

Salut tout le monde! Pour ceux qui, comme moi, ne sont pas nés un joystick entre les mains, voici une série de pokes. Utilisateurs de k7, rassurez-vous, des pokes vous concernent. Avouez! Vous ne vous êtes pas décarcasses question pokes! Heureusement, il y en a qui travaillent. Voici le résultat de leurs élucubrations. M'enfin il a quand même fallu que je bouche les trous... Rectificatif à l'abonnement: 50f ou 22 timbres = 12 numéros, vu que le mensuel n'est plus qu'un bimensuel, ça fait 2 ans!

Un lecteur m'a signalé un problème dans le poke de Road Runner du mois dernier. Effectivement en ligne 20 il faut lire: 20 DATA 52,52,... Désolé. Bien. C'est parti. Le PIKPOKET de Montpellier nous communique l'invincibilité à PAPERBOY (compilation HITPACK 3). Sur k7 il faut passer le premier fichier.

```
10 PAPERBOY (k7/disk)
20 DATA 3E,C3,32,A0,09,C3,00,BF:FOR I=&BE00 TO &BE87:READ
P$:POKE I,VAL("&"+P$):NEXT
30 OPENOUT"ID":MEMORY &2FF:CLOSEOUT:LOAD"!ELITE",&300:POKE
&37F,&80:POKE &380,&BE
40 CALL &300
```

On continue avec TRANTOR version Mc Spe. Énergie et lance flammes... infinis! C'est de SDM (un pseudo, un!). Voici sa substance:

```
10 TRANTOR (disk)
20 DATA 3A,0,A7,F5,11,40,0,21,FF,AB,E,7,CD,CE,BC,F1,21,38,
BF,6,6,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,28,BF,22,AE,60,C3,
0,60,AF,32,F6,1A,32,15,17,32,AF,17,32,53,15,C3,7A,BC,54,52,
41,4E,54,32
30 FOR AD=&BF00 TO &BF3D:READ A$:READ A$:A=VAL("&"+A$):POK
E AD,A:NEXT:CALL &BF00
```

Et les codes:

ETOPSNMK=KEMPSTON;KOSTJYCI=JOYSTICK;MCRPUST=SPECTRUM
EFWSORTA=SOFTWARE;BEADRYK=KEYBOARD;PMTCOURE=COMPUTER
STATSECE=CASSETTE;CAILRING=SINCLAIR

Une bidouille pour un vieux mais néanmoins génial ARKANOID. Les vies infinies, on vous les a déjà données, alors voici le choix du tableau. Vous recommencez au dernier tableau auquel vous avez accédé.

```
10 ARKANOID (disk)
20 TB=31
30 DATA 41,52,4B,41,4E,4F,49,44,2E,42,49,4E,21,00,BF,06,0C,
CD,77,BC,EB,CD,83,BC,E5,CD,7A,BC,3E,00,32,81,02,32,8E,02,
32,0E,03,21,00,00,22,82,02,22,8F,02,22,0F,03,22,39,03,0D,7
E,00,32,E2,B7
40 DATA 32,D9,B7,E1,E9,00:FOR I=&BF00 TO &BF40:READ P$:POK
E I,VAL("&"+P$):NEXT:CALL &BF0C,TB
```

J'ENHALO nous livre un listing original concernant ANTIRIAD (k7). Ni invincibilité, ni vies infinies. Mais un truc marrant, qu'il a intitulé "saut ascensionnel". Croyez-moi, c'est utile. Passer le 1er fichier.

10 ANTIRIAD (k7)

```
20 DATA 1,0,0,CD,38,BC,21,40,0,11,64,0,3E,31,CD,A1,BC,3E,C
3,32,94,0,21,B0,BE,22,95,0,C3,40,0,3E,F3,32,94,0,21,D9,6,2
2,95,0,AF,32,F7,66,C3,94,0
30 FOR A=&BE91 TO &BEC1:READ D$:POKE A,VAL("&"+D$):NEXT
40 CALL &BE91
```

Un certain SATURAX nous dit qu'avec DISCOLOGY, en allant en piste 33, secteur C1, adresse 0148, et en remplaçant le 3D qui s'y trouve par un 00, vous aurez les vies infinies. Simple et efficace, j'aime. Message à SATURAX: t'aurais pu m'envoyer AMSTRAD 100%, ça y'était. Disons que je l'ai publiée pour ceux qui ne connaissent pas la bidouille. Ça concerne GABRIELLE. Poursuivons: BEYOND THE ICE PALACE est un jeu superextravagant (comprenez qui peut), seulement il a un défaut: il est plutôt duraille (à mon avis). Alors je viens en aide aux possesseurs de ce fabuleux jeu. Sur disk je n'ai pas testé, vu que je l'ai en k7. Ne pas passer le 1er fichier.

10 BEYOND THE ICE PALACE (k7/disk ?)

```
20 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0
30 MEMORY &9FFF:LOAD"ICE"
40 POKE &A03D,&CD:POKE &A03E,0:POKE &A03F,&BF
50 DATA CD,7A,BC,AF,32,75,E7,AF,C9:FOR I=&BF00 TO &BF08:RE
AD P$:POKE I,VAL("&"+P$):NEXT
60 CALL &A000
```

J'ai oublié de vous dire ce que ça fait. Ça met des appels au dieu infinis. En attendant mieux... Bon, on va clore avec CAULDRON II. C'est simplement les vies infinies.

10 CAULDRON II (disk)

```
20 MODE 1:MEMORY &17FF:LOAD"CAULDRON.B12":LOAD"CAULDRON.B1
2":LOAD"CAULDRON.B13",&C000
30 POKE &C1F2,0
40 CALL &C000
```

Je ne sais absolument pas si ça fonctionne sur k7... Vous pouvez toujours essayer. Ce listing est de H. Jaeker.

Pour ce mois-ci, c'est fini. N'oubliez pas de m'envoyer des pokes en masse, sinon le contenu du journal pourrait être affecté. N'oubliez pas que c'est VOUS qui l'alimentez principalement. Rendez-vous en avril donc. Bye!