

HACKER MAG

NEWS :

- ◆ 464+
- ◆ 6128+
- ◆ CONSOLE

TESTS :

- ◆ SHADOW WARRIORS
- ◆ HOSTAGES
- ◆ DARK CENTURY

HARD :

- ◆ OVERSCAN
- ◆ COURS

INTERVIEW :

- ◆ FEFESSE

BIDOUILLES :

- ◆ LISTINGS
- ◆ POKES
- ◆ RECHERCHES



N2

BI - 02 - GRATUIT



2034560 00000195603

BIMENSUEL No 2 / HACKER MAGAZINE

DIRECTEUR DE PUBLICATION : Andersen Sylvio-Kaminski - REDACTION : 1 Rue des plantes 36100 Deols Tel 54 27 31 15 , Redacteur en chef: Patrice Maubert, Assistant redacteur: Tasword 6128 - PUBLICATION : 42 Rue Croix Perrine 36000 Chateauroux tel 54 22 54 12 , couverture: Barre stephane, directeur artistique: Stéphane Barre, Assistants artistiques: Hacker7.0 et Ocp Art Studio, Maquettiste: Stéphane Barre, Photo composition: Orford Pao, Impression: DMP2000 et DMP 21 ADMINISTRATION: reproduction: rank xerox wd 2092, Diffusion: la Poste et vous, Abonnement: lire dans l'edito, Comptabilité: 3.80+3.80=7.60, Publicité: ce qui nous est envoyée, Commission paritaire: en cours de Philo, Depot légal: 1er trimestre 1990, Service minitel: 02 14 code CHEZ HACKER MAG, Ce numéro a été tiré à 100 000 exemplaires par les établissements LAENIER (6 Rue Bertrand, 36000 Chateauroux), HACKER MAGAZINE est une société anonyme au capital de 36.15 Fr

EDITO

P.A.
Petites Annonces
HACKER MAGAZINE

Petites Annonces

FANZINES DISC

MBM, fanzine disc, adresser un disc a MBM, 10 rue de Kirovakan, 92290 BAGNEUX.

HFC News, fanzine disc, adresser un disc a HFC News, 28 rue de Porz, 59190 Hazebrouck.

Micro Boy, fanzine disc, adresser un disc a Micro Boy, 4 allée Berny d'Houville 93290 Livry Gargan.

TCH, fanzine disc, adresser un disc a Sebastien Jean, 21 Boulevard Paixhans, 72000 Le Mans.

HACK'REVUE, fanz. disc esp. envoyer un disc a APARTADO 1063, 50080 Zaragoza

PUB+

FANZINES PAPIER

CROCO PASSION, fanz. papier adresser un timbre a 3.80 F a Sandrine coutelier, 3 Rue des Hortensias, 91380 CHILLON MAZARIN. TEL 69.34.62.91

RESET, fanz sur papier, s'adresser a JP Etienne, les fosses Boulevard de l'Europe, 72600 MAHERS.

READ ONLY, fanzine sur papier s'adresser a David Tatin, MRS Pt Rebattu, 12380 Raphèle les Arles.

IAM STRAD, Cedric Fontaine, 3 Avenue de Lattre de Tassigny 85000 La Roche sur Yon.

Croco dechainé, adresser un timbre a 3.80 F au Croco Dechainé, 5 rue A. Tournade, 17000 La Rochelle.

Syntaxe Error, adresser un timbre au fanzine, 13 rue Louis Castel, 92230 Gennevilliers.

Croco Mag Fanzine sur Papier vacancier s'adresser a Laurent Knauth, 14 allée Colette, 78 260 Acheres.

Runstrad Fanzine sur papier, d'adresser a Patrick Aubert, 58 rue de la Briquetterie 17 000 La Rochelle.

3 Pouces Mag, 4 rue du commandant Lherminier, 33 600 Pessac.

SOMMAIRE

EDITO	2
P.A. FANZINES	2
SOMMAIRE	2
SHADOW WARRIORS	3
HOSTAGES	3
DARK CENTURY	3
MEGASOUND	4
CPC +	4
CONSOLES	5
INTERVIEW	5
INTERVIEW (SUITE)	6
OVERSCAN	6
OVERSCAN (SUITE)	7
COURS	8
LECTEUR 5 ^e /4	9
LISTINGS	9
LISTINGS (SUITE)	10
POKES/RECHERCHES	10

EDITORIAL:

Et oui les kids ! Nous sommes de retour ! L'équipe d'HACKER MAG fraîchement diplômée par l'éducation nationale, se lance maintenant à la conquête du prix Pulitzer (non les enfants je n'ai pas dit Pulitzer, notre fanzine n'est pas assez épais pour caler une armoire normande, fut-elle la propriété d'un nain breton). Dans notre perpétuelle soif de tenter toutes les expériences, nous avons goûté successivement aux terribles difficultés rencontrées par l'élaboration d'un fanzine bimensuel, ensuite mensuel, puis bimestriel, trimestriel, et enfin semestriel. Inutile de vous dire que toutes ces expériences furent tellement difficiles que nous ne parvinmes pas à les mener à terme. A défaut de trouver une périodicité compatible avec notre rythme de travail, nous décidâmes finalement de nous en passer (de périodicité, pas de travail) et profitâmes de ces vacances caniculairement et ensoleillées comme une nuit sous la lune de Brigitte Lahaye, pour vous concocter ce numéro 2 en moins de temps qu'il n'en faut à l'ajaculateur précoce pour prendre congé d'Ornella Mutti. En bref, votre fanzine préférée est maintenant aperiodique, vacancier, voire même épisodique, enfin comme vous le voudrez. Sa parution est entièrement soumise à l'humeur de ses concepteurs.

Voilà, c'était la séquence "HISTORY IN THE MAKING", voici maintenant la séquence autoconception. Je suppose que vous avez lu le sommaire. Et oui c'est du béton (Merci à Tonyland et Francis Bouygues). Et il y en a pour tous les goûts: technique, ludique et même philosophique (si, si en fouillant bien). Et surtout nous avons tenu à mettre l'accent, fut-il grave sur ce qui est tout de même l'événement le plus important (cote constructeur) dans le monde du CPC

depuis au moins trois ans: des nouveaux CPC. C'est certainement un tournant dans la carrière de votre micro préféré, et l'occasion de souffler un peu pour se poser quelques questions sur l'avenir, alors que la micro familiale semble tomber en désuétude, balayée par un vent d'Est de consoles. Dans ce numéro des questions et même quelques réponses.

Bien. Nous allons donc parler de l'avenir du CPC. Et notre avenir alors? Vous constaterez que dans ce numéro, aucun article ne porte la mention "à suivre". Alors nous reverrons nous un jour? (bouh, snif, séquence émotion). C'est à vous de choisir et à nous de décider. Déjà, sans doute séduits par le numéro 1, vous nous avez demandé un bis. Et nous bismes avec plaisir (et force de lais). C'est pourquoi nous espérons de votre part encore un rappel pour éviter à l'instar de Guy Beart qui n'eut guère dans sa vie que le rappel du B05, de tomber dans l'oubli. Mais craignant à cause de nos activités nombreuses et chargées, de ne pouvoir assurer bien longtemps à nous seuls la parution, nous serions fort aise, telle la cigale de La Fontaine, qu'une foule travailleuse, en l'occurrence un fanzine généreux, veuille bien nous héberger, et nous réserver quelques pages en son sein. De sein fut-il maternel, et donc féminin, cela n'en serait que mieux. L'intéressée comprendra. (séquence passion)

Et puis, ne désespérez pas de nous voir aussi peu. Rien ne sert de sortir une pléthore de numéros ennuyeux pour être appréciée, bien au contraire. En fait, il y a deux conditions à remplir pour devenir une star. La première est de se faire rare et de savoir se faire attendre, et la seconde est d'attrapper la grosse tête. HACKER MAG a déjà rempli la première (depuis longtemps diront les

mauvaises langues) et compte bientôt s'acquitter de la seconde, si toutefois vous avez la gentillesse, chers lecteurs, de bien vouloir encenser comme il le mérite ce numéro deux. (séquence grands coups de pompes dans les chevilles).

Mais bon, je commence à être un peu long pour un edito, et d'ailleurs je vous entends déjà plagier sans scrupules le Parisien branché qui, s'impatissant sous le ciel laserifié de la Défense les soirs de concert de Jean-Michel Jarre, n'hésite pas à crier, au risque d'attirer le proche vendeur de men-guez: "Putain mais y commencent quand?". Bon Ok. Je commence (séquence fin de l'edito).

TU CONNAIS CELLE DE ...

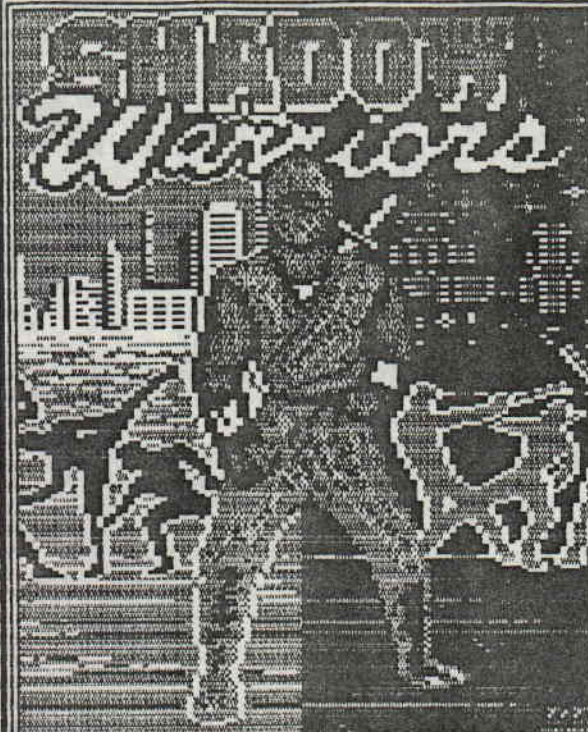
Lorsque l'on dine chez Bokassa, est-il très impoli de manger les frites avec les doigts? Oui, il est plus convenable de manger les doigts séparément! Encore une ...

Au restaurant, un client entame un croissant et des la première bouchée, interpelle le garçon:

-Il est d'hier n'est-ce pas?
-Oui monsieur.
-Mais j'en voudrais un d'aujourd'hui.
-Alors dans ce cas revenez demain, monsieur.

SOUS LES DRAPEAUX, ON DEVIENT VITE FLAG-ADA

Best, Chris et Pymard ne peuvent contenir leur tristesse. X-OR, TB Crackers et Longshot ne peuvent contenir leur joie. Nul los Cracker ne peut contenir son indifférence totale: "Ouais, boaff, bo qu'est-ce-tu-veux, c'est la vie hein!" Quoi qu'il en soit et quoi qu'on en pense, le FAMOUS CRASH va bientôt (en décembre pour être précis) désertir les bancs de la fac pour les barbeles de la caserne. Plus facile à étudier, non? On lui souhaite tout de même bonne chance pour l'examen d'urine.



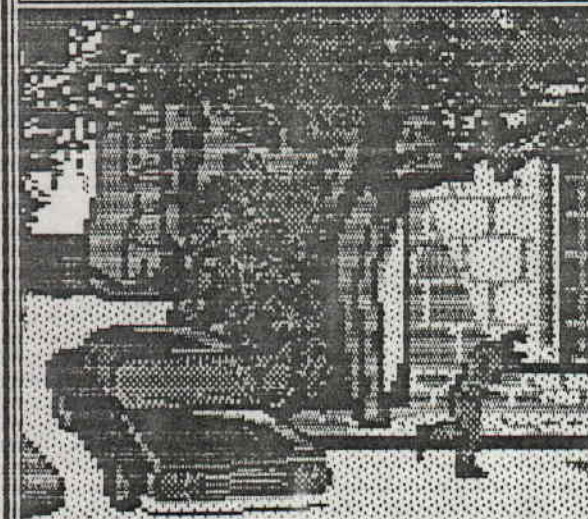
SHADOW WARRIORS

Il y a des jours comme ça où on reçoit un jeu nouveau (si si ça m'arrive!), tenez Shadow Warriors au hasard. Et puis tiens justement on a besoin de faire un banc d'essai pour le fanzine alors on va le tester. Et puis on se dit: "Pfff, c'est encore un jeu d'Océan, encore une adaptation d'arcade encore un truc bacile, mais sont-ils encore capables, ces pseudo-programmeurs de nous faire un jeu original?". On se dit qu'on va bien s'amuser à faire un test méchant, particulièrement incisif. Je charge tout de même le jeu, par conscience professionnelle. On découvre la page de présentation, petite et pas terrible, ainsi que le graphisme en mode 0, un peu brouillon. On passe tout de suite sur le moniteur couleur, parce que sinon on n'y voit rien. On n'entend pas de musique à part quelques jingles. On constate le peu de positions différentes du ninja que l'on incarne et la présence d'un scroll ling vertical pas très uniforme. L'animation est très rapide, mais assez saccadée. Le but du jeu a l'air simple: tuer tout le monde. Et puis bizarrement, on commence à y prendre

gout: ça devient franchement éclatant de faire exploser les éléments du décor (jolies les explosions) pour découvrir parfois une épée dans les débris. Allez! on va quand même finir le premier niveau. Pour cela, il faut affronter le "GARDIEN", une grosse brute épaisse. Bon, on ne va pas s'arrêter là. Le deuxième niveau est un peu plus difficile, il faut éviter des voitures en traversant les rues, et des motos qui squattent les trottoirs. Et puis... et puis il faut s'arrêter là! Parce que ce jeu est très prenant par sa rapidité et sa richesse, malgré une certaine pauvreté de la réalisation, et puis surtout il faut se dépêcher d'écrire ce p... de test parce que sinon le chef va me taper sur les doigts, et tenir un joystick après une amputation de la dernière phalange, c'est pas évident.

Je ne rejouais donc au départ d'écrire un test sadique d'un jeu nul, et je me ret trouve à m'embêter à écrire ce test alors que je pourrais encore être en train d'y jouer (au jeu, pas au test). Ça m'ennerve. Dites Monsieur Océan, quand vous faites un jeu pas beau vous pourriez le faire aussi sans internet, ça n'arrangerait?

GRAPHISME: 60% * ANIMATION: 70% * SON: 52% * INTERET: 75% * TOTAL: 70%



HOSTAGES

Le titre: Hostages pourrait faire penser à Beyrouth Ouest, quant au lieu de détention une ambassade rappellerait plutôt Téhéran il y a dix ans. Mais voilà vous êtes Français et de surcroît membre du G.I.B.N. Voyons le scénario: votre mission, si vous l'acceptez consiste à libérer les otages détenus dans l'ambassade et à abattre les terroristes (et non pas le contraire). Il est à noter que l'adaptation huit bits de ce jeu (Opération Jupiter sur seize bits) n'a pas été réalisée par son éditeur (ouf!) mais par une équipe de programmeurs espagnole. Le jeu se déroule en plusieurs parties qui occupent les deux faces d'une disquette. La première partie consiste à placer trois tireurs d'élite autour de l'ambassade. Pour

cela, il doivent progresser dans la rue, en évitant les tirs des terroristes qui ne peuvent vous voir que lorsque vous êtes dans la lumière. Dans la deuxième partie, vous contrôlez soit les mêmes tireurs d'élite, qui peuvent abattre les ombres en se déplaçant derrière les fenêtres (mais attention, ce sont peut-être des otages!), ou soit trois autres hommes que vous pourrez faire descendre du toit de l'ambassade. Enfin vous êtes à l'intérieur de l'ambassade. Vous pouvez alors vous déplacer sur les trois niveaux de l'ambassade grâce à un plan. Cette dernière partie, en mode 0, est un peu moins réussie que les autres.

L'adaptation étant extrêmement fidèle, le jeu a hérité des qualités: graphisme, animation, réalisme, mais aussi des défauts: simplicité, facilité, manque de richesse.

GRAPHISME: 80% * ANIMATION: 82% * SON: 78% * INTERET: 65% * TOTAL: 76%



DARK CENTURY

Bon alors là je vais être méchant, et même très très méchant. C'est vrai ça quoi avec des graphistes et des programmeurs aussi bons, avec une réalisation aussi soignée ils sont même pas foutus de nous faire un jeu intéressant chez Titus. Tenez, on pourrait faire la comparaison avec Shadow Warriors, également testé sur cette page. Chez Océan, ils ont des programmeurs et des graphistes nuls, mais ils arrivent à faire des jeux intéressants, même s'ils ne le font pas exprès. Bon au départ, Dark Century est censé être un jeu révolutionnaire, tout en images de synthèse, c'est à dire en Ray-Tracing. Mais ne voyons pas trop, car même sur Amiga ce sont des sprites tirés du dessin en Ray-Tracing. Ça peut tout de même donner quelque chose de bon, tout dépend du nombre de sprites utilisés. Sur 16 bits, ça passe très

bien, on a vraiment l'impression que c'est dessiné par autre chose qu'une main humaine en l'occurrence par un ordinateur. Sur CPC on a vraiment l'impression que c'est fait par autre chose qu'une main humaine, un pied par exemple. Bon j'exagère, les dessins sont assez jolis, mais de là à penser à du Ray-Tracing... De plus, il manque ce qui faisait l'essentiel de l'intérêt du jeu sur 16 bits: la possibilité de définir les tactiques de ses adversaires. La musique n'est pas terrible, et la page de présentation est moins bien que d'habitude chez Titus. Comme dans Wild Streets et Dark Century, il y a une superbe page d'entrée des scores. Mais tout cela est bien décevant. Tenez, même la protection est décevante! Si si! pour un jeu que nous avons attendu aussi longtemps... Dites Mr Titus quand cesserez-vous de nous faire des jeux (enfin des programmes) aussi chiants, aussi...?

GRAPHISME: 80% * ANIMATION: 85% * SON: 68% * INTERET: 42% * TOTAL: 70%

chomage technique. Si ce n'est ce petit désagrément pour eux, cela veut aussi dire que tous les utilisateurs actuels seront bientôt réduits à la diète, à moins de changer de restaurant. Les mêmes éditeurs affirmant haut et fort qu'ils ne délaisseront pas les CPC, mais on sait de source bien informée qu'il n'en est rien (surtout chez OCEAN et TITUS). Amstrad espère-t-il nous convertir, ou attirer a grand renfort de publicité un public hésitant entre 8 et 16 bits ? Car malheureusement leurs nouvelles possibilités, les CPC ne sont plus le meilleur rapport qualité/prix de la micro familiale. De plus, ils représentent une trahison pour les utilisateurs. Mais il est vrai que la fidélité n'a jamais été le maître mot d'Amstrad...

CONSOLE BLUES

Non contents de sortir de nouveaux CPC Amstrad nous gratifie (tu parles d'un cadeau) en outre d'une console : la 6X 4000, qui est en fait un 6128+ qui serait ne sans clavier et qu'on aurait amputé du lecteur de disquettes à la suite d'un accident. A part ces détails (!!!), le reste est identique, et la console est elle aussi livrée avec un joystick et la cartouche BURNIN RUBBER (qui cette fois-ci ne comporte pas le basic et le système). La console coûte 990 francs, et les cartouches 269 francs, ce qui est un petit peu moins cher que les consoles bas de gamme (à part la VCS d'Atari !!) pour une qualité un petit peu supérieure.

Bien sûr, Amstrad France a sauté sur l'occasion de la sortie de la console pour demander à Amstrad 100% de réaliser tout exprès une nouvelle revue : PLAYERS ONE, qui est chargée de supporter le nouveau produit. Et en plus ce mensuel dédié a réussi l'exploit d'avoir une mise en page encore plus nulle que son aîné. Bravo !

En rentrant dans la bataille des consoles, Amstrad se contente, fidèle à son habitude, de prendre le train en marche. Mais contrairement aux CPC, cette console a de réelles chances de succès, que quelques campagnes de publicité ne feront qu'améliorer. Et gagnons qu'Amstrad saura, comme il le fit six ans plus tôt avec les micros huit bits, faire prendre son envol à un marché qui hésite à décoller...

SERVICE MINITEL

36 14

CODE

CHEZ HACKERMAG

FEFESSE

A la seule évocation de son nom légendaire, je sens déjà un frémissement parmi les lecteurs qui ne se seraient pas encore endormis. Son nom pourrait être le titre d'un film de Marc Dorcel, mais il n'en est rien (quoique cela mérite vérification). Il a été un des lanceurs du mouvement demo en France, en réalisant la première digne de ce nom chez les mangeurs de grenouilles : la légendaire SOUNDTRACK DEMO, à l'époque où extraire une musique d'un jeu ne serait jamais venu à l'idée au commun des déplorables. Virent ensuite d'autres morceaux de bravoure, encore dans toutes les mémoires : BO DEMO, THE LAST DEMO, TUBULUS, et plus récemment YAO DEMO. Leur point commun étant d'avoir toujours été à la pointe de la technique. Actuellement le maître donne dans l'utilitaire, à des projets de jeux très avancés, et s'intéresse même aux seize bits...

Présente toi en quelques mots (âge, adresse, études, petite amie, ...)

Où commence fort ! J'ai 18 ans depuis le 18 janvier et je suis en classe de Terminale C. Mon adresse : Fabien Fessard, 20, Rue Louise Michel, Saint-Ouen, 93100 Vendôme, Tel 54.80.09.08. Voilà, je donne mes coordonnées pour ceux qui désireraient me contacter pour diverses raisons : un détail technique (le mot détail est ici très important), le témoignage de leur admiration... Vous pourrez appeler aussi si vous êtes programmeur de sireux de faire un jeu et que vous ne connaissez pas de graphistes, de musiciens.

En ce qui concerne la dernière question (la plus indiscrete!), je suis célibataire. Si par hasard la fanzine a des lectrices...

Depuis quand pratiques-tu l'informatique ? Sur quel matériel as-tu commencé ?

J'ai commencé à m'intéresser à l'informatique environ en septembre 84. J'ai eu mon premier micro en février 85 : un MOS (Thomson)

Quel est ton équipement actuel ? Quel assembleur utilises-tu ?

Actuellement je possède un 6128 monochrome et un Atari 520 STF+ une télé (et non pas un moniteur Atari qui est encombrant et faible cote restitution sonore). Je vous épargne les gadgets utiles, bricoles au fer à souder. J'utilise DRIPS pour programmer, HISOFT DEVPAC pour mes fichiers (beaucoup de fichiers pour les demos ont été sauvegardés sur MONA 3.1). Sur ST j'utilise PROFIMAT et DEVPAC 2.

Raconte-nous un peu l'histoire de Megasound : comment as-tu connu Stéphane Saint-Martin ? Quand et qui a eu l'idée de cet utilitaire ? Combien de temps vous a-t-il fallu ?

Stéphane Saint-Martin m'a téléphoné le 3 ou 4 juillet 1989 pour me proposer de travailler ensemble et de réaliser MEGASOUND. Il a été fait en gros du 20 juillet à début octobre. Ça peut paraître très long... J'ai travaillé surtout la nuit (il faisait trop chaud dans la journée!). MEGASOUND était quasiment fini à la rentrée. Après avec les études, on va beaucoup moins vite.

Jusqu'où ont été les relations avec Microïds ? Pourquoi n'ont-ils pas voulu éditer Megasound ?

Nous avons présenté MEGASOUND chez Microïds le 31 octobre 1989. C'est là d'ailleurs que j'ai pu rencontrer Stéphane en chair et en os. Megasound a été accueilli plutôt positivement. Malheureusement Microïds nous a fait attendre 4 mois pour nous dire qu'il n'y avait pas de marche Utilitaire sur CPC (Note : Titus a répondu du la même chose mais de manière instantanée...)

Question indiscrete : Combien Amstar poie-t-il ?

Amstar poie, si mes souvenirs sont bons, 120F le Ko. Or, Megasound fait 120 Ko. C'est donc relativement intéressant pour Stéphane et moi.

Maintenant parle-nous de Xifoes Fantasy : quel style de jeu est-ce, et où en est le projet ?

XYPHOES FANTASY est un jeu d'heroic fantasy, genre Golden Axe, Altered Beast, Shadow Of the Beast... Stéphane avait commencé les graphismes l'année dernière. Il a arrêté provisoirement car je n'ai pas eu le temps de le commencer. Il est en train de s'y remettre. Personnellement je commencerai ce jeu dès le mois de juillet car avec le bac, je ne suis pas à deux mois près.

D'autres projets ?

Après XYPHOES, je n'ai pas de projet. C'est bien normal nous avons l'intention de faire très fort. C'est d'ailleurs bien parti pour les graphismes qui sont d'une beauté lunaire. (NDLR : comme la lune de Brigitte Lahaye ?)

En combien de temps as-tu réalisé YAO DEMO ? Est-ce ta dernière demo ?

J'ai fait les 3 premières parties de YAO DEMO durant les vacances de Noël. La dernière partie séparée, elle n'a pris pas mal de temps. Pour la dernière partie, il faut d'abord demander à P007. C'est très dur de comptabiliser tout le temps que j'ai passé. YAO DEMO est peut-être ma dernière DEMO sur CPC car avec le jeu, j'ai de quoi m'occuper. Il n'est pas impossible que je fasse une jolie présentation animée pour XYPHOES, alors patience.

Lorsque tu programmes, écris-tu d'abord tes routines ou ton plan sur papier ou démarres-tu directement ?

En ce qui concerne les demos, j'écris beaucoup de routines directement. Quand ça se corse, j'établis un plan sur papier, mais dans l'ensemble, je fais confiance à mon inspiration.

A part les tiennes, quelles sont les Demos ainsi que les Demo-Makers que tu préfères ?

Oh, oh ! qu'est-ce qui vous fait croire que parmi mes demos préférées sur CPC figurent essentiellement les miennes ? Je connais pas trop les demos sur CPC, il faut que j'insiste lourdement pour les voir. Souvent on me dit : t'occupe pas, ça vaut pas le coup... Ou en étais-je ? J'adore OVERSCAN MEGA DEMO de NABINU. J'aime bien MOS DEMO No5 et LONGSHOT DEMO (la première avec un gros scrolling Hardware et plein de couleurs sur la même ligne !)

As-tu déploré ?

Oui, j'ai déjà déploré mais ça ne m'intéresse plus. Je ne reçois pas toutes les nouveautés. Je vais voir les nouveautés chez les copains, mais ne prends un jeu que de manière occasionnelle, s'il me plaît beaucoup.

Tu possèdes un 520 ST. Pourquoi ce choix ? Que conseillerais-tu actuellement aux possesseurs d'Amstrad qui veulent s'acheter une bécane plus puissante ?

J'ai choisi un ST pour diverses raisons : Par rapport à l'AMIGA, pour des raisons de budget mais aussi parce



que le plus de personnes que je connaissais (et que je connais toujours d'ailleurs), possédant un AMIGA étaient (et le sont toujours) quelque peu détestables.

D'autre part j'ai de nombreux potes qui possèdent un ST avec une logitheque suffisante pour deviner. De plus je connais des programmeurs sur ST Stéphane est graphiste sur ATARI, etc ... Je crois que cette réponse explique largement mon choix, non ?

Voici mes conseils pour les possesseurs de CPC voulant acheter une machine plus puissante :

■ Gardez votre CPC (ou je ne réponds plus de rien)
■ Si vous avez un budget réduit, choisissez un ATARI (STE bien sûr)

■ Si vous achetez des originaux, pas de problèmes Dans le cas contraire, sachez que sur ATARI le libre échange marche très bien.

Sur AMIGA il y a beaucoup d'escrocs et si vous voulez que tout marche, il faudra acheter un 2000, peut-être un 500 mais surtout pas un 1000

■ Si vous désirez programmer, deux cas se présentent :

- vous utilisez le système souvent, c'est plus simple pour vous sur ATARI avec le 6EM, ça se fait très bien. Sur AMIGA, il faut ouvrir des librairies, appeler les routines et refermer en fin. C'est beaucoup plus compliqué.

- vous aimez la programmation "running" ou si vous n'utilisez aucune routine en ROM, vous pouvez beaucoup plus facilement faire des trucs beaux sur AMIGA, c'est incontestable.

Programmes-tu sur ton ST ?

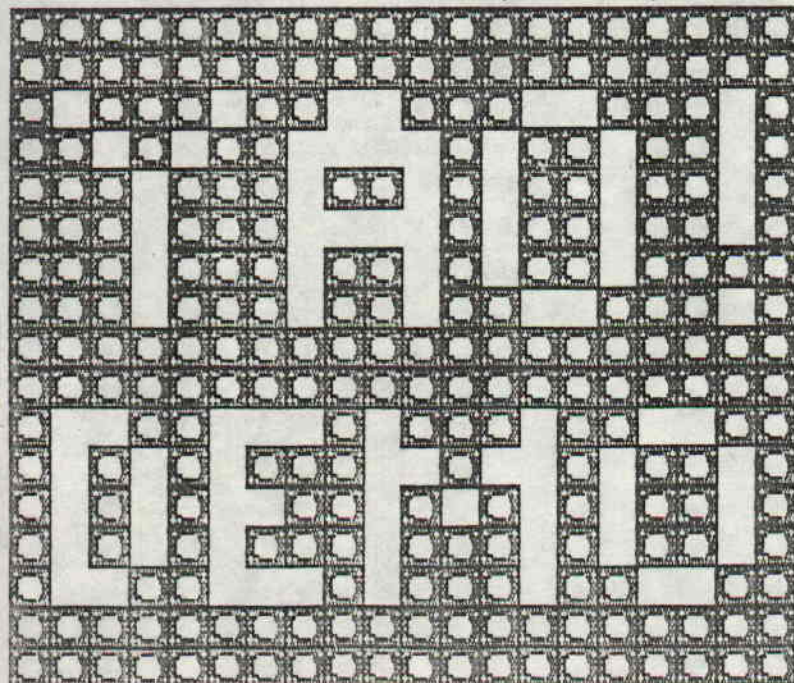
En ce moment, je n'ai pas le temps de programmer sur ST, je me contente de bien assimiler le 68000 et les possibilités du ST en attendant de pouvoir développer. Mais pour entièrement me consacrer à l'ATARI, il faudrait que j'abandonne le CPC.

Est-ce qu'il t'arrive de jouer ? Quels sont tes jeux préférés ? Et tes jeux de bar préférés ?

Oui, bien sûr ! Mes jeux préférés sont :
■ sur CPC : PLATOON, MERCENARY, RENEGADE, GRVZOR CRAFTON & XUNK, L'ANGE DE CRISTAL.

■ sur ST : CHAMBERS OF SHAULIN, INTERPHASE, JUMPIN JACK'SON, SPACE HARRIER.

■ sur AMIGA : BATTLE SQUADRON, FREDDY'S BIG TOP 'O'



FUN, FIENDISH

■ en jeux de café : OUT RUN, THUNDERBLADE, DRAGON NINJA (BAD DUDES)

Comment est repartit ton emploi du temps entre l'informatique et les études ?

J'évite de pointer au lycée. C'est donc là-bas que j'effectue la plus grande partie de mon travail : pendant les heures libres, entre midi et 14 heures, en cours de philo ... De ce fait, il me reste pas mal de temps libre chez moi. Je fais du micro le soir, mais ça ne me réussit pas trop car j'ai besoin de dormir beaucoup.

Que penses-tu de l'avenir du CPC ? Combien de temps lui donnes-tu encore à vivre ? Penses-tu que les consoles vont peu à peu remplacer les micros ? Quelle est ta console préférée ?

C'est dur de généraliser, avec 2 millions de CPC vendus en Europe ! Le CPC est un peu délaissé, il faiblit. Les programmes exceptionnels sont rares. L'utilisateur n'est plus aussi motivé qu'avant. Je pense qu'il est en train de suivre la même voie que le 654 : seuls les passionnés continueront à acheter et/ou produire pour le CPC. Le CPC peut donc encore vivre deux ou trois ans, enfin les beaux jours sont loins.

Dans l'état actuel des choses, les consoles sont très loin de remplacer les micros. Les jeux sur consoles coûtent vraiment cher et on ne peut pas les copier, ce qui en décourage plus d'un. Je ne connais pas les consoles suffisamment pour en avoir une préférée.

Quel genre de musique aimes-tu, tes chanteurs et groupes préférés ?

Personnellement, j'adore JARRE et MIKE OLDFIELD. Mais je suis perpétuellement à la recherche de trucs que je ne connais pas (Exemple : en ce moment, j'écoute DEEP PURPLE et TALKTALK, avouez que c'est complètement différent, non ?)

Quel est ton plat préféré ? Tu préfères les brunes ou les blondes ?

Mon plat préféré ? Le steak frites, bien sûr ! Je préfère les brunes mais j'ai un faible pour les blondes. Huh ! Ai-je bien compris la question ? Désolé je ne fume pas.

En voilà une bonne DEMO. Enfin quel dommage que vous ne puissiez pas voir cette même présentation, avec sa superbe musique digitalisée, sa synthèse vocale réussie, et tout cela en overscan accompagné de rasters en mouvements réguliers.

Alors, si vous ne la possédez toujours pas, vous n'avez plus aucune excuse, dépêchez-vous d'envoyer un disk à Fabien.

FABIEN FESSARD
20 Rue Louise Michel
41100 Vendôme

L'OVERSCAN

ENFIN LA FIN ...

La dernière fois, nous avons vu que notre écran faisait maintenant 736 colonnes par 272 lignes. Mais combien ça fait en octets tout ça ? eh bien 736 lignes, en mode 2 nous donnent 736/8=92 octets au lieu des 640/8=80 octets habituels. C'est toujours bon à savoir. Comme je vous l'avais dit également, l'écran va occuper la zone mémoire de 8000 à 4FFFF. La première conséquence de ceci est que l'overscan ne sera exploitable ni en Basic, sous interruptions normales, puisque toute la zone des variables systèmes se retrouve dans la mémoire écran. Vient ensuite une question : 272 lignes de 736 colonnes occupent environ 25 Ko, alors comment ceux-ci sont-ils repartis dans la zone de 32 Ko de 8000 à 4FFFF ? ou plus clairement quelles sont les adresses de départ de toutes les lignes ? Pour répondre à cette question, considérons d'abord un écran normal. La première ligne est à 8000, et la deuxième se trouve 800 plus loin, c'est à dire à 8800, puis 9600, 10400, 11200, ..., 4F800. Ensuite on redémarre au début en additionnant 850 (ce qui fait 80 octets, c'est à dire une ligne), donc 8050, 8130, 8210, 8290, ... Le contrôleur vidéo calcule ces adresses selon un algorithme simple qui a été reproduit en ROM pour être utilisé par le système. C'est le vecteur 8BC26.

En OVERSCAN, le principe est le même à part qu'on additionne 850 (92 octets, taille d'une ligne prise sur l'écran overscan) au lieu de 850. On ne peut bien sûr pas utiliser le vecteur 8BC26 pour calculer l'adresse de la ligne suivante de l'overscan, mais il suffit de le reprendre en le transformant légèrement. Le programme suivant calcule l'adresse de la ligne suivante dans HL. C'est-à-dire que vous donnez dans HL l'adresse de début d'une ligne, et il vous donne l'adresse de début de la ligne juste en dessous :

```

LD A,H ; OCTET FORT DANS A
ADD A,#08 ; +8000
LD H,A ; ON REHET A DANS H
AND #38 ; ON SORT DES 16 K RESERVES ?
RET NZ ; NON ALORS FINI
LD A,H
SUB #40 ; ON ENLEVE 84000
LD H,A
LD A,L ; OCTET FAIBLE DANS A
ADD A,#5C ; + LONGUEUR D'UNE LIGNE
LD L,A
RET NC ; PAS DE RETENUE ? ALORS FINI
INC H ; ON INCREMENTE L'OCTET FORT
; RETENUE

LD A,H
AND #07 ; ON RETOMBE SUR UN MULTIPLE
; DE 8000 ?
RET NZ ; NON !
ADD A,#38 ; ALORS ON PASSE AUX 16 Ko
; SUIVANTS
LD H,A
RET

```

De même on obtient l'adresse de la ligne précédente avec un programme similaire :

```

LD A,H ; OCTET FORT DANS A
SUB #08 ; - 8000
LD H,A
AND #38 ; SORT DES 16 Ko RESERVES ?
CP #38

```



```

RET NZ
LD A,H
ADD A,#40
LD H,A
LD A,L
SUB #50
LD L,A
RET NC
DEC H
LD A,H
AND #07
RET NZ
LD A,H
SUB #38
LD H,A
RET

```

Je suis sûr que certain d'entre vous brûlent d'impatience de connaître les adresses de départ de toutes les lignes en overscan. Rien de plus simple ! Il suffit d'utiliser la première routine, ainsi que ce petit programme Basic pour faire la boucle d'affichage. Le programme suivant contenant la boucle de calcul assembleur dans les lignes de datas :

```

10 REM AFFICHEUR D'ADRESSES DE LIGNES EN
20 REM OVERSCAN (C) HACKER MAG JANVIER 90
30 FOR N=&0000 TO &0020:READ AS
40 POKE N,VAL("&"+AS):NEXT N
50 INPUT "ADRESSE DE DEPART DE L'ECRAN":A
60 POKE &A200,VAL("&"+RIGHT(HEX$(A,4),2))
70 POKE &A201,VAL("&"+LEFT(HEX$(A,4),2))
80 FOR N=1 TO 272:PRINT HEX$(N,3) = :
90 PRINT HEX$(PEEK(&A201),2):HEX$(PEEK(&A200),2); " ";:CALL &A000:NEXT N
100 DATA 2A,00,A2,7C,08,08,67,E6,38,20,14
120 DATA 7C,06,40,67,7D,08,5C,6F,30,0A,24
130 DATA 7C,E6,07,20,04,7C,08,38,67,22,00
140 DATA A2,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

Je vous conseille de taper ce programme, car il est très utile. Il affiche les adresses en mémoire de tous les dépassements de lignes de l'écran en overscan. Les numéros de lignes sont affichés en Hexa, de &1 à &110 (=272). Maintenant, lancez-le et entrez comme adresse de départ &0000 (adresse de 1ère ligne). Vous constatez que les lignes ont une adresse de départ comprise entre &0000 et &FFFF, ce qui est normal. Jusqu'à la ligne &B8, qui a pour adresse &BFEB. Si vous calculez &BFEB+&5C, vous vous apercevez que cette ligne va déborder de la zone de 16 Ko. La ligne suivante se trouve donc fort logiquement dans la partie suivante de 16Ko, à &C044. Les lignes suivantes se trouvent bien évidemment toutes entre &C000 et &FFFF. Mais la cassure n'est pas nette, et si on procède ainsi pour utiliser l'écran (en commençant à &0000), on constate qu'il y a un trou au milieu de l'écran du fait que plusieurs lignes se trouvent à cheval sur les deux blocs. Essayez maintenant de rentrer &018 comme adresse de départ dans le programme (chargeur basic) précédent. Vous constatez alors que la ligne &B0 débute à &BFA4. Et &BFA4+&5C, ça donne par miracle &C000 tout rond. On se retrouve donc ensuite dans le bloc suivant de 16 Ko, aucune ligne n'est alors à cheval sur deux blocs. Alors c'est de l'adresse &018 à &BFFF, et les autres de &C000 à &FFFF que se situent nos deux blocs de 16Ko chacun. De cette façon toute la mémoire, de &018 à &BFFF est occupée, et la suite est occupée par morceaux. En observant les adresses des lignes, on peut facilement établir une carte des adresses non utilisées dans la mémoire.

Voyons maintenant comment programmer une routine

en overscan. Puisque la mémoire système est occupée il faut soit complètement déconnecter les interruptions par un DI, soit détourner le vecteur &0038 vers notre propre programme d'interruption. La pile normalement située à &BFFF doit évidemment être déplacée, par exemple à &7FFF. Voyons à présent un exemple concret: le remplissage de l'écran, ligne par ligne. Cela donne en assembleur :

```

LD HL,&018 ; 1ERE LIGNE
LD BC,272 ; NB DE LIGNES
LOOP: PUSH BC
      PUSH HL
      LD D,H
      LD E,L
      INC DE ; DE=HL+1
      LD (HL),#00 ; REMPLISSAGE #00
      LD BC,&005B ; LIGNE -1
      LDIR
      POP HL
      CALL NEXTBIG ; APPEL ROUTINE DE
                  ; CALCUL DE LIGNE
                  ; SUIVANTE (LISTING 1)
      POP BC
      DEC BC
      LD A,C
      OR B
      JR NZ,LOOP ; FINI ?
      RET

```

Le programme suivant (chargeur basic d'une routine pour remplissage de l'écran) vous permet le remplissage avec l'octet de votre choix.

```

10 REM CHARGEUR BASIC
20 REM VIDAGE D'ECRAN EN OVERSCAN
30 REM (C) HACKER MAG 1990
35 MEMORY &7F00:MODE 1
40 FOR N=&7800 TO &786E:READ AS
50 A=VAL("&"+AS):SUM=SUM+A:POKE N,A
55 NEXT
60 IF SUM<12208 THEN PRINT "ERREUR":END
70 PRINT " RAPIDE ..... 1"
80 PRINT " LENT ..... 2"
85 PRINT:INPUT "CHOIX":C
90 IF C=1 THEN POKE &782F,&C9
95 MODE 0:CALL &7800
100 DATA F3,31,FF,7F,21,61,78,CD
110 DATA 51,78,21,18,80,01,10,01
120 DATA 05,E5,54,5D,13,36,00,01
130 DATA 5B,00,ED,80,E1,CD,37,78
140 DATA CD,2F,78,C1,08,79,80,20
150 DATA E7,21,16,78,34,18,D8,06
160 DATA F5,ED,78,1F,30,F9,09,70
170 DATA 08,08,67,E6,38,CD,7C,06
180 DATA 40,67,7D,08,5C,6F,30,24
190 DATA 7C,E6,07,20,04,7C,08,38,67
200 DATA 09,7E,FE,FF,08,06,ED
210 DATA 79,04,23,7E,ED,79,23,18
220 DATA F0,01,2E,02,31,06,22,07
230 DATA 23,0C,2C,00,0C,FF,00,00

```

Venons-en maintenant à ce que je vous avais promis la dernière fois, c'est à dire un véritable scrolling en overscan. Comment fait-on scroller une ligne de l'écran ? Tout simplement en décalant d'un octet vers la gauche ou la droite selon la direction voulue. En overscan ça se passe évidemment de la même manière. Il faut simplement ne pas oublier de respecter les nouveaux paramètres. Voici une routine qui fait scroller vers la gauche d'un octet les 8 premières lignes de l'écran.

```

LD HL,&019 ; ADR+1 DE LA 1e LIGNE
LD B,8
LOOP: PUSH BC ; ON SAUVE LES REG.
      PUSH HL
      LD D,H
      LD E,L
      DEC DE

```

```

LD BC,&005B ; LONGUEUR DE LIGNE -1
LDIR
POP HL
CALL NEXTBIG ; LIGNE SUIVANTE
POP BC
DJNZ LOOP ; ON RECOMMENCE

```

Le CALL NEXTBIG est bien sûr un appel à la première routine que je vous ai donnée, celle qui donne l'adresse de la ligne suivante. Il faut l'incorporer quelque part à la suite du programme précédent. Comme vous pouvez le constater, ce n'est pas un scrolling circulaire, car l'octet gauche est effacé (le premier octet de la ligne) et n'est pas remis au bout de la ligne. Sur cette base, nous avons concocté pour vous une vraie routine de scrolling en overscan, qui affichera le texte de votre choix mis en Data dans le programme basic. Vous pouvez le rallonger, le raccourcir, etc... Le texte doit toutefois être entre guillemets, pour que tous les espaces soient pris en compte, et doit se terminer par la ligne Data "FIN". Attention la longueur de votre message ne doit pas excéder 2 Ko, sinon il entrainera sur le programme. Vous pouvez aussi changer les couleurs (de 1 à 10), elles sont en hexa decimal, sur la dernière ligne du listing. Les lignes de couleur qui couvrent l'écran sont absolument normales, c'était pour vous prouver que nous sommes bien en overscan, car un scrolling tout seul en plein milieu de l'écran aurait pu laisser planer le doute...

```

10 REM SCROLLING EN OVERSCAN
20 REM (C) 1990 HACKER MAGAZINE
30 MEMORY &6FFF:MODE 0:RESTORE 150
40 FOR N=&7800 TO &78AF:READ AS
45 A=VAL("&"+AS):SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
50 ADR=&7000
60 IF SUM<44263 THEN PRINT "ERREUR":END
70 FOR N=1 TO 10:READ AS:INK N,VAL("&"+AS)
80 NEXT:RESTORE
85 READ AS:IF AS="FIN" THEN POKE ADR,&FF
86 CALL &7800
90 FOR N=1 TO LEN(AS):A=ASC(MID$(AS,N,1))
92 POKE ADR,A:ADR=ADR+1:NEXT:GOTO 80
100 DATA "SALUT LES KIDS !!! VOICI UN "
101 DATA "EXEMPLE DE SCROLLING EN OVER"
102 DATA "SCAN. MAINTENANT A VOUS DE F"
103 DATA "AIRE LE VOTRE ..."
104 DATA "FIN"
150 DATA 11,20,00,21,F4,0C,0D,AB,BB,F3,31
160 DATA FF,7F,21,9E,79,CD,8B,78,21,18,80
170 DATA 01,10,01,05,E5,54,5D,13,36,00,01
180 DATA 79,00,7E,00,47,07,8F,77,01,5B,00
190 DATA ED,80,3A,24,78,3C,FE,0A,20,01,AF
200 DATA 32,24,78,E1,CD,98,78,C1,08,79,80
210 DATA 20,05,21,7C,80,06,17,05,E5,54,5D
220 DATA 13,36,00,01,5B,00,ED,80,E1,CD,98
230 DATA 78,01,10,ED,3E,2E,01,01,8C,ED,49
240 DATA 04,ED,79,CD,8F,79,CD,80,78,21,09
250 DATA 8D,06,0A,CD,76,78,18,F0,05,E5,54
260 DATA 5D,18,01,5B,00,ED,80,E1,CD,98,78
270 DATA CD,98,78,01,10,0C,09,7E,FE,FF,08
280 DATA 06,8C,ED,79,04,23,7E,ED,79,23,18
290 DATA F0,7C,06,08,67,E6,38,CD,7C,06,40
300 DATA 67,7D,08,5C,6F,30,24,7C,E6,07,20
310 DATA 7C,08,38,67,09,06,FE,ED,78,1F,30
320 DATA F9,09,3A,7D,79,3D,28,3F,32,7D,79
330 DATA 06,07,0D,21,82,79,21,32,86,05,AF
340 DATA 0D,0B,00,06,30,02,06,02,00,08,00
350 DATA 06,30,02,06,01,CD,38,79,F5,0D,98
360 DATA 78,F1,CD,38,79,F5,0D,98,78,F1,CD
370 DATA 38,79,CD,98,78,00,23,01,10,0D,21
380 DATA 32,86,3E,00,09,3E,05,32,7D,79,2A
390 DATA 7A,79,7E,FE,FF,20,08,21,00,70,22
400 DATA 7A,79,18,E5,20,22,7A,79,21,F4,0B
410 DATA 11,08,00,06,08,0F,30,01,19,08
420 DATA 23,08,12,10,FE,11,82,79,01,08,00
430 DATA ED,80,18,8F,FE,E5,3A,90,79,3D
440 DATA 28,07,32,80,79,F1,E1,F1,09,3E,02
450 DATA 32,80,79,3A,81,79,3C,FE,0B,20,07

```



```

450 DATA 32,80,79,3A,81,79,3C,FE,0B,20,07
460 DATA 3E,01,32,80,79,3E,00,32,81,79,4F
470 DATA 05,00,21,89,79,09,7E,57,F1,A7,28
480 DATA 05,47,AF,82,10,FD,E1,77,F1,09,00
490 DATA 89,A1,89,A1,00,70,02,01,00,00,01
500 DATA 0A,00,00,00,00,00,00,00,00,00,04
510 DATA 44,10,50,14,54,01,41,05,05,41,01
520 DATA 54,14,50,10,44,04,40,01,00,02,31
530 DATA 06,22,07,23,0C,2C,00,00,FF,00,00
540 DATA 00,00,00,01,02,0B,0E,03,06,0F,0C
550 DATA 18,19,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

Ouf ! ça y est ...
Et bien vous savez maintenant tout (ou presque)
sur l'overscan. Alors maintenant , a vous de jou-
er les kids.
PS: cet article est particulièrement dédié a
Patrick B. d'Erment .

COURS DE BIDOUILLES

Salut les kids. La dernière fois nous avions très
succintement abordé notre sujet, mais cette fois
ci nous allons rentrer dans le vif, avec non pas
la vie éternelle, mais tout au moins le prolonge-
ment de celle-ci. Avec en prime un programme qui
trouve lui-même les bidouilles. Que demander de
plus ? (du sexe? bon d'accord je vais y penser)

Tout d'abord quelques précisions d'ordre général.
Bidouiller un programme, c'est le transformer, en
changer un ou plusieurs octets afin qu'il se dé-
roule différemment. Dans un jeu lorsque vous débu-
tez votre partie, le programme procède a des ini-
tialisations: il initialise le nombre de vies,
l'énergie, le temps, en mettant dans des cases
mémoires ces valeurs. Notre but est de récupérer
cette partie du programme, et de changer les va-
leurs. Par exemple, mettre 255 vies au lieu de 5.
Dans la suite, je parlerai toujours de "vies"
mais il peut bien sûr agir, suivant le cas qui
vous intéresse, d'énergie, de temps, de balles,
de bombes, de grenades, de chaussettes, d'oni-
torhynques, de clés a molette ...

Pour notre malheur, il existe quantité de façons
d'initialiser, de mettre un octet dans une case
mémoire. Notre programme en reconnaît sept (ce
sont les "méthodes de recherche"). Les voici
clairement expliquées, s'il vous prenait l'envie
de les rechercher avec autre chose que notre pro-
gramme. Ces méthodes sont classées par ordre de
fréquence. Utilisez d'abord la première, puis la
seconde si la première n'a rien donné, et ainsi
de suite ...

XX désigne le nombre de vies, YY et ZZ sont des
octets quelconques (eux ne sont pas a rechercher
dans le programme)

- 1) Adressage absolu (ou étendu)

Assembleur	Langage machine
LD A,XX	3E XX
LD (YYZZ),A	32 ZZ YY
- 2) Adressage indirect (par le registre HL)

Assembleur	Langage machine
LD (HL),XX	36 XX
- 3) Adressage indexé (par le registre IX)

- | Assembleur | Langage machine |
|---------------|-----------------|
| LD (IX+YY),XX | DD 36 YY XX |
- 4) Adressage indexé par le registre IV

Assembleur	Langage machine
LD (IV+YY),XX	FD 36 YY XX
 - 5) Adressage immédiat par le registre A

Assembleur	Langage machine
LD A,XX	3E XX
 - 6) Adressage immédiat par le registre HL
le nombre de vies dans l'octet faible.

Assembleur	Langage machine
LD HL,YYXX	21 XX YY
 - 7) Adressage immédiat par le registre HL avec
le nombre de vies dans l'octet fort.

Assembleur	Langage machine
LD HL,XXYY	21 YY XX

Comme vous pouvez le constater, on ne peut pas
rechercher avec DISCO les méthodes 3,4 et 7 pui-
squ'on ne peut pas "sauter un octet" dans une
recherche.

Venons-en maintenant a l'utilisation du program-
me. Il recherche les vies infinies uniquement
dans les fichiers, c'est-à-dire surtout des jeux
déplombés ou anciens. Il sauvegarde une nouvelle
version du fichier sans effacer l'ancienne. Alors
prévoyez de la place. Le programme commence par
vous demander le nombre de vies. Si le nombre de
vies immédiat du jeu ne fonctionne pas, vous pou-
vez entrer des valeurs telles que le nombre de
vies +1, +2, ou -1. Le nombre de vies en ASCII
(+48), ou en BCD surtout s'il s'agit de temps (en
BCD, si vous avez par exemple 59 secondes
donnez 459 comme nombre de vies). Pour le nou-
veau nombre de vies, essayez bien sur 255, mais
aussi des valeurs plus modestes si 255 vous pro-
cure quelques désagréments d'affichage. Enfin il
ne doit y avoir qu'une seule valeur a changer par
bidouille. Vous pouvez bien sûr les essayer par
"paquets", mais je vous conseille fortement
d'isoler la bonne, car les autres que vous aurez
changées risquent de provoquer des bugs intem-
pestifs. Recherchez en priorité les vies dans le
plus gros fichier du jeu, celui qui est chargé
en dernier. Et sauvegardez le nouveau fichier de
préférence sur un autre disc, pour éviter de
créer un ".BAK". Dernier conseil: ne faites
pas toutes les recherches en même temps, mais
plutôt une par une et dans l'ordre.
Bonnes vies infinies les kids ...

```

10 REM
20 REM POKEUR AUTOMATIQUE DE FICHIERS
30 REM
40 MEMORY &A000:MODE 2:BORDER 0:L=270
50 FOR N=&A9A0 TO &A9FC:READ A$
60 A=VAL("&A$"):B=B+1
70 IF B<12 THEN POKE N,A:GOSUB 260:GOTO 100
80 IF $<>A THEN PRINT "ERREUR LIGNE":L=END
90 S=0:B=0:N=N-1:L=L+10
100 NEXT:FOR N=0 TO 7:READ A$
110 ADR(N)=VAL("&A$"):NEXT
120 INPUT "NOM DU FICHIER":NS:L=LEN(NS)
130 POKE &A81,L:POKE &A8A,L
140 ADR=&A8C7:FOR N=1 TO L
150 POKE ADR,ASC(MID$(NS,N,1)):ADR=ADR+1:NEXT
160 INPUT "NOMBRE DE VIES INITIAL (0-255)":V
170 INPUT "NOMBRE DE VIES FINAL (0-255)":W
180 POKE &A826,V:POKE &A827,W
190 FOR N=1 TO 7:PRINT "RECHERCHE No ";N;

```

```

200 IF UPERS(R$)="N" THEN POKE &A98,&C9
210 INPUT "O/N":R$:R$=UPERS(R$)
220 IF R$="N" THEN POKE ADR(N),&C9
230 NEXT:MODE 2:CALL &A9A0:POKE &A98,5
240 POKE &A8FC,&C9:POKE &A8FB,&8F
250 POKE &A8FD,&C9:CALL &A98B
260 S=S+A*(255*(S+A)/255):RETURN
270 DATA 0E,07,21,FF,80,11,40,00,0C,0E,8C,91
280 DATA C9,1E,21,07,AA,CD,98,AB,0C,03,8B,1A
290 DATA CD,05,8B,CD,AD,AB,ED,4B,03,AB,21,83
300 DATA 40,00,00,98,AA,CD,C2,AA,ED,4B,03,99
310 DATA AB,21,40,00,CD,7A,AA,CD,C2,AA,ED,29
320 DATA 4B,03,AB,21,40,00,CD,4A,CD,C2,84
330 DATA AA,ED,4B,03,AB,21,40,00,CD,47,AA,84
340 DATA CD,C2,AA,ED,4B,03,AB,21,40,00,CD,23
350 DATA 75,AA,CD,C2,AA,ED,4B,03,AB,21,40,75
360 DATA 00,CD,71,AA,CD,C2,AA,ED,4B,03,AB,00
370 DATA 21,40,00,CD,28,AA,06,1E,21,ES,AA,07
380 DATA CD,98,AB,CD,03,8B,CD,06,8B,CD,09,05
390 DATA AB,07,05,FF,ES,3E,21,8E,20,11,23,00
400 DATA 23,3A,26,AA,BE,20,09,CD,2C,AB,20,0B
410 DATA 04,3A,27,AA,77,E1,23,0B,78,B1,20,E1
420 DATA E2,09,3E,FD,32,4E,AA,ES,3E,00,8E,04
430 DATA 20,17,23,3E,3E,3E,20,11,23,23,3A,3F
440 DATA 26,AA,BE,20,09,CD,2C,AB,20,04,3A,80
450 DATA 27,AA,77,E1,23,0B,78,B1,20,CD,C9,4A
460 DATA 3E,21,18,02,3E,3E,3E,70,AA,ES,3E,70
470 DATA 3E,BE,20,10,23,3A,26,AA,BE,20,09,38
480 DATA CD,2C,AB,20,04,3A,27,AA,77,E1,23,52
490 DATA 0B,78,B1,20,ES,C9,ES,3E,3E,8E,20,44
500 DATA 17,23,3A,26,AA,BE,20,10,23,3E,32,C7
510 DATA BE,20,0A,CD,2C,AB,20,05,3A,27,AA,BF
520 DATA 2B,77,E1,23,0B,78,B1,20,CD,C9,25,09
530 DATA 00,00,00,00,21,00,AB,34,C9,49,4E,6F
540 DATA 53,45,52,45,5A,20,44,49,53,48,20,FE
550 DATA 50,4F,52,52,20,43,48,41,52,47,45,13
560 DATA 40,45,4E,54,00,0A,49,4E,53,45,52,CE
570 DATA 45,5A,20,44,49,53,48,20,4F,55,01
580 DATA 52,20,53,41,55,55,45,47,41,52,44,17
590 DATA 45,00,0A,52,45,43,48,45,52,42,48,A2
600 DATA 45,20,31,20,54,52,4F,55,56,45,4E,2
610 DATA 20,41,20,4F,4E,20,40,4F,44,49,46,AF
620 DATA 49,45,20,28,4F,2F,4E,29,20,3F,20,40
630 DATA ES,05,CD,67,AB,06,16,21,03,AB,CD,46
640 DATA 98,AB,06,05,21,80,AA,CD,98,AB,06,F0
650 DATA 14,21,18,AB,CD,98,AB,CD,03,8B,CD,65
660 DATA 06,8B,08,AF,FE,4F,28,02,3E,4E,CD,10
670 DATA 5A,8B,3E,0A,CD,5A,8B,3E,CD,CD,5A,85
680 DATA 8B,01,E1,09,01,0F,04,11,02,AA,3E,F9
690 DATA 04,06,01,0E,00,F5,70,A1,F6,F0,27,0E
700 DATA 06,0A,0E,40,1B,12,70,B1,A9,6F,B4,A0
710 DATA 28,0E,05,7C,1F,67,70,1F,6F,05,20,30
720 DATA F7,01,F1,18,08,F1,20,08,09,7E,CD,A0
730 DATA 5A,8B,23,10,F9,09,06,CD,21,C7,AB,83
740 DATA 11,00,00,00,78,CD,2A,6D,AC,22,03,0E
750 DATA AB,2A,6F,AC,22,07,AB,2A,6A,AC,22,FA
760 DATA 05,AB,21,40,00,CD,83,8C,CD,7A,8C,F5
770 DATA C9,45,31,20,20,20,20,20,2E,42,71
780 DATA 49,4E,00,00,00,00,00,00,06,CD,21,CA
790 DATA C7,AB,11,00,CD,8C,8C,21,40,00,6D
800 DATA ED,5B,03,AB,ED,4B,07,AB,3E,02,CD,93
810 DATA 98,BC,2A,05,AB,22,84,AC,CD,8F,8C,9E
820 DATA 98,7A,4C,47,75,71,28,00,00,00,00,00

```

HACKER MAGAZINE

PRESERVE LA COUCHE D'OZONE



LECTEUR

5 1/4

Tout d'abord ...

Voyons tout d'abord l'aspect materiel et financier
Raccordement du lecteur

- 1 connecteur Berg 34 Pins Males	17.00
- 1 connecteur 34 fenelle encartable	17.00
- 25 cm de nappe 34 fils	15.00
Inverseur de faces	
- fil (10 cm)	2.00
- commutateur 2 positions	6.00
- Resistance 220 Ohms	0.80

Alimentation

- transfo 50 VA (2 x 15V)	58.00
- pont de diode	4.80
- regulateur 7805	5.00
- regulateur 7812	5.00
- condensateur 20V 4700µF	14.00
- cablage (fil)	3.00

Inverseur de drives

- commutateur inverseur	6.00
-------------------------	------

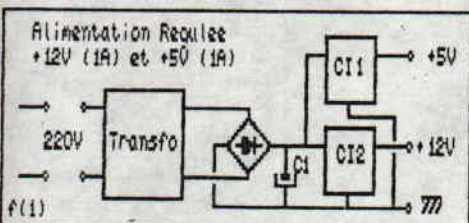
Lecteur

- lecteur de disk 360 Ko	640.00
Total	803.60

ALIMENTONS LA CONVERSATION ...

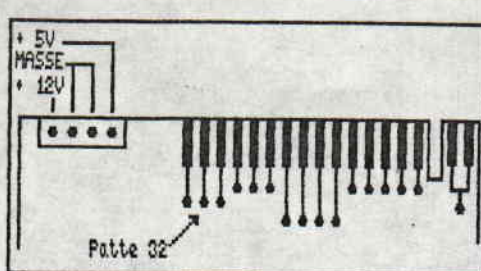
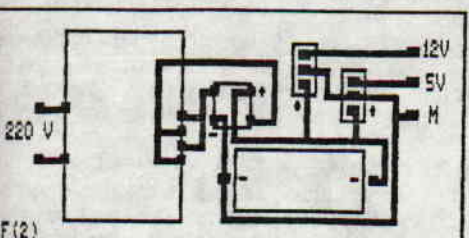
Le lecteur doit être alimenté en 12 Volts et 1 A pour le moteur, et 5 Volts et 1 A pour les circuits. Pour cela 2 possibilités s'offrent à vous. Soit fabriquer une alimentation régulée 5 V 1 A et réguler le 12 V de votre moniteur OTM 644, ou bien alors de fabriquer directement cette double alimentation. C'est la seconde solution que nous avons choisie.

Nous utiliserons pour cela un transfo qui fournira une tension de 15 V alternatif en 2 A et sera polarisée par le pont de diode. On règle l'alimentation en plaçant le condensateur C1 et les 2 circuits C11 et C12. (cf figure 1)



Un peu de soudure

Le schéma de la figure 2 vous permet de réaliser la plaque (cote composant) de votre alimentation. En ce qui concerne les connexions entre lecteur et alimentation, il vous suffira de connecter le 5V d'abord. Si la diode du circuit s'allume, vous avez alors probablement alimenté le circuit.

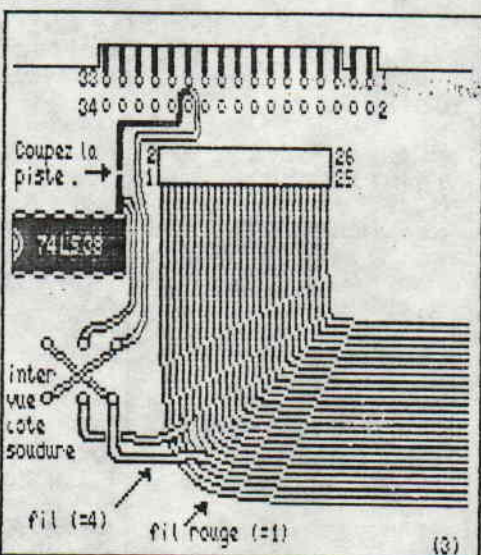


Invertissons les faces ...

Pour faire votre inverseur de face, pas de difficultés. Il vous suffira de placer un interrupteur inverseur à deux positions, et de le placer entre la masse de l'alimentation, et la patte 32 du connecteur du lecteur comme l'indique la figure no 3.

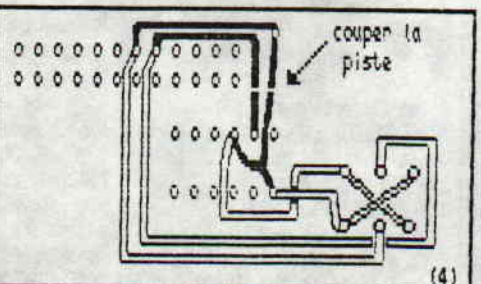
DRIVE A ou DRIVE B ?

Selon que vous ayez un 464 ou un 6128, ça se passe différemment.



Pour un 6128, il vous suffira de suivre les étapes suivantes:

- 1) coupez la piste qui va de la pastille no 23 à la patte 8 du 74 LS 38.
- 2) coupez le fil no 4 de la nappe qui va au lecteur 3 pouces (le 1er est le fil rouge)
- 3) il ne vous reste plus qu'à câbler l'interrupteur suivant le schéma 3.



Pour un 464, c'est à l'intérieur de l'interface qu'il vous faut agir comme indique ci-dessous.

- 1) coupez les deux pistes comme sur le schéma.
- 2) il ne vous reste plus qu'à câbler l'interrupteur suivant le schéma no 4.

En cas de problèmes, contactez-moi. Atchao ...

RECHERCHES POKES LISTINGS

DARK CENTURY

```

10 REM
20 REM ENERGIE INFINIE SUR DARK CENTURY DISK
30 REM
40 MEMORY &9FFF:MODE 1:BORDER 0
50 FOR N=&A000 TO &A050:READ AS:A=VAL("&"*AS)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<&431 THEN PRINT"DATAS ERROR !":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &B05
90 CLS:CALL &A000
100 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,DF,46,A0,21
110 DATA 14,A0,22,10,01,C3,00,01,21,26,A0,11
120 DATA 40,00,ED,53,83,40,01,20,00,ED,80,C3
130 DATA 00,40,21,58,00,11,72,FF,ED,53,00,FE
140 DATA 01,20,00,ED,80,21,00,00,22,C2,FE,C3
150 DATA 50,FC,3E,B6,32,28,57,C3,00,40,66,C6
160 DATA 07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

SHADOW WARRIORS

```

10 REM
20 REM VIES INFINIES SUR SHADOW WARRIORS DISK
30 REM
40 MEMORY &9FFF:MODE 1:BORDER 0
50 FOR N=&A000 TO &A024:READ AS:A=VAL("&"*AS)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<&3456 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 &A004,80E
120 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL DEPROTEGE"
130 CALL &B05:CLS:CALL &A000
140 POKE &A8A5,0:POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
150 DATA CD,14,A0,3E,B6,32,71,90,32,78,91,3E
160 DATA 4E,32,21,A0,00,14,A0,09,0E,42,16,00
170 DATA 1E,00,21,00,90,DF,21,A0,09,66,C6,07

```

HOSTAGES

```

10 REM
20 REM TEMPS INFINI ET INVINCIBILITE SUR
30 REM HOSTAGES DISK POUR 64K ET 128K
40 REM
50 MEMORY &4FFF:MODE 1:POKE &A8A4,5
60 FOR N=&A000 TO &A0A4:READ AS:A=VAL("&"*AS)
70 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
80 IF SUM<&13577 THEN PRINT"DATAS ERROR !":END
90 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
100 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
110 PRINT"INPUT VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
120 IF C=0 THEN GOSUB 170
130 PRINT"INSEREZ LA FACE B DEPROTEGEE..."
140 CALL &B05:CLS:CALL &A002
150 PRINT"INSEREZ LA FACE A DEPROTEGEE..."
160 CALL &B05:CLS:CALL &A000:CPM
170 FOR N=&A004 TO &A007:POKE N,0:NEXT:RETURN
180 DATA 18,06,18,27,3C,2B,36,01,3E,66,32,A1
190 DATA A0,CD,57,A0,3A,04,A0,32,12,50,32,2C
200 DATA 60,3A,05,A0,32,55,58,32,40,64,3E,4E
210 DATA 32,A1,A0,CD,57,A0,09,3E,66,32,A1,A0
220 DATA CD,70,A0,3A,06,A0,32,A1,55,32,B2,55
230 DATA 3A,07,A0,32,00,60,32,97,88,3A,05,A0
240 DATA 32,B1,70,32,29,80,3E,4E,32,A1,A0,CD
250 DATA 70,A0,09,0E,01,1E,00,1E,00,21,00,50
260 DATA DF,A1,A0,0E,01,1E,1E,1E,00,21,00,60
270 DATA DF,A1,A0,09,0E,02,16,11,1E,00,21,00
280 DATA 50,DF,A1,A0,0E,02,16,02,1E,00,21,00
290 DATA 60,DF,A1,A0,0E,02,16,01,1E,00,21,00
300 DATA 70,DF,A1,A0,0E,02,16,19,1E,00,21,00
310 DATA 80,DF,A1,A0,09,66,C6,07,00,00,00,00

```

NIGHT HUNTER

```

10 REM
20 REM VIES INFINIES SUR NIGHT HUNTER
30 REM
40 MEMORY &1FFF:MODE 1:BORDER 0:INK 0,13
50 FOR N=&2000 TO &2170:READ AS

```



```

60 A=VAL("A"+RS):SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<190 THEN PRINT "D'ATAS ERROR":END
80 PRINT "INSERIEZ VOTRE ORIGINAL":CALL @B006
90 CLS:INK 1,6:INK 2,0:INK 3,26:CALL @2000
100 DATA 21,FF,AB,11,40,00,00,07,00,0E,BC,21
110 DATA 21,20,11,00,AB,01,30,00,ED,80,11,80
120 DATA BE,01,30,00,ED,80,00,0E,01,04,7F
130 DATA ED,49,21,08,21,00,82,20,01,07,7F,ED
140 DATA 49,21,19,21,00,82,20,21,22,21,00,82
150 DATA 20,21,28,21,00,82,20,21,34,21,00,82
160 DATA 20,21,38,21,00,82,20,21,47,21,00,82
170 DATA 20,01,06,7F,ED,49,21,55,21,00,82,20
180 DATA 01,00,7F,ED,49,21,63,21,00,82,20,01
190 DATA 05,7F,ED,49,21,6E,21,00,82,20,01,00
200 DATA 7F,ED,49,AF,32,F4,50,00,00,83,E5,06
210 DATA EF,04,7E,23,B7,20,FA,7E,23,66,6F,E3
220 DATA 0D,77,B7,E1,00,83,BC,03,7A,BC,0D,9F
230 DATA BE,0D,77,BC,ED,43,B7,BE,03,80,BE,0D
240 DATA 9E,BE,22,85,BE,0D,83,BC,F3,F5,E5,05
250 DATA 05,2A,85,BE,ED,5B,87,BE,01,80,7F,ED
260 DATA 49,7E,EE,F5,AA,AB,77,23,1B,7A,B3,20
270 DATA F4,F8,7E,C1,D1,E1,F1,C3,80,BE,F5,E5
280 DATA 3E,C3,32,77,BC,32,83,BC,2A,78,BC,22
290 DATA 8B,BE,21,00,AB,32,78,BC,21,00,AB,22
300 DATA BA,BC,E1,F1,C9,F5,E5,3E,DF,32,77,BC
310 DATA 3E,83,BC,2A,8B,BE,22,78,BC,22,84,BC
320 DATA E1,F1,C9,4E,45,57,50,40,59,52,2E,47
330 DATA 52,46,00,00,40,55,53,49,43,30,00
340 DATA BC,58,40,55,53,49,43,31,00,00,50,40
350 DATA 55,53,49,43,32,00,40,50,52,46,00
360 DATA 5A,60,41,4E,49,40,41,54,2E,41,40,53
370 DATA 0D,08,79,4F,42,4A,45,43,54,53,2E,47
380 DATA 3E,46,00,04,70,54,41,42,40,45,41,55
390 DATA 2E,41,40,53,40,40,50,52,47,42,2E
400 DATA 4E,52,4E,00,00,40,50,52,45,53,45,4E
410 DATA 5A,2E,53,43,52,00,00,00,00,00,00

```

VENDETTA

```

10 REM
20 REM ENERGIE ET TEMPS INFINIS ET CHOIX DU
30 REM NIVEAU DE DEPART SUR VENDETTA DISK
40 REM
50 MEMORY @BFFF:MODE 1:BORDER 0
60 FOR N=1000 TO @A003:READ AS:A=VAL("A"+AS)
70 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
80 IF SUM<2491 THEN PRINT "D'ATAS ERROR":END
90 INPUT "TEMPS INFINI (O/N) :";TS
100 IF TS="N" OR TS="n" THEN POKE @A004,@91
110 INPUT "ENERGIE INFINIE (O/N) :";TS
120 IF TS="N" OR TS="n" THEN GOSUB 210
130 INPUT "NIVEAU DE DEPART (1-5) :";L
140 IF L=1 THEN POKE @A046,@82:POKE @A047,@25
150 IF L=2 THEN POKE @A04C,@48:POKE @A051,9
160 IF L=3 THEN POKE @A04C,@47:POKE @A051,16
170 IF L=4 THEN POKE @A04C,@46:POKE @A051,23
180 PRINT "INSERIEZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
190 CALL @B006:CLS:CALL @A000
200 POKE @A8A6,0:POKE @A8A7,0:RUN "DISC"
210 POKE @A015,@3D:POKE @A023,1E
220 POKE @A031,5:POKE @A03C,@09
230 POKE @A041,8:RETURN
240 DATA 63,AB,30,3E,00,32,01,74,32,83,7E,32
250 DATA BA,7D,32,85,83,32,1A,8B,3E,00,32,FC
260 DATA 7D,32,77,32,91,7E,32,8E,85,3E,00
270 DATA 32,39,73,32,59,7E,32,78,80,32,94,87
280 DATA 3E,00,32,5E,73,32,7E,78,32,18,81,3E
290 DATA 08,32,8F,91,3E,00,32,81,87,21,94,2E
300 DATA 32,AB,8A,3E,45,32,40,8C,3E,1E,32,4F
310 DATA BC,3E,06,32,6A,8F,3E,4E,32,ED,AD,0D
320 DATA AB,AD,09,21,00,70,16,03,0E,44,0D,02
330 DATA AD,0E,49,0D,02,AD,14,0E,45,0D,02,AD
340 DATA 1E,1F,0E,47,0D,02,AD,16,0A,0E,43,0D
350 DATA 02,AD,0E,47,0D,02,AD,14,0E,42,0D,02
360 DATA AD,16,11,0E,42,0D,02,AD,16,0E,46,0D,02
370 DATA AD,14,0E,41,0D,02,AD,16,17,0E,49,0D
380 DATA 02,AD,14,0E,43,0D,02,AD,0E,48,0D,02
390 DATA AD,16,02,0E,49,0D,02,AD,16,0E,42,0E
400 DATA 02,02,AD,16,09,0E,47,0D,02,AD,16,0A
410 DATA 0E,44,0D,02,AD,09,05,E5,1E,00,DF,ED
420 DATA AD,E1,01,01,00,02,09,09,06,07,00

```

FIGHTER BOMBER

```

10 REM
20 REM ARMES INFINIES SUR FIGHTER BOMBER
30 REM
40 MEMORY @BFFF:MODE 1
50 FOR N=1000 TO @A002:READ AS:A=VAL("A"+AS)

```

```

60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<1071 THEN PRINT "D'ATAS ERROR":END
80 PRINT 1 - ENLEVER LA BIDOUILLE
90 PRINT 2 - METTRE LA BIDOUILLE
100 PRINT "INPUT VOTRE CHOIX (1-2) :";C:PRINT
120 PRINT "INSERIEZ LA FACE B DEPROTEGEZ..."
130 CALL @B006:CLS:CALL @A000:PRINT
140 PRINT "INSERIEZ LA FACE A...":CALL @B006
150 POKE @A8A6,0:POKE @A8A7,0:RUN "DISC"
160 DATA CD,16,AD,3E,00,32,01,91,3E,00,32,AE
170 DATA 92,3E,4E,32,2F,AD,0D,16,AD,09,1E,00
180 DATA 16,07,0E,45,21,00,90,DF,2F,AD,1E,00
190 DATA 16,07,0E,46,21,00,92,DF,2F,AD,09,66
200 DATA C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

DEVINETTE

Quelle est la femme du jans ? Charlotte Rampling.

IRON LORD

Adversaire sans reactions aux combats a l'epée :

POKE @1020,@C3

Face 3, fichier 3D.PRG bloc n.1 partie 1, a @194:02 par C3.

Adversaire sans reactions au bras de fer :

POKE @118D,@A7

Face 3, fichier BRA.PRG bloc n.1 partie 2, a @125 : 3D par A7.

Argent infini :

POKE @106F,0 et POKE @1370,0

Face 1, fichier PER2.PRG bloc n.2 partie 1, a @D7:ED/42 par 00/00 99 points au tir a l'arc :

POKE @1023,@63

Face 4, fichier TIR.PRG bloc n.1 partie 1, a @188 : 00 par 63.

Les des font 7 a chaque fois :

POKE @1134,@B3

Face 3, fichier DES.PRG bloc n.1 partie 2, a @9C : A7 par B3.

Pour avoir 10 armees :

POKE @0C01,@0A

Face 1, fichier PRE.PRG bloc n.3 partie 2 a @29 : 00 par 0A.

Aucun homme dans les armees ennemies :

POKE @0F7D,@0A et POKE @0F7E,@E3

Face 3, fichier WAR.PRG bloc n.1 partie 1, a @DE : 89 par E3 a @E5 : 14 par 0A.

Energie infinie dans le labyrinthe :

POKE @1806,@A7

Face 4, fichier LAB.PRG bloc n.3 partie 1, a @16E : 3D par A7.

POKE @1055,0

Face 4, fichier LAB.PRG bloc n.4 partie 2, a @0B0 : 2B par 00.

Appuyer sur la fleche haut en marchant pour sortir du labyrinthe :

Poker les octets suivants a @1806:AF/CD/1E/BB/02/4F/18/00/00 ou les mettre dans le fichier LAB.PRG (face 4), bloc n.3, partie 1, a @16E.

Energie infinie dans la grotte :

POKE @11F1,0

Face 4, fichier ARC.PRG bloc n.1 partie 2, a @159 : 3D par 00.

POKE @15C8,0

Face 4, fichier ARC.PRG bloc n.2 partie 2, a @130 : 3D par 00.

POKE @11FB,@2A

Face 4, fichier ARC.PRG bloc n.1 partie 2, a @130 : 22 par 2A.

POKE @15D2,@2A

Face 4, fichier ARC.PRG bloc n.2 partie 2, a @13A : 22 par 2A.

9999 pieces d'or au depart :

POKE @0C0B,@DF et POKE @0C0C,@27

Face 1, fichier PRE.PRG bloc n.3 partie 2, a @B3 : 96/00 par DF/27

VENDETTA

Pour choisir votre level: rec archez 25/C3/B2/25/11 et remp cez B2 par 94 et 25 par 26 (en piste 2 secteur @49 a @0A1) ou faites POKE @2535,@94 puis POKE @2536,@26.

Si vous voulez le level 2, alors ne touchez plus a rien.

Sinon, rechez 42/1E/45/16/1E et remplacez @5 et 1E par @48 et @09 pour le level 3 @47 et @10 pour le level 4 @46 et @17 pour le level 5 ou faites

POKE @4C0F,@48 pour le level 3

POKE @4C0F,@47 pour le level 4

POKE @4C0F,@46 pour le level 5 puis

POKE @4CE1,@09 pour le level 3

POKE @4CE1,@10 pour le level 4

POKE @4CE1,@17 pour le level 5

Les deux octets a changer se trouvent en piste 5 secteur @42 a @400 et @40F.

Puis remplacez @00 par @06 dans 00/00/00/14/F3/01/7E ou faites un POKE @5FFD,@06

DARK CENTURY

Pour avoir l'energie infinie, re cherchez 18/1CF/DD/35/00 et rem placez 35 par B6, ou faites un POKE @5728,@B6.

HOSTAGES

VERSION 128 IKO:

PART 1

Pour etre invincible, remplacez sur la face BA, @3C par @0 dans 80/04/E6/3F/3C ou faites un POKE @2412,0.

Pour avoir le temps infini, rem placez sur la face A, @2B par @0 dans 2A/AF/07F/2B/22 ou faites un POKE @29E5,0.

PART 2

Pour etre invincible aux chutes remplacez sur la face B @36 par @0 dans 36/00/79/06/03 puis @36 par @0 dans 36/00/79/06/05, ou poker pendant la vue du plan general @0 a @45A1 et @46B2.

Pour etre invincible aux tirs, re



cherchez 20/06/3E/01/32 puis rem placez @01 par @00, ou faites un POKE @210B,0.

Pour avoir le temps infini, rem placez @2B par @00 dans 2A/41/05/2B/22, ou faites POKE @11B1,0.

VERSION 64 KO:

PART 1

Pour etre invincible, remplacez sur la face A, @3C par @0 dans 9A/03/E6/3F/3C ou faites un POKE @212C,0.

Pour avoir le temps infini, rem placez sur la face A, @2B par @0 dans 2A/05/06/2B/22 ou faites un POKE @254D,0.

PART 2

Pour etre invincible, remplacez @01 par 0 dans 20/06/3E/01/32 ou faites un pake @1C97,0.

Pour avoir le temps infini, rem placez @2B par 0 dans 2A/05/05/2B/22 ou faites un pake @129,0.

STAR TREK

Pour avoir des Vulcains infinis, tapez SPOCK (@00 cette blague). Merci capitaine ...

FIGHTER BOMBER

Pour etre equipe d'un canon infini, remplacez @0A par 0 dans 3E/F4/D6/0A/32, ou faites un POKE @75AE,0.

Pour etre equipe de missiles infinis, remplacez @35 par @0 dans 20/01/09/35/AF ou faites un POKE @7401,0.

SHADOW WARRIORS

Pour avoir des vies infinies rem placez @35 par @B6 dans 00/35/00/0A/38 puis dans 00/35/00/02/58, ou faites un POKE @D671,@B6 puis POKE @D778,@B6.

MOBILE MAN

Pour avoir des vies infinies, rem placez @3D par @0 dans 07/3D/32/B0/10 ou faites POKE @64FB,@00.

MANCHESTER UNITED

Pour que les buts de l'adversaire ne soient pas comptabilises, rem placez @34 par @00 dans 21/70/1A/34/3A ou faites POKE @5070,@00

MORT OU VIF ?

Je vous le demande en votre ame et conscience: sans la peine de mort, est-ce la peine de vivre?