 2D EF 26 78 3E 1C CD C0 A4 30 9E
310 DATA AD 3E 1C CD C0 A4 30 A6 7C FE 30 08 93
320 DATA FE 30 0C 0F 23 FD 7E F5 20 CB 18 31
330 DATA C5 3E 0C 26 00 2E 08 3E 09 19 02 3E 09 96
340 DATA CB 06 A4 D0 3E 0B CD E6 A4 D0 3E 9F BC 38
350 DATA CB 15 26 00 12 93 A5 3E 1D DD C2 9E A4 B2
360 DATA 00 F8 26 A1 2E 01 FD 21 00 3E 3E 04 BC
370 DATA 18 17 3E 53 AD C6 A9 DD 77 00 DD 23 1B 50
380 DATA 26 A1 2E 01 3E 01 3E 01 18 02 3E 09 CD 94
390 DATA E6 A4 D0 3E 0B CD E6 A4 D0 3E 0C CB 57
400 DATA 15 26 A1 D2 D3 A5 08 AD 08 7A B3 20 CE 04

CPC

- 410 DATA C3 AA A4 3E 53 AD C6 A9 DD 77 00 DD 23 19
420 DATA 18 2E 02 3E 04 26 B3 CD 70 A6 00 FD 7E 79
430 DATA 04 B7 2E 5A 69 01 00 7E 00 00 FD 4E 74
440 DATA 06 FD 46 01 DD 21 00 DD 09 4D 3E 01 B7
450 DATA 2E 02 26 B3 CD 70 A6 D0 3E 7F BD 2B 03 66
460 DATA 32 F0 A6 2E 02 3E 08 3E 08 3E 70 A6 D0 0F
470 DATA ED 02 ED 56 03 69 01 05 00 DD 09 4D 79
480 DATA 7B 2E A1 2E 01 3E 01 C2 D5 A5 11 AA 5E
490 DATA A4 ED 53 F1 A5 11 D9 A5 D5 ED 5B 22 A7 F5
500 DATA C3 EA A4 3E 06 00 00 18 B6 3E CD 5E 66
510 DATA A4 3E 10 CD E6 A4 D0 3E 0C CB 15 26 FA
520 DATA B3 D2 6E A5 C9 CD 06 F5 21 00 80 86 FF 86
530 DATA C5 3E 00 4B 16 FF 06 F5 ED 78 B6 80 A9 B8
540 DATA 2B 50 1C 79 2F 86 80 AF 15 C2 92 A6 73 78
550 DATA 23 C1 10 ED 21 00 00 11 32 80 06 32 C5 BA
560 DATA 1A 06 00 AF 09 13 C1 10 F6 85 21 00 00 5B
570 DATA 11 CD 80 06 32 C5 1A 06 00 AF 09 13 C1 AA
580 DATA 10 F6 C1 7C B7 30 13 A7 ED 42 01 32 00 38
590 DATA A7 ED 42 D8 09 01 CD FF A7 ED 42 D0 C3 00
600 DATA 32 F0 A6 C9 00 C3 A1 A6 00 1E 2A 28 D0
610 DATA 22 9E A4 21 00 80 E3 AF 2C 00 80 00 80 07
620 DATA 05 80 40 00 0A 00 0A 00 02 FF 3D 00 B0 70
630 DATA 00 40 FF 37 80 00 00 13 00 80 16 DD 03 62
640 DATA 11 BB 00 CD 84 A6 01 88 FD 49 3A 00 A4
650 DATA 00 FE F3 CA 9E A4 DD 21 00 0A 21 00 C9 8E
660 DATA 06 07 11 00 08 C5 19 30 04 01 50 C9 00 15
670 DATA DD 75 00 DD 74 01 DD 36 04 AF 09 13 C1 A3
680 DATA 00 DD 36 04 80 DD 23 DD 23 DD 23 0C
690 DATA DD 23 C1 10 D9 ED 51 D1 21 F5 A5 01 2D 2E
700 DATA 00 00 09 21 07 A7 11 80 BE 01 29 00 ED 88
710 DATA B0 C3 80 BE 31 8B B8 DD 21 00 C0 11 4F DD
720 DATA 00 21 F3 A5 22 1 F3 A5 CD 06 A5 3E 18 32 7E
730 DATA 40 3E 3E 0C 32 1 F3 A5 CD 06 A5 3E 18 32 7E
740 DATA 00 00 C3 1F B1 21 BE A7 11 83 AF 01 DD F0
750 DATA 00 DD B0 F3 C3 24 A7 00 80 F3 A5 00 02
760 DATA 16 2C 00 80 B8 A5 01 80 80 F3 A5 00 0F 3D
770 DATA 80 00 7E FF 80 00 00 DD FF 12 80 00 00 6F
780 DATA 5A 00 80 00 0F 0B 00 82 00 00 00 00 75

Ça y est, à peine était-il sorti que notre plus fidèle lecteur s'est jeté dessus et là vaincu en une semaine! J'ai l'honneur de vous présenter Eric AUJAN, l'auteur de cette super-solution.

#### Partie 1:

Cette partie se déroule uniquement sur Scabb. Il vous faut débarrasser les habitants de Largo qui leur impose un embargo insupportable. Prenez le panneau, vous obtenez une pelle, traversez ensuite le pont, là Largo vous soulève de toutes vos richesses. Allez chez Wally (2ème bateau au fond) et prenez une feuille de papier blanche et son monocle pendant qu'il se frotte les yeux. Allez au bar (bateau au premier plan), parlez avec le commerçant puis récupérez le crachat de Largo avec la feuille de papier. Sortez et revenez dans le bar par la fenêtre. Dans la cuisine, prenez le couteau. Allez à l'hôtel (bateau de droite) et coupez la corde du crocodile, ensuite regardez son bol et prenez-y des croquettes. Allez ensuite à la blanchisserie (bateau au fond à gauche), prenez le seau (demandez au pirate s'il lui appartient, il dira non), allez ensuite à la plage et prenez le bâton. Allez au cimetière, tout au fond, et creusez la tombe pour prendre l'os. Après, allez au marais et prenez de la boue dans le seau, puis montez dans le cerucuel et allez chez la magicienne vaudou. Dans la première salle, prenez la ficelle près de la tête de mort, allez dans la deuxième salle à droite et parlez à la sorcière qui accepte de vous faire une poupée de Largo si vous lui fournissez les ingrédients. Donnez-lui déjà le crachat et l'os. Retournez en ville et allez à l'hôtel, dans la chambre de Largo. Là, prenez la perquette et mettez le seau sur la porte une fois fermée. Après la scène animée, allez à la blanchisserie, puis retournez chez Largo et fermez la porte. Prenez le ticket et allez chercher le lingé. Profitez-en pour ouvrir la boîte (toujours à la blanchisserie), pour y mettre les croquettes de fromage, bloquer l'ouverture avec le bâton, l'attacher à la ficelle que vous n'avez plus qu'à tirer pour capturer le rat et l'ajouter à votre inventaire. Retournez maintenant au marais et donnez les ingrédients à la magicienne qui en fera une poupée. Utilisez-la dans la chambre de Largo avec les aiguilles. Voilà, il ne vous reste plus qu'à trouver un bateau pour quitter l'île; pour cela, allez aux cuisines et mettez le rat dans la soupe, allez ensuite au bar et commandez à manger. Le cuisinier est viré et vous pouvez alors prendre sa place et gagner la coquette somme de 450 francs. Allez à l'embarcadere et donnez au capitaine le monocle de Wally ainsi que l'argent. Ça y est, vous pouvez enfin quitter l'île à la recherche de Big Whoop.

#### Partie 2

Cette longue partie consiste à rassembler les différentes parties de la carte du trésor (il y en a 4).

Dans le bateau, prenez le dessin de perroquet. Allez d'abord sur Phatt. Vous êtes emmené en prison. Là, soulevez le matelas, prenez le bâton, utilisez-le avec le tibia du squelette et donnez ce dernier au chien. Prenez la

avec la statue grotesque, puis entrez à nouveau, allez vers la gauche et appuyez sur la brique brûlée. Dans la cave, prenez la carte et sortez par le trou. Deuxième morceau! Allez chez le gouverneur de Phatt et remplissez le livre sur son lit par celui que vous avez pris au hasard à la bibliothèque. Allez sur Booty au concours de crachat, utilisez la corne et pendant que l'arbitre n'est pas là, déplacez les drapeaux. Buvez avec la paille la boisson verte et crachez en sélectionnant les "phrases" dans l'ordre jusqu'à ce que vous gagniez (cela devrait prendre plusieurs essais). L'arbitre vous donnera alors un trophée qu'il vous faut vendre chez le marchand d'antiquités. Les 6000 francs recueillis vous serviront à louer un bateau à la femme en face des pompes funèbres. Rendez-vous là où gît le bateau (les coordonnées sont dans le livre des désastres). Une fois sous l'eau, prenez la tête de singe et remontez avec l'encr. Allez à Booty et donnez la tête au marchand qui vous donnera en échange la troisième partie de la carte. Allez chez Stan, le vendeur de cerucuels et fermez le cerucuel qu'il vous montre en démonstration. Glouez-en le cou vert et prenez la clé de la crypte sur le mur. Il est possible de casser la caisse avec le marteau mais elle est vide. Allez au cimetière sur Scabb et ouvrez la porte du caveau avec la clé. Lisez le livre de citations pirates, notez la phrase de Rapp Scallion et cherchez-la sur les tombes à l'intérieur de la crypte. Ouvrez le cerucuel correspondant et prenez une poignée de cendres à l'intérieur. Allez chez la femme vaudou et prenez parmi les jarres du fond celle mentionnant l'indication "Ash-2-Life" ("les cendres raménées à la vie"). La femme vous appelle alors et vous parle. Donnez-lui les cendres et le livre de recettes. Retournez au cimetière et utilisez la poudre sur les cendres. Acceptez d'éteindre le gaz, prenez la clé et allez au restaurant désaffecté sur la plage. Là, entrez et éteignez le gaz. De retour au cimetière, vous obtenez le dernier morceau de carte. Allez alors chez Wally, donnez-lui la lentille et les bouts de carte. Il vous demandera un service pendant qu'il les rassemble. Allez chez la magicienne, prenez la potion d'amour et sortez. Entrez dans la caisse laissée sur la berge et préparez-vous à affronter la 3ème partie!

#### Partie 3:

Elle est très courte. Vous êtes amené par les démons-gers sur l'île de LeChuck. Marchez jusqu'au tunnel et engagez-vous dans celui-ci qui s'apparente à un labyrinthe: si vous vous trompez de chemin, vous revenez au début. Utilisez les 4 strophes du poème inscrit sur la feuille de papier visqueuse. Chaque strophe correspond à une statue à pousser pour révéler un passage secret. Il faut donc pousser les statues où les ossements sont disposés de la même manière que dans les parages. Vous arriverez ainsi devant une grande porte couverte de loquets et de serrures. OUVREZ-LA! Dans la salle du trône de LeChuck, prenez la clé de la prison pour aller libérer Wally. C'était un piège et vous êtes entraîné dans la salle de torture. Vous ne pouvez appa-

remment pas bouger mais il vous faut éteindre la bougie. Buvez avec la paille dans votre verre. Crachez ensuite deux fois sur le bouclier de droite. Dans la salle noire, allumez une allumette (elles se trouvent dans le sac contenant la potion d'amour). Vous êtes alors projeté sur l'île au trésor et par la même occasion dans la 4ème partie.

#### Partie 4:

Sur la plage, prenez le verre de Martini, le pied de biche et la bouteille. Cassez la bouteille avec la barre, remplissez le verre dans l'océan et utilisez-le avec l'appareil à dessaler. Ouvrez le baril avec le pied-de-biche, prenez le biscuit et donnez-le au perroquet qui vous indiquera une direction à prendre. Vous pouvez parler à Herrmann Toothrot mais ce n'est pas absolument nécessaire. Dans la jungle, allez d'abord vers la gauche jusqu'au sac pendu à l'arbre, frappez dedans avec la bouteille et récupérez la boîte de biscuits. Utilisez-la avec l'eau distillée, vous obtiendrez deux gâteaux. Allez vers la droite jusqu'au marais, prenez la corde (pas besoin de la couper avec quelque objet que ce soit) et ouvrez la boîte avec le pied-de-biche. Prenez la dynamite. Allez vers la droite jusqu'au dinosaure, donnez un autre biscuit au perroquet, allez vers le haut jusqu'au tas de pierres, donnez le dernier gâteau au perroquet et allez à droite. Creusez avec la pelle au niveau de la croix, puis utilisez le TNT préalablement allumé avec la dernière allumette. Dans le trou, utilisez la barre avec la corde et le grappin ainsi formé avec le plafond. Une fois la séquence animée passée, vous vous retrouvez dans le noir. Il faut chercher un interrupteur sur la droite de l'écran. Il est très petit et donc dur à trouver. LeChuck apparaît alors et vous envoie d'une pièce à l'autre avec sa poupée. A l'infirmerie, prenez la tête de votre père, les gants qui sont dans la poubelle et la seringue qui est dans le tiroir. Dans la réserve (celle avec les caisses), prenez une poupée, un ballon et si ça vous amuse une bouteille de bière. Dans l'autre réserve, remplissez les gants et le ballon d'hélium et utilisez la fente de la machine pour faire tomber une pièce. Attendez alors LeChuck et lorsqu'il se baisse pour ramasser la pièce, prenez-lui son slip. Dans le couloir du début, prenez l'EXTRAORDINAIRE TRESOR DE BIG WHOOP, dans l'ascenseur, utilisez le levier (vous devez avoir les gants et le ballon rempli) et montez, puis redescendez. Quand LeChuck arrive, remontez et prenez la barbe qui a été coincée dans la porte. Enfin, proposez-lui quand il arrive, et ce à n'importe quel endroit, le mouchoir de Stan. Vous avez recueilli tous les ingrédients pour faire une poupée vaudou de LeChuck. Pour cela, mettez dans le sac l'os, le slip, la barbe, le mouchoir et la poupée. Quand votre ennemi arrive, plantez la seringue dans la poupée, puis suivez votre adversaire. Parlez-lui et menacez-le de lui attacher la jambe. Après avoir découvert son vrai visage, vous aurez droit à l'incroyable fin de MONKEY ISLAND II.

## MUTANT ZONE

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, remplacez les octets 9 3 32 27 CD CD par 00 32 27 CD CD.

Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, remplacez les octets 93 32 28 CD CD par 00 32 28 CD CD.

**CPC**

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, faites: POKE &0997,0.

Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, faites: POKE &0954,0.

Pour avoir des vies infinies, tapez 'CHARLY' au clavier. Pour avoir de l'énergie infinie, tapez 'EGOS'.

**PC**

## MR DO RUN RUN

```
' Vies infinies pour MR DO RUN RUN
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 380 STEP 2
 READ a$
 DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
 sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H2B5569
 PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
-INP(2)
BSAVE "A:\MRDORUN.PRG",adr%,380
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,015A,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,0132,3F3C,0009,4E41
DATA DF3C,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DF3C,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DF3C,0000,0006,203C,0000
DATA 0258,223C,0000,0007,207C,0005,0000,6100,0080,66E8
DATA E189,D281,D1C1,7201,6100,0072,23FC,0000,0800,0000
DATA 0010,23FC,6000,0896,0005,006A,23FC,0001,BFEA,0005
DATA 0938,23FC,33FC,4AFC,0001,BFEA,23FC,0007,00EC,0001
DATA BFEE,23FC,4EF9,0007,0001,BFF2,4279,0001,BFF6,23FC
DATA 33FC,4E71,0000,0800,23FC,0001,C84E,0000,0804,23FC
DATA 4EF9,0001,0000,0808,33FC,C000,0000,080C,2F3C,0005
DATA 0000,4E75,48E7,7CE0,2600,2801,70FF,2003,80FC,000A
DATA 4840,7200,3200,5241,4840,0280,0000,00FF,2A00,740B
DATA 9481,B882,6C02,2404,6100,001C,6610,D682,9882,E18A
DATA E38A,D1C2,4A84,6ECA,7000,4CDF,073E,4A80,4E75,48E7
DATA 6080,3F02,4267,3F00,3F01,4267,42A7,2F08,3F3C,0008
DATA 4E4E,4FEF,0014,4A80,4CDF,0106,4E75,1B45,496E,7382
DATA 7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520
DATA 4D52,2044,4F20,5255,4E20,5255,4E00,0000,0002,1E00
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

**ST**

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 554, offset \$9c, les octets 60 00 00 22 à la place de 53 20 66 20

**AMIGA****PC**

## MUDS

```
10 'Beaucoup d'argent et caractéristiques à donf
15 ' pour la sauvegarde MUDS
20 'Par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK
30 OPEN "O",#1,"JOYSTICK.COM"
40 FOR I=1 TO 124
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT I
90 IF C<>12941 THEN SYSTEM
100 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":CLOSE
#1:KILL"JOYSTICK.COM":END
110 DATA EB,13,6D,75,64,73,2E,6D,73,73,00,FF,FF,FF,FF,FF
120 DATA FF,FF,FF,FF,07,B8,01,3D,BA,02,01,CD,21,89,C3,B8
130 DATA 00,42,B9,00,00,BA,17,00,CD,21,B4,40,B9,03,00,BA
140 DATA 12,01,CD,21,BA,86,00,E8,2F,00,BA,9F,00,E8,29,00
150 DATA BA,B8,00,E8,23,00,BA,D1,00,E8,1D,00,BA,EA,00,E8
160 DATA 17,00,BA,03,01,E8,11,00,BA,1C,01,E8,0B,00,BA,35
170 DATA 01,E8,05,00,B8,00,4C,CD,21,B8,00,42,B9,00,00,CD
180 DATA 21,B4,40,B9,07,00,BA,0B,01,CD,21,C3
```

Editez votre sauvegarde avec un éditeur de secteurs:

offset 23 : mettez FF FF 07

offsets 134, 159, 184, 209, 234, 259, 284, 309 : mettez FF FF FF FF FF FF FF.

BLOCK EDITOR V1.0

```
' Mr DO RUN RUN Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 448284 ,"Mr DO RUN RUN",1,"vies illimitées"
sum:
DATA 0001,0,6d500,b6,2,4e,71,53,51,*
```

**AMIGA****AMIGA**

## MUNSTERS

```
' VIES INFINIES POUR THE MUNSTERS
' PAR S. DEMANET POUR JOYSTICK
' A TAPER EN GFA 3.0
,
DIM c%(256)
c=VARPTR(c%(0))
FOR i=0 TO 220 STEP 4
 READ a$
 LPOKE i+c,VAL("&H"+a$)
NEXT i
CALL c
DATA 41FA0018,43F90006,000045FA,00CE12D8,B5C866FA
DATA 4EF90006,00002C78
DATA 000441FA,002E2D48,002E41EE,00227016,4281D258
DATA 51C8FFFC,46413D41
DATA 00520839,000400BF,E00166F6,21FC00FC,00020080
DATA 4E4048E7,00822C78
DATA 000442AE,002E41FA,0012216E,FE3A0002,2D48FE3A
DATA 4CDF4100,4E754EB9
DATA 544F4E49,0C94444F,53006618,2D7AFFF2,FE3A41FA
DATA 00122948,015A397C
DATA 4EF90158,4EEC000C,4E754DF8,4000303C,6004323C
DATA 600641F9,0000C000
DATA 314004DC,314004F4,314004FC,31400532,314006BE
DATA 314006B8,31400748
DATA 314007D6,314008E4,31410562,3141058A,314105BA
DATA 4ED60000,4A4F5953
```

# N

## NARCO POLICE

```
10 REM Vies infinies sur NARCO POLICE version Dk
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A029:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3033 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
80 CALL &BB06:MODE 1:CALL &A000
90 DATA 21,1F,A0,11,58,03,01,40,00,ED,B0,21,00,01
100 DATA 1E,00,53,0E,41,DF,26,A0,21,58,03,22,35,01
110 DATA C3,00,01,AF,32,7A,6F,C3,6D,63,66,C6,07,00
```

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 92 54 3D 32 par 3A 92 54 00 32, ou bien allez en piste 21, secteur &18, a l'adresse &019E, ou vous remplacez le 3D par un 00.

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &6F7A,0 pendant le jeu (pas pendant la sélection des options).

ST

```
FAST EDITEUR V1.0
' Mega Trainer à NARCO POLICE par Antonio SIMOES
DATA "NARCO POLICE", "A:\AUTO\A.PRG"
DATA "NRJ infinie 1", &H568E, &H0479000C, &H04790000
DATA "NRJ infinie 2", &H5698, &H53790000, &H60040000
DATA "NRJ infinie 3", &H56A8, &H53790000, &H60040000
DATA "Vies infinies ", &H0D74, &H53790000, &H60040000
DATA "Kits infinies ", &H0FC8, &H53790000, &H60040000
DATA "Mis 1 infinies ", &H582E, &H53790000, &H60040000
DATA "Mis 2 infinies ", &H5810, &H53790000, &H60040000
DATA "Mis 3 infinies ", &H57F2, &H53790000, &H60040000
DATA "FIN"
```

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 5379 0000 66E6 6F10 et remplacez-les par 6004 0000 66E6 6F10. Ou allez à l'offset \$5698. Toujours pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 5379 0000 66E6 6E0E et remplacez-les par 6004 0000 66E6 6E0E. Ou allez à l'offset \$56A8.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 0000 6700 5279 et remplacez-les par 6004 0000 6700 5279. Ou allez à l'offset \$0D74.

Pour avoir des kits médicaux infinies, recherchez les octets 5379 0000 6704 33FC et remplacez-les par 6004 0000 6704 33FC. Ou allez à l'offset \$0FC8.

ST

Pour avoir des missiles (1) infinies, recherchez les octets 5379 0000 66D8 41F9 et remplacez-les par 6004 0000 66D8 41F9. Ou allez à l'offset \$582E.

Pour avoir des missiles (2) infinies, recherchez les octets 5379 0000 66DA 41F9 et remplacez-les par 6004 0000 66DA 41F9. Ou allez à l'offset \$5810.

Pour avoir des missiles (3) infinies, recherchez les octets 5379 0000 66DC 41F9 et remplacez-les par 6004 0000 66DC 41F9. Ou allez à l'offset \$57F2.

## NARCO

Pour avoir des crédits infinis, allez à la piste 22, secteur 82, adresse 126 et remplacez le 27 par 5C.

Pour choisir votre mission, allez à la piste 22, secteur 82, adresse 0CB et remplacez le 00 par votre mission (entre 0 et 6).

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 92 30 04 AF par 00 30 04 AF.

Pour avoir des balles infinies, remplacez les octets 7E 15 3D par 7E 15 00.

Pour avoir des missiles infinis, remplacez les octets 17 A7 C8 3D par 17 A7 C8 00.

Pour choisir la mission de départ, remplacez les octets 31 32 19 3E 00 par 31 32 19 3E XX, avec XX compris entre 0 et 6.

### CPC

Pour avoir des crédits infinis : POKE &1126,&3C

Pour avoir de l'énergie infinie, faites: POKE &6290,0.

Pour avoir des balles infinies, faites: POKE &3E9D,0.

Pour avoir des missiles infinis, faites: POKE &3EC2,0.

Pour choisir la mission de départ, faites: POKE &10CB,XX (XX entre 0 et 6).

## NAVY MOVES

Pour la deuxième partie de ce jeu:

Allez à droite, descendez à l'ascenseur, tuez l'officier, allez sur son corps, prenez les codes, notez-les, remplacez à l'ascenseur, passez la porte à droite, cherchez l'officier, tuez-le, allez sur son corps, prenez les codes, notez-les, revenez à la porte, passez-la, montez à l'ascenseur, allez à droite, descendez l'ascenseur à droite, descendez l'autre, allez à droite, montez l'ascenseur, passez la porte, descendez l'ascenseur, allez à gauche, montez l'ascenseur, passez la porte, allez à droite, tuez le capitaine, prenez la trousses de pharmacie, allez à gauche, montez l'ascenseur, allez à droite, descendez l'ascenseur, passez la porte à droite, passez la porte à droite, passez la porte à gauche, montez l'ascenseur, allez à droite, descendez l'ascenseur, allez à gauche, tuez l'officier, prenez la boîte de pharmacie, allez sur l'ordinateur à gauche, tapez 'OPEN', puis le premier code que vous avez noté, tapez 'END'. Allez complètement à gauche la bombe se placera automatiquement, allez à droite retournez sur l'ordinateur, tapez 'STOP MOTOR' puis le second code que vous avez noté, tapez 'TRANSMIT' puis le troisième code que vous avez noté, tapez 'OABERBYAMD', tapez 'END'. Allez à droite, montez l'ascenseur, montez l'ascenseur à gauche, montez l'ascenseur à gauche, montez l'ascenseur à droite, allez à droite, montez l'ascenseur dans un autre mini sous-marin.

### TOUS

THE END

## NARC

```

16 REM crédits infinis, choix du niveau sur NARC
20 REM (C) MAX & JOYSTICK - version DISK
30 MODE 1:FOR A=100 TO 1218:READ A$
40 B=VAL("E+A$"):POKE A,B:C=B-8:NEXT A
50 IF C=31772 THEN PRINT"DATA ERROR 1":END
60 PRINT1 - METTRE LA BIDOUILLE"
70 INPUT2 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 A=247:IF B=2 THEN M=0:GOTO 110
90 INPUT"QUELLE MISSION (1-6) ?":M
100 V=43C:M=M-1:IF M=0 OR M=5 THEN 90
110 PRINT"Insérez votre original. DEPROTEGE"
120 PRINT"et appuyez sur une touche":CALL B966
130 POKE &A000,V:POKE &A001,M:CALL &1000:RUN"DISC
140 DATA 21,00,10,11,00,16,02,82,DF,26,A1,3A,00,0A
150 DATA 32,26,11,3A,01,0A,32,CB,10,DF,29,A1,21,FF
160 DATA AB,11,40,06,07,CD,BC,C3,3C,00,07,3F
170 DATA C0,0F,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

### CPC

```

10 REM Energie et munitions infinies
20 REM Et Choix de la mission de départ
30 REM sur NARC Version Disk
40 REM Par Carole & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY 49FFF:FOR P=6A580 TO &A604
60 READ A$:A=VAL("E+A$")
70 POKE P,A:CHK=C+A:NEXT A
80 IF CHK=&433D THEN 90 ELSE GOTO 100
90 PRINT"Erreur dans les datas 1":END
100 MODE 1:PRINT1 > Partie normale:PRINT
110 PRINT2 > Cheat mode:PRINT
120 INPUT"Choix "/:CHK=2 OR CHK=1 THEN 120
130 IF CHK=2 THEN 150
140 POKE &A5F3,&D:POKE &A5FB,&92
150 PRINT:INPUT"Mission de départ (1 à 7) ":Miss
160 IF Miss=7 OR Miss=1 THEN 150
170 POKE &A600,Miss-1:MODE 1
180 PRINT"Insérez face B de l'original de NARC
190 PRINT"(Protection ouverte)...
200 CALL &B818:CALL &A586
210 MODE 1:PRINT"Insérez la face A de l'original
220 PRINT"(Protection ouverte)...
230 CALL &B818:CALL &A592:POKE &A8A6,0
240 POKE &A817,0:RUN"disc
250 DATA 66,06,07,AE,C6,07,11,00,05,02,84,21,00,98
260 DATA D5,C5,E5,DF,80,A5,11,00,07,02,82,21,00,92
270 DATA D5,C5,E5,DF,80,A5,CD,F2,A5,81,C1,DI,DF,83
280 DATA A5,81,C1,DI,DF,83,A5,C9,11,00,11,05,84,21
290 DATA 00,30,D5,C5,E5,DF,80,A5,11,00,13,02,82,21
300 DATA 00,32,D5,C5,E5,DF,80,A5,11,00,16,02,82,21
310 DATA 00,34,D5,C5,E5,DF,80,A5,CD,F2,A5,81,C1,DI
320 DATA DF,83,A5,81,C1,DI,DF,83,A5,81,C1,DI,DF,83
330 DATA A5,C9,3E,00,32,6B,91,32,90,91,3E,00,32,5E
340 DATA 93,3E,00,32,CB,94,C9

```

N.A.R.C. Trainer ; JOYSTICK (C) 1990

```

DATA 741727,"NARC",1,"Les Vies Illimitées"
sum:
DATA 0001,0,05:5000,00c00,01,4a,53,"

```

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$5a8, offset \$c0, l'octet 4a à la place de 53

Pour avoir des vies infinies, au premier écran de jeu tuez le monstre d'en bas et avant qu'il grotte en bleu, rentrez lui dedans!

## NAVY SEALS

Pour avoir des vies infinies, tapez dans la table des High-Scores 'PSBOYS'.

Pour être en cheat mode tapez 'WOZZIE' puis RETURN puis sur la touche 'W'

### PISTE EDITEUR V1.1

```

' Lance-flammes, roquettes, temps et vies infinis
' pour NAVY SEALS par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1

```

### ST

```

DATA *VIES 1*,0,0,2,4668,4H4EF90000,4H31FC6004
DATA *VIES 2*,0,0,2,486C,4H14000000,4H2F3431FC
DATA *VIES 3*,0,0,2,4H70,4H00000000,4H6042F3A
DATA *VIES 4*,0,0,2,4H74,4H00000000,4H31FC6042
DATA *VIES 5*,0,0,2,4H78,4H00000000,4H60584278
DATA *VIES 6*,0,0,2,4H7C,4H00000000,4H6064278
DATA *VIES 7*,0,0,2,4H80,4H00000000,4H0042E78
DATA *VIES 8*,0,0,2,4H84,4H00000000,4H14000000
DATA *FIN*

```

Pour avoir des missiles, des roquettes, du temps et des vies infinis, recherchez les octets 4E9F 0000 1400 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 et remplacez-les par 31FC 6004 2F3A 31FC 6004 2F9A 31FC 6042 6058 4278 4060 4278 40A2 4E9F 1400.

### ST

Vous rendez-vous à la piste 0, secteur 2, offset \$68.

Vies, Temps, munitions lance-flammes et roquettes infinis pour NAVY SEALS

```

' par A. SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 299 STEP 2
 READ A$
 DPOKE adr%+i%,VAL("EH"+A$)
sum=sum+VAL("EH"+A$)
NEXT i%
IF sum=>4H1E778C
 PRINT "Erreur dans les datas"
END
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"

```

### ST

```

BEAVE "A:NAVYSEAL.PRG",adr%,239
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,0108,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,4875,0000,008E,33FC,0009,4E41
DATA 2FEC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFCC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,454E,DFCC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4257,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0002,0000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFCC,0000,0014,23FC,0000,0000,CA00,0000
DATA 0432,23FC,0000,0800,0000,0010,33FC,4A7C,0002,0036
DATA 227C,0000,0800,207C,0000,00B4,2E3C,0000,0064,1208
DATA 51CF,2F6C,4E99,0002,0000,1B45,496E,7382,7265,7A20
DATA 6C61,2064,6973,7175,6574,7485,2064,6548,4844,5659
DATA 2853,4541,4C53,2100,23FC,31FC,6004,4E99,0000,CA00,23FC
DATA 31FC,6042,0000,CA74,23FC,6058,4278,2F9A,0000,CA70,23FC
DATA 40A2,4278,0000,CA7C,23FC,4060,4E99,0000,CA80,33FC
DATA 1400,0000,CA84,4E99,0000,CA00,0002,1E58,0000

```

Large grid containing French-English word pairs for TOUS and NEVERMIND sections. Columns include French words, English translations, and other numerical/alphabetic codes.

Voici tous les codes:

- List of 146 alphanumeric codes corresponding to the words in the table above.



Dans ce soft, sachez que le tableau 2.1 à une chambre secrète de téléportation. Lorsque vous atteignez la fin du tableau, ne libérez pas votre camarade. Au dessus se trouve une chambre avec deux concubines à l'intérieur. Tirez alors de gauche à droite, au centre de la chambre. Une roue en feu devrait apparaître, entrez à l'intérieur et vous serez téléporté au tableau 3.4. Sachez de plus que vous aurez besoin de trouver un ballon quelque part afin de pouvoir entrer dans cette chambre.

**P**our franchir la pieuvre géante à la fin des tableaux 2.4

Restez à l'entrée de la chambre dans laquelle se trouve ce monstre et tirez plusieurs fois vers la droite. Un téléporteur apparaîtra alors, qui vous mènera au début du tableau 3.1., en évitant complètement la pieuvre mortelle!

### AMIGA

**TABLEAU 1.1:** A la fin de ce tableau se trouvent trois plates-formes. Placez vous sur la plus haute et faites feu à gauche tout en sautant. Un (téléporteur) apparaîtra alors.

**TABLEAU 1.2:** Sautez deux tableaux au début et tirez à gauche afin d'obtenir un autre téléporteur.

**TABLEAU 1.3:** Procurez vous un ballon, allez en haut et à droite, puis en bas, en restant à côté du mur de gauche.

**TABLEAU 1.4:** Passez dans l'eau et en haut jusqu'à atteindre une plate-forme munie de deux lettres. Allez alors à gauche tout en tirant afin de déclencher l'ouverture d'un autre téléporteur.

**C**hargez le jeu et attendez que la page proposant de redéfinir les touches du clavier et d'inhiber la musique apparaisse. Puis tapez doucement le mot "FLUFFY". Si vous avez bien tapé ce mot l'ordinateur affichera en rouge le mot "CHEAT" en bas de l'écran. Vous aurez des vies infinies et vous pourrez changer de tableau en appuyant sur la touche "RETURN".

### CPC

**P**our avoir les vies infinies, faire POKE &7E07.&18.

### ST

## NEVERMIND

**P**our bloquer le temps, rechercher les octets 5300 1140 0003 B03C et remplacez-les par 4E71 1140 0003 B03C

**P**our avoir le cheat mode et une infinité de kiwis il faut taper: "FLUFFY KIWIS", et maintenant presser la touche "DELETE" puis sur "M".

**A** la fin du niveau 2-1 au lieu de libérer madame Akivi qui est prisonnière, passez par dessus (avec un ballon) et vous apercevrez un passage sur la droite de l'écran. Prenez-le, il vous conduit dans une petite salle. Tirez vers la droite, un passage apparaîtra pour vous emmener au niveau 3-4.

### ST

**D**ans ce jeu il y a des passages secrets qui mènent à des endroits différents:

Niveau 1. 1 : Quand vous arrivez vers le kiwi à déléver, montez jusqu'à la dernière plate-forme puis sautez et tirez. Alors, le passage s'ouvrira.

Niveau 1. 2 : Au début, montez sur les deux premières plates-formes et tirez.

Niveau 1. 3 : Prenez le ballon d'un ours puis montez et allez à droite. Se laisser tomber en longeant le mur et en tirant. Alors, s'ouvrira un passage.

Niveau 1. 4 : Après avoir pris le passage du 1. 1, vous arrivez aux lettres N et D. Allez vers la gauche et tirez.

Niveau 2. 1 : Après avoir pris un ballon, descendez jusqu'au kiwi et remontez juste avant, prenez les escaliers, il y aura deux fruits. Tirez dans ces fruits.

Niveau 2. 2 : Montez puis allez jusqu'à la porte d'où sortent les ours, tuez-les puis tirez vers la droite.

Niveau 2. 3 : Quand vous êtes dans l'eau, allez vers la caisse qui contient des pointes et tirez dedans. Il y aura un passage.

Niveau 4. 1 : Arrivé aux lettres, il faut absolument une autre arme que les flèches, montez au-dessus des lettres et tirez. Il y aura un passage.

Niveau 4. 4 : Avant d'arriver, délivrez le kiwi. Dessous il y a une petite planque, tirez et le passage s'ouvrira.

### ST

## NIGHT DOWN

**P**our avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteurs et recherchez dans le fichier "OB" les octets 53 79 00 06 50 42 et remplacez-les par 4E 71 4E 71. Offset=\$1766.

## NO EXIT

**P**our avoir les transformations illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$54A, offset \$2C, l'octet 2C à la place de 53 et recalculer le checksum de secteur.

### AMIGA

**BLOCK EDITOR V1.0**

• NO EXIT Trainer ; JOYSTICK (C) 1998

DATA 862764,"NO EXIT",1,"Transformations illim."

sum:

DATA 0002,0,69400,2C,1

DATA 4A,53,0,69400,14,1,AA,AL,\*

**P**our avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 30 06 DD 7E 20 91 par 30 06 DD 7E 20 00.

**P**our avoir du temps infini, remplacez les octets 3D CC E9 9B par B7 CC E9 9B.

**P**our avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &0357, 0.

**P**our avoir du temps infini, faites:

POKE &9BE1, &B7.

### CPC

10 REM Energie et temps infinis

20 REM Sur NO EXIT Version Disk

30 REM Par Caroline & Nicolas - (C) JOYSTICK

40 REMOBY &6000:MODE 1

50 PRINT "1 > Mettre la bidouille

60 PRINT "2 > Entrer la bidouille

70 INPUT "Choix ",ch:IF ch=1 OR ch=2 THEN 70

80 PRINT "Insérer l'original de NO EXIT..."

90 PRINT "(Protection ouverte)":CALL &B18

100 AS="comuter.bin":BS="main.bin"

110 LOAD &:E6100:LOAD B\$

120 IF ch=1 THEN B=0:C=&B7 E6E8 B=&91:C=&3D

130 POKE &6337,B:POKE &9BE1,C:ERA,AS:ERA,B\$

140 SAVE AS,B:&6300:&230:SAVE B\$,B,&E200,&1C11

150 RUN:"noexit"

**P**our avoir de l'énergie infinie et qu'à chaque fois que l'ordinateur frappe ça soit lui qui trinque, recherchez dans le fichier "A:AUTO\LOADER.PRG" les octets 9179 0001 A62A 4A79 et remplacez-les par 9179 0001 A59C 4A79. Ou rendez-vous à l'offset \$213A.

### ST

• Energie infinie à NO EXIT

• par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX

(Quand l'ordinateur frappe,

il perd son énergie!)

DATA "NO EXIT", "A:AUTO\LOADER.PRG"

DATA "NJ Infinite", &E213C, &E001A62A, &E0001A59C

DATA "FIN"

## AMIGA NINJA REMIX II

**BLOCK EDITOR V1.0**

• NINJA REMIX II Trainer (listing 1)

• Activer ce listing sur l'original

DATA 1543,"NINJA REMIX",1,"Vies illimitées"

sum:

DATA 0002,0,00000000,0000004,0004,44,35,10,&F,40,95

DATA &0,3E,0,00000000,0000156,0002,01,50,04,00,\*

• Attention il faut insérer une disquette

formatée dans le lecteur df0: et activer ce

listing Une fois les deux listings activés.

• Placer la disquette formatée dans le lecteur

df0: et booter la (il y a un Gourou Normal!!!!).

• Après cela placer la disquette Ninja Remix

**BLOCK EDITOR V1.0**

• NINJA REMIX II Trainer (c) Joystick 1991

DATA 9672,"NINJA REMIX",1,"NINJA REMIX II 2ème partie"

sum:

DATA 0002,0,00000000,00000000,0044,44,4F,53,00,AA

DATA &B,7F,42,00,00,03,70

DATA 41,FA,00,10,43,FB,01,50,20,3C,00,00,01,00,12

DATA D8 51,C8,FF,FC,AE,75

DATA 00 FC,02,08,21,FC,00,00,01,5C,04,70,4B,FB,04

DATA 00,21,FC,AE,71,AE,71

DATA 13,3A,31,FC,4E,71,13,3E,4E,FB,10,1C

DATA 44,4E,53,00,44,4E,53,00,44,4E,53,00,44,4E,53

DATA 00,44,4E,53,00,44,4E

DATA 53,00,44,4E,53,00,44,4E,53,00,44,4E,53,00,44

DATA 4E,53,00,44,4E,53,00

DATA 44,4E,53,00,44,4E,53,00,44,4E,53,00,44,4E,53

DATA 00,44,4E,53,00,44,4E,53,00,\*

**M**unissez-vous d'une disquette vierge. Placer sur le secteur 0, a partir de l'offset 0, les octets suivants : 44, 4E, 53, 00, A4, A8, 7E, 42, 00, 00, 03, 70, 41, FA, 00, 10, 43, FB, 01, 50, 20, 3C, 00, 00, 01, 00, 12, D8, 51, C8, FF, FC, AE, 75, 00, FC, 02, 08, 21, FC, 00, 00, 01, 5C, 04, 70, 4B, FB, 04, 00, 21, FC, AE, 71, AE, 71, 13, 3A, 31, 4E, FB, 04, 00, 21, FC, AE, 71, AE, 71, 13, 3A, 31, FC, 4E, 71, 13, 3E, 4E, FB, 10, 1C. Puis prenez le disk 1 de NINJA REMIX et remplacez sur le secteur 0, piste 0 :

les octets 04, 00 (Offset \$156 et \$157) par 01 et 50, les octets ac, 3f (Offset 3 et 4) par b0, ef. Chaque fois que vous voudrez jouer avec NINJA REMIX II placer la disquette vierge dans le drive attendez le Gourou puis insérer le Disk A du jeu.

## AMIGA

## NEBULUS II

**A** taper pendant la page de présentation.

Code d'accès pour le niveau 2:

ICEHOUSE

Niveau 4:

LOVEANDLOVE

Niveau 6:

GREENTREES





## NORD ET SUD

Lors des batailles, si le décor le permet avec votre canon détruisez le pont, vos adversaires tomberont dans l'eau et vous aurez plus de chances de vaincre.

**AMIGA**

Mettez l'année 1863 et vous disposerez de 4 hommes, ce qui est nettement plus facile. Si vous choisissez l'option bateau procurez-vous le port à tous prix pendant le jeu et vous aurez des cargaisons de six hommes régulièrement. Attention dès que vous avez un homme et trois boulets à côté, le bateau ne livrera plus, déplacez-le! Ne prenez surtout pas l'option indien, ils vous attaquent!!!

Pendant une bataille, il est plus favorable d'utiliser le clavier car le canon peut se déplacer tout en gardant sa charge, ce qui n'est pas le cas quand vous jouez avec le joystick.

**ST**

Lors du choix des options pour mettre toutes les chances de votre côté, il vous faut ne pas prendre l'Indien car si vous allez dans son territoire (Iowa, Oklahoma, Kansas) avec plus de deux canons ou si vous restez trop longtemps sur son territoire, il vous tue. De plus, le mexicain fait la même chose si vous êtes sur le sien (Texas). Il ne faut pas prendre le nuage car s'il reste trop longtemps sur vos territoires, ceux-ci deviennent des territoires ennemis. Si vous prenez le débarquement, il vous faut être en Caroline du Nord en avril, août et novembre et alors, vous aurez des réserves d'hommes, de chevaux et de canons. Les années les plus faciles sont dans l'ordre 1963, 1964, 1961, 1962.

## NINJA SPIRIT

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et remplacer au bloc 607, 268ème octet le chiffre 53 par 4a. Pour avoir le temps illimité, remplacer au bloc 628, 134ème octet le chiffre 53 par 4a.

**AMIGA**

BLOCK EDITOR V1.0

' NINJA SPIRIT Trainer ; JOYSTICK (C) 1990

DATA 633040,"Ninja Spirit",2,"vies

illimitées", "temps illimité"

sum:

DATA 1,0,4be00,10c,1,4a,53,1,0,4e800,86,1,4a,53,\*

10 REM Vies infinies sur NINJA SPIRIT version Disk

20 REM (C) JOYSTICK 1990

30 MEMORY &8FFF:MODE 1

40 FOR N=&A000 TO &A03F:READ A\$:A=VAL("&"+A\$)

50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT

60 IF SUM<>5156 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END

70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"

80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"

90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C

100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A009,1

110 PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"

120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM

130 DATA CD,21,A0,3E,4E,32,2E,A0,3E,00,A7,20,05,21

140 DATA 31,A0,18,03,21,38,A0,11,B2,91,01,07,00,ED

150 DATA B0,CD,21,A0,C9,1E,00,16,01,0E,11,21,00,90

160 DATA DF,2E,A0,C9,66,C6,07,3E,00,32,1D,52,00,00

170 DATA 01,7E,FA,3E,00,ED,79,00,00,00,00,00,00

**CPC**

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &521D,0.

**CPC**

Pour avoir être invulnérable tapez 'CONTROL' et 'F9'.

**ST**

**PC**

## NOBUNAGA'S AMBITION II

10 'Tout au max pour la sauveg. 1 Echigo pour NOBUNAGA'S AMBITION II

20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991

30 OPEN "O",#1,"NOBUN.COM"

40 FOR I=1 TO 104

50 READ A\$:B=VAL("&H"+A\$)

60 PRINT #1,CHR\$(B);

70 C=C+B

80 NEXT

90 IF C=9859 THEN SYSTEM

100 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":CLOSE

#1:KILL"NOBUN.COM":END

110 DATA EB,1F,00,73,61,76,65,64,61,74,61,2E,64,61,74,00

120 DATA E7,03,E7,03,E7,03,64,E7,03,E7,03,0F,27,64,E7,03

130 DATA 64,B8,01,3D,BA,03,01,CD,21,89,C3,B8,00,42,31,C9

140 DATA BA,2D,07,CD,21,B9,10,00,B4,40,BA,10,01,CD,21,BA

150 DATA 50,0D,E8,11,00,42,E8,0D,00,42,E8,09,00,42,E8,05

160 DATA 00,B8,00,4C,CD,21,31,C9,B8,00,42,CD,21,B9,01,00

170 DATA BA,20,01,B4,40,CD,21,C3

Ecrivez votre sauvegarde et mettez E7 03 E7 03 E7 03 64 E7 03 E7 03 0F 27 64 E7 à l'offset 1837 et 64 64 64 64 à l'offset 3408.

## NINJA COMMANDO

10 REM Vies infinies sur NINJA COMMANDO

20 REM Version K7.

30 BORDER 0:INK 0,0:OPENOUT"EH":MEMORY 499:CLS

40 LOAD"!0":POKE &83D1,0:CALL &8277

**CPC**

Pour avoir des vies infinies, remplacez-les octets 21 A2 7B 35 AF par 21 A2 7B 00 AF.



## ST OIL IMPERIUM

Pour avoir 9.999.999\$ dans ce jeu, dès que le jeu commence, ne faites aucune action et sauvegardez la partie sur votre disquette de sauvegarde. Prenez un éditeur de secteur et éditez la partie sauvegardée. Recherchez les octets : 004C 4B40 et remplacez les par les octets : 05F5 E0FF. Une fois cette manipulation effectuée, revenez au jeu et faites LOAD GAME. Vous voici milliardaire...

## CPC OBSIDIAN

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 7E 3D FE FF CA par 7E 00 FE FF CA.

Pour avoir des vies infinies, faites :  
POKE &17E6,0.

## AMIGA OOOPS UP

```
' OOOPS UP Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 683022,"OPPOSA UP",1,"le temps illimité "
sum:
DATA 0002,0,053400,01b4,02,4e,71,81,01,0,053400
DATA 0014,02,54,0d,21,7d,*
```

Pour le temps illimité faire avec Amiga-Monitor: [ 40000 oops et : 41ef4 4e 71 et ] 40000 8b0e oops

## CPC OLLI & LISSA III

```
10 REM vies et temps infinis sur OLLI & LISSA 3
20 REM version DISK - compil QUATTRO ONE
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &14B:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>5657 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
110 DATA 11,4C,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
120 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4C,01,11,0E,BC
130 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,96,41,3E,33,CD,4D
140 DATA 41,21,43,01,22,BF,01,F3,C3,70,01,21,18,01
150 DATA 22,A7,40,C3,00,20
```

Compil QUATTRO ONE

Pour avoir du temps et des vies infinis:  
POKE &40A7,&18:POKE &40A8,1

## CPC OPERATION HANOI

Pour les vies infinies recherchez les octets 3d,32,74,a5,3e et remplacez le 3d par 00

Pour avoir des vies infinies : POKE &8F0E,0

**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  
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 hôtesses 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 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 OESTROWICH 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 revoyez devant le fleuriste  
Aller à gauche  
Aller en bas à gauche de la banque  
Un mexicain vend des bracelets  
Voici à quoi va servir votre monnaie  
Vous voyez 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 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 oui: 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 concubine  
Après votre représentation, JULIA va être kidnappée, et vous ne la retrouverez qu'à la fin du jeu

**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 laissez 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 OESTROWICH  
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.  
Si non: vous mourez asphyxié  
Si oui: vous aurez rattrapé OESTROWICH, vous subtilisez les documents.  
Deuxième partie:  
Les sbires de OTTO vous poursuivent et essaient de détruire votre scooter.  
Ils essaient de vous renverser 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 épluche les dossiers du Stealth avec vous. Le Stealth est détenu par l'organisation SPYDER. Celle-ci demande un rayon 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 1000 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.  
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.

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 débaras, 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 encreur.

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 sur le compteur que la ruse du rasoir va s'engager.

Profiter 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.

Prenez un éditeur de mémoire (type MONITOR-C), puis insérer le disque 1 d'Opération Wolf.  
Tapez :

```
<- 300000 55 00 02
0 30134 3017d 0001
mettre 0000 en 30150 et en 30174 (pas de char au niveau 5)
>- 300000 55 00 02
puis tapez :
<- 300000 67 01 09
<- 302000 67 01 10
mettre 000100010001 en 3014e, en 301a0, en 301f2, en 30244 et en 302e8
mettre 00010001 en 30296, puis tapez :
<- 300000 67 01 09
<- 302000 67 01 10
```

Voilà c'est tout, il suffit maintenant de détruire 1 char, 1 hélico, et 1 soldat pour changer de niveau. Si vous n'avez pas d'éditeur de mémoire, alors prenez un éditeur de secteur et recherchez sur la piste 55 face 02 secteur 2, sur la piste 07 face 1, secteur 9 et 10 les séquences suivantes (3 fois chaque) :

```
tableau 1 : 0032 0004 0005
tableau 2 : 03c0 0008 0008
tableau 3 : 0028 0004 0003
tableau 4 : 002d 0007 0005
tableau 5 : 094b 000c 0000
tableau 6 : 0055 000b 0004
puis les remplacer par 0001 0001 0001
```

Pour avoir des cartouches illimitées, prenez un éditeur de secteur et remplacez au bloc 1152, 414ème octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 1158, 18ème octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 1160, 498ème octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 1164, 148ème octet le chiffre 53 par 4a. Pour avoir les munitions illimitées, remplacez au bloc 1152, 516ème octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 1158, 120ème octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 1160, 600ème octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacez au bloc 1164, 250ème octet le chiffre 53 par 4a. Pour avoir les grenades illimitées, remplacez au bloc 1152, 626ème octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacez au bloc 1158, 230ème octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 1160, 710ème octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 1164, 360ème octet le chiffre 53 par 4a.

## ST ONSLAUGHT

Dans l'écran où il y a la carte, appuyez sur F9 et F10 en même temps, miracle, vous pouvez éditer la carte en bougeant votre manette et en appuyant sur les touches de fonction.

16 REM tout infini sur OPERATION WOLF version Disk  
20 REM pour le pack 'Les A d'or'  
30 REM (C) Joytack Hobdo par Patricia Maubert  
40 MEMORY 67FFF:MODE 1:POKE 6A8A4,6:POKE 6BE65,1  
50 FOR N=6A200 TO 6A29C:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE 6BE78,6FF  
70 TP SUM<14579 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATES":END  
80 PRINT:PRINT"ENSEIÈRE LA FACE B DU DISK..." :CALL 6A200  
90 MODE 0: BORDER 0:OUTF 6B000,1:OUTF 6B009,0:CALL 6A200  
100 DATA 08,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,80,CD  
110 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00,40,16,01,CD  
120 DATA 92,AD,21,00,42,11,00,01,01,00,16,00,EB,16,02  
130 DATA D5,CD,92,AD,01,01,00,18,09,14,7A,FE,05,20,FI,F3  
140 DATA CD,50,AD,AF,32,81,2C,32,36,25,32,15,C3,00,6A  
150 DATA 21,80,01,01,81,54,11,00,80,09,2B,2B,78,08,2B  
160 DATA 78,2B,08,08,08,08,08,28,06,ED,8A,66,A2,C9,08  
170 DATA 2B,0E,28,04,23,08,16,F1,F5,C5,2B,7E,2B,46,2B,12  
180 DATA 1B,10,FC,C1,08,0B,0B,08,78,B1,28,04,F1,08,1B,D6  
190 DATA FI,C9,1E,06,08,C1,85,CD,66,C6,81,C9,00,00,00

Pour choisir son niveau de départ :

POKE &A1E93, numéro de niveau (0-5)

BLOCK EDITOR V1.0

OPERATION WOLF Trainer (c) Joytack 1990

DATA 7124222,"Opération Wolf",3

DATA "Les cartouches illimitées"

DATA "Les grenades illimitées","Les munitions illimitées"

sum:

DATA 3,0,90000,196,1,4a,53,0,90000,204,1,4a,53,0,90000,272

DATA 1,4a,53,0,90000,12,1,4a,53,0,90000

DATA 78,1,4a,53,0,90000,66,1,4a,53,0,91000,1E2,1,4a,53

DATA 0,91000,258,1,4a,53,0,91000,2c6,1,4a,53

DATA 0,91800,94,1,4a,53,0,91800,fb,1,4a,53,0,91800,169,1

DATA 4a,53,\*

## AMIGA OUTRUN EUROPA

Pour avoir des "continues" infinis, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets 53 79 00 01 07 74 (bloc 23, offset 1BC) et remplacez les par 00 04 00 01 0A 4E. Pour avoir des turbos infinis, remplacez 53 79 00 01 0A 4E (bloc 74, offset 1A6) et remplacez les par 00 04 00 01 0A 4E. Pour avoir des missiles infinis, remplacez 53 40 33 C0 00 01 0A 50 (bloc 74, offset 1C8) et remplacez les par 4E 71 33 C0 00 01 0A 50. Pour choisir son niveau (bien qu'il y en ait 7, on ne peut choisir que parmi les 3 premiers), cherchez 33 FC 00 01 00 01 0A 52 (bloc 151, offset 096) et remplacez les par 33 FC 00 0X CX ENTRE 1 ET 3) 00 00 01 0A 52. Pour avoir le temps infini, recherchez 02 3C 00 0F 81 01 13 C0 00 01 0A 5A (bloc 152, offset 1D4) et remplacez les par 4E 71 5E 71 13 C0 00 01 0A 5A. Pour avoir les turbo maximum dès le départ, cherchez 33 FC 00 05 00 01 0A 4E (bloc 151, offset 07A) et remplacez les par 33 FC 00 09 00 01 0A 4E. Et enfin, pour avoir les missiles maximum dès le départ, cherchez 33 FC 00 05 00 01 0A 50 (bloc 151, offset 082) et remplacez les par 33 FC 00 09 00 01 0A 50.

CPC

## OPERATION GUNSHIP

```
10 REM Tout infini sur
15 REM OPERATION GUNSHIP version K7
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &3A00:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A038:READ A$:A=VAL("&" + A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>5458 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?:"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A000
90 DATA 2A,38,BD,22,36,A0,3E,C3,21,80,BE,32,37,BD
100 DATA 22,38,BD,21,26,A0,11,80,BE,01,40,00,ED,B0
110 DATA 21,40,00,E3,11,00,BB,C3,4A,3A,AF,32,5B,85
120 DATA 32,9B,8E,32,5F,8D,3E,A7,32,8E,85,CF,00,00
130 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

```
10 REM Tout infini sur OPERATION GUNSHIP
20 REM Pour le pack D7 CODE MASTER QUATTRO No.5
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A056:READ A$:A=VAL("&" + A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>7844 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,0E,BC,ED,53,0F,BC,21,21
110 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,15,BF,22,A0,41,3E,C3,32
130 DATA 9F,41,3E,C9,32,0E,BC,3E,01,C3,5D,41,3E,02
140 DATA 32,71,01,21,23,BF,22,09,02,C3,70,01,3E,A7
150 DATA 32,8E,85,AF,32,5B,85,32,9B,8E,32,5F,8D,C3
160 DATA 40,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

*(Les recherches sont pour la version cassette transférée en disquette)*

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3A F6 7F 91 30 par 3A F6 7F A7 30.

Pour avoir du fuel infini, remplacez les octets 3A B3 82 D6 01 par 3A B3 82 D6 00.

Pour avoir des rockets infinies, remplacez les octets C8 3D 32 B6 82 par C8 00 32 B6 82.

Pour avoir des balles infinies, remplacez les octets 0C 3D 32 B8 82 par 0C 00 32 B8 82.

Pour avoir de l'NRJ infinie : POKE &858E,&A7

Pour avoir du fuel infini :

POKE &855B,0

Pour avoir des rockets infinies :

POKE &8E9B,0.

Pour avoir des balles infinies:

POKE &8D5F,0.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &858E,&A7

Pour avoir du fuel infini, faites:

POKE &855B,0.

Pour avoir des roquettes infinies, faites:

POKE &8E9B,0.

Pour avoir des balles infinies, faites:

POKE &8D5F,0.

CPC

## OUTBOARD

```
10 REM Invulnérabilité et bateaux infinis
20 REM Sur OUTBOARD Version Disk
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &6000:MODE 1
50 PRINT"1 > Mettre la bidouille
60 PRINT"2 > Enlever la bidouille
70 INPUT"Choix ",ch:IF ch<1 OR ch>2 THEN 70
80 PRINT"Insérer l'original de OUTBOARD..."
90 PRINT"(Protection ouverte)":CALL &BB18
100 a$="out1.bin":LOAD a$
110 IF ch=1 THEN b=0:c=&C9 ELSE b=&2D:c=&32
120 POKE &643F,b:POKE &6B8D,c:|ERA,a$
130 SAVE a$,b,&6270,&E90:RUN"disc"
```

Pour être partiellement invulnérable, faites:

POKE &6B8D,&C9.

Pour avoir des bateaux infinis, faites:

POKE &643F,0.

## OUTZONE

Avec une cartouche (par exemple 'X-power comme moi!) chercher les octets pendant le jeu 04 79 00 01 00 01 36 4c et mettez 04 79 00 00 00 01 36 4c

AMIGA

' OUTZONE trainer

DATA 6765,"Outzone",1,"vie illimitée"

sum:

DATA 0004,0,00,04,04,a5,19,af,b9,22,51,1f,8c,0,00

DATA 60,06,60,14,60,00,02,9c,30,3c,00,07,42,98,0

DATA 00,d2,60,8e,4e,d2,0,00,300,22,23,fc,00,07

DATA ff,00,00,07,a1,ec,41,f9,00,07,ff,00,20,fc,42

DATA 38,68,5d,20,fc,4e,f8,59,d8,4e,f9,00,07,a1,20

DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0

DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,\*

FAST EDITEUR V1.0

' Vies infinies pour OUTZONE par Antonio SIMOES

' à taper en GFA 3.XX

' à la suite du FAST EDITEUR V 1.0

DATA "OUTZONE"

DATA "Vies",0,0,9,&H00E,&H04790001,&H04790000

DATA "FIN"

ST

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 0479 0001 0001 3DAA et remplacez-les par 0479 0000 0001 3DAA. Ou rendez-vous à la piste 0, secteur 9, offset \$E.

ST

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 0479 0001 0001 3DAA et remplacez-les par 0479 0000 0001 3DAA.

Ou rendez-vous à la piste 0, secteur 9, offset \$E.



# OPERATION THUNDERBOLT

Dans les HI-GH-SCORES, tapez à la place de votre nom: "WIGAN NINJA" ou "EDOM TAEHC" (respecter les espaces) pour avoir les vies illimitées. Vous pouvez aussi essayer "SPECCY MODE" toujours dans les HIGH-SCORES.

Pour avoir des vies illimitées, éditer avec un éditeur de secteurs le block 53 remplacer le 114<sup>ème</sup> octet 60 par 66 et le block 54 le 168<sup>ème</sup> octet 60 par 66

Pour avoir les munitions illimitées, éditer avec un éditeur de secteurs le block 53 remplacer les octets 53 68 00 0c par 4e 71 4e 71. De même block 54 remplacer les octets 53 68 00 0c par 4e 71 4e 71

Pour avoir les cartouches illimitées, éditer avec un éditeur de secteurs le block 53 remplacer les octets 53 68 00 0a par 4e 71 4e 71. De même block 54 remplacer les octets 53 68 00 0a par 4e 71 4e 71

Pour avoir les rockets illimitées, block 53 remplacer les octets 53 68 00 08 par 4e 71 4e 71  
De même block 55 remplacer les octets 53 68 00 08 par 4e 71 4e 71

Pour avoir des crédits infinis, faites:  
POKE &CF62,0.

Pour choisir son niveau de départ:  
POKE &8714,numéro de niveau (0-7)

BLOCK EDITOR V1.0

```
' OPERATION THUNDERBOLT Trainer par Christophe PARIS (c) Joystick 1990
DATA 225946,"OPERATION THUNDERBOLT",4
DATA "les vies illimitées","les munitions illimitées"
DATA "les cartouches illimitées","les rockets illimitées"
sum:
DATA 0002,0,00006a00,00000072,0002,60,0E,66,0e
DATA 0,00006a00,000002A8,0002,60,0E,66,0e
DATA 0002,0,00006a00,00000104,0004,4E,71,4E,71,53,68,00,0c
DATA 0,00006a00,0000033a,0004,4E,71,4E,71,53,68,00,0c
DATA 0002,0,00006a00,000001ba,0004,4E,71,4E,71,53,68,00,0a
DATA 0,00006a00,000003f0,0004,4E,71,4E,71,53,68,00,0a
DATA 0002,0,00006a00,000001f4,0004,4E,71,4E,71,53,68,00,08
DATA 0,00006e00,0000002a,0004,4E,71,4E,71,53,68,00,08,*
```

CPC

Si vous en avez marre de vous faire descendre par les terroristes juste au moment où l'action commence à devenir intéressante, faites comme suit:

Jouez durant tout le premier tableau jusqu'à obtenir 50,000 points, et lorsque la partie se terminera, ne continuez pas. La table des high scores apparaîtra alors, entrez y WIGAN NINJA ,et vous passerez en cheat mode.

Vous ne serez pas immortel, mais en pressant F8 vous-pourrez sauter des tableaux. Attention: assurez vous que vous avez secouru au moins un otage.

Faites un score d'au moins 50000 points et tapez :

'EDOM TAEHC' pour avoir des crédits infinis  
'WIGAN NINJA' pour pouvoir passer de tableau en pressant 'F7'.

Pour activer le cheat mode, pressez F8, F7, F6, F5, F4, F3, F8.

Pour avoir le laser joueur 1, pressez 3 fois la touche F1.

Pour avoir le laser joueur 2, pressez 3 fois la touche F2.

Pour pouvoir éditer la disquette, formatez en une en double face 10 secteurs 80 pistes.

Pour avoir les balles infinies, rechercher les octets : 5368 0008 6606 117C et remplacez-les par : 4E71 4E71 6606 117C (opération à effectuer deux fois).

Pour avoir les cartouches infinies, rechercher les octets : 5368 000A 317C 0028 et remplacez-les par : 4E71 4E71 317C 0028 (opération à effectuer deux fois).

Pour avoir des grenades infinies, rechercher les octets : 5368 000C 117C 0006 et les remplacez-les par 4E71 4E71 117C 0006 (opération à effectuer deux fois).

Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher les octets 3028 000E 660E 21FC et là remplacer les par 6046 000E 660E 21FC. (opération à effectuer deux fois).

ST

CPC

```
10 REM Credits infinis sur
15 REM OPERATION THUNDERBOLT Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A600 TO &A64F:READ A$:A=VAL("&" + A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>7699 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
80 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A600
90 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40
100 DATA ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6
110 DATA 21,00,40,16,03,CD,46,A6,21,00,55,11,00
120 DATA 01,01,00,03,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,46,A6
130 DATA D1,01,00,18,09,14,7A,FE,0B,20,F1,AF,32
140 DATA 62,53,C3,00,60,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6
150 DATA E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

## OVERLANDER

CPC

```
10 REM Vies infinies sur OVERLANDER K7
20 REM Version 'THRILL TIME'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A03A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>6393 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 ?:"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
100 DATA 3E,FF,CD,6B,BC,06,0A,21,29,A0,11,00,90,CD
110 DATA 77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,00,BF,22,51
120 DATA A4,EB,21,33,A0,01,30,00,ED,B0,C3,00,A4,4F
130 DATA 56,45,52,4C,41,4E,44,45,52,AF,32,15,1A,C3
140 DATA 80,E3,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets  
3A E3 96 3D 32 par 3A E3 96 00 32.

CPC

Pour avoir des vies infinies : POKE &1A15,0.

FAST EDITEUR V1.0

' Vies infinies pour OVERLANDER

' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX

DATA "OVERLANDER", "A:\C.D8T"

DATA "Vies infinies", &HB9A0, &H53680006, &H4E714E71

DATA "FIN"

ST

FAST EDITEUR V1.0

' Vies infinies à OVERLANDER compil FINALE

' par A. SIMOES

DATA "OVERLANDER de la compil FINALE", "A:\C.D8T"

DATA "Vies infinies", &HB9A0, &H53680006, &H60020006

DATA "FIN"

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le  
même fichier les octets : 53 68 00 06 3D 7C  
00 01 par 4E 71 4E 71 3D 7C 00 01.

Ou rendez-vous à l'offset \$B9A0.

ST

Ce truc est à utiliser avec la cartouche ULTIMATE  
CRIPPER.

Pour avoir des vies infinies, attendez que le jeu soit  
chargé, appuyez sur le bouton du ring. Maintenant  
recherchez les octets 5368 0006 3D7C et remplacez-les  
par 6002 0006 3D7C.

### Version Budget

Pour choisir son nombre de vies, éditez le fichier  
'C.D8T' et recherchez les octets : 31 7C 00 06  
00 06 42 B9 remplacez le premier 00 06 par le  
nombre de vies voulues.

Ou rendez-vous à l'offset \$0F8E.

CPC

## OLYMPIC CHALLENGE

```
10 REM Vies infinies sur OLYMPIC CHALLENGE Disk
20 REM Pour la compil 'DOUBLE ACTION'
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A500 TO &A553:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>8015 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE JEU FACE B...":CALL &BB06
90 MODE 1:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 40,16,03,CD,4A,A5,21,00,43,11,00,01,01,00
130 DATA 15,ED,B0,21,43,A5,11,40,00,ED,53,50,01,ED
140 DATA 53,50,12,01,40,00,ED,B0,C3,C9,10,AF,32,DE
150 DATA 17,C3,00,80,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9
```

# COINCÉ DANS UN PUIT?

## PAS DE PROBLÈME!

# 3615 JOYSTICK

## MOT-CLÉ: \*SOS



## PUZZNIC

```
10 REM Essais et temps infinis sur PUZZNIC Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A600 TO &A653:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>8007 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
80 MODE 0:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A500
90 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
100 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
110 DATA 40,16,03,CD,49,A6,21,00,50,11,40,00,01,00
120 DATA 08,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,49,A6,D1,01,00,18
130 DATA 09,14,7A,FE,09,20,F1,AF,32,5F,3F,32,9D,59
140 DATA C3,40,00,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00
```

CPC

Pour avoir des essais infinis, faites:

POKE &3F5F,0.

CPC

Pour avoir du temps infini, faites:

POKE &599D,0.

```
' Essais infinis pour PUZZNIC
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 280 STEP 2
 READ a$
 DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
 sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1632F2
 PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\PUZZNIC.PRG",adr%,280
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00F0,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,00D0,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,23FC,0005
DATA 0000,0000,0432,23FC,0005,2B2C,0000,0010,3F3C,0001
DATA 42A7,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0000,00D0,3F3C,0008
DATA 4E4E,DFFC,0000,0014,33FC,4EF9,0000,0114,23FC,0000
DATA 007C,0000,0116,4EF9,0000,00D0,46FC,2700,33FC,4EF9
DATA 0005,2B52,23FC,0000,0098,0005,2B54,4EF9,0005,2AF6
DATA 23FC,6000,FF3E,0000,0460,23FC,6600,0088,0000,03A0
DATA 23FC,41EB,FFFC,0000,03A4,23FC,4278,62B2,0000,03A8
DATA 23FC,4EF8,0466,0000,03AC,4EF9,0000,0400,496E,7382
DATA 7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520
DATA 5055,5A5A,4E49,4300,0000,0002,1E34,1406,0406,1200
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

ST

# P-47 THUNDERBOLT

BLOCK EDITOR V1.0  
 ' P-47 THUNDERBOLT  
 DATA 1672,"p47",1,"l'énergie illimitée"  
 sum:  
 DATA 0001,0,00,0300,000e,13,fc,00,4a,00,03,24,b0  
 DATA 4e,f9,00,02,00,00,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0  
 DATA 0,0,0,0,\*

AMIGA

Allez sur la table des high scores, et au lieu d'entrer votre nom, tapez ZEBEDEE. Maintenant commencez la partie de nouveau, et pressez F1 afin d'obtenir des vies supplémentaires, et F2 pour sau-  
 ter un tableau.

AMIGA

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block \$0, offset \$300 mettre les octets 13 fc 00 4a 00 03 24 b0 4e f9 00 02 00 00 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 et recalculer le checksum du bootblock

10 REM Vies infinies sur P47  
 20 REM Version Disk.  
 30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1  
 40 FOR N=&A500 TO &A56F:READ A\$:A=VAL("&"+A\$)  
 50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF  
 60 IF SUM<>9942 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END  
 70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06  
 80 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A500  
 90 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED  
 100 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00  
 110 DATA 40,16,03,CD,5F,A5,21,00,50,11,00,02,01,00  
 120 DATA 08,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,5F,A5,D1,01,00,18  
 130 DATA 09,14,7A,FE,09,20,F1,21,4C,A5,11,00,01,01  
 140 DATA 50,00,D5,ED,B0,C9,F3,21,00,4C,11,00,80,01  
 150 DATA 00,20,ED,B0,AF,32,BA,27,C3,44,25,1E,00,0E  
 160 DATA C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00

CPC

10 REM vies infinies et choix du tableau sur P47  
 20 REM version DISK - compil FESTIVALIA  
 30 REM (C) JOYSTICK 1991  
 40 MODE 1:INPUT "QUEL TABLEAU (1-8) ? ",T  
 50 IF T<1 OR T>8 THEN 40  
 60 FOR A=&A000 TO &A027:READ A\$  
 70 B=VAL("&"+A\$):POKE A,B:C=C+B:NEXT  
 80 IF C<>3833 THEN PRINT"DATA ERROR !":END  
 90 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHE"  
 100 CALL &BB06:MEMORY &2000:LOAD"5":LOAD"6"  
 110 POKE &9FFF,T-1:CALL &A000  
 120 DATA 21,27,A0,06,01,CD,77,BC,21,00,02,CD,83,BC  
 130 DATA CD,7A,BC,3A,FF,9F,32,67,14,32,A8,24,21,18  
 140 DATA 05,22,AB,25,AF,32,BA,27,C3,44,25,37

CPC

Pour avoir des vies infinies: POKE &27BA,0

Pour choisir son tableau de départ:  
 POKE &25AB,&18 :POKE &25AC,05  
 POKE &1467,Tableau-1 (valeur entre 0 et 7)  
 POKE &24A8,Tableau-1 (valeur entre 0 et 7)

CPC

Pour avoir des vies infinies recherchez les octets 3D 77 F5 et remplacez-les par 00 77 F5.  
 Ou rendez-vous à la piste 7, secteur 47, adresse 3A.  
 Pour choisir son tableau recherchez les octets AF 32 A8 24 et remplacez-les par 18 05 A8 24.  
 Ou rendez-vous à la piste 7, secteur 46, adresse 2B.  
 Puis recherchez les octets 34 20 00 10 00 00 et remplacez-les par 34 20 00 10 00 Tableau-1.  
 Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 45, adresse E7.  
 Puis recherchez les octets FF 7F 00 00 et remplacez-les par FF 7F 00 Tableau-1.  
 Ou rendez-vous à la piste 7, secteur 47, adresse 128.

CPC

## PUB TRIVIA

10 REM Argent infini sur PUB TRIVIA version K7  
 20 REM (C) Joystick par Patrice Maubert  
 30 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,14  
 40 INK 3,18:OPENOUT"DUN":MEMORY 4999:CLOSEOUT  
 50 LOAD"!SAVELOAD",9000:POKE 8000,0:POKE 8001,64  
 60 POKE 8002,0:POKE 8003,8:POKE 8004,1:CALL 9000  
 70 CALL 16384:POKE 8000,132:POKE 8001,58  
 80 POKE 8002,162:POKE 8003,88:POKE 8004,1  
 85 CALL 9000  
 90 POKE &41CB,0:POKE &41CE,0:CALL &3A84

Pour avoir de l'argent infini sur la version cassette transférée en disquette, remplacez les octets 30 77 2B 2B 70 par 30 00 2B 2B 00.

Pour avoir de l'argent infini sur la version cassette transférée en disquette :  
 POKE &68DB,0  
 POKE &68DE,0

ST

## PERSIAN GULF INFERNO

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez dans le fichier 'A:\PROGRAM.NSI', les octets 0479 0001 0001 F700 et remplacez-les par 0479 . La recherche et le remplacement, sont à faire 4 fois.  
 Ou rendez-vous aux offset \$162C, \$1652, \$16B2 et \$16D8.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 0679 0001 0002 528C et remplacez-les par 0679 2 528C.  
 Ou rendez-vous à l'offset \$6C0A.

CPC

## PANTHERE ROSE

Pour être invulnérable, recherchez les octets F8, 11, 3E, 01, 32, 65, 16 et remplacez le 00 par FF.

## PACLAND

Vies infinies pour PACLAND  
à taper en GFA 3.0  
par les DANBIOSS

```
PRINT "Inserez la disquette de PACLAND"
PRINT " Et pressez une touche"
-INP(2)
FILES
CLS
DIM a%(&H200)
m%=VARPTR(a%(0))
s%=200
adr%=m%+&H186
var1%=&H536C0000
var2%=&H60020000
r%=BIOS(4,0,L:m%,1,s%,0)
IF LPEEK(adr%)=var1%
LPOKE adr%,var2%
r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
LPOKE adr%,var1%
r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
PRINT "Ce n'est pas la disquette de PACLAND"
END
ENDIF
```

ST

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier "A:\PACLAND.PRG", les octets 536C 0000 3D7C 0001 et remplacez-les par 6002 0000 3D7C 0001. Ou rendez-vous à l'offset \$4D86.

ST

Si vous avez des problèmes avec vos pacs, alors faites comme suit:

Démarrez simplement une partie à deux joueurs, et amenez le premier joueur aussi loin que possible.

Utilisez ensuite le second joueur lors de votre premier retour au bercail afin de déplacer le second Cactus de gauche à droite. Ceci amènera un cercle jaune. Prenez-le et faites perdre la vie de votre second joueur. Laissez alors le premier joueur continuer à jouer jusqu'à ce qu'il meurt. Maintenant avec le second joueur, repoussez le même cactus et récupérez le cercle jaune. Recommencez cette technique et le premier joueur disposera bientôt de nombreuses vies.

AMIGA

PC

## PACMAN

Pour avoir un bonus supplémentaire à chaque fois que vous perdez, recherchez dans le fichier 'PACMAN.EXE', avec un éditeur de secteurs les octets C7 06 F1 06 et remplacez-les par 90 90 90 90.

## PACMANIA

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et remplacer au bloc 1112 à partir du 334ème octet la chaîne 5339 0000 07d0 par 4e71 4e71 4e71.

AMIGA

Après avoir épuisé vos deux crédits, attendez jusqu'à ce que le sélecteur de tableaux apparaisse, ne faites rien. En attendant un peu, un compte à rebours avant le démarrage apparaîtra. Pressez alors le fire pour reprendre la où vous vous étiez arrêté avec deux nouveaux crédits.

ST

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\A.PRG', les octets 5339 et remplacez-les par 6004. Ou rendez-vous à l'offset \$96AA.

AMIGA

## PANDORA

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.

# PANG

```
' PANG Trainer (c) 1990 JOYSTICK
DATA 174854,"PANG",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA 0002,0,0015400,00000ea,0001,4a,53,0
DATA 0015400,0000016,0001,b7,ae,*
```

**AMIGA**

Quand vous êtes à l'écran où il y a le plan, tapez 'WHAT A NICE CHEAT'. La carte change de couleur et l'on peut choisir où l'on veut commencer.

Pour les vies illimitées, prendre C-MONITOR et faire :

L 1 400000

mettre la valeur 4a à l'adresse \$4438a à la place de la valeur 53

S 1 400000 4cc90

**AMIGA**

Toujours avec la cartouche chercher les octets 53 79 00 00 df d4 6c 06 50 f9 et remplacer par 4a 79 00 00 df d4 6c 06 50 f9

Débutez une partie 1 joueur et lorsqu'il ne vous reste qu'une vie appuyez sur le bouton de l'autre manette (qui doit être branchée). et vous continuez votre partie avec un autre bonhomme qui dispose de 5 vies.

```
' Temps et Vies infinis pour les 2 joueur sur PANG
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
```

```
FOR i%=0 TO 999 STEP 2
```

```
READ a$
```

```
DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
```

```
sum=sum+VAL("&H"+a$)
```

```
NEXT i%
```

```
IF sum<>&H918E0C
```

```
PRINT "Erreur dans les datas"
```

```
END
```

```
ENDIF
```

```
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
```

```
~INP(2)
```

```
BSAVE "A:\PANG.PRG",adr%,999
```

```
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
```

```
DATA 601A,0000,03C4,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,0078,3F3C,0009,4E41
DATA 5C8F,3F3C,0007,4E41,548F,4267,3F3C,0020,4E41,5C8F
DATA 3F3C,0000,4879,0007,8000,4879,0007,8000,3F3C,0005
DATA 4E4E,DFFC,0000,000C,46FC,2700,41F9,0000,0098,43F8
DATA 2000,203C,0000,0302,12D8,5380,6600,FFFA,41F9,0000
DATA 039A,43F8,1D00,203C,0000,0032,12D8,5380,6600,FFFA
DATA 46FC,2700,4EF8,2000,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61
DATA 2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,5041,4E47,2100
DATA 601A,0000,02E6,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4DFA,FFFE,46FC,2700,600E,0008
DATA 7000,20C0,B1FC,0000,2000,66F6,6100,01FA,47F8,0300
DATA 7000,6100,0208,4A40,66F2,7002,6100,01FE,4A40,66E8
DATA 7E01,3007,204B,6100,0218,4A40,66DA,47EB,0400,5247
DATA 0C47,0007,66E8,6100,01A6,41F8,0300,43F8,03E4,6160
DATA 47F8,0400,4A6B,FFFE,663A,2E0B,222B,FFE6,D2AB,FFEA
DATA D2AB,FFF2,4BF3,1800,0681,0000,0020,B280,641E,284B
DATA D9DD,DF94,7000,101D,6712,0C40,0001,6606,49EC,00FE
DATA 60EE,D9C0,DF94,60E8,204B,D1EB,FFFE,D1EB,FFEA,202B
DATA FFEE,5380,6B04,4218,60F8,4EF8,1D00,4ED7,5C88,2018
DATA 4BF0,08F8,2018,2849,2649,D7C0,7003,1E25,E09F,51C8
DATA FFFA,614A,6422,7200,6144,6416,43FA,00EC,7604,2021
DATA 615E,4840,B240,56CB,FFF6,D2A9,0014,1725,51C9,FFFC
DATA B7CC,6E56,4E75,3E0D,0807,0000,6606,2E25,DF87,603E
DATA 2E2D,FFFB,E18F,1E25,578D,DE87,08C7,0000,602C,DE87
DATA 6702,4E75,3E0D,0807,0000,6606,2E25,DF87,4E75,2E2D
DATA FFFB,E18F,1E25,578D,DE87,08C7,0000,4E75,7200,DE87
DATA 67B4,D341,51C8,FFF8,4E75,43FA,008A,7403,61C4,54CA
DATA FFFC,7800,7200,1031,2001,4880,6B02,61D8,1831,2006
DATA D841,671E,43FA,0072,7401,61A2,54CA,FFFC,7200,1031
DATA 2001,4880,61BA,D442,D271,2006,6012,7200,7005,7400
DATA 6184,6404,7008,7440,61A2,D242,43F3,4002,D2C1,1721
DATA 1721,51CC,FFFC,6000,FF1E,7FFF,000E,00FF,0007,0007
DATA 0002,0003,0001,0003,0001,0000,010D,0000,000E,0000
DATA 0007,0000,0004,0000,0001,0901,00FF,FF08,0402,0100
DATA 0B04,0700,0120,0000,0020,31FC,0080,8606,223C,0008
DATA 0000,3038,8604,0800,0007,6704,5381,66F2,7207,6002
DATA 7205,11FC,000E,8800,1038,8800,0200,00F8,8001,11C0
DATA 8802,4E75,31FC,0086,8606,6170,31FC,0080,8606,4A40
DATA 6704,303C,0010,0040,0007,615C,616C,0C40,FFFF,6702
DATA 7000,4E75,3F00,6138,31FC,0090,8606,4E71,31FC,0190
DATA 8606,4E71,31FC,0090,8606,700E,6132,31FC,0084,8606
DATA 301F,6128,31FC,0080,8606,303C,0080,611C,612C,0240
DATA 001C,4E75,2008,11C0,860D,E088,11C0,860B,E048,11C0
DATA 8609,4E75,6104,31C0,8604,2F00,7020,51C8,FFFE,201F
DATA 4E75,303C,0100,51C8,FFFE,203C,0008,0000,0838,0005
DATA FA01,6714,5380,66F4,31FC,00D0,8604,303C,0100,51C8
DATA FFFE,4E75,3038,8604,4E75,21FC,4EF8,1D0C,1184,4EF8
DATA 0400,21FC,6100,0E7A,1184,31FC,6076,662A,31FC,6006
DATA 68E8,31FC,6006,6B4A,4EF8,1184,0000,0002,4018,0000
```

**ST****ST**

# PHOBIA

```
' Vies infinies pour PHOBIA
' à taper en GFA 3.0
' par les DANBIOSS
'
```

```
PRINT "Insérez la disquette de PHOBIA"
```

```
PRINT " Et pressez une touche"
```

```
-INP(2)
```

```
DIM a%(&H200)
```

```
m%=VARPTR(a%(0))
```

```
s%=689
```

```
adr%=m%+&H16
```

```
var1%=&H40004
```

```
var2%=&H99999999
```

```
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 installées"
```

```
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
```

```
 LPOKE adr%,var1%
```

```
 r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
```

```
 PRINT "Vies infinies désinstallées"
```

```
ELSE
```

```
 PRINT "Ce n'est pas la disquette de PHOBIA"
```

```
END
```

```
ENDIF
```

# PANZA KICK BOXING

BLOCK EDITOR V1.0

' PANZA KICK BOXING DISK 'B'; JOYSTICK (C) 1990

DATA 487840, "PANZA KICK BOXING", 1, "Super Boxeur A"

sum:

DATA 01,0,77000,19,3,63,63,63,28,14,1E,\*

AMIGA

Pour avoir un super boxeur (EX: Boxeur A) faire avec Amiga-monitor

[ 400000 dfØ:B/BOXER.ØØA

: 400000 ØØ 63 63 63 63 la place de ØØ 28 14 1E

] 400000 24 dfØ:B/BOXER.ØØA

Prendre le joueur A et se battre 10 fois contre le boxeur "A" et 5 fois contre le boxeur "B" ainsi vous aurez (si vous n'avez jamais perdu) 75 de force, 58 de résistance et 99 de réflexe.

AMIGA

1) Pour le saut à la corde:

Si vous avez un autofire, mettez-le en marche en appuyant sur le bouton votre joueur sautera tout seul.

2) Pour les haltères:

La aussi il faut un autofire mais depuis le début du saut à la corde jusqu'à la fin des haltères, il ne faut pas lâcher le bouton, il faut juste attendre le bon moment pour tourner votre manche à balai dans tous les sens, ça sera plus facile que sans autofire, mais il faudra forcer quand même.

```

10 'Editeur de joueurs sur PANZA KICK BOXING Disk
20 '(C) JOYSTICK 1991
30 DIM B$(16):FOR N=1 TO 16:READ B$(N):NEXT
40 MEMORY &7500:MODE 1:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL..."
50 CALL &BB06:CLS:LOAD"FRR":P=1
60 PRINT"EDITEUR DE BOXEURS PANZA KICK BOXING : "
70 PRINT:PRINT"FLECHES HAUT ET BAS POUR CHOISIR"
80 PRINT:PRINT"ENTER POUR REDEFINIR UN BOXEUR"
90 PRINT:PRINT"COPY POUR SAUVER LES CHANGEMENTS"
100 PRINT:PRINT"BOXEUR : ";TAB(21);"FORME....."
110 PRINT TAB(21);"RESISTANCE..."
120 PRINT TAB(21);"REFLEXES....."
130 LOCATE 10,9:PRINT B$(P);SPACE$(10-LEN(B$(P)))
140 LOCATE 34,9:PRINT PEEK(&752F+P):LOCATE 34,10
150 PRINT PEEK(&753F+P):LOCATE 34,11
160 PRINT PEEK(&754F+P)
170 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 170 ELSE A=ASC(A$)
180 IF A=240 THEN IF P>1 THEN P=P-1:GOTO 130
190 IF A=241 THEN IF P<16 THEN P=P+1:GOTO 130
200 IF A=13 THEN GOSUB 230
210 IF A=224 THEN GOTO 270
220 GOTO 170
230 LOCATE 35,9:GOSUB 260:POKE &752F+P,A
240 LOCATE 35,10:GOSUB 260:POKE &753F+P,A
250 LOCATE 35,11:GOSUB 260:POKE &754F+P,A:RETURN
260 LINE INPUT A$:A=VAL(A$):RETURN
270 CLS:PRINT"DEPROTEGEZ LE DISK...":CALL &BB06
280 SAVE"FRR",B,&7530,&40:CLS:PRINT"TERMINE !"
290 DATA BOXEUR A,BOXEUR B,BOXEUR C,BOXEUR D
300 DATA BOXEUR E,BOXEUR F,BOXEUR G,BOXEUR H
310 DATA DOM WEAK,C.B. ROCKY,MAD SKWEEK,CASANOVA
320 DATA TD PANTHER,BULLDO MAN,MARVELKICK,A. PANZA

```

CPC

Voici le code de la 1ère partie : 999999EH.

Forme physique maximale et tous les trophés: Pour avoir toutes les médailles mettre le curseur sur classement et appuyer sur L. Entrer alors la chaîne correspondante au boxeur à qui vous voulez donner tous les trophées.

Classement

|          |             |
|----------|-------------|
| Boxeur A | AAAAAAAAMG  |
| Boxeur B | BBBBBBBBBOG |
| Boxeur C | CCCCCCCCC   |
| Boxeur D | DDDDDDDDDEC |
| Boxeur E | EEEEEEEEIO  |
| Boxeur F | FFFFFFFFFOK |
| Boxeur H | HHHHHHHHAK. |

CPC

Pour obtenir la valeur de force, de réflexes, 99 pour la résistance), entrez la chaîne suivante 989998CH, en s'étant positionné sur le menu autre joueur et en ayant appuyé sur L.

Pour modifier les caractéristiques des boxeurs, éditez le fichier FRR. BIN. Il y a 16 boxeurs, huit pour le joueur et huit pour l'ordinateur avec chacun trois caractéristiques. Les huit premiers octets du fichiers correspondent a la forme des boxeurs du joueur, les huit suivants a la forme des boxeurs de l'ordinateur. Les seize suivants représentent la résistance, et les seize derniers représentent les réflexes. Vous pouvez modifier chacune de ces caractéristiques, de &ØØ a &63 (=99).

Pour donner des caractéristiques maximales au boxeur A, faites POKE &A636,&63:POKE &A646,&63 POKE &A656,&63

Si votre forme physique est au plus bas, au lieu de vous épuiser au vestiaire. Sélectionnez 2 joueurs et défoulez-vous sur l'autre joueur immobile.

ST

Lors du combat, l'adversaire va s'avancer sur vous et là donnez-lui un bon coup de tibia dans les jambes, suivi d'un coup de genou dans la tête. Je vous explique ça avec le joystick. Allez en haut en appuyant sur le bouton, puis en haut à droite ou à gauche suivant que vous vous placez à gauche ou à droite de l'écran. Quand vous voulez que votre habilité, force et résistance augmentent, pas besoin de s'entraîner, ça prend du temps, combattez contre un boxer plus fort que vous.

Il est possible de contempler une superbe image digitalisée en faisant les fonctions suivant les conseils:

Dans la page de sélection, faites Atari contre Atari, puis choisissez dans la case "autres boxeurs" à gauche le champion du monde, André Panza, puis sélectionnez de l'autre côté (à droite) le boxeur, Marvel Kick, puis faites le combat. A la fin du combat, Panza aura gagné et vous pourrez dévorer l'image du regard.

# PAPERBOY

{ Vie infinie sur PAPERBOY compil' FINALE à taper en Turbo PASCAL }

```
uses crt;

const E:byte=$90;

var f:file of byte;
 ch:char;
 i:byte;
```



```
begin
 writeln('Vie infinies pour PAPERBOY');
 writeln('Par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK');
 writeln('Quelle version utilisez vous ? ');
 writeln(' A: CGA');
 writeln(' B: EGA');
 ch:=upcase(readkey);
 case ch of
 'A':begin
 assign(f,'PAPERCGA.EXE');
 reset(f);
 seek(f,11743);
 end;
 'B':begin
 assign(f,'PAPERCG2.EXE');
 reset(f);
 seek(f,11769);
 end;
 end;
 for i:=1 to 4 do
 write(f,E);
 close(f);
end.
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 0C 01 3D 32 par 3A 0C 01 00 32.



Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &05AC,0.



## PACIFIC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A F4 6F 3D FE par 3A F4 6F 00 FE.

Pour avoir des vies infinies, faites : POKE &4F92,0.

## PARADROID 90

FAST EDITEUR V1.0



```
DATA "PARADROID 90"
DATA "NRJ infinis ",0,41,8,&H15A,&H206D0996,&H4E750996
DATA "NRJ infinis ",0,41,9,&H008,&H206D0996,&H4E750996
DATA "Temps infini",0,42,3,&H00C,&H661A302C,&H601A302C
DATA "FIN"
```

BLOCK EDITOR V1.0

```
' TRAINER DE CHRISTOPHE PARIS
' Attention ce trainer demande une phase de
' préparation, charger Amiga-Monitor (de Timo Rossi)
' puis mettre Paradroid en df0:
' puis faire :
' < 40000 0 2 9
' g 40000
' (des que l'écran devient noir, faire un reset)
' recharger Amiga-Monitor
' et mettre une disquette formatée en df0:
' et taper :
' > 40000 0 0 2
' Important !! : Ne faire la modification avec
' Block-Editor que sur la disquette formatée Une fois
' la modif faite, booter sur cette dernière et lorsque
' l'écran flash remplacez-la par l'original et appuyez
' sur le bouton de la souris
DATA 11722,"PARADROID",1,"l'énergie illimitée"
sum:
DATA 0003,0,0000,00028,0004,60,00,00,a8,49,f9,00,df
DATA ,0,0000,000cc,0034,60,20,4e,75,4e,75,49,f9,00,df
DATA f0,00,46,39,00,df,f1
DATA 80,08,39,00,06,00,bf,e0,01,66,00,ff,f0,60,00,ff
DATA 42,33,fc,4e,75,00,03,90,94,33,fc,4e,75,00,03,91
DATA 42,4e,75,61,02,4e,75
DATA 39,7c,00,20,00,9c,08,2c,00,05,00,1f,67,f8,41,ed
DATA 44,04,43,fa,00,90,10,05,72,0b,e3,60,78,0f,32,18
DATA d2,41,74,1e,c4,41,c4
DATA c0,48,42,36,3c,01,e0,c6,41,0,00000,0004,0004,4b
DATA dd,03,2f,d4,9f,da,13,*
```



## PUFFY'S SAGA

```
10 REM Invincibilite sur PUFFY'S SAGA version disk
20 REM © JOYSTICK
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,3
40 FOR N=&9000 TO &904B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>8117 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
75 CALL &BB06:CALL &9000
80 DATA 21,00,A0,E5,16,17,1E,00,0E,42,DF,3D,90,F3
90 DATA E1,11,00,BB,01,00,04,D5,C5,ED,B0,C1,E1,11
100 DATA 89,FE,7B,ED,4F,ED,5F,AE,AB,AA,77,1D,14,23
110 DATA 0B,78,B1,20,F2,21,40,90,11,38,BD,01,0B,00
120 DATA ED,B0,C3,00,BB,66,C6,07,3E,C9,32,2B,45,32
130 DATA 4B,45,C3,20,FC,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Quand vous mourrez et que vous revenez à la page de présentation, enlevez la disquette et appuyez sur F1 ou F2 et alors la, miracle, vous recommencerez au niveau où vous veniez d'échouer. Cool non (et remettez la disquette 1 maintenant).

Pour être invincible : POKE &252B,&C9:POKE &254B,&C9



ST

## PHANTASM

```
FAST EDEITEUR V1.0
DATA "PHANTASM", "A:\PHAN.PRG"
DATA "Missiles info", &H5D1C, &H530013C0, &H4E7113C0
DATA "FIN"
```

Pour choisir son nombre de missiles, éditez le fichier 'PHAN.PRG' et recherchez les octets 13 FC 00 09 00 05 C4 FD et remplacez le 00 09 par le nombre de missiles voulu. Ou rendez-vous à l'offset \$642.

Pour avoir des missiles infinis, recherchez dans le même fichier les octets : 53 00 13 C0 00 05 C4 FD et remplacez-les par 4E 71 13 C0 00 05 C4 FD. Ou rendez-vous à l'offset \$5D1C.

CPC

PEPITO  
AU MEXIQUE

```
10 REM Choix tableau et Vies infinies
20 REM Sur PEPITO AU MEXIQUE (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &1FFF:MODE 1
50 INPUT "Niveau de départ (1 a 34)";niv
60 IF niv>34 OR niv<1 THEN 50
70 n=35-niv:MODE 1
80 PRINT "Insérer l'original de PEPITO..."
90 CALL &BB18:LOAD"PEP.BIN", &2000
100 FOR p=&A580 TO &A59C
110 READ a$:a=VAL("&"+a$)
120 POKE p, a:ck=ck+a:NEXT:POKE &A58C, n
130 IF ck<>&7AB THEN 140 ELSE CALL &A580
140 PRINT "Erreur dans les datas !":END
150 DATA 21,00,20,11,00,03,01,00,84,ED,B0,3E,22,32
160 DATA CB,13,AF,32,77,08,32,6F,0D,32,70,0E,C3,40
170 DATA 03
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 19 03 D6 03 par 19 03 D6 00, puis remplacez les octets 19 03 3D par 19 03 00, puis remplacez les octets 19 03 90 par 19 03 00.

Pour choisir le tableau de départ, remplacez les octets 4A 4B 4C 22 par 4A 4B 4C (35-tab), avec tab compris entre 1 et 34.

Pour avoir des vies infinies, faites:

```
POKE &0877,0
POKE &0D6F,0
POKE &0E70,0.
```

Pour choisir le tableau de départ, faites:  
POKE &13CB,(35-tab), avec tab compris entre 1 et 34.

## PICK'N PILE

```
10 'VIES ET TEMPS INFINIES SUR PICK'N PILE
20 'VERSION DISK CPC
30 (c) DAVID FORGETTE ET JOYSTICK
40 LOAD"disc.bas
50 FOR i=&A541 TO &A54C:READ a$
55 A=VAL("&"+a$):POKE i,A:NEXT
60 CALL &A410
70 DATA AF,32,24,08,3E,C9,32,78,07,C3,00,02
```

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 08 3D 32 B5 47 3A par 08 00 32 B5 47 3A. Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 4C A7 C0 AF 32 par 4C A7 C9 AF 32.

CPC

Pour avoir du temps infini, POKE &778,&C9.  
Pour avoir des vies infinies, POKE &824,0.

FAST EDEITEUR V1.0

```
' Vies et Temps infinis à PICK'N PILE
' par Antonio SIMOES - Compilation "Le 2ème Sens"
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHER EDEITEUR V 1.1
DATA "PICK'N PILE", "A:\PANDP"
DATA "Vies ", &H480, &H53790001, &H60040001
DATA "Temps", &H9DE, &H53B90001, &H60040001
DATA "FIN"
```

ST

FAST EDEITEUR V1.0

```
' Vies et Temps infinis à PICK'N PILE par Antonio
SIMOES
DATA "PICK'N PILE", "A:\PANDP"
DATA "Vies infinies ", &H468, &H53790001, &H60040001
DATA "Temps infini ", &H9C6, &H53B90001, &H60040001
DATA "FIN"
```

ST

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\PANDP', les octets 5379 0001 1814 6100 et remplacez-les par 6004 0001 1814 6100.

Ou rendez-vous à l'offset \$468.

ST

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 53B9 0001 1612 04B9 et remplacez-les par 6004 0001 1612 04B9.

Ou rendez-vous à l'offset \$9C6.

Ce truc est à utiliser avec la cartouche ULTIMATE GRIPPER.

Appuyez sur le bouton du ring, lorsque le texte 'COPYRIGHT...' apparaît à l'écran.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 et remplacez-les par 6004.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 53B9 et remplacez-les par 6004.

## PIPEMANIA

```
BLOCK EDITOR V1.0
' PIPEMANIA Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 201903,"PIPEMANIA",1,"vies illimitées"
sum:
DATA 0001,0,31400,10,1,4a,53,*
```

AMIGA

Voici quelques codes d'accès aux différents niveaux:

05 - HAHA  
09 - GRIN  
13 - REAP  
17 - SEED  
21 - GROW  
25 - TALL  
29 - VALI

AMIGA

Pour avoir un trainer, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$18A, offset \$10, l'octet 4A à la place de 53

Voici les codes : Ball, Blob, Wild, Dock, Grip et Ooze. Il ne sont pas classés dans un ordre particulier, mais ils devraient vous emmener au moins jusqu'à la moitié du soft.

Lorsque l'écran de présentation apparaît, poussez le stick en avant et faites feu. Le jeu commencera alors au sixième jour.

```
10 REM Temps infini sur PIPEMANIA version Disk
20 REM Par Carine & Nicolas (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 PRINT"Insérer l'original de PIPE MANIA...
50 CALL &BB18:MODE 0:BORDER 0:FOR i=0 TO 15
60 READ c$:c=VAL("&"+c$):INK i,c:NEXT
70 LOAD"screen.scr":FOR p=&C7E1 TO &C7EA
80 READ a$:a=VAL("&"+a$)
90 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
100 IF ck<>&4A3 THEN 110 ELSE CALL &C7D0
110 PRINT"Erreur dans les datas !":END
120 DATA 00,02,0D,0F,0B,14,18,03,06,10,16,12,04,08
130 DATA 1A,09,AF,32,FF,25,21,96,00,C3,68,BC
```

CPC

Voici les mots de passe pour accéder aux différents levels:

FINE NEWS FAIL SAIL ERIC TAPE SLOW ACHE.

CPC

Pour avoir du temps infini, faites : POKE &25FF,0.

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les bouts de pipe ne sont pas dispersés au hasard. Le programme a une liste des éléments pour chaque tableau. Placez les pièces en forme de croix dans une zone disposant de beaucoup d'espace, de façon à pouvoir utiliser les pièces dispersées et ainsi les joindre. Bien souvent vous disposez de trop de pièces dites inutilisables, et c'est dans cette zone qu'elles trouveront leur plein emploi. Il est impossible de terminer les tableaux les plus avancés sans laisser des espaces vides dans votre canalisation y revenir plus tard. Vous devez prévoir à l'avance les localisations de vos pipes. Utilisez les croix pour vous déplacer habilement au travers des obstacles. Dans les tableaux les plus avancés vous trouverez des pièces qui ne marchent que dans un sens, ceci étant indiqué par une flèche. Alors n'essayez pas de les assembler dans le mauvais sens. Vous devez connecter parfaitement les pipes, ce qui n'est pas chose facile. Arrangez-vous pour ne pas assembler de pipes trop longues ou trop courtes.

| NIVEAU | CODE |
|--------|------|
| 5      | HAHA |
| 9      | GRIN |
| 13     | REAP |
| 17     | SEED |
| 21     | GROW |
| 25     | TALL |
| 29     | YALI |

PC

## PLAYER MANAGER

Créez un nouveau Data Disk en faisant 'New Game', et au block 16, offset \$13C de ce nouveau disk, écrivez 13 87 13 85, puis sauvegardez en recalculant le checksum.

AMIGA

Pour avoir de l'argent à l'infini, éditez votre fichier de sauvegarde (votre partie!) à l'aide d'un éditeur de secteurs. Suivez les lignes jusqu'à ce que vous trouviez une série de FFFF. Mettez simplement à la fin de cette série 65.

ST

PC

## PERESTROIKA

Il est parfois utile de revenir sur l'îlot de départ car il s'y trouve des bonus invisibles.

PC

## PITSTOP II

Pour user les pneus de votre adversaire, doublez-le et ralentissez un peu en essayant de l'empêcher de vous doubler. Lorsqu'il est juste derrière vous, ralentissez violemment puis réaccélérez. Vous userez ces pneus et l'obligerez à retourner au stand.

## PINBALL MAGIC

Pour avoir des boules illimitées, prenez un éditeur de mémoire du type C-MONITOR et faites :

L FLIP 40000

Puis mettre 4e 71 60 à la place de 53 50 66 à l'adresse 44e88

Puis faites :

S FLIP 40000 4f97c

AMIGA

```
10 REM PINBALL MAGIC version Disk
20 REM Choix du tableau de depart et vies infinies
30 REM Par Carine & Nicolas (C) JOYSTICK 1990
40 MODE 1
50 PRINT "Insérer l'original de PINBALL MAGIC..."
60 CALL &BB18:MEMORY &6FB0:LOAD "flip",&6FB8
70 MODE 1:INPUT "Tableau de depart (1 a 12) ";a
80 IF a>12 OR a<1 THEN 70
90 MODE 1:INPUT "Vies infinies (o/n) ";c$
100 IF UPPER$(c$)="N" THEN v=&3D
110 POKE &6FD3,a-1:POKE &7663,v
120 CALL &6FB8
```

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A B6 20 3D 32 par 3A B6 20 00 32. Ou bien allez en piste 3 secteur C7 à l'adresse &12B où vous remplacez le 3D par un 00.

Pour avoir des balles infinies, faites :

POKE &7663,0.

CPC

Pour choisir son tableau de départ, faites :

POKE &6FD3,TAB-1 (TAB entre 1 et 12).

FAST EDEITEUR V1.0

```
' Balles infinies pour les deux joueurs
' sur PINBALL MAGIC - Compilation "Le 2ème Sens"
' par Antonio SIMOES - à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHER EDEITEUR V 1.1
DATA "PINBALL MAGIC", "A:\AUTO\FLIP.PRG"
DATA "Vies",&H663E,&H76266700,&H76264E71
DATA "FIN"
```

ST

```
' Balles infinies pour les deux joueurs
' sur PINBALL MAGIC par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite
' du FAST EDEITEUR V 1.0
DATA "PINBALL MAGIC", "A:\AUTO\FLIP.PRG"
DATA "Vies infinies",&H663E,&H76264E71
DATA &H76266700
```

ST

Pour choisir le nombre de balles pour le joueur 1, prenez votre éditeur de secteurs, éditez le fichier 'AUTO\FLIP.PRG', recherchez les octets 33 FC 00 05 et remplacez le 05 par ce que vous voulez!

Pour le joueur 2 faites une seconde fois la recherche précédente. Ou rendez-vous directement à l'offset \$7784 pour le joueur 1 et à l'offset \$77DA pour le joueur 2.

STD

Pour avoir des balles infinies cette fois-ci pour les deux joueurs en même temps, éditez le même fichier et recherchez les octets : 4A B9 00 00 76 26 67 00 et remplacez-les par 4A B9 00 00 76 26 4E 71. Ou rendez-vous directement à l'offset \$663A.

```
10 REM Balles infinies sur Pinball Magic version DK
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &6000:LOAD "FLIP"
40 POKE &7663,0:CALL &6FB8
```

CPC

AMIGA

## PIONEER PLAGE

BLOCK EDITOR V1.0

```
' PIONEER PLAGE Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 206712,"PIONEER PLAGE",1,"vie illimitée"
sum:
DATA 0001,0,07c000,012,02,4e,60,02,53,79,*
```

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block \$3e0, offset \$12 mettre les octets 60 02 à la place de 53 79.

CPC

## PARABOLA

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &8514,0.

AMIGA

## PLOTTING

Pour avoir des éclairs infinis, cherchez pour le joueur 1, les octets 5379 0005 FCAC et remplacez 5370 par 4A79.

Pour avoir des éclairs infinis, cherchez pour le joueur 2, les octets 5379 0005 FCB0 et remplacez le 5370 par 4A79.

- 1) Prendre lunettes à infrarouge  
 2) Est  
 3) Prendre carte sur la table  
 4) Mettre lunettes  
 5) Lire carte code (27182)  
 6) Enlever lunettes  
 7) Est  
 8) Prendre shoker  
 9) Taper code 27182  
 10) Nord  
 11) Fondre glace. Vous récupérez:  
 -paralysopulseur  
 -phaser  
 -respirator  
 12) Sud  
 13) Ouest  
 14) Ouest  
 15) Descendre  
 16) Poser shoker  
 17) Poser carte  
 18) Entrer porte 4  
 19) Est (2 fois)  
 20) Monter arbre  
 21) Utiliser paralysopulseur  
 22) Fouiller homme. Vous récupérez:  
 -shuriken  
 -griffes  
 -makabishis  
 -parchemin d'invisibilité  
 23) Descendre  
 24) Montrer guerrier a Ninja. Vous récupérez: 1000 Kokus  
 25) Est  
 26) Acheter jambon  
 27) Manger jambon  
 28) Acheter jambon  
 29) Acheter poisson  
 30) Acheter sake  
 31) Ouest (3 fois)  
 32) Sud  
 33) Poser shuriken  
 34) Poser griffes  
 35) Lire parchemin  
 36) Poser parchemin  
 37) Poser pièces d'argent  
 38) Entrer porte 3  
 39) Utiliser paralysopulseur  
 40) Prendre uncu  
 41) Fouiller uncu. Vous trouverez:  
 -une flute  
 -un peigne  
 42) Poser peigne  
 43) Sud  
 44) Entrer porte 2  
 45) Nord  
 46) Jouer flute  
 47) Poser flute  
 48) Nord  
 49) Tourner tête  
 50) Nord (2 fois)  
 51) Est  
 52) Prendre bible  
 53) Lire bible  
 54) Mettre clé en fer dans serrure  
 55) Poser bible  
 56) Poser clé en fer  
 57) Descendre  
 58) Utiliser le plan du souterrain et aller jusqu'à l'homme (attention aux barrière d'énergie)  
 59) Fouiller homme (jusqu'à ce que votre énergie soit au maximum)  
 60) Aller à la salle de torture  
 61) Pousser bassine  
 62) Mettre respirator  
 63) Descendre  
 64) Donner poisson à Nessie  
 65) Ouvrir coffre  
 66) Fouiller coffre. Vous trouvez:  
 -une fiole de grannon  
 -un grimoire  
 68) Sud  
 69) Monter  
 70) Utiliser le plan du souterrain et aller jusqu'à l'homme (attention aux barrières d'énergie)  
 71) Fouiller homme (jusqu'à ce que votre énergie soit au maximum)  
 72) Utiliser phaser  
 73) Sortir du souterrain (revenir dans la bibliothèque)  
 74) Ouest  
 75) Sud  
 76) Monter  
 77) Nord  
 78) Descendre  
 79) Prendre saucisses dans la cheminée  
 80) Prendre pichet (sur la table)  
 81) Est  
 82) Donner grimoire homme  
 83) Grannon. Vous récupérez: une amulette contre les maladies  
 84) Ouest (6 fois)  
 85) Fouiller sous le lit. Vous récupérez:  
 -un kilt  
 86) Nord  
 87) Donner fiole homme  
 88) Sud  
 89) Est  
 90) Monter  
 91) Sud  
 92) Est (2 fois)  
 93) Descendre  
 94) Sud (3 fois)  
 95) Poser pichet  
 96) Poser kilt  
 97) Poser respirator  
 98) Manger jambon  
 99) Entrer porte 3  
 100) Prendre uncu  
 101) Nord  
 102) Est (3 fois)  
 103) Nord  
 104) Est  
 105) Nord  
 106) Mettre lunettes  
 107) Attendre 12 heures et pousser l'oeuf  
 108) Descendre  
 109) Boire sake  
 110) Utiliser phaser  
 111) Prendre morceau clé en or (au sol)  
 112) Ouest  
 113) Examiner pierre  
 114) pousser levier  
 115) Monter  
 116) Sud (2 fois)  
 117) Prendre lama  
 118) Nord  
 119) Ouest  
 120) Examiner bain  
 121) Examiner eau chaude. Vous récupérez: -un élément de clé en or  
 122) Est  
 123) Nord  
 124) Descendre  
 125) Est (2 fois)  
 126) Utiliser paralysopulseur  
 127) Fouiller homme. Vous récupérez:  
 -des u'yaca  
 -des herbes  
 -un élément de clé en or  
 -une bezoard  
 128) Poser bezoard  
 129) Casser lama. Vous récupérez:  
 -un élément de clé en or  
 130) Réunir morceaux de clé en or  
 131) Ouvrir porte avec clé en or  
 132) Poser clé en or  
 133) Nord  
 134) Prendre tami  
 135) Sud  
 136) Ouest  
 137) Monter  
 138) Sud  
 139) Attendre 15 heures et faire su  
 140) Manger saucisses  
 141) Utiliser paralysopulseur

- 142) Fouiller homme. Vous trouvez:  
-du sancu
- 143) Prendre boursè (contient du coca)
- 144) Nord
- 145) Ouest
- 146) Sud
- 147) Ouest (3 fois)
- 148) Sud (2 fois)
- 149) Poser lunettes
- 150) Poser U'yaca
- 151) Poser herbes
- 152) Prendre pièces d'argent
- 153) Prendre griffes
- 154) Manger sancu
- 155) Entrer porte 4
- 156) Nord
- 157) Donner coca homme
- 158) Parler avec homme
- 159) Parler avec homme
- 160) Ouest
- 161) Attendre 1Ø heures et faire nord
- 162) Demander laisser passer
- 163) Donner 15 pièces d'argent
- 164) Sud
- 165) Est
- 166) Sud
- 167) Est (3 fois)
- 168) Acheter jambon
- 169) Manger jambon
- 170) Acheter jambon
- 171) Acheter poisson
- 172) Acheter sake
- 173) Acheter cheval
- 174) Montrer laisser passer homme
- 175) Est
- 176) Utiliser paralyso-pulseur
- 177) Fouiller homme. Vous récupérez:
- 15 pièces d'argent  
-une lettre cachetée
- 178) Ouvrir lettre
- 179) Lire lettre
- 180) Est (4 fois)
- 181) Nord (3 fois)
- 182) Ouest
- 183) Acheter masque ko-omote
- 184) Est
- 185) Nord (3 fois)
- 185) Nord (3 fois)
- 186) Mettre griffes
- 187) Grimper mur
- 188) Poser tami
- 189) Poser lettre
- 190) Poser certificat
- 191) Attendre 15 heures 3Ø
- 192) Croiser les doigts
- 193) Dire toshis
- 194) Nord (3 fois)
- 195) Est
- 196) Utiliser phaser
- 197) Ouest
- 198) Sud (3 fois)
- 199) Monter
- 200) Sud
- 201) Manger jambon
- 202) Enlever griffes
- 203) Sud (3 fois)
- 204) Acheter manjus
- 205) Acheter sushis
- 206) Manger sushis
- 207) Manger manjus
- 208) Attendre 2Ø heures et faire sud
- 209) Manger poisson
- 210) Boire sake
- 211) Sud
- 212) Ouest (5 fois)
- 213) Acheter jambon
- 214) Acheter sake
- 215) Acheter poisson
- 216) Ouest (3 fois)
- 217) Sud
- 218) Poser griffes
- 219) Poser pièces en argent
- 220) Prendre kilt
- 221) Prendre u'yaca
- 222) Prendre herbes
- 223) Prendre pichet
- 224) Entrer porte 1
- 225) Donner pichet homme
- 226) Ouest (2 fois)
- 227) Manger jambon
- 228) Attendre 7 heures Ø1 et faire sud
- 229) Donner herbes femme
- 230) Embrasser femme
- 231) Fouiller pirogue. Vous récupérez:
- une cuisse de mammoth  
- une hache  
- du silex
- 232) Manger cuisse
- 233) Manger poisson
- 234) Boire sake
- 235) Prendre pirogue
- 236) Est
- 237) Mettre le feu
- 238) Mettre kilt
- 239) Mettre masque
- 240) Nord
- 241) Ouest (2 fois)
- 242) Parler avec kong
- 243) Regarder kong
- 244) Regarder kong
- 245) Est
- 246) Utiliser phaser
- 247) Monter

## POSTMAN PAT

```

10 REM Vies et temps infinis sur POSTMAN PAT K7
20 MEMORY &3FFF:MODE 1
30 FOR N=&A000 TO &A02D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
40 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
50 IF SUM<>4749 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
60 PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
70 CALL &BB06:MODE 0:CALL &A000
80 DATA 3E,10,21,C0,A5,11,42,04,CD,A1,BC,21,23,A0
90 DATA 11,40,00,ED,53,0E,A6,01,40,00,ED,B0,21,40
100 DATA 45,22,EC,A5,C3,C0,A5,AF,32,C1,0E,32,E5,19
110 DATA C3,FF,0E,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

Il existe deux versions de ce jeu. Si une recherche ne marche pas sur votre version, essayez l'autre. Pour avoir du temps infini, remplacez-les octets 21 6E 0E 35 7E par 21 6E 0E 00 7E.

Pour avoir des vans infinis, remplacez-les octets 3D 32 22 19 FE par 00 32 22 19 FE, ou bien remplacez-les octets 3D 32 E4 19 FE par 00 32 E4 19 FE.

Il existe des versions différentes de ce jeu. Si un poke ne marche pas sur votre version, essayez l'autre. Pour avoir du temps infini, faites : POKE &0EB9,0:POKE &0EC1,0

Pour avoir des vans infinis, faites :

POKE &1923,0:POKE &19E5,0

## POWER BOAT SIMULATOR

```
10 REM 100 vies sur POWER BOAT SIMULATOR
20 REM version DISK - compil QUATTRO SIX
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &149:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>6019 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
110 DATA 11,4A,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
120 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4A,01,11,0E,BC
130 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,C6,41,3E,34,CD,7D
140 DATA 41,21,43,01,22,E0,01,F3,C3,70,01,AF,32,3C
150 DATA 88,C3,80,2A
```

CPC

### Compil QUATTRO SIX

Pour avoir des vies infinies remplacez la chaîne 7E D6 01 27 77 par 7E D6 00 27 77.

Pour avoir des mines infinies remplacez la chaîne 0A B7 C8 D6 01 par 0A B7 C8 D6 00.

CPC

### Compil QUATTRO SIX

Pour avoir 100 vies: POKE &883C,0

FAST EDITION V1.0

' Vies et Missiles infinies pour  
' POWER BOAT SIMULATOR  
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX

```
DATA "POWER BOAT SIMULATOR"
DATA "Vies J1",0,9,4,&H32,&H8101C0,&H11FC0005
DATA "Vies J2",0,9,4,&H48,&H8101C0,&H11FC0005
DATA "Missiles J1",0,9,4,&H64,&H810111C0,&H11FC0007
DATA "Missiles J2",0,9,4,&H7A,&H810111C0,&H11FC0008
DATA "FIN"
```

ST

Pour avoir des vies infinies (joueur 1), recherchez les octets 8101 11C0 3236 4E75 et remplacez-les par 11FC 0009 3236 4E75. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 4, offset \$32.

ST

Pour avoir des vies infinies (joueur 2), recherchez les octets 8101 11C0 323C 4E75 et remplacez-les par 11FC 0009 323C 4E75. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 4, offset \$48.

Pour avoir des missiles infinis (joueur 1), recherchez les octets 8101 11C0 3242 6000 et remplacez-les par 11FC 0009 3242 6000. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 4, offset \$32.

Pour avoir des missiles infinis (joueur 2), recherchez les octets 8101 11C0 3248 6000 et remplacez-les par 11FC 0009 3248.6000. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 4, offset \$32.

AMIGA

## POW

Prendre un éditeur de secteur et rechercher :

Pour être invulnérable : 22 2E 00 08 93 90 et remplacer le 93 90 par 4E 71. Pour avoir des munitions infinies : 22 10 53 90 4A 81 6E 14 et remplacer le 53 90 par 4E 71. Cette manoeuvre est à réaliser deux fois.

Puis rechercher : 22 10 53 90 4A 81 6E 40 et remplacer le 53 90 par 4E 71. Pour des missiles infinis : 53 90 22 10 et remplacer le 53 90 par 4E 71. Pour choisir sa mission : 0C B9 00 00 00 28 00 00 2D E0 et remplacer le 0C B9 par 60 0A pour la mission PRIVATE, par 60 44 pour la mission SERGEANT, par 60 72 pour la mission GENERAL.

Faites un score de 9750 et gardez 1 chargeur pour arriver directement à la mission 3, tout ceci doit se faire à la mission O.

CPC

## POSTMAN PAT II

```
10 REM Energie infinie sur POSTMAN PAT 2 K7
20 MEMORY &3FFF:MODE 1
30 FOR N=&A000 TO &A024:READ A$:A=VAL("&"+A$)
40 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
50 IF SUM<>3265 THEN PRINT"DATA ERROR !!!":END
60 PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
70 CALL &BB06:LOAD"!",&9000:CALL &A000
80 DATA 21,00,90,11,64,00,01,00,02,ED,B0,21,1D,A0
90 DATA 11,40,00,ED,53,BD,00,01,20,00,ED,B0,C3,BF
100 DATA 00,AF,32,9B,5B,C3,00,F5,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez-les octets 3A 75 5B 3C 32 par 3A 75 5B 00 32.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :  
POKE &5B9B,0

CPC

## PROJECT FUTURE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 47 8C 3D 32 par 3A 47 8C 00 32.

Pour avoir des vies infinies, faites :  
POKE &9876,0

## POWER DRIFT

```

10 REM Finir toujours 1er sur
15 REM POWER DRIFT version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A01F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A020,7
60 IF SUM<>3227 THEN ?"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 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A004,&79
110 ?"INSEREZ VOTRE JEU ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:POKE &A8A6,0
130 POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
140 DATA CD,11,A0,3E,C9,32,A2,91,3E,4E,32,1E,A0
150 DATA CD,11,A0,C9,1E,00,16,25,21,00,90,0E,44
150 DATA DF,1E,A0,C9,66,C6,00,00,00,00,00,00,00,00

```

CPC

```

PISTE EDITEUR V1.1
' Crédits infinis pour POWER DRIFT
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite
' du PISTE EDITEUR V1.1
DATA "POWER DRIFT disk 1"
DATA "Crédits",0,4,10,&HA4,&H53790000,&H60040000
DATA "FIN"

```

ST

Sur toutes les courses, il y a un stage bonus, mais si faut gagner toutes les coupes d'or de la course sans utiliser un seul crédit.

ST

Voici la liste des stages bonus:

-course A: vous êtes aux commandes d'un avion contre des voitures.

-course B: idem

-course C: itou

-course D: vous êtes aux commandes d'une moto contre des voitures.

-course E: comme A,B,C.

Pour choisir son nombre de crédits, recherchez les octets 33FC 0005 0000 8A60 et remplacez-le 00 05 par le nombre de crédits voulu. Ou rendez-vous à la piste 5, secteur 1, offset \$4C.

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 5379 0000 8A60 13FC et remplacez-les par 6004 0000 8A60 13FC. Ou rendez-vous à la piste 5, secteur 10, offset \$A4.

Pour être toujours premier à l'arrivée, remplacez les octets B9 79 32 3C E6 par B9 C9 32 3C E6, ou allez en piste 37 secteur &44 à l'adresse &01A2, où vous remplacez le 79 par un C9.

Pour avoir des vies infinies sur la version de la compil 'WHEELS OF FIRE', allez en piste 21, secteur &44, à l'adresse &01A2, où vous remplacez le 79 par un C9.

Pour être toujours premier à l'arrivée si vous avez une MULTIFACE II :  
POKE &BDA2,&C9.

CPC

Pour arriver toujours premier, faites:

POKE &BDA2,&C9.

```

10 REM Finir toujours 1er sur POWER DRIFT Disk
15 REM Pour la compil 'WHEELS OF FIRE'
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A01F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3211 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
100 IF C=1 THEN POKE &A004,&79
110 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:POKE &A8A6,0
130 POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
140 DATA CD,11,A0,3E,C9,32,A2,91,3E,4E,32,1E,A0,CD
150 DATA 11,A0,C9,1E,00,16,15,21,00,90,0E,44,DF,1E
160 DATA A0,C9,66,C6,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

CPC

Voici un truc pour les experts de ce soft: Sélectionnez n'importe quelle course exceptée D et gagnez-les toutes (vous devez remporter une médaille d'or). Rempotez toutes les médailles d'or et vous entrerez dans un tableau de bonus se trouvant sur une course secrète avec vous aux commandes du F14 TOMCAT tout droit sorti d'Afterburner !!! . Si vous refaites de même dans la course D, et remportez donc toutes les médailles d'or, vous accéderez à un autre tableau bonus, cette fois aux commandes du vélo de Super Hang On!!!. Il n'y a plus de détection de collision de sprites.

PC

AMIGA

## POWER PLAY

Pour avoir le Trainer prendre un éditeur de secteur et au block \$234, offset \$4e mettre l'octet 60 à la place de 67.

**PREMIER JOUR**

Aller au deuxième étage et entrer dans le bureau du sergent, première porte à droite. S'asseoir sur le siège de droite. Regarder dans le panier et lire la note. Ensuite aller dans le "briefing room" la porte de gauche dans la deuxième partie gauche de l'écran. Parler à l'officier Morales (la femme au milieu), prendre le dossier qui se trouve à gauche du podium. Retourner au bureau pour questionner Morales, sélectionner l'option "SUSTAINED". Prendre l'ascenseur et allez au premier étage. Trouver son casier, faire la combinaison 776 et prendre le "nightstick" le "flashlight" et le "notebook". Ensuite ouvrir la porte en face et prendre quelques batteries et des "flares". Retourner au bureau, au deuxième étage et regarder dans la boîte à lettre. Il faut prendre le papier de "computer ID request" et le donner au technicien du troisième étage, il vous donne une carte pour utiliser l'ordinateur. Retourner au bureau et utiliser l'ordinateur. Peu de temps après le téléphone sonnera, répondre et descendre au rez de chaussé et entrer dans la voiture de police.

Allez à Aspen Falls (en bas et à gauche du plan de la ville). Note : ne pas prendre les virages trop vite.

Parler à la femme avec l'enfant, allez un écran à droite vers la rivière. Cliquer avec l'icône "main" sur l'homme, il vous arrache le badge et le jette dans la rivière et ensuite il plonge. Pendant qu'il nage chercher ses affaires, trouver ses clés et jetez-les dans la rivière. Avant de vous attaquer, sélectionner le "nightstick" et cliquer sur lui. Utiliser les menottes et conduisez le à la voiture. Fouillez-le et mettez-le dans la voiture. Quitter Aspen Falls et allez à la station de police. Mettez votre arme dans le coffre qui se trouve à droite de la porte de prison et prendre la clé. Entrer dans la porte et parler à l'homme derrière la fenêtre. Mettre le couteau dans le tiroir sous la fenêtre.

Donnez lui le permis de conduire et cliquer sur la porte à gauche et entrer le code (Ø515Ø).

**TROISIEME JOUR**

Quand vous arrivez dans le bureau des homicides, regarder dans le panier et lisez la note. Allez à l'adresse indiquée. Une fois arrivé montez les escaliers et parlez à la femme sous les journaux.

Montrez lui votre badge. Ensuite utilisez les menottes sur le chariot pour convaincre la femme de vous suivre. Quand vous arrivez au bureau donnez lui le déjeuner qui se trouve sur le bureau derrière vous. Utilisez 1 l'option "TOOLS" puis "Drawing Composite" et programme jusqu'à ce que la femme vous dise "OK option. Ensuite faire "Search" et la femme vous indique l'agresseur de Marie. Eteindre l'ordinateur et femme. Retourner dans la rue où elle habite et récupérer les menottes.

**QUATRIEME JOUR**

Allez dans le bureau et lire le message dans le panier. Allez au troisième étage et prenez le "tracking device" du bureau de technicien. Allez au rez de chaussée entrez dans la voiture bleue, ouvrez la boîte à gants et prenez le "calibration chart". Entrez dans la voiture blanche et allez au tribunal.

Au tribunal parlez à l'avocat et donnez lui le "calibration chart" quand il vous le demandera. Ensuite sortez du tribunal et entrez dans la voiture. Morales vous demande de la conduire à Oak Tree Mall pour téléphoner.

Une fois sortie, prenez la clé de son sac et sortez de la voiture. Faites un double de sa clé chez Zak, payez-le et remettez l'originale sur le sac de Morales. Retourner au bureau, parlez au capitaine et rendez vous à l'adresse qu'il vous donne. Arrivé sur le lieu du crime. Morales prend quelques photos, ouvrez le coffre de la voiture et prenez les "toothpicks", le "scra-

per" et les enveloppes. Regarder le corps qui se trouve dans la poubelle. Fouillez ses poches et regardez son permis de conduire. Utilisez le notebook pour prendre des notes. Cliquez avec le toothpick sur les doigts de la victime. Cliquez sur le tee-shirt et regarder le "pentagone" dessiné sur lui. Cliquez avec le notebook sur le pentagone. Cliquez avec l'icône "oeil" sur le côté de la voiture abandonnée et utilisez le "scaper" pour prendre la peinture. Retournez à votre voiture et remettez le "toothpick" le "scraper" et les enveloppes non utilisées dans le coffre et retourner à la station. Regarder dans le panier et lisez la note. Utilisez l'ordinateur et l'option "New File" et notez le numéro. Donnez les deux enveloppes à l'officier du rez de chaussée sous le nouveau numéro. Retourner à l'hôpital.

Regarder au dossier du docteur qui est accroché sur le lit de Marie ensuite regarder la mesure sur la bouteille. Notez la différence et appuyer sur le bouton rouge. Parlez à l'infirmière et au docteur. Retournez à la maison.

**CINQUIEME JOUR**

Allez au bureau des homicides et regardez sur le panneau. Utilisez l'ordinateur option homicide, review case et notez la description du véhicule suspect. Utilisez le téléphone et cliquez sur "dispatch". Ensuite utilisez l'ordinateur option TOOL et CITY MAP. Entrez les lieux des trois crimes et la tentative de meurtre de Marie. Connectez ces lieux et vous verrez apparaître un pentagone incomplet. Connectez le cinquième point entre les rues 8th et 9th sur la rue Palm. Ce point est peut être l'endroit de la prochaine agression. Allez dans le bureau du psychologue et lisez le dossier qui se trouve sur le bureau. Prenez la voiture et allez à Old Nugget (entre 8th et 9th sur E. Palm).



Arrivé à Old Nugget prenez le "scrapper" et les enveloppes de votre coffre. Cliquez avec l'icône "oeil" sur la gauche de la voiture arrêtée. Mettez le "tracking device" dans la voiture et utilisez le "scrapper" sur la voiture. Entrez dans le bar et quand le deuxième joueur de billard arrive cliquez sur lui avec l'icône "oeil" et choisissez l'arme. Quand il file, prenez la voiture et suivez le point qui clignote sur le plan de la ville.

Quand vous arrivez à l'endroit de l'accident, sur la freeway, ouvrez le coffre et prenez les "flares". Cliquez sur la route avec les flares et regardez sur la porte du véhicule et prenez la clé. Ouvrez le coffre à l'aide de cette clé et cliquez avec l'icône "main" sur les paquets de cocaïne. Après l'arrivée du médecin légiste retournez au bureau. Ouvrez le tiroir de l'officier Morales avec la clé et notez la combinaison. Fermez le tiroir, prenez l'ascenseur et allez au rez de chaussée et donnez les objets trouvés sous les numéros 199145 et 199144. Retournez à l'hôpital embrasser Marie et rentrez à la maison.

### SIXIEME JOUR

Allez au bureau et parlez au capitaine. Prenez l'ascenseur et allez au premier étage. Entrez dans la ves-

taire des hommes.

Prenez le rouleau de papier des toilettes et mettez le dans la cuvette et sortez dans le couloir. Parlez à l'employé qui part réparer les toilettes. Entrez dans le vestiaire des femmes et cherchez et ouvrez le casier de Morales. Cliquez sur le contenu du casier avec le notebook. Retournez au bureau des homicides et parlez au capitaine.

Allez au bureau du médecin légiste. Cherchez le corps de Rocklin en regardant les étiquettes sur les pieds des cadavres. Quand le médecin arrive notez la dernière adresse de la victime. Prenez et ouvrez l'enveloppe. Retournez à la voiture et rendez vous à l'hôpital. Donnez le médaillon à Marie et retournez à la voiture et rendez vous à l'adresse indiquée par la radio. Quand vous arrivez à la maison qui brûle, prenez le scrapper et les enveloppes du coffre et quand le feu s'arrête entrez dans la maison. Prenez la photo qui se trouve au milieu de la chambre. Regardez la et notez l'adresse et l'uniforme de l'homme. Entrez dans la deuxième chambre et utilisez le scrapper pour prendre un peu de sang et les cheveux. Retournez à la voiture et allez à Oak tree Mall. Entrez dans le bureau de recrutement pour l'armée montrez lui votre badge et la

photo de Michael et Jessie Bains. Récupérer la fiche de l'imprimante et lisez la. Retournez à la station et allez dans le bureau du psychanalyste. Montrez lui le rapport militaire de Michael Bains et retourner à la voiture.

Rendez vous à l'adresse de la photo et frappez à la porte. Allez au tribunal "courthouse" et parlez au juge. Montrez lui la photo des frères Bains et la coupure de presse. Prenez le mandat de perquisition et retournez à la maison de Bains.

Utilisez le mandat. Vous avez besoin d'aide. Allez à la station et donnez la photo, le sang, la coupure de presse, le livre et la bague. Retournez voir le juge et parlez lui. Elle vous donnera le papier pour avoir de l'aide. Retournez à la maison de Bains.

Cliquez sur Sonny avec l'icône "arme" et entrez dans la maison. Quand l'homme apparaît cliquez sur lui avec le curseur en croix. Un deuxième suspect apparaît. Avancez derrière lui et utilisez les menottes. Fouillez le canapé et prenez la télécommande. Cliquez avec la télécommande sur la télé et mettez la chaîne huit. Entrez dans la cheminée et quand le troisième suspect apparaît cliquez sur lui avec le curseur en croix.

## PYJAMARAMA

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 EE 30 35 7E par 21 EE 30 00 7E.

Pour avoir des vies infinies, faites :  
POKE &3EFD,0.

CPC

AMIGA

## PLAGUE

Appuyer sur le bouton gauche de la souris lorsque la page présentation apparaît. Maintenez le bouton enfoncé jusqu'au début du jeu. Vous aurez ainsi de l'énergie illimitée.

## PHANTOM FIGHTER

Quand la page de présentation apparaît appuyer sur le bouton droit de la souris et vous aurez des vies infinies.

AMIGA

## PETER PACKRAT

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3E 04 32 0A 00 par 3E 80 32 0A 00.

Pour avoir des vies infinies, faites  
POKE &72C3,&80.

CPC

## POWER MONGER

Comment faire quand on commence le jeu avec un petit nombre d'hommes (15 par exemple)? Eh bien il faut trouver une ville avec un nombre d'habitants inférieur à l'effectif de votre armée (10 par exemple) et de les attaquer en attitude passive. De cette manière, il n'y aura aucun mort et votre armée gagnera la bataille et vous pouvez recruter tous les habitants de la ville.

Si vous avez du mal à construire des catapultes ou des canons, voici un petit truc pour en construire très rapidement:

Après avoir ordonné à vos hommes de construire quelque chose (en attitude agressive), laissez revenir vos hommes à la ville et au moment où ils vont repartir pour retourner chercher du bois, prenez la nourriture de la ville (même s'il n'y en a pas!!) et réagissez le symbole des inventions, vous aurez bientôt une catapulte. (Si ça ne marche pas du premier coup, recommencez l'action mais si vos hommes construisent des arcs, changez de ville!).

Pour les canons, il faut faire la même chose mais après que la petite maison au dessus du puits de la mine soit construite.

AMIGA

Quelques petites astuces:

ST

Au début du jeu, il y a toujours un peu à manger dans la tour de départ.

Si un village a plus d'hommes que vous, vous pouvez les prendre un par un quand ils sortent du village.

Si vous voyez un soldat ennemi se rapprocher de votre armée, il faut le tuer car une fois sur deux c'est un capitaine ennemi qui veut vous espionner.

Après un combat, attardez-vous un peu, près des cadavres. Peu à peu, vous verrez apparaître sur les dépouilles des armes, des bateaux,...

CPC

## PRO SKI SIMULATOR

```
10 REM Vies infinies sur PRO SKI SIMULATOR
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATRO No.3
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>7055 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 1:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,21,18,A0,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80
110 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,B0,C9,3E,C3,21,2D
120 DATA A0,32,C5,41,22,C6,41,3E,C9,32,0E,BC,3E,04
130 DATA C3,83,41,21,44,A0,11,00,BF,01,40,00,ED,53
140 DATA 13,02,ED,B0,3E,05,32,71,01,C3,70,01,AF,32
150 DATA FE,79,C3,88,7B,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

AMIGA

## PP HAMMER

```
BLOCK EDITOR V1.0
' PPHAMMER trainer
DATA 306704,"PPHAMMER",1,"vie illimitée"
sum:
DATA 0001,0,4ae00,0d,01,00,01,*
```

Voici tous les codes:

|                |
|----------------|
| 33 : SDHVJBDC  |
| 2 : ETDVERWF   |
| 3 : ASTUVJVE   |
| 4 : EJJUAHJE   |
| 5 : IICTRGAD   |
| 6 : EHWSTFSC   |
| 7 : BFISHDRC   |
| 8 : FEGRJCGB   |
| 9 : JDWJDBUB   |
| 10 : FBTREWIA  |
| 11 : BAFHVVGW  |
| 12 : EWCHAUBW  |
| 13 : HUSISSIV  |
| 14 : DTIFURDU  |
| 15 : WSBFHJCU  |
| 16 : DRVGJIUT  |
| 17 : HIHDDGET  |
| 18 : DHEGFFWS  |
| 19 : AGUFAEVR  |
| 20 : EERFCCJR  |
| 21 : IDEATBWJ  |
| 22 : ECTWVAVI  |
| 23 : AAJWHVJI  |
| 24 : DWDCJUAH  |
| 25 : RVACITSH  |
| 26 : CTJCRRG   |
| 27 : RSFSEJFF  |
| 28 : CRVSVITF  |
| 29 : RISTAGHE  |
| 30 : CHEURFGD  |
| 31 : SGBUUEBD  |
| 32 : DERVHCIC  |
| 34 : DCBGDADB  |
| 35 : SBVFEWVA  |
| 36 : CWHFVUFA  |
| 37 : JVEEBTWW  |
| 38 : BUUDSSVV  |
| 39 : JSRDUJVV  |
| 40 : BRDRHIAU  |
| 41 : JJARJHSU  |
| 42 : BHJRDFRT  |
| 43 : RGGHGEFS  |
| 44 : CFWHADTS  |
| 45 : RDTICBHR  |
| 46 : CCFUTAFJ  |
| 47 : RBVUUWTJ  |
| 48 : BWSVHUHI  |
| 49 : TVEVGTGI  |
| 50 : AUBSISBH  |
| 51 : TSRUCJIG  |
| 52 : IRHUEIDG  |
| 53 : TJBAVHCF  |
| 54 : AIUWAGUE  |
| 55 : UGGWSEEE  |
| 56 : JFECUDWD  |
| 57 : UEUCHCVD  |
| 58 : BCRBJAJC  |
| 59 : UBDDCWBB  |
| 60 : JAADEVTB  |
| 61 : SVJEW TSA |
| 62 : WUGFBSFW  |
| 63 : STWFSRTW  |

Toujours avec une cartouche pendant le jeu mettez en \$6eb6 (=adresse mémoire) les octets 04 6d 00 00 00 96

PC

## POPULOUS

Pour avoir une tonne de mannes, sauvez votre partie et à l'aide d'un éditeur de secteurs chargez le fichier correspondant ('PARTIE.GAM' par exemple), placez-vous au secteur 48, offset 274 et écrivez FF FF FF. Vous pouvez renouveler cette opération à chaque fois que vous êtes en manque. Si avec cette méthode vous n'arrivez pas à battre l'adversaire, faites la même opération et placez vous à la ligne pile en dessous (offset 280) et mettez 01 00 00. Ceci était la manne de l'adversaire.

CPC

## PREDATOR

```

10 REM Energie infinie et balles infinies
20 REM Pour PREDATOR Version Disk.
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A030:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4291 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A009,&3D
110 PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
130 DATA CD,14,A0,3E,4E,32,2D,A0,3E,00,32,C2,91,32
140 DATA 7C,93,CD,14,A0,C9,1E,00,16,10,0E,86,21,00
150 DATA 90,DF,2D,A0,1E,00,16,16,0E,81,21,00,92,DF
160 DATA 2D,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00

```

```

10 REM balles et énergie infinies sur PREDATOR
20 REM version DISK - compil micro club 9
30 REM (C) MAX & JOYSTICK 1991
40 MODE 2:FOR A=&A000 TO &A032:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>4926 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"1=LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2=JE SUIS TROP FORT DONC PAS LA BIDOUILLE"
90 INPUT"VOTRE CHOIX ";C
100 IF C=1 THEN POKE &A004,0
110 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL DEPTEGE";
111 PRINT"ET TAPPEZ UNE TOUCHE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
130 DATA CD,14,A0,3E,3D,32,C2,91,32,7C,93,3E,4E,32
140 DATA 2F,A0,CD,14,A0,C9,16,10,0E,86,21,00,90,CD
150 DATA 29,A0,16,16,0E,81,21,00,92,CD,29,A0,C9,1E
160 DATA 00,DF,2F,A0,C9,66,C6,07

```

Pour avoir des balles infinies, allez en piste 16 secteur 86 à l'adresse &1C2, où vous remplacez le 3D par un 00, ou bien remplacez-les octets 3D 32 F3 97 3A par 00 32 F3 97 3A.

Pour avoir de l'énergie infinie, allez en piste 22 secteur 81 à l'adresse &17C, où vous remplacez le 3D par un 00, ou bien remplacez-les octets 3D 32 F2 97 FE par 00 32 F2 97 FE.

Pour avoir des balles infinies: POKE &35C2,0

Pour avoir de l'énergie infinie: POKE &A77C,0

AMIGA

## PROPHECY

Voici les codes des niveaux:

- 3 - IMAGITEC
- 4 - JOJO SRN
- 6 - GUSTAVUS
- 7 - NINJASDL

## PREDATOR II

AMIGA

```

BLOCK EDITOR V1.0
' PREDATOR II Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 5140,"PREDATOR II",1,"credits illimites"
sum:
DATA 0003,0,00000,004,0004,db,b6,c4,82,68,5a,88,41
DATA 0,00000,060,0004,60,00,01,ce,2f,08,70,00
DATA 0,00000,230,001e,43,f9,00,07,ff,00,2f,09
DATA 22,fc,11,fc,00,4a,22,fc,52,6c,4e,f8
DATA 32,fc,30,00,70,00,4e,ee,00,04,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,*

```

Pour avoir de l'énergie infinie, tapez pendant le jeu (en mode pause) "YOU'RE ONE UGLY MOTHER".

AMIGA

Pour avoir les crédits illimités mettre block 0 offset 04' -> db, b6, c4, 82 à la place de 68, 5a, 88, 41 et offset 60 -> 60, 00, 01, ce à la place de 2f, 08, 70, 00 et offset 230 -> 43, f9, 00, 07, ff, 00, 2f, 09, 22, fc, 11, fc, 00, 4a, 22, fc, 52, 6c, 4e, f8, 32, fc, 30, 00, 70, 00, 4e, ee, 00, 04 à la place de 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0.

```

10 REM Energie infinie et choix du level
20 REM Sur PREDATOR 2 (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &6FFF:FOR p=&7580 TO &75C8
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&18CD THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 MODE 1:INPUT"Level de départ (1 a 4)";lv
100 IF lv>4 OR lv<1 THEN 90
110 POKE &75B6,lv:MODE 1
120 PRINT"Insérer l'original de PREDATOR 2..."
130 CALL &B18:CALL &758F
140 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,75
150 DATA C9,CD,83,75,21,9B,75,22,0C,01,C3,00,01,21
160 DATA A4,75,22,92,70,C3,00,70,32,51,99,32,69,00
170 DATA 21,C1,75,11,0C,9A,01,08,00,ED,B0,3E,00,32
180 DATA 18,BA,32,83,B0,3D,C3,3B,00,87,21,98,85,85
190 DATA 6F,FB,00

```

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 33 95 D6 02 par 33 95 D6 00.

Pour choisir le niveau de départ, remplacez les octets C9 3E 01 32 83 F5 par C9 3E XX 32 83 F5, avec XX compris entre 1 et 4, puis remplacez les octets AF C3 3B 00 par 3E YY C3 3B, avec YY=XX-1.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &DE51,0.

Pour choisir le niveau de départ, faites:

POKE &FF18,niv

POKE &7090,&3E:POKE &7091,niv-1&

POKE &7092,&C3:POKE &7093,&3B

(niv compris entre 1 et 4)

CPC

## AMIGA PREHISTORIC TALES

BLOCK EDITOR V1.0

'PREHISTORIC TALES Trainer par Manu (C) Joystick

DATA 8821,"Prehistoric Tales",1,"Vie illimitée"

sum:

DATA 0002,0,00000600,00000094,0004,61,00,0D,D8

DATA 4E,B8,20,00

DATA 0,00001200,0000006F,000C,11,FC,00,4A,26

DATA 84,4E,B8,20,00,4E,78,4A,4F

DATA 43,48,45,4E,20,48,49,50,50,45,\*

Pour avoir des vies infinies, allez au block 3, offset \$094 et remplacez les octets 4EB8 2000 par 6100 0DD8. Puis au block 9, offset \$06F, remplacez les octets 4A4F 4348 454E 2048 4950 5045 par 11FC 004A 2684 4EB8 20 00 4E75.

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 1, prenez un éditeur de secteur et recherchez 5368 00 30 33FC 0011 et remplacez par 4E71 4E71 33FC 0011. Pour le joueur 2, remplacez 5368 0030 33FC 0012 par 4E71 4E71 33FC 0011.

Pour avoir les vies illimitées avec un éditeur de secteur remplacer 53 68 00 30 33 fc 00 11 et 53 68 00 30 33 fc 00 12 remplacer 53 par 4a

CPC

## PRO SKATEBOARD

```
10 REM Vies infinies sur PRO SKATEBOARD
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.3
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>7011 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 1:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,21,18,A0,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80
110 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,B0,C9,3E,C3,21,2D
120 DATA A0,32,C5,41,22,C6,41,3E,C9,3,0E,BC,3E,03
130 DATA C3,83,41,21,44,A0,11,00,BF,01,40,00,ED,53
140 DATA E9,01,ED,B0,3E,04,32,71,01,C3,70,01,3E,B6
150 DATA 32,B0,06,C3,00,80,00,00,00,00,00,00,00
```

Compil Quattro n°3

Pour avoir du temps infini :

POKE &0111,0

POKE &012C,0

POKE &012D,0

CPC

## PLATOON

```
10 REM Energie infinie
15 REM sur PLATOON version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A038:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4490 THEN 65 ELSE 70
65 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 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A004,1
110 PRINT"INSEREZ VOTRE JEU ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
130 PRINT"TRANSFORMATIONS EFFECTUEES !!!":NEW
140 DATA CD,21,A0,3E,00,A7,20,05,21,34,A0,18
150 DATA 03,21,31,A0,11,2F,91,01,03,00,ED,B0
160 DATA 3E,4E,32,2E,A0,CD,21,A0,C9,16,17,1E
170 DATA 00,0E,B5,21,00,90,DF,2E,A0,C9,66,C6
180 DATA 07,FD,34,02,00,00,00,00,00,00,00,00
190 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

```
10 REM élimine tous les vilains pas beaux dans PLA-
TOON
20 REM version DISK - compil micro club 9
30 REM (C) MAX & JOYSTICK 1991
40 REM RHAAAA la rage de vaincre !!!
50 MODE 1:FOR A=&1000 TO &1094:READ A$
60 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
70 IF C<>14198 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHE"
90 CALL &BB06
100 CALL &1000
110 DATA 21,FF,AB,11,40,00,0E,07,CD,CE,BC,0E,07,CD
120 DATA 0F,B9,CD,00,B9,21,00,40,11,07,06,CD,4B,10
130 DATA 21,00,44,11,00,40,01,00,40,ED,B0,CD,03,B9
140 DATA 01,7E,FA,ED,49,21,81,E7,22,AF,44,21,43,10
150 DATA 11,33,4E,01,08,00,ED,B0,C3,47,40,3E,C9,32
160 DATA A0,01,C3,00,C6,22,78,10,7B,32,56,10,15,D5
170 DATA F1,FE,DD,C8,3C,32,8E,10,32,62,10,F5,11,00
180 DATA 01,CD,63,C7,F3,01,7E,FB,21,8C,10,16,09,7E
190 DATA CD,5C,C9,23,15,20,F8,21,88,13,CD,E5,C6,FB
200 DATA CD,1C,C9,3A,79,10,C6,14,32,79,10,18,C9,C9
210 DATA 4C,00,01,00,01,03,05,2A,FF
```

Compil MICRO CLUB 9

Pour ne plus avoir d'ennemi:

POKE &1A0,&C9

CPC

## PRIZE

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &350D,0.

Pour avoir des armes infinies, faites:

POKE &3AEE,0.

# PREHISTORIK

BLOCK EDITOR V1.0

PREHISTORIK trainer

DATA 692525, "Prehistorik", 1, "NRJ illimitée"

sum:

DATA 0001, 0, a8c00, 14c, 06, 4e, 71, 4e, 71, 4e, 71

DATA 33, c0, 00, 01, 81, 28, \*

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 3239 0000 097E 5341 et remplacez-les par 3239 0000 097E 4E71. Recalculez le checksum. Ou rendez-vous à l'offset \$028, du block 1399. Toujours pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 3239 0000 097E 5341 et remplacez-les par 3239 0000 097E 4E71. Recalculez le checksum. Ou rendez-vous à l'offset \$166, du block 0369.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 3039 0000 0980 906D 000A et remplacez-les par 3039 0000 0980 4E71 4E71. Recalculez le checksum. Ou rendez-vous à l'offset \$0C2, du block 0368.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 3039 0000 0982 5340 et remplacez-les par 3039 0000 0982 4E71. La recherche, le remplacement et le calcul de checksum sont à faire 5 fois! Recalculez le checksum. Ou rendez-vous à l'offset \$154, du block 1372, puis à l'offset \$01C, du block 1384, puis à l'offset \$1B8, du block 1394, puis à l'offset \$07C, du block 1416, puis à l'offset \$080, du block 1426.

Pour avoir l'énergie illimitée, prenez un éditeur de secteur et au block \$546 à l'offset \$14c mettez 4e 71 4e 71 4e 71 à la place de 33 c0 00 01 81 28

Au premier niveau, après avoir tué la tortue sans carapace, vous tomberez sur un écran où deux poissons carnivores montent et descendent dans l'eau. Il y a quatre berges entre chaque, de l'eau, pour tomber dans la pièce secrète ne sautez pas par dessus le premier puits mais laissez-vous tomber dedans.

AMIGA

Un peu plus loin dans le premier niveau, vous serez dans un écran où il y a une échelle près de l'eau qui aboutit à une plate-forme où se trouve un œuf, prenez l'œuf, puis allez à gauche dans l'eau: nouvelle salle secrète sous-marine.

Après avoir tué l'énorme dinosaure vert du 10ème niveau, au troisième écran du troisième niveau, avancez en frappant dans le vide plusieurs fois, vous trouverez ainsi de la nourriture cachée.

Lors de la première page présentation, quand on voit Grawagars massacrer allégrement l'ours Wagows le gloubi-boulga et mascidocus, attendre que l'ordinateur chéri s'arrête de charger, puis tapez 'GRAWAGARS', puis frapper sauvagement la barre d'espacement. Et pour cheat moder à donf, lors de la seconde page de présentation, tapez 'CYBELE' puis défonceZ le bouton de tir de votre joystick. Vous voilà avec 400 vies!

ST

```
10 'Vies infinies pour PREHISTORIK Instal/Desinsta
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
30 OPEN "O", #1, "JOYSTICK.COM"
40 FOR I=1 TO 86
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1, CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>8409 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
 CLOSE #1:KILL"JOYSTICK.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA EB, 11, 00, 70, 72, 65, 68, 69, 73, 74, 6F, 2E, 65, 78
120 DATA 65, 00, 00, FF, 0A, B8, 02, 3D, BA, 03, 01, CD, 21, 89
130 DATA C3, 31, C9, BA, 80, 86, B8, 00, 42, CD, 21, B4, 3F, B9
140 DATA 01, 00, BA, 10, 01, CD, 21, 31, C9, BA, 80, 86, B8, 00
150 DATA 42, CD, 21, B4, 40, B9, 01, 00, 80, 3E, 10, 01, 0A, 74
160 DATA 0A, BA, 12, 01, CD, 21, B8, 00, 4C, CD, 21, BA, 11, 01
170 DATA EB, F4
```

PC

Avec un éditeur de secteur recherchez dans le fichier PREHISTO.EXE la séquence 9A 98 0A et remplacez la par 9A 98 FF pour avoir de l'énergie illimitée.

PC

Dans le deuxième tableau, au 5ème écran, sur la plate-forme au dessus de la deuxième grotte, si vous frappez à cet endroit, une fraise apparaîtra.

Voici quelque endroit où il faut frapper dans le vide pour qu'il y ait à manger qui apparaisse:

Dans le 2ème niveau au 5ème écran au-dessus de la 1ère grotte,

Dans le 2ème niveau au 13ème écran à l'endroit où se trouve le premier pingouin,

Dans le 2ème niveau au 14ème écran un peu avant le bonhomme de neige.

CPC

# PRISON RIOT

Pour le être invincible recherchez les octets f2, bf, 87, 31, 00 et remplacez le f2 par c3. Pour le temps infinis recherchez les octets d9, e5, d5, c5, 2a et remplacez le d9 par c9. Pour les tirs infinis recherchez les octets 28, 20, 3e, f0, cd et remplacez le 20 par 00

Invincible: POKE &9e72, &C3

Temps infinis: POKE &A0C5, &C9

Tirs infinis: POKE &92C1, &00

# PRINCE OF PERSIA

Pour changer de niveau pendant le jeu taper SHIFT L durant le jeu et cela jusqu'au 4ème niveau.

**AMIGA**

Pour avoir de l'énergie infinie remplacer : 44 80 23 C0 00 04 par 4E 71 23 C0 00 04. Et si vous voulez avoir du temps infini: remplacer 53 B9 00 04 79 78 par 4E 71 4E 71 4E 71 puis rechercher 53 92 23 FC 00 00 02 CF et remplacez 53 92 par 4E 71.

```
10 REM Plus d'énergie et choix du level
20 REM Sur PRINCE OF PERSIA version Disk
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A026:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>3848 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
110 IF C=1 THEN POKE &A004,&3
120 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-14) ";L:POKE &A009,L
130 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
140 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:POKE &A8A6,0
150 POKE &A8A7,0:RUN"PRINCE"
160 DATA CD,16,A0,3E,FF,32,EA,90,3E,01,32,EF,90,3E
170 DATA 4E,32,23,A0,CD,16,A0,C9,1E,00,16,09,0E,45
180 DATA 21,00,90,DF,23,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00
```

**CPC**

Les points de vie: rendez-vous en piste 09, secteur 34, adresse &00EA et remplacez le 03 trouvé par une valeur supérieure pour autant de points de vie. Le choix des tableaux: rendez-vous piste 09, secteur 45, adresse &00EF où vous trouverez un 01. Remplacez-le par une valeur hexadécimale comprise entre 02 et 0E.

**CPC**

Pour avoir plus d'énergie, remplacez les octets 3E 03 32 18 00 par 3E FF 32 18 00, ou bien allez en piste 9, secteur &45, a l'adresse &00EA, ou vous remplacez le 03 par un FF.

Pour choisir votre niveau de départ, remplacez les octets 3E 01 32 10 00 par 3E XX 32 10 00, avec XX de 01 a 0E, ou bien allez en piste 9, secteur &45, a l'adresse &00EF, ou vous remplacez le 01 par XX.

Il faut attendre que les gardes vous attaquent (et l'pas l'inverse sinon, il font un coup spécial qui fait mouche à presque tous les coups). Dès qu'ils veulent vous frapper, appuyer rapidement deux fois sur feu, la première fois pour les blesser, la deuxième pour éviter qu'ils vous fassent leur coup spécial (certains, très habiles, font les deux coups enchaînés, faites attention!!).

**ST**

```
' Choix de niveau, temps au maximum
' et épée dans votre
' poche pour votre sauvegarde de PRINCE OF PERSIA
' à taper en GFA-Basic 3.XX par Antonio SIMOES
INPUT "Et choisissez votre niveau (1/12): ",n
IF n<1 OR n>12
 RUN
ENDIF
OPEN "O",#1,"PRINCE.SAV"
PRINT #1;"-";CHR$(0);CHR$(n);CHR$(10);CHR$(0);
PRINT #1;CHR$(0);CHR$(0);CHR$(0);CHR$(0);CHR$(0);
PRINT #1;CHR$(0);CHR$(0);CHR$(0);CHR$(0);CHR$(0);
CLOSE #1
```

**ST**

Ce cheat mode ne marche que sur la version Américaine.

Pour lancer le jeu, au lieu de tapez 'PRINCE', tapez 'PRINCE BYPASS MEGAHIT'.

Maintenant en cours de jeu:

Shift-I: pour retourner l'écran

Shift-W: pour amortir une chute dangereuse

Shift-T: pour augmenter les triangles d'énergie

Shift-L: pour passer au niveau suivant

H: pour visualiser les tableaux de droite

J: pour visualiser les tableaux de gauche

U: pour visualiser les tableaux de dessus

N: pour visualiser les tableaux de dessous

K: pour tuer automatiquement l'ennemi

+: pour augmenter le temps restant

-: pour diminuer le temps restant

Vous pouvez ainsi visualiser des tableaux et y tuer les ennemis sans y avoir été avec votre personnage.

**PC**

Pour avoir du temps infini, allez au secteur 4, déplacement 409, et tapez 90 90 90 90.

Pour avoir des vies infinies, allez au secteur 37, déplacement 47, et tapez FF.

Editez avec un éditeur de secteur, le fichier 'PRINCE.SAV'.

Pour avoir 100 minutes, allez au secteur 0, déplacement 0, tapez 64.

Pour commencer au 14ème niveau (embrassez la princesse), allez au secteur 0, déplacement 4, tapez 0E. (0E=14).

Pour avoir 10 flèches d'énergie, allez au secteur 0, déplacement 6, tapez 0A.

Pour finir les tableaux plus facilement, avec un éditeur de secteur (Norton Utilities), recherchez dans le fichier PRINCE.EXE la chaîne 1E 08 00 90 75 0E et remplacez par 46 06 EB 10 75 0E.

CPC

## PROFESSIONAL JET SKI SIMULATOR

(Les recherches sont pour la version cassette transférée en disquette.)

Pour changer de tableau automatiquement en mode 'easy', remplacez les octets 3E 81 32 67 83 par 3E 00 32 67 83, puis les octets 3E 81 32 95 83 par 3E 00 32 95 83.

Pour changer de tableau automatiquement en mode 'hard', remplacez les octets 3E 81 32 E8 83 par 3E 00 32 E8 83, puis les octets 3E 81 32 16 84 par 3E 00 32 16 84.

Pour changer de tableau automatiquement en mode 'easy' :

POKE &686D,0:POKE &6890,0

Pour changer de tableau automatiquement en mode 'hard' :

POKE &68B3,0:POKE &68D6,0

CPC

## PUNCH AND JUDY

```
10 REM Energie infinie sur PUNCH & JUDY version K7
20 REM Pressez DEL pour passer au level final
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &7FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A050:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>7056 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:MODE 1:CALL &BC6B,1:CALL &A000
100 DATA CD,3F,A0,CD,3F,A0,21,37,A0,11,00,02,01,30
110 DATA 00,ED,B0,21,23,A0,11,80,BE,01,40,00,ED,53
120 DATA 9B,00,ED,B0,C3,40,00,21,00,02,22,6A,04,3E
130 DATA C9,32,71,13,21,DF,1B,22,06,04,C3,00,03,3E
140 DATA C9,32,C8,0D,C3,20,05,06,00,11,00,80,CD,77
150 DATA BC,21,40,00,CD,83,BC,C3,7A,BC,00,00,00,00
```

Pour avoir de l'énergie infinie sur la première partie, remplacez les octets 01 00 10 ED 43 par C9 00 10 ED 43. Pour passer à la seconde partie en appuyant sur DEL, remplacez les octets CB 7F CA 00 03 par CB 7F CA DF 1B. Pour avoir de l'énergie infinie sur la seconde partie, remplacez les octets 2A 1F 72 06 10 par C9 1F 72 06 10.

Pour avoir de l'énergie infinie sur la première partie, faites: POKE &1371, & C9.

Pour passer à la seconde partie en appuyant sur DEL, faites:

POKE &0406, &DF:POKE &0407, &1B.

ATARI

## PRISON

Après le premier niveau, une fois le robot tué, quand on trouve la fiche code, il faut cliquer sur la phrase en vert pour sortir, même si elle ne veut rien dire.

Au second niveau, dans les rues, quand on va complètement à droite, que l'on monte, puis qu'on va à gauche, avant de fouiller le meuble il faut couper le fil rouge de la bombe qui est placée totalement à gauche.

Toujours au second niveau, il faut penser à prendre la cravate dans la pièce où il y a un lit et deux garde-robes. Pour sortir de ce niveau, il faut aller tout à gauche, entrer dans la maison, déposer les explosifs devant la porte bouchée et décamber d'un saut bien ajusté.

Au troisième niveau, en suivant le chemin qui va à gauche, on arrive devant un club. On attend 21 heures pour rentrer et on trouve un morceau de planche qui doit être déposé au bord du trou (trop grand pour être sauté) totalement à droite, après la fontaine et les mines.

CPC

## POP-UP

```
10 REM Vies et objets infinis sur POP-UP
15 REM version Disk
20 REM Par Carine & Nicolas (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &91FF:MODE 1
40 PRINT"Insérer l'original de POP-UP..."
50 CALL &BB18:MODE 1:BORDER 0:INK 0,0
60 LOAD"MP.BIN",&9200:POKE &9358,&A5:POKE 0,0
70 FOR p=&A5E8 TO &A607
80 READ a$:a=VAL("&"+a$)
90 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
100 IF ck<>&A8F THEN 110 ELSE CALL &9200
110 PRINT"Erreur dans les datas !":END
120 DATA 3A,56,A7,FE,45,CA,58,03,AF,32,42,10,32,98
130 DATA 1D,32,A5,1F,32,8D,21,32,14,1D,32,21,1F,32
140 DATA EF,0D,18,E5
```

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &1042,0.

Pour avoir des objets infinis, faites :

POKE &0DEF,0

POKE &1D14,0

POKE &1D98,0

POKE &1F21,0

POKE &1FA5,0

POKE &218D,0

**PC****POPCORN**

```

10 ' Vies infinies pour POPCORN
20 ' plus de présentation (longue!!!)
30 ' Par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
40 ' génère le programme POP.COM
50 OPEN "O",#1,"POP.COM"
60 FOR I=1 TO 115
70 READ A
80 PRINT #1,CHR$(A);
90 NEXT
100 SYSTEM
110 DATA 235,95,144,112,111,112,99
115 DATA 111,114,110,46,101,120
120 DATA 101,0,144,144,144,144,186,3,1,184,1,61,205
130 DATA 33,139,216,184,0,66,185,1,0,186,31,59,205
140 DATA 33,180,64,185,4,0,186,15,1,205,33,184,0
150 DATA 66,185,1,0,186,101,57,205,33,180,64,185,3
160 DATA 0,186,15,1,205,33,184,0,66,185,1,0,186
170 DATA 107,57,205,33,180,64,185,3,0,186,15,1,205
180 DATA 33,184,0,76,205,33,180,74,187,98,3,177,4
190 DATA 211,235,67,205,33,188,98,3,235,161,26

```

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'POPCORN.EXE', les octets FF 8C 78 97 83 et remplacez les par 90 90 90 90.

**PC****PANZA KICK BOXING**

Pour ne jamais perdre de combat, il vous suffit de presser 'ESC' lorsque l'adversaire vous cloue au tapis. Vous ne perdrez pas vos % au cours du match. Les coups qui enlèvent le plus de point sont: coup de pied gauche dans la tête et le crochet du droit dans le ventre.

**PC****POOL OF RADIANCE**

Pour avoir 255 points de vie, chercher dans les fichiers "CHRDATX. nbr" (nbr est le numéro du fichier). Placez-vous à l'offset &84 et taper FF ainsi qu'à l'offset &52. Pour avoir plus d'expérience faites pareil à l'offset &172 et mettez FFFF. Pour plus d'argent allez à l'offset &144 et mettez-y 1643. Voilà, c'est tout pour cette fois.

**CPC****PSYCHO HOPPER**

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 71 21 35 F2 par 21 71 21 00 F2.

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &0303, 0.

# TERRASSÉ PAR UN VILAIN MONSTRE VERT?

## FACILE...

# 3615 JOYSTICK

## MOTS-CLÉ:

### \*SOS

### OU

### \*POK





## QUARTZ

' Vies infinies pour QUARTZ  
' à taper en GFA Basic 3.XX par Antonio SIMOES  
' Ce listing est à double effets (KISS COOL!!!)  
' A la première exécution il installe les options  
' infinies et à la deuxième il les désinstalle.

```
DIM a%(1000)
b%=V:a%(0)
c%=b%+&H1D6
PRINT "Insérez 1E disK de QUARTZ déverrouillée"
-INP(2)
r%=XBIOS(8,L:b%,L:0,0,7,8,0,1)
IF LPEEK(c%)=&H53790001
 LPOKE c%,&H4E714E71
 DPOKE c%+4,&H4E71
 a$="Vies infinies installées"
ELSE
 IF LPEEK(c%)=&H4E714E71
 LPOKE c%,&H53790001
 DPOKE c%+4,&H5D76
 a$="Vies infinies désinstallées"
 ENDIF
ENDIF
r%=XBIOS(9,L:b%,L:0,0,7,8,0,1)
PRINT a$
```

ST

ST

AMIGA

Pour être invulnérable, recherchez avec un éditeur de secteur le block 00 à l'offset \$300 et remplacez les octets 0000 0000 0000 0000 par 13FC 004A 0003 24B0 4EF9 0002 0000.

' Vies infinies et Invulnérabilité pour QUARTZ  
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX  
INLINE adr%,512

```
FOR i%=0 TO 436 STEP 2
 READ a$
 DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
 sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H2E67BE
 PRINT "Erreur dans les datas"
 END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
-INP(2)
BSAVE "A:\QUARTZ.PRG",adr%,436
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,0192,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,0170,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,007C,0700
DATA 23FC,0001,4000,0000,0008,23FC,0001,4000,0000,0088
DATA 4FF9,0001,3FFE,4E67,41F9,00FF,8240,4298,4298,4298
DATA 4298,4298,4298,4298,4298,43F9,0007,2000,41FA,0010
DATA 70C8,22D8,51C8,FFFC,4EF9,0007,2000,13FC,0007,FFFF
DATA 8201,13FC,0080,FFFF,8203,4DF9,0007,8000,3C3C,0001
DATA 3E3C,003F,6100,0082,4CF9,00FF,0007,FD00,48F9,00FF
DATA 00FF,8240,4DF9,0001,4000,3C3C,0007,3E3C,02E0,6100
DATA 0060,4DF9,0007,4000,3C3C,004E,3E3C,000C,6100,004E
DATA 007C,0700,41F9,0007,4000,43F9,0007,526C,45F9,0000
DATA 0500,47F9,0000,B400,3E3C,049A,24D8,26D9,51CF,FFFA
DATA 7014,6100,005C,7012,6100,0056,33FC,6004,0001,63D6
DATA 33FC,6004,0001,63AC,4EF9,0001,4000,4E75,7A0B,0447
DATA 000B,6A06,3A07,0645,000B,3F05,4267,3F06,3F3C,0001
DATA 3F3C,0000,42A7,2F0E,3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014
DATA 4A40,6BDE,4DEE,1600,5286,4A47,6EC8,4E75,1239,00FF
DATA FC00,0801,0001,67F4,13C0,00FF,FC02,4E75,1B45,496E
DATA 7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064
DATA 6520,5155,4152,545A,00FD,0000,0002,1E00,0000,0000
```

ST

Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteurs, et recherchez les octets : 53 79 00 01 5D 79 6F 00 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 6F 00. Ou rendez vous directement à la piste 7, secteur 8, offset \$1D6. Pour être invulnérable, recherchez les octets 9179 0001 5D72 6400 et remplacez-les par 6004 0001 5D72 6400. Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 7, offset \$01AC.

## ST QUADRALIEN

```
' Energie infinie pour QUADRALIEN
' à taper en GFA 3.0
' par les DANBIOSS
'
PRINT "Inserez la disquette de QUADRALIEN"
PRINT " Et pressez une touche"
~INP(2)
FILES "A:"
CLS
DIM a%(&H200)
m%=VARPTR(a%(0))
r%=BIOS(4,0,L:m%,1,584,0)
IF LPEEK(m%+&H116)=&H81098109
 LPOKE m%+&H116,&H60026002
 r%=BIOS(4,1,L:m%,1,584,0)
 PRINT "Energie infinie installée"
ELSE IF LPEEK(m%+&H116)=&H60026002
 LPOKE m%+&H116,&H81098109
 r%=BIOS(4,1,L:m%,1,584,0)
 PRINT "Energie infinie désinstallée"
ELSE
 PRINT "Ce n'est pas la disquette de QUADRALIEN"
END
ENDIF
```

Voici quelques codes pour les tableaux suivants :

- 2ème : 170961
- 3ème : 010665
- 4ème : 610169

CPC

## QUARTET

```
10 REM énergie infinie sur QUARTET
20 REM version DISK - compil micro club 19
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&1000 TO &109B:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>15625 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06
90 CALL &1000
100 DATA 3E,01,CD,0E,BC,21,FF,AB,11,40,00,0E,07,CD
110 DATA CE,BC,0E,07,CD,0F,B9,CD,00,B9,21,88,13,11
120 DATA 06,01,CD,52,10,CD,03,B9,21,88,98,11,00,DE
130 DATA 01,00,02,ED,B0,11,00,E6,06,02,ED,B0,11,00
140 DATA EE,06,02,ED,B0,01,7E,FA,ED,49,AF,32,46,3D
150 DATA 32,52,3D,32,5E,3D,32,69,3D,C3,88,13,22,7F
160 DATA 10,7B,32,5D,10,15,D5,F1,FE,DD,C8,3C,32,95
170 DATA 10,32,69,10,F5,11,00,01,CD,63,C7,F3,01,7E
180 DATA FB,21,93,10,16,09,7E,CD,5C,C9,23,15,20,F8
190 DATA 21,88,13,CD,E5,C6,FB,CD,1C,C9,3A,80,10,C6
200 DATA 18,32,80,10,18,C9,C9,4C,00,01,00,C1,06,C1
210 DATA 2A,FF
```

Pour avoir de l'énergie infinie:

```
POKE &3D46,0:POKE &3D52,0
POKE &3D5E,0:POKE &3D69,0
```

CPC

## QUAD

```
10 REM Vies infinies sur QUAD version Disk
20 REM Pour le pack 'DRIVERS'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 OPENOUT "M":MEMORY &300:CLOSEOUT
50 LOAD"PRESENT.ECR",&400:LOAD"AFF.BIN",&5000
60 CALL &5000:LOAD"TABLEAU.ECR",&400
70 LOAD"TABLO.BIN",&5000:CALL &5000
80 LOAD"QU.BIN",&302:POKE &7F66,0:CALL &5390
```

# PERDU DANS UN JEU?

## COOL...

# 3615 JOYSTICK

## MOTS-CLÉ:

### \*SOS

### OU

### \*POK

# R

## R-TYPE

BLOCKEDITOR V1.0

' R-TYPE Trainer ; JOYSTICK (C) 1990

DATA 142806,"R-TYPE",1,"les vies illimitées"

sum:

DATA 0001,0,22a00,b6,6,4E,71,4e,71,4e,71

DATA 53,39,00,00,42,0e,\*

AMIGA

Une fois dans la table des high scores, tapez : "SUMITA." (en n'oubliant pas le point). Le cheat mode sera alors activé, et grâce à vos nouvelles acquisitions, vous ne devriez pas avoir de problèmes pour arriver au neuvième tableau.

AMIGA

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 227, offset \$b6, les octets 4e 71 4e 71 4e 71 à la place de 53 39 00 00 42 0e

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 0001 698E 6600 et remplacez-les par 6004 0001 698E 6600.

Ou rendez-vous à la piste 16, secteur 4, offset \$15E.

ST

FAST EDITEUR V1.0

DATA "R-TYPE"

DATA "Vies inf",0,16,4,&H15E,&H53790001,&H60040001

DATA "FIN"

ST

```

10 REM Invincibilite sur R-TYPE version Disk
20 REM Pour le pack 'Les A d'or'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A500 TO &A589:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>12731 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-8) ";L:POKE &A562,L+47
90 PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE A DU DISK...":CALL &BB06
100 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A500
110 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,B0,CD
120 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00,40,16,20,CD
130 DATA 7F,A5,21,00,44,11,00,A0,01,00,02,ED,B0,21,00,40
140 DATA 16,08,CD,7F,A5,21,00,46,11,00,02,01,00,12,ED,B0
150 DATA EB,16,09,D5,CD,7F,A5,D1,01,00,18,09,14,7A,FE,0E
160 DATA 20,F1,21,00,A0,11,40,00,01,00,02,ED,B0,F3,31,00
170 DATA 02,3E,37,32,9C,71,21,77,A5,11,00,10,01,40,00,ED
180 DATA 53,5A,00,C5,ED,B0,C9,3E,C9,32,A6,91,C3,FD,85,1E
190 DATA 00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00

```

CPC

Si vous avez perdu trop de vies (sans toutefois perdre un crédit), quand vous êtes au monstre, appuyez sur F10. Vous recommencerez depuis le début d'accord, mais vous aurez regagné toutes les vies perdues et en plus, vous aurez des missiles à têtes chercheuses dès le début.

## RAILROAD TYCOON

Après avoir fait une sauvegarde dès le début du jeu, éditez avec un éditeur de secteur le fichier "RRO.SVE", allez au secteur 27 aux offsets 328 et 329 et mettez-y FF 7F. Vous aurez ainsi plein de dollars. Miam.

AMIGA

Pour se retrouver avec 9.99.999\$, commencez une partie, sauvegardez-la, puis à l'aide d'un éditeur de secteur, ouvrez le fichier "RRO.SVE", allez à l'offset 3748, où vous trouverez la somme dont vous disposez, et remplacez par 270F.

ST

Lancez le jeu, choisissez d'être un Tycoon en remplaçant les 3 options 'collision' par 'no collision'... Ainsi vous pourrez acheter par la suite les compagnies adverses.

Ensuite choisissez un endroit où se trouvent 3 ou 4 villes assez proches les unes des autres.

Ex: Lille, Bruxelles, Antwerpen.

Sans mettre de gare, reliez les entre elles en construisant des rails.

Voilà, maintenant le but est de dépenser 20 000 000\$.

Alors vous construisez des industries autour de vos terminaux, qui eux sont aménagés en maximum (restaurant, hôtel, hangar, etc...).

Une fois que vous êtes à -20 000 000\$, vous allez voir la couleur qui était rouge (négatif) devenir noir (positif). Mais en fait, vous êtes toujours négatif.

Attendez 2 ans. Vos actionnaires vont être outragés... Tout de suite après, mettez 2 ou 3 trains en service, en choisissant les wagons selon les besoins des villes.

Attendez encore 2 ans. Et là, surprise, vous êtes président de la république. Regardez vos stocks, on voit même plus vos concurrents. Maintenant nous avons récolté des millions, vous allez pouvoir acheter vos adversaires.

PC

Si ça ne marche pas au bout de 2 ans, regardez si vos trains sont bien gérés, puis attendez encore 2 ans.

## RAINBOW ISLANDS

Pour avoir des vies infinies à ce jeu, procédez de la manière suivante:

-Lorsque la page de présentation "RAINBOW PROJECT" apparaît, appuyez sur la barre d'espace et maintenez celle-ci enfoncée. La seconde page de présentation n'apparaîtra pas. La dernière page apparaîtra, appuyez sur "FIRE". Vous démarrez le jeu avec des vies infinies.

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, allez au block 147, off-set \$1A0F et remplacez 4A68 0006 672E par 117C 0003 672E.

Pour passer le premier monstre au 4ème round, il faut aller à gauche puis à droite en évitant (tout au fond), puis se tourner et toujours tirer jusqu'à ce que son énergie descende.

Pour le deuxième monstre au 8ème round, quand le monstre descendra, monter tout en haut et tirer, quand il sera en dessous de vous, sauter sur les arcs en ciel.

Pour le troisième monstre au 12ème round, il faut avoir le triple tir et le tir rapide, sinon vous ne le passerez jamais.

Pour avoir les vies infinies, faites :

POKE &1C1E,0F.

Pour choisir le level de départ, faites :

POKE &6FC4,level+11.

CPC

10 REM Vies infinies sur RAINBOW ISLANDS disk  
20 REM (C) JOYSTICK 1996  
30 MEMORY &7FFF,MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &B866,1  
40 FOR N=&A500 TO &A59C:READ AS=A-VAL("E"+AS)  
50 DIM S=DMA:POKE N:A:NEXT:POKE &B78,6FF  
60 IF SUM<>14315 THEN PRINT"DATA ERROR !!!":END  
70 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-7)":C:POKE &A5B8,C-11  
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL EB806  
90 MODE 2:INK 0:0:INK 1:0:CALL EA500  
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C9,54,5D,01,00,40,ED  
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00  
120 DATA 40,16,0A,CD,92,A5,11,00,00,01,00,07,DD,00  
130 DATA 21,00,40,16,03,CD,92,A5,21,00,54,11,00,02  
140 DATA 01,00,04,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,92,A5,D1,01  
150 DATA 00,18,09,14,7A,FE,0A,20,F1,21,00,00,11,00  
160 DATA 9E,01,00,0F,DD,01,67,65,10,00,00,01,40  
170 DATA 00,D5,ED,B0,C9,F3,21,23,A4,11,23,AC,01,24  
180 DATA A2,ED,B8,21,00,9E,5E,23,5E,23,4E,23,4E,23  
190 DATA 7A,B3,28,04,DD,B0,18,F0,AF,32,1E,1C,3E,0C  
200 DATA 32,C4,6F,C3,00,0A,1E,00,0E,01,25,CD,66,C6  
210 DATA E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

Dans la page de sélection 1 ou 2 joueurs presser la touche "4" et vous démarrez ce jeu avec 5 crédits.

ST

## ST RALLY CROSS CHALLENGE

FICHER EDITEUR V1.1  
Clés infinies pour les 4 joueurs  
par Antonio SIMOS  
pour RALLY CROSS CHALLENGE à taper en GFA 3.XX  
à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1  
DATA "RALLY CROSS CHALLENGE","A","PROG"  
DATA "99 clés ",EH5FA6,EH31BC0002,EH31BC0063  
DATA "Clés infinies",EH7424,EH53300B00,EH4E714E71  
DATA "FIN"

Lorsque vous aurez atteint le cinquième tableau, commencez à jouer normalement, puis suivez la voie de chemin de fer jusqu'à ce que l'écran devienne blanc. Vous disposez maintenant de 24 Tokens que vous pourrez utiliser tout au long du jeu.

Pour choisir son nombre de clés, éditez avec un éditeur de secteurs le fichier "PROG" et recherchez les octets 31 BC 00 02 08 08 52 6E FF FA et remplacez-le 02 par ce que vous voulez.

Où rendez-vous à l'offset \$5FA6.

Pour avoir des clés infinies, éditez le même fichier et recherchez les octets 53 30 08 08 00 30 39 00 00 03 FE C1 FC et remplacez-les par 4E 71 30 39 00 00 03 FE C1 FC. Où rendez-vous à l'offset \$7424.

## CPC RALLY II

Pour avoir l'énergie infinie, remplacez 3D 32 9A 15 3E par 00 32 9A 15 3E.

Pour avoir l'énergie infinie, faites POKE &13D5,0.

CPC

## RAMBO

10 REM Energie infinie sur RAMBO (disk)  
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'  
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK  
40 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil"  
50 PRINT"Face RAMBO...":CALL EB818,OPBR007"ca"  
60 MEMORY &103F:CLOSEOUT:LOAD"rambo.dat",&1040  
70 FOR P=&A500 TO &A599:READ AS=A-VAL("E"+AS)  
80 POKE P:A:CH=CH+A:NEXT  
90 IF CH<>E949 THEN 100 ELSE CALL &A680  
100 PRINT"Erreur dans les datas !":END  
110 DATA AF,21,9C,95,77,23,77,23,77,25,AB,77,21,40  
120 DATA 10,11,40,00,01,00,92,ED,B0,C3,00,8F

## Comphila COLLECTION

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets CD 37 5F 7E FE par 00 00 00 7E FE et les octets 2B 22 FA 91 par 00 00 22 FA 91. Ou allez en piste 10, secteur 44, adresse 00DDC et remplacez le CD 37 5F par 00 00 00, et à l'adresse 00EB du même secteur remplacez le 2B par 00.

## RAMPAGE

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 0E FE 10 30 05 par 0E FE 10 18 05. Répétez trois fois l'opération. Ou bien allez en piste 19, secteur 00, où vous

remplacez le 30 par un 18 aux adresses &112, &124, et &136.  
Compl Micro Club 19  
Pour avoir de l'énergie infinie:  
POKE &EBD,0  
POKE &ECA,0  
POKE &ED7,0  
Pour avoir de l'énergie infinie aux 3 joueurs:  
POKE &2C39,0  
POKE &2C77,0  
POKE &2C35,0  
POKE &8868,0  
POKE &8869,0  
POKE &8868,0  
POKE &8869,0

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &8512,&18  
POKE &8524,&18  
POKE &8536,&18  
CPC

pas prise et quand vous changerez de tableau, allez en haut et appuyez trois fois. Lorsque la nouvelle ville apparaît, allez vers le haut et alors, SURPRISE!

ST

Laissez seul debout le plus gros des immeubles, montez en haut de la façade (en étant bien sûr contre la façade), tournez-vous vers cette façade et appuyez sur FIRE. Quand votre immeuble s'écroulera, vous aurez une grande surprise. Pour une autre surprise, ne lâchez

Pour avoir la life force infinie, faites:  
POKE &6637.0.

RANX

PAST EDITION V1.0  
Energie et Fric infini à RANX XEROX  
par A. SIMOES  
DATA "RANK XEROX", "A: \AUTO XEROX.PRG"  
DATA "RNL1 infinis", &H1648A, &H91B90000, &H60040000  
DATA "RNL2 infinis", &H0B104, &H52790000, &H60040000  
DATA "Ecus infinis", &H16502, &H0B790000, &H50790000  
DATA "FIN"

Pour le trainer chercher les octets 90 b9 d0 c0 69 22 23 et remplacer par 60 04 00 c0 69 22.

AMIGA

Pour commencer une partie avec 9999\$, il faut:  
- charger Ranx  
- Sauver tout de suite la partie  
- Quitter Ranx  
- Charger un éditeur de secteurs (genre Pctools)  
- Editer le fichier 'RANX.IMG'  
- Aller au secteur relatif n°50, déplacement n°180 et 181  
- remplacer les 00 00 par FF FF.

Pour avoir de l'énergie (1) infinie, recherchez dans le fichier 'AUTOXEROX.PRG', les octets 5279 0000 6AFE 6100 et remplacez-les par 6004 0000 6AFE 6100. Ou allez à l'offset \$B104  
Pour avoir de l'énergie (2), recherchez les octets 91B9 0000 64F2 23C0 et remplacez-les par 6004 0000 64FC 23C0. Ou allez à l'offset \$1648A.  
Pour avoir de l'argent infini, recherchez les octets B079 0000 64F8 6704 et remplacez-les par 5079 0000 64F8 6704. Ou allez à l'offset \$16402.

ST

Ce truc est à utiliser avec la cartouche ULTIMATE CRIPPER. Pour pouvoir interrompre le soft avec la cartouche, il faut changer le nom du fichier 'LOADER2.PRG' en 'LOADER2.PR' (du répertoire 'AUTO'). Maintenant lancez le jeu, une fois chargé appuyez sur le bouton 'RING'. Pour avoir de l'énergie (1) infinie, recherchez les octets 6500 F906 et remplacez-les par 6000 F906. Pour avoir de l'énergie (2) infinie, recherchez les octets 91B9 et remplacez-les par 6004. Pour avoir des brouzous infinis, recherchez les octets 33FC 0000 et remplacez-les par 33FC 2328.

REAL GHOSTBUSTERS

BLOCK EDITOR V1.0  
The Real Ghostbuster Trainer (c) JOYSTICK  
DATA 3319, "The Real Ghostbuster", "1. Les vies infés"  
sum:  
DATA 0002, 0, 0000000, 00000004, 0004, 01  
DATA c4, 87, 63, ba, 48  
DATA bc, 61, 0, 0000000, 0000000ac, 000a  
DATA 31, fc, 4a, 71, 57, e0  
DATA 4a, 78, 84, 00, 1b, 67, 0a, 33, c0, 80, de, f1, 89, \*

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et charger le bloc 0 en \$40000. mettre 31 FC 4E 71 57 E0 4E 78 04 00 en \$400AC et enfin mettre 01 C4 87 63 en \$40004. Puis sauvegarder le Bootsector après cette modification (le bootsector étant le bloc 0 héhéhé...).

AMIGA

10 REM Vies et temps infinis sur REAL GHOSTBUSTERS  
20 REM Version Disk du pack 'DOUBLE ACTION'  
30 REM (C) JOYSTICK 1996  
40 MEMORY &8FFF:MODE 1  
50 FOR N=65000 TO &9031:READ A\$:A=VAL("g"+A\$)  
60 SUM-SUM+A:POKE N:A:NEXT  
70 IF SUM<>4544 THEN PRINT"DATA ERROR !!":END  
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLER"  
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLER"  
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ":C  
110 IF C=1 THEN POKE &9004,&D:POKE &9005,&35  
120 PRINT:PRINT"ENLEVEZ LA FACE A DEPROTEGE..."  
130 CALL &B06:CLS:CALL &9000:CPM  
140 DATA CD,16,90,3E,00,32,B1,81,3E,00,32,CB,82,3E  
150 DATA ED,32,2F,90,CD,16,90,C9,15,06,21,00,80,CD  
160 DATA 27,90,16,05,21,00,82,CD,27,90,C9,1E,00,0E  
170 DATA 23,2F,90,C9,65,05,07,00,00,00,00,00,00

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 1, éditez le fichier 'GHOSTBUSTERS.PRG', et recherchez les octets : 39 7C 00 05 00 00 37 7C et remplacez-les par 39 7C FF FF 00 00 37 7C.  
Ou rendez-vous à l'offset \$392C

ST

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 2, éditez le même fichier et recherchez les octets : 37 7C FF FF 00 00 41 F9 et remplacez-les par 37 7C FF FF 00 00 41 F9.

ST RBI BASEBALL II

Lorsque vous lancez la balle et que le batteur adverse est à droite, mettez-vous complètement à gauche et tirez en maintenant le joystick vers la gauche. S'il est à droite appuyez tout simplement et maintenant appuyez. Voilà bravo!

ST RESOLUTION 101

9999999 Brouzoufs  
et 99 Vies pour RESOLUTION 101  
à taper en GFA Basic 3.xx par Antonio SIMOES  
DIM a\$(10000/4+4)  
PRINT "Insérez la dk de Sauvegarde déverrouillée"  
-LINE(2)  
FOR P=1 TO 10  
REPEAT  
R=XBIO\$ (0, L:0, L:0, L:0, L:P, 0, 1)  
UNTIL R="0"  
LPOKE B%+EH4, &H5F50FF  
DPOKE B%+EH5, &H200  
R=XBIO\$ (9, L:0, L:0, L:0, L:P, 0, 1)  
NEXT P

Pour avoir 9999999 brouzoufs, sauvegardez une partie sur une disquette vierge, avec un éditeur de secteur éditez la piste 1 pour la sauvegarde 1, la piste 2 pour la sauvegarde 2... Placez-vous à l'offset \$14 et tapez 05 F5 E0 FF.

Pour avoir 99 vies, faites comme le paragraphe ci-dessus mais placez-vous à l'offset \$27 et tapez 63.

Pour le choix de niveau, même baratin que la haut. Tapez à l'offset \$13, le niveau voulu moins 1 (exemple : pour le niveau 5 tapez 04).

CPC

REVEAL

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 17 3D 32 B0 14 par 17 00 32 B0 14.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &4123,0.

CPC

RESCATE EN EL GOLFO

Pour être invincible pour la première partie recherchez les octets c8,3a,58,ac,4f et remplacez le c8 par c9

Pour être invincible pour la deuxième partie recherchez les octets c8,3a,6c,3d,4f et remplacez le c8 par c9

Première partie invincible: POKE &B3CB,&C9

Deuxième partie invincible: POKE &9A9F,&C9

REVELATION

BLOCKEDITOR V1.0  
'Revelation (C) Joystick 1991  
DATA 7519, "Revelation", "2. Vies infinies"  
DATA "Temps infini"  
sum:  
DATA 0002, 0, 00000000, 00000007, 0004, 26  
DATA 43, 2D, DD, CC, 5D, 92, D9  
DATA 0, 0000000000, 00001114, 0008, AD, FA  
DATA 01, 0A, 4E, D5, 4E, 71, 2C, 7C, 00, 04, 00, 4E, 75  
DATA 0001, 0, 00000000, 000023A0, 0028  
DATA 21, FC, 4E, F9, 00, 07, 10, 5A  
DATA 31, FC, DE, 82, 10, 5E, 4E, 78  
DATA 04, 00, 23, FC, 4E, 71, 4E, 71, 4E, 71, 00, 00  
DATA F8, CC, 33, FC, 4E, 71, 00, 00, FC, FE, 4E, F8, 20, 00  
DATA 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00  
DATA 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00  
DATA 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00  
DATA 00, 00, 00, \*

Pour avoir des vies infinies et du temps infini, changez sur le bootblock:

Offset \$004: CC5D 92D9 par 2643 2DDD  
Offset \$114: 2C7C 0000 0400 4E75 par 4AFA 018A 4ED6 4E71  
Offset \$2A0: il faut mettre 21FC 4EF9 0007 105A 31FC D882 105E 4EF8 0400 23FC 4E71 4E71 0000 F8CC 33FC 4E71 0000 FCFF 4EF8 2000.

Cadenas, Vies et Temps infinies pour REVELATION par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.xx

INLINE adr%, 512  
FOR I%=0 TO 242 STEP 2  
READ a\$  
DPOKE adr%+I%, VAL("gH"+a\$)  
sum=sum+VAL("gH"+a\$)  
NEXT I%

ST

IP sum->EH12AC7  
PRINT "Erreur dans les datas"  
END

PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"  
-LINE(2)

BEAVE "A:\REVELATE2.PRG", adr%, 242

PRINT "vous pouvez faire un Reset!!"

DATA 001A, 0000, 0002, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000  
DATA 0000, 0000, 0000, 0000, 487A, 00AA, 3F3C, 0003, 4E41, DFCC  
DATA 0000, 0006, 3F3C, 0007, 4E41, DFCC, 0000, 0002, 487A, 000E  
DATA 3F3C, 0026, 48AE, DFCC, 0000, 0005, 41F9, 0007, F000, 3F3C  
DATA 0005, 4267, 3F3C, 0000, 3F3C, 0002, 4267, 42A7, 2F08, 3F3C  
DATA 0008, 454E, 4FEF, 0014, 46FC, 2700, 33FC, 0400, 0007, P0B4  
DATA 41FA, 0014, 37FC, 0400, 7E64, 12D8, 51CF, FFCC, 4E5F, 0007  
DATA F000, 33FC, 4E71, 0000, F2A0, 33FC, 6002, 0000, 8F18, 23FC  
DATA 317C, 0003, 0000, 8B52, 33FC, 0028, 317C, 0000, 8B56, 23FC  
DATA 0009, 002B, 0000, 8B5A, 33FC, 4E71, 0000, 8B5E, 4E5F, 1600  
DATA 1B45, 456B, 7382, 7265, 7A20, 6C61, 2064, 6973, 7175, 6574  
DATA 7485, 2064, 6520, 5245, 5645, 4C41, 5449, 4F4B, 0000, 0000  
DATA 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000

AMIGA

ROLLER COASTER RUMBLER

Voici quelques codes : EATME - AAAGGG-ALIENS - COFFEE - ZARNIE - FIGHT - TERRER

## ST RENAISSANCE I

**FICHIER EDITEUR V1.1**  
 • Invulnérabilité pour les  
 • 4 premières parties du jeu  
 • par Antonio SIMOS pour RENAISSANCE I à taper  
 en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1

**DATA "RENAISSANCE I":** "A: \AUTO\GLENN\_6.PRG"  
**DATA "DRAXIANS (Contemp) "**  
**DATA #H235A, #H6700FEC8, #H6000FEC8**  
**DATA "DRAXIANS (Classic) "**  
**DATA #H267C, #H6700FEC4, #H6000FEC4**  
**DATA "INVADERS (Contemp) "**  
**DATA #H533A, #H6700FD76, #H6000FD76**  
**DATA "INVADERS (Classic) "**  
**DATA #H57D0, #H6700FDC6, #H6000FDC6**  
**DATA "FIN"**

**P**our être invulnérable dans la partie (DRAXIANS Contempory), éditez avec un éditeur de secteur le fichier 'GLENN\_6.PRG' dans le dossier 'AUTO' et recherchez les octets : 4A 6E 00 4A 67 00 FE C8 et remplacez-les par 4A 6E 00 4A 60 00 FE C8.  
 Ou rendez-vous à l'offset \$2556.

**P**our être invulnérable dans la partie (DRAXIANS Classic), éditez le même fichier et recherchez les octets : 4A 6E 00 4A 67 00 FE C4 et remplacez-les par 4A 6E 00 4A 60 00 FE C4.  
 Ou rendez-vous à l'offset \$2678.

**P**our être invulnérable dans la partie (INVADERS Contempory), éditez le même fichier et recherchez les octets : 4A 6E 00 4A 67 00 FD 76 et remplacez-les par 4A 6E 00 4A 60 00 FD 76.  
 Ou rendez-vous à l'offset \$3336.

**P**our être invulnérable dans la partie (INVADERS Classic), éditez le même fichier et recherchez les octets : 4A 6E 00 4A 67 00 FD CE et remplacez-les par 4A 6E 00 4A 60 00 FD CE.  
 Ou rendez-vous à l'offset \$57CC.

## CPC REVOLVER

**P**our avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 0B 0C 7C 3D par 3A 0B 7C A7 32, puis remplacez les ses, comme des captureurs. 32.

**P**our avoir des vies infinies, faites :  
 POKE #40C7, #A7:POKE #40FB, #A7.

## RETURN OF THE JEDI

**P**our avoir les vies illimitées, éditez avec un éditeur de secteurs, le block 1258 et remplacez les octets 04 39 00 01 par 08 79 00 00 et recalculer le checksum

**BLOCK EDITOR V1.0**  
 • RETURN OF THE JEDI Trainer (c) Joystick 1990  
 DATA 1289646, "RETURN OF THE JEDI", 1, "Les vies inf"  
**sum:**  
 DATA 0002, 0, 000D1400, 000000150, 0004, 06, 79, 00, 00  
 DATA 04, 39, 00, 01, 0, 009D4000  
 DATA 00000014, 0004, 24, 82, 64, 65, 28, c2, 64, 64, \*

10 REM Vies infinies sur RETURN OF THE JEDI Disk  
 20 REM Version du pack "STAR WARS TRILOGY"  
 30 REM © JOYSTICK  
 40 MEMORY #E8FF:MODE 1  
 50 FOR N=EA000 TO EA02F:READ AS:A=VAL("E"+AS)  
 60 SUM=SUM+A:POKE N:A:HEX  
 70 IF SUM<4004 THEN ? "ERREUR DANS LES DATA":END  
 80 PRINT "1 - ENLEVER LA BIDOUILLER"  
 90 PRINT "2 - METTRE LA BIDOUILLER"  
 100 PRINT:INPUT "VOTRE CHOIX (1-2) ";C  
 110 PRINT:IF C=1 THEN POKE EA004, #28  
 120 PRINT:INSEERER LE DISK ET DEPRETEZ-LE"  
 130 CALL #E806:CLS:CALL #A000:CFM  
 140 DATA CD, 14, A0, 3E, 18, 32, D1, 91, 32, 4C, 92, 3E, 4E, 32  
 150 DATA 2D, A0, CD, 14, A0, C9, 1E, 00, 1E, 07, 0E, 03, 21, 00  
 160 DATA 90, DF, 2D, A0, 1E, 00, 1E, 09, 0E, 05, 21, 00, 32, DF  
 170 DATA 2D, A0, C9, 6E, C6, 07, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00

**CPC**

Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteur dans le fichier 'JEDI.PRG' du dossier 'AUTO', les octets : 0A 04 39 00 01 00 00 B6 3C et remplacez-les par 0A 04 39 00 00 00 00 00 B6 3C.

**ST**  
 • Vies infinies  
 • pour RETURN OF THE JEDI  
 • à taper en GFA  
 • Par Gabriel ZERBIB  
 Open #1, #1, \AUTO\JEDI\_1.PRG"  
 Seek #1, #EZGERF  
 Write #1, 0  
 Close #1

## CPC RADIUS

**P**our avoir des vies infinies, remplacez les octets 3D 27 F5 E6 0F par 00 00 27 F5 E6 0F.

**P**our avoir des vies infinies, faites :  
 POKE #85739, 0.

## RICK DANGEROUS

**BLOCK EDITOR V1.0**  
 • RICK DANGEROUS (Compil LES BATTANTS II)  
 DATA 525331, "RICK DANGEROUS", 1  
**sum:**  
 DATA 00021, 0, 802200, 110, 1, 4a, 53, \*

## AMIGA

**A** la présentation, appuyez sur la barre d'espace et vous aurez un petit truc sympa.

**P**our ceux qui désirent recommencer leur partie dans le même tableau, tapez Mooky à la place de votre nom.

**P**our être invulnérable pendant le jeu, appuyer sur: HELP.

-Dans les tableaux 3 et 4, toujours prendre les premières sorties car sinon, vous recommencez 2 ou 3 écrans en arrière.

**P**our avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 1025, offset \$110, l'octet 4a à la place de 53

## Compil LES BATTANTS II

**P**our avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets 04 39 00 01 00 04 49 6E (block 972, offset 0B84) et remplacez les par 04 39 00 00 00 04 49 6E. Pour avoir des bombes infinies, recherchez 04 39 00 01 00 04 49 70 (block 972, offset 188) et remplacez les par 04 39 00 00 00 04 49 70. Dans cette compil, le jeu Rick Dangerous est déjà en vies infinies. Pour choisir son niveau de départ, recherchez 42 79 00 04 30 18 4A 79 00 04 (block 928, offset 13E) et remplacez les par 33 FC 00 0X 00 04 30 18 4E (de 0 à 3). Pour sélectionner le numéro du niveau 75 sachant que X représente le numéro du niveau (chercher 4A 79 00 04 30 1C 67 8 4A 79 (block 928) et remplacez les par 33 FC 00 03 00 04 30 1A 00 08.

## ST

## RUGBY SIMULATOR

**L**orsque l'on marque un essai et que l'on vous demande d'appuyer sur feu pour le transformer, appuyez sur pause (F1) et vous reviendrez au jeu juste avant l'essai, ce qui permet d'en marquer pas mal.

**PAST EDITEUR V1.0**

• tout à l'infini pour RICK DANGEROUS  
 • de la compil LES BATTANTS par Antonio SIMOS  
 • A chaque partie changer automatiquement de tableau!!!

**DATA "RICK DANGEROUS LES BATTANTS":** "A:\AUTO\RICKST.PRG"  
**DATA "vies infinies":** #H31548, #H04390001, #H04390000  
**DATA "bombes infinies":** #H3161C, #H04390001, #H04390000  
**DATA "balles infinies":** #H31790, #H04390001, #H04390000  
**DATA "Invulnérabilité":** #H318BE, #H67066100, #H60066100  
**DATA "Invulnérabilité":** #H31074, #H67086100, #H60086100  
**DATA "Choix tableau":** #H2B8CA, #H42790002, #H52790002  
**DATA "FIN"**

**P**our avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteurs, sur le disk, les octets 04 39 00 01 00 03 03 16 et remplacez-les par 04 39 00 00 00 00 00 00 03 03 16.

**P**our avoir des balles infinies, recherchez les octets 04 39 00 01 00 03 03 12 et remplacez-les par 04 39 00 00 00 03 03 12.

**P**our avoir des barres de dynamite infinies, recherchez les octets 04 39 00 01 00 03 03 14 et remplacez-les par 04 39 00 00 00 03 03 14.

## Compil LES BATTANTS

**P**our avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'AUTO\RICKST.PRG', les octets 0439 0001 0003 0312 et remplacez-les par 0439 0000 0003 0312. Ou allez à l'offset \$31458. Pour avoir des balles infinies, recherchez les octets 0439 0001 0003 0316 et remplacez-les par 0439 0000 0003 0316. Pour avoir des bombes infinies, recherchez les octets 0439 0003 0003 0314 et remplacez-les par 0439 0000 0003 0314. Ou allez à l'offset \$3161C. Pour être invulnérable, recherchez les octets 0706 6100 FF26 6008 et remplacez-les par 6008 6100 FF26 6008. Ou allez à l'offset \$318BE. Toujours pour être invulnérable, recherchez les octets 0708 6100 0770 6000 et remplacez-les par 6008 6100 0770 6000. Ou allez à l'offset \$31074. Pour avancer d'un niveau à chaque fois que vous perdez, recherchez les octets 4279 0002 E8A8 4A79 et remplacez-les par 5279 0002 E8A8 4A79. Ou rendez-vous à l'offset \$2E8CA.

## CPC

## ROBIN HOOD

**P**our avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 32 30 60 C1 78 par 32 30 60 C1 AF.

**P**our avoir de l'énergie infinie, faites

POKE #66CAE, #AF.

## RICK DANGEROUS II

RICK DANGEROUS II : JOYSTICK (C) 1990  
DATA 668792, "RICK DANGEROUS II".1., Mega trainer"  
num:  
DATA 0003, 0, 36600, 137, 1, 00, 01, 0, 36600, 025, 1  
DATA 00, 01, 0, 36600, 113, 1, 00, 01, \*

AMIGA

Taper POOKY dans les highScores. Surprise !!!

AMIGA

Pour avoir le méga trainer, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$1B2, offset \$25, l'octet 00 à la place de 01 et block \$1B3, offset \$25, l'octet 00 à la place de 01 et block \$1B4, offset \$113, l'octet 00 à la place de 01.

### Compil Les COSTOS

Pour avoir un super trainer mettre aux blocs :

\$1B2, offset \$137 l'octet 00 à la place de 01  
\$1B3, offset \$025 l'octet 00 à la place de 01  
\$1B4, offset \$113 l'octet 00 à la place de 01

### Compil les Battants 2

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets 04 79 00 01 00 01 78 AE (block 435, offset 022) et remplacez les par 04 79 00 00 00 01 78 AE.

Pour avoir des lasers infinis, cherchez les octets 04 79 00 01 00 01 78 92 (block 436, offset 110) et remplacez par 04 79 00 00 00 01 78 92.

Pour avoir les bombes infinies, cherchez les octets 04 79 00 01 00 01 78 A0 (block 434, offset 134) et remplacez par 04 79 00 00 00 01 78 A0.

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteurs dans le fichier "RICK2.EXP", les octets 75 03 E9 2F DA EB et remplacez-les par 75 03 90 90 EB D2.

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier "MAIN.EXE", les octets 75 03 E9 2F DA EB et remplacez-les par 75 03 90 9A EB D2.

Pour avoir tout infini, dans le fichier MAIN. EXE: offset 35869 mettez 90 90 90 90

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 82 3D 32 CD 86 par 82 00 32 CD 86, ou bien allez en piste 10, secteur 07, à l'adresse &1C5, où vous remplacez le 3D par un 00. Puis remplacez les octets 3A CD 86 3D 32 par 3A CD 86 00 32, ou bien allez en piste 10, secteur 09, à l'adresse &C2, où vous remplacez le 3D par un 00.

Pour avoir des balles infinies, remplacez les octets 82 3D 32 CE 86 par 82 00 32 CE 86, ou bien allez en piste 10, secteur 07, à l'adresse &183, où vous remplacez le 3D par un 00. Puis remplacez les octets C8 3D 32 CE 86 par C8 00 32 CE 86, ou bien allez en piste 11, secteur 05, à l'adresse &31, où vous remplacez le 3D par un 00.

Pour avoir des bombes infinies, remplacez les octets 82 3D 32 CF 86 par 82 00 32 CF 86, ou bien allez en piste 10, secteur 07, à l'adresse &1A4, où vous remplacez le 3D par un 00. Puis remplacez les octets 96 3D 32 CF 86 par 96 00 32 CF 86, ou bien allez en piste 11, secteur 07, à l'adresse &1D3, où vous remplacez le 3D par 00.

Pour commencer au 5ème niveau en appuyant sur la touche 4, recherchez BB 5D 3E 04 C8 3A B4 et remplacez-les par BB 5D 3E 05 C8 3A B4.

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &82C5,0:POKE &85C2,0.

Pour avoir des balles infinies, faites: POKE &8283,0:POKE &9131,0.

Pour avoir des bombes infinies, faites: POKE &82A4,0:POKE &96D3,0.

Pour accéder directement au 5ème niveau: POKE &7EB4,&FF

offset 36012 mettez 90 90 90 90  
offset 27359 mettez 90 90 90 90

PC

Dans le fichier "main.exe", pour avoir des vies infinies, recherchez les octets : FF 0E 14 66 et remplacez par : 90 90 90 90.

Pour avoir des lasers infinis, recherchez FF 0E 10 66 et remplacez les par 90 90 90 90. Pour avoir des bombes infinies, recherchez FF 0E 12 66 et remplacez les par 90 90 90 90.

10 \*Vies, Lasers et bombes infinies pour RICK DANGEROUS 2  
20 \*par Guillaume PERROT (C) JOYSTICK 1991  
30 OPEN "0", #1, "rick.com":c:0  
40 FOR I=1 TO 111  
50 READ A\$=B-VAL("E"+A\$)  
60 PRINT #1, CHR\$(B):  
70 C=C+B  
80 NEXT I  
100 IF C<=11822 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATA":  
CLOSE #1:KILL"rick.com"

PC

110 SYSTEM  
120 DATA EB,5C,90,6D,61,69,62,2E,65,78,20,20,00,90  
130 DATA 90,90,90,90,01,3D,BA,03,01,CD,21,8B,08,90,00,42  
140 DATA 33,C9,BA,1D,8C,CD,21,84,40,89,04,00,BA,0F,01,CD  
150 DATA 21,8B,00,42,33,C9,BA,AC,8C,CD,21,84,40,89,04,00  
160 DATA BA,0F,01,CD,21,8B,00,42,33,C9,BA,DF,6A,CD,21,84,4A  
170 DATA 40,89,04,00,BA,0F,01,CD,21,8B,00,42,33,C9,BA,DF,6A,CD,21,84,4A  
180 DATA BB,5F,03,81,04,03,EB,43,CD,21,8C,5F,03,81,04,4A

Légende : G = gauche / D = droite / H = haut / B = bas  
L / S = sauter / AM = actionner le mécanisme / PV = plat ventre

PC

A. HYDE PARK

1) D sans s'arrêter.

2) Tuer le robot qui descend de l'échelle. Poser une bombe à D pour prendre les bonus. H sans s'arrêter. Eviter le courant. Rester à PV, G, AM, D.

3) Tuer les robots, D, H, AM, G, monter sur le plateau en restant à PV, D, S et prendre le bonus, prendre l'échelle et AM de G, tuer le robot, monter, placer 2 bombes, D, prendre les bonus, G, monter, placer 2 bombes, D, prendre les bonus, G, prendre le tuyau de droite et sauter sur celui de G, AM

Au 3ème niveau, allez à droite (après avoir évité la boule), lancez ensuite de la dynamite. Une fois le rocher explosé, avancez-vous jusqu'à la dernière pierre (la 3ème) qui constitue les éboulis. Sautez le plus haut possible au-dessus de vous: vous y trouverez une échelle invisible! Vous venez de trouver un super mega raccourci.

10 REM tout infini sur RICK DANGEROUS 2 version D/  
20 REM (C) JOYSTICK 1990  
30 MEMORY 68FFF:MODE 1  
40 FOR N=6A000 TO 6A054:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
50 SOM=SOM+A:POKE N,A:NEXT  
60 IF SOM<7499 THEN PRINT"DATA ERROR":END  
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"  
90 PRINT"IMPULTE VOTRE CHOIX (1-2) \*C:PRINT"  
100 IF C=1 THEN POKE 6A004,23D  
110 CALL 6B006:CIS:CALL 6A000:CFH  
120 DATA CD,20,80,3E,00,32,C5,91,32,83,91,32,A4,91  
130 DATA 32,C2,92,32,31,94,32,93,97,3E,4E,32,4F,A0  
140 DATA CD,20,80,09,0E,07,16,0A,21,00,90,CD,49,A0  
150 DATA 16,0A,0E,09,21,00,92,CD,49,A0,16,0E,0E,05  
170 DATA 21,00,94,CD,45,A0,16,0E,0E,07,21,00,96,CD  
180 DATA 45,A0,C9,1E,00,DF,4F,A0,C9,C6,C6,C7,00,00

CPC

10 REM tout infini sur RICK DANGEROUS 2 version D/  
20 REM (C) JOYSTICK 1990  
30 MEMORY 68FFF:MODE 1  
40 FOR N=6A000 TO 6A054:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
50 SOM=SOM+A:POKE N,A:NEXT  
60 IF SOM<7499 THEN PRINT"DATA ERROR":END  
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"  
90 PRINT"IMPULTE VOTRE CHOIX (1-2) \*C:PRINT"  
100 IF C=1 THEN POKE 6A004,23D  
110 CALL 6B006:CIS:CALL 6A000:CFH  
120 DATA CD,20,80,3E,00,32,C5,91,32,83,91,32,A4,91  
130 DATA 32,C2,92,32,31,94,32,93,97,3E,4E,32,4F,A0  
140 DATA CD,20,80,09,0E,07,16,0A,21,00,90,CD,49,A0  
150 DATA 16,0A,0E,09,21,00,92,CD,49,A0,16,0E,0E,05  
170 DATA 21,00,94,CD,45,A0,16,0E,0E,07,21,00,96,CD  
180 DATA 45,A0,C9,1E,00,DF,4F,A0,C9,C6,C6,C7,00,00

## RINGS OF MEDUSA

Après avoir rentré votre nom, taper ceci:  
'DESXYRIBONUKLEINSAEURE'.  
Le cheat mode est alors activé.

AMIGA

Pour avoir plus d'argent, faites une sauvegarde dès le début du jeu puis éditez la sauvegarde avec un éditeur de secteur. Il faut vous rendre au secteur logique 29 puis mettre FF au déplacement 455 et 456 pour avoir 65535 crédits. Si cela ne vous suffit pas, vous pouvez rajouter un FF au déplacement suivant c'est à dire le 457.

PC

CPC

RENEGADE

10 REM Vies infinies sur RENEGADE version Disk  
20 REM Pour la compil MICHO CLUB No.13  
30 REM (C) JOYSTICK 1991  
40 MEMORY 68FFF:MODE 1  
50 FOR N=6A000 TO 6A03C:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
60 SOM=SOM+A:POKE N,A:NEXT  
70 IF SOM<6853 THEN PRINT"DATA ERROR":END  
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"  
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"  
100 PRINT"IMPULTE VOTRE CHOIX (1-2) \*C:PRINT"  
110 IF C=1 THEN POKE 6A034,ED8  
120 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"  
130 CALL 6B006:OUT 6BC00,1:OUT 6B000,0:CALL 6A000  
140 CIS:POKE 6A8A6,0:POKE 6A8A7,0:"RINTE"  
150 DATA 0E,07,CD,0F,89,C5,21,00,C0,54,5D,01,00,40  
170 DATA 3E,4F,C6,21,00,90,16,0F,1E,00,0E,45  
180 DATA E5,D5,C5,CD,66,C6,C1,D1,81,3E,42,32,82,51  
190 DATA CD,4E,C6,C5,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

Compil Micro Club

Pour avoir des vies infinies, faites:  
POKE &0A22,&A7

ST RED HEAT

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 6004 3524 6728 303A et remplacez-les par 6004 3524 6728 303A.  
Ou rendez vous à la piste 2, secteur 10, offset \$11E.

TOUS

## RISE OF THE DRAGON

Zut, j'ai encore oublié cette fiche carte d'identité à l'intérieur! N'est-ce pas ce que vous vous dites souvent? Voilà comment se libérer de ramasser cette carte quand on utilise le vidéophone: Dans le hall, en haut à gauche de l'écran, il y a un conduit de gaz. Cliquez sur le volant de la vanne qui libérera le gaz de sorte que la lampe court-circuite le système de fermeture de la porte.

Voici la solution:

Chez Bladé.

Ramassez les vêtements en boule à côté du lit, puis l'imper et enfitez ces vêtements. Allez au vidéophone, appuyez sur le bouton à gauche sous l'écran, prenez la télécommande à droite. Ne pas oublier le fax de la photo de Chandi Vincenzi. Après les trois messages, récupérez l'ID Card en cliquant sur la fente sous l'écran.

Au Pleasure Dome.

Allez au bar pour parler à l'homme tout au fond, au comptoir, en choisissant dans l'ordre les propositions 1, 2, 1 et enfin 2. A l'issue, il faudra lui donner le fax et avec les phrases 2, 2, 2, 2 on obtient l'adresse de Chen Lu.

Chez Chen Lu.

Il faudra aller vite pour éviter de se faire embarquer par les 'cops' et perdre ainsi un temps très précieux en prison. Récupérez son ID dans le vidéophone, puis allez dans la salle de bains pour y prendre le patch sur le meuble. Inutile de s'attarder puisqu'il est possible de revenir sans risque avec son ID.

Au 'City Hall'.

Achetez avec l'ID une douzaine de roses: il faut se faire pardonner le lapin posé à Karyn! A gauche, on accède, entre autres, au bureau de Karyn. Il faudra pour pouvoir la voir, insister et repousser les avances d'une réceptionniste amoureux! Chez Records, en parlant à Karyn (3, 3, 3) et en échange des fleurs et d'un rendez-vous, elle analysera le patch trouvé chez Chen et vous rendra vos clefs. Ces clefs ouvriront chez vous l'armoire de toilette où se trouvent des mini-bombes et un tueur. Le revolver? Où le mettriez-vous, vous? Bien sûr, sous l'oreiller et les munitions à gauche du vidéophone!

Chez Chen puis au City Hall.

Ouvrez la porte de Chen avec son ID qu'il faudra récupérer.

pérer pour pouvoir lire ses messages. Dans la chambre, cliquez sur l'oeil du dragon (le code est 0772). Muni du papier, allez au City Hall où vous prendrez la direction du Warehouse District puis l'allée à gauche. Passez par l'entrée barricadée. En parlant au vieil homme (2, 1) et en échange du document trouvé chez Chen, il vous donnera une nouvelle adresse et quelques objets. Mettez le gilet pare-balles, sait-on jamais!

Chez Karyn.

Vers 19h, allez chez Karyn pour votre rendez-vous. Après une soirée romantique et une nuit que l'on imagine chaude, rejoignez Karyn à son travail. Elle vous remettra l'analyse du patch. En lui donnant l'ID de Chen, vous obtiendrez l'adresse de Johnny Qwong.

Chez Qwong.

Passez par la bouche d'égoût. Soyez ensuite rapide, les rats feraient volontiers un repas de vous. A l'aide d'une bombe, ouvrez l'armoire électrique. Prenez ensuite le testeur. Connectez, quand les aiguilles des cadrans sont en zone verte, la cosse bleue sur le bas du fil bleu, la rouge sur le haut du fil rouge, la jaune sur le deuxième fil jaune en partant du bas. Il ne reste plus qu'à rentrer chez vous, brancher votre vidéophone.

Où les événements se précipitent.

Allez maintenant au City Hall, direction Warehouse. Entrez dans l'usine à droite et placez une bombe sur le panneau électrique. Retournez chez vous pour lire un dernier message adressé à Qwong. Laissez votre revolver pour aller au Pleasure Dome parler à 'The Fake'. A 22h, le 8/01, vous assisterez au Rendez-vous à une réunion sanglante. Retournez chez vous et avancez l'heure jusqu'à ce que vous vous endormiez. Au bureau de Karyn, demandez-lui des informations sur Deng Hwang (2, 2). Demandez à la réceptionniste à voir le maire (1, 1) à qui, après avoir parlé (3, 2), vous remettrez l'analyse du patch. Chez vous, il faudra avancer l'heure jusqu'à ce que la lumière rouge du vidéophone témoigne d'un nouvel appel. L'appel de 'The Fake' aura lieu, quant à lui, à 12h, le 8/04. Avancez l'heure jusqu'aux environs de 20h15 puis rendez-vous au Warehouse où vous aurez votre première scène d'arcade. Vous allez sauver The Fake qui vous remettra une arme et une ID Card.

Chez Deng Hwang.

Donnez la carte de The Snake au gardien. En parlant avec la réceptionniste (2, 3), elle vous donnera l'accès au poste de sécurité. A droite, une console... Appuyez sur 100KV off, appuyez sur la manette Security Sys. Insérez la carte qui vous sera refusée, il vous faudra

TOUS

## RISE OF THE DRAGON

entrer les codes couleurs manuels. Première série: rouge, jaune, violet, jaune, blanc. Deuxième série: première série + violet, jaune, rouge, violet, blanc. Troisième série: deuxième série + rouge, jaune, violet, bleu, blanc. Abaissez les interrupteurs 'Holdin Lock', 'Roof Lock' et montez celui nommé 'Break

Lock". Appuyez sur le bouton 100KV off. Ressortir et prendre à gauche de l'ascenseur, prenez la première à droite. Ouvrez le haut de l'armoire électrique, poussez la manette. Ouvrez maintenant le bas, utilisez le tournevis, puis cliquez sur les fils rouge, jaune, vert jusqu'à obtenir une poignée de

une ultime scène d'arcade, que vous allez bien évidemment gagner (au pire des cas, l'option 'win arcade' vous transforme en vainqueur!). Vous êtes un héros, et vous pouvez goûter aux derniers superbes pages écran de ce jeu...

ST

## ROAD BLASTER

Lorsque la voiture est en ligne de départ, tapez LIAVILLASTRANGIATO, puis pressez les touches suivantes afin d'obtenir divers effets:

- X : fait tourner la voiture
- S : passer au stage suivant
- F : remplir votre réservoir
- G : met fin à la partie
- O : utiliser armes spéciales
- 1 : canon U2
- 2 : électro-boucliers
- 3 : nitro injecteurs

## ROBOCOP

Dans les HIGH-SCORES, vous pouvez taper à la place de votre nom: "SUEDEHEAD" pour accéder au niveau 2 directement "DISAPPOINTED" pour accélérer au niveau 3.

AMIGA

Pour passer le troisième niveau (laboratoire de drogue), il ne faut pas monter le 1er escalier et aller tout droit au 1er mur; et la positionner son bonhomme contre le mur et faire haut, milieu, accroupi et refaire plusieurs fois et à un moment, Robocop passe à travers le mur. Ca fait gagner du temps! Au dernier mur, pour passer au niveau 2, abattez les 2 cloisons à coup de poings en insistant.

CPC

Pour tuer le robot à la fin du premier stage, rester au milieu de l'écran et sauter (barre espace), en tirant. Pour réussir à le détruire il faut que votre niveau d'énergie soit à la moitié s'il se situe en dessous, vous avez peu de chance.

Au niveau 2: après avoir descendu les 2 marches, allez à gauche, il y a une caisse, baissez-vous et tirez: votre énergie remontera considérablement.

Pour identifier le bandit, commencez par les cheveux, puis les yeux, le nez, la bouche, le menton et les oreilles, c'est la meilleure solution pour éviter de perdre trop de temps.

ST

AMIGA

## RUFF 'N' REDDY

Pour avoir des vies infinies, tapez pendant la présentation "EVL NEVER DIES".

AMIGA

Pendant le menu de la présentation, appuyez sur F3 pour la table des Highscores. Tapez 'BAMBOOZULEM' puis la touche 'HELP'. Votre énergie est alors au maximum.

ST

## ROBOCOP II

Taper pendant le chargement 'SERIAL INTERFERENCE' et hop encore en cheat mode il faut juste taper F9 pour faire le plein d'NRJ et F10 pour aller au niveau suivant.

AMIGA

Pour avoir le cheat NRJ, pendant le jeu taper 'BAMBOOZULEM' puis sur la touche HELP

Encore avec la cartouche chercher les octets 4a 78 E16 aa 07 1a 31 fc et remplacer par 4e 75 16 aa 67 1a 31 fc



```

10 REM Vies infinies sur RYGAR
20 REM Pour la version Disk du pack MICRO CLUB 15
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY 68FFF:MODE 1:POKE 6A9A5,0
50 FOR N=6A000 TO 6A04A:READ A$:A=VAL("E"+A$)
60 SUM-SUM+A:POKE N,A:HEXT:POKE 6A9A7,0
70 IF SUM<6926 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSERER VOTRE ORIGINAL":CALL 6B906
90 MODE 0:LOAD"DISK",68000:CALL 6A000
100 DATA 21,20,A0,22,0F,BC,11,80,80,01,40,00,ED,B0
110 DATA 3E,C3,32,0E,BC,21,00,80,11,70,01,01,00,10
120 DATA D5,ED,B0,C9,3E,C3,21,95,BE,32,D2,42,22,D3
130 DATA 42,3E,C9,32,0E,BC,3E,31,C3,8E,42,21,A3,BE
140 DATA 22,89,01,3E,02,32,71,01,C3,70,01,AF,32,40
150 DATA 2C,C3,60,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

COMPIL MICRO CLUB 5

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A D1 11 3D FE par 3A D1 11 00 FE. Pour avoir des vies infinies, faites POKE &2C38,0.

EN \*PA  
TES VIEUX JEUX  
TU ECHANGERAS  
3615 JOYSTICK

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 536E 00FC et remplacez-les par 4E71 4E71. Ou remplacez-les à la piste 2, secteur 4, offset \$06C. Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 536E 0088 6B00 0096 6000 000A et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71. Ou remplacez-les à la piste 1, secteur 6, offset D0. Pour choisir son niveau de départ, recherchez les octets 3D7C 0001 00A6 et remplacez-les par 3D7C 000X 00A6. (X de 1 à 0). Ou remplacez-les à la piste 1, secteur 8, offset \$158. Pour avoir le bouclier

Avec une cartouche (Nordic Power ou Action Replay), cherchez les octets 53 6E 00 8E et remplacez les octets 53 6E 00 88 6B et remplacez 53 par 4A pour avoir les vies infinies.



```

10 REM Vies infinies sur ROLLING THUNDER
20 REM Pour la version Disk du pack MICRO CLUB 15
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY 68FFF:MODE 1:POKE 6A9A5,0
50 FOR N=6A000 TO 6A04A:READ A$:A=VAL("E"+A$)
60 SUM-SUM+A:POKE N,A:HEXT:POKE 6A9A7,0
70 IF SUM<7110 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSERER VOTRE ORIGINAL":CALL 6B906
90 MODE 0:LOAD"DISK",68000:CALL 6A000
100 DATA 21,20,A0,22,0F,BC,11,80,80,01,40,00,ED,B0
110 DATA 3E,C3,32,0E,BC,21,00,80,11,70,01,01,00,10
120 DATA D5,ED,B0,C9,3E,C3,21,95,BE,32,D2,42,22,D3
130 DATA 42,3E,C9,32,0E,BC,3E,31,C3,8E,42,21,A3,BE
140 DATA 22,89,01,3E,01,32,71,01,C3,70,01,AF,32,40
150 DATA 46,C3,60,37,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

COMPIL MICRO CLUB 15

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 46 3D 32 19 42 par 46 00 32 19 42.

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &4640,0.

R-TYPE II

haut dès le départ, recherchez les octets 1D7C 0000 00C2 et remplacez-les par 1D7C 0001 00C2. Ou remplacez-les à la piste 2, secteur 10, offset \$1C2. Pour avoir le bouclier bas dès le départ, recherchez les octets 1D7C 0000 00CE et remplacez-les par 1D7C 0001 00CE. Ou remplacez-les à la piste 2, secteur 10, offset \$1C8. Pour avoir le canon "force" dès le départ, recherchez les octets 1D7C 0000 00B4 et remplacez-les par 1D7C 0001 00B4. Ou remplacez-les à la piste 2, secteur 10, offset \$1A4. Pour régler la puissance du canon "force", recherchez les octets 1D7C 0000 00B5 et remplacez-

Pour avoir les crédits infinis, cherchez les octets 53 6E 00 8E et remplacez 53 par 4A.

Avec une cartouche chercher 53 6E 00 88 6B 00 00 8E et 53 6E 00 8A 6B 00 00 82 et 53 6E 00 FC 10 04 72 0F et pour chaque série remplacer 53 par 4A.



Argent, et compagnies au choix par les DAMBROS. Le tout à taper en GFA 3.0



```

DIM a$(100000)
B%=V:a$(0)
PRINT"Charger quel fichier???"
FILESLECT "*.*",*,*,*,*,$$
OPEN "1",#1,<<,$938
PRINT "Ce n'est pas un fichier Rock Star!!!"
END
IF LOF(#1)<>5938
PRINT "C'est pas un fichier Rock Star!!!"
END
ENDIF
CLOSE #1
BLOOD $$,b%
RESTORE donnees
DO
READ phrase$,adresse$
EXIT IF phrase$="FIN"
PRINT "Charger:";";";LPEEK(b%+adresse$)
PRINT "Combien en voulez-vous maintenant :";
INPUT " ",*,*,combiens$
LPOKE b%+adresse$,combiens$
LOOP
CLS
PRINT "Enregistré sous quel nom???"
FILESLECT "*.*",*,*,*,*,$$
BSAVE $$,b%,6938
donnees:
DATA "Argent",6B66
DATA "Exemplaires en Stock",6HFC
DATA "Nombre de disk en Or",6H8CE
DATA "Nombre de Voitures",6H5CE
DATA "Nombre de Guitares",6H5C2
DATA "FIN",0

```

Pour avoir un bon truc, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$21e, offset \$28, l'octet 4a à la place de 53 et recalculer le checksum de secteur



```

' TRAINER DE CHRISTOPHE PARIS
DATA 209355,"ROCKSTAR".1,"Trainer"
sum:
DATA 0001,0,0043c00,000028,0001,4a,53,*

```

ROTOX

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$313, offset \$104, l'octet 00 à la place de 01



```

' TRAINER DE CHRISTOPHE PARIS
DATA 403207,"ROTOX".1,"Trainer"
sum:
DATA 0001,0,62600,104,1,00,01,*

```

FICHER EDITEUR V1.1  
Energie et Vies inf. pour ROTOX  
Taper en GFA 3.XX  
à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1  
DATA "ROTOX","A:AUTO,ROTOX.PRG"  
DATA "Energie inf",6B92C,6B95790002,6H60040002  
DATA "vies infinies",6H600E,6H53790002,6H60040002  
DATA "FIN",0



```

10 REM Argent sur ROCKSTAR version K7
20 REM (C) JOYSTICK Hebbó par Patrice Moubert
30 MEMORY 63A00:MODE 1
40 FOR N=6A000 TO 6A01C:READ A$:A=VAL("E"+A$)
50 SUM-SUM+A:POKE N,A:HEXT
60 IF SUM<2455 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?:"INSERER VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL 6B906:CLIS:LOAD":CALL 6A000
90 DATA 21,00,BF,22,53,9F,21,14,A0,11,00,BF,01,40
100 DATA 00,ED,B0,C9,3E,C3,20,99,3E,C9,32,7A,04,C3,07,01
110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

```

10 REM Argent infini sur ROCKSTAR version Disk
20 REM (C) JOYSTICK Hebbó par Patrice Moubert
30 MEMORY 67FFF:MODE 1
40 FOR N=6A000 TO 6A03D:READ A$:A=VAL("E"+A$)
50 SUM-SUM+A:POKE N,A:HEXT:POKE 6A9A5,0
60 IF SUM<5836 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?:"INSERER VOTRE ORIGINAL...":CALL 6B906:MODE 0
80 POKE 6A9A7,0:LOAD"ROCKSTAR",68000:CALL 6A000
90 DATA 3E,C3,21,80,8E,32,0E,BC,22,0F,BC,21,2E,A0
100 DATA 11,80,8E,01,40,00,ED,B0,21,35,A0,11,00,BF
110 DATA 01,40,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00,05
120 DATA D5,ED,B0,C9,3E,C3,21,00,BF,22,88,A5,C9,3E,C9,32
130 DATA 6F,04,C3,07,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

Pour avoir de l'argent infini remplacez les octets EB 03 EB AF 4F par EB 03 C9 AF 4F.

Pour avoir de l'argent infini : POKE &046F,&C9

ST ROLLING RUNNY

Appuyer sur 'C' pour avoir tout à l'infini et pour pouvoir Romney partout sur l'écran. Réappuyez sur 'C' pour revenir en mode normal. ( Ce cheat est très pratique, si vous ne voulez pas à chaque fois refaire les premiers niveaux, quand l'option continue est 'NOT AVAILABLE').

Intox Stick Musicien (batterie)  
-je suis le successeur d'oncle James  
-de quel instrument jouez-vous?  
-comme Phil Collins?

-j'apprécie seulement sa musique  
-je veux absolument en studio  
-je vous fais un chèque de 50000 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 20000 F

Leprez 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'intréresse...

-j'aimerais vous emprunter de l'argent  
-100000 F. ou  
-200000 F.  
\*pour avoir un sponsor (10000 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'intréresse

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: collecteur)  
-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 100000 F.  
(attention aux chèques sans provision)

M'Bombobaine 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 20000 F.  
Gasm Laure Journaliste  
-je suis le successeur d'oncle James  
-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'ai besoin de quelques conseils  
-j'aurais besoin de passages à la TV pour mon inter-  
-j'essate d'avoir des passages à la TV pour mon inter-  
-prête  
(on peut aussi passer la nuit avec elle...)

d'Astre Capo Musicien (Guitariste)  
(lui envoyer un cadeau, ex: collecteur)  
-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 100000 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 méritiez 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  
-aarrgh 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

Lamgoisse Jack sans profession  
-salut, c'est moi  
-il faut qu'on parle 'affaires'  
-j'ai un boulot 'déliant' à faire...

-rendez-vous au bistrot 'chez Georges'  
Au bistrot:  
-salut mec  
-voilà, j'ai une combine pour le top 40  
-avec 200000 F., tu vas acheter 10000 de mes disques  
-chez supercord ou  
-chez mélodisk

Oncle James retraité  
Oncle James donne divers renseignements selon ce  
qu'on lui demande.  
Saturax Max Ingénieur du son (faire plusieurs tenta-  
tives)

-je suis le successeur d'oncle James  
-il faut qu'on parle 'affaires'  
-fait pas vous laisser aller!  
-vous êtes celui dont j'ai besoin  
-je vous veux absolument en studio  
-quelles sont vos conditions?

Yakassake 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 100000 F.

## ROCK'N'ROLL

Tapez "MAGIC MAP" (respectez l'espace), à la place de  
votre nom. Ainsi pendant le jeu vous pourrez vision-  
ner une carte très complète de tout le niveau. Pour cela il  
faut que le dessin symbolisant un oeil se trouve dans  
l'écran de contrôle (petit moniteur bleu). Dès lors en ap-  
puyant sur le bouton gauche de la souris une carte très  
utile apparaîtra.

AMIGA

Tapez "COUNTRY" à la place de votre nom vous aurez  
T ainsi accès au JUKE BOX du jeu. Vous pourrez tran-  
quilleusement choisir la musique que vous voulez entendre.

Tapez "RAINBOW ARTS" (respecter l'espace), à la pla-  
ce de votre nom. Un code apparaît (au début  
0000000000 00). Vous allez devoir entrer une  
combinaison de 12 chiffres ou lettres. Cette combinaison  
est divisée en 5 parties:

(La lecture du code se fait de gauche à droite).  
1 ère: les 2 premiers chiffres, représentant le n° du  
niveau (ex : 19).  
2 ème: les 2 chiffres suivants (ils n'ont aucune importan-  
ce, mettez-y ce que vous voulez, chiffres ou lettres, ex:  
KK).

3 ème: les 4 chiffres suivants (en les additionnant les uns  
aux autres, vous devez obtenir un total qui est le numéro  
du niveau choisi, ex : 1+9+ 0+9=19. Ici la combinaison  
est 1909. Les combinaisons sont bien sûr nombreuses).

4 ème: les 2 chiffres suivants (comme dans la 2 ème par-  
tie, aucune importance, ex: AA).  
5 ème: les 2 derniers (ils doivent représenter le numéro  
du niveau à l'envers, dans notre exemple 91). Ainsi pour  
atteindre directement le niveau 19, après avoir bien tapé  
"RAINBOW ARTS" à la place de votre nom, la combinai-  
son à rentrer est par exemple : 19KK1909AA91.

10 REM Vies infinies sur ROCK'N'ROLL version Disk  
20 REM (C) JOYSTICK 1990  
30 MEMORY 68FFF:MODE 1  
40 FOR N=6A00 TO 6A02:READ A\$:A=VAL("E+A\$")  
50 SUB=SUB+A:POKE N,A:NEXT  
60 IF SUB<3010 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END  
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLER"  
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLER"  
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) " :C  
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE 6A009,63D  
110 PRINT:INGEREZ LA FACE A ET DEPROTEGEZ-LA"  
120 CALL 6B06:CLS:CALL 6A000:RUN:"DISC"  
130 DATA CD,11,AD,3E,4E,32,1E,AD,3E,00,32,2D,91,CD  
140 DATA 11,AD,C9,1E,00,1E,05,0E,C2,21,00,90,DF,1E  
150 DATA AD,C9,6E,6E,67,00,00,00,00,00,00,00,00,00

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets  
21 BB 11 7E 3D par 21 BB 11 7E 00. Ou bien  
allez en piste 5 secteur C2 à l'adresse &12D où vous  
remplacez le 3D par un 00.

CPC

Après avoir tapé votre nom, au lieu de taper RE-  
TURN faites TAB et entrez le code  
VBWSH4U47MSRWU7.

PC

EN \*PA  
TON VIEUX MATOS  
TU REVENDRAS  
3615 JOYSTICK

Voici la liste des codes d'entrée du logiciel RA.



- 1- WOBBLER
- 2- YIG
- 3- CTHULHU
- 4- LOVECRAFT
- 5- TOMMYKNOCKERS
- 6- WATCHERS
- 7- MIDGARD
- 8- UNICORN
- 9- ISIS
- 10- MIDNIGHT
- 11- KAZGAROTH
- 12- MISCATONIC
- 13- THORBARDIN
- 14- MISHAKAL
- 15- ABANASINIA
- 16- EARTHMOTHER
- 17- AZATHOTH
- 18- AKALLABETH
- 19- SILMARILLION
- 20- DRAUG
- 21- SINDARIN
- 22- OSSIRAND
- 23- MITHRIL
- 24- GLAURUNG
- 25- ELBERETH
- 26- THORIN
- 27- AMARTH
- 28- THARGELION
- 29- NAUGRIM
- 30- MEREMONT
- 31- CAERWEDDIN
- 32- STAHLRATTE
- 33- MANDELBROT
- 34- VONKOGH
- 35- CHRISTUS
- 36- SEHOVA
- 37- 92F2 SMP 92 E2
- 38- RAWHEADREX
- 39- HELLRAISER
- 40- PINHEAD
- 41- DEVPAC
- 42- EINSTEINIUM
- 43- PROTACTINIUM
- 44- PROMETHIUM
- 45- J S BACH
- 46- TOCCATA ET FUGA
- 47- BRANDEBURG
- 48- COLONIA CLAUDIA

Voici quelques codes de niveaux:



- OSIRIS
- ISIS
- SHINX
- PEKTORAL
- TUTHMOSIS
- PENONURIS
- HAREMHAB
- OSTRAKA
- AMENIRDIS
- MONTEMHET
- NESPEKATSHUTI
- IDEFIX
- KATHAROS
- ARSINOE
- SARAPIS
- BES
- XENOPHON
- FAYENOF
- ZAGAZIG

Pour avoir les vies illimitées faire avec Amiga-monitor (sans drive externe) : l dff0ra (le char-gement vous donnera une adresse qu'il faut noter (list segment at \$0000address1) b 'ad-resse1 g 'address1' h 2000000 800000 00 34 04 79 00 01 00 (changer 00 34 79 00 01 00 par 60 34 79 00 00 01) : adresse1 22 57 4e d1 g adresse!



1. REM VIES INFINIES POUR ROGER RABBIT  
2. REM PAR ROUSSEAU  
10. CLS:KEY OFF:FOR I=1 TO 196:READ A\$:I\$=I\$+VAL("GH"+A\$)  
20. OPEN "A:\ROGROBOT.COM" FOR OUTPUT AM#1  
30. PRINT #1,I\$:CLOSE #1:END

- 40 DATA 06,1F,8B,10,35,CD,21,89,1E,94,01,8C,06,96,01,FA
- 50 DATA 80,00,00,8E,18,C7,86,40,00,2E,01,8C,0E,42,00,FB
- 60 DATA 84,09,0E,1F,BA,9C,01,CD,21,BA,00,02,CD,27,82,FC
- 70 DATA 08,75,60,2E,A3,98,01,2E,89,1E,9A,01,58,5B,53,50
- 80 DATA 1E,56,51,8E,1B,89,00,8B,8F,81,3C,80,86,74,05
- 90 DATA E2,F6,89,1E,00,81,7C,02,14,E3,74,0A,81,7C,02,8D
- 100 DATA E1,74,03,89,EA,FF,C7,84,96,90,C7,44,02,90,90,C6
- 110 DATA 44,05,90,89,00,80,8B,81,81,3C,9A,40,74,05,82,FC
- 120 DATA 89,04,00,C6,44,01,90,59,5E,1F,2E,A1,98,01,2E,89
- 130 DATA 1E,9A,01,BA,00,00,00,00,00,00,00,00,43,49,41,52
- 140 DATA 47,45,52,20,4C,45,20,50,52,4F,47,52,41,49,4D,45
- 150 DATA 20,27,57,46,52,52,27,0A,0D,20,20,20,20,20,20,20
- 160 DATA 20,20,20,24,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

Ce petit listing vous génère un fichier CROGERJOY.COM qui devra être lancé avant le fichier WWFR



- 10. REM Energie et choix du level sur RUNNING MAN DK
- 20. REM (C) JOYSTICK
- 30. MEMORY 63000:MODE 1
- 40. FOR N=6A300 TO 6A335:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)
- 50. S0M=0M:A:FOKE N:A:HEX
- 60. IF S0M<5528 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATA\$":END
- 70. INPUT"LEVEL DE DEPART (1-5) ";L:FOKE 6A32B,L-1
- 80. PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
- 90. CALL 6BB86:CLS:CALL 6A300
- 100. DATA 06,04,21,32,A3,11,00,00,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD
- 110. DATA 7A,BC,21,00,FF,22,23,A1,21,26,A3,11,00,FF,01,30
- 120. DATA 00,ED,80,C3,6F,32,6E,13,3E,04,32,70,27,C3
- 130. DATA C3,52,44,49,53,4B,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

Pour avoir de l'énergie infinie, faites: POKE &136E,0.

Pour choisir le level de départ, faites: POKE &2770,niveau (0 4)



BLOCK EDITOR V1.0  
'RECOVERY (Compl1 MAXIMUM) Trainer par Mann (c)  
Joystick 1991  
DATA 2988,"Recovery",1,"Vie illimitées"  
num:  
DATA 0003,0,00000000,00000004,0004,11,02,51,3B,36  
DATA 04,FB,F2,0,00000000,000000A6,0004,60,00,02,58  
DATA 22,4D,4E,90,0,00000000,00000300,000A,22,4D,11  
DATA FC,00,60,5B,08,4E,90,00,00,00,00,00,00,00,00,00  
DATA 00,00,\*

Compl1 MAXIMUM

Pour avoir des vies infinies, allez au block 00 à l'offset \$004, et remplacez les octets 3607 FBF2 par 1102 513C. Puis au block 00, offset \$0A6, remplacez les octets 224D 4E90 par 6000 0258. Puis au block 00, offset \$300, 0000 0000 0000 0000 0000 par 224D 11FC 0000 5B08 4E90.

1. REM VIES INFINIES POUR ROGER RABBIT  
2. REM PAR ROUSSEAU  
10. CLS:KEY OFF:FOR I=1 TO 196:READ A\$:I\$=I\$+VAL("GH"+A\$)  
20. OPEN "A:\ROGROBOT.COM" FOR OUTPUT AM#1  
30. PRINT #1,I\$:CLOSE #1:END

- 40 DATA 06,1F,8B,10,35,CD,21,89,1E,94,01,8C,06,96,01,FA
- 50 DATA 80,00,00,8E,18,C7,86,40,00,2E,01,8C,0E,42,00,FB
- 60 DATA 84,09,0E,1F,BA,9C,01,CD,21,BA,00,02,CD,27,82,FC
- 70 DATA 08,75,60,2E,A3,98,01,2E,89,1E,9A,01,58,5B,53,50
- 80 DATA 1E,56,51,8E,1B,89,00,8B,8F,81,3C,80,86,74,05
- 90 DATA E2,F6,89,1E,00,81,7C,02,14,E3,74,0A,81,7C,02,8D
- 100 DATA E1,74,03,89,EA,FF,C7,84,96,90,C7,44,02,90,90,C6
- 110 DATA 44,05,90,89,00,80,8B,81,81,3C,9A,40,74,05,82,FC
- 120 DATA 89,04,00,C6,44,01,90,59,5E,1F,2E,A1,98,01,2E,89
- 130 DATA 1E,9A,01,BA,00,00,00,00,00,00,00,00,43,49,41,52
- 140 DATA 47,45,52,20,4C,45,20,50,52,4F,47,52,41,49,4D,45
- 150 DATA 20,27,57,46,52,52,27,0A,0D,20,20,20,20,20,20,20
- 160 DATA 20,20,20,24,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

Ce petit listing vous génère un fichier CROGERJOY.COM qui devra être lancé avant le fichier WWFR



Pour passer l'énorme caisse qui vous bloque le passage au poteau "L", vous devez:  
1/ passer la première flaque de trempe avec les chaussures qui glissent.  
2/ tuer les fourmes avec des cigares à pétard ou autre gag marrant que vous trouverez dans les caisses avoisnantes, (pour faire rire une fourme, il faut qu'elle soit de face).

3/ revenir sur votre chemin et recouvrir la flaque de trempe par de l'huile collante, (vous aurez alors fabriqué un chemin sur la trempe).  
4/ une fois revenu au début, vous monterez chercher l'aimant (vous redescendrez grâce au gag qui ouvre une trappe sous vos pieds).

5/ vous n'aurez plus qu'à aller au poteau "E" et à monter. Là, vous trouverez un boîtier contre le mur, déclenchez-le et des crochets apparaîtront. Utilisez l'aimant pour vous y accrocher. Vous serez emporté au deuxième niveau.

Pour avoir du temps infini à la deuxième partie, il vous suffit d'appuyer sur la touche de pause.



**EN \*BOU**  
**LES ANCIENNES BIBLES**  
**TU COMMANDERAS**  
**3615 JOYSTICK**

Voici quelques codes de niveaux:

- TANIS
- MENDES
- ESCALIS
- HORUS
- SESOSTRIS
- AMENOPHIS
- AMENEHET
- EJF
- RAMSES
- SETHOS
- HORMACHET
- KOUROS
- PTOLEMALIOS
- BERENKE
- SKYPHUS
- CRISPINA
- THUMVIS
- ZAGAZIG

Pour avoir les vies illimitées faire avec Amiga-monitor (sans drive externe) : l dff0ra (le char-gement vous donnera une adresse qu'il faut noter (list segment at \$0000address1) b 'ad-resse1 g 'address1' h 2000000 800000 00 34 04 79 00 01 00 (changer 00 34 79 00 01 00 par 60 34 79 00 00 01) : adresse1 22 57 4e d1 g adresse!



**EN \*BOU**  
**DES JEUX**  
**TU T'OFFRIRAS**  
**3615**  
**JOYSTICK**



Quelques codes qui vous permettront d'aller plus loin :  
shot, dyke, high, link, pear, kiin, band.



## SHINOBI

Tapez sur l'astérix (\*) lors du générique avec le dragon et vous pouvez recommencer autant de fois que vous le désirez à chaque niveau sans que vos points ne descendent à zéro.

ST

Mettez le jeu en pause puis tapez au clavier : "LARSXViii" afin d'obtenir des crédits infinis.

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block \$2a à l'offset \$98 mettez 4a à la place de 53

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.0
' SHINOBI trainer
DATA 21815,"Shinobi",1
DATA "vies illimitées"
sum:
DATA 0001,0,5400,98,01,4a,53,*
```

```
10 ' VIES ET TEMPS INFINIS POUR SHINOBI
20 ' AMSTRAD CPC 6128 DISK
30 ' (C) DAVID SIKA & 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 TAPEZ 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,38,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,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,01,8E,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,02,DD,46,03,3E,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,A8,11,2F,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,00,09,00,00,00,00,00,45B
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

## PC S.C.I. (CHASE HQ II)

Pour avoir du temps infini, pausez le jeu puis tapez 'IN A GARDENIN' maintenant il vous suffira de presser la touche 'T'.

Tapez au clavier 'IN A GARDENIN' pendant le jeu puis pressez les touches :

'T' pour rajouter du temps.

'N' pour changer de temps.

'Z' pour avoir le Bazooka quand on le souhaite.

Les touches de 1 à 6 sur le pavé numérique pour accéder au niveau voulu.

ST

' Crédits, Roquettes et Temps infinis

' pour SCI-CHASE HQ 2

' par Antonio SIMOES à taper en CFA BASIC 3.XX

INLIME adr%,512

FOR i%=0 TO 252 STEP 2

READ a\$

POKE adr%+i%,VAL("GH"+a\$)

sum=sum+VAL("GH"+a\$)

NEXT i%

IF sum<>6H16118F

PRINT "Erreur dans les datas"

END

ENDIF

PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"

-IMP(2)

SAVE "A:\SCI.PRG",adr%,252

PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"

DATA 601A,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA DFPC,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,002E,3F3C,002E,454E,DFEC,0066,267C,0006,0000

DATA 5E5C,0002,3E5C,0005,2F3C,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0001,42A7,2F0B,3F3C,0008,4E4E,4FEF,0014,DF3C,0000

DATA 1400,0643,0001,51CF,FFD9,23FC,33FC,6004,0000,1F00

DATA 23FC,0000,954E,0000,1F04,23FC,33FC,6002,0000,1F08

DATA 23FC,0000,A272,0000,1F0C,23FC,33FC,6006,0000,1F18

DATA 23FC,0000,AB1E,0000,1F14,23FC,48E8,2000,0000,1F18

DATA 23FC,4EF8,1F00,0000,013E,4EF9,6006,0000,1A45,45E8

DATA 7382,7265,7A20,6C51,2064,6973,7175,6574,7465,2064

DATA 6520,5343,4500,0000,0002,1E00,0000,0000,0000,0000

Tapez 'IN A GARDENIN' pendant le jeu puis pour rajouter du temps, appuyez sur la touche 'T'.

Pour avoir des crédits infinis, recherchez dans le disk 1, les octets 5339 0000 9881 4BF9 et remplacez-les par 6004 0000 9881 4BF9.

Ou rendez-vous à la piste 13, secteur 9, offset \$16A.

Pour avoir des turbos infinis, recherchez les octets 6002 6BEC 33C0 0003 et remplacez-les par 6002 6BEC 33C0 0003.

Ou rendez-vous à la piste 14, secteur 6, offset \$8E.

Pour avoir des roquettes infinis, recherchez les octets 5379 0003 7226 6716 et remplacez-les par 6004 0003 7226 6716.

Ou rendez-vous à la piste 14, secteur 10, offset \$13A.

ST

## PC SABOTEUR II

Pour avoir de l'énergie infinie, prenez un éditeur de secteur et recherchez dans le fichier "sab2.com" les octets : FF 0E C0 1B et remplacez les par : 90 90 90 90.

Voici quelques noms de code: Jonin, Kine, Kuji Kiru, Saimenjitsu, Genin, Millu Kata...

## CPC SABRE WULF

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 6A 98 3D FE par 3A 6A 98 00 FE.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &A560,0.

## AMIGA SAFARI GUNS

Pour gagner à tous les coups, photographiez 3 fois de suite, le même animal, attendez le braconnier et tuez-le; (attention à celui qui est dans la souche ou au 3ème plan), photographiez 3 fois de suite un autre animal, tuez le braconnier et ainsi de suite jusqu'à qu'il n'y ait plus de photos; vous passez ainsi facilement d'un niveau à l'autre.

## AMIGA SAFARI HUNT

Orsque vous tirez sur la panthère ou tout autre L animal sauvage, continuez de tirer sans arrêt afin de gagner un max de points (Pour vous faciliter la tâche, utiliser un 'autofire' (si vous en avez un!)).

## CPC SAIGON COMBAT UNIT

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, faites: POKE &A398,0.

Pour avoir des bombes infinies sur la première partie, faites : POKE &A412,0.

Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, faites: POKE &A4C7,0.

Pour avoir des bombes infinies sur la seconde partie, faites : POKE &A541,0.

L e code de la seconde partie est "STARLIGHT".

## SARAKON

Voici quelques codes:

05 - HANUKKAH

10 - JOENK

15 - GENCON

20 - LUNKWILL

25 - OPAL

30 - TROLL

35 - VRANX

ST

AMIGA

ST

## SIDE ARMS

' Vies infinies et garder ses armes à SIDE ARMS

' par Antonio SIMOES à taper en CFA 3.XX

DATA "SAB ARMS", "A:\AUTO\SIDEARMS.PRG"

DATA "Invulnérable...", "E2A6A, EKA790000, &60FC0000

DATA "FIN"

Pour être invulnérable et ne plus perdre ses armes, recherchez avec un éditeur de secteurs dans le fichier 'SIDEARMS.PRG' du dossier 'AUTO', les octets 4A 79 00 00 68 DA 6B 10 et remplacez-les par 60 FC 00 00 6E DA 6B 10. Ou rendez-vous à l'offset \$2A6A.

## SILENT SHADOW

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A F7 5C 3D 32 par 3A F7 5C 00 32, puis remplacez les octets 3A F8 5C 3D 32 par 3A F8 5C 00 32. Pour avoir des bombes infinies, remplacez les octets 5C 3D 32 F5 5C par 5C 00 32 F5 5C, puis remplacez les octets 5C 3D 32 F6 5C par 5C 00 32 F6 5C.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &7777,0;POKE &77A2,0

Pour avoir des bombes infinies, faites :

POKE &64D9,0;POKE &6515,0

CPC

## EN \*VF UNE GAMEBOY TU CONVOITERAS 3615 JOYSTICK

## SAS COMBAT SIMULATOR

LISTE EDITEUR V1.1

' Grenades & vies infinies pour SAS COMBAT

' par Antonio SIMOES

' à taper en CFA 3.XX

' à la suite du LISTE EDITEUR V 1.1

DATA "SAS COMBAT"

DATA "Vies inf",0,8,4,6H12C,6E33FC034,6H33FC939

DATA "Grenades",0,8,4,6H146,6E33FC130,6E33FC939

DATA "FIN"

ST

Pour avoir des vies infinies, remplacer 32 B7 C8 D6 01 par 32 B7 C8 D6 00.

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &37D9,0.

CPC

Pour avoir des bombes infinies, faites:

POKE &3B59,0.

10 REM Tout infini sur SAS COMBAT SIMULATOR

20 REM Pour le pack 07 CODE MASTER QUATRO No.5

30 REM (C) JOYSTECK 1991

40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A0A6,0

50 FOR N=&A000 TO &A04E:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)

60 SUM=&SUM+A:POKE N,A:HEAT:POKE &A0A7,0

70 IF SUM<>7112 THEN PRINT"DATA ERROR":END

80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &B006

90 MODE 0:LOAD"DISK",&B000:CALL &A000

100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,0E,BC,ED,53,0F,BC,21,21

110 DATA 40,01,00,00,ED,80,21,00,80,11,70,01,01,00

120 DATA 10,05,ED,00,C3,21,1F,22,00,41,3E,C3,32

130 DATA 9F,41,3E,C9,32,0E,BC,3E,03,C3,5D,41,3E,04

140 DATA 32,71,01,21,23,BF,22,0F,01,C3,70,01,AF,32

150 DATA D9,37,32,59,3B,C3,00,2E,00,00,00,00,00

CPC

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets : 33 FC 30 34 00 03 6B D4 et remplacez-les par 33 FC 39 39 00 03 6B D4. Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 4, offset \$12C.

ST

Pour avoir des grenades infinies, recherchez les octets : 33 FC 31 30 00 03 6B E0 et remplacez-les par 33 FC 39 39 00 03 6B E0.

Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 4, offset \$146.

## PC SAND OF FIRE

Dans votre sauvegarde mettez 63 aux offsets 1604, 2041, 2043.

# SATAN

Le code d'accès de la seconde partie du jeu est :

0102030

**CPC**

FICHEUR EDITEUR V1.1

' par Antonio SIMOES  
DATA "SATAN (Jeu 1)", "A: \AUTO.P.PRG"  
DATA "Energie inf", #H1550, #H53790000, #H60040000  
DATA "Vies inf", #H46C6, #H536000C, #H60020000  
DATA "FIN"

**ST**

FICHEUR EDITEUR V1.1

' Brouzoufs et Energie infinis à SATAN (Jeu 2)  
' par A. SIMOES  
DATA "SATAN (Jeu 2)", "A: \AUTO.P.PRG"  
DATA "Brouzoufs inf", #H22E4, #H56590000, #H60040000  
DATA "Energie inf", #H2E38, #H53790000, #H60040000  
DATA "FIN"

**ST**

Le code d'accès à la 2ème partie est: 01020304

**PC**

10 REM Vies infinies sur SATAN Disk  
20 REM Code de la seconde partie : 01020304  
30 REM (C) JOYSTRICK 1990  
40 MEMORY &OFF:MODE 1  
50 FOR N=60000 TO 60010:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
60 SDB-SDB+A:POKE N,A:NEXT  
70 IF SDB<>4415 THEN PRINT"DATA ERROR":END  
80 PRINT"INSERER VOTRE ORIGINAL"  
90 CALL #B96:CALL #A000  
100 DATA 11,00,00,21,00,01,0E,41,DF,38,AD,21,00,00  
110 DATA 22,CA,01,22,CC,01,21,26,AD,11,40,00,ED,53  
120 DATA 10,02,01,00,00,ED,80,C3,00,01,3A,47,AA,3D  
130 DATA 20,06,32,18,62,C3,3C,03,AF,32,59,65,18,F7  
140 DATA 66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

**CPC**

# AMIGA SKIDZ

BLOCK EDITOR V1.0  
' SKIDZ Trainer : JOYSTRICK (C) 1990  
' plus besion d'avoir 75 % dans les poubelles  
' juste 00 %  
DATA 7369 "SKIDZ".1,"CHEAT"  
sum:  
DATA 2,0,000,56,01,60,46,0,1200,100,12,42,39,00  
DATA 01,84,25,42,39,00,02,e1,4e,f9,00,01  
DATA 04,00,\*

Pour activer le cheat mode, appuyez sur votre bouton du joystick et la touche 'Alternate' simultanément et pour finir la touche 'C' (Ca y est, vous pouvez tout relâcher!!!). Maintenant il vous suffira de presser la touche 'M' pendant le jeu pour passer au stage suivant.

# (Compil Les Battants II)

## Partie 1

Pour avoir les vies illimitées les octets 11 fc 04 67 5c 4e 75 à la place de 41 f9 04 42 84 6f

## Partie 2

Pour avoir les vies illimitées les octets 31 fc 4e 75 2d fc 4e 75 à la place de 41 f9 04 42 84 6f.

## Partie 1

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'AUTO.P.PRG', les octets 368 000C 33FC 0000 et remplacez-les par 0002 000C 33FC 0000.  
Ou rendez-vous à l'offset \$46C0.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez dans le même fichier les octets 5379 0000 97D6 6700 et remplacez-les par 6004 0000 97D6 6700.  
Ou rendez-vous à l'offset \$1550.

## Partie 2

Pour avoir des brouzoufs infinis, recherchez dans le fichier 'AUTO.P.PRG' du disk 2, les octets 96B9 0000 831C 6A08 et remplacez-les par D6B9 0000 831C 6A08.  
Ou rendez-vous à l'offset \$2E4.  
Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez dans le même fichier les octets, 5379 0000 82A6 6710 et remplacez-les par 6004 0000 82A6 6710.  
Ou rendez-vous à l'offset \$2E38.

## Partie 1

Pour avoir des vies infinies, faites : POKE &0D45,&A7:POKE &082E,&A7. Pour être invincible, faites POKE &0810,&18:POKE &0823,&18:POKE &0824,&2D

## Partie 2

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &0D63,&A7. Pour être invincible, faites POKE &0D3A,&C3

## Partie 3

Pour avoir 255 vies, faites : POKE &083C,&3E:POKE &083D,&FF:POKE &083E,0. Pour être invincible, faites POKE &5C0C,&C9.

## Compil 4 MERCENAIRES

Pour avoir des vies infinies recherchez les octets 07 3A FC 87 et remplacez-les par 07 18 17 87. Ou rendez-vous à la face 1, piste 13, secteur C3, adresse 150. Pour avoir des vies infinies à la deuxième partie, C2 E2 0C et remplacez-les par C3 E2 0C. Ou rendez-vous à la face 2, piste 1, secteur C6, adresse E7. Pour avoir des vies infinies à la troisième partie, recherchez les octets 3A FB 0D et remplacez-les par 3E FF 0D. Ou rendez-vous à la face 2, piste 13, secteur C9, adresse 1BC.

Pour avoir des vies infinies dans la première partie: POKE &3D0,&18:POKE &3D1,&17. Pour avoir des vies infinies à la deuxième partie:POKE &D07,&C3. Pour avoir des vies infinies à la troisième partie: POKE &83C,&3E:POKE &83D,&FF

10 REM vies infinies sur SAVAGE  
20 REM version disk - compil les 4 mercenaires  
30 REM (C) JOYSTRICK 1991  
40 MODE 2:INPUT "QUELLE PARTIE (1-3) ? ",P  
50 ON P GOTO 80,60,70  
60 RESTORE 180:GOTO 80  
70 RESTORE 190:GOTO 80  
80 READ A\$:READ B\$:READ C\$:READ D\$:READ E  
90 IF P=3 THEN P=2  
100 PRINT"INSERER L'ORIGINAL FACE":P;  
110 PRINT"ET TAPER UNE TOUCHE"  
120 CALL #B06  
130 LOAD A\$:POKE #A0B2,EA1  
140 POKE #A100,EA21:POKE #A101,B:POKE #A102,C  
150 POKE #A103,EA22:POKE #A104,D:POKE #A105,E  
160 POKE #A106,EC3:POKE #A107,F:POKE #A108,1  
165 INK 1,1:INK 0,1:CALL #A000  
170 DATA LOADER2,618,617,ED09,03  
180 DATA LOADER,EC3,EE2,EE7,ED0  
190 DATA LOADER2,63E,EEF,63C,08

**CPC**

Code d'accès pour le niveau 2: TERMINATE  
Code d'accès pour le niveau 3: NIGHTMARE

**PC**

## Compil Les Battants • Partie 1

Pour avoir des vies infinies, recherchez sur la 1ère disquette les octets 5379 0000 0B48 066E et remplacez-les par 6004 0000 0B48 066E. Maintenant il vous suffira de presser la touche 'M' pendant le jeu pour passer au stage suivant.

# SAVAGE

10 REM Vies infinies et invincibilité sur SAVAGE  
20 REM Partie 1 en D7 pour le pack UBI SOFT  
30 REM (C) JOYSTRICK 1990  
40 MEMORY &OFF:MODE 1

**CPC**

50 FOR N=60000 TO 60020:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
60 SDB-SDB+A:POKE N,A:NEXT  
70 IF SDB<>2881 THEN PRINT"DATA ERROR !!!":END  
80 PRINT"INSERER VOTRE ORIGINAL..."  
90 CALL #B96:CLS:OUT #C000,1:OUT #D000,0  
100 LOAD"LOADER1":CALL #9000  
110 DATA 21,12,90,11,40,00,ED,53,B1,AD,01,40,00,ED  
120 DATA B0,C3,00,AD,3E,A7,32,45,00,3E,2E,08,3E,18  
130 DATA 32,10,08,32,23,08,3E,2D,32,24,09,C3,00,01

10 REM Vies infinies et invincibilité sur SAVAGE  
20 REM Partie 2 en D7 pour le pack UBI SOFT  
30 REM (C) JOYSTRICK 1990  
40 MEMORY &OFF:MODE 1

**CPC**

50 FOR N=60000 TO 60010:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
60 SDB-SDB+A:POKE N,A:NEXT  
70 IF SDB<>2731 THEN PRINT"DATA ERROR !!!":END  
80 PRINT"INSERER VOTRE ORIGINAL..."  
90 CALL #B96:CLS:OUT #C000,1:OUT #D000,0  
100 LOAD"LOADER2":CALL #9000  
110 DATA 21,12,90,11,40,00,ED,53,B1,AD,01,40,00,ED  
120 DATA B0,C3,00,AD,3E,A7,32,6D,3E,C3,32,3A,0D  
130 DATA C3,00,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

10 REM Vies infinies et invincibilité sur SAVAGE  
20 REM Partie 3 en D7 pour le pack UBI SOFT  
30 REM (C) JOYSTRICK 1990  
40 MEMORY &OFF:MODE 1

**CPC**

50 FOR N=60000 TO 60020:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
60 SDB-SDB+A:POKE N,A:NEXT  
70 IF SDB<>3237 THEN PRINT"DATA ERROR !!!":END  
80 PRINT"INSERER VOTRE ORIGINAL..."  
90 CALL #B96:CLS:OUT #C000,1:OUT #D000,0  
100 LOAD"LOADER3":CALL #9000  
110 DATA 21,12,90,11,40,00,ED,53,B1,AD,01,40,00,ED  
120 DATA B0,C3,00,AD,3E,3E,32,3C,08,3E,FF,32,3D,08  
130 DATA 3C,32,3E,08,3E,C9,32,0C,5C,C3,00,01,00,00

FAST EDITEUR V1.0

' Vies infinies pour SAVAGE partie 1  
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX  
DATA "SAVAGE partie 1"  
DATA "Vies inf",0,1,5,6H1A,6H53790000,6H60040000  
DATA "Vies inf",0,1,7,6H0E,6H53790000,6H60040000  
DATA "FIN"

' Vies infinies pour SAVAGE partie 2

' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX  
DATA "SAVAGE partie 2" code SABATTA"  
DATA "Vies inf",0,1,10,6H84,6H53790001,6H60040001  
DATA "FIN"

**ST**

' Vies infinies pour SAVAGE partie 3  
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX  
DATA "SAVAGE partie 3"  
DATA "Vies inf",0,22,6,6H13A,6H53790000,6H60040000  
DATA "FIN"

## Compil Les Battants • Partie 1

Pour avoir des vies infinies, recherchez sur la 2ème disquette les octets 5379 0000 0B9A 3D7C et remplacez-les par 6004 0000 0B9A 3D7C. Maintenant il vous suffira de presser la touche 'M' pendant le jeu pour passer au stage suivant.

## Compil Les Battants • Partie 1

Pour avoir des vies infinies, recherchez sur la 2ème disquette les octets 5379 0000 0B9A 3D7C et remplacez-les par 6004 0000 0B9A 3D7C. Maintenant il vous suffira de presser la touche 'M' pendant le jeu pour passer au stage suivant.

**ST**

Dans un premier temps, rappel de choses élémentaires :

- Fabrication de la poudre (gunpowder) : Il faut du soufre (sulphur), du charbon (charcoal), et du nitrate.
- pour obtenir le soufre, aller aux alentours des ruisseaux de lave en fusion qui se trouvent près du village Jukari : on y trouve des mares de soufre bouillonnantes. Utiliser l'espèce de passoire (on la trouve dans le labo du Professeur Rafkin) dessus : on obtient dix mesures de soufre.
- pour obtenir le charbon, utiliser n'importe quel arbre : on obtient une branche. Il suffit ensuite d'utiliser un feu (campfire, oven, firepit, etc...) dessus, et on obtient dix mesures de charbon.
- pour obtenir le nitrate, aller dans une des nombreuses cavernes d'Eodon : on y trouve de nombreuses concrétions cristallines multicolores. Les utiliser : on obtient dix mesures de nitrate.
- mélanger le tout en proportions égales dans un mortier (mortar), ou une pierre à mouler (grinding stone) et l'utiliser : voilà enfin la mixture tant convoitée !
- Fabrication des grenades :

Il faut un pot de terre cuite (hard clay pot), une bande de tissu goudronné (tanned cloth strip), et cinq mesures de poudre.

• pour faire un pot de terre cuite (mais on en trouve aussi de tout prêts dans les villages), il faut d'abord se procurer un bâton à creuser (digging stick), et aller l'utiliser au bord d'une rivière : on obtient une mesure de terre (clay). Utiliser cette dernière lui donnera la forme d'un pot (soft clay pot), il suffira alors d'utiliser un feu quelconque dessus pour obtenir un pot de terre cuite.

• pour obtenir une bande de tissu goudronné, prendre un morceau de tissu (cloth) et utiliser un couteau ou des ciseaux dessus : voilà dix bandes de tissu. Chercher dans une mare de goudron (tar pit) et l'utiliser sur les bandes de tissu. Et voilà !

• pour faire enfin la grenade, utiliser une bande de tissu sur un pot de terre cuite, en s'étant assuré d'avoir sur soi assez de poudre (cinq mesures par grenade).

- Fabrication des fusils :

Il faut des tiges de bambou (bamboo sticks), être dans le labo de Rafkin et bien sur de la poudre pour les utiliser !

• pour trouver les tiges de bambou, aller à l'est de la ville Tichitcal, et continuer jusqu'à un endroit où ces plantes poussent en abondance. Utiliser un couteau dessus, plusieurs fois si nécessaire : on obtient des tiges.

• aller ensuite au labo de Rafkin, au sud est du village Kurak, et parler à Rafkin des fusils (rifles) : il se chargera de les fabriquer.

• pour les charger, utiliser de la poudre dessus : une mesure par coup (penser à les recharger entre chaque coup).

Le but du jeu : Unir les tribus de la vallée d'Eodon contre les Myrmidex, créatures très agressives et extrêmement dangereuses... Pour ce faire, il faudra convaincre un par un les chefs de tribu ( la plupart du temps opposés à cette idée) en acceptant et en remplissant une mission.

- Les YOLARU. Le chef ne demande qu'une chose : qu'on lui ramène dix épées d'obsidienne de la ville Tichitcal. On peut les y acheter, ou simplement les piquer dans l'armurerie du grand chef local...

- Les HAAKUR. Le chef demande qu'on lui ramène le bouchier de son fils, disparu alors qu'il tentait d'exterminer les araignées qui déciment les rangs des Hwaak. La cavernes des araignées est la plus au sud de leur région. Ne pas oublier de prendre quantité de torches avant de s'y aventurer : c'est la seule façon de lutter efficacement contre elles, en enflammant leurs toiles. Fouiller tous les recoins de la grotte : il y a plusieurs bouchiers ordinaires, mais pas de panique, le bouchier du fils du chef est bien reconnaissable.

- Les DISQUIQUI. Le chef Disquiqui en a assez de voir ses guerriers bouloités par un Tyrannosaurus Rex qui rode au sud est de son village, et il fournit une cloche et quelques autres d'un breuvage infect : il s'agit de fixer les autres sur une lance (spear) et d'attaquer le Tyrannosaurus Rex avec... Une fois le gros saurien endormi (de breuvage est VRAIMENT infect !), ce sera un jeu d'enfant de lui fixer la cloche autour du cou.

- Les JUKARI. Le jeune chef veut récupérer les peaux sacrées (hides) de sa tribu, qui se trouvent à l'est du village, dans une grotte. Le hic, c'est que des ruisseaux de lave en fusion en barrent l'accès... Pour les franchir, il suffit de se munir de l'extincteur (extinguisher) que l'on trouve dans le labo de Rafkin, de l'utiliser sur les ruisseaux que l'on veut franchir, et de se dépêcher !

- Les SAKKHRA. Il faut les débarrasser d'un Tyrannosaurus Rex (encore un !) qui hante une mesa, au sud des Barrab. Pour cela, accéder à la mesa qui surplombe l'animal en la contournant par la gauche : un gros rocher se trouve à la verticale du monstre. Placer une grenade derrière le caillou, attendre qu'il tombe en écrasant le dino... Et voilà le travail !

- Les BARRAB. Le fils du chef (encore un !) est mourant, pour le soigner, un seul remède : le bulbe d'une plante bizarre, qui ne pousse que sur une mesa au Nord du village. C'est la plus grande d'une série de trois, et seul un étroit passage y mène... Mais il est bloqué par un très gros arbre. Pour en venir à bout, placer une grenade à côté : l'arbre s'effondrera et laissera le passage. Quant à la plante étrange, c'est en fait une sorte de plante carnivore qu'il faut d'abord combattre et tuer avant d'en récupérer le bulbe.

- Les BARAKO. Un gros singe blanc vient d'enlever la fille de la chef des Barako, et, surprise, il faut la délivrer...

Aller au nord ouest du village en suivant constamment la rivière sur sa rive gauche : on arrive à une chute d'eau qui couvre partiellement l'entrée d'une grotte. Un gros rocher surplombe la chute, lancez une grenade et il tombera dedans en bloquant le cours de l'eau. Le passage ainsi libéré, il ne reste plus qu'à suivre ce chemin qui mène jusqu'en haut de la mesa, et à tuer le gorille qui rétient la fillette prisonnière.

- Les PINDIRO. La chef des Pindiro ne désire rien de particulier, et il suffit de parler avec elle pour la convaincre de se joindre à l'union des tribus.

- Les URALI. La tribu Urali souffre de l'accession au pouvoir de DARDEN, et bien qu'il soit le nouveau chef, son autorité est secrètement contestée par le Shaman... Seule l'emprise qu'il a sur le dieu Motaz lui permet de conserver son pouvoir. Pour libérer le dieu, il faut trouver la grotte où son idole a été dissimulée par Darden (il n'y a que deux grottes au village Urali). Pour ramener la statue à la vie, utiliser l'appareil photo juste à côté : l'éclair du flash la sortira de sa torpeur. Le dieu ira alors tout seul reprendre sa place, au milieu d'un cercle de feu dans le village! Les gardes du village (Urugards) cesseront de tirer à vue sur le groupe d'aventuriers, délivrés de leur crainte de Darden, et le Shaman promu nouveau chef du village, ne demandera plus qu'une seule chose pour accepter de se joindre à l'union des tribus : la mort de Darden. Ce dernier se trouve dans la deuxième grotte, où est détenue Aiela. Pour le faire venir, ouvrir la porte de la prison et il apparaîtra... Un assez bref combat doit en venir à bout.

- Les KURAK. Le chef Kurak désire simplement voir sa fille Aiela libérée : elle est détenue par les Urali.

- Les TICHITCALI. Leur chef légitime, Mactapoti, a été chassé du pouvoir par son cousin, aidé en cela par un mystérieux étranger appelé Zipactriol (transcription Tichitcal de Specter, vrai nom d'un savant allemand exilé comme vous dans la vallée d'Eodon). Ce savant a découvert le secret d'une cite mystérieuse, et en a ramené deux champs de force qui les protègent, lui et le chef usurpateur. Pour venir à bout de ces protections, il faut détruire la source qui les alimente en énergie, et qui se trouve dans la cite perdue...

Pour ouvrir l'accès à cette cite, il faut d'abord se munir d'une tête en or que l'on trouve dans le trésor de Tichitcal (juste à cote de la salle du trône), et d'un cerveau en cristal que possède Fritz, ancien compagnon de Specter qui s'est enfui, et qui vit maintenant au nord est de la tribu Pindiro (il possède aussi une trentaine de balles de fusil).

Retourner ensuite sur la mesa où poussait la fleur étrange des Barrab, et la suivre jusqu'à l'extrême nord : on y trouve un porte gemme (gem holder). Utiliser dessus la gemme géante que Aiela a en sa possession, la porte de la cite mystérieuse (Kot) s'ouvre, au sud est

de la grande plaque de teleports (tous les teleports de la vallée mènent à cette plaque). En bas de l'escalier, quand on descend dans la cite, se trouve un automate doré : utiliser sur lui la tête en or, il s'animera et s'inégréra au groupe d'aventuriers (quelque soit le nombre). Il suffira alors de lui parler des portes (doors) pour qu'il ouvre tous les accès à la ville.

Dans la ville, chercher des bâtons noirs (black staff) assez efficaces contre les Myrmidex, des engins (devices) qui ont à peu près la même utilisation que les grenades, un autre engin (qui lui, est muni de huit petites loupottes sur son contour), et la salle de contrôle des générateurs de la cite. Dans cette salle, chercher le tableau de contrôle et le détruire (quelques coups de hache ou dépêçé y suffisent, mais attention ! Il explose !). La cite s'éteint alors, l'automate meurt, et Specter, n'étant plus influencé par des forces étranges, joint le groupe d'aventuriers pour se racheter de ses fautes passées. Sortir de la ville au plus vite (elle commence à s'effondrer !).

De retour à Tichitcal, l'usurpateur a été assassiné, Mactapoti a repris sa place - et il est d'accord pour se joindre à l'union des tribus.

Il ne reste plus maintenant qu'à fabriquer le Tambour de la jungle (Jungle drum) qui battra le rappel de toutes les tribus :

Il faut des peaux de tigre à dents de sabre. Pour s'en procurer il suffit d'en tuer un et de le dépecer (utiliser couteau sur cadavre du tigre), mais on en trouve aussi de toutes apprêtées dans les cases des villages. Aller ensuite sur la colline du Tambour (Drumhill), au Nord de Tichitcal, ou se trouve un original qui se fera une joie de fabriquer un enooooorme tambour...

Et voilà ! Y'a plus qu'à utiliser le Tambour pour appeler toutes les tribus a s'unir contre les Myrmidex, et aller régler leur compte à ces horribles bestiaux !

Une fois le tambour utilisé, toutes les tribus vont se joindre au groupe d'aventuriers, et entamer le combat (scènes d'animation), le jeu reprend dans l'antre où il faudra se diriger vers la reine Myrmidex à l'aide du device à huit cotes qui est en fait une sorte de boussole qui indique la bonne direction à l'aide de ses loupottes. Arrivé à la reine, la tuer, emprunter le passage qu'elle bloquait : on accède à la pierre noire géante qui rendait folles les Myrmidex. Détruire la pierre est assez simple, il suffit d'une grenade, et boum !

Le jeu est maintenant terminé... Il ne vous reste plus qu'à vous jeter sur l'ultima VI.

## CPC SCOOBY DOO & SCRAPPY DOO

10 \*vies infinies sur SCOOBY & SCRAPPY DOO  
 20 \*version K7 (c) MAX & JOYSTICK HENSUEL  
 30 MODE 0  
 40 ITAPE:MEMORY & LAEF:LOAD\*\*POKE 4986C,0  
 50 FOR I=100 TO 107:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
 60 POKE I,A:NEXT:POKE 4986D,1:CALL 49860  
 70 DATA 3E,18,32,DC,6E,C3,60,90,00,00,00,00,00

Pour avoir des vies infinies, sur la version K7 :

POKE & 6EDC,&18

## PC SEARCH FOR THE TITANIC

10 'Gavé de thunes pour la sauvagerie  
 15 ' dans SEARCH FOR THE TITANIC  
 20 'par Guillaume FERNOT (C) JOYSTICK 1991  
 30 OPEN "O",#1,"TITANIC.COM"  
 40 FOR I=1 TO 52  
 50 READ A\$:B=VAL("GH"+A\$)  
 60 PRINT #1,CHR\$(B)  
 70 C=C+B  
 80 NEXT  
 90 IF C=5448 THEN SYSTEM  
 100 PRINT:ERRER DANS LES DATAS":CLOSE #1:  
 KILL"TITANIC.COM":END  
 110 DATA EB,0E,74,69,74,61,6E,69,63,2E,67,61,6D,00,FF,FF  
 120 DATA FF,5B,61,3D,0A,02,61,CD,21,89,C3,98,00,42,31,C9  
 130 DATA BA,20,00,CD,21,34,40,89,65,00,BA,0E,01,CD,21,B8  
 140 DATA 00,4C,CD,21

## CPC SECRET AGENT

Pour choisir son niveau de départ:

POKE 3,niveau de départ (0-8)

## CPC SENDA

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, faites POKE &784E,&A7.

Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, faites POKE &6FD3,&A7.

Le code pour la seconde partie est PLATANON

## SCORPION

Dans les HI-SCORES, tapez "INPORTIGAT" pour avoir plus de vies. Vous pouvez également essayer toujours dans les HIGH-SCORES: "CRI" ou "CLEMENT" ...surprise.



## ST SCRAMBLES SPIRITS

\* Vies infinies pour SCRAMBLES SPIRITS  
 \* par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX

```

INLINE adr$,512
FOR I=0 TO 282 STEP 2
 READ A$
 DPOKE adr$+I,VAL("GH"+A$)
 sum=sum+VAL("GH"+A$)
NEXT I$
IF sum>=61HC0A0P
 PRINT "Erreur dans les datas"
 END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
-IMP(2)
BSAVE "A":SCRAMBLES.PRG:ADR$,282
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,00F8,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA DFFC,0000,0006,3FC,0007,4841,DFCC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3FC,0026,4845,DFCC,0000,0006,4DF9,0007
DATA EC00,48FA,0012,3E3C,0100,2CDD,51CF,FFCC,48F9,0007
DATA EC00,48F9,0007,EC00,41F9,0007,EB00,48F7,0100,3FC
DATA 0005,4267,4267,3FC,0003,4267,42A7,2808,3FC,0008
DATA 484E,48FE,0014,4CDF,6398,007C,0700,23FC,31FC,0002
DATA 0000,0340,23FC,7C36,31FC,0000,034A,23FC,6002,7DB6
DATA 0000,0340,23FC,23FC,6100,0000,034C,23FC,FB50,0001
DATA 0000,0330,23FC,46AC,48FB,0000,03B4,23FC,0404,0000
DATA 03B8,23FC,48FB,03A0,0007,EB56,48F9,0007,EB00,1B45
DATA 496E,7262,7265,7A20,6061,2064,6B20,6465,2063,4352
DATA 414D,424C,4553,2053,5049,5249,5453,0005,0000,0000,0000
DATA 1B00,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

```

PISTE EDITEUR V1.1

- \* Vies infinies (2 joueurs) à SCRAMBLES SPIRITS
- \* Pour être sûr de ne pas flimquer votre original, essayer ce listing sur une copie. Ensuite charger le jeu et dès que le lecteur s'éteint remettre l'original.
- \* à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V1.1

```

DATA "SCRAMBLES SPIRITS"
DATA "Vies infinies 6",0,0,3,6H06,4H00000000,6H33FC6002
DATA "Vies infinies 5",0,0,3,6H0A,4H00000000,6H00007C36
DATA "Vies infinies 4",0,0,3,6H0E,4H00000000,6H33FC6002
DATA "Vies infinies 3",0,0,3,6H12,4H00000000,6H00007DB6
DATA "Vies infinies 2",0,0,3,6H16,4H00000000,6H48755000
DATA "Vies infinies 1",0,0,5,6HAC,4H4A856402,6H61007F58
DATA "FIN"

```

Pour avoir des vies infinies aux deux joueurs, allez à la piste 0, secteur 3, offset \$6 et tapez 33FC 6002 0000 7C36 33FC 6002 0000 7DB6 4E75 ensuite recherchez les octets 4A85 6602 4E75 70FF (piste 0, secteur 5, offset \$A0).  
 par 6100 70FF 4E75 70FF (piste 0, secteur 5, offset \$A0).

## CPC SEPULCRI

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3D 27 32 89 00 par 00 27 32 89 00.

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &695C,0.

## ST SEVEN GATES OF JAMBALA

Durant l'écran de présentation, tapez (en incluant les espaces) "YICKE YACKE H CHNERKACKE", tenez le shift de gauche enfoncé, ainsi que le '1', lâchez alors le '1', ainsi que le shift de gauche. Le titre devrait alors virer au bleu.

Commencez alors à jouer: les touches de 1 à 7 vous feront passer aux tableaux correspondants à ces chiffres. Les touches F1 à F5 vous permettront de sélectionner vos armes et G vous donnera de l'or. Jetez également un coup d'oeil aux autres touches.

## ST SGRIZAM

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 71 A6 E5 35 par 21 71 A6 E5 00. Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 06 03 7E 3D 77 par 06 03 7E 00 77.

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &9A7F,0.

Pour avoir du temps infini, faites POKE &9CB3,0.

## ST SHACKLED

Au premier tableau, récupérez la clé et allez dans dessous de la clé. Descendez alors, puis allez à droite aussi loin que possible. Remontez et vous arriverez à une petite chambre. Dans cette chambre se trouve une porte verrouillée, alors utilisez la clé et montez jusqu'à la prochaine petite chambre. Il s'y trouve là encore une porte verrouillée, alors passez carrément au travers, et voilà!

## SHADOW DANCER

Entrez en mode pause et tapez "GIVE ME INFINITIES". En sortant du mode pause, vous aurez de la magie et des crédits infinis.



Pour avoir les vies infinies, chercher la chaîne 53 39 00 01 EE et remplacez par 4A 39 00 01 EE.

Avec une cartouche ou un éditeur de secteur:

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 53 39 00 01 EE 59 et remplacez les par 4A 39 00 01 EE 59. Pour avoir les vies infinies, recherchez 53 39 00 01 EE 44 et remplacez les par 4A 39 00 01 EE 44. Pour avoir la magie infinie, recherchez 53 39 00 01 EE 43 et remplacez les par 4A 39 00 01 EE 43. Pour avoir le temps infini, recherchez 53 39 00 01 EE 60 et remplacez les par 4A 39 00 01 EE 60.

10 REM Vies et magie infinies + choix niveau  
 20 REM PAR SHADOW DANCER version Disk  
 30 REM Sur Caroline & Nicolas - (C) JOYSTICK  
 40 MEMORY 69000:FOR P=6A55F TO 6A5A7  
 50 READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
 60 POKE P,chr\$(A):chr\$(A):NEXT  
 70 IF chr\$(61B95) THEN 80 ELSE GOTO 90  
 80 PRINT:ERRER dans les datas 1":END  
 90 MODE 1:INPUT"Niveau de départ (1 à 15) ":N1V  
 100 IF N1V<1 OR N1V>15 THEN 90 ELSE MODE 1  
 110 POKE 6A5A1,N1V+1:POKE 6A8A6,0:POKE 6A8A7,0  
 120 PRINT:Insérez l'original de SHADOW DANCER...  
 130 CALL 48B18:LOAD"disk",69170:MODE 1:CALL 6A55F  
 140 DATA 2A,0E,BC,22,80,BE,3A,10,3C,32,82,BE,3E,C3  
 150 DATA 32,0E,BC,00,21,83,AS,22,8F,BC,21,70,91,11  
 160 DATA 70,01,05,66,6E,ED,80,C9,21,80,BE,11,0E,BC  
 170 DATA 01,03,00,ED,80,21,99,AS,22,AS,22,AS,C3  
 180 DATA 0E,BC,AF,32,46,07,32,C0,07,3E,00,32,EE,0E  
 190 DATA C3,C3,AC



Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 3E 01 C9 AF par 0E 3E 01 C9 AF.

Pour avoir la magie infinie, remplacez les octets 3D 32 D2 A7 par 00 32 D2 A7.

Pour choisir le niveau de départ, remplacez les octets 3E 02 32 FE 87 par 3E XX 32 FE 87,avec XX compris entre 02 et 16.

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &746,0.

Pour avoir la magie infinie, faites POKE &7C0,0.

Pour choisir le niveau de départ, faites: POKE &0EEE,Niveau+1 (entre 02 et 16)

Pour avoir des vies infinies, tapez pendant le jeu (en mode pause) "GIVE ME INFINITY".





## SHADOW OF THE BEAST

Si vous trouvez ce soft un peu trop difficile, insérez la première disquette et lorsque le titre apparaîtra, pressez le bouton gauche de la souris et le bouton du joystick en même temps, et laissez les comme ça jusqu'à ce que l'on vous demande la seconde disquette. Vous êtes maintenant l'heureux bénéficiaire de vies infinies!

AMIGA

Au moment, dans la présentation où s'écrira BEAST en vert, il faut appuyer simultanément sur le bouton de votre joystick et celui de votre souris (le gauche). Le monstre va apparaître et il faut continuer cette opération jusqu'à ce qu'il y ait marqué sur l'écran en rouge "insert DISK II..".

```
* Energie infinie pour SHADOW OF THE BEAST
* version compil MONSTER PACK VOLUME 1
par Antonio Simoes à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 313 STEP 2
READ a$
DPOKE adr%+i%,VAL("eH"+a$)
NEXT i%
IF sum<>SHIDCB8
PRINT "Erreur dans les datas"
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
-TMP(2)
SAVE "A:\SHADOW2.PRG",adr%,313
PRINT "vous pouvez faire un Reset!!"
DATA 691A,0000,0115,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA DFPC,0000,0006,3F3C,0007,4841,DFPC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,484E,DFPC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,4247,2F3C,0002,0000
DATA 3F3C,0008,484E,DFPC,0000,0014,23FC,0000,0500,0002
DATA 0108,227C,0000,0500,207C,0000,0034,253C,0000,0050
DATA 12D8,51CF,FFFC,48F9,0002,0000,1B45,496E,7382,7165
DATA 7A20,6C61,2064,6B20,6465,2063,4841,444F,5720,4F46
DATA 2054,4845,2042,4541,5354,2100,23FC,48F8,0510,0006
DATA AB0A,48F9,0006,AB0A,23FC,1039,0006,0006,AE70,23FC
DATA 13FC,0032,0005,AE42,23FC,13FC,0032,0005,AF00,48F9
DATA 13FC,0032,0005,AE42,23FC,13FC,0032,0005,AF00,48F9
DATA 0006,AB0A,0000,0002,1E46,0000,0000,0000,0000,0000
```

ST

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 8101 13C0 0006 8318 et remplacez-les par 13FC 0032 0005 AE42 (à faire 4 fois). Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 3, aux offsets \$14, \$42, \$184, \$1B2.

ST

```
* Energie infinie pour SHADOW OF THE BEAST
par Antonio Simoes à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 271 STEP 2
READ a$
DPOKE adr%+i%,VAL("eH"+a$)
NEXT i%
IF sum<>SH17C7F6
PRINT "Erreur dans les datas"
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
-TMP(2)
SAVE "A:\SHADOW1.PRG",adr%,271
PRINT "vous pouvez faire un Reset!!"
DATA 691A,0000,00E3,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,007C,3F3C,0009,4841
DATA DFPC,0000,0006,3F3C,0007,4841,DFPC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,484E,DFPC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,4247,2F3C,0002,0000
DATA 3F3C,0008,484E,DFPC,0000,0014,23FC,0000,0500,0002
DATA 0108,227C,0000,0500,207C,0000,0034,253C,0000,0050
DATA 12D8,51CF,FFFC,48F9,0002,0000,1B45,496E,7382,7165
DATA 7A20,6C61,2064,6B20,6465,2063,4841,444F,5720,4F46
DATA 2054,4845,2042,4541,5354,2100,23FC,48F8,0510,0006
DATA AB0A,48F9,0006,AB0A,23FC,1039,0006,0006,AE70,23FC
DATA 13FC,0032,0005,AE42,23FC,13FC,0032,0005,AF00,48F9
DATA 13FC,0032,0005,AE42,23FC,13FC,0032,0005,AF00,48F9
DATA 0006,AB0A,0000,0002,1E46,0000,0000,0000,0000,0000
```

ST

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 05 07 3D 32 par 3A 05 07 00 32.

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites : POKE &0A27,0

## SHOCKWAY RIDER

10 REM Vies infinies sur SHOCKWAY RIDER  
20 REM Pour la version D7 du pack d'UBI SOFF  
30 REM (C) JOYSTICK 1991  
40 OPENOUT"W:MEMORY &7CF:CLOSOUT:MODE 1  
50 FOR N=EA000 TO EA01A:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
60 SUM=SUM+VAL("E"+A\$)  
70 IF SUM<>2B17 THEN PRINT"DATAS ERROR:END  
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL EA800  
90 CUS:LOAD"DISC":CALL EA000  
100 DATA 21.12.00,11.00,BF,ED,53,93,08,01,40,00,ED  
110 DATA B0,C3,D0,07,3E,B6,32,88,7D,C3,A4,73,00,00

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 EA 9C 35 CA par 21 EA 9C A7 CA.  
Pour avoir des vies infinies, faites : POKE &7D8E,&A7.

## AMIGA SHERMAN M4

Il y a dans ce soft quelques stratégies de base que vous devez suivre. Pour chaque mission, vous êtes supposés comme ayant un ou plusieurs objectifs. Vous disposez également de 4 tanks, alors utilisez-les. Il est amusant de partir seul jouer les héros, mais cela vous coûtera également bon nombre de tanks. Utilisez le pilote automatique, car il est prouvé que l'on gagne plus de combats lorsque l'on est assisté par ordinateur.

Les hangars vous permettent de refaire le plein et d'effectuer des réparations, mais sachez que bon nombre d'entre eux sont tenus par l'ennemi, témoin le drapeau. Pour vous emparer du lieu, scratchez simplement votre tank sur le poste retenant le drapeau. Celui-ci se transformera alors en la bonne vieille bannière étoilée et la base sera à vous. Dans les missions où vous devez détruire des bases au lieu de la capturer, utilisez l'artillerie. Ceci vous fera gagner beaucoup de temps.

## SHUFFLEPUCK GAFE

10 REM Big cheat sur SHUFFLEPUCK GAFE version Disk  
20 REM Les points de l'adversaire sont affichés  
30 REM Mais pas comptés...  
40 REM © JOYSTICK  
50 MEMORY 88FFF:MODE 1  
60 FOR N=EA000 TO EA01D:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
70 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT  
80 IF SUM<>5614 THEN ?"ERRER DANS LES DATAS":END  
90 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"  
100 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"  
110 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) \*":J  
120 PRINT:IF C=1 THEN POKE EA004,1  
130 PRINT:INSEREZ LE DISK ET DERROTEZ-LE"  
140 CALL EA800:CUS:CALL EA000:SUM=SUM+SHUFFLE"  
150 DATA C9,21,09,3E,00,07,20,05,21,31,0A,18,03,21  
160 DATA 37,00,11,7E,91,01,01,06,00,ED,80,3E,42,3E  
170 DATA A0,CD,21,0A,C9,21,00,06,16,19,0F,42,1E,00  
180 DATA DF,2E,20,0A,C9,66,C6,07,21,09,14,36,00,C3,3A  
190 DATA 08,14,FE,0F,C2,00,00,00,00,00,00,00,00

CPC

Pour que les points de l'adversaire soient affichés mais pas comptés, allez en piste 25 secteur 42 à l'adresse &17E, et remplacez y les octets 3A 08 14 FE 0F C2 par 21 08 14 36 00 C3.

Pour que les points de l'adversaire soient affichés mais pas comptés : POKE &250A,&21:POKE &250D,&36 POKE &250E,&0:POKE &250F,&C3

CPC

Pour que les points de l'adversaire soient affichés mais non comptabilisés sur la version cassette, remplacez les octets 3A C4 14 FE 0F C2 par 21 C4 14 36 00 C2.

Pour que les points de l'adversaire soient affichés mais pas comptés... POKE &25D3,&21:POKE &25D6,&36 POKE &25D7,&00.

CPC

10 REM Bidouille sur SHUFFLEPUCK GAFE version K7  
20 REM Les points de l'adversaire sont affichés  
30 REM Mais ne comptent pas...  
40 REM (C) JOYSTICK 1990  
50 MEMORY 83FFF:MODE 1  
60 FOR N=EA000 TO EA045:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
70 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT  
80 IF SUM<>6735 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END  
90 PRINT:INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."  
100 CALL EA800:CUS:MODE 0:CALL EA800  
110 DATA 3E,0F,CD,6B,BC,0A,21,3C,A0,11,00,36,CD  
120 DATA 77,BC,21,00,02,CD,83,BC,CD,7A,CD,21,2B,A0  
130 DATA 11,80,BE,01,40,00,ED,53,48,03,BD,B0,C3,68  
140 DATA 02,3E,21,32,D3,25,3E,36,32,D6,25,AF,32,D7  
150 DATA 25,C3,CF,14,4C,4F,41,44,45,52,2E,42,49,4E

ST

Lorsque vous vous sentez en danger au cours d'un échange, appuyez sur la barre d'espace puis cliquez sur l'écran avec la souris. Le pallier se repositionnera au point de service.

## S

## S

Au début du jeu, allez à droite jusqu'au pygméen et dites-lui "TEN PINTS", (vous aurez les vies infinies), puis repartez à gauche, après avoir passé le pont, vous verrez un homme se faire électrocuter, tuez son agresseur, puis laissez parler l'homme et dites lui "TRAPS", il vous dira, une phrase, notez l'avant dernier mot: "UPPER" ou "LOWER", puis descendez jusqu'en bas, allez à gauche, tuez les deux géants et prenez les pièces qui sont dans le coffre (la potion ne sert à rien quand on a les vies illimitées), continuez à gauche puis rentrez dans la maison (qui est au bar), allez à gauche en montant les escaliers et prenez la cruche de vin puis sortez. Revenez à l'endroit où il y a les pygmées et continuez à droite, vous verrez des montes de terres flottant dans l'air, grimpez-y jusqu'au pont et tuez le monstre, à gauche prenez les pièces qui sont dans le coffre puis revenez à gauche, prenez la corde et montez, là encore vous verrez un coffre. (même principe, mais ne gardez pas les potions) dans la liste des objets vous aurez une hache, ne l'utilisez pas maintenant, ensuite redescendez tout en bas et vous verrez un morceau d'herbe sans rien en dessous, mettez-vous dessus et sautez (environ 3 fois) et mettez le joystick tout de suite vers le bas plusieurs fois jusqu'à ce que le morceau d'herbe se casse, descendez les marches. Vous êtes dans les grottes de crystal, avancez jusqu'au garde qui dort, il se réveille et court, suivez-le, vous êtes arrêté par un mur, prenez la hache et tirez sur le goblin qui tire sur une corde pour faire arrêter le mécanisme du pont qui se dérobe sous vos pieds, puis tapez dans le mur jusqu'à ce qu'il s'éroule et avancez, montez sur la chaîne, puis sur la seconde, frappez le levier et courez à gauche, tapez dans le levier et revenez, descendez une grande chaîne ou des gardent dormant, sautez à droite, prenez la clé puis avancez à gauche, laissez-vous emprisonner, une fois dans la prison, prenez la cruche et donnez-la au garde (c'est la touche 'O' pour donner quelque chose), le garde s'endort, faites sauter la porte avec votre arme et tuez le garde, puis prenez la seconde clé, montez par le chandelier jusqu'en haut et allez à gauche, tuez tous les gardes et prenez la bague, puis redescendez un peu et sautez à gauche pour délivrer le prisonnier avec une clé puis remontez et sautez à droite, là encore ouvrez la porte avec la seconde clé et mettez-vous devant le prisonnier pour qu'il ne soit pas tuez par les piques puis sortez des grottes par le même chemin par où vous êtes rentré. Revenez jusqu'au pont où les poissons vous attaquent, avancez, descendez et prenez la première à gauche, avancez, un goblin volera au-dessus de vous, suivez-le jusqu'à la corde et tuez-le avant qu'il ne la coupe, puis attendez que l'homme qui pousse le mur soit au bout du tunnel et frappez-le, avancez sans vous occuper des murailles qui tombent, puis tuez le second goblin et ramassez la clé puis avancez toujours vers la gauche, puis allez jusqu'au tremplin, là, il y a une corde, montez-y, allez à droite, ouvrez la porte avec votre clé et avancez jusqu'au levier s. souvenez-vous de ce que vous avait dit l'homme électifié: "UPPER" ou "LOWER", si c'est Lower, frapper dans le levier du bas et vice-versa, puis la cage descend, montez dans celle-ci, une fois en haut, vous avancez, montez sur la chaîne, descendez, mais pas jusqu'en bas, il faut être encore accroché au chandelier, sautez vers la gauche (mettez

voire joystick sur Autofire), puis mettez-vous au coin de la table et commencez à frapper le gobelin, celui-ci se réveillera, continuez à le frapper en avançant, il partira, tapez dans le levier du bas et remontez à la chaîne, allez à droite et prenez la clé sur une table et revenez au tremplin en sens inverse, allez tout à gauche jusqu'au levier, et prenez à l'aide des leviers le rocher et dirigez-le de l'autre côté, puis lachez le sur la pique, il en reste une petite pierre, poussez-la jusqu'au tremplin, montez à la corde, mais pas trop haut et sautez sur le tremplin, la pierre sera propulsée, alors allez dans la cage à gauche et laissez-vous monter, avancez et tuez le dragon puis tapez dans le sac jusqu'à ce qu'il tombe, l'homme qui sera dans le sac dira une phrase, notez le mot entre guillemets, puis revenez à l'endroit où un homme poussait un rocher, descendez par la corde et partez à droite, descendez dans le trou, approchez-vous près du mur et inscrivez-y le mot de passe, le mur s'élève, avancez, montez à la corde, allez à droite jusqu'au dragon, prenez le parchemin et retournez voir les pygmées, de là, partez à droite jusqu'à une corde, descendez et sautez sur les pierres, tuez le dragon et laissez-vous tomber, au bout de la cascade, sautez sur la corde avant d'être bloqué, montez à la corde puis allez à droite, tuez le monstre avec le sabre et vous voyez un vieil homme, donnez-lui le parchemin et le bijou et il vous donnera une nouvelle arme, profitez-en pour lui poser plusieurs questions, ensuite, partez à droite, tuez les deux soldats et avancez toujours, tombez dans le marais et essayez de tuer le serpent de la mer de l'est, si vous réussissez allez à droite et continuez le jeu.

### Complément :

S'assurer de prendre les 6 coffres pour avoir 36 pièces d'or car elles sont indispensables à la fin du jeu. Au moment où on saute dans l'eau, après avoir tué les dragons des mers, laissez-vous entraîner et agrippez vous à la corde, pour ne pas être coincé. Avancer à droite jusqu'à voir un géant avec un sabre. Attention! Il ne faut surtout pas le tuer, entraînez-le sur le pont de gauche et surprise! Le pont s'effondre sous son poids. Sautez au-dessus du trou et allez voir le vieil homme (old man). Dites lui le mot 'ring' ensuite donnez-lui l'anneau (poussez la touche 'O' pour donner un objet), redites lui le mot 'ring' et donnez-lui le parchemin. Le vieil homme vous crée une nouvelle arme, prenez la. Retournez au pont et sautez dans le trou. Vous êtes téléporté dans un nouveau monde. Allez à droite et prenez la corne (Horn). Descendez et dites à l'escargot (snail) le mot 'Horn' ensuite le mot 'Karamson' et répondez-lui vite 2 fois 'Yes'. L'escargot vous renvoie dans votre monde. Foncez à droite, sautez dans le vide, continuez à droite, laissez tomber le serpent des mers car on ne peut pas le détruire. Enfin vous arrivez à la mer de l'est. Utilisez la corne au bord de l'eau. Un dragon apparaît et il vous transporte jusqu'à un château. Vous entrez dans le château de Zelek. Prenez votre nouvelle arme et allez à donf dans la droite et enfin détruisez Zelek. Vous avez fini le jeu et par la même occasion délivré votre soeur!

## AMIGA SHADOW OF THE BEAST II

Voici une partie de vocabulaire que comprennent "THE SNAILS" (l'escargot) et "THE OLD MAN" (le vieil homme).

THE SNAILS :  
 BABY  
 ZELE  
 KARAMO  
 SISTE  
 GOBL  
 BRIBE  
 MONEY  
 HAGGUE  
 THE OLD MAN :  
 BARCO  
 PARCH  
 KARAM  
 GOBL  
 BEAST  
 SEA  
 CHLD  
 LOS  
 MAN  
 RING  
 HORN  
 CHLD  
 SNAILS  
 YES  
 NO  
 BARLO  
 ISHRA  
 MALETO  
 MALETO  
 ISHRA  
 HORN  
 PIGM  
 SISTE  
 SPAL  
 OLD  
 BABY  
 ZELE

Pour avoir l'énergie illimitée lorsque vous commencez le jeu, allez à gauche et arrêtez-vous devant les bras et appuyer sur 'A' puis tapez 'TEN PINS'.

## AMIGA SAINT DRAGON

Toujours pour le même jeu, pour choisir votre niveau, appuyer simultanément sur CAPS LOCK et un chiffre (selon le niveau que vous désirez).

Pour avoir des vies infinies, c'est très simple, appuyez simultanément sur le bouton de feu du joystick et le bouton gauche de la souris pendant la présentation.

Pour avoir des crédits infinis :  
 POKE &157f,0

Pour avoir des crédits infinis, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets : D1 6E 00 A2 et remplacez-les par 4E 71 4E 71. Pour avoir des vies infinies, recherchez D1 6E 01 22 et remplacez-les par 4E 71 4E 71.

## SHADOW WARRIORS

BLOCK EDITOR V1.0

SHADOW WARRIORS (compil LES JUSTICIERS N°3)

DATA 35460, "SHADOW WARRIORS", 1, "16e crédits infis"

sum:

DATA 0002, 0, 0004400, 00000066, 01, 4a, 53, 0

DATA 0004400, 00000060, 01, 4a, 53, \*

AMIGA

Pour avoir des crédits infinis, il vous suffit d'utiliser 4 crédits, puis laisser les joueurs mourir. Alors le jeu vous affichera un écran pour continuer, il vous suffira d'appuyer sur les touches '1' et '2' en même temps.

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 34, offset \$66, l'octet 4a à la place de 53 et l'offset \$22 à l'offset \$c0 mettez 4a à la place 53

AMIGA

### Compil LES JUSTICIERS N°3

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block \$22 à l'offset \$66 mettez 4a à la place de 53 et au block \$22 à l'offset \$c0 mettez 4a à la place de 53

10 REM Vies infinies sur SHADOW WARRIORS Disk

20 REM (C) JOYSTICK 1990

30 MEMORY \$EFFF:MODE 1

40 FOR N=6A000 TO 6A024:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)

50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT

60 IF SUM<>3466 THEN PRINT"DATA\$ ERROR !!!":END

70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLIE"

80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLIE"

90 PRINT:INQUIRE"VOTRE CHOIX (1-2) ":C

100 PRINT:IF C=1 THEN FORK \$A004:435

110 PRINT:INSEEREZ LA FACE A ET DEPROTEGEZ-LA"

120 CALL \$BB86:CLS:CALL \$A000

130 POKE \$A8A6,0:POKE \$A8A7,0:RUN:"DISC"

140 DATA CD,14, A0, 3E, B6, 32, 71, 90, 32, 78, 91, 3E, 4E, 32

150 DATA 21, A0, CD, 14, A0, C9, 0E, 42, 16, 0D, 1E, 00, 21, 00

160 DATA 90, DF, 21, A0, C9, 66, C6, 07, 00, 00, 00, 00, 00, 00

CPC

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets DD 35 0D CA 38 par DD B6 0D CA 38, ou bien allez en piste 13 secteur 42 à l'adresse &0071, ou vous remplacez le 35 par un B6. Puis remplacez les octets DD 35 0D C2 58 par DD B6 0D C2 58, ou bien allez en piste 13 secteur 42 à l'adresse &0178, où vous remplacez le 35 par un B6.

Pour avoir des vies infinies, faites :  
 POKE \$D671,\$B6:POKE \$D778,\$B6

Pour avoir des crédits infinis, il vous suffit d'utiliser 4 crédits, puis laisser les joueurs mourir. Alors le jeu vous affichera un écran pour continuer, il vous suffira d'appuyer sur les touches '1' et '2' en même temps.

AMIGA

```

BLOCK EDITOR V1.0
* SKULL & CROSSBONES trainer
DATA 54494,'9 & C',1,'vies illimitées'
sum:
DATA 0,6800,142,02,4a,28,11,40
DATA 0,6800,014,04,26,b7,39,16,4e,61,00,*

```

**P**our avoir de l'énergie infinie, recherchez 1140 0036 4880 6126 et remplacez le 1140 par 4A28.

AMIGA

**P**our avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block \$34 à l'offset \$1d2 mettez 4a 28 à la place de 11 40 et recalculez le checksum du block

```

10 REM énergie infinie sur SKULL & CROSSBONES
20 REM (C) JOYSTICK 1991 - VERSION DISK
30 MODE 1:FOR A=6000 TO 6A04:READ A$
40 B=VAL("g+a$"):POKE A,B:C=C+B:NEXT
70 CALL EB06:CALL EA00
50 IF C>6021 THEN PRINT"DATA ERROR 1":END
50 PRINT"INSERER L'ORIGINAL ET TAPER UNE TOUCHE"
70 CALL EB06:CALL EA00
100 DATA 21,FF,AB,11,40,00,CD,BC,21,81,0A,22,9F
120 DATA A8,21,00,01,11,00,02,0E,81,DF,42,A0,0C,24
130 DATA 24,DF,42,A0,21,29,A9,22,47,01,C3,00,01,3E
140 DATA C1,32,9C,0A,21,37,A0,22,9D,0A,C3,40,00,3E
140 DATA C9,32,E2,5B,21,00,CE,C3,9F,0A,3C,C0,07,00

```

CPC

**P**our avoir de l'énergie infinie, allez à la piste 4, secteur 84, adresse 1B2 et remplacez le FD par C9

CPC

**P**our avoir des vies et de l'énergie infinies, remplacez les octets 87 CE DD 35 par 87 CE B7 C9, puis remplacez les octets FD 7E 14 93 par FD 7E 14 C9.

**P**our choisir le tableau de départ, remplacez les octets 2C 84 3E 01 par 2C 84 3E XX, avec XX compris entre 1 et 8.

**P**our avoir de l'énergie infinie : POKE &68B2,&C9

Pour avoir des vies et l'énergie infinies, faites: POKE &628B,&B7:POKE &628C,&C9

POKE &68B5,&C9

Pour choisir le tableau de départ, faites: POKE &0052,XX,avec XX compris entre 1 et 8.

ST

**P**our avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 1140 0036 4880 6126 et remplacez-les par 6002 0036 4880 6126. Ou rendez-vous à la piste 4, secteur 9, offset \$1E6.

- 1) Prenez le poignard
- 2) prenez le sac
- 3) utilisez la potion de l'invincibilité si c'est elle qui se trouve dans le sac
- 4) aller au fond du tableau
- 5) prenez la clé
- 6) passez par la trouée
- 7) prenez la pomme
- 8) prenez la potion d'invincibilité
- 9) aller au fond du tableau
- 10) prenez la clé
- 11) passez par la trouée
- 12) prenez le poignard
- 13) prenez le 2ème escalier puis le sac
- 14) tuer tête de diable
- 15) prendre clé
- 16) prendre la grille
- 17) (2ème niveau) prendre le poignard, puis la pomme, puis la clé
- 18) détruire l'étoile bleue
- 19) monter
- 20) prendre la 1ère porte
- 21) prendre la pomme
- 22) prendre la potion bleue et se laisser mourir
- 23) vous êtes au début du 2ème niveau, refaites le même trajet sauf qu'il faut prendre la 2ème porte
- 24) prenez le sac
- 25) prenez l'ascenseur
- 26) (3è niveau)
- 27) prendre la pomme
- 28) tuer la chauve-souris
- 29) prendre la clé
- 30) prendre la porte

- 31) descendre au rez-de-chaussée, et tuez la chauve-souris, prenez la porte
- 32) prendre la potion
- 33) tuer chauve-souris
- 34) prendre clé
- 35) sortir de cette pièce
- 36) monter au 4ème étage en prenant la pomme au 3è
- 37) prendre la porte
- 38) prendre le poignard
- 39) prendre la potion bleue
- 40) tuer la chauve-souris et prendre la clé
- 41) sortir de cette pièce
- 42) aller au 5è étage
- 43) prendre la clé
- 44) prendre la pomme
- 45) descendre tout en bas
- 46) prendre l'issue
- 47) prendre la potion rouge
- 48) prendre la clé
- 49) sortir par l'autre issue
- 50) prendre l'ascenseur
- 51) forcez tout droit
- 52) prenez la pomme sur la table
- 53) prendre la porte
- 54) tuer le sorcier
- 55) prendre la clé
- 56) prendre le poignard
- 57) tuer le dragon
- 58) tuer le magicien
- 59) monter
- 60) prendre le joyau et vous avez gagné!

TOUS

ST SKATEBALL

**Q**uand par hasard la balle est près d'un piège, (les clous, le désintégrateur); n'y allez pas, l'adversaire ira et s'écrasera sur le piège, ainsi il tuera tous ses remplaçants et vous passerez au level suivant.

CPC SLUG

**P**our avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A AB 11 3D FE par 3A AB 11 00 FE.

**P**our avoir des vies infinies, faites: POKE &073B,0.

CPC SKATEWARS

- 10 REM BIDUILLES POUR SKATEWARS
- 20 REM VERSION DK COMPIL "THE ULTIMATE COLLECTION"
- 30 REM PAR FORGETTES DAVID
- 40 MODE 1:PRINT"INSERER L'ORIGINAL PUIS UNE TOUCHE"
- 50 CALL EB06:CALL EB06:BORDER 0:C15
- 60 INK 0:INK 1:INK 2:INK 3:18
- 70 LOAD"STARTEIC",&C080:MEMORY 61A2F
- 80 LOAD"SKATECOD",POKE 63265,&18:CALL 6A32A

Compl The Ultimate Collection

**P**our avoir des vies infinies, recherchez les octets 46, 28, 04, 3D, 21, F0 et remplacez le 28 par 18. Ou rendez-vous à la piste 2, secteur C2, adresse 0E5 et mettez un 18 à la place du 28.

Pour avoir des vies infinies: POKE &3265,&18

## SIM CITY

**P**our avoir 10000\$, tapez pendant le jeu en majuscule 'MONEY'.

**P**our être bourré de fric à en crever, prenez un éditeur de secteurs et recherchez sur le disk les octets 23 FC 00 00 4E 20 et remplacez-les par 23 FC 7F FF FF FF.

**C**e truc est à utiliser avec la cartouche ULTIMATE CRIPPER.

Avant de commencer une nouvelle partie, appuyez sur le ring et recherchez les octets 23FC 0000 4E20 et remplacez-les par 23FC 7FFF FFFF.

Maintenant faites une nouvelle partie, vous posséderez 2147 millions.

**C**onstruire une centrale (choisir une centrale nucléaire à cause de la pollution), dans l'un des coins de votre carte, de préférence prévoyez d'en mettre plusieurs.

Ensuite choisir sur votre carte un lieu où mettre vos industries et un autre pour mettre vos résidences. Sachant qu'il ne faut pas construire vos résidences trop près des usines sinon elles ne se bâtiront pas mais si elles sont trop loin vos concitoyens se plaindront. (un espace représentant cinq maisons doit suffire).

Les construire et relier tout cela avec des fils électriques pour acheminer l'électricité. Rejoindre l'industrie aux résidences avec des routes, afin que vos concitoyens

puissent aller travailler.

Construire près de vos quartiers résidentiels des centres commerciaux.

Les autres constructions ne sont pas utiles au début, vous pourriez les construire lorsque vos concitoyens vous le demandront.

**C**onseils utiles:

Dès le début du jeu, mettez sur pause, cela vous permettra de construire votre ville sans que le temps passe (attention: la population ne pourra pas circuler tant que la pause est maintenue).

Pensez à prévoir des emplacements vides à l'intérieur de votre zone industrielle et résidentielle afin de mettre des postes de police et de pompier lorsque votre budget le permettra (bénéfices=600\$). Lorsque vous construisez un aéroport, veillez à ce qu'il n'y ait rien autour, sauf peut-être un parc sinon le radar de l'aéroport risque de ne plus fonctionner et d'amener des accidents aériens. Veillez à ne pas placer les postes de police et pompier proche de l'eau, sinon leur influence ne sera pas aussi importante qu'un poste placé en plein centre ville. Construisez des maisons près de l'eau et mettez à côté des parcs de forêt. Au bout d'un certain temps vous obtiendrez des résidences de luxe qui permettront à votre budget de progresser.

## SIM CITY

**R**etour en 1900 Bonus 200000 \$

-Avec un éditeur de secteur (ex: PCTOOLS) rentrer fichier \*CTY en mode Edit.

-Se positionner dans secteur relatif 00000005.

"" "" placement 448 4ème Colonne.

"" "" écrire 06.

"" "" placement 480 3ème et 4ème Colonne.

"" "" écrire 01 et F4.

VOUS ETES EN 1900 Pour BONUS de 200000 \$

-Se positionner dans secteur relatif 00000006.

"" "" placement 32 7ème,8ème,10ème et 16ème Colonne, écrire 4E,20,01 et 01.

"" "" placement 48 2ème,4ème,6ème,10ème et 14ème Col, écrire 07,02,01,01,01.

VOUS VOILA DE NOUVEAU AVEC 20 0000 \$.

4E= 20 0000 \$ mais 10000 F donne 268 439 072 \$.

**P**our gagner plus d'argent afin de construire une plus grande ville sans que personne ne parte il faut: au mois de novembre, cliquer sur budget et mettre les impôts sur 20%, en décembre, l'ordinateur les calcule sur cette base et au mois de janvier, on remet à 0% en 2 mois l'ordinateur n'a pas le temps de faire partir les gens, résultat le porte-monnaie augmente rapidement et l'on construit plus vite.

**E**nfonchez la touche SHIFT et tapez FUND. Le pot augmentera de 10 000 dollars à chaque fois. Après avoir utilisé ce truc plusieurs fois, un tremblement de terre aura lieu, alors amassez un maximum avant de reconstruire.

**S**i vous voulez construire sur l'eau rien de plus facile! Il faut prendre du câble électrique et de droite à gauche recouvrir l'eau. Un câble entouré d'autres câbles se transformera en terre ferme.

**T**errain Editor

Une fois dans terrain editor, charger le fichier "BIG-CITY.CTY" (celui donné avec le logiciel). Puis cliquer sur "clear map" dans le menu terrain et sauvegarder cette ville sous un autre nom. Enlever le terrain editor et charger Sim City. Charger la ville que vous avez préalablement sauvegardé et vous voici à la tête d'un terrain vierge mais surtout à la tête de plus d'un Milliard.

Ce n'est pas fini, restez avec nous les potes!

Ce second truc va plaire à nos amis auvergnats, il sert à gagner de l'argent en économisant. Pour cela, ne mettez pas de caserne de pompiers dans la ville et cliquer sur "disable" dans le menu "disasters". Laisser les taxes des pompiers à 0%. Maintenant aucun incendie peut se déclencher sauf en cas d'explosion nucléaire.

PC

PC

## SOLOMON'S KEY

**T**apez 'Plippy' au clavier pendant le jeu, vous aurez des vies infinies.

**T**apez 'HELP' lorsque l'on vous dit 'PRESS ANY KEY TO LOAD'.

ST

## SNOOPY

BLOCKEDITOR V1.0

' SNOOPY Trainer ; JOYSTICK (C) 1990

DATA 154135, 'SNOOPY',1,'Temps illimité'

#M#:

DATA 0003,0,25000,14,1,00,01, \*

## STARGOOSE

PAST EDITEUR V1.0

' Vies infinies pour STARGOOSE par Antonio SIMOES

' à taper en GFA 3.XX

' à la suite du PAST EDITEUR V 1.0

DATA "STARGOOSE"

DATA "Vies",1,3,6,4HIE,4EH4790001,4EH4790000

DATA "FIN"

**P**our avoir des vies infinies, recherchez les octets 0479 0001 0000 4EEA et remplacez-les par 0479 0000 0000 4EEA.

Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 16, offset \$1E.

## STUN RUNNER

10 REM Vies infinies sur STUN RUNNER version disk

20 REM (C) JOYSTICK 1991

30 MEMORY 63FFF:MODE 1

40 FOR N=6A000 TO 6A024:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)

50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT

60 IF SUM<3054 THEN PRINT"DATA ERROR !!!":END

70 PRINT"INSERER VOTRE ORIGINAL...":CALL 4BB96

80 MODE 0:LOAD"SCORE":CALL 4A000

90 DATA 21,12,40,11,40,00,ED,53,CC,FE,01,40,00,ED

100 DATA B0,C3,C0,FE,AF,21,C0,00,32,1A,03,22,1B,03

110 DATA C3,95,AA,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

**P**our avoir des vies infinies, faites:

POKE &031A,0:POKE &031B,0:POKE &031C,0

## SOPHELIE

**P**our avoir des vies infinies, recherchez les octets 5339 0000 78F4 6C72 13 et remplacez-les par 6004 0000 78F4 6C72 13.

## SOLAR COASTER

**P**our avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 6D 62 3D 32 par 3A 6D 62 A7 32.

**P**our avoir des vies infinies, faites:

POKE &5B51, &A7.

```

10 REM Invincibilité sur SLAPFIGHT version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &FFFF:MODE 1
40 FOR B=6A000 TO 6A04E:READ A$:A=VAL("E"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<=9362 THEN PRINT"DATA$ ERROR !!!":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) " :C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE 6A023,800
110 PRINT:INSEER LE DISK ET DESPROTEGEZ-LE"
120 CALL &B06:MODE 2:INK 0:INK 1:0:CALL &A000
130 DATA 0E,07,CD,0F,89,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
140 DATA 80,CD,03,89,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,CD,41
150 DATA A0,3E,49,34,6A,C6,3E,34,32,4A,30,CD,41,A0
160 DATA 06,04,21,3D,A0,11,00,C0,CD,77,BC,EB,CD,83
170 DATA BC,E5,C3,7A,BC,44,49,53,43,1E,80,16,1A,0E
180 DATA 42,21,00,50,CD,66,C6,C9,00,00,00,00,00,00

```

```

10 REM bidouille sur SIAF FIGHT
20 REM vies infinies et renaissance instantanée
30 REM (on arrête pas le progrès bébé...)
40 REM version DISK - compil micro club 14
50 REM (C) JOYSTICK 1991
60 MODE 1:FOR A=6A500 TO 6A5F7:READ A$
70 B=VAL("E"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
80 IF C<=15195 THEN PRINT"DATA ERROR 1":END
90 PRINT:INSEER L'ORIGINAL ET TAPÉZ UNE TOUCHÉ"
100 CALL &B06:CALL &A000
110 DATA 3E,01,CD,0E,BC,21,FE,AB,11,40,00,0E,07,CD
120 DATA CE,BC,0E,07,CD,0F,89,CD,00,89,21,12,02,11
130 DATA IC,14,CD,3E,A5,CD,03,89,21,12,02,3E,85,AE
140 DATA 71,23,7C,FE,AB,20,FE,01,7E,FA,ED,49,3E,C3
150 DATA 32,89,50,C3,FE,4E,22,6B,A5,7B,32,49,A5,15
160 DATA B5,F1,FE,DE,C8,3C,32,81,A5,32,55,A5,F5,11
170 DATA 00,01,CD,63,C7,F3,01,7E,F9,21,7E,A5,16,09
180 DATA 7E,CD,5C,C9,23,15,20,F8,21,88,13,CD,E5,C6
190 DATA EB,CD,1C,C9,3A,6C,A5,C6,12,32,6C,A5,18,C9
200 DATA C9,C4,00,01,80,41,80,42,80,49,2A,FF

```

Pour être invincible, remplacez les octets CD 2D 4A 01 05 par CD 2D 4A 01 01. Ou bien allez en piste 26 secteur 42 à l'adresse &044 et remplacez-y le E0 par un E4.

Pour être invincible, faites : POKE &7056,1.

Compil MICRO CLUB 14

Pour avoir des vies infinies, et renaissance infinie, recherchez les octets 2F 9A B5 et remplacez-les par 26 9A B5. Ou rendez-vous à la piste 24, secteur 44, adresse 67.

Pour avoir des vies infinies et renaissance instantanée : POKE &5089,&C3

Pour reculer d'un mouvement, appuyez sur la touche 'U' pendant le jeu.

```

(à taper en turbo pascal 4.xx)
uses crt;
var
 f:file of byte;
 c:char;
 n:byte;
 i:integer;
const
 tabarray [1..4] of byte=(FE,$0E,$0E,$04);
procedure tabi(n:byte);
begin
 seek(f,22854);
 write(f,n);
end;
begin
 clrscr;
 writeln('Inserez la disquette 1 de SKWEEK');
 writeln('Puis appuyez sur une touche...');
 c:=readkey;
 assign(f,'SKWEEK.EXE');
 reset(f);
 clrscr;
 writeln('1 - Vies infinies');
 writeln('2 - Choix du tableau');
 writeln('3 - Désinstallation');
 c:=readkey;
 case c of
 '1' : begin
 seek(f,26560);n:=&90;
 for i:=1 to 4 do write(f,n);
 end;
 '2' : begin
 write('?');readln(n);
 n:=n-1;tabi(n);
 end;
 '3' : begin
 seek(f,26560);
 for i:=1 to 4 do write(f,tab(i));
 tabi(0);
 end;
 end;
end;

```

Pour choisir son tableau de départ, recherchez dans le fichier 'SKWEEK.EXE', les octets C7 06 0C 04 04 00 00 et remplacez-les par C7 06 0C 04 00 XX (Le XX correspond au numéro de tableau - 1).

Pour être invulnérable, recherchez les octets EB 04 90 E9 52 01 et remplacez-les par EB 04 90 C3 90 90.

AMIGA SKY CHASE

```

BLOCK EDITOR V1.0
SKY CHASE Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 206712,"SKY CHASE",1,"Trainer"
sum:
DATA 0001,0,032400,070,04,40,71,40,71,53,78,68,52,*

```

Pour avoir le Trainer prendre un éditeur de secteur et au block \$192, offset \$70 mettre les octets 4e 71 4e 71 à la place de 53 78 68 52.

I: CAÏLA ET TAIRA

Dans la hutte, prenez la boule, les churkens, 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 boucle. Retournez ensuite à Caïla 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 enterez alors en Caïla 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 Caïla Ouest, et une fois après vous en être débarrassé, ramassez le "Girlet Of Concentration" qu'il laisse tomber. Ceci devrait faire apparaître une route assez étroite dans le coin Sud-Est de Taira Nord (l'Hermitte 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 entrez 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 manière 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 devrez pouvoir trouver une taupinière dans laquelle se trouve la "Belt of Lung Capacity" (qui procure plus de power pour détruire les flèches). 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 Delandia. 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'Hermitte, 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 pourrez alors allumer un feu. Vous serez alors transporté au cinquième tableau.



## SORCERY

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 380 à l'offset \$e2 et remplacez la valeur \$66 par la valeur \$60 et recalculerez le checksum block 899 à l'offset \$a80 et remplacez la valeur \$53 par la valeur \$4a et recalculerez le checksum.

AMIGA

10 REM Energie infinie sur SORCERY (Disk)  
20 REM Pour la compil 'LA COLLECTION CPC'  
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK  
40 MEMORY \$FFFF:FOR P=6A5B0 TO 6A5E0  
50 REM \$F=a:VAL("E"+\$)  
60 POKÉ P,a:chk-ck+a:NEWT  
70 IF ck<42EDA THEN 80 ELSE GOTO 90  
80 PRINT"Erreur dans les datas 1":END  
90 POKÉ 6B56,1:POKÉ 6B78,6FF  
100 MODE 1:PRINT"1 > partie normale":PRINT  
110 PRINT"2 > Energie infinie":PRINT:PRINT  
120 INPUT"choix ";ch:IF ch=2 OR ch=1 THEN 120  
130 IF ch=1 THEN POKÉ 6A5B,1:POKÉ 6A5D,1  
140 MODE 1:PRINT"Insérez l'original de la compil  
150 PRINT"Face SORCERY (DEPROTEGE)...":CALL 6B18  
160 BORDER 0:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT:CALL 6A56  
170 DATA 1E,00,C3,66,C6,07,21,00,01,11,00,00,0E,41  
180 DATA E5,DF,83,A5,0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,E5,D1  
190 DATA 01,00,40,0D,00,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32  
200 DATA DA,C6,3E,03,32,AA,A8,21,00,80,16,1C,0E,05  
210 DATA E5,D5,C5,CD,80,A5,3E,00,32,9F,82,21,0E,88  
220 DATA 16,1D,0E,03,95,D5,C5,CD,80,A5,3E,00,32,FF  
230 DATA 88,3E,50,32,83,A5,3E,49,C1,D1,B1,CD,90,A5  
240 DATA C1,D1,B1,3E,49,CD,90,A5,AF,C3,0E,BC

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets D6 01 D8 27 FD par D6 00 D8 27 FD.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKÉ &1ADB,0

CPC

### COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 01 D8 27 FD par 00 D8 27 FD (2 fois). Ou allez à la piste 28, secteur 05, adresse 029F, et à la piste 29, secteur 03, adresse 00FF et remplacez le 01 par 00.

## AMIGA STORMBALL

Pendant la première partie tapez en qwerty 'LET ME WIN'.

Pour avoir de l'argent infini, recherchez les octets 9179 0A00 4333A 6100 et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 6100. Puis recherchez les octets 9179 0A00 433A 303A et remplacez-les par 4E71 4E71 303A.  
Ne recalculer pas le checksum.

## SPACE HARRIER

FAST EDITEUR V1.0  
Vies infinies à SPACE HARRIER par Antonio SIMOES  
Compilation POWER PACK  
à taper en OFA 3.XX  
à la suite du FAST EDITEUR V 1.0  
DATA "SPACE HARRIER", "A:AUTO\A.PRG"  
DATA "Crédits", "ABBABE,6H536CF250,6HA6GCF250  
DATA "Vies", "6HD6EA,6H536CF252,6HA6GCF252  
DATA "FIN"

ST

### Compil Power Pack

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:AUTO\A.PRG', les octets \$36C F252 3F3C 2710 et remplacez-les par 4A6C F252 3F3C 2710. Ou rendez-vous à l'offset \$56EA.

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets \$36C F250 3D7C 003C et remplacez-les par 4A6C F250 3D7C 003C.

{ Vie infinies sur SPACE HARRIER compil. FINALE à taper en Turbo Pascal 6 }

PC

```
uses crt;
const E1byte=$90;
var f:file of byte;
ch:char;
i:byte;
begin
writeLn('Vie infinies pour SPACE HARRIER');
writeLn('Par Guillaume PENNOT (C) JOYSTICK');
assign(f,'HARRIER.EXE');
reset(f);
seek(f,24611);
for i:=1 to 4 do
write(f,E1);
close(f);
end.
```

Pour avoir les vies infinies, avec un éditeur de secteur (Norton Utilities), cherchez dans HARRIER.EXE la chaîne FF 0E 5E 33 et remplacez la par 90 90 90 90.

PC

## SPACE ACE

Mettez le soft en pause durant la partie et tapez 'GODEMODEXTER' et le jeu se jouera de lui-même comme un énorme dessin animé.

AMIGA

Pour rentrer dans le mode démo du jeu, mettez le jeu en mode pause, tapez 'GODEMODEXTER' puis return du pavé numérique.

ST

Vies infinies pour SPACE ACE  
par Antonio SIMOES à taper en OFA BASIC 3.XX  
INLHE adr%,512  
FOR i:=0 TO 450 STEP 2  
READ \$  
DPOKE adr%+i,\$,VAL("E"+\$)  
sum:=sum+VAL("E"+\$)  
NEXT i\$  
IF sum<>6BDEB1  
PRINT "Erreur dans les datas"  
END  
ENDIF

ST

PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"

```
-IMP(2)
BRAVE "A:\SPACEACE.PRG",adr%,450
PRINT "vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,01A6,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,017A,3F3C,0003,4841
DATA DFFC,0000,0066,3F3C,0007,4841,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,484E,DFFC,0000,0006,46FC,2700
DATA 41F9,0000,004E,43F9,0000,0400,2449,303C,007F,22D8
DATA 51C9,2FFC,4BD2,45F9,000F,6006,34BC,0080,157C,0008
DATA 01FA,122A,01FC,02B1,00F8,0081,0005,1541,01FC,348C
DATA 0080,6100,0004,357C,0001,FFFE,6100,600A,6100,0084
DATA 082A,0000,737F,66F8,6012,6100,0059,357C,0000,FFFF
DATA 6100,000E,6100,0038,34BC,0030,34BC,6130,34BC,0030
DATA 617A,357C,0000,FFFF,6172,157C,0000,0007,157C,0006
DATA 0005,157C,0000,0003,34BC,0084,615A,357C,0003,FFFF
DATA 6152,34BC,0080,614C,357C,0030,FFFF,6144,082A,0005
DATA 737F,67A2,7000,102A,0003,6148,102A,0005,6188,102A
DATA 0C90,0C90,1A00,60D8,302A,FFFF,0240,001C,6600
DATA FF7E,6114,357C,0000,FFFF,610C,6118,6100,0020,48F9
DATA 0000,0600,4087,3A3C,0020,51CD,FFFF,40D7,4875,3A3C
DATA 0180,51CD,FFFF,4875,23FC,0000,0500,0000,0010,33FC
DATA 4AFC,0000,07FE,23FC,33FC,6002,0000,0500,23FC,0006
DATA 1400,0000,0504,33FC,48F9,0000,0508,23FC,0006,0000
DATA 0000,050A,4875,1B45,496E,7382,7265,7A00,6651,2064
DATA 6973,7175,6574,7465,2064,6520,4452,4147,4E48,2753
DATA 204C,4149,5220,4949,0000,0000,0002,1E16,0000,0000
```

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...

B orf est ainsi battu sur son propre terrain, il erre maintenant dans sa profonde enfance...

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).

TOUS

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 (reparдон...)

2) Aller tout de suite à droite, et lorsque le sol s'écroute 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.

## SLAYER

**PISTE EDITEUR V1.1**  
Vies infinies pour les 2 joueurs  
par Antonio SIMOES  
pour SLAYER à taper en GFA 3.XX  
à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1  
DATA "SLAYER"  
DATA "Vies Inés", 0,1,5,6H50,4H53390000,4H60040000  
DATA "FIN"

ST

Pour choisir son nombre de vies pour les deux joueurs, éditez le disk et recherchez les octets : 13 FC 00 04 00 00 E9 48 et remplacez-le 00 04 par le nombre de vies voulues.

ST

Pour avoir des vies infinies pour les deux joueurs, recherchez les octets : 53 39 00 00 E9 48 61 00 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 E9 48 61 00. Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 6, Offset 60.

Pour avoir des vies infinies, il suffit de taper ce mot pendant la présentation : "DR.FEELGOOD" attention, le point est important. L'écran changera de couleur et le mot "CHEATING" apparaîtra sur l'écran. Pendant le jeu, pour enlever le cheat mode, taper sur la touche F10.

AMIGA

## AMIGA SORCERORS APPRENTICE

BLOCK EDITOR V1.0  
SORCERORS APPRENTICE (c) Joytack 1990  
DATA 5942, "SORCERORS", 1, "Les vies illimitées"  
SURT:  
DATA 0001, 0, 0011600, 00000133, 0001, 00, 01, \*< 40000 0 b 2  
40133 00  
> 40000 0 b 2

Pour avoir les vies illimitées, prendre AMIGA-MONITOR et faire :

< 40000 0 b 2  
40133 00  
> 40000 0 b 2

## CPC SPITFIRE

10 REM Avions infinis sur SPITFIRE version K7  
20 REM (C) Joytack Hedo par Patrice Maubert  
30 MEMORY 6000:MODE 1:BORDER 0:POKE 4BD13,6E9  
40 FOR N=48F00 TO 48F0F:READ A\$:A-VAL("E"+A\$)  
50 SUM-SUM+A:POKE N:A:NEXT:POKE 4B903,6C3  
60 IF SUM<863 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATA":END  
70 PRINT:PRINT"INSERER VOTRE CASSETTE ORIGINAL..."  
80 CALL 48906:CALL POKE 4B904,0:POKE 4B905,48F4000-1  
90 DATA 1B,2A,2B,2F,C3,4E,51,5B,5D,5E,5F,60,61,62,63,64,65,66,67,68,69,6A,6B,6C,6D,6E,6F

## SPEEDBALL II

Sélectionner le jeu pour 1 joueur, puis prendre 'cup' et sauver tout de suite la partie. Prenez un éditeur de secteurs et positionnez-vous à la piste 1, secteur 1 de la disquette de sauvegarde. Aller sur le 20ème octet de ce secteur où se trouve normalement 64. Mettre FA FA FA FA FA FA FA FA. Avancer encore de 6 octets et tapez FA FA FA FA FA FA FA FA. Faites cette opération 12 fois. Relancer le jeu et prendre à nouveau 1 joueur puis "cup". Chargez la partie sauvegardée. On commencera alors la coupe où tous les joueurs auront le maximum de force, vitesse, etc...

ST

Pour avoir la balle dès le coup d'envoi: attendre que l'adversaire se soit rué dessus, le bastonner, faire une passe et suivre la méthode ci-dessous.

Pour marquer le plus de but possible: quand on est en face et en vue du goal adverse, lancer la balle en hauteur, elle rebondit, bousiller le goal (il vient de sauter en l'air, il est vulnérable), relancer la balle BUT.

En coupe, il faut acheter un centre avant balaise, le faire slalomer jusqu'au goal qu'il écrasera et lui faire ramasser le plus de pièces possibles.

AMIGA

Pour avoir pow., def., agr. au maximum, chargez le jeu, puis sélectionner league pour commencer une nouvelle partie. Sélectionner : Team Manager ou New Game, sauvegardez et sortez du jeu. Charger un éditeur de secteur, éditez le fichier 'LEAG.SAV' puis, changez tous les 64 par FA.

PC

Pour avoir plus de 2000\$, chargez le jeu, puis sélectionner league pour commencer une nouvelle partie. Sélectionner : Team Manager ou New Game, sauvegardez et sortez du jeu. Charger un éditeur de secteur, éditez le fichier 'LEAG.SAV' puis, changez le premier 04 par 50.

## CPC SPIKY HAROLD

Pour avoir les vies infinies, remplacez les octets 3A 0D 8C 3D CB par 3A 0D 8C 00 CB.

Pour avoir les vies infinies : POKE &9C33,0

## SPACE HARRIER II

10 VIES INFINIES ET CHOIX DU TABLEAU POUR SPACE HARRIER 2  
20 AMSTRAD CPC 6128 DISK  
30 (C) DAVID SITA & JOYSTICK HEDDO  
40 MODE 2:FOR A=EA000 TO EA03E:READ B\$:B-VAL("E"+B\$):POKE A,B:C=B:NEXT  
50 IF C<5811 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATA !!!":END  
60 INPUT"VOULEZ-VOUS: 1-ENLEVER, 2-METTRE LES BIDOUILLIES ?":R  
70 IF R=1 THEN 210  
80 PRINT:INPUT"VIES INFINIES (1-OUT 2-NON) ?":A  
90 IF A=2 THEN POKE 49FFF,435  
100 PRINT:INPUT"QUEL STAGE (1-13) ?":B  
110 IF B<1 OR B>13 THEN 100  
120 IF B<4 THEN POKE 49FFE,B-1:GOTO 150  
130 IF B<9 THEN POKE 49FFE,B:GOTO 150  
140 IF B<14 THEN POKE 49FFE,B+1  
150 POKE 49FFD,43E  
160 PRINT:PRINT"INSERER L'ORIGINAL DE SPACE HARRIER 2 \*DEPROTEGE\*\*  
170 PRINT:ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHER:CALL 48906:CALL 6A000  
180 DATA 21,FF,AB,11,40,00,CD,BC,21,00,10,11,00,05,0E,12,DF,37,A0,0E  
190 DATA 15,24,24,DF,37,A0,3A,FF,3F,32,C2,11,2A,FD,9F,22,B2,12,3E,C9,32  
200 DATA 1B,A0,3E,3F,32,37,A0,CD,09,A0,DF,3A,A0,3C,C0,07,09,C0,07,00,00  
210 POKE 49FFD,419:POKE 49FFE,678:POKE 49FFF,435:GOTO 160

CPC

PISTE EDITEUR V1.1  
Vies infinies pour SPACE HARRIER II  
par Antonio SIMOES  
DATA "SPACE HARRIER II"  
DATA "Vies infinies", 0, 0, 4, 6H88  
DATA 4H4N556602,4H33FC0004  
DATA "Vies infinies", 0, 0, 4, 4HBC  
DATA 4H4E7570FF,4H00002038  
DATA "FIN"

ST

## STAR WARS

Vies infinies pour STAR WARS  
à taper en GFA  
Par Gabriel ZERBER

ST

Open "0", #1, "AUTO/STARWARS.PRG"  
Seek #1, 5HAC14  
For I:=0 To 6  
Read B\$  
A\$=Chr\$(Val("EH"+B\$))  
Bput #1, Varpstr(A\$), 1  
Next I%  
Close #1  
Data 39,7C,00,09,E0,AA,60

Pour avoir des boucliers infinis sur la version du pack 'STAR WARS TRILOGY', allez en piste 11 secteur 47 à l'adresse &0015 et remplacez y le 3D par un 00.

CPC

## ST SLY SPY SECRET AGENT

Pour avoir des crédits infinis, recherchez dans le fichier 'PROGRAM.PRG', les octets 5339 00001 1B8C 41F9 et remplacez-les par 6004 0000 41F9. Ou rendez-vous à l'offset \$1069A

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le même fichier les octets 5339 0000 4E1F 4E75 et remplacez-les par 6004 0000 4E1F 4E75. Ou rendez-vous à l'offset \$3AFA

## ST STEEL

Invulnérabilité pour STEEL  
par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX  
INLINE adr\$, 512  
FOR I%=0 TO 438 STEP 2  
READ a\$  
DPOKE adr\$+i\$, VAL("GH"+a\$)  
NEXT i%  
sum=sum+VAL("GH"+a\$)  
IF sum<4H20DF60  
PRINT "Erreur dans les datas"  
END  
ENDIF  
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"  
-IMP (2)

BSAVE "A:\STEEL.PRG", adr\$, 438  
PRINT "vous pouvez faire un reset!!"  
DATA 601A, 0000, 0188, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000  
DATA 0000, 0000, 0000, 0000, 2A4F, 2A6D, 0004, 202D, 000C, D0AD  
DATA 0014, D0AD, 001C, 0050, 0000, 0300, 2F00, 4855, 4267, 3F3C  
DATA 004A, 4E41, 4FEF, 000C, 42A7, 3F3C, 0020, 4E41, 5CBF, 4FF9  
DATA 0000, 0400, 4879, 0000, 0156, 3F3C, 0009, 4E41, DFFC, 0000  
DATA 0006, 3F3C, 0007, 4E41, DFFC, 0000, 0002, 23F9, 0000, 0010  
DATA 0000, 014E, 23FC, 0000, 0188, 0000, 0432, 4879, 0000, 000C  
DATA 3F3C, 0008, 3F3C, 0008, 3F3C, 0001, 3F3C, 001F, 4E4E, 4FEF  
DATA 000C, 4879, 0000, 014C, 4879, 0000, 014C, 4879, 0000, 0176  
DATA 3F3C, 0003, 3F3C, 004B, 4E41, 4FEF, 0010, 23C0, 0000, 0152  
DATA 00B9, 0000, 0100, 0000, 0152, 2F00, 2F00, 2F00, 3F3C, 0004  
DATA 3F3C, 004B, 4E41, 4FEF, 0010, 42A7, 4E41, 2F00, 46FC, 4873  
DATA 2039, 0000, 0210, 00B9, 0000, 014E, 670A, 73B2, 7265, 000F  
DATA 2000, 0120, 201F, 08B9, 0000, FFFF, FFFF, FFFF, 2F00, 46FC  
DATA 2700, 2039, 0000, 0010, 00B9, 0000, 014E, 651A, 00B9, 0000  
DATA FFFF, FFFF, 201F, 2F3C, 0000, 0132, 00B9, 0000, FFFF, FFFF  
DATA 4E75, 201F, 00B9, 0000, FFFF, FFFF, FFFF, 4E73, 48E7, 2079  
DATA 0000, 0152, 2248, 217C, 0000, 6002, 2558, 4CDF, FFFF, 4873  
DATA 0000, 0000, 0000, 0000, 1345, 456E, 7382, 7265, 7A20  
DATA 6651, 2064, 6973, 7175, 6574, 7465, 2064, 6520, 5354, 4545  
DATA 4C09, 413A, 5C44, 5554, 4F5C, 5354, 4545, 4C2E, 5052, 4700  
DATA 0000, 003A, 2266, 0A1C, 066E, 140A, 2A08, 2212, 2000, 0000

ST

Vies infinies pour STAR WARS  
à taper en GFA  
Par Gabriel ZERBER

ST

Open "0", #1, "AUTO/STARWARS.PRG"  
Seek #1, 5HAC14  
For I:=0 To 6  
Read B\$  
A\$=Chr\$(Val("EH"+B\$))  
Bput #1, Varpstr(A\$), 1  
Next I%  
Close #1  
Data 39,7C,00,09,E0,AA,60

Pour avoir des boucliers infinis sur la version du pack 'STAR WARS TRILOGY', allez en piste 11 secteur 47 à l'adresse &0015 et remplacez y le 3D par un 00.

CPC

## ST SLY SPY SECRET AGENT

Pour avoir des crédits infinis, recherchez dans le fichier 'PROGRAM.PRG', les octets 5339 00001 1B8C 41F9 et remplacez-les par 6004 0000 41F9. Ou rendez-vous à l'offset \$1069A

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le même fichier les octets 5339 0000 4E1F 4E75 et remplacez-les par 6004 0000 4E1F 4E75. Ou rendez-vous à l'offset \$3AFA



Tout d'abord vous devez vous constituer une armurerie décente. Après avoir atterri sur HATHRA, allez voir Orelain, le représentant impérial et passez votre examen de pilote spatial. Les réponses à celui-ci sont : 1: 3.26 2: type Ø 3: F=M+A 4: THE IMPERIAL Sans votre licence de pilote spatial vous ne pourrez acheter aucune arme, boucliers, etc, ce qui n'arrange pas vos affaires. Partez à tout le monde à la base, spécialement à VEDA (un monstre vert). Si l'un d'eux vend des lunettes de contact, achetez les. Allez alors dans la chambre où se trouve CEBAK (la fille qui n'arrête pas de parler du meilleur jeu d'arcade de la galaxie). Inspectez la combinaison spatiale se trouvant sur le mur de derrière et vous devriez trouver une carte clé.

Lorsque vous aurez parlé à tout le monde, allez trouver le confectionneur de vaisseaux. Achetez-lui quatre "Cargo pods". Puis allez voir le marchand et achetez-lui huit tonnes soit de "Igb rams" soit de "super computers". S'ils ne disposent de rien de tout cela, n'achetez rien. Puis rendez vous au poste avancé MICON 1. Vendez le IGB RAMS ou les Super-Computers et achetez les explosifs ou les crédits "FORGED". Allez alors trouver Sir Eld. Il vous demandera de lui rendre un service, alors acceptez. R la base HIATHRA et livrez la statuette au Représentant Impérial. Vendez les Explosifs ou les FORGEDS mais pas les Super-Computers ou les Igb rams. Retournez à MICON 1 et parlez à Sir Eld. Il vous donnera d'utiles conseils et une boîte. Continuez ces allez retour entre HIATHRA et MICON 1 jusqu'à ce que vous disposiez d'assez de crédits pour acheter un LASER A FAISCEAU REPARTI. Maintenez le fun commence !!! Vous devez ici prendre une décision. Soit vous deviendrez un pirate ou un chasseur de prime. Etre un pirate signifie que vous serez plus entraîné au combat et (plus important) que vous gagnerez plus d'argent, mais cela signifie également que chaque vaisseau que vous rencontrerez, vous attaquera. Si vous êtes chasseur de primes, au moins les vaisseaux marchands ne vous attaqueront pas. Le prochain article sur votre agenda est de vous procurer plus d'armure. Lorsque vous en aurez 5000, et que votre réputation est féroce (FIERCE) ou plus, allez trouver la duchesse AVENSTAR à la base spatiale de DENEB-PRIME se trouvant dans le système DENEB. Elle vous donnera une mission. Partez à l'étudiante de DENEB qui vous dira d'aller à NAR/SEE et de dire "rakbit" à l'un des aliens. Faites cela puis retournez à DENEB parler à l'étudiante. Elle vous donnera un MAILIR ARTEFACT. Allez ensuite dans le système BASSRUTI. Là, allez à la mine. Il est conseillé de sauvegarder votre position avant d'atterrir sur la station car il y a toujours quelques monstres rodant dans les environs. Lorsque vous avez atterri, allez dans la chambre se trouvant directement en dessous de la zone d'atterrissage. Un monstre devrait pénétrer alors soyez prudent. Vous devez essayer de mettre une table entre vous et le monstre puis filer vers l'une des portes. Lorsque vous serez sûr d'avoir le monstre, allez dans la chambre se

trouvant dans le bas côté gauche de la station ( celle avec le coffre-fort à l'intérieur ) et inspectez le cabinet qui se trouve en dessous. Vous devriez trouver des NSB. Maintenant retournez au vaisseau et volez jusqu'au système ARCTURUS et allez sur la station minière MICON II. Allez voir le MADMAN se trouvant dans l'un des corridors et parlez lui. Sélectionnez "other" et tapez "NSB". Il vous demandera le nom de sa mission, question à laquelle vous devez répondre "FERRET". Il vous dira alors d'aller trouver GUT. Allez à la carrière KOTH et utilisez la carte sur la porte verrouillée. Evitez les zones d'alarme et allez inspecter l'un des carés se trouvant sur le mur du haut; vous y trouverez le rouleau de transmission si vous avez bien acheté les lentilles de contact à Veda. Retournez alors au système BASSRUTI et montez par l'aspirateur jusqu'au système poste avancé FREE GUILD. Allez voir CHI SHIA et dites que vous êtes un ROGUE. Sélectionnez "other" et dites "LUX-23A". Acceptez de l'aider et elle viendra sur votre vaisseau comme droide de réparation. Allez alors voir OMAR et demandez lui où trouver GUT. Il vous dira d'aller tout d'abord d'aller détruire un titan. Cette tâche n'est pas trop difficile à remplir du moment que vous disposez de 5000 armures et de boucliers décents. Ceci fait, retournez trouver GUT. Il vous dira d'aller voir le marchand Baakili. Dites lui "MANCHI" et offrez lui le MAILIR ARTEFACT. Lorsque vous aurez reçu l'information, retournez voir GUT. Il vous dira d'aller voir TRO-CHAL pour lui voler le CHIGONGER. Tout d'abord, allez à la station minière MICON IV se trouvant dans le système ZED N27. Une fois dans la station fouillez derrière la porte verrouillée jusqu'à ce que vous trouviez un bouclier PSIONIC. Puis allez au poste avancé TRO-CHAL se trouvant dans le système SIGURE et allez voir VILANIE. Elle vous demandera d'enlever le bouclier : N'EN FAITES RIEN!!! Elle appellera les gardes alors déverrouillez rapidement sa porte et inspectez près de l'EGG. Prenez le CHIGONGER et retournez trouver GUT. Puis allez sur ZED N27 et parlez au professeur PROSK. Donnez lui le ruban de transmission, et demandez lui le "NULL DAMPER". Entrez alors les coordonnées "GC 3409". Allez à la console de navigation, et programmez l'itinéraire sur "MANCHI HOMEWORLD". Atterrissez ici, et observez les jolies images. TIPS: Utilisez la carte pour arriver et vous déplacer dans la station minière de BASSRUTI, car si vous vous déplacez au petit bonheur le monstre ne fera qu'une bouchée de vous. N'espérez pas devenir un pirate ou un chasseur de primes sans être armé jusqu'aux dents. Naturellement c'est le laser le plus cher qui est le meilleur (le "PARTICLE BEAM") : ils sont très efficaces pour se débarrasser de tout gêneur. Achetez tout d'abord le laser Saphir ( si vous en avez les moyens ) puis vous achèterez l'autre laser par la suite. Les torpilles Plasma sont efficaces, bon marché, alors achetez en a peu près six et sept missiles Nova. Pour entrer à l'intérieur d'un trou vous devez voler à travers la Porte MAILIR à une vitesse minimum de 21 ms. Vous pouvez

entrer par les côtés sans infliger de dommages à votre armure. La vitesse correcte se situe peu près entre 15 et 22 ms: entraînez vous et vous ne devriez pas avoir de problème.. Le "turbo thruster" est utile, mais pas réellement indispensable. Les armures valent vraiment le coup d'être achetées. Mettez-les en haut de votre liste d'achat et procurez les vous, dès que vous en aurez les moyens. Après cet achat, vous devrez sélectionner "Repair Armour". Les "ECM" sont utiles pour les combats avec les titans et les corsaires. Mais comme le turbo, ils ne sont pas indispensables. Les Manchi vous attaqueront toujours, qui que vous soyez, et le résultat d'une bataille avec eux est toujours une lutte à mort car les Manchi ne se rendent jamais.

SPELLFIRE THE SORCERER

PAST EDITEUR V1.0  
Tout à l'infini pour SPELLFIRE THE SORCERER par SIMDES  
DATA "SPELLFIRE THE SORCERER"  
DATA "Vies infinies", 0, 8, 2, 6H06, 6H33FC3939, 6H33FC3939  
DATA "Fireball infinies", 0, 8, 2, 6H20, 6H33FC3939, 6H33FC3939  
DATA "Whirlley infinies", 0, 8, 2, 6H28, 6H33FC3939, 6H33FC3939  
DATA "Bombs infinies", 0, 8, 2, 6H30, 6H33FC3939, 6H33FC3939  
DATA "Flammes infinies", 0, 8, 2, 6H38, 6H33FC3939, 6H33FC3939  
DATA "Coin infinies 1", 0, 8, 2, 6H40, 6H33FC3939, 6H33FC3939  
DATA "FIN"

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 33FC 3033 0003 32C8 et remplacez-les par 33FC 3939 0003 32C8. Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 2, offset \$0006.

Pour avoir des fireballs infinis, recherchez les octets 33FC 3030 0003 32FE et remplacez-les par 33FC 3939 0003 32FE. Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 2, offset \$20.

Pour avoir des whirleys infinis, recherchez les octets 33FC 3030 0003 3316 et remplacez-les par 33FC 3939 0003 3316. Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 2, offset \$28.

Pour avoir des bombes infinies, recherchez les octets 33FC 3030 0003 330A et remplacez-les par 33FC 3939 0003 330A. Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 2, offset \$30.

Pour avoir des flammes infinies, recherchez les octets 33FC 3030 0003 32FE et remplacez-les par 33FC 3939 0003 32FE. Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 2, offset \$38.

Pour avoir des coins infinis, recherchez les octets 33FC 3030 0003 32FE et remplacez-les par 33FC 3930 0003 32F0. Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 2, offset \$40.

entrez par les côtés sans infliger de dommages à votre armure. La vitesse correcte se situe peu près entre 15 et 22 ms: entraînez vous et vous ne devriez pas avoir de problème.. Le "turbo thruster" est utile, mais pas réellement indispensable. Les armures valent vraiment le coup d'être achetées. Mettez-les en haut de votre liste d'achat et procurez les vous, dès que vous en aurez les moyens. Après cet achat, vous devrez sélectionner "Repair Armour". Les "ECM" sont utiles pour les combats avec les titans et les corsaires. Mais comme le turbo, ils ne sont pas indispensables. Les Manchi vous attaqueront toujours, qui que vous soyez, et le résultat d'une bataille avec eux est toujours une lutte à mort car les Manchi ne se rendent jamais.

SPHERICAL

Tapez "bladerunner" sur l'écran d'options pour avoir de jolis effets.

10 ' ENERGIE INFINIE POUR SPHERICAL  
20 REM (C) JOYSTICK 1930  
30 ' (C) DAVID SIKA & JOYSTICK  
40 MODE 0:LOAD:BORDER.SCR, &C0000  
50 OPERNOT "JOYSTICK";MEMORY 6357  
60 LOAD "SDT";LOAD "SNC  
70 POKE 659DB, 63C;POKE 69DC0, 5  
80 POKE 69DC1, 6AA;CALL 69D00, 00

10 REM Energie infinie sur SPHERICAL version K7  
20 REM (C) JOYSTICK 1930  
30 MEMORY 62FF;MODE 1  
40 FOR N=63000 TO 63019:READ A\$:A=VAL("6"+A\$)  
50 SUB=500+A:POKE N,A:NEXT

60 IF SWK>2125 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END  
70 PRINT"INSERER VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."  
80 CALL 6BB06:MODE 0:LOAD"LOADER";CALL 6A000  
90 DATA 21,12,10,11,40,00,ED,53,37,30,01,30,00,ED  
100 DATA B0,C3,00,30,AF,32,14,8A,C3,18,67,00,00,00

Pour avoir de l'énergie infinie sur la version cassette, remplacez les octets 3A CF 91 81 CB par 3A CF 91 00 CB.

Pour avoir de l'énergie infinie sur la version disquette, remplacez les octets 3A 75 92 81 CB par 3A 75 92 00 CB.

Voici quelques codes:

- Vollmilch Stage 9
- Compact Disk Stage 19
- Week End. Stage 29
- Robert Redford. Stage 34
- Coffee Machine Stage 42
- Soft Scrolling Stage 54
- Seagull Stage 62

Attention! Ils sont en QWERTY (remplacer les "m" par "p", les "a" par "q", les "w" par "z").

Solution complète.  
Après la présentation, allez vers l'ouest jusqu'au skimmer.

Ne pas se précipiter du lapin pour l'instant, mais évaluer à tout prix le Zombi qui traîne la jambe en le fuyant.

Ouvrir la boîte à gams prendre le terminal.  
Monter d'un écran nord aller au tank prendre bombe puis la reposer.

Aller deux écrans Est, descendre jusqu'au caniveau où le liquide se jette et ramasser la corde.  
Remonter un peu et se cacher entre les tours de l'immeuble rouge.

Sélectionner la corde et la poser sur le toit.  
Attendre le lapin et tirer la corde.  
Prendre la pile du lapin et la mettre dans le computer (Où le faire plus tard.).  
Monter jusqu'à la grille dans le tournant mettre la main dessus et entrer.

Dans le bureau des égouts:  
Aller au bureau prendre la bouteille, soulever le sous-main.  
Après l'hologramme, aller à gauche vers le sas (Hatch) mettre la main dessus.

Dans la climatisation:  
Attendre la gelée verte, descendre en la précédant de peu, tourner au premier croisement et tremper la bouteille dans le liquide. La garder pour plus tard.  
Aller tout droit jusqu'à l'échelle et monter.

Assister à l'arrivée du vaisseau et sortir.  
Aller un écran Est et mettre la main sur le logement de rentrée du train du vaisseau.

Dans le repaire:  
Aller un écran Est et mettre la main sur le vaisseau qui vient d'arriver.  
Une fois à l'intérieur, bien relever le dessin des codes se trouvant sur l'écran car ils permettent de revenir au repaire en temps voulu.

Sélectionner 6 fois le premier icône, (par exemple car il n'y a pas de codes précis pour partir la première fois).

Arrivée à Latex Babes of Estros:  
Aller vers l'Ouest jusqu'à voir passer l'ombre d'un rapace.

Puis revenir au vaisseau et descendre les marches jusqu'à ce que le rapace emporte Wilco. Se laisser emmener au nid.

Dans le nid:  
Attendre la chute du garde et le fouiller pour récupérer un papier de chewing-gum. L'ouvrir et le garder.  
Sortir par le trou à droite du nid.

Laisser arriver les filles et entrer dans le vaisseau.  
Laisser se dérouler tous les écrans jusqu'au fauteuil de torture.

Après l'apparition du poisson, mettre la main sur le bouton du laser.  
Une fois debout prendre une bouteille d'oxygène et la mettre dans le poisson.  
Laisser se dérouler le scénario.

A la galaxie Galerie:  
Dès l'entrée ramasser la carte de crédits. (ATM) aller sur le tapis roulant et faire le tour de la galerie pour repérer les magasins.

Aller à Big and Tall se changer.  
Aller au magasin de fringues pour avoir un job et gagner du fic en faisant des burgers, en faire le plus possible.

Dès le renvoi aller ramasser le cigare qui passe sur le tapis roulant.  
Aller au distributeur de fic et essayer une fois, puis retourner au magasin de fringues pour femmes (Staks) et s'habiller en femme après discussion avec la vendeuse.

Retourner au distributeur et vider le compte (2001 Bucks)  
(Faites une petite sauvegarde)  
Aller au magasin Radio Shock et acheter la prise de la troisième ligne et première colonne (elle ressemble à un cinq de domino).

Retourner se changer en homme chez Staks.  
Aller chez Software et acheter le Hint book de SQ4. (Si...Si...)

Aller au magasin d'arcade et si ça vous plaît jouer à Astro-chicken mais ça n'est pas obligatoire, le but est de faire tomber des oeufs sur les personnages de maximum des épis pour avoir des oeufs, afin d'avoir le maximum de points.

Aller au fond du magasin et attendre l'arrivée du time pod de la police.  
Dès son arrivée s'enfuir de l'arcade par le côté droit et aller directement au skate O Rama.

Aller deux écrans Est en évitant les tirs de laser, et monter en écran vers le dôme. Continuer à éviter les tirs laser en tournoyant, et attendre le départ de la police.

Dès le départ sortir par la droite du Skate O Rama et passer devant software et revenir à Arcade.  
Entrer dans le vaisseau en mettant la main dessus.

Dans le vaisseau:  
1°) Noter le code inscrit soigneusement car cela peut servir si Wilco doit revenir à la galerie.  
2°) Cliquer sur le hint book avec la main et utiliser le Reveal O Matic sur les pastilles noires.

Vous devez trouver la première partie du code à insérer.  
Prenez le papier chewing-gum et insérez le code à la suite du premier dans l'appareil. Vous partez dans SQ1 à Ulenec Flats. (Si...Si...)

A Ulenec Flats (Versez une arme d'émotion...Je blaague.)  
Aller au bar et faites-vous vider par les malpropres.

A l'extérieur mettez la main sur leur skimmer ils vont tomber par terre (Vous connaissez Police Quest 1? Ça vous rappelle quelque chose?).  
Vous vous enfuyez, et allez vous cacher derrière la baraque à Timy.

Attendez le passage des primates et revenez en faisant attention au bar.  
Là prenez les allumettes.  
Sortez en passant pas la droite et en risant les murs.

Dans le Time Pod:  
Insérer le code que vous avez noté la première fois en montant dans le Time Pod. Il vous ramène au repaire de Vohaul, à Xenon.

Au repaire:  
Allez deux écrans à droite devant le sas d'entrée-. Prenez la bouteille et versez le contenu dans la serrure. Mettez la main dessus le sas s'ouvre.

Dans le tunnel. Prenez les allumettes et mettez les sur s'icône du cigare.  
Vous allez souffler sur les anneaux du rayons laser. Regarder le computer à votre droite.

Entrez les angles suivants: 160 Ent 030 Ent 110 Ent. Passez le tunnel et vous arrivez sur le 2ème niveau des plates-formes.  
Avant que le droïd n'arrive foncez tout droit.

Au coin à droite.  
Descendez les escaliers au niveau 1.  
Si vous trouvez le temps de branchez le computer à une bombes et prenez le plan des trois niveaux.

Du niveau 1 prenez l'ascenseur dématérialiseur et allez au niveau 3.

Le but de la manoeuvre est d'attirer les droïds au niveau 3 et de retourner au niveau 2 pour aller au computer central. Du niveau 3 revenez à l'élevateur dès que le droïd arrive et descendez au niveau 1.  
Puis escalier, niveau 2 passer devant le tunnel d'entrée, aller à gauche et forcez à l'autre tunnel.

Entrez.  
Voici l'ordinateur central:  
Icône œil sur le codex.  
Le code à entrer est caché dans le Hint Book c'est 6965847669.

Entrez dans l'autre.  
Sur l'écran:  
1°) Mettez l'icône Droïd aux chiottes (Si...Si...).

2°) Mettez le cerveau aux chiottes.  
3°) Mettez LSL4 aux chiottes pour nettoyer le tout.  
Sortez de l'écran, le compte à rebours commence.

Allez au troisième niveau à fond de train. Arrivé à la dernière borne, branchez l'ordinateur et regardez Vohaul.

Entrez dans le tunnel.  
Dès que le combat commence, à chaque break cliquez sur votre adversaire.  
Il va finir par perdre.

Dès qu'il a perdu mettez la main sur l'échelle, vous allez récupérer la disquette.  
Insérez la dans le lecteur.  
1°) Sélectionner DISK UPLOAD.  
2°) Sélectionner BEAM UPLOAD.

3°) Sélectionner BEAM DOWNLOAD.  
Appréciez les images...le jeu est fini!

## STAR FLIGHT

PAST EDITEUR V1.0  
\* Brouzouf infini pour STAR FLIGHT  
\* par Antonio SIMOES à taper en OFA 3.XX  
\* à la suite du PAST EDITEUR V 1.0  
DATA "STAR FLIGHT", "A:"STARFLT.AGO"  
DATA "Brouzouf infini", "E:H6D9E, E:H2AD000A  
DATA "E:H4E714E71, E:H6D0A2, E:4E5D, E:H4E714E71", "FIN"

Pour mettre 500,000 brouzoufs dans une partie sauvegardée, prenez un éditeur de secteurs, éditez le fichier de sauvegarde (les noms des fichiers de sauvegarde commencent par "GAME" et finissent par "DAT") placez-vous à l'offset 1E et tapez 00 07 A1 20.

Pour ne plus perdre de brouzoufs, prenez un éditeur de secteurs et recherchez dans le fichier "STARFLT.AGO" les octets 21 AD 00 0A 00 00 4E 5D et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 4E 5D. Offset=6029E.

## THE SPY WHO LOVED ME

BLOCK EDITOR V1.0  
 ' THE SPY WHO LOVED ME  
 ' (La collection JAMES BOND 007)  
 DATA 28572,"THE SPY...",1,"les vies illimitées"  
 sum:  
 DATA 0001,0,02a00,2e,1,4e,53,\*

Taper MISSMONEYPENNY pendant l'intro pour être en cheat mode.

Pour les fans de James, voici un petit cheat mode pour ce jeu: il faut taper au clavier le mot 'MISS MONEYPENNY' (avec l'espace) ou pour les claviers QWERTY: 'ISS .ONEYPENNY'.

La collection JAMES BOND 007  
 Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block \$155 à l'offset \$2e mettez 4a à la place de 53

10 REM Vies infinies sur THE SPY WHO LOVED ME  
 20 REM Version 128K Disk  
 30 REM (C) JOYSTICK 1991  
 40 MEMORY &FFEF:MODE 1  
 50 FOR N=6A000 TO 6A051:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
 60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT  
 70 IF SOK<7456 THEN PRINT"DATA\$ ERROR":END  
 80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"  
 90 PRINT"2 - NETTIER LA BIDOUILLE"  
 100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ":C:PRINT  
 110 IF C=1 THEN POKE 6A004,63D  
 120 PRINT:INSEZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"  
 130 CALL 6B905:CLS:CALL 6A000:RUN"DISC"  
 140 DATA CD,1D,AD,3E,80,32,3C,91,32,3C,93,32,3C,95  
 150 DATA 32,3C,97,32,3C,99,3E,4E,32,4E,AD,CD,1D,AD  
 160 DATA C9,15,05,21,00,90,CD,46,AD,16,0C,21,00,92  
 170 DATA CD,46,AD,16,13,21,00,94,CD,46,AD,16,1A,21  
 180 DATA 00,96,CD,46,AD,16,21,21,00,98,CD,46,AD,C9  
 190 DATA 1E,00,0E,C1,DF,4E,AD,C9,66,C6,07,00,00,00

10 REM Vies infinies sur THE SPY WHO LOVED ME  
 20 REM Version 128K Disk  
 30 REM (C) JOYSTICK 1991  
 40 MEMORY &FFEF:MODE 1  
 50 FOR N=6A000 TO 6A051:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
 60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT  
 70 IF SOK<7546 THEN PRINT"DATA\$ ERROR":END  
 80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"  
 90 PRINT"2 - NETTIER LA BIDOUILLE"  
 100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ":C:PRINT  
 110 IF C=1 THEN POKE 6A004,63D  
 120 PRINT:INSEZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"  
 130 CALL 6B905:CLS:CALL 6A000:RUN"DISC"  
 140 DATA CD,1D,AD,3E,80,32,3C,91,32,3C,93,32,3C,95  
 150 DATA 32,3C,97,32,3C,99,3E,4E,32,4E,AD,CD,1D,AD  
 160 DATA C9,15,05,21,00,90,CD,46,AD,16,0C,21,00,92  
 170 DATA CD,46,AD,16,13,21,00,94,CD,46,AD,16,1A,21  
 180 DATA 00,96,CD,46,AD,16,21,21,00,98,CD,46,AD,C9  
 190 DATA 1E,00,0E,C1,DF,4E,AD,C9,66,C6,07,50,00,00

FICHIER EDITEUR V1.1  
 ' Tout à l'infini à THE SPY WHO LOVED ME par A. SIMORS  
 DATA "THE SPY WHO LOVED ME", "A:AUUTO\SPY.FRG"  
 DATA "Vies infinies", 6E01544, 6E53790002, 6E5790002  
 DATA "Paint infinies", 6E105B4, 6E53790003, 6E60040003  
 DATA "Smoke infinies", 6E10564, 6E53790003, 6E60040003  
 DATA "Smoke infinies", 6E1000E, 6E53790003, 6E60040003  
 DATA "Mls P infinies", 6E13CE2, 6E53790003, 6E60040003  
 DATA "Mls I infinies", 6E10536, 6E53790003, 6E60040003  
 DATA "Tort. infinies", 6E10AB4, 6E53790003, 6E60040003  
 DATA "Tort. infinies", 6E10DFA, 6E53790003, 6E60040003  
 DATA "Laser infinies", 6E15B1C, 6E53790003, 6E60040003  
 DATA "Token infinies", 6E14600, 6E53790003, 6E60100003  
 DATA "RUJ 1 infinies", 6E10P44, 6E556E0026, 6E50650026  
 DATA "RUJ 2 infinies", 6E11004, 6E556E0026, 6E50650026  
 DATA "RUJ 3 infinies", 6E11002, 6E53790003, 6E50650026  
 DATA "RUJ 4 infinies", 6E11207, 6E516E0026, 6E50650026  
 DATA "RUJ 5 infinies", 6E1636A, 6E59790003, 6E50790003  
 DATA "RUJ 6 infinies", 6E164P4, 6E59790003, 6E50790003  
 DATA "RUJ 7 infinies", 6E166C0, 6E59790003, 6E50790003  
 DATA "RUJ 8 infinies", 6E1684E, 6E53790003, 6E50790003  
 DATA "RUJ 9 infinies", 6E16D2A, 6E53790003, 6E50790003  
 DATA "RUJ A infinies", 6E171DE, 6E53790003, 6E50790003  
 DATA "RUJ A infinies", 6E17818, 6E53790003, 6E50790003  
 DATA "FIN"

## THE SPY WHO LOVED ME

10 REM Vies infinies sur THE SPY WHO LOVED ME  
 20 REM Version 128K Disk  
 30 REM (C) JOYSTICK 1991  
 40 MEMORY &FFEF:MODE 1  
 50 FOR N=6A000 TO 6A051:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
 60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT  
 70 IF SOK<7456 THEN PRINT"DATA\$ ERROR":END  
 80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"  
 90 PRINT"2 - NETTIER LA BIDOUILLE"  
 100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ":C:PRINT  
 110 IF C=1 THEN POKE 6A004,63D  
 120 PRINT:INSEZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"  
 130 CALL 6B905:CLS:CALL 6A000:RUN"DISC"  
 140 DATA CD,1D,AD,3E,80,32,3C,91,32,3C,93,32,3C,95  
 150 DATA 32,3C,97,32,3C,99,3E,4E,32,4E,AD,CD,1D,AD  
 160 DATA C9,15,05,21,00,90,CD,46,AD,16,0C,21,00,92  
 170 DATA CD,46,AD,16,13,21,00,94,CD,46,AD,16,1A,21  
 180 DATA 00,96,CD,46,AD,16,21,21,00,98,CD,46,AD,C9  
 190 DATA 1E,00,0E,C1,DF,4E,AD,C9,66,C6,07,00,00,00

Version 64K:  
 Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A FB 0C 3D 32 par 3A FB0C 00 32. Répétez l'opération cinq fois. Ou bien allez en piste 5, sec-teur&C1, à l'adresse &013C, où vous remplacez le 3D par un 00. Répétez la même opération aux mêmes adresses aux pistes 12, 19, 26, et 33.

Version 128K:  
 Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 5E 0D 3D 32 par 3A 5E0D 00 32. Répétez l'opération cinq fois. Ou bien allez en piste 5, sec-teur&C1, à l'adresse &013C, où vous remplacez le 3D par un 00. Répétez la même opération aux mêmes adresses aux pistes 12, 19, 26, et 33.

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &113C,0.

## SORCERY +

BLOCK EDITOR V1.0  
 ' SORCERY + Trainer ; JOYSTICK (C) 1990  
 DATA 1310920,"Sorcery +",2,"energie illimitée",1,"temp illimitée"  
 sum:  
 DATA 0002,0,0002F000,000000015,00001,94,94,0  
 DATA 0002F000,00000002,00001,60,66,0002,0,00070600  
 DATA 00000014,00001,42,39  
 DATA 0,000070600,0000000A8,00001,4a,53,\*

10 REM Energie infinie sur SORCERY +  
 20 REM Version Disk  
 30 MEMORY &9FFF:MODE 1  
 40 FOR N=6A000 TO 6A02E:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
 50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT  
 60 IF SOK<3938 THEN PRINT"DATA\$ ERROR":END  
 70 PRINT:INSEZ VOTRE ORIGINAL"  
 80 CALL 6B906:MODE 0:CALL 6A000  
 90 DATA 1E,00,16,03,0E,7B,21,00,40,DF,2B,AD,21,1E  
 100 DATA AD,11,40,00,ED,53,67,40,01,40,00,ED,90,C3  
 110 DATA 00,40,AF,32,67,78,32,D9,85,32,31,86,C3,00  
 120 DATA 70,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

Pour avoir les vies infinies, faites :  
 POKE &7867,0:POKE &85D9,0:POKE &8631,0

Pour être toujours qualifié, tapez à la place du nom du joueur 1 'WONDERLAND' et pour avoir plus d'armes tapez à la place du nom de joueur 2 'THE SEER'.

Pour être toujours qualifié, tapez à la place du nom du joueur 1 'WONDERLAND' et pour avoir plus d'armes tapez à la place du nom de joueur 2 'THE SEER'.

Pour activer le cheat mode, tapez à la place du nom du joueur 1 'Walk the Hill' et 'Inwards' pour le joueur 2. (Attention aux majuscules!!!)

Pour être bourré de fric recherchez les octets 3230 0000 48C1 D3B9 et remplacez-les par 4E71 23FC 0000F 1B30. Si cela ne vous suffit pas pour aller à la fin de chaque niveau, remplacez les octets 0C79 0005 0001 9FEC 6526 et remplacez-les par 0C79 0005 0001 9FEC 6026.

## AMIGA SPEED BALL

BLOCK EDITOR V1.0  
 ' SPEEDBALL Trainer ; JOYSTICK (C) 1990  
 DATA 5939,"Speedball",1,"bonus illimités"  
 sum:  
 DATA 0002,0,000000400,0000000A8,00004,60,00,03,36,3D  
 DATA 40,00,950,000000400,000000300,0020,48,e7,00,04  
 DATA 1b,7c,00,5e,27,06,db,fc,00,00,00,00,1b,7c,00  
 DATA 4a,11,1a,4c,de,20,00,3d,40,00,96,4e,75,00,00  
 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00  
 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00  
 DATA \*

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 LE 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'aversaire en face de vous. Attention aux balles rebondissant de la Sphère. Lorsque vous tirez, visiez dans les coins et pas au centre.

Pour avoir des vies infinies, faites:  
 POKE &8B5E,0.

Pour avoir des crédits infinis. Appuyez sur les 2 boutons de la souris et celui du joystick pendant tout le chargement.

N'utilisez que le nitro seulement dans les lignes droites, ainsi vous pourrez arriver premier sans difficulté.

Une fois que vous aurez utilisé votre dernier crédit pour votre baignole, dans le magasin changez là: vous obtiendrez 2 crédits supplémentaires et, tant que vous y êtes, laissez votre ancienne voiture en plan pour gêner vos concurrents.

## S

## S

## STARBLADE

Pour finir ce jeu, il est nécessaire de posséder le pistolet psychique :

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 Ø 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 et habiter 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 le 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 Ø 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 circuité 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 ! Défendez-vous du mieux que vous le pourrez.

Quand vous serez arrivé en orbite de Cassandra empochez 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 à 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).

TOUS

Pour avoir plus d'argent voici une astuce, allez sur la première planète au deuxième magasin et achetez les circuits suivants et revendez-les, il les reprendra plus cher :

CI-04 : 25 ffs -> 41 ffs  
CI-01 : 10 ffs -> 23 ffs  
CI-02 : 15 ffs -> 39 ffs

AMIGA

Pour avoir quelques 90000 crédits, chargez le logiciel C-MON et la disquette sur laquelle vous avez fait votre sauvegardé, puis une fois C-MON lancé tapez :

L.p.var 50000 [RETURN]  
e 50386 [RETURN]  
e 50375 [RETURN]  
207 e [RETURN] [RETURN]  
S.p.var 50000 50387 [RETURN]

Pour avoir le double d'énergie éditez le fichier P.VAR à l'offset 386 tapez DD.

Pour avoir le double d'oxygène à l'offset 378 tapez 69.

Pour avoir beaucoup d'argent à l'offset 365 tapez 63FF.

Pour avoir 99 torpilles à l'offset 37C tapez 63.

Pour avoir le réservoir principal plein à l'offset 1D6 tapez 64.

Pour avoir le réservoir auxiliaire à l'offset 1D8 tapez 64.

ST

Pour les deux bidouilles qui suivent il faut que vous possédiez les armes avant de faire les modifications.

Pour avoir 1000 recharges paralysantes à l'offset 36E tapez 64.

Pour avoir 1000 recharges laser à l'offset 370 tapez 64.

CPC STARDUST

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A DE EF D6 01 par 3A DE EF D6 00.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE & 0E34,0.

## STARBLADE

Tout d'abord allez sur ONKILLER (Zone O, System 1) en prenant soins de charger les céréales dans l'Alta. Sur la planète, vendez les céréales ainsi que les deux cartes que vous avez dû trouver, puis achetez des médicaments.

Retournez au vaisseau puis dirigez-vous en hyperspace 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, AD-02 en la prenant par derrière.

Chez le deuxième marchand vendez la carte et chargez 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 hyperspace. Décollez pour XYLIGONA (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. Ramassez 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 faites 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 Ø 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, enflez votre combinaison, remplissez votre réserve d'oxygène et buvez une fiole pour mettre votre niveau de vie au maximum.

Après avoir dégonné une vingtaine de Céphalohydrés 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 satisfaisants (Trop bas quand vous vendez ou trop haut quand vous achetez).

Certaines phases d'aller-retour planète-vaisseau destinées à remplir le vaisseau de marchandises ne sont pas obligatoires. Mais c'est tellement plus agréable et moins risqué de pouvoir se payer des voyages en hyperspace!

TOUS

## STARRAY

BLOCK EDITOR V1.0  
STARRAY Trainer (c) Joystick 1990  
DATA 8622, "Starray", 1, "1'energie illimitée"

sum: 2,0,0,4,4,b4,93,a1,b4,e6,8e,d9,18,0,2e,48,41,fa  
DATA 0,22,43,f9,0,7,ef,00,3e,3c,0,28,12,d8,51  
DATA cf,ff,fc,23,fc,0,7,ef,00,0,7,ef,00,4e,f9,0,7,ef,0  
DATA 2b,3c,4e,71,4e,71,41,ef,0,3,bd,5c,20,80  
DATA 21,40,0,84,21,40,0,88,21,40,b,6c,21,40,b,70,4e,f9  
DATA 0,3,8e,0,4e,f9,0,7,ef,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0  
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0  
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0

AMIGA

## PC STARGLIDER

Voici un cheat mode: 'SGLIDER AND MAKE IT SNAPPY'.

Maintenant pendant le jeu:

F1: Passer au niveau suivant.

F2: Faire le plein d'énergie.

F3: Faire le plein de fuel.

F4: Avoir des missiles supplémentaires.

S

## STARWARS

10 REM Boucliers infinis sur STARWARS version Disk  
20 REM Version du pack 'STAR WARS TRILOGY'  
30 REM © JOYSTICK  
40 MEMORY 68FFP:MODE 1  
50 FOR N=62000 TO 62010:READ A\$:A\$=VAL("E"+A\$)  
60 SUB-SUM(A:POKE N:A:NEXT:POKE 62020,7  
70 IF SUM<2861 THEN ?'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 PRINT:IF C=1 THEN POKE 62004,4:3D  
120 PRINT"INSERER LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"  
130 CALL EBB06:CLS:CALL A6000:CPH  
140 DATA CD 11, A0, 3E, 00, 32, 15, 90, 3E, 4E, 32, 1E, A0, CD  
150 DATA 11, A0, C9, 1E, 00, 16, 0E, 0E, 47, 21, 00, 90, DF, 1E  
160 DATA A0, C9, 6E, C6, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00

CPC

Pour avoir des vies infinies sur les versions compil sur disk, faites : POKE &4515,0.

CPC

10 REM Boucliers infinis sur STARWARS  
20 REM Version Disk du pack 'HEROES' et 'BIG BANG'  
30 REM (C) JOYSTICK 1990  
40 MODE 1:MEMORY 61FF  
50 PRINT"INSERER VOTRE ORIGINAL..."  
60 CALL EBB06:CLS:LOAD"STAR1",42000  
70 FOR N=0 TO 3:INK N:0:NEXT  
80 LOAD"STAR2",4C000:POKE 66415,0:CALL 6C1E6

Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteur dans le fichier 'STARWARS.PRG' du dossier 'AUTO', les octets : 0C 6C 00 00 E0 AA 6E 1A et remplacez-les par 39 7C 00 00 E0 AA 60 1A.

ST

## SUPER GRIDRUNNER

Pour activer le cheat mode, mettez le jeu en mode pause et tapez : 'PINK-FLOYD-ARE-GODS'

## SUPER HERO

10 REM Vies infinies sur SUPER HERO  
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATRO No.7  
30 REM (C) JOYSTICK 1991  
40 MEMORY 68FFP:MODE 1:POKE 6A8A6,0  
50 FOR N=62000 TO 62010:READ A\$:A\$=VAL("E"+A\$)  
60 SUB-SUM(A:POKE N:A:NEXT:POKE 62020,0  
70 IF SUM<5916 THEN PRINT"DATAS ERROR":END  
80 PRINT"INSERER VOTRE ORIGINAL":CALL EBB06  
90 MODE 1:LOAD"DISK",4E000:CALL A6000  
100 DATA A0, C3, 11, 00, BF, 32, 30, BC, ED, 53, 39, BC, 21, 21  
110 DATA A0, 01, 80, 00, ED, 80, 21, 00, 80, 11, 70, 01, 01, 00  
120 DATA 0D, 05, ED, 80, C9, 21, 15, BF, 22, 8A, 41, 3E, C3, 32  
130 DATA 89, 41, 3E, C9, 32, 38, BC, 3E, 03, C3, 47, 41, 3E, 04  
140 DATA 32, 71, 01, 21, 23, BF, 22, BC, 01, C3, 70, 01, AF, 32  
150 DATA 63, 37, C1, 00, 67, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00

Pour avoir des vies infinies, remplacez la chaîne 21 B8 41 35 F2 par 21 B8 41 00 F2.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &1A03,0.

## STREET FIGHTER

Pour avoir l'énergie illimitée prendre un éditeur de secteur et au block \$223, offset \$1B0 mettre les octets 00 04 à la place de 53 78.

AMIGA

BLOCK EDITOR V1.0  
STREET FIGHTER Trainer JOYSTICK (C) 1991  
DATA 200B02, "STREET FIGHTER".1, "Trainer.NR3"  
sum:  
DATA 0001, 0, 0446000, 150, 02, 60, 04, 53, 78, \*

Compils MICRO CLUB 8

Pour avoir de l'énergie infinie: POKE &97B7,&C9

CPC

10 énergie infinie sur STREET FIGHTER  
20 REM version DISK - compil micro club 8  
30 REM (C) JOYSTICK 1991  
40 MODE 1:FOR A=6B000 TO 6B051:READ A\$  
50 B=VAL("E"+A\$):POKE A,B:C=C+NEXT  
60 IF C<8912 THEN PRINT"DATA ERROR 1":END  
70 PRINT"INSERER L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHE"  
80 CALL EBB06:CALL 6B000:MEMORY 61FF  
90 LOAD"DISK",42000:CALL 6B007  
100 DATA 11, 00, 00, DF, 5F, 80, C9, 21, 00, 20, 11, 70, 01, 01  
110 DATA 00, 30, ED, 80, 21, 0E, BC, 11, 62, 80, 01, 03, 00, ED  
120 DATA B6, 21, 2B, B0, 3E, C3, 0E, BC, 22, 07, BC, C3, 70  
130 DATA 01, 21, 18, 01, 22, A8, 42, 21, 62, 80, 11, 0E, BC, 01  
140 DATA 00, 00, 80, 21, 4C, B0, 3E, C3, 32, 05, 42, 22, 06  
150 DATA 42, 3E, 00, C3, 91, 42, 21, 57, B0, 22, 07, 01, 3E, 01  
160 DATA C3, 72, 01, 3E, C9, 32, 7F, 97, C3, F8, A7, 45, C0, 07

## STORMLORD

Pour avoir de l'énergie infinie, appuyer sur la barre d'espace puis sur la touche "E". Pour les crédits infinis, appuyer sur espace puis sur la touche "C". Pour obtenir des sauts démesurés, appuyer sur espace et sur la touche "B". Et enfin si vous voulez changer de niveau, appuyer sur espace puis sur la touche "L".

AMIGA

Pour avoir des crédits infinis, tapez "DRAGONBRI-DE" pendant le jeu et appuyez sur la barre d'espace puis sur la touche "L" pour passer au niveau suivant.

A l'écran titre tapez BRINGONTHGIRLS, puis tapez un chiffre de 1 à 4 correspondant au niveau où vous voulez commencer avec les vies infinies (attention!!! le temps s'écoule toujours).

CPC

Pour avoir des vies infinies, rechercher dans le disk 1 avec un éditeur de secteur les octets : 536D 000A 6B08 6100 E28E et remplacer par 4E71 4E71 4E71 6100 E28E.

ST

## STAR BREAKER

Tout ce qui suit est à rechercher avec un éditeur de secteur sur le disk.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 04 79 00 01 00 01 3D 5A et remplacez-les par 04 79 00 00 00 01 3D 5A.

Pour avoir des bombes infinies, recherchez les octets 04 79 00 01 00 01 3D 60 et remplacez-les par 04 79 00 00 00 01 3D 60.

Pour avoir des munitions infinies, recherchez les octets 04 79 00 01 00 01 3D 64 et remplacez-les par 04 79 00 00 00 01 3D 64.

Pour avoir de la vitesse infinie, recherchez les octets 04 79 00 01 00 01 3D 66 et remplacez-les par 04 79 00 00 00 01 3D 66.

Pour être invulnérable, recherchez les octets 04 79 00 0A 00 01 3D 08 et remplacez-les par 04 79 00 00 00 01 3D 08. Et recherchez aussi les octets 04 79 00 04 00 01 3D 08 et remplacez-les par 04 79 00 00 00 01 3D 08.

## STRYX

PISTE EDITEUR V1.1  
' Energie et Munitions infinies à STRYX  
' par Antonio SIMOES

DATA "NR3 1 inf", 0, 53, 5, 6BB2, 6E31FC0180, 6E31FC789A  
DATA "NR2 2 inf", 0, 53, 5, 6BB8, 6E31FC0780, 6E31FC789A  
DATA "NR3 3 inf", 0, 53, 5, 6BBE, 6E31FC0780, 6E31FC789A  
DATA "NR4 4 inf", 0, 53, 5, 6BC4, 6E31FC0780, 6E31FC789A  
DATA "NR5 5 inf", 0, 53, 5, 6BFC, 6E31FC0780, 6E31FC789A  
DATA "NR6 6 inf", 0, 53, 5, 6BFC, 6E31FC0780, 6E31FC789A

Tenez enfoncées les touches 'HELP', 'M' et 'E' afin d'obtenir de l'énergie infinie. Puis tenez enfoncées toutes les touches précédentes et 'P' afin de passer partout, et les mêmes touches avec en plus F10 pour voir la fin du soft.

Pour avoir de l'énergie (1) infinie, recherchez les octets 31FC 0180 020A 31FC et remplacez-les 31FC 789A 020A 31FC.

Ou rendez-vous à la piste 53, secteur 5, offset \$B2.

Pour avoir de l'énergie (2) infinie, recherchez les octets 31FC 0780 020C 31FC et remplacez-les 31FC 789A 020C 31FC.

Ou rendez-vous à la piste 53, secteur 5, offset \$B8.

Pour avoir de l'énergie (3) infinie, recherchez les octets 31FC 0780 020E 31FC et remplacez-les 31FC 789A 020E 31FC.

Ou rendez-vous à la piste 53, secteur 5, offset \$BE.

Pour avoir de l'énergie (4) infinie, recherchez les octets 31FC 0780 0210 31FC et remplacez-les 31FC 789A 0210 31FC.

Ou rendez-vous à la piste 53, secteur 5, offset \$C4.

Pour avoir des balles infinies, recherchez les octets 0078 2000 02E6 5338 et remplacez-les 0078 2000 02E6 4E71.

Ou rendez-vous à la piste 60, secteur 4, offset \$1F8.

## STORM TROOPER

Au troisième niveau, prendre l'échelle qui est juste à côté de soit au début, et hop! directement au quatrième niveau avec 1 400 points de bonus.

## STRYFE

Pour avoir des vies infinies, faites : POKE &9E4A,0

S

S

## STRIDER II

Pour avoir de l'énergie infinie tapez 'SWIFT' un logo 'Cheat' maintenant pendant le jeu appuyez sur 'E' pour faire le plein d'énergie de Strider et 'D' pour faire le plein du robot.

Pour avoir de l'énergie infinie tapez 'SWIFT' un logo 'Cheat'. Maintenant pendant le jeu appuyez sur 'E' pour faire le plein d'énergie de Strider et 'D' pour faire le plein du robot.

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$5e1, offset \$c7, l'octet 00 à la place de 00 et recalculer le checksum de secteur et block \$5a0, offset \$40, les octets 4e 71 à la place de 53 83 et recalculer le checksum de secteur

**AMIGA**  
STRIDER II Trainer ; JOYSTICK (C) 1990  
DATA 3916942,"STRIDER II",1,"Vies illimitées"  
sum:  
DATA 00040,0,00bc200,00000e7,00001,00,01,0,00bc200  
DATA 0000017,0001,67,66  
DATA 0,00b4000,0000040,00002,4e,71,53,83,0,00b4000  
DATA 0000014,00002,8a,19,85,07,\*

Pour avoir des vies infinies, faites:  
POKE &017E,0.

**CPC**  
10 REM Vies infinies sur STRIDER 2 version Disk  
20 REM (C) JOYSTICK 1991  
30 MEMORY &FFFF:MODE 1  
40 FOR N=EA000 TO EA034:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
50 SUM-SUM+A:POKE N,A:NEXT  
60 PRINT"INSERZ VOTRE ORIGINAL";CALL EB906  
70 PRINT"INSERZ VOTRE ORIGINAL";CALL EB906  
80 MODE 0:LOAD"DISK";EB9000:CALL EA000  
90 DATA 21,18,AA,3E,C3,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80  
100 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,B0,C9,11,00,93,21  
110 DATA 2D,AA,ED,53,A1,90,01,00,01,ED,B0,3E,C9,32  
120 DATA 0E,BC,C9,AF,32,7E,01,C3,40,00,00,00,00

FICHER EDITEUR V 1.1

' NRJ, Temps et Vies infinies à STRIDER II  
' à taper en GFA 3.XX DATA "STRIDER II", "D.V."  
DATA "Vies infinies",EB97FC,EB04790003,EB04790000  
DATA "NRJ infinie",EB0CF8,EB04790002,EB06790001  
DATA "Robot infinie",EB0D0E,EB04790002,EB06790001  
DATA "Temps infini",EB14370,EB04790005,EB04790000  
DATA "FIN"

0479 0000 0001 4320.  
Ou rendez-vous à l'offset \$14370.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 0479 0002 0000 D022 et remplacez-les par 0679 0001 0000 D022.  
Ou rendez-vous à l'offset \$CFEA.

Pour avoir de l'énergie infinie (robot), recherchez les octets 0479 0002 0000 D134 et remplacez-les par 0679 0001 0000 D134.  
Ou rendez-vous à l'offset \$D0DE.

Au niveau 3, lorsque vous êtes transformé en robot, laissez-vous tomber de haut. Vous vous changerez alors en homme mais vous garderez votre laser.

Pour gagner à chaque coup recherchez dans le fichier 'STRIP.PRG', les octets : 4E 56 FF C6 61 00 15 CA remplacez-les par 60 00 01 0A.  
Ou rendez-vous à l'offset \$26CC.

**ST**  
10 REM Turbo et dommages infinis  
20 REM SUR STUNT CAR RACER version Disk  
30 REM (C) JOYSTICK 1990  
40 MEMORY &FFFF:MODE 1  
50 FOR N=EA000 TO EA052:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
60 SUM-SUM+A:POKE N,A:NEXT  
70 IF SUM<6925 THEN PRINT"DATA ERROR";END  
80 PRINT"INSERZ VOTRE ORIGINAL"  
90 CALL EB906:CLS:CALL EA000  
100 DATA 0E,41,21,00,01,16,00,5A,DF,AF,AA,21,14,AA  
110 DATA 22,0C,01,C3,00,01,21,35,AA,00,11,00,BF,01,30  
120 DATA 00,ED,53,08,00,ED,B0,21,42,AA,11,30,BF,01  
130 DATA 30,00,ED,53,7B,80,ED,B0,C3,09,00,3E,3A,32  
140 DATA 57,2B,3E,18,32,80,A5,C3,40,07,3E,3A,32,3E  
150 DATA 21,3E,18,32,62,A6,C3,40,00,66,C6,07,00,00

10 REM TURBOS ET CRASHS INFS. DANS STUNT CAR RACER  
20 REM VERSION DISK 6128 PAR FORGETTE DAVID  
30 MODE 2:FOR A=EBE80 TO EBE8B:READ A\$  
40 B=VAL("E"+A\$):POKE A,B:C=B:NEXT  
50 PRINT"INSERZ L'ORIGINAL ET TAPPE UNE TOUCHE"  
60 CALL EB906:MEMORY &IAEF:LOAD"LOAD6128",EA000  
70 POKE EA0E3,EA0E:POKE EA0E4,EBE:CALL EA000  
80 DATA AF,32,9B,28,3E,C9,32,84,35,C3,40,07,00,00

10 REM TURBOS ET CRASHS INFINIS  
15 REM DANS STUNT CAR RACER  
20 REM VERSION DISK 464/664 PAR FORGETTE DAVID  
30 MODE 2:FOR A=EBE80 TO EBE8B:READ A\$  
40 B=VAL("E"+A\$):POKE A,B:C=B:NEXT  
50 PRINT"INSERZ L'ORIGINAL ET TAPPE UNE TOUCHE"  
60 CALL EB906:MEMORY &IAEF:LOAD"LOAD64",EA000  
70 POKE EA0C9,EA0C:POKE EA0C9,EBE:CALL EA000  
80 DATA AF,32,77,21,3E,C9,32,06,A6,C3,40,00,00,00

10 REM Turbo et dommages infinis sur STUNT CAR K7  
20 REM Pour la compil. 'DRIVE ME CRAZY'  
30 REM (C) JOYSTICK 1991  
40 MEMORY &3FFF:MODE 1  
50 FOR N=EA000 TO EA01F:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
60 SUM-SUM+A:POKE N,A:NEXT  
70 IF SUM<2664 THEN PRINT"DATA ERROR !!!";END  
80 PRINT"INSERZ VOTRE CASSETTE...";CALL EB906  
90 CLS:LOAD"LOAD64.BIN":CALL EA000  
100 DATA 21,12,AA,11,00,BF,ED,53,C8,40,01,40,00,ED  
110 DATA B0,C3,00,40,3E,3A,32,3E,21,3E,18,32,62,A6  
120 DATA C3,40,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

10 REM Collisions et turbo infinis sur STUNT CAR  
20 REM Pour la version D7 du pack 'DRIVERS'  
30 REM (C) JOYSTICK 1991  
40 MEMORY &3FFF:MODE 1  
50 FOR N=EA000 TO EA01F:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
60 SUM-SUM+A:POKE N,A:NEXT  
70 IF SUM<2533 THEN PRINT"DATA ERROR";END  
80 PRINT"INSERZ VOTRE ORIGINAL";CALL EB906  
90 CLS:LOAD"LOAD64",EA000:CALL EA000  
100 DATA 21,12,AA,11,00,4D,53,C8,40,01,40,00,ED  
110 DATA B0,C3,00,40,3E,3A,32,3E,21,3E,18,32,62,A6  
120 DATA C3,40,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

## STUNT CAR RACER

### Version 128K

Pour avoir du turbo infini, remplacez les octets 01 7E 32 F9 83 par 01 7E 3A F9 83, ou bien allez en piste 27 secteur 44 l'adresse &117, où vous remplacez le 32 par un 3A. Pour avoir des dommages infinis, remplacez les octets FE 7E 38 07 3D par FE 7E 18 07 3D, ou bien allez en piste 35 secteur 41 l'adresse &1E0, où vous remplacez le 38 par un 18.

### Version 64K

Pour avoir du turbo infini, remplacez les octets 01 7E 32 9B 80 par 01 7E 3A 9B 80, ou bien allez en piste 15 secteur 48 l'adresse &0FE, où vous remplacez le 32 par un 3A. Pour avoir des dommages infinis, remplacez les octets FE 7E 38 07 3D par FE 7E 18 07 3D, ou bien allez en piste 24 secteur 42 l'adresse &102, où vous remplacez le 38 par un 18.

### Version 464/664 Compil The Ultimate Collection

Pour avoir des turbos infinis, recherchez les octets 58,5F,35,F2,9D et remplacez le 35 par 00. Ou rendez-vous à la piste 32, secteur C2, adresse 1D0 et mettez un 35 à la place du 00. Pour avoir des crashes infinis, recherchez les octets BE, C8, D8, 34 et remplacez le C8 par C9. Ou rendez-vous à la piste 39, secteur C1, adresse 004 et mettez un c9 à la place du C8.

### Version 6128 Compil The Ultimate Collection

Pour avoir des turbos infinis, recherchez les octets 58, 5F, 35, F2, 9D et remplacez le 35 par 00. Ou rendez-vous à la piste 32, secteur C2, adresse 1D0 et mettez un 35 à la place du 00. Pour avoir des crashes infinis, recherchez les octets BE, C8, D8, 34 et remplacez le C8 par C9. Ou rendez-vous à la piste 39, secteur C1, adresse 004 et mettez un c9 à la place du C8.

### Version 128K

Pour avoir du turbo infini, faites POKE &2B57,&3A.

Pour avoir des dommages infinis, faites POKE &4540,&18 (pendant le jeu proprement dit).

### Version 64K

Pour avoir du turbo infini, faites POKE &213E,&3A.

Pour avoir des dommages infinis, faites POKE &A662,&18.

### Version 464/664 Compil The Ultimate Collection

Pour avoir des turbos infinis: POKE &2177,00

Pour avoir des crashes infinis: POKE &A606,&C9

### Version 6128 Compil The Ultimate Collection

Pour avoir des turbos infinis: POKE &2B90,0

Pour avoir des crashes infinis: POKE &A584,&C9

10 REM Vies et énergie infinies  
 15 REM sur STRIDER version Disk  
 20 REM (C) Joystick Habdo par Patrice Maubert  
 30 MEMORY &7FFF:MODE 1  
 40 FOR N=6A000 TO 6A035:READ AS:A=VAL("E"+A\$)  
 50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT  
 60 IF SUM<>4734 THEN 65 ELSE 70  
 65 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END  
 70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."  
 75 CALL &B866:MODE 1  
 80 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0  
 85 LOAD"DISK",&B000:CALL &A000  
 90 DATA 21,00,80,11,70,01,01,00,00,ED,00,21,24  
 100 DATA 30,11,00,0F,01,30,00,ED,00,3E,C3,21,00  
 110 DATA BF,32,0E,BC,22,0F,BC,C3,70,01,21,07,3F  
 120 DATA 22,0E,3C,AF,32,DE,2B,32,E9,2B,C3,40  
 130 DATA 02,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

CPC

Au deuxième niveau pour tuer le robot, juste après avoir pris l'arme, on doit attendre qu'il arrive et lui tirer dans les bras.  
 Au troisième niveau pour tuer les deux dinosaures, il faut leur tirer dans la tête jusqu'à ce qu'ils meurent, ensuite pour le monstre de la fin il faut monter sur la première branche mais s'accrocher à la deuxième en direction du monstre et tirer jusqu'à sa fin.  
 Au 4ème pour la boule, il faut monter et descendre juste à côté de la boule, en tirant.  
 Au 5ème même chose mais en descendant dans le tuyau, il faut être complètement à droite.  
 Pour le niveau 1 et 5, quand la machine lance des lasers et que votre épée est trop courte, il faut se mettre le plus près possible de la machine, accroupi, et tirer.

ST

Pour activer le cheat mode vous permettant de passer d'un tableau à un autre, mettez tout simplement le jeu en pause en pressant "F9". Maintenant, tenez la touche "HELP" enfoncée, le "SHIFT" de gauche, et le "1" du clavier principal. Relâchez ensuite les trois boutons et pressez "F10", afin de recommencer. Maintenant, pressez les touches "1" et "5" afin de passer d'un tableau à un autre, et "F1" et "F4" afin de vous déplacer dans les stages de chaque tableau.

## STARQUAKE

Voici les codes de zones de déportation:

BAGHEL, RUBIA, QUAND,  
 PULSE, NUGAE, ABYSS,  
 MARIA, MOIST, LOUSE,  
 LIMMA, KYANCY, RAPID,  
 CLOUD, HIDEE, WATER.

ST

Voici les mots de passe :  
 HINDI - LUANG - SOLUN - FLIED - BORNO - ROKEA - SOCHI - TABET - TSOIN - CHING - CWORE - KWANG - DAVRO - KALED

Pour avoir les vies infinies prenez votre MULTIFACE préférée et faites POKE &2BE9,0. Pour avoir l'énergie infinie, prenez une MULTIFACE (la même de préférence) et faites POKE &2BDE,0.

CPC

10 REM Vies et énergie infinies sur STRIDER K7  
 20 REM (C) JOYSTICK 1990  
 30 MEMORY &7FFF:MODE 1:BOORDER 0:INK 0:0:INK 2,2  
 40 FOR N=679D9 TO 679DE:READ AS:A=VAL("E"+A\$)  
 50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:INK 3,26:POKE &7C931,&BC  
 60 IF SUM<>42734 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END  
 70 PRINT"MERVEZ LA CASSETTE AU DEBUT DE LA FACE A"  
 80 CALL &B866:CLS:INK 1,6:LOAD"1",&B000:CALL &7B4F  
 90 DATA 21,00,80,11,70,01,01,00,00,ED,00,23  
 100 DATA DD,74,00,DD,23,7C,C6,08,07,30,04,11,50,00  
 110 DATA 19,10,EA,31,8B,77,3E,10,06,F6,ED,79,26,32  
 120 DATA 06,9C,3E,16,CD,05,7A,30,F5,3E,C6,B6,30,F0  
 130 DATA 25,20,EF,06,C9,CD,D9,7A,30,FE,78,FE,D4,30  
 140 DATA F4,CD,D9,7A,30,DC,00,DD,21,35,79,11,02,00  
 150 DATA ED,5F,06,12,2E,01,78,06,D7,CD,D5,7A,D2,00  
 160 DATA 00,3E,E7,88,CB,15,3E,00,00,3E,D2,34,7A  
 170 DATA 3A,34,79,85,32,34,79,65,3A,91,7C,AA,AB,DD  
 180 DATA AC,DD,AD,DD,77,00,06,09,CB,63,28,0D,3A  
 190 DATA 91,7C,C6,86,83,92,32,91,7C,05,05,3A,91  
 200 DATA 7C,C6,F2,32,91,7C,DD,23,1B,7A,B3,C3,31,7A  
 210 DATA C3,96,7A,11,C3,7A,ED,53,82,7A,81,06,01,DD  
 220 DATA 7A,83,C8,DD,ED,18,9B,2A,35,79,11,DD,72,ED  
 230 DATA 52,C2,00,00,21,B1,7A,22,82,7A,DD,E1,11,50  
 240 DATA 00,06,01,C3,31,7A,DD,1,83,CA,84,7A,D5,DD  
 250 DATA ED,13,11,50,00,06,03,C3,31,7A,DD,1,7A,B3,C8  
 260 DATA ED,11,11,03,7B,00,00,23,06,03,C3,31,7A  
 270 DATA CD,E9,7A,DD,C3,DC,7A,7B,E6,07,CA,C2,7A,3E  
 280 DATA D8,FE,1F,C8,A9,E6,40,28,FD,AF,04,C8,3E,F5  
 290 DATA 00,00,C3,04,7B,37,C9,7C,21,33,79,86,23,BE  
 300 DATA C2,00,00,AF,32,E9,2B,32,DE,2B,00,00,00,00  
 310 DATA 00,00,06,F6,ED,79,01,7F,D9,E1,31,F8  
 320 DATA BF,85,F3,C9,0E,00,21,79,89,FC,8F,8F,FC  
 330 DATA 8A,FD,18,00,00,5B,00,00,06,7B,DD,70,00,00  
 340 DATA 00,40,00,00,06,06,02,02,1A,1A,21,2D,7B,11  
 350 DATA 1D,79,01,22,00,ED,B0,F3,C3,09,79,00,00,00  
 360 DATA 1D,79,01,22,00,ED,B0,F3,C3,09,79,00,00,00

PC

Dans le piège où 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 bloquer contre le mur de droite et de tirer sans arrêt. Pour le piège aux lasers, il suffit de se mettre contre le canon, de s'accrocher et de tirer sans arrêt. Pour la chénille 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.

AMIGA

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 préhistoriques tuez d'abord l'indigène à droite puis

CPC

## STREET GANG FOOTBALL

10 REM Vies infinies sur STREET GANG version K7  
 20 REM (C) JOYSTICK 1990  
 30 OPENOUT"EH":MEMORY &1200:CLOSEOUT:MODE 1  
 40 FOR N=6A000 TO &A01B:READ AS:A=VAL("E"+A\$)  
 50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT  
 60 IF SUM<>2089 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END  
 70 PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."  
 80 CALL &B866:CLS:LOAD"1":MODE 0:CALL &A000  
 90 DATA 2A,38,DD,7C,86,3F,67,22,32,AA,20,21,00,00,22  
 100 DATA 21,12,AA,11,40,00,ED,53,2A,14,01,30,00,ED  
 110 DATA B0,C3,88,13,AF,32,37,08,32,8A,14,C3,C2,06

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A A2 12 3D 32 par 3A A2 12 00 32. Repetez deux fois l'opération.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &0837,0:POKE &148A,0

Pour que tous les buts aillent au joueur, faites:  
 POKE &0A6F,&65.

10 REM Tous les buts pour le Joueur  
 20 REM SUR STREET GANG FOOTBALL pour QUARTRO No. 8  
 30 REM (C) JOYSTICK 1991 - version Disk  
 40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0  
 50 FOR N=6A000 TO &A04B:READ AS:A=VAL("E"+A\$)  
 60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0  
 70 IF SUM<>6703 THEN PRINT"DATAS ERROR":END  
 80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &B866  
 90 MODE 1:LOAD"DISK",&B000:CALL &A000  
 100 DATA 3E,C3,21,18,AA,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80  
 110 DATA 11,70,01,00,10,D5,ED,B0,C9,3E,C3,21,2C  
 120 DATA AA,32,8D,41,22,8E,41,3E,C9,32,0E,BC,AF,C3  
 130 DATA 4B,41,21,43,AA,11,00,EF,01,40,00,ED,53,84  
 140 DATA 01,ED,B0,3E,01,32,71,01,C3,70,01,3E,65,32  
 150 DATA 6F,0A,C3,19,05,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

EN \*MEGA UN A1200  
 TU CONVOITERAS  
 3615 JOYSTICK

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 monté. Ainsi vous tournerez 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 tombez 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.





PAST EDITOR V1.0
Credéto infinis à SUPER WONDER BOY par Antonio SIMOS
de la compilation 'FESTIVALIA'
à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDITOR V1.0
DATA 'SUPER WONDER BOY III', 'A:\AUTO\SWB.PRG'
DATA 'Crédéto', 'E8930, E853700B2, 648714571
DATA 'Energie', 'E86A0, E86600088, E86000088
DATA 'FIN'

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'AUTO\SWB.PRG', les octets 6600 0088 4A39 0000 et remplacez-les par 6000 0088 4A39 0000. Ou rendez-vous à l'offset \$6A0.

Pour avoir des crédits infinis, recherchez dans le fichier 'AUTO\SWB.PRG', les octets 5378 0BE2 4EB9 0000 et remplacez-les par 4E71 4E71 4EB9 0000. Ou rendez-vous à l'offset \$820.

Lorsque vous approchez de la première porte, celle où vous recevez l'épée et les médicaments, sautez de façon répétée jusqu'à ce que l'argent apparaisse. De plus, sachez que le fait de sauter sur le dernier arbre du premier tableau fera apparaître un "coeur énergétique". Assurez vous cependant que vous vous serez bien débarrassé du serpent.

10 REM Energie infinie sur SUPER WONDERBOY Diak
20 REM Pour la compil d'UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 CLS:OPENWIN:MEMORY &1FFF:CLOSEOUT
50 LOAD:SWB:POKE &4757,0:CALL &002

10 REM invincible sur SUPER WONDER BOY
20 REM version DISK - compil FESTIVALIA
30 REM (C) MAX & JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=6B50 TO 6B5D:READ A\$:
50 I=VAL("E"+A\$):POKE A,I:NEXT
60 PRINT:INSEZ L'ORIGINAL ET TAPAZ UNE TOUCHE"
70 CALL &B06:CALL &B90
80 DATA 06,03,21,9B,BE,11,02,20,D5,CD,77,BC,81,CD
90 DATA 83,BC,CD,7A,BC,3E,18,32,3F,47,C3,02,30,53
100 DATA 57,42

SUPER WONDER BOY (Compil OCEAN)
DATA 1651955, 'SUPER WONDER BOY'
DATA 1, 'Energie illimitée'
SUM:
DATA 0003,0,81A00,1A0,1,4A,59,0,86C00,0Fc,1,4A,91
DATA 0,8A800,17A,2,4E,71,59,40,\*

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 0D 3D 90 3C DD par 0D 3D 00 3C DD.

Pour être invulnérable, recherchez les octets E6 7F 28 3D F1 et remplacez-les par E6 7F 18 3D F1. Ou rendez-vous à la piste 4, secteur 46, adresse 1BD

Pour être invulnérable :POKE &273D,&18

10 REM Energie infinie sur SUPER WONDERBOY
15 REM version disk
20 REM © JOYSTICK
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &8A0A,6:POKE &A666,1
40 FOR N=&A500 TO &A50B:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &B78,&FF
60 IF SUM>9539 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:INSEZ VOTRE ORIGINAL...:CALL &A500
80 MODE 2:LINK 0,0:LINK 1,0:CALL &A500
90 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,CD,54,5D,01,00,40,ED
100 DATA 80,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
110 DATA 01,16,08,CD,61,A5,21,00,19,16,09,CD,61,A5
120 DATA 21,00,40,16,03,CD,61,A5,21,00,50,11,02,20
130 DATA 01,00,08,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,61,A5,01,01
140 DATA 00,18,09,14,7A,FE,08,20,F1,21,00,01,11,02
150 DATA 88,01,00,19,ED,B0,AF,32,57,47,C3,02,30,1E
160 DATA 00,08,C1,85,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00

Pour avoir l'énergie illimitée faire avec l'Amiga Monitor.
< 400000 0 3000 1B0
: 61BA0 4A
: 66CFC 4A
: 6A97A 4A puis faire
> 400000 0 3000 1B0

Localisez la porte qui se situe à la fin du tableau se trouve le nasty, et restez devant, larguez une bombe, une boule de feu ou n'importe quoi et enfoncez la barre espace. Une fois à l'intérieur, l'ennemi mourra, vous laissant libre de vous emparer des Spondoolics.

Pour avoir de l'énergie infinie, allez aux octets 40E à l'offset \$0A0, et remplacez les octets 59 par 4A.

10 REM Vies infinies sur SUPER STUNTMAN version XT
20 REM © JOYSTICK
30 MEMORY &3A00:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02D:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM>4944 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?:"?":INSEZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE...
80 CALL &B06:CLS:LOAD"1":CALL &A000
90 DATA 2A,38,BD,2D,2B,A0,3E,C3,21,00,BE,32,37,BD
100 DATA 2D,38,BD,EB,21,23,A0,01,40,00,C5,ED,B0,E1
110 DATA E3,11,00,EB,C3,43,3A,AE,32,A6,FF,32,C2,8B
120 DATA CF,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

Tapez LIVEWIRE dans les High-Scores et vous disposerez de tout à l'infini.

Pour accéder directement aux deux dernières îles qui en temps normal ne sont accessibles qu'après avoir fini les 3 premières. Dans le menu option sur main menu, appuyer en même temps sur les 2 shifts et, sans les relâcher, sur la barre d'espace.

10 REM Vies infinies sur SUPER SKWEEK version DT
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 POKE &B0E, &C9:MEMORY &17FF
40 FOR N=0 TO 15:READ A:LINK N,A:NEXT
50 BORDER 0:MODE 0:LOAD"SK.SCR",&C0000
60 LOAD"SK.BIN",&1800:LOAD"SK.BIN",&4800
70 POKE &66F3,0:POKE &66E4,0:CALL &4800
80 DATA 0,24,11,22,7,15,2,18
90 DATA 17,6,1,9,26,13,3,10

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets CB E9 CD 5B 00 par CB E900 00 00.

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &497A,0:POKE &497B,0

Brouzoufs et Vies infinies pour SUPER SWEET par Antonio SIMOS à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr\$,512
FOR i%=0 TO 298 STEP 2
READ a\$
POKE adr+i%,VAL("E"+a\$)
sum=sum+VAL("E"+a\$)
IF sum>=81B643D
PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
-IMP(2)
BSAVE "A:\SUPER.SW.PRG",adr\$,298
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,0106,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,457A,000C,3F3C,0009,4E41,5CBF
DATA 3F3C,0007,4E41,54BF,487A,000A,3F3C,0026,4E48,5CBF
DATA 2F3C,0000,0001,2F3C,0001,0000,4267,42A7,2F3C,0000
DATA 00DE,3F3C,0008,4E4E,4FFF,0014,23FC,0006,5000,0000
DATA 0432,33FC,4AFC,0000,0160,23FC,0000,012C,0000,0010
DATA 207C,0000,0074,227C,0000,012C,7820,2208,51CF,FFFC
DATA 6060,006C,23FC,33FC,21FC,0007,7044,23FC,0063,0000
DATA 0007,7048,C90A,23FC,0007,704C,23FC,0063,0114
DATA 0007,7058,23FC,0000,C90E,0007,7054,23FC,33FC,4871
DATA 0007,7058,23FC,0000,CF2E,0007,705C,23FC,33FC,6006
DATA 0007,7060,23FC,0000,C912,0007,7064,23FC,4E78,0000
DATA 0007,7068,4F5F,0007,7000,1B45,456E,7382,32F5,7A20
DATA 6051,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,5355,5045
DATA 5200,5348,5745,4548,0000,0000,0032,3C10,0000,0000

Compl Micro Club 10
Pour stopper toutes les voitures:
POKE &28C0,&18 :POKE &28C1,1

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 A8 6E 35 28 par 21 A8 6E A7 28.
Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &0905,&A7.

## ROUND 1

Allez vers l'arbre et sautez sur la partie noire. Une pièce apparaît. Continuez et revenez. Une bourse tombe, il faut la prendre. Allez voir la voyante puis monter sur le bloc mouvant, allez sur le toit et sautez 3 fois un peu à gauche. Il y a 3 golds. Continuez, puis tuez les deux serpents, tuez le serpent vert, tuez le serpent en haut en sautant et tirant. Prendre le sablier et aller 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 venues et ramasser ce qu'elles laissent, allez chez le marchand de bouclier et prendre un "Light Shield" à 40 golds. Entrer chez le marchand d'armes magiques et prendre 2 fois 8 bombes (2 \* 10 golds). Aller sur la plate-forme et prendre le sablier, tuer le serpent et tuez le lancer de fleches. Entrez dans la grotte. Tuez la chauve-souris. Continuez à droite et tuez les 2 serpents et la chauve-souris. Toquer à la porte et tuer le lord vampire, il donnera une "board 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 50 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 lours 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" (50 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, toquez. Tuez lours, 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 40 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: "Krackenti" 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 amour" (150 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 CLÉ. 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 montez 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 coincez 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 tomados. 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 tomados. 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!

## SWITCHBLADE II

Pour avoir des vies infinies, insérez votre disquette de jeu dans votre lecteur de disquette et dès que le lecteur se met en marche, ne cessez pas d'appuyer sur le bouton de feu de votre manette de jeu.

AMIGA

Avec une cartouche Nordic Power ou Action Replay, chercher les octets 53 39 00 26 1F et remplacer par 4E 71 4E 71 pour avoir les vies infinies.

Pour avoir de l'énergie infinie, chercher les octets 4A 39 00 40 F8 et remplacer 40 F8 par 26 1F.

Pour avoir les balles infinies, chercher les octets 53 39 00 40 40 FA et remplacer par 4E 71 4E 71 4E 71.

Pour les vies illimitées avec une cartouche cher 53 39 00 26 1F 13 fc et remplacer par 4E 71 4E 71 4E 71 13 fc

Mégaformer pour SWITCHBLADE II  
par Antonio SIMÕES à taper en GFA Basic 3.XX  
INCLUDE adr%,512  
FOR i%=0 TO 355 STEP 2

READ s\$

DPOKE adr%+i\$,VAL("EH"+s\$)

SUM=SUM+VAL("EH"+s\$)

NEXT i%

IF SUM&lt;&gt;4E1560D2

PRINT "Erreur dans les datas"

END

ENDIF

PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce loader"

-INF (2)

BEAVE "A:\SWITCHBL.FRG",adr%,355

PRINT "Au: vous pouvez faire un Reset!!!"

DATA 001A,0000,0140,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,4879,0000,00A2,33FC

DATA 0009,4541,DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4541,DFFC

DATA 0000,0002,4879,0000,0030,3F3C,0026,4541,DFFC

DATA 0000,0006,3F3C,0003,4257,3F3C,0000,2F3C,0000,0000

DATA 0001,42A7,2F3C,0005,0000,3F3C,0008,454E,DFFC

DATA 0000,0014,23FC,33FC,0500,0005,004E,23FC,0007

DATA 111E,0005,0052,23FC,4EF9,0007,0005,0056,33FC

DATA 1000,0005,005A,23FC,0001,0000,0000,00A2,227C

DATA 0000,0500,207C,0000,000C,2E5C,0000,0074,12DB

DATA 51CF,FFFC,4EF9,0005,0000,1845,496E,7382,7258

DATA 7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520

DATA 5357,4954,4842,4C41,4445,2045,4921,0000,33FC

DATA 4A39,0001,1588,33FC,6002,0001,36F0,33FC,6000

DATA 0001,D6F6,33FC,6000,0001,D7D8,33FC,4A39,0001

DATA 2FAA,33FC,6004,0001,87F0,33FC,6006,0001,D208

DATA 33FC,4A39,0001,24E2,33FC,4A39,0001,223A,33FC

DATA 4A39,0001,2344,33FC,4A39,0001,2598,33FC,4A39

DATA 0001,2466,33FC,4A39,0001,23AC,33FC,4A39,0001

DATA 257A,48F2,0000,0002,1E5C,0000,0006,0000

ST





## TANGRAM

' Passage au tableau suivant en pressant la touche 'E'

' pour TANGRAM par Antonio SIMOES

DATA "TANGRAM", "A:\TANGRAM"

DATA "Changer de tableau"

DATA &H16A, &H1B7C0002, &H1B7C0001, "FIN"

ST

Pour passer de tableau en appuyant sur la touche 'E', recherchez dans le fichier 'A:\TANGRAM.', les octets 1B7C 0002 8238 6046 et remplacez-les par 1B7C 0001 8238 6046.

Ou rendez-vous à l'offset \$016A.

ST

|            |            |            |             |             |             |             |             |
|------------|------------|------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| V o i c i  | 23 - 72553 | 49 - 46761 | 75 - 65434  | 101 - 43243 | 127 - 50025 | 153 - 82840 | 179 - 96482 |
| quelques   | 24 - 28154 | 50 - 16230 | 76 - 85472  | 102 - 14618 | 128 - 01766 | 154 - 30819 | 180 - 75410 |
| codes:     | 25 - 55093 | 51 - 86411 | 77 - 43773  | 103 - 82187 | 129 - 34133 | 155 - 11061 | 181 - 86030 |
|            | 26 - 0014  | 52 - 29484 | 78 - 24758  | 104 - 73661 | 130 - 29572 | 156 - 79668 | 182 - 80285 |
| 1 -        | 27 - 32280 | 53 - 68511 | 79 - 58598  | 105 - 55232 | 131 - 47303 | 157 - 88627 | 183 - 38197 |
| 2 - 71863  | 28 - 33648 | 54 - 69945 | 80 - 23501  | 106 - 40883 | 132 - 71488 | 158 - 43378 | 184 - 00258 |
| 3 - 05244  | 29 - 47809 | 55 - 83782 | 81 - 17782  | 107 - 30239 | 133 - 77186 | 159 - 58437 | 185 - 13168 |
| 4 - 93554  | 30 - 38339 | 56 - 09492 | 82 - 46164  | 108 - 65131 | 134 - 30260 | 160 - 47662 | 186 - 34497 |
| 5 - 65874  | 31 -       | 57 - 89005 | 83 - 90395  | 109 - 01237 | 135 - 28589 | 161 - 87983 | 187 - 86341 |
| 6 - 10024  | 32 - 05744 | 58 - 29417 | 84 - 86321  | 110 - 65374 | 136 - 75658 | 162 - 60273 | 188 - 69228 |
| 7 - 97951  | 33 - 28095 | 59 - 52181 | 85 - 31830  | 111 - 77537 | 137 - 20363 | 163 - 11450 | 189 - 94849 |
| 8 - 42441  | 34 - 55101 | 60 - 07606 | 86 - 40479  | 112 - 95959 | 138 - 58074 | 164 - 77533 | 190 - 97282 |
| 9 - 10567  | 35 - 62015 | 61 - 99592 | 87 - 69571  | 113 - 50581 | 139 - 29306 | 165 - 65226 | 191 - 66747 |
| 10 - 93863 | 36 - 31457 | 62 - 11415 | 88 - 79947  | 114 - 35430 | 140 - 25549 | 166 - 54632 | 192 - 13010 |
| 11 - 52476 | 37 - 56325 | 63 - 10117 | 89 - 66342  | 115 - 92910 | 141 - 83951 | 167 - 64898 | 193 - 10741 |
| 12 - 19614 | 38 - 26544 | 64 - 59495 | 90 - 67938  | 116 - 30482 | 142 - 47520 | 168 - 06602 | 194 - 85503 |
| 13 - 05932 | 39 - 73473 | 65 - 16199 | 91 - 82812  | 117 - 82768 | 143 - 61967 | 169 - 34105 | 195 - 87501 |
| 14 - 10370 | 40 - 57445 | 66 - 84904 | 92 - 15909  | 118 - 04157 | 144 - 35846 | 170 - 06672 | 196 - 36849 |
| 15 - 42619 | 41 - 67965 | 67 - 23629 | 93 - 31729  | 119 - 09995 | 145 - 34154 | 171 - 18470 | 197 - 74663 |
| 16 - 56979 | 42 - 41049 | 68 - 09202 | 94 - 95968  | 120 - 67888 | 146 - 02678 | 172 - 90970 | 198 - 27744 |
| 17 - 87672 | 43 - 02217 | 69 - 13981 | 95 - 52012  | 121 - 16623 | 147 - 39752 | 173 - 86723 | 199 - 37037 |
| 18 - 76982 | 44 - 41775 | 70 - 91538 | 96 - 11264  | 122 - 75051 | 148 - 98297 | 174 - 37982 | 200 - 18307 |
| 19 - 30639 | 45 - 42934 | 71 - 45314 | 97 - 47219  | 123 - 96270 | 149 - 73028 | 175 - 78666 |             |
| 20 - 95157 | 46 - 30333 | 72 - 24654 | 98 - 48182  | 124 - 18604 | 150 - 84674 | 176 - 73956 |             |
| 21 - 16789 | 47 - 55642 | 73 - 07611 | 99 - 17279  | 125 - 36285 | 151 - 29107 | 177 - 80001 |             |
| 22 - 57832 | 48 - 98278 | 74 - 25719 | 100 - 23000 | 126 - 57414 | 152 - 04167 | 178 - 78814 |             |

TOUS

## AMIGA TV SPORT BASKETBALL

Pour marquer tous les paniers, appuyez continuellement sur le bouton de feu de votre joystick et lâchez le dès que votre joueur est en extension.

## TWIN TURBO V8

Pour avoir du temps infini :  
POKE &A55D,Ø

Pour avoir des vies infinies :  
POKE &1BEE,Ø;POKE &1BEF,&18

## TERMINATOR II

Pour avoir le temps infini pour le puzzle, chercher 53 1Ø 66 ØØ ØØ et remplacer par 4A 1Ø 66 ØØ ØØ.

Pour avoir le cheat mode, après avoir perdu, dans le tableau des scores taper comme nom : GEP.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites un score et au lieu de taper votre nom dans les High-Scores, tapez 'GEP'.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets ØØ ØØ ØØ EA 24 par Ø1 ØØ ØØ EA 24. Pour choisir son niveau de départ, recherchez la chaîne 3E Ø1 CD Ø8 81, remplacez le 3E Ø1 par : Niveau 2 = 18 15, Niveau 3 = 18 29, Niveau 4 = 18 3D, Niveau 5 = 18 54, Niveau 6 = 18 68, Niveau 7 = 18 7C.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &24D5,1.

Pour choisir son niveau de départ, faites :  
Niveau 2 = POKE &8Ø3D,&18 : POKE &8Ø3E,&15  
Niveau 3 = POKE &8Ø3D,&18 : POKE &8Ø3E,&29  
Niveau 4 = POKE &8Ø3D,&18 : POKE &8Ø3E,&3D  
Niveau 5 = POKE &8Ø3D,&18 : POKE &8Ø3E,&54  
Niveau 6 = POKE &8Ø3D,&18 : POKE &8Ø3E,&68  
Niveau 7 = POKE &8Ø3D,&18 : POKE &8Ø3E,&7C.

Pour ne plus avoir d'obstacles au niveau 2, faites :  
POKE &A6ØØ,&ØØ

Pendant le jeu, faites une pause et tapez au clavier 'DEATH' ou 'DEQTH' selon les claviers. Tous les ennemis disparaîtront de l'écran en appuyant sur la touche ALT.

## ST TELLER

Pendant que vous jouez, prenez la case 'mémoire' pour vous rappeler de la figure, pausez le jeu et dessinez la figure sur papier.

## ST TAKE TWO

Un truc bref mais apparemment efficace: le code pour accéder à tous les niveaux de ce jeu est : 'DDDDDD'.

## TENNIS CUP

10 REM Credits infinis sur TENNIS CUP version Disk  
20 REM (C) JOYSTICK 199Ø  
30 MEMORY 64ØØØ;MODE 1  
40 FOR N=6AØØØ TO 6AØ25:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:HEXT  
60 IF SUM<3548 THEN PRINT"DATAS ERROR":END  
70 PRINT"INSERERZ VOTRE ORIGINAL":CALL 6BØØ6  
80 MODE 1:LOAD"FICHIER":CALL 6AØØØ  
90 DATA 21,2Ø,Ø8,11,79,5A,Ø1,ØØ,Ø7,ØD,ØØ,21,1D,4Ø  
100 DATA 11,8Ø,ØE,ØD,53,42,5A,Ø1,4Ø,ØØ,ØD,ØØ,C3,79  
110 DATA 5A,3E,3A,32,68,89,C3,48,61,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ

Pour avoir du crédit infini, remplacez les octets 32 D3 5A 71 79 par 3A D3 5A 71 79, ou bien allez en piste 6, secteur C9 à l'adresse ØØ4Ø où vous remplacez le 32 par un 3A.

Pour avoir du crédit infini, faites :  
POKE &89Ø8, 83A.

Pour toujours gagner son service, il faut quand-on sert à gauche, placer le joystick en haut à gauche et appuyer sur le bouton, quand-on sert à droite, joystick en haut à droite. A tous les coups, l'adversaire prend un ace et ainsi on remporte le service.

Pour avoir 1ØØ% d'énergie pour chaque coup, éditez la sauvegarde de votre joueur avec un éditeur de secteur le fichier 'PLAYER1.DAT', allez au secteur Ø, placez vous aux emplacements 137, 141, 145, 149, 153, 157, 177 et remplacez-leur contenu par 64.

## CPC TANIUM

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 8D 6E 3D 32 par 3A 8D 6E ØØ 32.

Pour avoir des vies infinies, faites :  
POKE &7983,Ø

## ST TEMPEST

Vies et Bombes infinies pour les deux joueurs sur TEMPEST par ANTONIO SIMDES en GFA 3.5  
Au fait: Ce listing est à double effet.  
(XISS COOL!!!) A la première exécution il installe les options infinies et à la deuxième il les désinstalle.  
DIR Ø\*(7ØØØØ)  
B%=V:Ø\*(Ø)  
IF EXIST("TEMPEST.PRG")  
BLOAD "TEMPEST.PRG",B%  
ELSE  
PRINT "Ce n'est pas la disquette de TEMPEST"  
END  
ENDIF  
Ø1%=ØH3  
Ø2%=ØHFFF  
Ø3%=ØH1  
Ø4%=ØHØ  
B1%=B%+ØH23BC  
B2%=B%+ØH23C4  
B3%=B%+ØH3Ø78  
DPEEK(B3%)=Ø1% AND DPEEK(B2%)=Ø1% AND DPEEK(B1%)=Ø2% AND DPEEK(B2%)=Ø2% AND DPEEK(B3%)=Ø4%  
DPEEK B1%,Ø2%  
DPØKE B2%,Ø2%  
DPØKE B3%,Ø4%  
ØØ="Vies et Bombes infinies déinstallées"  
ELSE  
IF DPØEK(B1%)=Ø2% AND DPØEK(B2%)=Ø2% AND DPØEK(B3%)=Ø4%  
DPØEK B1%,Ø1%  
DPØKE B2%,Ø1%  
DPØKE B3%,Ø3%  
ØØ="Vies et Bombes infinies déinstallées"  
ENDIF  
BSAVE "TEMPEST.PRG",B%,Ø2766  
PRINT Ø\$

Pour avoir bombes et vies infinies, éditez avec un éditeur de secteur le fichier 'TEMPEST.PRG'.

Pour les vies du joueur 1: Allez à l'offset \$23BC et remplacez le ØØØ3 par FFFF

Pour les vies du joueur 2: Allez à l'offset \$23C4 et remplacez le ØØØ3 par FFFF

Pour les bombes des 2 joueurs: Allez à l'offset \$3E78 et remplacez le ØØØ1 par ØØØØ.

## AMIGA TV SPORT BASKETBALL

Pour marquer tous les paniers, appuyez continuellement sur le bouton de feu de votre joystick et lâchez le dès que votre joueur est en extension.

## TWIN TURBO V8

Pour avoir du temps infini :  
POKE &A55D,Ø

Pour avoir des vies infinies :  
POKE &1BEE,Ø;POKE &1BEF,&18

## CPC TARGET RENEGADE

10 REM Vies et temps infinis sur TARGET RENEGADE  
20 REM Pour la compil Disk MICRO CLUB No.13  
30 REM (C) JOYSTICK 1991  
40 MEMORY 6ØFFF;MODE 1  
50 FOR N=6AØØØ TO 6AØ55:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:HEXT  
70 IF SUM<8667 THEN PRINT"DATAS ERROR":END  
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"  
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"  
100 PRINT"INPUT VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT  
110 IF C=1 THEN POKE 6AØ34,61:POKE 6AØ2F,635  
120 PRINT"INSERERZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"  
130 CALL 6BØØ6:ØUT &CØØ,1:ØUT &DØØ,Ø:CALL 6AØØØ  
140 CLS:POKE 6A8A6,Ø:POKE 6A8A7,Ø:ØUT"DISC"  
150 DATA ØE,Ø7,CD,ØF,Ø9,C5,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø  
160 DATA ED,ØØ,CI,ØD,Ø9,Ø3E,46,Ø32,6A,C6,32,DA,C6  
170 DATA 3E,49,32,4F,C6,3E,Ø3,32,A4,A8,CD,3C,AØ,3E  
180 DATA 4E,32,52,AØ,3E,Ø6,32,CE,93,3E,ØØ,32,3E,96  
190 DATA CD,3C,AØ,C9,21,ØØ,9Ø,ØE,Ø2,CD,4D,AØ,21,ØØ  
200 DATA 94,ØE,Ø5,CD,4D,AØ,C9,1E,ØØ,16,Ø6,CD,66,C6  
210 DATA C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 6F 36 27 35 CA par 6F 36 27 B6 CA, puis remplacez les octets 7E B7 C8 35 CØ par 7E B7 C8 ØØ CØ.

Pour avoir des vies infinies, faites :  
POKE &Ø4CE,&B6.

Pour avoir du temps infini, faites POKE &ØF3E,Ø.



## TOKI

Pendant l'intro, appuyez sur la touche 'ESC' puis tapez 'POORTOKI'. Appuyez sur 'ESC' lorsque le plan disparaît. Utilisez les touches de fonctions pour changer de niveau.

### AMIGA

Pendant le jeu, taper au clavier 'MICHEL JANICKI JEAN CHARLES SEYRIGNAC' et vous aurez des "continues" infinies et accéder aux différents niveaux en appuyant sur F1, F2...

Tapez pendant la présentation 'KILLER', puis choisissez votre niveau à l'aide des touches de fonctions. Cette bidouille vous offre des crédits infinis. Vous pouvez appuyez sur 'R' pour casser votre moniteur puis sur 'N' pour le réparer.

Avec une cartouche du genre (Amiga Replay ou Nordic Power), recherchez les octets 5339 0002 3CD9 4EB9 et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 4EB9.

Au dernier niveau, sur le chariot arrangez vous pour attraper les deux vies en cours de route et laissez vous mourir. Recommencez autant de fois que vous voulez de vies!

Pour avoir des crédits infinis, tapez 'KILLER'. Vous pouvez aussi changer de niveau en utilisant les touches de fonctions.

### ST

## TIMES OF LORE

Pour être immortel, recherchez dans le fichier 'LORE.EXE', les octets 80 3E 58 2D 00 75 03 et remplacez par C6 06 58 2D C0 EB 03.

### PC

### ST

Une petite aide : Le parchemin marron (brown scroll) tue tous les monstres.

Le parchemin blanc (white scroll) gèle tous les monstres pour un temps limité.

Le parchemin vert (green scroll) téléportation ne peut être utilisé que 2 fois. Potion blanche (white potion) elle redonne l'énergie au maximum. Potion verte (green potion) remet aussi l'énergie au maximum. Les boîtes qui donnent de la vitesse sont à Treela et la hache magique à Lankwell.

## AMIGA THUNDER JAWS

Pour un max de vies avec une cartouche mettre \$ff en \$1d50

### CPC

## TIME OUT

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A FA 8D 3D 32 par 3A FA 8D 00 32.

Pour avoir des vies infinies, faites :  
POKE &8B79,0.

## TIE BREAK

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block \$21a, offset \$18 mettre les octets 4e 71 à la place de d2 40

### AMIGA

TIE BREAK Trainer JOYSTICK (C) 1991  
DATA 275948,"TIE BREAK".1,"super gsmneur"  
sum:  
DATA 0001,0,043400,0018,02,4e,71,d2,40,\*

### CPC

10 REM Le joueur 1 marque tous les Jeux  
20 REM sur TIE-BREAK version Disk  
30 REM (C) JOYSTICK 1990  
40 MEMORY &8FFF:MODE 1  
50 FOR N=&0000 TO &A026:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT  
70 IF SUM<3921 THEN PRINT"DATAS ERROR":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 &A004,C&A:POKE &A009,&D2  
120 PRINT:INSEZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"  
130 CALL &B006:CIS:CALL &A000  
140 POKE &A0A6,0:POKE &A0A7,0:RUN"DISC"  
150 DATA CD,16,AD,3E,4E,32,C3,32,C6,90,3E,C3,32,DF,90,3E  
160 DATA 4E,3E,23,AD,C0,16,AD,C9,1E,00,16,03,0E,42  
170 DATA 21,00,90,DF,23,AD,C9,66,C6,07,00,00,00,00

Pour que le joueur 1 marque tous les jeux, remplacez les octets 28 A1 CA CC 2A par 28 A1 C3 CC 2A, puis remplacez les octets 7B BA D2 E8 2A par 7B BA C3 E8 2A. Ou bien allez en piste 3 secteur 42 l'adresse &0C6, où vous remplacez le CA par un C3, puis allez dans le même secteur l'adresse &0DF où vous remplacez le D2 par un C3.

### CPC

Pour que le joueur 1 marque tous les jeux, faites  
POKE &2AC6,C3:POKE &2ADF,C3

## TOM & JERRY II

10 REM Temps infini sur TOM & JERRY 2 version Disk  
20 REM Pour la compil 'CARPOONS' de UBI BOFF  
30 REM (C) JOYSTICK 1991  
40 OPENOUT"\*.MEMORY &7CF:CLOSEOUT:MODE 1  
50 FOR N=&0000 TO &A01B:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT  
70 IF SUM<2834 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END  
80 PRINT:INSEZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &B006:CIS  
90 LOAD"LOADING",&7D0:CALL &A000  
100 DATA 21,12,AD,11,00,DF,ED,53,78,08,01,40,00,5D  
110 DATA 80,C3,D0,07,AF,32,BC,2A,32,89,3B,C3,70,17

### CPC

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 2A 88 19 23 22 par 2A 88 1900 22, ou bien allez en piste 11, secteur &C3, à l'adresse &01CC, où vous remplacez le 23 par un 00. Puis remplacez les octets 2A 88 19 11 1E par 2A88 19 11 00, ou bien allez en piste 12, secteur &C3, à l'adresse &00CB, où vous remplacez le 1E par un 00.

### CPC

Pour avoir du temps infini, faites:  
POKE &2ABC,0:POKE &3BB9,0.

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier 'AUTO\TJ.PRG', les octets 33FC 0384 0000 5A56 et remplacez-les par 33FC 7FFF 0000 5A56. Ou rendez-vous à l'offset \$28E.

### CPC

## Compil CARTOON

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier 'AUTO\TJ.PRG' les octets 0479 001E 0000 5A56 et remplacez-les par 0479 0000 0000 5A56 (offset \$3E24), puis recherchez les octets 0479 0005 0000 5A56 et remplacez-les par 0479 0000 0000 5A56 (offset \$5110), et enfin recherchez les octets 0479 0001 0000 5A56 et remplacez-les par 0479 0000 0000 5A56 (offset \$56F2).

## CPC TIME FIGHTER

10 REM Tout infini sur TIME FIGHTER version Disk  
20 REM (C) JOYSTICK 1991  
30 MEMORY &3FFF:MODE 1  
40 FOR N=&A000 TO &A027:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT  
60 IF SUM<3396 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END  
70 PRINT:INSEZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &B006  
80 DATA 21,09,AD,22,2A,49,C3,7A,42,11,00,DF,21,1A  
100 DATA AD,22,3A,02,01,40,00,ED,B0,C3,00,01,3E,A7  
110 DATA 32,7E,38,3E,B6,32,6B,3A,C3,80,7F,00,00,00

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &187F,&A7.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &1A6B,&B6.

## ATARI TIME SCANNER

Si vous appuyez sur les deux "SHIFT" en même temps quand le message "Ball in play" apparaît. Cela vous donnera de 5000 à 50000 points en plus dans votre escarcelle. Petits veinards...

## CPC TINTIN SUR LA LUNE

10 REM Energie infinie sur TINTIN version Disk  
20 MEMORY &8FFF:MODE 1  
30 REM (C) Joystick hédo par Patrice Humbert  
40 FOR N=&A000 TO &A01F:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT  
55 POKE &A020,C6:POKE &A021,&7  
60 IF SUM<2821 THEN ?"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 &A009,&ED:POKE &A00A,&42  
110 ?:"INSEZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"  
120 CALL &B006:CIS:CALL &A000:CPM  
130 DATA CD,12,AD,3E,4E,32,1F,AD,21,00,00,22,DE,90  
140 DATA CD,12,AD,C9,21,00,90,1E,00,16,0E,0E,45,DF  
150 DATA 1F,AD,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00

Pour avoir de l'énergie infinie, allez en piste 11 secteur 45 a &DE et remplacez y les octets ED 42 par 00 00.

Pour avoir de l'NRJ infinie :

POKE &091E,0:POKE &091F,0.

# TOMCAT



Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A C0 AB 3D FE par 3A C0 AB 00 FE.

Pour avoir de s vies infinies, faites :  
POKE &93F6,0.

# ST TOTAL ECLIPSE



Tenez enfoncées les touches 1 et 9 (pas sur le clavier numérique) et pressez le bouton FIRE pour voir le feu d'artifice.

# TIGER ROAD

Pour avoir l'énergie illimitée, éditer le block 1682 remplacer les octets 4a 08 00 18 66 00 00 00 12 4a 68 par 31 7c 00 80 00 12 70 00 4e 75 et 53 10 par 4e 71



BLOCK EDITOR V1.0

```
TIGER ROAD Trainer par Christophe PARIS
DATA 1724152,"TIGER ROAD",J,"l'énergie illimitée"
RUN:
DATA 0202,0,00024000,000000032,0000,31,7c,00,80,00
DATA 12,70,00,4e,75 4a,68,00,18,66,00,00,12,4a,68
DATA 0,00024000,000000130,0002,4e,71,53,10,*
```



```
10 REM énergie et temps infinis sur TIGER ROAD
20 REM version DISK - compilé micro club 8
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&B000 TO &B067:READ A$
50 B=VAL("E"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C>>9005 THEN PRINT"DATA ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &B006:CALL &B000:MEMORY &1FFF
90 LOAD"DISK",&2000:CALL &B007
100 DATA 11,00,00,0F,65,80,C9,21,00,20,11,70,01,01
110 DATA 00,10,ED,80,21,0E,BC,11,68,00,03,00,ED
120 DATA B0,21,2B,80,3E,C3,32,0E,BC,22,0F,BC,C3,70
130 DATA 01,21,18,01,22,A8,42,21,68,80,11,0E,BC,01
140 DATA 03,00,ED,80,21,4C,B0,3E,C3,32,D5,42,22,D6
150 DATA 42,3E,01,C3,91,42,21,57,B0,22,F5,01,3E,02
160 DATA C3,72,01,3E,C9,32,A5,58,21,18,01,22,8D,5E
170 DATA C3,5F,55,45,C0,07
```

# Compl MICRO CLUB 8

Pour être invulnérable : POKE &58A5,&C9



Pour avoir du temps infini:

POKE &568D,&18:POKE &569E,1

# TOOBIN

Pour avoir les crédits illimités, rechercher les octets 53 79 00 02 01 c4 et remplacez-les par 4e 71 4e 71 4e 71.



Pour avoir des crédits infinis, allez en piste 14 secteur 15 à l'adresse &0161 et remplacez y le 3D par un 00, ou remplacez les octets 42 3D 32 23 96 par 42 00 32 23 96.



Pour avoir des crédits infinis, faites:  
POKE &9CF5,0.



```
10 REM Credits infinis sur TOOBIN version Disk
20 REM Pour la compil "TNR"
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &7FFF:MODE 1
50 FOR N=&A500 TO &A56F:READ A$:A=VAL("E"+A$)
60 SUB=&A500:POKE N,A:NEXT
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
80 CALL &B006:MODE 1:CALL &A000:END
90 MODE 1:OUT &B000,0:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C9,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,07,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 40,16,24,CD,65,A5,21,00,4A,11,40,00,01,00
130 DATA 02,ED,B0,21,00,30,16,21,D5,CD,65,A5,D1,01
140 DATA 00,18,09,14,7A,FE,25,20,F1,21,00,40,11,00
150 DATA C0,01,00,40,ED,B0,21,55,A5,11,84,C3,01,40
160 DATA 00,ED,53,6A,00,ED,B0,C3,40,00,AF,32,25,9C
170 DATA C3,00,25,1B,00,0E,C1,85,CD,66,C6,21,C9,00
```

Les cannettes de boisson sont vos meilleurs atouts de défense, bien que vous n'en avez que six . Trouvez en un pack de six (il y en a plein qui flottent sur l'eau. Vous bénéficierez alors de la meilleure protection possible, mais attention: dès que vous aurez été blessé par l'ennemi, votre stock ne sera plus infini. Sachez que les monstres réagissent aux tirs de canette de différentes façons: soit ils courent, soit ils changent de direction. L'alligator géant apparaît à chaque fois que vous traînez trop longtemps dans un lieu. Il est plus rapide que vous et les cannettes ne lui font rien. En fait, le seul moyen de lui échapper est de courir vers une porte. A chaque fois que vous franchirez une porte sans être touché, votre multiplicateur de score augmentera. Naturellement vous démarrerez avec un score de base (x1), mais pour chaque porte réussie, le multiplicateur augmentera d'un, et tous les points récupérés après seront multipliés respectivement.



Prenez garde à deux objets suivants très utiles dans ce soft, qui se trouvent souvent dans l'eau: Une balle qui projette la vitesse supplémentaire durant un instant. Tirez sur tout ce qui bouge: plus vous descendrez de trucs et plus vous aurez de chance de voir apparaître les lettres bonus T, O, O, B, I, et N .

BLOCK EDITOR V1.0  
TOOBIN Trainer par Christophe PARIS  
DATA 659859,"TOOBIN",1,"les crédits illimités"  
RUN:  
DATA 0001,0,00030000,0000001AC,0006,4B,71,4e,71  
DATA 4e,71,53,79,00,02,01,C4,\*



```
'Trainer On/Off de TOOBIN
'En GFA BASIC AMIGA fait par Christophe PARIS
'&9899 JOYSTICK HEBDO
'faire run et suivre les instructions
'inserez l'original depreztes en D00: que lorsque
'1.ecran flache
'Ce listing ne fonctionne que sur certains Amiga
'Dans le cas ou ça ne marcherait pas faites une
'copie de sauvegarde et utilisez la avec ce listing
OPENW #1,0,0,640,200,0,4096
PRINT AT(10,8),"Toobin trainer + (Credits)"
PRINT AT(15,10),"Credits illimites (o/n)":
INPT $
IF rs="o"
GOTO trainer
ENDIF
IF rs="n"
GOTO normal
ENDIF
GOTO ptr
trainer:
POKE &H70000,0
GOTO GO
normal:
POKE &H70000,1
GOTO GO
GO:
FOR I=&H7F500 TO &H7F500+272-1
READ A$
a=VAL("E"+A$)
POKE I,a
toto=toto+a
NEXT I
Jeux=&H7F504
IF toto<>19480
PRINT "Erreur de data 1....."
ENDIF
PRINT AT(12,15)," Inserez la diskette en D00: "
PRINT AT(12,16),"et appuyez sur le bouton gauche";
PRINT " de la souris"
```





Pour avoir de l'énergie infinie aux niveaux 1, 3, et 5, faites: POKE &13FE, ØPOKE &2055, Ø POKE &2633, ØPOKE &3EB6, Ø

Pour avoir de l'énergie infinie aux niveaux 2 et 4, faites: POKE &43E0, ØPOKE &5164, Ø POKE &5242, Ø

Pour avoir du temps infini, faites: POKE &22D9, Ø. Pour avoir des munitions infinies, faites: POKE &1BC3, Ø.

Pour changer de niveau en pressant RETURN, faites: POKE &8860, Ø.1.

- 10 REM Energie, munitions et temps infinis
20 REM Et passage au niveau suivant avec RETURN
30 REM Sur TOTAL RECALL (Disk)
40 REM Par Caroline & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &FFFF:FOR P=&A580 TO &A613

- 60 READ &A=VAL("&"+&S)
70 POKE P,&A:chk=chk+NEXT
80 IF chk<>222P THEN 90 ELSE GOTO 100
90 PRINT "Erreur dans les datas 1":END

- 100 MODE 1:PRINT"> Partie normale":PRINT
110 PRINT2 > Tout infini":PRINT:PRINT
120 INPUT"Choix ",chk:IF chk=2 OR chk=1 THEN 120
130 IF chk<>2 THEN 160
140 POKE &A5EA, Ø:POKE &A5EF, Ø:POKE &A5FD, Ø
150 POKE &A605, Ø:POKE &A60D, 1

- 160 MODE 1
170 PRINT"> Partie normale":PRINT
180 PRINT"> Protection ouverte)...
190 CALL &B18:CALL &A581
200 POKE &A6A6, Ø:POKE &A8A7, Ø:RUN="disc"
210 DATA 66,C5,Ø7,15,ØD,1E,ØD,2E,ØD,ØF,ØD,ØA,C9,2E
220 DATA 40,ØE,42,ØD,Ø3,A5,26,42,ØE,46,ØD,Ø3,A5,26
230 DATA 44,ØE,48,ØD,Ø3,A5,26,46,16,ØE,ØE,41,ØD,Ø5

- 240 DATA 45,26,48,16,ØE,ØE,43,ØD,Ø5,A5,26,44,16,ØF
250 DATA ØE,47,ØD,Ø5,A5,26,4C,16,1Ø,ØE,42,ØD,Ø5,A5
260 DATA 26,4E,16,1Ø,ØE,42,ØD,Ø5,A5,26,50,16,19,ØD
270 DATA 41,ØD,Ø5,A5,26,52,16,19,ØE,42,ØD,Ø3,A5,ØD
280 DATA ØD,A5,3E,4E,32,ØD,A5,3E,ØE,32,FE,4Ø,3E,3D
290 DATA 32,55,45,32,ØE,48,32,ØD,Ø9,47,32,ØD,4F,3E,ØD
300 DATA 32,33,49,32,42,52,3E,Ø1,3E,C3,42,32,64,51
310 DATA 3E,ØØ,32,ØØ,4C,C3,ØD,A5

0000 ØØØØ F748 (recherche et remplacement à faire 4 fois). Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 1, offset \$0C0, puis piste 3, secteur 1, offset \$198, puis piste 3, secteur 11, offset \$14E et enfin piste 3, secteur 11, offset \$1F2. Toujours pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 33C0 ØØØØ F748 5Ø19 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ F748 5Ø19 (recherche et remplacement à faire 2 fois). Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 5, offset \$BA puis à la piste 3, secteur 2Ø, offset \$14.

Dans la même série, recherchez les octets 5579 ØØØØ F748 6AØC et remplacez-les par 6Ø12 ØØØØ F748 6AØC. Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 9, offset \$F8. Et enfin pour en finir, recherchez les octets 5979 ØØØØ F748 6A12 et remplacez-les par 6Ø18 ØØØØ F748 6A12. Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 17, offset \$D8.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 0479 ØØØØ F748 par 0479 ØØØØ ØØØØ F748 (recherche et remplacement à faire 4 fois). Ou rendez-vous à la piste 1, secteur ØE et à la piste 2, secteur 4, offset \$194. Et une dernière fois pour avoir les munitions totalement infinies, recherchez les octets 0479 ØØØØ ØØØØ 1ØØ8 et remplacez-les par 0479 ØØØØ ØØØØ 1ØØ8. Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 5, offset \$9A.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 0479 ØØØØ ØØØØ F748 par 0479 ØØØØ ØØØØ F748 (recherche et remplacement à faire 4 fois). Ou rendez-vous à la piste 1, secteur ØE et à la piste 2, secteur 4, offset \$194. Et une dernière fois pour avoir les munitions totalement infinies, recherchez les octets 0479 ØØØØ ØØØØ 1ØØ8 et remplacez-les par 0479 ØØØØ ØØØØ 1ØØ8. Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 5, offset \$9A.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 0479 ØØØØ ØØØØ F748 par 0479 ØØØØ ØØØØ F748 (recherche et remplacement à faire 4 fois). Ou rendez-vous à la piste 1, secteur ØE et à la piste 2, secteur 4, offset \$194. Et une dernière fois pour avoir les munitions totalement infinies, recherchez les octets 0479 ØØØØ ØØØØ 1ØØ8 et remplacez-les par 0479 ØØØØ ØØØØ 1ØØ8. Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 5, offset \$9A.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 0479 ØØØØ ØØØØ F748 par 0479 ØØØØ ØØØØ F748 (recherche et remplacement à faire 4 fois). Ou rendez-vous à la piste 1, secteur ØE et à la piste 2, secteur 4, offset \$194. Et une dernière fois pour avoir les munitions totalement infinies, recherchez les octets 0479 ØØØØ ØØØØ 1ØØ8 et remplacez-les par 0479 ØØØØ ØØØØ 1ØØ8. Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 5, offset \$9A.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 0479 ØØØØ ØØØØ F748 par 0479 ØØØØ ØØØØ F748 (recherche et remplacement à faire 4 fois). Ou rendez-vous à la piste 1, secteur ØE et à la piste 2, secteur 4, offset \$194. Et une dernière fois pour avoir les munitions totalement infinies, recherchez les octets 0479 ØØØØ ØØØØ 1ØØ8 et remplacez-les par 0479 ØØØØ ØØØØ 1ØØ8. Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 5, offset \$9A.

TOTAL RECALL

Pour avoir de l'énergie infinie dans les tableaux en voiture, tapez pendant la présentation (celle où voit schwarzwauzet) JIMMY HENDRIX.

Pour avoir de l'énergie infinie dans les tableaux à plates-formes, tapez pendant la présentation (celle où on voit schwarzwauzet) LISTEN TO THE WHALES.

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets, 5379 ØØØØ 1ØØC 7ØØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 1ØØC 7ØØØ. Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 15, offset \$C4.

- 100 CALL &B18:CALL &A58F
110 DATA 66,C5,Ø7,15,ØD,1E,ØD,2E,ØD,ØF,ØD,ØA,C9,2E
120 DATA 40,ØE,42,ØD,Ø3,A5,26,42,ØE,46,ØD,Ø3,A5,26
130 DATA 44,ØE,48,ØD,Ø3,A5,26,46,16,ØE,ØE,41,ØD,Ø5
240 DATA 45,26,48,16,ØE,ØE,43,ØD,Ø5,A5,26,44,16,ØF
250 DATA ØE,47,ØD,Ø5,A5,26,4C,16,1Ø,ØE,42,ØD,Ø5,A5
260 DATA 26,4E,16,1Ø,ØE,42,ØD,Ø5,A5,26,50,16,19,ØD
270 DATA 41,ØD,Ø5,A5,26,52,16,19,ØE,42,ØD,Ø3,A5,ØD
280 DATA ØD,A5,3E,4E,32,ØD,A5,3E,ØE,32,FE,4Ø,3E,3D
290 DATA 32,55,45,32,ØE,48,32,ØD,Ø9,47,32,ØD,4F,3E,ØD
300 DATA 32,33,49,32,42,52,3E,Ø1,3E,C3,42,32,64,51
310 DATA 3E,ØØ,32,ØØ,4C,C3,ØD,A5

Pour avoir de l'énergie infinie dans les tableaux en voiture, tapez pendant la présentation (celle où voit schwarzwauzet) JIMMY HENDRIX.

Pour avoir de l'énergie infinie dans les tableaux à plates-formes, tapez pendant la présentation (celle où on voit schwarzwauzet) LISTEN TO THE WHALES.

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets, 5379 ØØØØ 1ØØC 7ØØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 1ØØC 7ØØØ. Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 15, offset \$C4.

Pour avoir des munitions infinies, recherchez les octets 5379 ØØØØ 1ØØ8 7A15 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 1ØØ8 7A15 (recherche et remplacement à faire 2 fois). Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 2Ø, offset \$E et à la piste 2, secteur 4, offset \$194. Et une dernière fois pour avoir les munitions totalement infinies, recherchez les octets 0479 ØØØØ ØØØØ 1ØØ8 et remplacez-les par 0479 ØØØØ ØØØØ 1ØØ8. Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 5, offset \$9A.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 0479 ØØØØ ØØØØ F748 par 0479 ØØØØ ØØØØ F748 (recherche et remplacement à faire 4 fois). Ou rendez-vous à la piste 1, secteur ØE et à la piste 2, secteur 4, offset \$194. Et une dernière fois pour avoir les munitions totalement infinies, recherchez les octets 0479 ØØØØ ØØØØ 1ØØ8 et remplacez-les par 0479 ØØØØ ØØØØ 1ØØ8. Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 5, offset \$9A.

THREE WEEKS IN PARADISE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 7A 2E 3D FE par 3A 7A 2E ØØ FE.

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &39CE, Ø.

- 100 CALL &B18:CALL &A58F
110 DATA 66,C5,Ø7,15,ØD,1E,ØD,2E,ØD,ØF,ØD,ØA,C9,2E
120 DATA 40,ØE,42,ØD,Ø3,A5,26,42,ØE,46,ØD,Ø3,A5,26
130 DATA 44,ØE,48,ØD,Ø3,A5,26,46,16,ØE,ØE,41,ØD,Ø5
240 DATA 45,26,48,16,ØE,ØE,43,ØD,Ø5,A5,26,44,16,ØF
250 DATA ØE,47,ØD,Ø5,A5,26,4C,16,1Ø,ØE,42,ØD,Ø5,A5
260 DATA 26,4E,16,1Ø,ØE,42,ØD,Ø5,A5,26,50,16,19,ØD
270 DATA 41,ØD,Ø5,A5,26,52,16,19,ØE,42,ØD,Ø3,A5,ØD
280 DATA ØD,A5,3E,4E,32,ØD,A5,3E,ØE,32,FE,4Ø,3E,3D
290 DATA 32,55,45,32,ØE,48,32,ØD,Ø9,47,32,ØD,4F,3E,ØD
300 DATA 32,33,49,32,42,52,3E,Ø1,3E,C3,42,32,64,51
310 DATA 3E,ØØ,32,ØØ,4C,C3,ØD,A5

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 0479 ØØØØ ØØØØ F748 par 0479 ØØØØ ØØØØ F748 (recherche et remplacement à faire 4 fois). Ou rendez-vous à la piste 1, secteur ØE et à la piste 2, secteur 4, offset \$194. Et une dernière fois pour avoir les munitions totalement infinies, recherchez les octets 0479 ØØØØ ØØØØ 1ØØ8 et remplacez-les par 0479 ØØØØ ØØØØ 1ØØ8. Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 5, offset \$9A.

TOP GUN

10 REM Vies infinies sur TOP GUN (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Caroline & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MODE 1:PRINT"Insérez l'original de la compil
50 PRINT"Face TOP GUN...":CALL &B18:ØENOUT"cn
60 MEMORY &3FF:ØCLOSEOUT"LOAD"music2.bin", &1ØØØ
70 LOAD"tc1.bin", &212Ø
80 FOR P=&A580 TO &A596:READ &A=VAL("&"+&S)
90 POKE P,&A:chk=chk+NEXT
100 IF chk<>278 THEN 110 ELSE CALL &A58Ø
110 PRINT"Erreur dans les datas 1":END
120 DATA 21,ØØ,1Ø,11,ØØ,Ø3,Ø1,2Ø,95,ED,ØØ,AF,32,31
130 DATA 7Ø,3E,Ø3,32,25,ØE,C3,ØB,ØD,Ø1,2Ø,95,ED,ØØ
140 DATA AF,32,31

10 REM avions infinis sur TOP GUN
20 REM version DISK - compil micro club 14
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&BØØØ TO &BØ37:READ &S
50 B=VAL("&"+&S):ØKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>6ØØ7 THEN PRINT"DATA ERROR 1":END
70 PRINT"INSÉREZ L'ORIGINAL EN TAPÉZ UNE TOUCHÉ"
80 CALL &BØØØ
90 CALL &BØØØ
100 DATA 21,2C,ØØ,ØE,Ø7,ØD,77,ØC,21,ØØ,Ø3,ØD,83
110 DATA ØD,ØD,7A,ØC,21,ØØ,Ø3,3E,57,AB,77,23,7C
120 DATA FE,ØØ,2Ø,FE,21,33,ØØ,11,57,71,Ø1,Ø5,ØØ
130 DATA ED,ØØ,CØ,ØD,54,Ø7,31,2E,53,42,46,3E
140 DATA Ø4,32,Ø7,31

100 CALL &B18:CALL &A58F
110 DATA 66,C5,Ø7,15,ØD,1E,ØD,2E,ØD,ØF,ØD,ØA,C9,2E
120 DATA 40,ØE,42,ØD,Ø3,A5,26,42,ØE,46,ØD,Ø3,A5,26
130 DATA 44,ØE,48,ØD,Ø3,A5,26,46,16,ØE,ØE,41,ØD,Ø5
240 DATA 45,26,48,16,ØE,ØE,43,ØD,Ø5,A5,26,44,16,ØF
250 DATA ØE,47,ØD,Ø5,A5,26,4C,16,1Ø,ØE,42,ØD,Ø5,A5
260 DATA 26,4E,16,1Ø,ØE,42,ØD,Ø5,A5,26,50,16,19,ØD
270 DATA 41,ØD,Ø5,A5,26,52,16,19,ØE,42,ØD,Ø3,A5,ØD
280 DATA ØD,A5,3E,4E,32,ØD,A5,3E,ØE,32,FE,4Ø,3E,3D
290 DATA 32,55,45,32,ØE,48,32,ØD,Ø9,47,32,ØD,4F,3E,ØD
300 DATA 32,33,49,32,42,52,3E,Ø1,3E,C3,42,32,64,51
310 DATA 3E,ØØ,32,ØØ,4C,C3,ØD,A5

100 CALL &B18:CALL &A58F
110 DATA 66,C5,Ø7,15,ØD,1E,ØD,2E,ØD,ØF,ØD,ØA,C9,2E
120 DATA 40,ØE,42,ØD,Ø3,A5,26,42,ØE,46,ØD,Ø3,A5,26
130 DATA 44,ØE,48,ØD,Ø3,A5,26,46,16,ØE,ØE,41,ØD,Ø5
240 DATA 45,26,48,16,ØE,ØE,43,ØD,Ø5,A5,26,44,16,ØF
250 DATA ØE,47,ØD,Ø5,A5,26,4C,16,1Ø,ØE,42,ØD,Ø5,A5
260 DATA 26,4E,16,1Ø,ØE,42,ØD,Ø5,A5,26,50,16,19,ØD
270 DATA 41,ØD,Ø5,A5,26,52,16,19,ØE,42,ØD,Ø3,A5,ØD
280 DATA ØD,A5,3E,4E,32,ØD,A5,3E,ØE,32,FE,4Ø,3E,3D
290 DATA 32,55,45,32,ØE,48,32,ØD,Ø9,47,32,ØD,4F,3E,ØD
300 DATA 32,33,49,32,42,52,3E,Ø1,3E,C3,42,32,64,51
310 DATA 3E,ØØ,32,ØØ,4C,C3,ØD,A5

TOYOTA CELICA GT RALLY

Après avoir été victime d'un accident ou d'une sortie de route, appuyez sur la touche 'Help' au moment où la voiture commence à se replacer sur la route. Ceci installe la page d'options, que vous pouvez ainsi répartir sans avoir été pénalisé de 20 secondes. Pour les plus paresseux, appuyez sur 'C' à n'importe quel moment de la course et la voiture s'arrêtera comme si elle avait franchi la ligne d'arrivée. Il est donc facile d'être premier au classement.

Pour supprimer les pénalités, faites: POKE &6DDD, &CØ.

- 100 CALL &B18:CALL &A58F
110 DATA 66,C5,Ø7,15,ØD,1E,ØD,2E,ØD,ØF,ØD,ØA,C9,2E
120 DATA 40,ØE,42,ØD,Ø3,A5,26,42,ØE,46,ØD,Ø3,A5,26
130 DATA 44,ØE,48,ØD,Ø3,A5,26,46,16,ØE,ØE,41,ØD,Ø5
240 DATA 45,26,48,16,ØE,ØE,43,ØD,Ø5,A5,26,44,16,ØF
250 DATA ØE,47,ØD,Ø5,A5,26,4C,16,1Ø,ØE,42,ØD,Ø5,A5
260 DATA 26,4E,16,1Ø,ØE,42,ØD,Ø5,A5,26,50,16,19,ØD
270 DATA 41,ØD,Ø5,A5,26,52,16,19,ØE,42,ØD,Ø3,A5,ØD
280 DATA ØD,A5,3E,4E,32,ØD,A5,3E,ØE,32,FE,4Ø,3E,3D
290 DATA 32,55,45,32,ØE,48,32,ØD,Ø9,47,32,ØD,4F,3E,ØD
300 DATA 32,33,49,32,42,52,3E,Ø1,3E,C3,42,32,64,51
310 DATA 3E,ØØ,32,ØØ,4C,C3,ØD,A5

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 0479 ØØØØ ØØØØ F748 par 0479 ØØØØ ØØØØ F748 (recherche et remplacement à faire 4 fois). Ou rendez-vous à la piste 1, secteur ØE et à la piste 2, secteur 4, offset \$194. Et une dernière fois pour avoir les munitions totalement infinies, recherchez les octets 0479 ØØØØ ØØØØ 1ØØ8 et remplacez-les par 0479 ØØØØ ØØØØ 1ØØ8. Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 5, offset \$9A.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 0479 ØØØØ ØØØØ F748 par 0479 ØØØØ ØØØØ F748 (recherche et remplacement à faire 4 fois). Ou rendez-vous à la piste 1, secteur ØE et à la piste 2, secteur 4, offset \$194. Et une dernière fois pour avoir les munitions totalement infinies, recherchez les octets 0479 ØØØØ ØØØØ 1ØØ8 et remplacez-les par 0479 ØØØØ ØØØØ 1ØØ8. Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 5, offset \$9A.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 0479 ØØØØ ØØØØ F748 par 0479 ØØØØ ØØØØ F748 (recherche et remplacement à faire 4 fois). Ou rendez-vous à la piste 1, secteur ØE et à la piste 2, secteur 4, offset \$194. Et une dernière fois pour avoir les munitions totalement infinies, recherchez les octets 0479 ØØØØ ØØØØ 1ØØ8 et remplacez-les par 0479 ØØØØ ØØØØ 1ØØ8. Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 5, offset \$9A.

TOP GUN

10 REM Vies infinies sur TOP GUN (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Caroline & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MODE 1:PRINT"Insérez l'original de la compil
50 PRINT"Face TOP GUN...":CALL &B18:ØENOUT"cn
60 MEMORY &3FF:ØCLOSEOUT"LOAD"music2.bin", &1ØØØ
70 LOAD"tc1.bin", &212Ø
80 FOR P=&A580 TO &A596:READ &A=VAL("&"+&S)
90 POKE P,&A:chk=chk+NEXT
100 IF chk<>278 THEN 110 ELSE CALL &A58Ø
110 PRINT"Erreur dans les datas 1":END
120 DATA 21,ØØ,1Ø,11,ØØ,Ø3,Ø1,2Ø,95,ED,ØØ,AF,32,31
130 DATA 7Ø,3E,Ø3,32,25,ØE,C3,ØB,ØD,Ø1,2Ø,95,ED,ØØ
140 DATA AF,32,31

10 REM avions infinis sur TOP GUN
20 REM version DISK - compil micro club 14
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&BØØØ TO &BØ37:READ &S
50 B=VAL("&"+&S):ØKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>6ØØ7 THEN PRINT"DATA ERROR 1":END
70 PRINT"INSÉREZ L'ORIGINAL EN TAPÉZ UNE TOUCHÉ"
80 CALL &BØØØ
90 CALL &BØØØ
100 DATA 21,2C,ØØ,ØE,Ø7,ØD,77,ØC,21,ØØ,Ø3,ØD,83
110 DATA ØD,ØD,7A,ØC,21,ØØ,Ø3,3E,57,AB,77,23,7C
120 DATA FE,ØØ,2Ø,FE,21,33,ØØ,11,57,71,Ø1,Ø5,ØØ
130 DATA ED,ØØ,CØ,ØD,54,Ø7,31,2E,53,42,46,3E
140 DATA Ø4,32,Ø7,31

100 CALL &B18:CALL &A58F
110 DATA 66,C5,Ø7,15,ØD,1E,ØD,2E,ØD,ØF,ØD,ØA,C9,2E
120 DATA 40,ØE,42,ØD,Ø3,A5,26,42,ØE,46,ØD,Ø3,A5,26
130 DATA 44,ØE,48,ØD,Ø3,A5,26,46,16,ØE,ØE,41,ØD,Ø5
240 DATA 45,26,48,16,ØE,ØE,43,ØD,Ø5,A5,26,44,16,ØF
250 DATA ØE,47,ØD,Ø5,A5,26,4C,16,1Ø,ØE,42,ØD,Ø5,A5
260 DATA 26,4E,16,1Ø,ØE,42,ØD,Ø5,A5,26,50,16,19,ØD
270 DATA 41,ØD,Ø5,A5,26,52,16,19,ØE,42,ØD,Ø3,A5,ØD
280 DATA ØD,A5,3E,4E,32,ØD,A5,3E,ØE,32,FE,4Ø,3E,3D
290 DATA 32,55,45,32,ØE,48,32,ØD,Ø9,47,32,ØD,4F,3E,ØD
300 DATA 32,33,49,32,42,52,3E,Ø1,3E,C3,42,32,64,51
310 DATA 3E,ØØ,32,ØØ,4C,C3,ØD,A5

100 CALL &B18:CALL &A58F
110 DATA 66,C5,Ø7,15,ØD,1E,ØD,2E,ØD,ØF,ØD,ØA,C9,2E
120 DATA 40,ØE,42,ØD,Ø3,A5,26,42,ØE,46,ØD,Ø3,A5,26
130 DATA 44,ØE,48,ØD,Ø3,A5,26,46,16,ØE,ØE,41,ØD,Ø5
240 DATA 45,26,48,16,ØE,ØE,43,ØD,Ø5,A5,26,44,16,ØF
250 DATA ØE,47,ØD,Ø5,A5,26,4C,16,1Ø,ØE,42,ØD,Ø5,A5
260 DATA 26,4E,16,1Ø,ØE,42,ØD,Ø5,A5,26,50,16,19,ØD
270 DATA 41,ØD,Ø5,A5,26,52,16,19,ØE,42,ØD,Ø3,A5,ØD
280 DATA ØD,A5,3E,4E,32,ØD,A5,3E,ØE,32,FE,4Ø,3E,3D
290 DATA 32,55,45,32,ØE,48,32,ØD,Ø9,47,32,ØD,4F,3E,ØD
300 DATA 32,33,49,32,42,52,3E,Ø1,3E,C3,42,32,64,51
310 DATA 3E,ØØ,32,ØØ,4C,C3,ØD,A5

100 CALL &B18:CALL &A58F
110 DATA 66,C5,Ø7,15,ØD,1E,ØD,2E,ØD,ØF,ØD,ØA,C9,2E
120 DATA 40,ØE,42,ØD,Ø3,A5,26,42,ØE,46,ØD,Ø3,A5,26
130 DATA 44,ØE,48,ØD,Ø3,A5,26,46,16,ØE,ØE,41,ØD,Ø5
240 DATA 45,26,48,16,ØE,ØE,43,ØD,Ø5,A5,26,44,16,ØF
250 DATA ØE,47,ØD,Ø5,A5,26,4C,16,1Ø,ØE,42,ØD,Ø5,A5
260 DATA 26,4E,16,1Ø,ØE,42,ØD,Ø5,A5,26,50,16,19,ØD
270 DATA 41,ØD,Ø5,A5,26,52,16,19,ØE,42,ØD,Ø3,A5,ØD
280 DATA ØD,A5,3E,4E,32,ØD,A5,3E,ØE,32,FE,4Ø,3E,3D
290 DATA 32,55,45,32,ØE,48,32,ØD,Ø9,47,32,ØD,4F,3E,ØD
300 DATA 32,33,49,32,42,52,3E,Ø1,3E,C3,42,32,64,51
310 DATA 3E,ØØ,32,ØØ,4C,C3,ØD,A5

100 CALL &B18:CALL &A58F
110 DATA 66,C5,Ø7,15,ØD,1E,ØD,2E,ØD,ØF,ØD,ØA,C9,2E
120 DATA 40,ØE,42,ØD,Ø3,A5,26,42,ØE,46,ØD,Ø3,A5,26
130 DATA 44,ØE,48,ØD,Ø3,A5,26,46,16,ØE,ØE,41,ØD,Ø5
240 DATA 45,26,48,16,ØE,ØE,43,ØD,Ø5,A5,26,44,16,ØF
250 DATA ØE,47,ØD,Ø5,A5,26,4C,16,1Ø,ØE,42,ØD,Ø5,A5
260 DATA 26,4E,16,1Ø,ØE,42,ØD,Ø5,A5,26,50,16,19,ØD
270 DATA 41,ØD,Ø5,A5,26,52,16,19,ØE,42,ØD,Ø3,A5,ØD
280 DATA ØD,A5,3E,4E,32,ØD,A5,3E,ØE,32,FE,4Ø,3E,3D
290 DATA 32,55,45,32,ØE,48,32,ØD,Ø9,47,32,ØD,4F,3E,ØD
300 DATA 32,33,49,32,42,52,3E,Ø1,3E,C3,42,32,64,51
310 DATA 3E,ØØ,32,ØØ,4C,C3,ØD,A5

100 CALL &B18:CALL &A58F
110 DATA 66,C5,Ø7,15,ØD,1E,ØD,2E,ØD,ØF,ØD,ØA,C9,2E
120 DATA 40,ØE,42,ØD,Ø3,A5,26,42,ØE,46,ØD,Ø3,A5,26
130 DATA 44,ØE,48,ØD,Ø3,A5,26,46,16,ØE,ØE,41,ØD,Ø5
240 DATA 45,26,48,16,ØE,ØE,43,ØD,Ø5,A5,26,44,16,ØF
250 DATA ØE,47,ØD,Ø5,A5,26,4C,16,1Ø,ØE,42,ØD,Ø5,A5
260 DATA 26,4E,16,1Ø,ØE,42,ØD,Ø5,A5,26,50,16,19,ØD
270 DATA 41,ØD,Ø5,A5,26,52,16,19,ØE,42,ØD,Ø3,A5,ØD
280 DATA ØD,A5,3E,4E,32,ØD,A5,3E,ØE,32,FE,4Ø,3E,3D
290 DATA 32,55,45,32,ØE,48,32,ØD,Ø9,47,32,ØD,4F,3E,ØD
300 DATA 32,33,49,32,42,52,3E,Ø1,3E,C3,42,32,64,51
310 DATA 3E,ØØ,32,ØØ,4C,C3,ØD,A5

TOYOTA CELICA GT RALLY

Après avoir été victime d'un accident ou d'une sortie de route, appuyez sur la touche 'Help' au moment où la voiture commence à se replacer sur la route. Ceci installe la page d'options, que vous pouvez ainsi répartir sans avoir été pénalisé de 20 secondes. Pour les plus paresseux, appuyez sur 'C' à n'importe quel moment de la course et la voiture s'arrêtera comme si elle avait franchi la ligne d'arrivée. Il est donc facile d'être premier au classement.

Pour supprimer les pénalités, faites: POKE &6DDD, &CØ.

- 100 CALL &B18:CALL &A58F
110 DATA 66,C5,Ø7,15,ØD,1E,ØD,2E,ØD,ØF,ØD,ØA,C9,2E
120 DATA 40,ØE,42,ØD,Ø3,A5,26,42,ØE,46,ØD,Ø3,A5,26
130 DATA 44,ØE,48,ØD,Ø3,A5,26,46,16,ØE,ØE,41,ØD,Ø5
240 DATA 45,26,48,16,ØE,ØE,43,ØD,Ø5,A5,26,44,16,ØF
250 DATA

## TURN-IT

Pour avoir des 'hiles' infinis, recherchez dans le fichier 'AUTO.ATURNIT.PRG', les octets 5379 0000 69EC 6100 et remplacez-les par 6004 0000 69EC 6100. Ou rendez-vous à l'offset \$6D4A.

ST

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le même fichier les octets 5379 0000 69E4 6A2A et remplacez-les par 6004 0000 69E4 6A2A. Ou rendez-vous à l'offset \$6FAA.

Les deux premiers codes sont :

L'AMANDE' et L'APRICOT

AMIGA

## TITAN

10 REM Vies infinies sur TITAN version Disk  
20 REM Pour le cheat, Les A d'or'  
30 REM Faites CTRL-SHIFT-ESC pour changer de level  
40 REM (C) Joystick Hedio par Patrice Maubert  
50 MEMORY &FFFE:MODE 1:POKE &8A4,6:POKE &8B6,1  
60 FOR N=0 TO 15:READ AS:N:VAL("E"+\$)  
70 SUM=SUM+A:POKE N:A:NEXT:POKE &878,&FF  
80 FOR N=0 TO 15:READ AS:INK N:VAL("E"+\$):NEXT  
90 IF SUM<>12464 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATES":END  
100 PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE A DU DISK."  
110 MEMORY &B000:0:OUT &B000,1:OUT &B000,0:CALL &5060

CPC

120 DATA 01,09,35,46,32,06,32,DA,C6,21,00,02,16,20,D5  
130 DATA 01,09,35,46,32,06,32,DA,C6,21,00,02,16,20,D5  
140 DATA CD,7F,A5,D1,01,00,10,09,14,7A,FE,26,20,F1,21,00  
150 DATA CD,7F,A5,D1,01,00,10,09,14,7A,FE,26,20,F1,21,00  
160 DATA 09,03,01,00,05,ED,B0,21,00,00,16,27,CD,7F,A5,F3  
170 DATA 21,5D,A5,11,40,00,01,40,00,05,ED,B0,C5,21,00,03  
180 DATA 21,5D,A5,11,40,00,01,40,00,05,ED,B0,C5,21,00,03  
190 DATA 21,07,2B,22,83,15,21,00,C3,22,1A,1A,C3,00,10,1E  
200 DATA 00,0E,C1,F5,CD,66,C6,E1,C5,00,00,00,00,00,00,00  
210 DATA 00,1A,0D,14,0E,02,01,18,0C,0F,05,03,13,09,10,19

Pour la version cassette uniquement.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &1A19,0:POKE &1A1A,&C3.

Pour changer de level avec CTRL SHIFT ESC :

POKE &1583,&C7:POKE &1584,&1B

Pour avoir des vies infinies, éditez le fichier 'MAIN' avec un éditeur de secteur, et recherchez les octets 53 6E FF EC 4A 6E FF EC et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4A 6E FF EC. Ou rendez-vous à l'offset \$1558.

PC

## TURRICAN II

Pour avoir des vies infinies, appuyez sur la touche 'Help' pour accéder au menu des multiples et appuyez sur '1', '1', '4', '2' et 2 fois la touche 'Esc'.

AMIGA

Prenez une partie afin d'obtenir plus de 1500 points, tapez 'WINPON' lorsque l'on vous demandera votre nom, appuyez sur la touche 'Return', l'ordinateur vous confirmera l'activation du cheat mode en faisant clignoter le bordier. Recommencez une partie et appuyez sur la touche 'Control' et vous changerez de niveau très facilement.

Pour avoir des vies, des lames de feu et du temps infinis, remplacez les octets 3D DD 77 00 FE FF C0 par 00 DD 77 00 FE FF C0 (5 fois sur la face A et 6 fois sur la face B).

Pour avoir des vies, des lames de feu et du temps infinis, faites:

Monde 1 - Niveau 1 : POKE &9B98,0  
Monde 1 - Niveau 2 : POKE &C741,0  
Monde 2 - Niveau 1 : POKE &3D18,0  
Monde 3 - Niveau 1 : POKE &8832,0  
Monde 3 - Niveau 2 : POKE &215F,0  
Monde 3 - Niveau 3 : POKE &3694,0  
Monde 3 - Niveau 4 : POKE &362D,0  
Monde 4 - Niveau 1 : POKE &394D,0  
Monde 4 - Niveau 2 : POKE &3985,0  
Monde 5 - Niveau 1 : POKE &3D3B,0  
Monde 5 - Niveau 2 : POKE &3D8D,0

CPC

## TORVAK THE WARRIOR

TORVAK The Warrior trainer: JOYSTICK (C) 1990  
DATA 536247,"TORVAK the Warrior"  
DATA 1,"vies illimitées"  
sum:  
DATA 01,0,82000,10,1,4a,53,\*

AMIGA

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$417, offset \$18, l'octet 4A à la place 53

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$417, offset \$18, l'octet \$4a à la place de \$53

Tapez 'CHEAT' à la place de votre nom dans les high-scores. Pressez le bouton de tir de votre joystick sans le relâcher puis pressez le numéro du tableau désiré.

ST

## TEAM SUZUKI

Moto indéstructible pour TEAM SUZUKI  
par Antonio Simoes à taper en GFA Basic 3.XX  
FOR 1\$=0 TO 242 STEP 2  
READ \$#  
DPOKE adr+1,\$,VAL("E"+\$)  
sum=sum+VAL("E"+\$)  
NEXT \$#  
IF sum<>614A4A9F9  
PRINT "Erreur dans les dates"  
END  
ENDIF  
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce loader"  
-INP(2)

BSAVE "A:\SUZUKI.PRG",adr\$,242  
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"  
DATA 601A,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000  
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000  
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFCC,0000,0002,4879  
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFCC,0000,0006,3F3C,0001  
DATA 3F3C,0000,3F3C,0000,3F3C,0001,3F3C,0000,42A7,2F3C  
DATA 0000,00A8,3F3C,0008,4E4E,DFCC,0000,0014,23FC,0006  
DATA FF8,0000,0118,23FC,33FC,05EC,0006,FF8,23FC,0007  
DATA 001A,0006,FFFC,23FC,23FC,4268,0000,05EC,23FC,0064  
DATA 000A,0000,05F9,23FC,1BD4,23FC,0000,05FC,23FC,4E71  
DATA 6000,0000,05F8,23FC,0084,1ED8,0000,05FC,1B45,496E  
DATA 7382,7465,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064  
DATA 6520,5445,414D,2053,555A,554B,4900,0000,0002,1B28  
DATA 1600,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

Quand vous trouvez au menu des options, tapez au clavier 'RACE' ou 'RQCE' selon les claviers en laissant la touche SHIFT enfoncee. Vous serez ainsi premier de chaque course en appuyant sur la touche ESC durant celle-ci.

## AMIGA TECHNO COP

BLOCK EDITOR V1.0  
TECHNO COP Trainer (c) Joystick 1990  
DATA 1187923,"Technocop".1,"les vies illimitées"  
sum:  
DATA 2,0,90000,14,4,cf,19,02,b2,c6,19,02,b2,b,0  
DATA 90000,6c,1,4a,53,\*

BLOCK EDITOR V1.0  
TECHNO COP JOYSTICK (C) 1991  
DATA 415323,"TECHNO COP".1,"les vies illimitées"  
sum:  
DATA 0001,0,00065400,001BC,0001,4a,53,\*

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et remplacez au bloc 1159, 108ème octet le chiffre 53 par 4a. Il faudra recalculer le checksum.

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block \$32a, offset \$01BC mettre l'octet 4a à la place de 55

FICHIER EDITEUR V1.1

par Antonio Simoes en GFA 3.XX  
'Hiles et temps infini à TURKIT'  
DATA "TURKIT","A:AUTO.ATURNIT.PRG"  
DATA "Hiles infinis",&HGD4A,&E53790000,&HG0040000  
DATA "Temps infini",&H6FFA,&E53790000,&HG0040000  
DATA "FIN"

ST

## TIME MACHINE

10 REM Vies infinies sur TIME MACHINE (Disk)  
20 REM Par Carline & Nicolas - (C) JOYSTICK  
30 MEMORY &A500:FOR p=&A580 TO &A500  
40 READ \$:a=VAL("E"+\$)

50 POKE p:atch=c&k&a:NEXT:MODE 1  
60 IF c<>4380 THEN 70 ELSE GOTO 80  
70 PRINT"Erreur dans les dates !":END  
80 POKE &A8A,6:POKE &8B6,1:POKE &878,&FF  
90 PRINT"inserez l'original de TIME MACHINE..."  
100 CALL &B16:FOR l=0 TO 3:INK l,0:NEXT:CALL &A587  
110 DATA AF,5F,0E,C1,C3,66,C6,0E,07,CD,0F,B9,21,00  
120 DATA C0,E5,D1,01,00,20,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32  
130 DATA 6A,C6,32,DA,C6,21,00,40,16,06,85,D5,CD,80  
140 DATA A5,D1,E1,01,00,10,09,14,7A,FE,09,20,EF,21  
150 DATA 00,40,11,88,00,01,00,0E,ED,B0,11,00,00,06  
160 DATA 2D,ED,80,11,00,99,06,0E,ED,B0,21,40,00,16  
170 DATA 01,E5,D5,CD,AF,D1,E1,01,00,10,09,14,7A  
180 DATA FE,0E,20,EF,21,3F,78,11,87,8B,01,00,78,80  
190 DATA 88,21,00,00,11,00,03,0E,20,ED,B0,21,00,9B  
200 DATA 06,0E,ED,B0,AF,32,3F,7F,01,7E,FA,ED,79,C3  
210 DATA 10,87

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &7335,0.

'Vies infinies à TIME MACHINE  
par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX

INLNE adr\$,512  
FOR 1\$=0 TO 238 STEP 2  
READ \$#  
DPOKE adr+1,\$,VAL("E"+\$)  
sum=sum+VAL("E"+\$)  
NEXT \$#  
IF sum<>614A4A9F9  
PRINT "Erreur dans les dates"  
END  
ENDIF  
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"  
-INP(2)

ST

BSAVE "A:TIME.PRG",adr\$,238  
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"  
DATA 601A,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000  
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000  
DATA 3F3C,0007,4E41,548F,487A,0000,3F3C,0026,4E4E,5CBF  
DATA 2F3C,0000,0001,2F3C,0001,0000,4267,42A7,2F3C,0000  
DATA 00A2,3F3C,0006,4E4E,4FFC,0014,21FC,0006,5000,0432  
DATA 33FC,4AFC,0000,00EC,21FC,0000,012C,0010,207C,0000  
DATA 0070,227C,0000,012C,7E15,22D8,51CF,FFFC,6000,0034  
DATA 2A78,0432,3B7C,0138,006E,4ED5,31FC,0144,0866,48F9  
DATA 0000,0080,21CF,6100,EA8A,1666,48F9,0000,31FC  
DATA 6002,1C7C,41EB,FFFC,4F75,1B45,496E,7382,7465,7A20  
DATA 6521,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6973,7175,6574  
DATA 3400,3400,3400,3400,3400,3400,3400,3400,3400,3400

1°) Pour combattre le 1er rhinocéros, il vaut mieux utiliser son baton soit le sabre.  
 2°) Pour combattre le 2ème rhinocéros (l'endroit où il y a les trous) il faut utiliser les boomerangs.  
 3°) Pour battre le véhicule ennemi qui a une tête, il faut se mettre à côté de sa tête et tirer de façon continue. Vous perdrez un peu de vie. Ensuite une fois qu'il sera battu vous changerez de niveau.  
 4°) Pour combattre Shredder il faut d'abord trouver les "shurikens" qui se trouvent dans les égouts. Ensuite les utiliser contre lui.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets : 18 3D 32 9E 86 06 par 18 00 32 7E 86 00.  
 Pour avoir du temps infini, remplacez les octets : 62 3D 32 8B 86 6F par 62 00 32 8B 86 6F.  
 Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 7E 86 77 par 3A 7E 86 00.  
 Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 7E 86 D6 02 par 7E 86 D6 00 et les octets 3D 32 7E 86 par 00 32 7E 86.  
 Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &75BC,0.  
 Pour avoir du temps infini, faites POKE &6275,0.  
 Pour avoir des vies infinies, faites POKE &EFB8,0.  
 Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &62AE,0 et POKE &75BC,0.

Pour avoir autant de pizzas, de shurikens, de boomerangs et de missiles que l'on veut dans les égouts ou dans les maisons, il suffit d'y entrer, de prendre l'objet, de sortir et d'entrer à nouveau. L'objet sera à nouveau là. Ceci n'est pas valable pour les cordes, sauf après avoir utilisé celle que l'on portait.  
 Délivrer Splinter ou Hamato Yoshi.  
 - Allez dans les maisons pour prendre vos armes. Rassurez-vous il n'y a qu'une seule impasse.  
 - Retournez dans la dernière maison que vous rencontrerez passez-là et délivrez Splinter.  
 4ème mission:  
 - Ici, trouvez une grande maison. Puis allez dans la bouche d'égout à côté du grillage.  
 - Vous devez arriver à une porte verte et ouverte!  
 - Retournez dedans et détruisez l'énorme squelette.  
 5ème mission:  
 - Retournez dans la dernière bouche d'égout que vous rencontrerez (ou l'avant dernière).  
 - Allez dans la troisième bouche d'égout à gauche tout au bout un carré noir dont les côtés sont rouge avec un pied barré.  
 - Foncez dedans, vous vous retrouverez face au technodrome et détruisez son oeil.  
 6ème mission:  
 - Détruisez Shredder.  
 - Vous vous trouvez dans le technodrome. Trouvez les portes ouvertes.

' Energie infinie pour les 4 personnages de  
 ' TEENAGE MUTANT HERO TURTLES  
 ' par ANTONIO SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX  
 INCLINE adr%,312  
 FOR I%=0 TO 329 STEP 2  
 READ a\$  
 DPOKE adr%+i%,VAL("EH"+a\$)  
 sum=sum+VAL("EH"+a\$)  
 NEXT i%  
 IF sum<>5H27A099  
 PRINT "Erreur dans les datas"  
 END  
 ENDIF  
 PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"  
 -INP(2)  
 BSAVE "A:\VORTUES.PRG",adr%,329  
 PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"  
 DATA 601A,0000,0126,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000  
 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,4879,0000,00FC,3F3C,0009,4541  
 DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0009,4879  
 DATA 0000,0030,3F3C,0026,ABAE,DFFC,0000,0006,203C,0000  
 DATA 02F4,223C,0000,0005,207C,0005,0000,6100,0020,6588  
 DATA E189,D281,D1C1,7201,6100,0012,23FC,0000,0002,0005  
 DATA 08FA,4EF9,0005,0000,48E7,7CE0,2600,2801,70FF,2003  
 DATA 80FC,000A,4840,7200,3200,5241,4840,0280,0000,00FF  
 DATA 2A00,740B,9481,8082,6082,2404,6100,001C,6510,D682  
 DATA 9882,E18A,E38A,D1C2,4A84,60C0,7000,4C0F,073E,4A80  
 DATA 4875,48E7,6080,3F02,42E7,3F00,3F01,42E7,42A7,2F08  
 DATA 3F3C,0008,ABAE,4FEF,0014,4A80,4C0F,0106,4875,23FC  
 DATA 33FC,0077,0002,72C6,33FC,6004,0002,7528,23FC,33FC  
 DATA 007F,0002,4ABE,33FC,DF79,0002,A50E,4EF9,0001,F08C  
 DATA 1845,49E6,7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574  
 DATA 7465,2064,6573,2054,4F52,5455,5455,204E,494E,4A41  
 DATA 0007,0000,0002,1E36,0000,0000,0000,0000,0000,0000

Pour avoir de l'énergie infinie, lorsque l'on vous demande le code pour la mission tapez à la place '8859', on vous redemande le code, tapez '1506' et enfin tapez le vrai code. Pendant le jeu appuyez sur la touche 'Help' et l'énergie remonte même si la tortue est morte!  
 L'introduction des codes, écrivez 8859 et 1506 puis appuyez ensuite le véritable code pour avoir les vies infinies.  
 1ère mission:  
 Délivrer April O'Neil des mains de Bebop et Rocksteady.  
 - Allez dans la troisième bouche d'égout et détruisez Rocksteady. Suivez Bebop.  
 - Allez dans la bouche d'égout dans le chemin étroit.  
 2ème mission:  
 - Allez dans la maison. Détruisez Bebop.  
 Désamorcer les bombes.  
 - Allez dans la porte ouverte. Passez la maison.  
 - Allez sur la flèche.  
 - Allez tout droit jusqu'à ce que vous rencontriez une bombe puis, montez, il vous sera facile de trouver les bombes. Foncez dans les bombes pour les désamorcer.  
 3ème mission:  
 - Vous vous trouvez dans le technodrome. Trouvez les portes ouvertes.

' Remet l'énergie à fond  
 ' sur la sauvegarde de TARGHAN  
 ' par Christophe PARIS à taper en GFA 3.0  
 larg=6429  
**AMIGA**  
 DIM oct(1 larg)  
 READ "df0:p.var",V:oct(1)  
 DPOKE "df0:p.var",#H64  
 BSAVE "df0:p.var",V:oct(1),larg

10 REM Immortalité sur TARGHAN (Disk)  
 20 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK  
 30 MEMORY &3EFF:MODE 1  
 40 PRINT"Insérez l'original de TARGHAN..."  
 50 CALL &B018:LOAD"targhan",&B040  
 60 POKE &B494,&CD:POKE &B496,&3F  
 70 FOR D=&3F00 TO &3F25:READ a\$:aVAL("E"+a\$)  
 80 POKE D,a:cb-cb+HEXT  
 90 IF cb<>sd5f THEN 100 ELSE CALL &3F1A  
 100 PRINT"Erreur dans les datas 1":END  
 110 DATA C7,21,12,3F,11,40,00,D5,01,08,00,ED,B0,81  
 120 DATA 22,89,06,C9,3E,01,32,31,22,C3,FE,05,21,40  
 130 DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,B0,C9,00,00,00,00

Pour être immortel, faites POKE &0831,0.  
**CPC**  
 ' Energie illimitée pour TARGHAN  
 ' PAR FERNANTIN PATRICK en GFA Basic  
 Open "U",#0,"P.VAR"  
 Seek #0,4H1B01  
 Out #0,0  
 Close #0  
**ST**

Lorsque vous avez sauvegardé, pour redonner l'énergie maximale à votre héros, éditer la sauvegarde avec un éditeur de secteur (ex: PCTOOLS) (fichier P.VAR disk 2), aller au secteur 12 de la sauvegarde et changer en Hexadécimal :  
 Déplacement 266 remplacer ce qu'il y a par 00 et déplacement 272 remplacer ce qu'il y a par 00.  
**PC**

**TURBO CHOPPER**  
**CPC**  
 Pour changer de tableau: CTRL + ESC  
 Pour changer le fond de couleur: CTRL + SMALL ENTER.  
 Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 3A 5E 8F 3D 32 et remplacez les par 3A 5E 8F 00 32.  
 Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 5E 8F 3D 32 par 3A 5E 8F 00 32.

Pour être invulnérable, appuyez en même temps sur toute la rangée des lettres du milieu. Vous devez apercevoir sur le bas de l'écran 'ON' ou 'OFF' un court instant. 'ON' activera l'invulnérabilité et 'OFF' la désactivera. Vous n'êtes cependant pas invulnérable aux algues et aux pièges qui vous détraquent d'un coup!  
**PC**

Pour choisir votre tableau de départ, recherchez dans le fichier "TMNTCGA.EXE" ou "TMNTCGA.EXE", les 2 chaînes 31 2E 4C 45 56 puis 3X 2E 4C 45 56. X représente le niveau de départ (1 à 6).  
**PC**

Pour avoir de l'énergie infinie, lorsque l'on vous demande le code de la mission, taper à la place : 8859. On vous redemande le code, tapez 1506 et enfin tapez le vrai code. Pendant le jeu appuyez sur la touche 'Help' pour activer le cheat mode.  
**AMIGA**  
 Appuyez sur une lettre quelconque autant de fois que vous le pouvez, vous commencerez alors la partie avec six lignes au lieu d'une seule.

- Quand vous vous trouvez face à Shredder, détruisez-le. Voici quelques techniques pour se débarrasser des monstres de fin de niveaux:  
 RockSteady:  
 Allez loin devant ou derrière lui et quand il s'approche de vous, attaquez plusieurs fois jusqu'à ce que mort s'en suive.  
 Bebop:  
 Faites semblant de vouloir sauter très haut et quand il retombe, attaquez-le.  
 Tronconeuseman:  
 Allez loin devant ou derrière lui et quand il s'approche de vous, attaquez plusieurs fois jusqu'à ce que mort s'en suive.  
 Ennemi de Splinter:  
 Utilisez les étoiles.  
 Squelette:  
 Lancez un boomerang dans son oeil et évitez ses boules de feu.  
 Technodrome:  
 Attendez qu'il soit à l'arrêt, et attaquez.  
 Shredder:  
 Lancez un boomerang et évitez ses anneaux (bleus), allez sur la plate-forme la plus basse.

- Vous devez venir à une porte verte et ouverte!  
 - Retournez dedans et détruisez l'énorme squelette.  
 5ème mission:  
 - Retournez dans la dernière bouche d'égout que vous rencontrerez (ou l'avant dernière).  
 - Allez dans la troisième bouche d'égout à gauche tout au bout un carré noir dont les côtés sont rouge avec un pied barré.  
 - Foncez dedans, vous vous retrouverez face au technodrome et détruisez son oeil.  
 6ème mission:  
 - Détruisez Shredder.  
 - Vous vous trouvez dans le technodrome. Trouvez les portes ouvertes.

Pour avoir de l'énergie infinie, lorsque l'on vous demande le code pour la mission tapez à la place '8859', on vous redemande le code, tapez '1506' et enfin tapez le vrai code. Pendant le jeu appuyez sur la touche 'Help' et l'énergie remonte même si la tortue est morte!  
 L'introduction des codes, écrivez 8859 et 1506 puis appuyez ensuite le véritable code pour avoir les vies infinies.  
 1ère mission:  
 Délivrer April O'Neil des mains de Bebop et Rocksteady.  
 - Allez dans la troisième bouche d'égout et détruisez Rocksteady. Suivez Bebop.  
 - Allez dans la bouche d'égout dans le chemin étroit.  
 2ème mission:  
 - Allez dans la maison. Détruisez Bebop.  
 Désamorcer les bombes.  
 - Allez dans la porte ouverte. Passez la maison.  
 - Allez sur la flèche.  
 - Allez tout droit jusqu'à ce que vous rencontriez une bombe puis, montez, il vous sera facile de trouver les bombes. Foncez dans les bombes pour les désamorcer.  
 3ème mission:  
 - Vous vous trouvez dans le technodrome. Trouvez les portes ouvertes.





## TREASURE ISLAND DIZZY

Pour avoir plus d'argent, remplacez les octets 3A 05 8D 3C 32 par 3E 62 003C 32.

CPC

Pour avoir plus d'argent, faites: POKE &877C,&3E  
POKE &877D,&62:POKE &877E,&0

Pour décoller!!!! Il vous suffit de taper 'ICANFLY'.

Description des objets:

AMIGA

"EMPTY CHEST" sert à monter les escaliers en pierre.  
"HEAVY WEIGHT" mettez-le au crochet.  
"MAGIC STONE" utilisez-la devant le totem.  
"RUBBER SNORKEL" pour aller dans l'eau.  
"REMOTE DETONATOR" et "DYNAMITE" à utiliser dans la mine.  
"GRAVEDIGGER SPADE" pour creuser le trou sur l'île de droite.  
"POGO STICK" sautez sur place où il y a le parchemin  
\*THE OFFICIAL POGO PLACE\*  
"SALTWATER CROWBAR" pour dégager le caillou sous l'eau.  
"FIRE PROOF SUIT" pour se protéger contre le feu.  
"AXE" pour couper (au milieu) le pont avec les deux bougies.  
"BIBLE" pour ressortir indemne de la tombe qui se trouve à gauche du pont.  
"PAIR OF FLIPPERS" c'est une paire de palmes.  
"LARGE BRASS KEY" pour ouvrir la trappe dans le sou-

10 REM Vies infinies sur TREASURE ISLAND DIZZY  
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTER QUATTRO No.10  
30 REM (C) JOYSTICK 1991

CPC

```
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,&0
50 FOR N=&A000 TO &A04B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,&0
70 IF SUM<>7049 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 1:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,0E,BC,ED,53,0F,BC,21,21
110 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,15,BF,22,8A,41,3E,C3,32
130 DATA 89,41,3E,C9,32,0E,BC,3E,01,C3,47,41,3E,02
140 DATA 32,71,01,21,23,BF,22,E9,01,C3,70,01,AF,32
150 DATA 63,A0,C3,FB,0D,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

terrain.

Tous ces objets sont à échanger au vieux bonhomme:  
"VINTAGE BRANDY" contre "DEHYDRATED BOAT"  
"BAG OF GOLD COINS" contre "OUTBOARD MOTOR"  
"HOOKJAWS TREASURE" contre "GALLON OF PETROL"  
"SOLID GOLD EGG" contre "IGNITION KEY"  
Ces 4 objets serviront à avoir un bateau avec du carburant etc....

Construisez-le où il y a le parchemin \*DANGER! NO SWIMMING OFF THIS PIER\* puis vous pourrez passer sur l'autre rive. Une fois de l'autre côté, remettez vos 30 pièces d'or au bonhomme puis lisez le parchemin. Quelques conseils:

-Il y a des pièces d'or qui sont cachées par exemple dans des buissons ou des fleurs etc...  
-Il y en a une autre qui est dans le ventre du poisson où se trouve le caillou qui bloque la bulle d'air.  
-A vous de bien chercher!

CPC

## TURBO ESPRIT

```
10 REM Qualifie a chaque fois sur TURBO ESPRIT D7
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3123 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
80 CALL &BB06:MODE 1:CALL &A000
90 DATA 21,1F,A0,11,40,00,01,40,00,ED,B0,21,00,01
100 DATA 1E,00,53,0E,41,DF,2A,A0,21,40,00,22,C7,01
110 DATA C3,00,01,3E,10,32,61,41,32,7D,41,C3,80,02
120 DATA 66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour passer au tableau suivant a chaque fois, remplacez les octets 3E 05 32 04 04 par 3E 10 32 04 04, puis remplacez les octets 3E 08 32 04 04 par 3E 10 32 04 04.

Pour passer a chaque fois au circuit suivant, faites: POKE &4161,&10:POKE &417D,&10

CPC

## THUNDERCATS

```
10 REM Vies infinies sur THUNDERCATS K7
20 REM Version 'THRILL TIME'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A03A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>6544 THEN 95
80 ?:"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:END
95 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
100 DATA 3E,FF,CD,6B,BC,06,05,21,29,A0,11,00
110 DATA 90,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A,BC,21
120 DATA 00,BF,22,E3,08,EB,21,2E,A0,01,30,00
130 DATA ED,B0,C3,D0,07,54,43,41,54,53,AF,32
140 DATA 04,81,3E,C3,32,05,81,C3,D6,69,00,00
150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 4B 9B 35 C2 par 21 4B 9B 00 C3.

Pour avoir des vies infinies :  
POKE &8104,&0:POKE &8105,&C3.



## UNREAL

Tapez 'ORDILOGICUS' au clavier pendant la présentation en VectorBalls. Vous serez directement en

Training mode, l'énergie sera illimitée dans la phase 3D, et en appuyant sur la touche RETURN vous passerez au niveau suivant.

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 (= 1Ø 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 (2Ø 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 2Ø tirs).
  - Sautez sur le rondin.
  - Le monstre nécessite 1Ø 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 superbe jeu.

## U.N. SQUADRON

**P**our avoir des brouzoufs infinis, recherchez dans le fichier "A:\A\_SQUAD.RAW", les octets 217C 0000 0BB8 0016 et remplacez-les par 217C 000F 4240.  
Ou rendez-vous à l'offset \$44FE.

**P**our être invulnérable, recherchez les octets 5368 001E 4CDF 7FFF et remplacez-les par 6002 001E 4CDF 7FFF.  
Ou rendez-vous à l'offset \$13B1A.

**L**orsque l'on joue à 2, si un des 2 joueurs est L'game over, il peut revenir dans le jeu pendant que l'autre joueur est au magasin d'armes. Il suffit ensuite d'appuyer sur le bouton de feu de votre JOYSTICK.

**D**ès que vous mourez, appuyer sur le bouton de la deuxième manette et ainsi, vous pourrez continuer le jeu. Si vous jouez à deux, et si l'un meurt, appuyer également sur la deuxième manette, lorsque vous êtes au magasin; ainsi le deuxième joueur pourra encore avoir une vie.

**Brouzoufs infinis à U.N. SQUADRON**  
par Antonio SIMOS  
DATA "U.N. SQUADRON", "A:\A\_SQUAD.RAW"  
DATA "Brouzoufs inf", \$H044E8, \$H000020BB, \$H000F4240  
DATA "Energie inf", \$H16B1A, \$H5368001E, \$H6002001E  
DATA "FIN"

**10 REM Crédits infinis sur UN SQUADRON version D7**  
20 REM (C) JOYSTICK 1991  
30 MEMORY \$8FFF:MODE 1:POKE \$A8A6,0  
40 FOR M=\$A090 TO \$A036:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
50 STM-SOM:A:POKE N:A:NEXT:POKE \$A870,0  
60 IF SUM<<4836 THEN PRINT"DATA\$ ERROR":END  
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL \$B905  
80 MODE 0:1:LOAD"DISK", \$H0000:CALL \$A000  
90 DATA 3E,C3,21,18,A0,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80  
100 DATA 11,70,01,01,00,10,05,ED,90,C9,21,2D,A0,11  
110 DATA 60,43,ED,53,94,41,01,20,00,ED,90,3E,C9,32  
120 DATA 0E,BC,C9,AF,32,1B,1C,C3,00,18,00,00,00,00

**P**our avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$624, offset \$1B6, l'octet 4a à la place de 53 et recalculer le checksum du secteur.

**P**our avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$624, offset \$1B6, l'octet 4a à la place de 53 et recalculer le checksum du block

**U.N. SQUADRON ; JOYSTICK (C) 1990**  
DATA 1610420,"U.N. SQUADRON".1,"vies illimitées"  
sum:  
DATA 0002,0,c4800,156,1,48,53,0,c4800,016,1,28,1E,•

**P**our être invincible, faites:  
POKE &1BB0,&C9

**P**our avoir des crédits infinis, faites:  
POKE &1C1B,0.

**P**our avoir de l'énergie infinie, faites  
POKE &2155,0:POKE &231F,0:POKE &2468,0.

**P**our avoir des munitions infinies, faites:  
POKE &1F76,0.

**P**our choisir votre mission de départ, faites  
POKE &189C,&CD:POKE &189D,&C7:POKE &189E,&32

POKE &32C7,&3E:POKE &32C8,(mission-1)  
POKE &32C9,&32:POKE &32CA,&13  
POKE &32CB,&FF:POKE &32CC,&C9  
(avec mission de 1 à 10).

**P**our débayer le passage du 7ème au 8ème niveau, faites  
POKE &3BB9,&FF:POKE &3BBA,&BD  
POKE &3BBF,&FF:POKE &3BC0,&BD.

**F**aites une nouvelle partie. Dès que l'écran apparaît, allez à droite du château. Un transporteur apparaîtra. Franchissez le, et vous vous retrouverez à côté de la ville de Your, où habitent les Doruider au pouvoir magique.

## ULTIMA V

**V**oici de bons renseignements qui vous aideront à finir ce jeu:

Dans l'UNDERWORLD, en entrant par le dongeon situé sur l'île du sanctuaire suprême, se trouve un lac de lave. Dans ce lac se trouvent l'armure et l'épée mystiques. Pour pouvoir les atteindre, il faut traverser le lac jusqu'à son milieu. Pour cela veillez à ce que vos personnages aient suffisamment d'énergie, car le contact de la lave occasionne des dégâts importants. Placez-vous à gauche du milieu du lac, puis actionnez la commande SEARCH vers la droite. Vous découvrirez une épée. Refaites l'opération et vous trouverez également une armure. Revenez au bord du lac, soignez vos personnages et refaites l'opération 5 fois.

Vos bonshommes posséderont alors une armure pouvant dévier les coups des SHADOWLORDS et une épée capable de leur assener des coups plus que superflus.

Il est aussi possible de se procurer un grappin, celui-ci permettant d'escalader les montagnes. Pour ce faire, contactez le viel ivrogne de trouvant dans l'île sous l'insigne ULTIMA V (sur la carte) et possédant un ponton. Il vous donnera sa localisation.

Pour détruire Blackthorn, il faut utiliser la GRASS SWORD. On la trouve dans le massif montagneux situé au-dessus de la capitale. Elle se situe facilement sur la vue générale car elle se trouve sur de l'herbe dans un massif rocheux. On peut aussi l'utiliser sur n'importe quel ennemi.

**V**oici comment posséder tous les objets spéciaux (y compris les shards). Editez à l'aide d'un éditeur de secteurs le fichier "SAVED.GAM" qui se trouve dans le dossier "PLAYDISK" de la disquette "PLAYER/ UNDERGROUND". Puis allez à l'offset 0306 et remplacez chaque octet par "FF" jusqu'à l'adresse 0323.

**P**our avoir un maximum de points, à l'aide d'un éditeur de secteurs, recherchez les octets 0B 41 47 et vous trouverez un peu plus loin sur la même ligne "XX 00 XX XX" sont des points de vie, les remplacer (les 2) par "FF".

Recommencez la même opération pour les 4 lignes suivantes. Les personnages Shawaino, Iolo, Gweno, Katrina auront 255 points de vies. (cette opération est à faire sur une sauvegarde de partie (de préférence faites en un double...))

**P**our avoir environ 200000 pièces d'or et même plus avec disk doctor aller au secteur 313 du play undergrunder du jeu (C'est le 3ème) et changer la chaîne hexadécimale qui se trouve aux coordonnées en x 4 et 5 et en y 0 la remplacer par 4D20 & sauve-

Attention, elle se détruit après un coup. On peut néanmoins la reprendre ensuite à sa localisation initiale. Pour ouvrir la chambre de Lord British, il faut utiliser un canon après l'avoir déplacé. A l'intérieur se trouve pour retrouver Lord British. Pour éliminer ce mur, il faut jouer une partition particulière que vous donnera un homme habitant dans l'île toute verte sur la carte, en bas à gauche.

La couronne se trouve dans le repère des SHADOWLORDS. Celui-ci se trouve dans le massif montagneux situé en haut de l'insigne ULTIMA V. Détruisez les SHADOWLORDS puis emparez-vous de la couronne. (Les SHADOWLORDS sont maintenant définitivement morts).

Comme vous êtes gentils on va même vous filer la solution: Pour trouver Lord British, il faut trouver sa couronne et son amulette. Ce sont les SHADOWLORDS qui possèdent la couronne et vous trouverez l'amulette en refaisant le chemin parcouru par Lord British et ses compagnons. Ce chemin est indiqué dans le journal de bord livré avec le jeu.

Lord British se trouve au centre du monde, dans le pilier central, qui est dans UNDERWORLD. Il faut absolument avoir détruit les SHADOWLORDS avant d'entrer dans le pilier!!

Après maintes recherches, vous aboutirez dans une chambre, où vous apercevrez Lord British dans le miroir. Vous pourrez traverser ce miroir, je vous laisse découvrir le reste. (il est indispensable de posséder la boîte trouvée dans sa chambre, l'amulette et la couronne pour finir ce jeu).

garder se changement. Ne ramassez surtout pas d'argent.

**P**our avoir ensuite 255 points de vie, d'intelligence, de dextérité et de force. Toujours avec disk doctor, sur le même disk, secteur 312, changer les chaînes hexadécimale aux coordonnées:

- en x 14, 15, 16, 17, 19, 21;
  - en x 16, 17, 18, 19, 21, 23;
  - en x 20, 21, 22, 23, 25, 27;
  - en x 24, 25, 26, 27, 29;
  - y en 00
  - y en 30
  - en x 18, 19, 20, 21, 23, 25;
  - y en 60
  - en y 90
  - en x 24, 25, 26, 27, 29;
  - y en 120
  - en x 1;
  - en y 150
- remplacer tous ces points par "FF".



Parlez à Iolo n'importe quand et dites lui trois fois SPAM et ensuite HUBBUG: Ooooooh, un menu secret !!! Tapez 1 et entrez un code objet:

- 16:magic shield
- 23:magic armor
- 28:swamp boot
- 48:glass sword
- 54:magic bow
- 58:spell (faites jouer le paramètre Quality)
- 64:key (faites jouer le paramètre Quality)
- 88:gold coin (faites jouer les paramètres Quality et Quantity)

Si votre héros est séparé de ses compagnons et qu'il vous est impossible de les retrouver (situation fréquente après une fuite en catastrophe lors d'un combat), pas de panique, il vous suffit d'entrer dans un tableau et d'en ressortir. (use skiff- use skiff): la bande est alors au complet.

Voici quelques trucs pour tous ceux qui possèdent le merveilleux PCTOOLS. Sauvegardez une partie. Dans le répertoire SAVEGAME. Editez le fichier OBJLIST. Pour avoir un LEVEL correct: éditez le secteur 7 et

```
10 'Caractéristiques jouables pour ULTIMA VI
20 par Guillaume PERNOT
30 OPEN "O",#1,"utrainner.com":C=0
40 FOR I=1 TO 144
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT I
100 IF C<>14771 THEN PRINT"ERREUR":CLOSE #1:KILL"utrainner.com"
110 SYSTEM
120 DATA EB,7D,90,73,61,76,65,67,61,6D,65,5C,6F,62,6A,6C
130 DATA 69,73,74,2E,20,20,20,00,FF,FF,FF,FF,63,63,63,63
140 DATA B8,01,3D,BA,03,01,CD,21,8B,D8,B8,00,42,33,C9,BA
150 DATA 01,0A,CD,21,B4,40,B9,04,00,BA,1C,01,CD,21,B8,00
160 DATA 42,33,C9,BA,01,0B,CD,21,B4,40,B9,04,00,BA,1C,01
170 DATA CD,21,B8,00,42,33,C9,BA,01,09,CD,21,B4,40,B9,04
180 DATA 00,BA,18,01,CD,21,B8,00,42,33,C9,BA,01,0E,CD,21
190 DATA B4,40,B9,04,00,BA,18,01,CD,21,B8,00,4C,CD,21,B4
200 DATA 4A,BB,80,03,B1,04,D3,EB,43,CD,21,BC,80,03,EB,90
```

remplacez les offsets 233,248,498,499,500,501 par 64.

Pour avoir une force non moins intéressante, éditez le secteur 4 et remplacez les offsets 257,258,259,260 par FF (Vous pourrez porter une multitude d'objets).

Enfin, pour avoir une intelligence hors du commun dans le secteur 5, remplacez les offsets 257,258,259 et 260 par FF.

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A C5 A8 3D 32 par 3A C5 A8 00 32.

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &2954,0.

**EN \*KAZ  
UNE GRILLE  
TU PARTAGERAS  
3615 JOYSTICK**

**ST**

## VOODOO NIGHTMARE

```
' Vies infinies à VODOO NIGHTMARE
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
DATA "VOODOO NIGHTMARE", "A:\AUTO\F13.PRG"
DATA "Vies inf. 1", &H085CA, &H53790000, &H60040000
DATA "Vies inf. 2", &H1178C, &H53790000, &H60040000
DATA "FIN"
```

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'F13.PRG', les octets 5379 0000 1BD4 6A06 et remplacez-les par 6004 0000 1BD4 6A06. Ou rendez-vous à l'offset \$85CA. Toujours pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 0000 1BD4 41F9 et remplacez-les par 6004 0000 1BD4 41F9. Ou rendez-vous à l'offset \$1178C.

**ATARI**

## VOYAGER

Sur n'importe quelle planète, vous ramasserez toutes les capsules et caméras, vous vous débarrasserez de tous les ennemis encombrants et vous vous dirigerez vers la porte. Vous placerez des caméras tout autour et vous vous placerez entre les 2 piliers de la porte et détruirez tous les ennemis sans trop de difficultés et sans trop perdre d'énergie. Les ennemis (terre) ne rattrapperont que si vous détruisez les ennemis volants, donc vous pouvez circuler avec des engins volants au dessus de vous sans crainte. Pour récupérer de l'énergie, il vous suffit d'attendre. Vous verrez votre niveau remonter petit à petit. Quand vous aurez trouvé la capsule pour passer en mode vaisseau, évitez de voler car le vaisseau consomme beaucoup plus d'énergie que le tank. N'oubliez pas de récupérer vos caméras avant de passer la porte.

**ST**

## VERMINATOR

```
' Brouzoufs infinis pour VERMINATOR
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 444 STEP 2
 READ a$
 DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
 sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<&H29C457
 PRINT "Erreur dans les datas"
 END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\VERMINAT.PRG",adr%,444
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,018E,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,2A4F,2A6D,0004,202D,000C,D0AD
DATA 0014,D0AD,001C,0680,0000,0300,2F00,4855,4267,3F3C
DATA 004A,4E41,4FEF,000C,42A7,3F3C,0020,4E41,5C8F,4FF9
DATA 0000,0400,4879,0000,0156,3F3C,0009,4E41,DFFC,0000
DATA 0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,23F9,0000,0010
DATA 0000,014E,23FC,0000,018E,0000,0432,4879,0000,00CE
DATA 3F3C,0008,3F3C,0008,3F3C,0001,3F3C,001F,4E4E,4FEF
DATA 000C,4879,0000,014C,4879,0000,014C,4879,0000,017B
DATA 3F3C,0003,3F3C,004B,4E41,4FEF,0010,23C0,0000,0152
DATA 06B9,0000,0100,0000,0152,2F00,2F00,2F00,3F3C,0004
DATA 3F3C,004B,4E41,4FEF,0010,42A7,4E41,2F00,46FC,2700
DATA 2039,0000,0010,B0B9,0000,014E,670A,23FC,0000,00F8
DATA 0000,0120,201F,08B9,0000,FFFF,FA0F,4E73,2F00,46FC
DATA 2700,2039,0000,0010,B0B9,0000,014E,661A,08B9,0000
DATA FFFF,FA07,201F,2F3C,0000,0132,08B9,0000,FFFF,FA0F
DATA 4E75,201F,08B9,0000,FFFF,FA0F,4E73,48E7,FFFE,2079
DATA 0000,0152,2248,217C,000D,BBA0,2A38,4CDF,7FFF,4E73
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,1B45,496E,7382,7265,7A20
DATA 6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,5645,524D
DATA 494E,4154,4F52,0041,3A5C,4155,544F,5C56,4552,4D49
DATA 4E2E,5052,4700,0000,003A,2206,0A1C,0606,140A,2A08
DATA 2212,2000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```



Voici la solution complète:

### Partie 1 : 1989

#### L'ÉCHAFAUDAGE

- Prendre le seau
- Examiner échafaudage
- Actionner bouton rouge
- Actionner fenêtre à droite

#### LA PIÈCE

- 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
- Aller 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 qu'il)
- Allez à gauche
- Marchez jusqu'aux poules puis aller à gauche et vous attendrez 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
- Utilisez 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
- (NDLR : La ou vous avez grillé le loup)
- Actionner porte

### Partie 3 :

#### LE MONASTÈRE

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
- Utiliser coupe droite
- 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'égoût
- Actionner bouche d'égoût

#### 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 LA STATION DE METRO

- Utiliser lance sur caméra

### LA STATION DE METRO

### L'ACCUEIL DES TERRIENS

### Partie finale :

- Aller jusqu'au distributeur
- Examiner récupérateur
- Utiliser pièce dans fente à monter
- Examiner de nouveau récupérateur
- Utiliser de nouveau la pièce dans fente à monnaie
- Entrer dans le métro

- Attendre
- Regarder

### Partie 5 : 6500000000 av jc

- Rejoindre Ioan

### Partie arcade :

- Tirer sur tout ce qui bouge
- Examiner Ioan (3 fois)
- Utiliser pendentif sur Ioan

### LE SPATIOPORT

- Descendre 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'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)

- Utiliser vêtements sur camera
- Entrer caisson
- Actionner caisson
- Regarder (c'est super beau...)

# EN \*DEF UNE LYNX TU CONVOITERAS

# 3615 JOYSTICK

## CPC VINDICATORS

```
10 REM fuel infini sur VINDICATORS
20 REM version DISK - compil THE WINNING TEAM
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&B0 TO &E3:READ A$
50 B=VAL("&" + A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>2865 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06
90 CALL &B0
100 DATA 21,00,01,11,00,00,0E,41,DF,C4,00,21,C7,00
110 DATA 22,42,01,C3,00,01,3C,C0,07,21,D5,00,11,8D
120 DATA A0,01,0D,00,ED,B0,C3,00,A0,21,18,01,22,46
130 DATA 14,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

### Compil WINNING TEAM

Pour avoir du fuel infini:

POKE &1446,&18

POKE &1447,&1

Pour avoir du fuel infini, recherchez les octets D2 16 CD 67 et remplacez-les par D2 16 18 01.

Ou rendez-vous à la piste 10, secteur 1, adresse C6

## AMIGA

## VIXEN

```
BLOCK EDITOR V1.0
' VIXEN Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 180694,"Vixen",1,"vies illimitées"
sum:
DATA 0002,0,00016000,00000016,0001,3f,36,0
DATA 00016000,000000aa,0001,4a,53,*
```

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 176 à l'offset \$aa et remplacez la valeur \$53 par la valeur \$4a et recalculez le checksum.

Codes des niveaux: Mantids, Cicadas, Pssyllids, Pierids, Satyrid, Lycaenid, Pyralid, Noctuid.

AMIGA

ST

Cheat Mode: A mettre à la place du code du niveau en appuyant sur la barre espace:

Pluto = 999 armes à l'infini,

Jupiter = Temps à l'infini,

Mars = Pour avoir toutes les armes,

Mercury = Pour voler pendant tout le jeu,

Saturn = Pour voir où sont les passages secrets (grand L à l'envers se trouvant dans les trous).

## AMIGA

## VICTORY ROAD

Pour avoir des vies infinies, changez sur le block 122, offset \$32, l'octet 53 par 4A.

## VIGILANTE

Sur l'écran de présentation, appuyez en avant et S à gauche et tenez enfoncé l'un des boutons de fire. Il apparaîtra alors SELECT STAGE. Choisissez alors votre tableau de départ en bougeant en haut ou en bas.

Pour choisir un round, lorsque l'écran titre apparaît, pressez les deux boutons et posez en haut à gauche du CD1. Gardez-les enfoncés. Votre round peut maintenant être sélectionné en pressant en haut et en bas.

Lorsque vous affrontez le Boss, allez tout d'abord au van et laissez le vous sauter dessus. A partir de là, quelle que soit sa distance par rapport à vous, vous pourrez le frapper (cela ne marche que lorsqu'il se trouve à votre gauche).

ST

Taper 'GREEN CRYSTAL' dans les high scores pour avoir les vies illimitées.

AMIGA

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$403, offset \$9A, l'octet 4A à la place de 53.

## VENUS

Pour avoir les crédits infinis, chercher 53 39 00 00 8E B7 13, remplacer par 4A 39 00 00 8E B7 13. Pour avoir les vies infinies, chercher 53 39 00 00 8E BB 61, remplacer par 4A 39 00 00 8E BB 61. Pour avoir l'énergie infinie, chercher 54 B9 00 00 B1, remplacer par 4A B9 00 00 B1. Pour avoir le temps infini, chercher 53 39 00 00 BF 2D 4E, remplacer par 4A 39 00 00 BF 2D 4E. Pour avoir 999 munitions à l'infini, chercher 08 05 00 00 00, remplacer par 08 05 09 09 09, chercher 53 39 00 00 BB 5E, remplacer par 4A 39 00 00 BB 5E.

AMIGA

Dans le tableau Bonus se placer en bas à gauche, cela vous permet d'éviter tous les ennemis



PC

## WING COMMANDER

Pour choisir son level de départ:

Numérotez les lits des sauvegardes de 1 à 8:

1 \_ 2 ( lits les plus éloignés )

3 \_ 4

5 \_ 6

7 \_ 8 ( lits les plus proches )

Avec les Norton Utilities ou DISKEDIT:

\* éditez le fichier SAVEGAME.WLD

\* allez à l'offset (828 \* Numero du lit)+381

\* mettez le niveau choisi.

Avec PcTools:

\* éditez le fichier SAVEGAME.WLD

\*

| Sauvegarde |     | Secteur Relatif | Offset |
|------------|-----|-----------------|--------|
| 1          | ØØ1 | 381             |        |
| 2          | ØØ2 | 185             |        |
| 3          | ØØ3 | 5Ø1             |        |
| 4          | ØØ5 | 3Ø5             |        |
| 5          | ØØ7 | 1Ø9             |        |
| 6          | ØØ8 | 425             |        |
| 7          | Ø1Ø | 229             |        |
| 8          | Ø12 | Ø33             |        |

\* Mettez à l'adresse donnée par ce tableau le niveau de départ.

{ Choix du level des sauvegardes dans WING COMMANDER à taper en Turbo Pascal 6.Ø. Les sauvegardes sont numéroté de gauche à droite et de bas en haut. Sauvegardez ce programme et mettez l'exécutable dans le sous répertoire GAMEDAT avant de le lancer. }

```
var f:file of byte;
 n,level:byte;

begin
 assign(f,'SAVEGAME.WLD');
 reset(f);
 writeln('Choix du level pour Wing Commander');
 writeln('Par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK');
 write('Numéro de la sauvegarde: ');
 readln(n);
 writeln('Choix du level: ');
 readln(level);
 seek(f,(828*n)+382);
 write(f,level);
 close(f);
 writeln('Level ',level,' installé pour la sauvegarde ',n);
end.
```

C'est dur les champs d'astéroïdes, hein? Voilà comment en fonçant tout droit, les passer facilement et rapidement. Mettez les afterburners en marche et tourner sur vous-même (faites des tonneaux) en appuyant sur 'Insert' ou 'Supprime' du clavier numérique tout en laissant les afterburners. Vous avez 1 chance sur 1Ø de vous écraser sur un astéroïde, mais normalement vous déviez simplement de votre trajectoire. Il vous suffira de vous remettre dans la bonne direction en évitant quelques astéroïdes.

## WAR MACHINE

BLOCKEDIT V1.0  
WAR MACHINE Trainer (c) 1990 JOYSTICK  
DATA 806562,"WAR MACHINE",1  
DATA "les vies ,les grenades et 1.Nrj illimitées"  
sum:  
DATA 0002,0,0062600,00000015,0001,fd,1  
DATA 0,0062600,000000109,0001,01,00,\*

**AMIGA**

Pour avoir des vies infinies, prendre le logiciel c-monitor et faire :  
L WAR 400000  
et mettre la valeur 00001 à l'adresse 465F8 et faire ensuite:  
S WAR 400000 61D64

**AMIGA**

10 REM Vies infinies sur WAR MACHINE version 87  
20 REM © JOYSTICK  
30 MEMORY 68FFF,MODE 1  
40 FOR N=6A000 TO 6A01F:READ A\$:A=VAL("e"+A\$)  
50 SUM-SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE 6A020,64  
60 IF SUM<3784 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END  
70 ?:"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."  
80 CALL 8B06:CLS:LOAD"1":69000:CALL 6A000  
90 DATA 21,00,90,11,2B,03,01,03,00,05,C5,00,B0,21  
100 DATA 1B,A0,11,80,BE,C1,ED,53,EB,03,ED,B0,C9,AF  
110 DATA 32,B3,C3,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

Pour avoir des vies infinies sur la version cassette transférée en disquette, remplacez les octets 3A 97 01 3D 32 par 3A 97 01 00 32.

**CPC**

Pour avoir des vies infinies sur la version cassette transférée en disquette :  
POKE &3B3,0

Vies infinies par Gabriel Zezrbib  
sur WAR MACHINE à taper en GFA BASIC  
si possible 3.0

**ST**

A\$=Chr\$(0)+Chr\$(0)  
Open "T:",#1,"MACHINE.DAT"  
Seek #1,46528  
Bput #1,Varptr(A\$),2  
Close #1

## WEC LE MANS

10 REM Temps infini sur WEC LE MANS version Disk  
20 REM Pour la compil DOUBLE ACTION  
30 MEMORY 67FFF,MODE 1  
40 MEMORY 67FFF,MODE 1:POKE 6A0A,6:POKE 8B56,1  
50 FOR N=6A560 TO 6A57F:READ A\$:A=VAL("e"+A\$)  
60 SUM-SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE 6B78,6FF  
70 IF SUM<8190 THEN PRINT"DATAS ERREUR !!!":END  
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL 8A506  
90 MODE 0:OUT 8B000,1:OUT 8B000,0:CALL 8A500  
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,00,54,3D,01,00,40,ED  
110 DATA 00,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00  
120 DATA 00,16,1B,CD,40,A5,21,40,01,16,15,05,CD,48  
130 DATA A5,01,01,00,16,09,14,7A,FE,1B,20,7F,21,00  
140 DATA 00,11,40,91,01,00,0C,ED,B0,AF,32,45,13,C3  
150 DATA 71,90,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00

## WHOPPER CHASE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 74 17 3D CA par 3A 74 17 A7 CA.

**CPC**

Pour avoir des vies infinies, faites  
POKE &5F08,&A7.

## WILD STREETS

10 REM Energie et balles infinies sur WILD STREETS  
20 REM Version Disk. J'attends Dark Century !!!  
30 OPENOUT"EH":MEMORY 67FF:CLOSEOUT:MODE 1  
40 FOR N=6A000 TO 6A01F:READ A\$:A=VAL("e"+A\$)  
50 SUM-SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE 6A0A,0  
60 IF SUM<3761 THEN PRINT"DATAS ERREUR":END  
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL 8B06:MODE 0  
80 POKE 8A87,0:LOAD"BOOT",8B00:CALL 6A000  
90 DATA 21,12,A0,11,00,01,2D,53,16,08,01,40,00,ED  
100 DATA B0,C3,00,08,21,0E,01,11,88,C6,01,10,00,ED  
110 DATA B0,C3,50,C4,3E,18,32,71,08,3E,04,32,72,08  
120 DATA 3B,53,32,BF,07,C9,00,00,00,00,00,00,00,00

Pour avoir de l'énergie (lorsque vous êtes frappé c'est l'énergie de l'adversaire qui descend) et des balles infinies, faire :

**CPC**

POKE &47BF,&63  
POKE &4871,&18  
POKE &4872,&04.

Pour les munitions illimitées avec une cartouche mettre 4e 71 4e 71 en \$39f2

**AMIGA**

Je vous conseille d'économiser vos balles pour les chefs de bande. Quand vous vous battez avec les chefs, essayez d'aller à droite, c'est à dire derrière eux, ils iront à gauche et disparaîtront. Cela vous permettra de vous préparer à les attaquer avec un saut chassé ou autre chose si vous le voulez.

**ST**

Quelques conseils utiles : gardez vos balles pour les chefs (a joystick on fait pareil), n'attendez pas que la panthère arrive, prenez de l'avance. Quand des ennemis sont derrière vous, ne vous retournez pas, continuez sauf s'il est trop proche de vous (qu'il vous touche). Après plusieurs parties, lorsque vous aurez délivré John Steven (l'agent de la C.I.A), ne l'attendez pas non plus, mais laissez le se faire massacrer, il vous rejoindra. Terminez les tableaux à l'envers sans vous préoccuper de ceux qui sont derrière vous (même parfois de ceux qui sont devant vous). Passez au travers de leurs corps.

## WEST PHASER

Chez les incitens il ne faut tirer qu'à l'endroit de la trappe. Dans la mine ne pas tirer sur les caisses et les poutres.

## WARZONE

BLOCK EDITOR V1.0  
WARZONE Trainer : Joystick 1991  
DATA 217218,"WARZONE",1,"vies illimitées"  
sum:  
DATA 0001,0,005500,0000020,0001,ff,02,\*

Pour avoir 255 vies mettre ff au block 2c offset 20.

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block \$2c à l'offset \$20 mettez ff à la place de 03

## WINCHESTER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 93 01 3D FE par 3A 93 01 00 FE.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &04DD,0.

## WINTER OLYMPIAD 88

Downhill: pour aller plus vite, mettez le joystick vers l'avant et pour sauter, appuyez sur tir. Skijump: appuyez sur tir, relâchez, appuyez sur tir, relâcher, etc... le plus vite possible et vous irez assez loin. Biathlon: pour avancer, aller vers la droite, vers la gauche, vers la droite, etc... prendre tout son temps pour avoir les cibles car une loupée vous coûte 5 secondes. Slalom: pour accélérer, appuyez sur tir (pas pendant le slalom, sinon vous ne pouvez plus diriger votre bonhomme). Quand les portes sont: Quand les portes sont: vertes et rouges, il faut passer de droite à gauche. Bobsled: pour avancer, aller vers l'avant ou vers l'arrière, les deux vont aussi vite. Pour freiner, appuyez sur tir. Pour tourner aller du même côté que le tournant.

## WINDSURF WILLY

10 REM Temps infini sur WINDSURF WILLY version Disk  
20 REM (C) JOYSTICK Hédo par Patrice Hanbert  
30 MEMORY 68FFF,MODE 1  
40 FOR N=6A000 TO 6A03F:READ A\$:A=VAL("e"+A\$)  
50 SUM-SUM+A:POKE N,A:NEXT  
60 IF SUM<5334 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END  
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"  
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"  
90 PRINT"INFOT-VOTRE CHOIX (1-2) \*":C  
100 PRINT"POKE 6A8A,3:IF C=1 THEN POKE 6A004,1  
110 PRINT"INSEREZ VOTRE JEU ET DEPROTEGEZ-LE":CALL 8B06  
120 CLS:CALL 6A000:POKE 6A8A,0:POKE 6A8A7,0  
130 POKE 6A8A4,3:RUN"WS"  
140 DATA CD,21,A0,3E,00,A7,20,05,21,30,A0,18,03,21,34,A0  
150 DATA 11,00,91,01,04,00,ED,B0,3E,48,32,2D,A0,CD,21,A0  
160 DATA C9,16,13,1E,00,4B,21,00,90,DF,2D,A0,C9,66,C6,07  
170 DATA 32,B6,15,C9,01,7E,FA,ED,00,00,00,00,00,00,00

Pour avoir du temps infini : POKE &15E6,0.

Voici les différentes voiles qu'il faut choisir si vous voulez être toujours le meilleur:

- W.1 : Kenya = Wave
- W.2 : Istanbul = Powerybe
- W.3 : San Francisco = Wave
- W.4 : Antartique = Racing
- W.5 : Hong-Kong = Powerybe
- W.6 : Floride = Wàve
- W.7 : Canada = Racing
- W.8 : Var = Powerybe (pas de slalom)
- W.9 : Australie = Powerybe
- W.10 : Canaries = Wave
- W.22 : Ecosse = Racing
- W.12 : Hawaii = Wave
- W.13 : Japon = Powerybe
- W.14 : Bretagne = Powerybe
- W.15 : Bermudes = Wave

Pour chaque porte à passer, vous avez un point qui s'ajoute à droite, si vous ratez une porte, vous perdez 3 points. Quand vous avez un score négatif, il est inscrit dis-qualifié mais continuez à passer les portes et vous verrez votre score revenir positif.

**PC**

## WALLY MEET THE GANG

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets FD 35 2A CA E8 par FD B6 2D CA E8.

Pour avoir des vies infinies, faites:  
POKE &81E1,&B6.

## WINGS OF DEATH

BLOCKEDITOR V1.0

'Wings of Death 1ère partie (C) Joystick 1991  
DATA 1543,"Wings of Death n°1",1,"Vies infinies"  
Sum:  
DATA 0002,0,00000000,00000004,0004,4D,95,AE,EF,4D,95,AE,3F  
DATA 01,00000000,0000156,0002,03,50,04,00,\*

'Wings of Death 2ème partie (C) Joystick 1991  
DATA 10143,"Wings of Death n°2",1,"Vies infinies"  
Sum:  
DATA 0001,0,00000000,00000000,0048,44,4F,53,00,38,07,6A,FC,00,00,03,70,41,FB,03,50

DATA 43,3A,00,14,20,3C,00,00,00,24,10,09,51,C8,FF,FC,4E,59,00,FC,00,00,21,FC  
DATA 00,00,03,5C,04,9E,4E,FB,04,00,23,FC,4E,71,4E,71,00,00,82,70,13,FC,00,60  
DATA 00,00,82,74,4E,FB,10,1C,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00  
DATA 44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00  
DATA 44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00  
DATA 44,4F,53,00,44,4F,53,00,\*

Pour avoir des vies infinies, changez sur le boot-block du disk 1:

Offset \$004: 4D95 AE3F par 4D95 AEEF  
Offset \$156: 0400 par 0350

Toujours pour avoir des vies infinies, changez sur le boot-block d'une disquette vierge (formatée)

Offset \$000: il faut mettre 444F 5300 38D7 6AFC  
0000 0370 41F8 0350 4313 0014 203C 0000  
0024 10D9 51C8 FFCF 4EF9 0000 0000 21FC  
0000 035C 049E 4EF8 0400 23FC 4E71 4E71  
0000 8270 13FC 0060 0000 8274 4E78 101C.

AMIGA

## WINGS OF FURY

BLOCKEDITOR V1.0

'WINGS OF FURY ; JOYSTICK (C) 1990  
DATA 212407,"WINGS OF FURY",1,"Les vies infie."  
Sum:  
DATA 0001,0,33a00,b4,4,4e,71,4e,71,53,2c,a3,5e,\*

Pour activer le cheat mode, tapez à n'importe quel moment 'COLIN WAS HERE'. Maintenant pendant le jeu vous pouvez utiliser les touches:

'C' pour avoir un maximum d'avions  
'M' pour avoir un maximum d'armes  
'D' pour devenir indestructible  
'F' pour faire le plein de kérosène

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 413, offset \$b4, les octets 4e 71 4e 71 à la place de 53 2c a3 5e

AMIGA

AMIGA

Voici la meilleure technique pour détruire les avions ennemis:

Si un avion vous poursuit, montez le plus haut possible dans le ciel, et laissez votre ennemi vous rejoindre. Ensuite, redescendez à une vitesse convenable, puis, une fois assez bas, stabilisez-vous, l'autre avion va arriver, mais il se placera devant vous! Vous n'aurez plus qu'à le mitrailler. Répétez cette opération plusieurs fois. (Mais faites attention au panne sèche!!!)

Editez le fichier \*.SAV, avec un éditeur de secteurs. Pour avoir des vies infinies, allez au secteur 08 et remplacez l'octet 275 (entre 1 et 9) par FF.

AMIGA

AMIGA

## WHO DARES WIN II

10 REM WHO DARES WINS II  
20 REM Vies et balles infinies Version Disk.  
30 MEMORY \$8FFF:MODE 1  
40 FOR N=0000 TO \$A030:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
50 SUM-SUM+A:POKE N,A:NEXT  
60 IF SUM<4110 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END  
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"  
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"  
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) " :C  
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE \$A009,\$B7  
110 PRINT:INSEERZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"  
120 CALL \$B06:CALL \$A000  
130 POKE \$A8A6,0:POKE \$A8A7,0:RUN"WDW"  
140 DATA CD,14,A0,3E,4E,32,2D,A0,3E,BA,32,6A,91,32  
150 DATA 11,93,CD,14,A0,C9,1E,00,1E,00,1E,00,22,21,00  
160 DATA 90,DF,2D,A0,1E,00,1E,00,1E,00,21,21,00,92,DF  
170 DATA 2D,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00

Pour avoir les vies infinies, recherchez les octets 3A 63 A0 3D 32 et remplacez-les par 3A 63 A0 00 32 ou allez en piste 31 secteur 21 à l'adresse &0111 et remplacez-y le 87 par un BA. Pour avoir les grenades infinies, recherchez les octets 3D 27 32 5A A0 et remplacez-les par 00 27 32 5A A0 ou allez en piste 31 secteur 22 à l'adresse &016A et remplacez-y le 87 par un BA.

Pour avoir les vies infinies, faites :  
POKE &0C1,0.

Pour avoir les grenades infinies, faites :  
POKE &031A,0.

CPC

ST

'Invulnérabilité, Crédits et Vies infinis pour WINGS OF DEATH  
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX  
INLINE ad\$=512  
FOR i%=0 TO 302 STEP 2  
READ a\$  
DPOKE ad+i%,VAL("E"+a\$)  
sum=sum+VAL("E"+a\$)  
NEXT i%  
IF sum<>61F65DD  
PRINT "Erreur dans les datas"  
END  
ENDIF

PRINT: "Inérez une DK pour sauver le loader"

-INP(2)  
BNAVE "A":W0D2.FRG",ad\$,302  
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"  
DATA 691A,010A,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000  
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000  
DATA DFCC,0000,3F3C,0007,4E41,DFCC,0000,0002,4879  
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E48,DFCC,0000,0006,3F3C,0001  
DATA 4267,3F3C,0000,3F3C,0001,4267,42A7,2AFC,0007,0000  
DATA 3F3C,0000,4E48,DFCC,0000,0014,3F3C,4AFC,0007,8078  
DATA 23FC,0005,0000,0000,0010,2E3C,0000,0016,207C,0000  
DATA 0084,227C,0005,0000,320B,51CF,FFFC,4EF9,0007,8000  
DATA 21FC,0005,0000,0000,4879,0000,0000,3F3C,0009,4E41  
DATA 31FC,0002,0000,0000,04C8,04E8,041E,33FC,0002,0000,82B8  
DATA 33FC,0002,0000,0000,31FC,0002,2C4A,31FC,0002,2C18  
DATA 4E48,101C,1B45,49E8,7382,7265,7A20,6C65,2064,6973  
DATA 6920,6465,20E7,494E,47E3,204F,4620,4445,4154,400A  
DATA 004C,6F72,7371,75E5,206C,27E2,6372,61E2,2073,6E20  
DATA 6E7A,20E6,6E20,6469,73E5,2032,6000,0000,0000,1E4E  
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

CPC

ST

CPC

10 REM Vies et armes infinies  
15 REM WINGS OF FURY version Disk  
20 REM (C) Joystick Hebedo par Patrice Maubert  
30 MEMORY \$8FFF:MODE 1  
40 FOR N=0000 TO \$A02F:READ A\$:A=VAL("E"+A\$)  
50 SUM-SUM+A:POKE N,A:NEXT  
60 IF SUM<4636 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 PRINT:IF C=1 THEN POKE \$A009,\$35  
110 PRINT:INSEERZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"  
120 CALL \$B06:CALL \$A000  
130 DATA CD,14,A0,3E,4E,32,2D,A0,3E,00,3A,D5,96,32,53,92  
140 DATA CD,14,A0,C9,21,00,90,0E,43,CD,25,A0,21,00,92,0E  
150 DATA 44,CD,25,A0,C9,1E,00,1E,0A,DF,2D,A0,C9,66,C6,07

CPC

CPC

10 REM Toujours gagnant  
15 REM sur WORLD CUP SOCCER ITALIA 90  
20 REM version Disk Bar Carine & Nicolas  
30 REM (C) JOYSTICK 1990  
40 READ a\$:a=VAL("E"+a\$)  
50 POKE a:ck=ck+NEXT:MODE 2  
60 FOR i=0 TO 3780 THEN 80 ELSE GOTO 90  
70 IF ck<>3780 THEN PRINT"Erreur dans les datas !":END  
80 PRINT"1 - Vous marquez tous les points  
90 PRINT"2 - Vous marquez de l'adversaire non comptabilises  
100 PRINT"3 - Vous marquez tous les points  
110 INPUT"Votre choix " :ch=MODE 1  
120 IF ch=1 THEN POKE \$A607,0:POKE \$A609,\$72  
130 POKE \$A8A4,6:POKE \$B666,1:POKE \$B878,\$FF

Pour que l'adversaire ne marque pas de point, faites :  
POKE &1972,0.

Pour avoir des vies infinies : POKE &04D5,0

CPC

Pour avoir des armes infinies: POKE &0653,0

## WORLD CUP SOCCER ITALIA

140 PRINT"Inserez l'original de WORLD CUP..."  
150 CALL \$B818:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT:CALL \$A5B7  
160 DATA 1E,00,0E,C1,C3,66,C6,0E,07,CD,0F,B9,21,00  
170 DATA C0,ES,D1,01,00,40,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32  
180 DATA 6A,C6,32,DA,C6,21,00,0C,16,08,05,C5,CD,80  
190 DATA A5,D1,E1,01,00,18,09,14,7A,FE,0C,20,EF,21  
200 DATA 00,3C,11,00,DC,01,00,24,ED,B0,26,20,16,89  
210 DATA 06,1C,ED,B0,26,01,16,03,CD,80,A5,21,00,11  
220 DATA 11,00,01,01,00,08,ED,B0,26,09,16,04,05,D5  
230 DATA CD,80,A5,D1,E1,01,00,18,09,14,7A,FE,09,20  
240 DATA EF,21,FF,7C,11,FF,7F,01,00,7C,ED,B8,21,00  
250 DATA 89,11,00,09,06,1C,ED,B0,3E,C3,32,6C,1F,AF  
260 DATA 01,7E,FA,ED,79,C3,12,04

Pour marquer tous les points, y compris ceux de l'adversaire, faites :  
POKE &196C,&C3.





## Partie 1

Après la belle introduction, aux questions du professeur, répondez franchement, (1) puis (3). Faites une brève visite de votre table et prenez tout ce que vous pouvez (stylos, craie, tablette). Ceci fait, attendez que le professeur s'assoupisse et sortez discrètement. Pour accéder aux toilettes, il faut se débarrasser du "coach" dans le couloir: utiliser la craie et le tableau pour lui offrir le mot de passe qu'il attend. Aller dans les toilettes, là se trouve un affreux gendarme qui a l'intention de vous démolir: répondez (2) et donnez lui le jeu de poche que vous avez. Maintenant sortez et appréciez les joies de l'été jusqu'à votre domicile.

## Partie 2

Vous découvrirez une lettre sur la porte, prenez-la, c'est votre bulletin de note, et après le sermon de grand-papa, rentrer. Il faut être sage et gentil alors aller promener le toutou. Aller à la cuisine retrouver maman BEAMISH et parler avec elle; Au bout d'un moment, elle vous demandera de l'aider; Faites-le sans rechigner sans quoi, elle se fâche. (il faut être un bon petit gars). Seulement vous êtes tellement habitué aux tâches culinaires que vous vous coupez le pouce; Montez vite dans la salle de bain et utilisez d'abord l'iodine (2) puis le pansement. (un pouce est important pour un joueur de Ninjari). Ceci fait, allez dans votre chambre et entraînez-vous au Ninjari, le championnat est proche. Prenez le petit bocal sur le bureau pour nourrir votre grenouille.

Pour vous détendre un peu, aller écouter le répondeur téléphonique qui se trouve dans l'entrée. Ceci fait, attendez l'heure du repas et aller vous mettre à table. Là vous apprenez que Mr BEAMISH est licencié et que vous n'aurez pas l'argent promis pour le championnat de Ninjari. Sur le conseil de votre grand-papa donnez votre bulletin à votre père. Et voilà que l'on vous confisque la clef de votre jeu fétiche. Si votre chien réclame à manger laissez le réclamer. Maintenant, sortez de table et allez dans le salon; Surtout n'énerviez pas le papa (2) et aller tondre le gazon. Remontez dans la chambre de Brianna pour l'aider à remonter de sa chute idiote lorsqu'on vous le demandera, et allez de suite vous coucher après.

## Partie 3

Au petit déjeuner, servez Brianna mais ne servez pas ce satané chien; Surtout ne ratez rien du slogan annonçant un concours de saut de grenouille avec 25000 dollars à la clef. Juste ce qu'il vous faut. Répondez affirmativement lorsque l'on vous demandera de laver la voiture, il y a un peu d'argent à gagner. Il est temps d'aller prendre l'air, partez à la cabane sur l'arbre retrouver vos amis; récupérez votre livre comique. Et là vous faites la

connaissance de GIGI la grenouille de DANA; répondez (1) à DANA lorsqu'elle vous proposera d'aller à la pizzeria. A la pizzeria, un photographe arrive, achetez la photo; Le temps se gâte, voilà que l'affreux fojo de l'école veut vous remettre une trempe, répondez-lui "1", puis dans les toilettes, récupérez le papier sur la glace et donnez le livre comique à celui que vous ne trouvez pas du tout comique. Repartez où il y a la marelle (près du glacier) et entraînez HORNYY votre grenouille.

Acheter une bouteille de 'DUMP COLA' et donnez-la lui. Partez à l'autre bout de la ville, sur le port où il y a une fontaine et un gentil gendarme. Donner la photo à la vendeuse de tee-shirt, elle vous donnera un beau tee-shirt souvent lavable agrémenté de votre photo au dos. Allez à la machine à loterie, tapotez-la un peu, un billet en sortira. Visitez en passant la fontaine, deux pièces s'y trouvent mais n'en prenez qu'une, sinon gare à l'arrestation. Maintenant repasser faire un tour à la cabane où sont vos amis et donnez le tee-shirt à DANA qui ravié, décidera de vous suivre pour le concours de saut. Vous pouvez rentrer chez vous. Aller faire un tour dans le grenier, histoire de se détendre mais ne cassez rien. Attendez que MME BEAMISH vous appelle (s'il faut faites avancer le temps) et descendez dans l'entrée. Elle vous présente la baby-sitter (carrément moche). Le temps que cette mocheté prépare le souper allez trafiquer la balance de TIFFANY (hi hi), puis retournez à table. Dès que la sainte horreur se transforme, courez dans la chambre de Brianna, piquez la souris du chat, redescendez dans le salon, prenez l'aspirateur, posez la souris sur la table, cliquez sur le bouton droit de la 'mousse' pour avoir le viseur et dès que l'horrible bestiole essaye de manger la petite souris, aspirez-la. Il n'en restera qu'un soi-disant mauvais cauchemar.

## Partie 4

Le matin, vous apprenez que Mr BEAMISH est engagé. Nourrissez ce collant toutou; Repartez en balade près du port, donner votre pièce au garde du bateau et en avant pour une mini croisière. Arrivez à bon port, aller chercher vos invitations au concours chez 'TOOTSWEET', ensuite rendez-vous au GOLDEN BOWL où un gorille vous interdit l'entrée; Insistez lourdement, il appellera ses potes les punks. Le gorille vous lance sa clé à molette, ne lui relancez pas. Utilisez la bombe que les Japonais ont donné dans le bateau. Ensuite utilisez la clef à molette sur la bouche à incendie, et prenez la poudre d'escampette jusque chez 'TOOTSWEET' où se trouvent les Japonais; Parler - leurs (1), ils feront le reste et vous ramèneront chez vous. Aller vous coucher très vite.

## Partie 5

Le matin, au petit déjeuner vous récupérez la clef de votre jeu favori. Nourrissez encore cet affreux toutou qui nous fatigue. Ne vous engagez pas des reporters et courez prendre le bateau (qui est gratuit) pour le concours. Alors que tout le monde part au concours, vous vous rendez à l'UNION. Rentrez par la fenêtre et lorsque LOUIS arrive, clouez-lui le bec avec l'ustensile qui traîne à vos pieds. Prenez le passe de sécurité sur le bureau et partez au concours chez 'TOOTSWEET'. Donnez l'invitation aux juges, et donnez la nourriture de votre grenouille à la grosse grenouille bien balaisé; Surtout ne dopiez pas votre grenouille, elle serait irrémédiablement disqualifiée. Attendez que ça commence. Attention, votre principal adversaire est maintenant GIGI. Le concours terminé, HORNYY s'échappe et part dans les bureaux de la 'TOOTSWEET', courez derrière elle pour la rattraper. En écoutant aux portes, vous vous faites prendre par le garde; Pour vous débarrasser de lui et partir sauver HORNYY, utilisez la clé sur le collier et dites 'HOOPA COILER AGAMENNON', ça endormira le garde, juste le temps de s'échapper.

## Partie 6

On vous a offert un scooter, utilisez-le pour vous rendre au château de LEONA. Il va falloir se tailler une bavette avec le perroquet sinon vous ne passerez pas (1),(2),(1),(2). Ceci fait, allez au salon, prenez le verre puis la nappe, ne touchez à rien d'autre; Retournez à l'entrée, posez la nappe aux pieds de l'armure et tapotez-la un peu, récupérez le plan et le casque. Allez à la cuisine, voilà les grenouilles; Utilisez le verre pour détourner l'attention du chef cuisinier, approchez-vous bien près et vite, utilisez la casserole pour déverser du liquide derrière la cuisinière et poussez la marmite. Retournez à l'entrée de la cuisine. Un peu d'exercice avec les grenouilles et hop vous voilà devant la grosse cuisinière qui franchement déboussolée se met à hurler et glisse dans la marmite. Pour l'aider à se taire, collez lui un beau casque tout neuf d'armure sur la tête, il lui va à ravir. Stopper la machine infernale (bouton droit, et non pas le gauche, sinon vos grenouilles risquent de s'entourner). Restez plus qu'à déguerpier vite, mais trop tard vous faites prendre et la noyade semble proche. Seulement Mr muscle grenouille reconnaissant vient vous sortir de ce mauvais pas. C'est alors que Mr BEAMISH se fait kidnapper.

## Partie 7

Aller au ponton près de chez TOOSWEET grâce au scooter, et regarder d'un peu plus près ce même scooter. Vous y trouvez un 'scooter radio/cassette - enregistreur'.

Aller à l'Union, dans la cabine téléphonique. Posez le scooter-radio sur le meuble, puis le combiné sur le scooter-radio: Et voilà un répondeur/enregistreur relié au téléphone. Mettez-le en 'recording', faites le 432 SIGN (qui est en faite le 4327446) et vous enregistrez une émission astrolgique. Stoppez l'enregistrement. Faites le n° du GOLDEN BOWL, celui qui est sur le mur sous les lettres GB. Dès que RAY (le gros lourdaud) a fini de causer, branchez-lui en 'play-back' votre petite installation. Assouffez d'astrologie, il restera planté devant son téléphone, vous laissant la route libre pour y rentrer. Au bar, dès que vous pouvez, donnez le billet de loterie au barman, il vous paiera un verre. En attendant, les numéros du billet sortent et vous venez de perdre 40 millions, mais pas les cartes qui traînent sur le comptoir. Les cartes en main, sortez au plus vite. Il faut aller devant l'usine et donner les cartes durement acquises aux grévistes qui se trouvent à l'entrée. Passer, puis donner le passe de sécurité au garde, et rentrer dans l'usine: Le kidnappeur de papa BEAMISH est à vos trousses, il va falloir faire très vite.

## Partie 8

Dans l'usine, allez sur la passerelle pendant que les deux gardes discutent. Ouvrez le commutateur, mettez-le sur 'on', utilisez les couleurs comme le dit le plan (celui de l'armure), marron, mauve, cyan, mauve. (ce qui fait 3-1-2-1), puis poussez la manette vers la gauche. (et pouf les gardes sont à l'eau...Mais il y en a d'autres). Avancez tout droit, utilisez le tableau de commande, mettez-le sur 'on', tapez 'AIR', attendez les gardes et appuyez sur 'ENTER' et pfouit, enrhumés les gardes... sans perdre de temps tapez 'TRAM' et appuyez sur 'ENTER', vous voilà aspirer. Revolez le sbire de LEONA et vous êtes en mauvaise posture; Evitez son chapeau en vous baissant, ramassez le chapeau et relancez-lui; il en perdra l'équilibre et finira achemine puis emballé; Profitez qu'un cylindre soit monté, pour aller jusqu'au chariot sur la droite. Vous voici arrivé dans un bien drôle de labyrinthe. (il n'est pas immense, faites-en le tour, c'est marrrant). Voici la solution: haut droite - gauche - haut - gauche. Vous voici devant papa BEAMISH (dans une drôlesse de position), LEONA et LOUIS. Il va falloir faire vite et viser juste. Utilisez votre 'yo-yo' sur le yo-yo tournoie en l'air, cliquez sur le bouton droit de la souris pour récupérer le viseur et aligner LEONA. Et plouf encore un bain. Sautiez sur le gros interrupteur à droite pour vider le bassin et sauver votre père. Il ne vous reste plus qu'à apprécier la scène finale de ce difficile mais non moins superbe jeu.

PS: Les numéros entre parenthèses sont les réponses aux questions proposées dans le jeu!

# WRATH OF THE DEMON

BLOCKEDITOR V1.0

'Wrath of the Demon (C) Joystick 1991

'pendant le jeu appuyer sur 'F3' pour vous recharger en énergie

DATA 0002,0,00000000,0000004,0004,82,77,33,AD,A0,68,36,87

DATA 0,00000000,0000156,0004A,41,FA,00,3C,43,F9,00,04,82,00,20,3C,00,00,00,40

DATA 12,D8,51,C8,FF,FC,41,F9,00,06,00,00,43,F9,00,07,D0,0A,20,3C,00,00,2F,F0

DATA 12,D8,51,C8,FF,FC,23,FC,00,04,82,00,00,07,D5,C0,4E,F9,00,07,D0,0A,21,FC

DATA 67,00,00,4E,07,E8,4E,F8,04,00,60,00,00,14,43,F9,00,04,82,00,20,3C,00,00

DATA 00,40,12,D8,51,C8,FF,FC,41,F9,00,06,00,00,43,F9,00,07,D0,0A,20,3C,00,00

DATA 2F,F0,12,D8,51,C8,FF,FC,4E,71,4E,71,4E,71,4E,71,4E,71,4E,F9,00,07,D0,0A

DATA 21,FC,67,00,00,4E,07,E8,4E,F8,04,00,\*

AMIGA

**P**our avoir des crédits infinis, appuyez sur les deux boutons de la souris pendant tout le chargement.

**P**our avoir des vies infinies, changez sur le boot-block du disk 1:

Offset \$004: A068 3687 par 8277 33AD

Offset \$04A: 6000 0014 43F9 0004 8200 203C

0000 0040 12D8 51C8 FFFC 41F9 0006 0000

43F9 0007 D00A 203C 0000 2FF0 12D8 51C8

FFFC 4E71 4E71 4E71 4E71 4EF9 0007 D00A

21FC 6700 004E 07E8 4EF8 0400 par 41FA 003C

43F9 0004 8200 203C 0000 0040 12D8 51C8

FFFC 41F9 0006 0000 43F9 0007 D00A 203C

0000 2FF0 12D8 51C8 FFFC 23FC 0006 8200

0007 D5C0 4EF9 0007 D00A 21FC 6700 004E

07E8 4EF8 0400.

**Q**uelques astuces pour passer les niveaux:

1ère partie (avec le cheval):

Ne ramassez que les potions vertes et dorées, ce sont les potions de vie.

2ème partie:

Restez à gauche de l'écran afin de pouvoir éviter les

**V**oici une bidouille permettant de choisir son niveau de départ et de posséder 3 potions de vie, d'invulnérabilité et de destruction.

Pour ceci, effacez le fichier de sauvegarde 'WRATH.SAV' et débutez une partie. Sauvegardez la quand vous avez fini l'étape du cheval et choisissez le numéro 1 pour la sauvegarde. Prenez ensuite un éditeur de secteur et éditez le fichier 'WRATH.SAV'. Modifiez ensuite l'octet numéro 8 et entrez la valeur du

projectiles du 2ème gobelin tout en frappant le 1er. On peut utiliser une potion car le 1er vous en donne une, après l'avoir tué.

3ème partie (contre le dragon):

Lui donner dans l'ordre, un coup dans la tête, un coup dans le ventre, et faire un bond en arrière et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il meure.

4ème partie

Aller à gauche jusqu'à trouver une clé et retournez à droite pour sortir des grottes.

5ème partie (contre la bête des cavernes):

Lui donner 2 coups à la tête et faire un bond en arrière, avancez vers lui et refaire un bond en arrière juste avant qu'il vous donne un coup, et recommencez ces actions jusqu'à ce qu'il meure.

6ème partie (le monstre des marais):

Utiliser la potion de destruction, ensuite essayer de le coincer à droite de l'écran et lui donner une série de coups à la tête. Vous pourrez le détruire sans utiliser de potion de vie.

tableau où vous désirez reprendre la partie entre 02 et 12 (en hexadécimal c'est à dire en passant par les valeur de 0A (10 en décimal) et 0F (15)). Modifiez ensuite les octets numéro 24, 26 et 28 en y mettant la valeur 03. Sauvegardez le tout et recommencez le jeu en chargeant cette partie.

Quand vous en aurez marre de jouer, n'oubliez pas de sauvegarder votre partie en numéro 1.

AMIGA

PC

**EN \*SOS DES SECOURS TU TROUVERAS  
3615 JOYSTICK**



## XENON

Pour avoir de l'énergie infinie allez en piste 23 secteur 12 à l'adresse &98 et remplacez le 86 par un 00, ou bien remplacez les octets 26 84 ED 44 86 par 26 84 ED 44 00. Pour avoir les vies infinies allez en piste 23 secteur 12 à l'adresse &B2 et remplacez y le 35 par un 00, ou bien remplacez les octets 21 24 84 35 F2 par 21 24 84 A7 F2.

Pour avoir de l'énergie infinie : POKE &0810,0

Pour avoir les vies infinies : POKE &082A,&A7

```
10 REM Vies et energie infinies sur XENON
15 REM version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3114 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06:MODE 1
80 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0
90 LOAD"DISC",&8000:CALL &A000
100 DATA 21,00,80,11,84,03,01,00,08,ED,B0,21,1F,A0
110 DATA 11,40,00,01,50,00,ED,B0,21,40,00,22,DA,03
120 DATA C3,84,03,AF,32,10,08,3E,A7,32,2A,08,C3,78
130 DATA 05,00,00,00,00,00
```

CPC

Pour avoir les vies infinies, chercher 53 2D 05 48 66, remplacer par 4A 2D 05 48 66. Pour avoir l'énergie infinie, chercher 04 DE 4C DF 00, remplacer par 00 00 4C DF 00. Pour que les ennemis ne tirent plus et avoir le long tir, chercher 03 01 0A 18 00 0A, remplacer par FF 01 0A 18 00 00 (il faut refaire FF dès que l'on perd une vie pour que l'ennemi ne tire plus).

AMIGA

CPC

## XENOPHOBE

```
10 REM Energie infinie
15 REM sur XENOPHOBE version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4558 THEN 65 ELSE 70
65 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 &A00E,&91:POKE &A013,&98
110 PRINT"INSEREZ VOTRE JEU ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
130 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
130 DATA 3E,03,32,A4,A8,CD,20,A0,3E,4E,32,2D,A0
140 DATA 3E,00,32,DC,81,3E,00,32,E1,81,CD,20,A0
150 DATA 3E,02,32,A4,A8,C9,21,00,80,16,25,0E,94
160 DATA 1E,00,DF,2D,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00
```

Pour avoir de l'énergie infinie allez en piste 37 secteur 94 à l'adresse &1DC et remplacez le 91 par un 00, ou bien recherchez les octets 21 BC 00 7E 91 et remplacez les par 21 BC 00 7E 00. Ensuite, allez à l'adresse &01E1 du même secteur et remplacez y le 98 par un 00, ou bien recherchez les octets 77 2B 7E 98 27 et remplacez les par 77 2B 7E 00 27.

Pour avoir de l'énergie infinie :

POKE &F9E4,0.

POKE &F9E9,0.



## X-OUT

-500 000 F dès le départ:

Une fois dans l'armurerie, on prend 1 vaisseau gris (le moins cher 3000 F.); et on choisit le tir simple jaune, (le premier en haut à gauche), on clique sur le visage du personnage en haut à gauche et voilà 500 000 F.

-Si on se sert des touches : F1,F2,F3,F4. On peut choisir au choix 4 vaisseaux qui sont équipés avec déjà quelques armes mais auxquelles on peut en rajouter. Seul défaut on ne peut pas mettre plus de 10 armes sinon le jeu bloque.

AMIGA

Munissez votre vaisseau du plus puissant laser qui soit, et au moment où vous approchez du monstre de fin du premier tableau, positionnez-le vers l'arrière milieu de l'écran (à l'opposé), mettez alors le joystick en autofire et observez.

```
' Brouzoufs infinis pour X-OUT
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 239 STEP 2
 READ a$
 DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
 sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H191913
 PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\XOUT.PRG",adr%,239
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,00CC,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,00AC,3F3C,0009,4E41
DATA DF0C,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DF0C,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DF0C,0000,0006,4279,00FF
DATA 8240,7E01,4BF9,0001,CFFE,6100,003C,4BED,1400,5247
DATA 5379,0001,CFFE,66EE,23FC,0000,0350,0000,0010,7E06
DATA 207C,0000,009E,227C,0000,0350,32D8,51CF,FFFC,33FC
DATA 4AFC,0001,D6D8,4EF9,0001,D000,3F3C,000A,3F3C,0000
DATA 3F07,3F3C,0001,3F3C,0000,42A7,2F0D,3F3C,0008,4E4E
DATA DEFC,0014,4E75,33FC,6004,0002,0916,4EF9,0002,0000
DATA 1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574
DATA 7465,2064,6520,582D,4F55,5400,0000,0002,1E3E,0000
```

ST

Plus vous gaspillez de brouzoufs plus vous en avez! Ca vous branche? Recherchez sur le Disk 1 les octets : 91 B9 00 07 FE 00 61 00 et remplacez-les par D1 B9 00 07 FE 00 61 00. Ou rendez-vous à la piste 27, secteur 2 et offset \$1D7.

ST

Ce truc est à utiliser avec la cartouche ULTIMATE CRIPPER. Pour avoir des brouzoufs infinis, lorsque le choix des vaisseaux apparaît à l'écran et appuyez sur le 'RING'. Ensuite recherchez les octets 91B9 0007 FE00 6100 et remplacez-les par 6004 0007 FE00 6100.

Au magasin, achetez le vaisseau le plus cher (celui qui ressemble à un hélicoptère) ensuite achetez la protection immobile et au lieu de cliquer sur le vaisseau, cliquer sur votre somme d'argent et vous aurez 500.000 brouzoufs (unité monétaire française). Cette opération peut être utilisée autant de fois que vous voulez mais il faut que cela soit le premier vaisseau.

PISTE EDITEUR V1.1

```
' Brouzoufs infinis par Antonio SIMOES pour X-OUT
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "X-OUT"
DATA "Brouzouf inF",0,27,2,&H1D6,&H1E91B900,&H1ED1B900
DATA "FIN"
```

ST

CPC

## XEVIOS

Pour avoir 255 vies, remplacez les octets 3E 05 32 F0 03 par 3E FF 32 F0 03.

Pour avoir 255 vies, faites: POKE &0454, &FF

EN \*IDX  
LES TESTS DE JEUX  
TU RETROUVERAS  
3615 JOYSTICK



CPC

## YIE AR KUNG FU

```
10 REM Energie Infinie sur YIE AR KUNG-FU (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
50 PRINT"Face YIE AR KUNG-FU...":CALL &BB18
60 MEMORY &3FFF:LOAD"kungfu.sbf"
70 FOR p=&40D4 TO &40DA:READ a$:a=VAL("&"+a$)
80 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
90 IF ck<>&386 THEN 100 ELSE CALL &4000
100 PRINT"Erreur dans les datas !":END
110 DATA CD,7A,BC,AF,32,18,8A
```

```
10 REM invincibilité pour YIE AR KUNG FU
20 REM version disk - compil micro club 5
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
50 CALL &BB06:MEMORY &3FFF:LOAD"KUNGFU.SBF",&4000
60 FOR A=&3E00 TO &3E04:READ B:POKE A,B:NEXT
70 POKE &40DA,&CD:POKE &40DC,&3E:CALL &4000
80 DATA 175,50,24,138,201
```

### Compil LA COLLECTION

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3D 32 FA 88 par ØØ 32 FA 88. Ou allez a la piste 12, secteur 46, adresse ØØ98, et remplacez le 3D par ØØ.

### Compil MICRO CLUB 5

Pour être invulnérable:

3A FA 88 3D 32 FA 88 PAR 3A FA 88 ØØ 32 FA 88  
Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 41, adresse 98 : LE 3D en ØØ

Pour être invulnérable :

POKE &8A18,Ø

## EN \*NEWS

# LES INFOS TU FEUILLETERAS

# 3615 JOYSTICK

**ST****ZYNAPS**

Pour avoir des vies infinies aux deux joueurs, recherchez dans le fichier 'AUTO\ZYNAPS17.PRG', les octets 0439 0001 0000 991A et remplacez-les par 0439 0000 0000 991A.

Rendez-vous à l'offset \$2796

**PC****ZAXXON**

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'ZAXXON.COM', les octets 2E 8B 1E F0 04 et remplacez-les par 2E 8B 1E F0 03.

**Z-OUT**

Pour avoir le cheat mode taper en même temps pendant le jeu sur les touches J et K et pour aller au level de votre choix taper J et la touche du numéro du level (de 1 à 6) ex: touches j et 1.

**AMIGA**

Pressez pendant le jeu 'J' et 'K' simultanément pour avoir de l'énergie infinie.

**ST**

Pressez simultanément 'J' et le numéro du tableau désiré.

**CPC****ZORRO**

Pour avoir des vies infinies remplacer 3A 26 5B 3D 32 par 3A 26 5B 00 32.

**AMIGA****ZONE WARRIOR**

Pour les vies illimitées avec une cartouche chercher 53 79 00 00 59 1a et remplacer par 4a 79 00 00 59 1a

**ZONE TROOPER**

Pour avoir de l'air infini, faites :

POKE &8EB1,0.

Pour avoir du power infini, faites :

POKE &8EFE,0.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :

POKE &8FB4,0.

Pour avoir du temps infini, faites :

POKE &8E50,0.

**CPC****CPC****Z**

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &A182,0.



## SFO :

Tirez papier déchiré - Utilisez papier déchiré avec carte plastique Ouvrez tiroir - Ramassez Kazoo - Allumez répondeur automatique Ouvrez tiroir (à côté du lit) - Ramassez facture téléphone - Ramassez bocal à Sushi - Ouvrez porte - Ramassez coin de tapis - Allez porte - Ramassez coussin - Poussez coussin (de gauche) - Ramassez télécommande Utilisez cordon d'énergie dans issue d'énergie - Utilisez télécommande Ramassez coussin Utilisez crayon jaune sur papier déchiré - Ouvrez réfrigérateur Ramassez oeuf - Fermez réfrigérateur - Ramassez petite clé - Ouvrez porte - Allez porte - Allez sonnette (à gauche) - Poussez sonnette (3X) Ramassez pain rassis - Allez 14ème avenue - Ouvrez porte (Lou's Loans) Allez porte - Achetez guitare - Achetez combinaison - Achetez lunettes de nez - Achetez chapeau - Mettez lunettes de nez - Mettez chapeau Achetez boîte à outils - Achetez crosse de golf - Allez porte - Ouvrez boîte à outils - Utilisez cisailles sur pince à cheveux - Allez 13ème avenue - Allez porte (PTT) - Ouvrez porte - Allez - Allez bulletin Lisez bulletin - Utilisez crayon jaune sur bulletin - Ouvrez porte du comptoir - Utilisez terminal d'ordinateur - Lisez téléphone public Allez porte - Allez boîte aux lettres - Utilisez boîte aux lettres avec petite clé - Utilisez bulletin avec boîte aux lettres - Allez escalier Utilisez clé anglaise sur pipe (sous l'évier) Utilisez pain rassis dans évier - Allumez interrupteur - Eteignez interrupteur - Ramassez miettes de pain - Utilisez clé anglaise sur pipe - Utilisez bocal à Sushi avec évier - Allez porte (de la chambre) - Utilisez répondeur automatique Allez porte - Allez porte (à droite) - Allez bus - Utilisez clé anglaise sur bus - Allez vers le fervent - Donnez Cashcard à fervent - Allez passage aux avions -

## AVION :

Ouvrez porte (à gauche) - Allez porte - Utilisez papier hygiénique dans évier - Allumez évier - Poussez sonnette d'alarme - Allez (à l'avant de l'appareil) - Ramassez coussin (du premier siège) - Ramassez briquet - (OUVRIR TOUS LES COFFRES DU DESSUS POUR TROUVER LA RESERVE D'OXYGENE) (APPUYER SUR LE BOUTON DROIT DE LA SOURIS POUR ABREGER LE SERMON DE L'HOTESSE ET RECOMMENCER JUSQU'A TROUVER LE BON) - RECOMMENCER LE COUP DE LEVIER - Allez (à droite) - Ouvrez four à micro-ondes - Utilisez oeuf dans four à micro-ondes - Fermez four - Allumez four - Allez au bon coffre - Ouvrez coffre - Ramassez tank à oxygène - Fermez coffre - (BOUTON DROIT DE LA SOURIS POUR ABREGER LE VOYAGE)

## SEATTLE :

Allez porte - Tirez branche d'arbre - Donnez cacahuètes à écureuil à 2 têtes - Utilisez branche d'arbre avec terre

en vac - Allez entrée de la caverne - Utilisez branche d'arbre avec fosse à feu (au milieu de l'écran) - Utilisez cisailles sur nid d'oiseau abandonné - Utilisez nid d'oiseau avec branche (dans fosse à feu) - Allumez briquet - Utilisez briquet allumé sur nid et branche - Eteignez briquet - Utilisez crayon jaune sur marques étranges - Allez - Utilisez télécommande - Ramassez cristal bleu - Allez porte (à gauche) - Allez sortie de la caverne - Allez aéroport - Utilisez terminal aux réservations -

DESTINATION : SAN FRANCISCO - Allez passage aux avions

## SFO :

Allez porte - Allez 14ème avenue - Allez porte (la 2ème) - Utilisez cristal bleu sur fente - ATTENDRE UN PEU - Ramassez buvard - Changez à Annie - Ramassez Cashcard - Changez à Zak - Allez porte - Allez 13ème avenue - Allez boîte aux lettres - Utilisez boîte aux lettres avec petite clé - Ramassez lettre - Lisez carte de fan club - Fermez boîte aux lettres - Allez escalier - Allez porte - Utilisez répondeur automatique - Allez porte - Allez porte (à droite) - Allez bus - Utilisez clé anglaise sur bus - Utilisez Cashcard dans compteur de Cashcard - Utilisez terminal - DESTINATION : LONDRES - Allez passage aux avions - Utilisez terminal - DESTINATION : KATMANDU -

Allez passage aux avions -

## KATMANDU :

Allez dehors - Allez paille (à droite) - Allumez briquet - Utilisez briquet allumé sur paille - Eteignez briquet - Allez (à gauche) - Ramassez drapau - Allez porte - Ramassez clé de la prison - Allez porte - Allez porte (à droite) - Mettez lunettes de nez - Donnez livre à garde - Allez porte - Allez à droite - Allez porte (à gauche) - Allez Yak - Utilisez Cashcard dans plaque d'immatriculation - Utilisez terminal - DESTINATION : KINSHASA - Allez passage aux avions -

## KINSHASA :

Allez dehors - JUNGLE:D-D-D-G - Allez à gauche - Allez porte - Donnez crosse de golf à Shaman - RELEVIER LE CODE - Allez jungle - G-G-G-G-D -

## MARS :

Changez à Leslie - Ouvrez porte (du van) - Allez - Ouvrez boîte à gants - Ramassez Cashcard - Ramassez fusible - Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Lisez Cashcard - Donnez Cashcard à Mélissa (la sienne) - Changez à Mélissa - Allez porte - Utilisez valve à oxygène - Ramassez cassette audio digitale - Ramassez boîte à boom - Changez à Leslie - Allez monolithe (à gauche) - Utilisez Cashcard dans fente - Allez porte (du foyer) - Utilisez jeton dans plaque métallique - Ramassez fusible

brûlé - Utilisez fusible dans boîte à fusibles - Poussez bouton - Poussez bouton (à droite) - Allez porte du foyer - Allez coffre - Ramassez ruban adhésif - Ouvrez coffre - Ramassez torche - Ramassez couvertures - Ramassez balai et - Ramassez échelle (à droite) - Allez porte - Poussez bouton (de droite) - Poussez bouton (de gauche) - Allez porte vers Mars - Allez sable - Utilisez sable avec balai et Donnez ruban adhésif à Mélissa - Donnez échelle à Mélissa - Allez porte (du van) - Utilisez valve à oxygène - Changez à Mélissa - Allez porte (du van) - Utilisez valve à oxygène - Utilisez ruban adhésif sur cassette audio digitale - Utilisez cassette audio digitale avec boîte à boom - Allez porte - Allez visage énorme (à droite) - Utilisez échelle sur porte - Poussez

boutons SELON LE CODE DE KINSHASA - Ramassez échelle - Allez grande chambre Allez statue immense (la 2ème) - Lisez marques étranges

EN FAIRE UN DESSIN - Allez porte énorme (la 3ème, à droite) - Utilisez piedestal avec échelle - Allumez boîte à boom - Enregistrez - Allumez sphère en cristal - Ramassez échelle - Allez grande chambre - Allez porte énorme (la 2ème) - Allumez boîte à boom - Jouer - Allez grande chambre - Allez porte énorme (la 1ère) - Allumez boîte à boom - Jouer Allez grande chambre - Allez sortie - Allez piste d'atterrissage Allez porte (du van) - Utilisez valve à oxygène - Changez à Leslie - Utilisez valve à oxygène - Changez à Zak - Utilisez terminal

DESTINATION : LE CAIRE - Allez passage aux avions - Utilisez terminal  
DESTINATION : LONDRES - Allez passage aux avions - Utilisez terminal  
DESTINATION : MEXICO - Allez passage aux avions

## MEXICO :

Allez porte - JUNGLE : D-D-G-D - Allez entrée du temple (celle de gauche) - Allumez briquet - Utilisez briquet allumé sur flambeau - Eteignez briquet allumé - Allez passage (juste au-dessus de Zak) - Allumez briquet... - Allez tunnel tout à droite - Allumez briquet... Allez porte de droite - Allumez briquet... - Allez porte de droite - Allumez briquet... - Allez 2ème porte (celle du milieu) - Utilisez crayon jaune sur marques étranges - DESSINER LES MARQUES DE MARS - Dessin achevé - Ramassez fragment de cristal - Allez porte (à gauche) - Allez passage de gauche - Allez passage de gauche - Allez 2ème porte (du milieu) - Allez passage tout à gauche - Allez à droite - Allez jungle (à gauche) - G-G-G-D - Utilisez terminal - DESTINATION : LIMA - Allez passage aux avions -

## LIMA :

Allez dehors - JUNGLE: D-D-D - Utilisez miettes de pain dans mangeoire -

## FAIRE VITE :

Utilisez cristal bleu sur oiseau - Volez sculpture énorme - Volez oeil (celui de gauche) - Ramassez manuscrit - Volez fenêtre - Volez vallée (en bas) - Volez (à gauche) - Donnez manuscrit à Zak - A Zak - Allez jungle (à gauche) - G-G-G - Utilisez terminal - DESTINATION : SAN FRANCISCO - Allez passage aux avions - Allez porte - Allez escalier - Allez porte (à gauche) - Utilisez répondeur automatique - Allez porte - Allez porte (à droite) - Allez bus - Changez à Annie - Allez porte - Allez bus - Changez à Zak - Utilisez clé anglaise sur bus - Utilisez Cashcard dans compteur de Cashcard - Changez à Annie - Utilisez Cashcard dans compteur de Cashcard - Changez à Annie - Donnez fragment de cristal à Annie (2X) - Donnez drapau à Annie - Utilisez terminal - DESTINATION : MIAMI - Allez passage aux avions - Donnez livre à clochard - Utilisez ruban adhésif sur bocal à Sushi - Utilisez terminal - DESTINATION : LONDRES - Allez passage aux avions - Changez à Annie - Utilisez terminal - DESTINATION : LONDRES - Allez passage aux avions - Changez à Zak - Donnez whisky à Annie - Changez à Annie - Allez porte - Donnez whisky à sentinelle - Eteignez interrupteur - Utilisez cisailles sur grille - Allez Stonehenge - Allez pierre d'autel - Utilisez pierre d'autel avec drapau - Utilisez fragment de cristal sur pierre d'autel (2X) - Lisez manuscrit - Ramassez cristal jaune - Allez cabane des gardes - Allez aéroport - Donnez cristal jaune à Zak - Donnez cisailles à Zak - Changez à Zak - Utilisez terminal - DESTINATION : LE CAIRE - Allez passage aux avions - Utilisez terminal - DESTINATION : KINSHASA - Allez passage aux avions - Allez dehors - Allez à gauche Allez porte - Donnez cristal jaune à Shaman - Changez à Leslie -

## MARS :

Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Allez visage énorme - Allez grande chambre - Allez passage (le 1er) - Allez passage - Allumez torche - Allez passage tout à droite - Allez passage tout à droite - Allez passage rose interrupteur - Lisez jaugé - Enlevez casque - Allez dédale - Allez passage bleu (à gauche) - Allez passage tout à droite - Lisez carte - Lisez sculpture Lisez marques étranges (EN FAIRE UN DESSIN) - Allez dédale - Allez passage rose - Allez passage jaune (à gauche) - Allez passage tout à gauche - Allez grande chambre - Allez 2ème passage - Allez passage - Allez passage bleu (à droite) - Ramassez Ankh - Allez porte - Allez passage tout à gauche - Allez grande chambre - Allez 3ème passage - Allez passage - Allez passage jaune (à droite) - Eteignez torche allumée - Utilisez Ankh dans panneau - Poussez bouton - Ramassez clé d'or - Ramassez clé grande - Allez porte - Allez passage tout à gauche - Allez grande chambre - Mettez casque - Allez sortie - Allez piste d'atterrissage - Allez porte (du van) - Changez à Zak - Utilisez cristal jaune - Téléportez à Lima (en bas à

gauche - Ramassez candélabre - Utilisez cristal jaune - Téléportez à Mexico (à gauche au milieu) - Utilisez cristal jaune - Téléportez à Seattle (en haut à gauche) - Allez porte (à gauche) - Allez sortie de la caverne - Allez aéroport - Utilisez terminal - DESTINATION : MIAMI - Allez passage aux avions -

**MIAMI :**

Utilisez terminal - DESTINATION : TRIANGLE DES BERMUDES - Allez passage aux avions - ATTENDRE - NOTER LA COMBINAISON - Poussez bouton - Donnez carte de fan club à Le Roi - NOTER LA COMBINAISON - Allez à droite Lisez dictateur du Lotto - NOTER LES CHIFFRES - Allez à gauche - UTILISER LA PREMIERE COMBINAISON - Allez à gauche - Utilisez parachute - Utilisez Kazoo - Utilisez cristal bleu sur dauphin - FAIRE VITE : Nagez sous l'eau - Nagez à droite - Tirez goémon (ce qui bouche l'entrée) - Ramassez objet brillant - Nagez surface Donnez objet brillant à Zak - A Zak - Utilisez cristal jaune - Téléportez à LE CAIRE (à droite) -

**LE CAIRE :**

Utilisez objet brillant sur base - Utilisez candélabre avec objet brillant - Allez à gauche - Tirez levier - Allez escalier - Allez à droite - Allumez briquet - Utilisez briquet allumé sur flambeau Eteignez briquet - Allez porte - Allez passage (à gauche) - Allez désert - Allez jambe (celle du bas) - Utilisez marques étranges avec crayon jaune - DESSINER LA FIGURE DE MARS - Dessin achevé - Changez à Annie - Utilisez terminal - DESTINATION : LE CAIRE - Allez passage aux avions - Allez dehors - Allez porte secrète - Allez porte à droite - Allez passa tout à droite - Allez passage à droite - Allez passage à gauche - Allez passage à gauche - Allez passage à gauche - Allez passage à gauche - Changez à Zak - MEME PARCOURS - Changez à Annie - Lisez hiéroglyphes - FAIRE COMME INDIQUE - Changez à Zak - Utilisez crayon jaune sur carte de papier - Lisez marques étranges - EN FAIRE UN DESSIN - Allez porte - Allez passage tout à droite (4X) - Allez 2ème passage en partant de la gauche - Allez tout à gauche (3X) - Changez à Annie - MEME PARCOURS - Allez désert - Allez porte de la pyramide - Allez porte - Allez passage (à droite) - Allez escalier - Changez à Zak - Allez désert - Allez porte de la pyramide - Allez porte - Allez passage (à droite) - Allez escalier - Poussez levier - Mettez combinaison - Utilisez cristal jaune - Téléportez à Visage Martien -

**SU LESLIE ET MELISSA N'ONT PLUS D'OXYGENE :**

Changez à Leslie - Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Changez à Mélissa - Allez porte - Allez porte (du van) - Utilisez valve à oxygène - Changez à Zak ou Annie - Utilisez crayon jaune sur marques étranges - DESSINER LA FIGURE DU SPHY - Dessin achevé - Allez tunnel de droite - Allumez briquet - Allez passage vert à gauche -

Allez passage à gauche (3X) - Allez grande chambre - Mettez tank à oxygène - Mettez bocal attaché (bocal à Sushi + ruban adhésif) - Allez sortie - Allez piste d'atterrissage - Allez porte du van - Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Allez monolith - Utilisez monolith avec Cashcard (2X) - Changez à Leslie - Allez porte - Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Allez tramway - Changez à Mélissa - Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Allez monolith - Utilisez monolith avec Cashcard (4X) - Donnez jeton à Leslie (2X) - Changez à Zak -

**FAIRE VITE :**

Utilisez jeton dans tramway - Changez à Leslie - Utilisez jeton dans tramway - Changez à Mélissa - Utilisez jeton dans tramway - Changez à Leslie - Allez pyramide - Utilisez balai et sur tas de sable - Changez à Zak - Allez pyramide - Utilisez pince à cheveux avec trou de serrure - Allez porte - Allez passage (à droite) - Changez à Mélissa Allez pyramide - Allez porte - Allez passage à droite - Changez à Leslie - Allez porte - Allumez torche - Allez passage à droite - Donnez clé d'or à Zak - Poussez pieds du sarcophage - Changez à Zak - Allez escalier (à gauche) - Changez à Mélissa - Allez escalier - Changez à Leslie - Allez un peu à droite (pour débloquent le passage) - Changez à Zak Allez boîte - Utilisez boîte avec clé d'or - Changez à Mélissa - Allez bouton - Changez à Zak - Allez cristal blanc - Changez à Mélissa Poussez bouton - Changez à Zak - Ramassez cristal blanc (VITE !) Allez tout à gauche - Changez à Mélissa - Allez tout à gauche - Changez à Leslie - Poussez pieds du sarcophage - Changez à Mélissa - Allez escalier - Allez porte à droite - Allez passage à gauche - Changez à Zak - Utilisez cristal jaune - Téléportez à pyramide torche allumée - Changez à Leslie - Allez station de tramway - Utilisez jeton dans tramway - Changez à Leslie - Utilisez jeton dans tramway - Allez porte du van - Utilisez valve à oxygène - Changez à Mélissa - Allez porte du van - Utilisez valve à oxygène - Fermez porte - Enlevez casque - Changez à Leslie - Enlevez casque - Changez à Zak - Enlevez bocal attaché - Enlevez tank à oxygène - Utilisez cristalabre avec cristal jaune - Utilisez cristalabre avec cristal bleu - Utilisez cristalabre avec cristal blanc - Poussez interrupteur - Changez à Annie - Poussez interrupteur -

**NOTES CONCERNANT LES AEROPORTS :**

-Il existe un vol Seattle-Miami, mais pas de Miami-Seattle.  
-A Miami, il existe un vol touristique, le survol du Triangle des Bermudes, avec retour à Miami (peut-être).  
-A Miami, il n'y a pas de ville, juste l'aéroport.  
-Les codes de sortie visa ne sont demandées que lorsque l'on quitte le territoire des Etats-Unis (Bermudes y compris).

Pour avoir de la lumière, il faut d'abord, prendre les gams, les faire paraître dans l'icône et cliquer sur 'utiliser' prendre le fusible et le mettre dans la boîte à fusibles (23) ouvrir le standard (19) avec les clés du bureau (6) en prenant l'ascenseur cliquer sur le bouton rouge qui est sur le standard.

Pour déplacer les camions : prendre les clés qui sont au standard (19), descendre aux camions en vous assurant que les 3 autres hommes sont dedans car une fois les issues bloquées vous pourriez 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 mettez 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, ouvrez 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 :

électronique :

fusible

pharmacie :

trousse de secours

vidéo z :

cassettes

bureau :

radio et clé terrasse

armurerie :

fusil et 2 pistolets

micro informatique avec un ATARI 520

mac gpropack :

pour la faim et la soif

ouillage :

meubles :

hache, torche, marteau, tournevis

pour le sommeil

bifi :

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.

**AMIGA****ZARATHRUSTA**

Pour les vies illi-

mitées avec une

cartouche chercher

53 79 Ø6 ce 6b ØØ

e7 9c remplacez 53

par 4a

15 - DNAR

16 - IFLY

17 - HION

18 - OPOR

19 - YQUA

20 - EBUS

21 - JERN

22 - WANI

23 - TUZO

24 - LARS

25 - LONY

26 - SPIR

39 - VOIQ

40 - BENO

41 - GESA

42 - FUQO

43 - IRON

44 - EVOK

45 - RARO

46 - YSCE

47 - MECA

48 - USTI

49 - QOTX

50 - FOXA

Voici les codes

des différents

niveaux de ce jeu :

# LA BIBLE DES POKES

1<sup>ère</sup> PARTIE DE A à G

joystick  
HORS SERIE MICRO

II

QUE LA VIE TE SOIT  
INFINIE

EN VENTE  
PAR  
CORRESPONDANCE



DES MILLIERS D'ASTUCES,  
VIES INFINIES, SOLUTIONS, PLANS ...  
POUR TOUS LES JEUX SUR MICRO  
CPC . AMIGA . ST . C64 . PC

## BON DE COMMANDE

À DÉCOUPER,  
PHOTOCOPIER  
OU RECOPIER  
ET À ADRESSER À  
JOYSTICK

BIBLE DES POKES  
103 Bd MAC DONALD  
75019 PARIS

Ooops... J'ai raté la 1<sup>ère</sup> partie du II<sup>ème</sup> volume de la Bible des Pokes!

Je veux absolument la recevoir chez moi et je joins un chèque à l'ordre de JOYSTICK, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris.  
**VOLUME 1 DE A à G : 40F\* (Le port est gratuit).**

\*Tarif pour la France Metropolitaine • Rajouter 10 F pour le reste du monde.

NOM : ..... PRÉNOM .....  
ADRESSE : .....  
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....  
PAYS : ..... ÂGE : ..... MICRO : .....

**3615**

**JOYSTICK**

**DES MILLIERS D'ASTUCES  
24 H / 24**