



Enfin! Des pokes plein le journal! Dans ce numero vous ne trouverez que des pokes pour disquette car c'est moi qui les ai conçus et je n'ai pas de jeux sur cassette. Mais vous, lecteurs, pourrez bien évidemment m'en envoyer, que ce soit pour cassette ou diskette. Pour recevoir ce journal ou envoyer des pokes, écrire à

EMMANUEL MARTY  
10 IMPASSE DU ROMARIN  
34920 LE CRES

Pour recevoir le journal joindre 2 timbres à 2,20f (envoi, photocopie) et votre adresse. Pour les pokes, me les envoyer à la même adresse. Ils doivent être inédits ou très peu connus. Chaque quatre pokes envoyés je vous envoie le numéro de AMSTRUC de votre choix à votre adresse, donc, joindre adresse et numéro. Évidemment ce mois-ci, il n'y a que le numéro 1 de disponible. Pour l'abonnement envoyer 50 francs ou 22 timbres à 2,20f toujours avec votre adresse et vous recevrez AMSTRUC chez vous pendant un an.

Premier poke de notre journal, ça se fête, le voici: Il est pour **WONDER BOY**. Vous devez posséder DISCOLOGY ou quelque chose dans le genre. Vous allez en piste 13, secteur 00, adresse 02A5. Vous remplacez le "35" qui s'y trouve par un "00" et voilà, vies infinies pour les deux joueurs.

Deuxième poke. Il est pour **HEAD OVER HEELS** de l'OCEAN ALL STARS HITS II. Il octroie 99 vies à Head et à Heels. Listing (qui lance automatiquement le jeu):

```
10 DATA 11,40,0,21,FF,B0,E,7,CD,CE,BC,21,34,BF,11,0,C0,
6,6,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,E5,CD,7A,BC,21,3A,BF,11,00,C0
15 DATA 6,6,CD,77,BC,21,0,C0,CD,83,BC,CD,7A,BC,18,C,41,
48,45,41,44,31,41,48,45,41,44,32,E1,0,21,0,C0,11,0,A0,1
,80,E,ED,B0,3E,99,32,77,24
```

```
20 DATA 32,78,24,C3,0,1:FOR I=&BF00 TO &BF57:READ P$:PO
KE I,VAL("&"+P$):NEXT
```

```
30 MODE 2:CALL &BC02:PRINT "Insérer disquette HEAD OVER
HEELS et appuyer sur une touche.":CALL &BB03:CALL &BB18
:CALL &BF00
```

Toujours pour la compilation OCEAN, un poke pour **TANK** les vies infinies:

```
10 DATA 54,21,0,BF,6,1,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,E5,CD,7A,BC
AF,32,D6,63,C9:FOR I=&BF00 TO &BF15:READ P$:POKE I,VAL(
"&"+P$):NEXT:MODE 2:CALL &BC02
```

```
20 PRINT "Insérer disquette TANK et appuyer sur une to
uche.":CALL &BB03:CALL &BB18:CALL &BF00
```

Changeons de compilation (je les aime). Pour **MAGMAX** de l'IMAGINE ARCADE GIANTS. Ce listing donne l'invincibilité, et les vies infinies (ces dernières étant inutiles puisque on est invincible, mais je les ai mises pour les bidouilleurs-pokeurs qui voudraient trafiquer sans se fatiguer). Listing:

```
10 DATA 4D,41,47,43,4F,44,45,3E,1,CD,E,BC,1,0,0,C5,CD,3
0,BC,C1,AF,CD,32,BC,21,0,BF,6,7,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD
7A,BC,AF,32,F1,1A,3E,C3,32,CE,1A,C3,0,2
```

```
20 FOR I=&BF00 TO &BF32:READ P$:POKE I,VAL("&"+P$):NEXT
:MODE 2:CALL &BC02
```

```
30 PRINT "Insérer disquette MAGMAX et appuyer sur une
touche.":CALL &BB03:CALL &BB18:CALL &BF00
```

Et ça continue avec **ROAD RUNNER**. Choix du niveau, ça veut dire? Alors tapez ce listing (vous savez je pense que l'appui simultané des touches U et S passe en vies infinies, le message "CHEAT MODE" apparaît). Listing:

```
10 MODE 0:FOR I=0 TO 15:READ J:INK I,J:NEXT:MODE 0:LO
AD "TITLE",49152:FOR T=1 TO 1000:NEXT:LOAD "BORDER",49152
:DATA 13,26,0,6,26,25,24,5,20,15,3,16,18,19,8,0
20 DATA 52,51,21,0,BF,6,2,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A,BC
```

```
,DD,7E,0,32,15,E,32,1A,E,47,C5,CD,DE,4,C1,10,F9,C3,6,1:
FOR I=&BF00 TO &BF24:READ P$
30 POKE I,VAL("&"+P$):NEXT:PAPER 15:LOCATE 4,11:PRINT "L
EVEL (1-8):":CALL &BB81:A$="":WHILE A$<"1" OR A$>"8":A
$=INKEY$:WEND:LOCATE 4,11:PRINT SPACE$(12);
40 L=VAL(A$):IF L>4 THEN POKE &BF18,&15
50 CALL &BB84:CALL &BF02,L
```

Ne partez pas tout de suite à votre Amstrad, ce n'est pas fini! On continue avec **BOMB JACK II**. Ce listing fait disparaître les monstres. Génial, non?

```
10 MEMORY 5799: BORDER 0:CLS:FOR F=0 TO 15:READ A:INK F,
A:NEXT:MODE 0:LOAD "B2SCREEN",49152:LOAD "B2CODE",5980:PO
KE &48CA,&3C:CALL 6000
```

Et **PACIFIC** me direz-vous. Ne pleurez pas, voici les vies infinies!

```
10 OPENOUT "I":MEMORY &3FF:LOAD "PACIFIC.BIN":CLOSEOUT:P
OKE &49E,&25:POKE &49F,6:DATA F5,AF,32,92,4F,F1,CD,0E,B
C,C9
```

```
20 FOR I=&625 TO &62E:READ P$:POKE I,VAL("&"+P$):NEXT:C
ALL &400
```

Ça va continuer encore longtemps? Ben non, c'est l'avant-dernier poke de ce mois-ci et offre les vies infinies à **Commando**. Amstrad 100% no.3 donnait cette bidouille. Si elle n'a pas fonctionné, c'est le listing suivant qu'il faut taper:

```
10 MODE 0:FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT: BORDER 0:MEMORY &5
BFF:LOAD "COMMANDO.BIN",&5C00
```

```
20 DATA CD,7A,BC,AF,32,F,4E,4E,6,6,21,3B,7,77,23
```

```
30 DATA 10,FC,C3,69,5C:POKE &5C66,&C3:POKE &5C67,0:POKE
&5C68,&90
```

```
40 FOR I=&9000 TO &9013:READ P$:POKE I,VAL("&"+P$):NEXT
50 CALL &5C00
```

Voilà la dernière bidouille, **Atlantis** est facile pour certains, et plus dur pour d'autres. Donc voici l'invincibilité:

```
10 ON BREAK GOSUB 50:ON ERROR GOTO 60:KEY DEF 66,0,0,0
20 MEMORY &13FF:MODE 1:INK 0,0:INK 1,12:INK 2,24:INK 3,
26: BORDER 0
```

```
30 LOAD "!ATLANTI1",&C000:LOAD "!ATLANTI2":FOR I=&17F6 TO
&1800:READ P:POKE I,P:NEXT:CALL &A400
```

```
40 DATA 0,0,0,0,0,AF,&32,2,&1F,&18,&CB
```

Voilà, fini pour ce mois-ci.

Je tiens à dire que la distribution du journal est faite par CLAUDE LE MOULLEC, illustre programmeur des colonnes de la revue CPC et rédacteur de ALIGATOR, le freeware qui mord. Salut!