

NEMESIS EXPRESS 4

Bienvenue à bord du NEMESIS EXPRESS!

Ces instructions ont été composées sur IBM AT avec le traitement de texte QUILL/XCHANGE de chez Psion, et imprimées avec une imprimante EPSON EX1000. Chaque exemplaire de ce manuel est imprimé individuellement, aucun exemplaire ne se présente sous la forme de photocopie.

Avez-vous quelques sacs de disquettes disponibles? Si oui continuez de lire, sinon courez vite à la disquetterie la plus proche... Vous êtes revenu? O.K. continuons!

Les 2 faces de la disquette sont enregistrées et remplies d'utilitaires pour vous assister à transférer vos programmes K7 sur disquettes et ensuite les sauvegarder sur une disquette de votre choix. Les opérations sont très simples. Certaines nécessiteront de petites manipulations, lesquelles sont expliquées en détail. Certains programmes auront besoin d'un loader particulier pour tourner; nous avons inclus une bonne sélection de loaders tout prêts. Sinon, fiez-vous à votre inspiration! Quelquefois, vous devrez taper vous-même un loader de votre invention; si cela semble trop difficile, rappelez-vous qu'à l'origine les ordinateurs ont été conçus pour programmer et non pour tuer bêtement les envahisseurs de l'espace.... Il existe de nombreux bouquins d'initiation à la programmation!

Pardonnez-nous si les explications sont trop longues pour votre goût personnel. Nous avons essayé de couvrir tous les aspects et éventualités. Nous recevons (trop) régulièrement des lettres et coups de téléphone nous demandant la manière de procéder pour effacer un fichier, pour passer d'un User à un autre, pour lister/éditer un programme Basic, etc... Pour éviter l'encombrement de notre standard téléphonique et par pitié pour la corbeille à papiers, les détails de manipulations sont expliqués. S'ils ne figurent pas parmi ces instructions, référez-vous au manuel accompagnant votre CPC.

Certains programmes ne tournent pas sur les 464. Procurez-vous donc une carte FO.DOS et une extension DK TRONICS, votre 464 émulera le 6128!

Les explications de ce manuel étant extrêmement détaillées et NEMESIS extrêmement simple à utiliser, nous n'assurons pas de "support technique" par téléphone ni par courrier.

Le progiciel NEMESIS EXPRESS est utilisé par des milliers d'Amstradivores qui en sont très satisfaits. Si vous "n'y arrivez pas" alors que 87640 personnes n'éprouvent pas de problèmes, ne blâmez pas NEMESIS EXPRESS, contactez plutôt le livre Guinness des Records!!!

Tout d'abord faites plusieurs copies des 2 faces de votre disquette NEMESIS EXPRESS, vous pourrez alors déposer l'original dans votre coffre-fort.

Note: nous vérifions que les languettes de protection de chaque disquette

.....>

soient poussées de telle sorte qu'il soit IMPOSSIBLE de saboter la disquette originale "par erreur". NE TRAVAILLEZ JAMAIS DIRECTEMENT SUR L'ORIGINAL ET NE TRIPOTEZ PAS LA LANGUETTE DE PROTECTION DE L'ORIGINAL!

Comment faire des copies de l'original?

Facile, nous avons inclus un copieur de disquettes... Introduire l'original avec face A vers le haut. Taper:

RUN"IMAGE.MD

Puis vous tapez A pour copier de lecteur A vers lecteur A

ou: B pour copier de lecteur A vers lecteur B

IMAGE formate en même temps, les copies s'effectuent toute seules

Copiez un certain nombre de disquettes d'avance car les transferts K7/DISC s'effectueront directement sur les disquettes contenant les utilitaires.

Mais ne pleurez pas! Les programmes transférés seront automatiquement déprotégés et tourneront indépendamment. Il vous suffira de les sauvegarder comme "fichiers" sur d'autres disquettes. Et ne vous inquiétez pas, nous avons tout prévu! Sur votre disquette EXPRESS nous avons mis un utilitaire copieur de fichiers multi-formats.

Ca va jusqu'ici? Si vous n'y comprenez rien, lisez Pif le Chien et donnez votre ordinateur à une oeuvre de charité.

Etape suivante: Disquette originale dans coffre-fort, coffre-fort dans caisse de plomb, caisse de plomb enterrée dans jardin, jardin recouvert de couche de béton (armé) de 38 centimètres. Très bien, votre original est maintenant à l'abri des catastrophes nucléaires.

FACE A de la disquette

Celle-ci comprend 2 sortes d'utilitaires. Le premier sert à transférer automatiquement les cassettes protégées par le SPEEDLOCK, quant au second, il offre une solution de panique pour les transferts de programmes bizarres et autrement difficilement transférables.

Attaquons les Speedlocks.

Qu'est-ce qu'un speedlock? Nous recevons régulièrement courrier et coups de téléphone nous demandant "C'est quoi un Speedlock?" Quelques champions nous ont même envoyé de longues listes de titres en nous demandant de mettre une croix devant les Speedlocks!!! Notre incinérateur en a rougi de joie!

"Speedlock" (qui se prononce "spiidloque" avec un O comme dans ballot, dos, lot, mot, pot, rot, sot, zorro et non "spidlououkkk") est un système de protection pour empêcher les honnêtes gens comme vous de faire une copie de sauvegarde au cas où vos programmes se détériorent le lendemain du jour où le propriétaire du magasin informatique qui vous les a vendus est parti en oubliant de laisser la clef sous le paillason...

.....>

Pour savoir si une cassette est protégée par un Speedlock (il en existe des tas et des tas de versions!), il suffit de taper:

TAPE
CAT

puis après avoir placé une K7 rembobinée dans le Datacorder et appuyé sur PLAY

Le catalogue donne d'abord un titre de fichier --> patience...

Si le prochain fichier a un titre comme "!" il doit y avoir du Speedlock dans l'air....

Alternativement, le 2ème fichier peut donner un court clignotement de toutes les couleurs ça sont encore le Speedlock...

D'autres peuvent être un peu plus raffinés, mais on doit pouvoir les surmonter avec le renifleur automatique!

Notons toutefois que si le Speedlock donne un "loader" d'une complexité certaine, ce même loader a prouvé n'être pas toujours très fiable!!! Assurez-vous donc que le jeu sur K7 fonctionne correctement avant de dire que le transfert donne une version qui ne fonctionne pas!

Pour ceux qui aiment le luxe et la détente, nous avons inclus un détecteur d'informations! Vous tapez RUN"DETECT2
Vous mettez vos lunettes sur votre nez et une cassette dans le Datacorder (l'inverse pourrait être tragique pour le Datacorder).

L'ordinateur vous demande si vous avez lu les instructions. Si la réponse est non, il vous reste une vingtaine de pages à lire.

Si la réponse est oui, tapez un Y majestueux.

Ce qui se passe ensuite est évident! Si vous êtes un bidouilleur invétéré, ayez un crayon + papier à portée de la main car certains renseignements seront certainement utiles!

Notez que les renseignements ne sont pas limités aux SPEEDLOCKS!

Pour passer directement aux transferts SPEEDLOCK, charger le renifleur de Speedlock, taper:

RUN"DETECT
ce qui a pour effet de faire intervenir l'inspecteur Bonzo!

Suivez ses messages courts et gentils. Il effectue son enquête et vous offre son diagnostic. Vous avez alors un choix de deux options de transfert.

Tapez votre choix ---> 1 ou 2 ... simple ...

N'oubliez pas de rembobiner la K7 ni d'appuyer sur une touche quand il vous le sera demandé!

Appuyez sur PLAY en dernier sinon le jeu se chargera avant que le système ne soit prêt.

Si le message PROGRAM LOAD FAILED apparaît immédiatement, c'est parce que vous avez connecté un périphérique qui ne devrait pas être là! Invalidez-le ou enlevez-le.

La cassette sera transférée directement sur la disquette EXPRESS. NE

.....>

TOUCHEZ A RIEN !!!!

Evidemment, si ce n'est pas un Speedlock des choses bizarres peuvent survenir!

Une erreur de chargement donne généralement une remise à zéro sans prévenir

Les différents fichiers EXPRESS pour bidouiller les Speedlocks sont les suivants:

1/ BLITZ. Pour les Speedlocks du genre Goonies, Xevious, Crystal Castles, Mikie, Top Gun, Leaderboard, Cobra Stallone, Arkanoid, Highlander, Army Moves, Shao Lin's Road, Express Raider, Vampire, Mindshadow, etc...

2/ BLITZXL. Pour les plus longs que d'ordinaire, comme Street Hawk, Head Over Heels, Silent Service, etc...

3/ BLITZOLD. Pour les vieux machins!... Bruce Lee, Impossible Mission, Rambo, Match Day, Dambusters, Jet Set Willy et quelques centaines d'autres programmes anciens

4/ BLODXL. Pour les vieux très longs, comme Mission Jupiter, Raid!, Terrormolinos, Green Beret, Batman...

5/ BLITZODD. Pour les jeux aux chargements Speedlock un peu bizarres, comme Warlock, Elektraglide, Sabrewolf, Daleys ~~Supertest~~, Never Ending Story (partie principale)

6/ BLITZNU. Pour Speedlocks version 5.2 (BLITZNUL pour les longs), du genre Slapfight, Mario Brothers, Mag Max, Armageddon Man, Game Over (1 & 2)....

7/ BLITZ4. Pour les Speedlock sans 2ème fichier "!" (flash multicolore), du genre Freddy Hardest, Phantom Club, Madball, Matchday2, Super Hang-on, les parties principales de Gryzor, Out Run, Galactic Games, Combat School..
Note: les ré-éditions d'anciens jeux sont parfois ainsi protégées! C'est le cas de Metrocross sur compilation!

8/ BLITZ5. Se charge directement. La compilation Konami Arcade Collection comprend Nemesis, Jackal et Jailbreak. Leur protection a changé! Chargez directement Blitz5 car la protection n'est pas directement détectable... D'autres jeux sont dans le même cas, ATV Simulator par exemple...

9/ BLITZ6. Pour des SPEEDLOCKS vicieux. (Certaines ré-éditions de chez Hit-Squad par exemple, et pas mal d'autres). L'une des ré-éditions en question est intitulée NEMESIS... Un titre offrant un challenge!
Tout d'abord, vous formatez une disquette et vous la placez délicatement sur votre oreille droite.

BLITZ6 se charge directement.

Retirez la disquette NEMESIS EXPRESS

Faites un tour sur votre oreille droite, prenez la disquette et insérez-la Casette à transférer dans Datacorder.

PLAY et appuyez sur une touche.

Le transfert s'effectue tout seul. Il est conseillé aux impatientes de ne

.....>

toucher à rien!

Note: A cause de la protection ridicule de certaines K7 transférables avec cette option, les fichiers ne pourront pas toujours être recopiés conventionnellement sur une autre disquette.

Nous avons ajouté BLITZ6X.... peut-être vous sera-t-il utile?

10/ BLITNUXL. Se charge directement. Pour des machins comme Wizball et la partie principale de Nigel Mansell Grand Prix.

11/ ANCIENT. Pour les amateurs de Retro! Pour traiter les Speedlocks antédiluviens du temps où Vercingétorix suçait encore son pouce. Se charge directement. Un fichier de 42 Koctets intitulé FLASH en résultera, vous le renommerez comme il vous plaira en utilisant RUN"SUBFLASH de la Face B.

12/ ARGLOCK. (Dù vont-ils trouver ces titres?)

Pour des SPEEDLOCK comportant de très longs fichiers. Evite par la même occasion de perdre des écrans avec des programmes de chez Code Masters tels que Fast Food, Fruit Machine Simulator 2, etc...

La méthode est délicate; lisez-bien!

a/ Formatez une disquette (mettez-la sur votre oreille gauche)

b/ RUN"ARGLOCK, puis retirez la disquette NEMESIS EXPRESS

c/ Cassette dans DATACORDER

d/ Tapez un titre pour le jeu (sans le suffixe)

e/ Pressez ESPACE

f/ scrouuuuikkk, blip, scronch, wrooop, wrooop, wrooop.

g/ Le transfert est effectué. Vous avez maintenant quelques fichiers avec pour suffixe .1 .2 .3

h/ Ces cornichons de fichiers ne tourneront pas tout seuls. Il vous faut un loader (voir dictionnaire informatique).

i/ Chargeons le fabricant de loaders!

j/ Disquette NEMESIS dans lecteur et RUN"ARGLDR. Retirer NEMESIS EXPRESS et ré-introduisez la disquette avec .1 .2 .3

k/ Tapez le titre du loader. Assurez-vous que la BONNE disquette (celle avec fichiers .1 .2 .3) soit bien dans le lecteur!

l/ Pressez ESPACE

m/ C'est fait.

Note: un des fichiers fera dans les 44Ko. Il ne se recopiera pas sur une autre disquette avec BONZCOPY!

=====

Une fois que le jeu est transféré sur disquette, que fait-on?

Tout d'abord, voir s'il fonctionne

Remettez l'ordinateur à zéro

Le jeu sur disquette sera coupé en plusieurs parties, du genre
GAME, GAME0, GAME1, GAME2

Il suffit de taper:

RUN"GAME

et le tour est joué. **Note:** nous avons utilisé le titre "GAME" comme exemple! Il est bien entendu qu'il faut taper le titre tel qu'il figure sur

.....>

la disquette!!!! (Riez bien fort, mais si vous voyiez certaines lettres que nous recevons régulièrement!)

S'il ne fonctionne pas, essayez une autre méthode.

S'il fonctionne, mettez-le sur une autre disquette, puis effacez celui de votre disquette de travail.

Faites `RUN"BONZCOPY`

Le message qui apparaît est évident. Appuyez donc sur ENTER

Déplacez la flèche de sélection vers la droite au moyen des curseurs.

Lorsque vous arrivez aux titres à transférer, appuyez sur T qui mettra un signe # à côté du titre (T pour Titre) et passera au suivant à droite. Si vous avez commis une erreur de sélection, appuyez sur Q qui fera un nouveau catalogue. Lorsque vous êtes prêt à transférer Disc/Disc appuyez sur B pour commencer le transfert (si vous avez choisi 10 fichiers l'opération commence automatiquement). Puis vous appuyez sur 1 ou 2 suivant que vous avez 2 ou 1 lecteurs.

Chaque fichier est ensuite passé en revue et l'on vous demande de confirmer la copie par Y (pour OUI - 1992 approche, il faut s'y mettre) ou pour changer d'avis avec N (pour NO, NON, NIET, NEGATIF, NELEPHANT).

La copie de fichiers disc/disc s'effectue

Ce programme copiera les fichiers de la longueur maximale prévue par AMDOS (42683 octets)

Si le fichier dépasse 42683 octets (ça n'arrive pas toutes les 10 minutes!) utilisez PIP, ou FILECOPY ou SWEEP ou l'un des 5 ou 600 utilitaires de transferts de fichiers qu'un ami a dû vous refiler!

Une fois le transfert effectué, retirez la disquette destination (une erreur est vite arrivée) et, avec la disquette SOURCE dans le lecteur A, vous tapez: `!ERA, "Titre.BIN"`

ce qui effacera le jeu "source". Note: vous tapez le titre tel qu'il figure sur le catalogue, moins une ou deux lettres que vous remplacez par "!" - cela vous fera gagner du temps. Si vous n'y comprenez rien, tapez le titre en entier à chaque fois pour effacer les différentes parties. Comme vous aurez préparé plusieurs disquettes à l'avance, vous n'aurez à manipuler qu'en fin de session.

Notes additionnelles

Encore des détails supplémentaires! Gare aux exigeants qui viendront pleurnicher "Les instructions ne sont pas assez détaillées".... Ceux-la devront se reporter au § de la page 2 se rapportant à Pif le Chien!

A/ Vous pouvez commencer en faisant `RUN"DISC`. Tout un tas de trucs se chargent en mémoire. Quand c'est fait, un bruit de fond vous réveille. Appuyez sur une touche.

Mettez vos lunettes et lisez ce qui se passe sur l'écran.

B/ Avec certains transferts, vous verrez un fichier écran (Fichier "Screen" comme dit Mme Thatcher lorsqu'elle transfère ses K7s avec NEMESIS EXPRESS pour occuper sa retraite mal anticipée!) qui prend environ 17 Koctet. A moins que ne vouliez spécialement le garder, vous pouvez regagner 16 Ko de la façon suivante:

Utiliser le même titre et taper:

.....>

SAVE" TITRE",B,&C0000,1

"TITRE" est le titre réel de votre programme, ne tapez pas bêtement "TITRE"
Notez aussi que les 000 après &C sont des zéros et non des oooooo. Riez,
mais plusieurs "qui s'y connaissent" nous ont retournés un programme de PAQ
qui comportait une commande similaire. Ils s'acharnaient à taper des oooo
et exigeaient d'être remboursés parce que "Ca marchait pas"

C/ Certains programmes ont été conçus sur SPECTRUM (vous vous souvenez, la
marque SINCLAIR que tonton Alan a acheté à tonton Clive en Avril 86?). Ces
programmes, une fois transférés, retrouvent le format de l'écran Spectrum
(32x24) sous lequel ils sont nés. C'est le cas de Pro Ski Simulator, Cosmic
shock Absorbers, etc... Comment faire?

Solution: LOAD"SPECSCR

Taper le titre de votre programme à la place de "PROGRAMME" de la ligne 10,
puis sauvegardez SPECSCR sur la disquette contenant votre programme bancal,
et lancez SPECSCR. L'écran se rétablit!

D/ MIAMI VICE. Le programmeur avait sans doute un peu trop forcé sur la
sauce à la menthe avec le mouton bouilli ce jour-là! Enfin, on va s'en
sortir. Il suffit de taper -avant de commencer le transfert:

MEMORY &9000: LOAD"BLITZODD";POKE &A038,ⅅ:TAPE:CALL &9EF0

appuyez sur ENTER

Et ça ira...

E/ YIE AR KUNG FU II. C'est puissant, la sauce à la menthe!

a. Transférer la partie principale avec Blitz

b. Transférer les 2 fichiers suivants DPCON 1 & 2 avec l'option 1 des
utilitaires de la face B

c. Toutes les parties sur une même disquette.

d. Y ajouter le programme MODYIE (voir face A)

e. RUN"MODYIE

f. Effacer le fichier .BAK

F/ Inspecteur BONZO peut se tromper ou peut "sécher" (il vous donne alors
un message un peu évasif). Essayez alors au hasard.

G/ Quand vous avez l'habitude des différents Speedlocks, vous pouvez
charger (RUN"xxxxx) les différents Blitzs directement sans passer par
l'inspecteur Bonzo.

H/ FRUIT MACHINE SIMULATOR

Vite...l'aspirine...

Ce truc de chez Codemasters se transfère suivant la détection du Père
Bonzo, mais une fois l'opération finie, il reste un tout petit bout de
fichier sur la cassette... c'est malin, direz-vous... et vous n'avez pas
tort!... Transférez donc le petit fichier en vous servant de l'option 1 du
menu de la Face B de votre disquette EXPRESS.

Une fois cela fait, renommez-le "D.BIN" (si vous ne savez pas comment
renommer un fichier, consultez le manuel de votre CPC)

Puis copiez le fichier "FRUIT.BIN" (Face A de l'EXPRESS) sur la disquette
où se trouve maintenant le reste de FRUIT MACHINE.

.....>

Pour lancer le jeu, faire RUN"FRUIT

I/ REVOLUTION

Une fois ce programme transféré, copiez le fichier "REVOLUT.LDR" sur la disquette où le transfert se trouve, renommez-le au passage si cela vous amuse, puis RUNez-le.

J/ ROADRUNNER

A la casserole, le volatile!

Transférer le fichier principal avec l'inspecteur Bonzo

Effacer ROADPRU et ROADPRUO (le dernier caractère est un zéro)

Transférer les niveaux avec l'option 1 de la face B de l'EXPRESS

Vous aurez des tas de fichiers: ?????.blk / ?????.spr / ?????.map

Copier le fichier ROADRUN.LDR de la Face A d'EXPRESS et mettez-le sur la disquette où se trouvent les morceaux de ROADRUNNER. (Renommez-le au passage si l'envie vous prend)

K/ WORLD CLASS LEADERBOARD

Les passionnés de golf vont se rouler de joie dans le gazon.

Même méthode pour les 4 terrains

Transférer les parties principales avec BLITZNU

Le reste avec OPTION1 du menu de la Face B

Utiliser UNE FACE DE DISQUETTE PAR TERRAIN sinon ça fait du joli!

Copier le fichier WCLBOARD.LDR de la Face A de l'EXPRESS sur les 4 faces destination. Renommez-le de 4 façons différentes au passage, sinon vous ne saurez pas si vous êtes au terrain A ou au terrain A ou au terrain A ou au terrain A... Ce qui peut être fâcheux....

HACKPACK

Incroyable!!!

Pourquoi se taper la tête contre les murs à propos de programmes K7 vicieux aux protections obscures? D'abord ça fait mal, et puis ça peut réveiller les voisins...

Il suffit de HACKPACK, d'un peu de bon sens et de l'index gauche.

Prenons un programme comme Skate Rock Simulator. Il ne rapportera pas le Prix Nobel de Patin à Roulettes Assisté par Ordinateur à son auteur, mais la protection est irritante.

Vous faites:

RUN"HACKPACK

L'écran devient tout blanc pendant que Hackpack trouve son chemin à l'intérieur de votre CPC. Pressez une touche et l'on vous invite au travail Appuyez sur une touche. Le lecteur tourne, puis vous dit que le blocage du moteur est ON, que le reset du Firmware est invalidé et est-ce que c'est bon? Tapez Y pour oui. Ce sont les paramètres par défaut, nous y reviendrons plus loin.

Le lecteur tourne, puis le message habituel "Press Play then any key:" s'affiche sur l'écran.

La cassette mentionnée plus haut est dans le lecteur K7, vous appuyez sur PLAY puis sur une touche.

Le programme se charge.

Ne vous affolez pas si l'écran reste noir, si des saletés apparaissent sur l'écran, etc...

Lorsque le dernier bloc du programme est chargé, appuyez fermement sur la touche TAB.

Le lecteur tourne (un bon moment), puis le CPC se plante ou se remet à zéro.

Faites un CAT ... Miracle, des fichiers nouveaux sont là! Ils s'intitulent OW, 1W, 2W, etc...

Stop, les impatients!!! Ne lancez pas le premier fichier car ça ne marchera pas!

Pour voir si ça marche, faites

RUN"TEST

612B seulement - si vous voulez aussi voir l'écran, dites-le quand on vous le demande

Miracle le programme est chargé! Vous appuyez sur FEU (dans le cas de l'exemple ci-dessus) et ça tourne!

Maintenant que les petits curieux savent que tout va bien, il faut modifier (automatiquement) le jeu.

Tapez RUN"RENAME

Suivez les messages sur écran. Quand c'est fini, faites un RUN du premier fichier (celui qui n'est pas précédé d'un chiffre)... Ça marche!

Recopiez le jeu sur une autre disquette, puis faites de la place sur la disquette de travail (IERA,"Titre.BIN")

Nous savons que certains sont partisans du moindre effort (si, c'est vrai)!

Pour leur simplifier la tâche, nous avons inclus un programme pour effacer automatiquement les fichiers .BIN de votre disquette HACKPACK

Tapez RUN"EFFACER

Suivez les messages, puis un Y énergétique suivi de ENTER (sans frapper)

Pour gagner de la place, vous pouvez supprimer l'écran (c'est le fichier de 17K) en faisant SAVE"Titredufichier17K",B,&C000,1

Comme l'opération déjà indiquée plus haut. Ensuite effacez le fichier 17K xxx.BAK

A quel moment exact appuyer sur TAB? Au moment du "clic" quand le moteur K7 s'arrête. Avec certains programmes, un compteur est affiché sur l'écran: profitez-en! Si le chargement du jeu est une longue abomination qui prend des heures et des heures, mettez le compteur du lecteur K7 à zéro et bobinez toute la K7; lisez le compteur (mémorisez!) et rebobinez. Durant le chargement, vous pourrez regarder quelques épisodes de Dallas et n'aurez qu'à venir de temps en temps vérifier où ça en est!

MOTOR ON ou OFF: Le seul programme à notre connaissance nécessitant un Motor OFF est GUZZLER

FIRMWARE RESET: les acharnés de la bidouille y verront clair, mais à part Southern Belle et Dragontorc, bien peu de jeux nécessiteront un changement de l'option.

PANIQUE: c'est HACKPACK dénudé de quelques routines qui pourraient entraver un transfert. A n'utiliser qu'en dernière solution.

Un petit loader: promenez-vous en USER,7 vous y trouverez HP-SCUBA.LDR C'est un loader pour faire tourner SCUBA KIDZ après que vous l'aurez transféré avec Hackpack. D'autres programme similaires "passeront" aussi; il vous suffira de changer le titre en fin de ligne 10.
Les 464/664 n'apprécieront peut-être pas; les 6128 aimeront.

HP2: A n'utiliser que de façon expérimentale

Se trouve sur la même face de votre disquette utilitaire. C'est une variation de Hackpack qui s'occupe de loaders complexes comme celui de BLADE RUNNER.

TURBO CUP CHALLENGE se tranfère avec HP2. Avant de lancer HP2, placer la cassette juste avant le début de TURBO2.BAS.

Note: certaines versions de TURBO CUP CHALLENGE comportent une routine qui empêche le logiciel de tourner sur un clavier AZERTY. Cette action stupide de la part d'un éditeur est illégale dans les pays du Marché Commun. Envoyez vos lettres d'injures à LORICIEL et réclamez-leur des millions de FF de dommages et intérêts.

Truc et astuce à propos de cette action stupide:

a/La routine ridicule est le fichier "!"

b/ Examinez la première ligne de TURBO.BAS (c'est du BASIC protégé -- déprotégez-le avec OPTION 1)

c/ Examinez la ligne 660 de TURBO.BAS

d/ Examinez TURBO.BAS 2

Compris?

Plusieurs autres fichiers se trouvent sur la face A. La plupart sont nécessaires au bon fonctionnement de votre EXPRESS. Certains sont "invisibles". Surtout ne modifiez rien sur l'original! Bidouillez vos copies de travail si cela vous amuse, mais pas touchez à l'original (les voisins n'apprécieraient pas le bruit des marteaux pneumatiques si le béton du jardin était défoncé toutes les dix minutes).

>>>> FACE B <<<<

Cette face comprend environ 105 programmes. Silence, les malins qui savent que l'on ne peut pas normalement stocker 105 programmes sur une face! Nous avons regroupé une quarantaine de programmes à l'intérieur d'autres (les curieux verront plus loin). Pour utiliser les copies de l'original en tant que disquettes de travail, il faudra faire de la place!

Passes en USER,7

Copiez tous les loaders de l'USER,7 sur une autre disquette que vous garderez pour les manègements de loaders (ne grognez pas, c'est tout expliqué plus loin). Puis effacez tous les loaders de l'USER,7 se trouvant sur votre disquette de travail.

Maintenant, prenez une autre disquette! Copiez sur celle-ci les 8

.....>

programmes se trouvant en USER,15. Ce sont les programmes de compression assistée par ordinateur! Effacez maintenant ces programmes de votre disquette de travail. (Comme vous avez fait avec USER,7.) La place est faite.

Les transferts BONZO sont faciles à opérer, et automatiques dans la plupart des cas.

Chargement RUN"BONZO

Un message en Anglais apparait. Il vous dit (à peu près) que si vous servez de cet utilitaire à des fins que l'honnêteté réprouve, les éditeurs de logiciels enverront Goldorak vous dire deux mots.

L'on passe au MENU. Simple, non?

1/ TRANSFERTS AUTO

C'est l'option 1 du menu.

Notez que nous "archivons" automatiquement les lettres de surdoués qui pleurnichent "ma disquette doit être défectueuse car le programme OPTION1 n'y figure pas quand je fais CAT"

C'est évident. Suivez les messages sur écran.

A moins que vous ne soyez un expert de la bidouille amstradienne, il vaut mieux laisser le relogement automatique.

Les fichiers binaires seront relogés s'ils empiètent sur AMSDOS, c'est indiqué à la fin du transfert. La nouvelle adresse d'entrée est indiquée avec longueur, etc... Un CALL à l'adresse originale sautera à la nouvelle (toujours 42701). La nouvelle adresse d'entrée situe le fichier à l'adresse originale puis saute à l'adresse originale, lançant ainsi le fichier. Si le fichier doit être situé mais pas RUN, l'instruction JUMP à 42737 (toujours pareil) doit être remplacée par un RETURN...POKE 42737,201: CALL 42701 place le code à la location prévue.

Les titres de fichiers seront changés suivant les demandes de AMSDOS. Quand un titre convenable n'existe pas, BONZO renommera le premier fichier "Anoname", le second "Enoname" et ainsi de suite. (Noname veut dire "sans nom" dans la langue de Clint Eastwood)

Dans certains cas, lorsque le premier fichier est en BASIC, vous le listerez pour y modifier les instructions concernant le chargement du reste du jeu. Lorsque les fichiers se chargent à partir de K7, l'instruction LOAD"" ou LOAD"" suffit pour charger le reste du jeu. AMSDOS est plus exigeant! Il vous suffit cependant de vous rendre à la ligne contenant l'instruction LOAD"" et remplacer le contenu des "" par le titre tel que BONZO l'a donné.

Tous les détails de chargement et sauvegarde sont affichés durant les opérations.

Le jeu BATTLESHIPS -fichier binaire- de chez "ENCORE" tournera sans problème si après l'avoir transféré, vous tapez (et sauvegardez) le loader suivant:

10 MEMORY &7D43:LOAD"ELITE.BAS":CALL &7D44

OVERLANDER (KIXX): même sérénade. Vous taperez (et sauvegarderez) le loader suivant:

10 MEMORY 41983:LOAD"overland",41984:CALL 41984

.....>

Possesseurs de 664/6128: lorsque vous connectez un lecteur K7 externe, vous devez absolument avoir un cordon "remote". Sinon, le lecteur ne s'arrêtera pas aux moments voulus et ce sera un duel à la mort entre lecteur K7 et lecteur disquettes.

2/ LES SANS EN-TÊTE

Cette option permet de transférer les "vrais" sans en-tête (ou sans header, ou headerless). Vous savez... les CALL &BCA1 ...?

Chaque fichier contenant des calls à &BCA1 est nommé BACK1, BACK2, etc... Les sous-fichiers seront nommés B1, C1, D1 etc... le chiffre indiquera à partir de quel BACK il provient. Par exemple le KUNG FU de Ocean possède BACK1 et BACK2, chacun ayant ses sous-fichiers.

Si nécessaire, le loader BASIC doit être chargé avec (1/) ci-dessus puis modifié pour nommer les fichiers (LOAD"!BACK1" "BACK2" etc...)

Puis allons-y avec l'option 2...

À la fin du transfert, il se peut que le programme se lance. Ne cédez pas à la tentation! Si vous commencez à jouer, il se peut que votre disquette se remette à tourner et copie à tort et à travers.

Remettez l'ordinateur à zéro et inspectez un peu

Les fichiers B1, C2, etc... NE DOIVENT PAS ÊTRE RENOMMÉS

Lancez le jeu. S'il attend avec message K7 (c'est le cas avec Wizard Lair), modifiez le loader BASIC ou créez-en un qui contiendra

POKE &BCC8,&C9:POKE &BC6E,&C9

et le problème sera résolu. Compris? Donnons un exemple:

Avec Wizard Lair, le loader sera ainsi:

10 MEMDRY 4096B ;REM Adresse de départ de BACK1 -1

20 LOAD"back1

30 POKE &BCC8,&C9:POKE &BC6E,&C9

40 CALL 4096B ;REM Adresse d'exécution si différente de zéro; sinon adresse de départ pour lancer BACK1

Note: ce n'est pas la peine de vous user le bout des doigts à taper les REM on les a mis pour vous aider à comprendre ce qui va se passer dans le ventre de la bête.

Si vous changez brusquement d'avis et appuyez sur ESCAPE, vous ne retournerez au menu avec cette option. Des choses étranges peuvent se passer, un reset, un plantage, des jolies couleurs, etc... si la pièce tremble et les lumières baissent c'est parce que Automan va faire son apparition.

3/ FLASHLOAD TRANSFERT

Si vous boudez les utilitaires de la Face A, continuez...

Cette option tente de transférer les programmes avec Flashloads et TurboLoads (comme certains Speedlocks)

Un fichier nommé FLASH, d'une longueur de 42 Koctet sera ainsi créé. Renommez ce fichier avec: RUN"SUBFLASH

Aucune modification n'est possible. Le transfert fonctionnera bien ou pas du tout. Ne pensez plus à l'écran de chargement... il est perdu!

.....>

4/ CATALOGUE DISC

Cette option vous donne le catalogue normal. Toutefois, pour les acharnés, appuyez sur TAB et vous avez alors une analyse de vos fichiers.

Ne nous téléphonez plus ni écrivez en hurlant "Y A UN BUG! J'obtiens /in au lieu de bin" La raison est évidente... trouvez-la!

Pour avoir les débuts, longueurs et exécution en HEXADECIMAL il suffit d'avoir pressé la touche 9 du menu pour passer de Décimal en Hexadécimal.

AUTRES UTILITAIRES DE LA FACE B

LES BONKEYS

Ce sont des versions étendues de (3/) du menu principal. Ils produisent 3 fichiers FLASH (OFLASH, etc...) que vous renommerez plus tard avec SUBFLASH
Chargement: RUN"BONKEY etc...

BONKEY est pour les très longs programmes

HIBONKEY sauvegarde à pleines brouettées pour pouvoir faire tourner des trucs plus longs que les queues devant les distributeurs de billets le samedi matin (comme YIE AR KUNG FU)

PICBONK est pour les jeux qui doivent absolument conserver l'écran, comme MONOPOLY par exemple. Les logiciels récents de chez CODEMASTERS passeront avec Picbonk.

PICBONKX est une variante de PICBONK pour -encore- des jeux de Code Masters tels que FAST FOOD, GRAND PRIX SIMULATOR II, etc...

BUNLOCK

Encore un tour chez les Speedlocks.

BUNLOCK est pour les Speedlocks comme Arkanoïd, Army Moves, Xevious, etc... Assurez-vous qu'il reste au moins 61K de libres sur votre disquette destination.

RUN"BUNLOCK

Le transfert produira des choses comme Fichier - Fichier1 - Fichier2

RUN"Fichiermarchera!

OPTION2X option deuxX

Pour ceux qui n'aiment pas tripoter les loaders BASIC des programmes sans en-tête! Charger directement RUN"OPTION2X et les fichiers BACK1, etc... seront produit de façon similaire, mais ensuite vous pourrez directement faire RUN"BACK1 au lieu d'avoir à bidouiller un loader BASIC!

Toutefois, si un fichier antérieur en Basic fait partie du jeu, il vous faudra quand même utiliser un loader Basic... On ne peut pas tout avoir!

OPTION4 RUN"OPTION4

C'est un fichier permettant de transférer certains programmes non-conformistes de chez MikroGen et Gremlin Graphics, du genre Battle of Planets, Copout, Frostbyte, Jack the Nipper, Herbert's Dummy run, Everyone's a Wally, SAS Strikeforce, Avenger, Future Knight, Equinox, Living Daylights, etc...

Les fichiers transférés sont intitulés en fonction du jeu.

.....>

Pour charger le jeu transféré, il vous suffit ensuite de RUN le fichier le plus court se rapportant au jeu!

Note: Herbert's Dummy Run nécessite un loader Basic. Vous le trouverez sur la face B, dans l'USER,7

OPTION4x

RUN"OPTION4X

Spécialement conçu pour "MILK RACE". D'autres programmes similaires (comme INVASION) passeront aussi sans nul doute.

OPTION4Y

RUN"OPTION4Y

Spécialement conçu pour HIT SQUAD de chez Code Masters. D'autres programmes similaires devraient aussi passer.

OPTIONS

RUN"OPTIONS

Cet utilitaire sert UNIQUEMENT à transférer les K7 protégées par la méthode CASSYS.

Qui a dit "C'est quoi, un CASSYS?"

SILENCE, et lisez la suite...

Lorsque vous faites un CAT d'une K7 protégée par CASSYS, il vous est donné un titre entre "", par exemple: "TETRIS". Le loader se charge de 16384 (&4000) à 16389 (&4005). Si vous avez un HACKER (fantastique interface!) il vous est facile de renifler à ces adresses...

Les titres protégés par CASSYS sont du genre Back to the Future, Joe Blade, Space Ace, High Frontier, Star Raiders II, Howard the Duck, Driller, Enduro Racer, Tetris, Xor, Nightmare, Reflex, Tanium, Hijack, pour n'en nommer que quelques uns.

Enduro et Xor nécessitent un petit loader Basic. Allez faire un tour en User,7 -->vous les trouverez!

Shanghai Karate se transfère avec MOD5SHAN (RUN"MOD5SHAN)

OPTION5x

RUN"OPTION5X

Permet de transférer la partie "DESIGNER" du programme CHAMPIONSHIP SPRINT. Peut aussi servir à garder les écrans de certains programmes transférés avec l'option5

Option5x transfère RAMPAGE mais notez que la bande doit être positionnée juste AVANT le fichier CL2 AVANT de lancer OPTION5x.

OPTION5y

RUN"OPTION5Y

Pour certaines versions de HIJACK et DANDY ainsi que HACKER2

Dans le cas de DANDY, les autres fichiers se transfèrent avec l'option1, puis utilisez le LOADER en User,7

OPTION5ALT

RUN"OPT5ALT.BIN

Pour les Cassys récalcitrants, l'Argonaute Bidouilleur a conçu ce méchant petit programme de transfert.

OPTION6

Pour s'occuper des protections de certains programmes "budget" de chez RICOCHET, RACKIT, ENTERTAINMENT USA et MASTERTRONICS.

Une de leurs particularités est une bordure clignotante jaune et rouge, et un premier fichier résidant à &A200.

Une fois le transfert effectué, le fichier à lancer est celui dont le huitième caractère du titre N'EST PAS numérique.

OPTION7

Pour transférer les programmes de Loriciels (version G.B. - les versions pour d'autres pays peuvent être protégées différemment), tels que Pro Tennis, 3D Fight, Billy, etc...

Attentions les impatients! Les programmes transférés avec cette option porteront tous le même titre!!! Si vous transférez plusieurs K7s, veillez à les renommer avant de tout recopier sur la même disquette!!! Alternativement, ne gardez qu'un seul titre "option7" par face de disquette.

OPTION8

Les possesseurs de 464/664 peuvent avoir des problèmes avec cette option. Les 6128 l'avaleront sans avoir le hoquet. Ce sont pour des programmes nouveaux comme DIZZY 2, WEREWOLVES OF LONDON, KWAH... et des (encore!!!) ré-éditions d'anciens.

OPTION9

Pour les jeux du type PACMANIA, ainsi que les ré-éditions de compilations du genre Masters of the Universe, Krakout, Northstarr etc...

OPTION 10

Cette option prend soin du loader "G0", connu encore sous le nom de méthode APPLEBY ou ALKATRAZ. L'un de nos concurrents commercialise -à un prix exorbitant- des disquettes contenant uniquement une version de cette option! Nous vous faisons profiter de NOTRE version originale parmi les dizaines d'autres fichiers contenus sur NEMESIS...

Comment identifier cette protection?

Facile! Elle se manifeste généralement sous la forme d'un compteur après le chargement de l'écran. Ce compteur est particulier car il compte à rebours et en décimal.

Cette méthode est utilisée par US GOLD et un certain nombre d'autres éditeurs.

Mode d'emploi: RUN"OPTION10

Cassette à transférer dans le lecteur K7 - disquette formatée avec AU MOINS 64K disponibles, dans lecteur de disquettes.

Deux options qui se nomment option A et option B sont disponibles.

Vous tapez 1 pour choisir option A et tapez 2 pour l'autre.

Après avoir pressé PLAY, tapez au hasard sur une touche de votre CPC (sauf sur ESC... Pourquoi? Faites-le c'est amusant...)

Option A: Celle à utiliser dans la plupart des cas. Elle transférera tous

les APPLEBY

Option B: Pour les K7 qui ont soit une page écran où les INKS ont été changées (comme THUNDERBLADE), soit deux pages écran et vous voulez garder le premier (comme SOLOMON'S KEY).

Les titres des fichiers sont détectés AUTOMATIQUEMENT. Une fois le transfert effectué, vous retournez au BASIC. Cataloguez la disquette et RUN le titre du jeu. Par exemple SOLOMON'S KEY devient SOLOMON.BIN

En USER,7 vous trouverez un loader pour SOLOMON'S KEY

OPTION 11 (128k mémoire requis)

Pour transférer les programmes -principalement- de chez HI-TEC

RUN"OPTION11

Ajustez les lunettes.... Vous devrez taper un titre de 7 lettres; ce titre sera celui sous lequel le programme sera sauvegardé sur la disquette. Vous devrez donc vous creuser les méninges pour inventer des mots de 7 lettres.

Disquette formatée dans lecteur disquettes, lisez l'écran... C'est parti!

OPT-11B

Similaire à OPTION 11 mais plus poussé et plus expérimental. Ce programme donne quelques messages en Anglais: c'est normal et nous allons vous aider. Si vous désirez saboter OPT11-B, amusez-vous à modifier ses données et il se plantera ensuite à tous les coups.

RUN"OPT-11B

Immédiatement un message vous demande de taper une lettre. Comme vous êtes patient, vous avez déjà lu toutes les instructions et vous saurez qu'il suffit de lire la lettre figurant près du titre transférable avec option11 (voir ci-dessous ou voir liste).

Ensuite il vous est demandé de répondre Y ou Non si vous désirez taper un code (vous aurez vérifié les titres pour voir si un/des code(s) est/sont requis!). Tapez donc Y pour acquiescer ou N pour négativer (nouveau Français). Après avoir tapé 2 codes, on vous demande "any more?", ce qui veut dire en Berrichon "z'en v'lez t'y d'autres".. Y ou N. <ENTER>

Comme avec OPTION 11, vous tapez un titre; vous n'êtes pas limité cette fois: maximum 8 caractères.

Disquette formatée dans lecteur (de disquettes)

Cassette contenant le jeu dans datacorder. Pressez une touche.

Les titres transférables en ce moment sont:

ATOM ANT (A)	BLAZING THUNDER (A)	BIZZY 4 (A)	FUTURE BIKE (A) MF	HONG KONG PHOOEY (A)
F1 TORNADO (C) 1=0 2=192	ROCK STAR (A) M/F	RUFF & READY (B)	TOP CAT (A)	YOGI BREED MONSTERS (B)

GETMAST - MAST664 - RUNMAST

Certains jeux de chez Mastertronics contiennent un fichier dont le titre consiste d'une série d'astérisques. Pour les transférer (ainsi que Glider Rider) procédez de la façon suivante:

a/ Assurez-vous que les programmes GETMAST et RUNMAST figurent bien sur votre disquette de travail. Possesseurs de 664 --> vous aurez certainement besoin de MAST664.

b/ Utilisez (2/) du menu principal pour transférer BACK1 et B1 sur disquette destination.

c/ Un écran de chargement s'affiche

.....>

d/ ARRETEZ la cassette

e/ Retirez la disquette - Eteignez l'ordinateur - Rallumez l'ordinateur - remettez la disquette dans le lecteur

f/ Si vous étiez un peu endormi pour stopper la K7, rembobinez-la un tout petit peu

g/ Tapez RUN"GETMAST le boulot s'effectue tout seul

h/ L'ordinateur se plante, se remet à zéro, etc... C'est transféré. Maintenant tapez RUN"RUNMAST et le jeu fonctionne!

i/ Quand vous aurez le temps, effacez GETMAST, BACK1

ATTENTION! Ne transférez pas plus d'un jeu comportant des fichiers astérisques par face de disquette! Le 2ème transfert effacerait le premier!

Si vous possédez un 664, un ou deux problèmes peuvent surgir comme un puma sur le dos d'une gazelle (un bond d'environ 12000 kilomètres.... au vestiaire, Carl Lewis et Cie!).

Rembobinez la cassette, et RUN"MAST664

Sitôt B1 transféré ... STOP!

Remettez l'ordinateur à zéro, puis continuez comme si de rien n'était en vous servant de GETMAST.

Logiciel AMAURDTE --> listez GETMAST et RUNMAST, puis enlevez le REM de la ligne 35. Votre écran en sera beaucoup plus joli.

LES LOADERS USER,7 de la Face B

Gracieusement inclus pour faire tourner des transferts récalcitrants.

Certains sont évidents à utiliser, d'autres donnent envie de défoncer le mur des voisins à coups de tête. Procurez-vous une bonne réserve d'aspirine et partez à l'aventure...

Manière de procéder:

a/ Extirper le loader à partir de l'User,7.

Pour cela, taper: !USER,7 <ENTER>

CAT <ENTER>

C'est beau l'informatique...

Si vous voulez utiliser OP10-SOL.LDR, vous tapez LOAD"OP10-SOL.LDR

b/ Le mettre sur votre disquette de travail ou une autre

Pour cela, mettez la disquette destination dans le lecteur et tapez

!USER,0

SAVE"Titresouslequelvousvoulezutiliserleloader

(pas plus de 8 caractères, toutefois!!!!)

c/ Une fois la cassette récalcitrante transférée, vous lancez le loader en tapant: RUN"TITREDULoader

Si vous possédez un logiciel éditeur de directory (comme BIG FLASHER ou MAXIDOS) vous pouvez directement changer l'User sans passer par a/ b/ ci-dessus ...

Les loaders sont:

1/ 2XLEVEL9.MOD

Pour les aventures de Level 9 avec l'option 2X

Listez, lisez les REM et obéissez gentiment aux messages sur écran. Ils

.....>

sont en Français et plus simples à lire que les dernières aventures de Pif le Chien!

2/ MODSSHAN.BAS

Pour Shanghai Karaté

3/ STWAR.MOD

Pour STORM WARRIOR. Attention, lisez la suite....

- Transférez le loader de la cassette sur disquette avec l'option 1
- Transférez les autres fichiers K7 sur disquette avec l'option 1
- Load le loader de la cassette qui aura été mis sur disquette
- Listez et modifiez la ligne 50 en lisant celle fournie par NEMESIS
- Ajoutez les lignes 5000 / 5001 / 5002 (fournies par NEMESIS)
- Sauvegardez sous le titre STORM
- RUN"STORM ça marche!

4/ OPTION1.LDR --> Loaders de l'option (1/) du menu

Attention, les champions du désastre informatique!

Pour gagner de la place, nous avons intégré 24 loaders à l'intérieur d'un seul programme.

Voici la ligne de début de chaque loader et le titre du programme:

Ligne 1	pour Blood Valley
- 501	pour Trapdoor
- 1001	pour Dun Darach / Dunc
- 1501	pour pour Future Shock
- 2001	pour Knight Lore
- 2500	pour Marsport (relocation automatique=NON)
- 3000	pour PHM PEGASUS
- 3500	pour Scoobidoo et des tonnes de programmes ELITE / ENCORE - listez; le titre de la ligne 20 est peut-être à changer
- 4000	pour Thundercats
- 4500	pour Tir Na Nog - listez; enlevez les REMS avant sauvegarde. Relocation auto=NON. Enlevez la ligne 50 pour enlever l'écran.
- 5000	pour Trap
- 5500	pour Rally Simulator

.....>

- 6000 pour Ninja Hampster. Ce jeu existe sous plusieurs versions... Il vous faudra essayer plusieurs options! La majorité se transfèrent avec Option 1 + ce loader
- 6500 pour BATTLESHIPS. D'autres programmes de ENCORE "passeront" avec ce loader. Examinez toutefois le titre du fichier et tapez-le dans le loader.
- 7000 pour Taskforce. Transférez avec Option 1, chargez le loader ORIGINAL "TASK", effacez la ligne 100, remplacez-la par la ligne 7010 (que vous numéroterez 100), et ajoutez les lignes 7020, etc... que vous aurez re-numérotées 110, etc..
- 7500 pour SPITFIRE 40 (version ALTERNATIVE)
- 8000 pour BASILDON BOND
- 8500 pour une autre version de RALLY SIMULATOR
- 9000 OVERLANDER - Ré-édition de KIXX
- 9500 GREYFELL (STARLIGHT - ré-édition) remplacez AS.BAS par le loader qui vous est donné
- 10000 HYDROFOOL (Ré-édition)
- 10500 HEAVY ON THE MAGIC
- 11000 CHUCK YEAGER AFT. Ce loader "fait" les 2 faces de la disquette. Tapez donc 1 ou 2 quand on vous le demande
- 11500 SUPER SKI CHALLENGE de chez PLAYERS/MICROIDS. Lisez le message à votre intention dans les REM.

Pour récupérer le loader désiré, vous effacez les lignes AVANT le début et APRES sa fin. Nous avons mis 4 lignes de REM après la fin de chaque loader afin que vous puissiez les remarquer sans avoir à emprunter les lunettes de votre chat. Comment fait-on pour effacer (en Anglais DELETE) des lignes??? C'est expliqué dans le bouquin de votre ordinateur.

Nous donnons un exemple pour les moins perspicaces:

Si vous voulez vous servir du loader de MARSFORT qui commence à la ligne 2500 et se termine à la ligne 2600, vous effacez les lignes avant 2500 et celles après 2600 en 2 opérations et en utilisant la commande toute simple décrite dans le manuel de votre ordinateur. Gare au fainéant qui téléphone pour demander "Dites, c'est à quelle page du manuel AMSTRAD?"

Vous pouvez ensuite sauvegarder chaque loader sur une autre disquette.

5/ OP2.....LDR OPTIONS2 du Menu
Même méthode que ci-dessus!
a/ OP2-AFFR.LDR pour Apprentice

.....>

b/ OP2-BOUL.LDR	pour Boulderdash
c/ OP2-CAUL.LDR	pour Barbarian, Cauldron2, Antiriad
d/ OP2-CINV.LDR	pour Classic Invaders
e/ OP2-DAND.LDR	pour Dan Dare (compilation)
f/ OP2-REDA.LDR	pour Red Arrows
g/ OP2-SAB2.LDR	pour Saboteur 2
h/ OP2-SKYF.LDR	pour Skyfox
i/ OP2-SUBS.LDR	pour Subsunk
j/ OP2-THAN.LDR	pour Thanatos
k/ OP2-WALK.LDR	pour Sidewalk
l/ OP2-XCEL.LDR	pour Xcel
m/ OP2X-MET.LDR	pour Metaplex
6/ OP3.....LDR	OPTION3 du menu
a/ OP3-GPSM.LDR	pour Grand Prix Simulator. Modifie le fichier GPS.BIN
7/ OP4.....LDR	Programme "Option4" (rien à voir avec le menu)
a/ OP4-3WKS.LDR	pour 3 Weeks in Paradise. Listez; Mettez le titre approprié à la ligne 20 au lieu de FILENAME.BIN
b/ OP4-HERB.LDR	pour Herbert's Dummy Run
8/ OP4X.....LDR	Programme "Option4X"
a/ OP4X-KWA.LDR	pour le jeu KWAH
9/ OP5.....LDR	Programme "Option5" (rien à voir avec le menu)
a/ OP5-RACE.LDR	pour Enduro Racer
b/ OP5-XOR .LDR	pour XOR. Listez; changez le titre en ligne 20 si besoin
c/ OP5-DNDY.LDR	Pour Dandy
d/ OP5-ISS.LDR	pour Incredible Shrinking Sphere. Attention! Lisez...
Dans le cas de Incredible.. transférez le programme principal avec Option 5	
puis les niveaux avec OPTION 1. Une fois ce petit boulot effectué, vous	
faites tourné le tout avec le loader OP5-ISS.LDR	
10/ OP7MACH.LDR	Pour MACH3
11/ OP8-WOLV.LDR	Pour WEREVOLVES OF LONDON
12/ OP10-SOL.LDR	Pour SOLOMON'S KEY
OP10-MAR.MOD	Pour MARAUDER

LE COMPRESSEUR

Faites de la place sur vos disquettes en compressant les fichiers transférés avec NEMESIS EXPRESS. Faites encore plus de place en compressant les écrans!

1/ POUR COMPRESSER UN ECRAN:

.....>

a/ RUN"CRUSHSCR <ENTER>
 b/ Retirez la disquette
 c/ Insérez la disquette comportant l'écran à compresser
 d/ Tapez le titre de l'écran EXISTANT
 e/ Tapez le titre sous lequel vous sauvegardez une compression de l'écran.
 Tapez un titre DIFFERENT pour éviter les mélanges.
 f/ <ENTER> l'écran se charge
 g/ Si vous effectuez la sauvegarde sur la même disquette: ne touchez à rien
 h/ Si vous voulez sauvegarder sur une autre disquette, RETIREZ la présente disquette et INSEREZ une autre disquette formatée.

Les exigeants, voici une occasion de râler: certains écrans ressembleront à un mouchoir de peintre en bâtiment. Que faire?... Essayez de vous moucher avec, pardi!

2/ POUR COMPRESSER LES FICHIERS

RUN"SHRINKIT

Quand la grosse bête s'affiche, pressez une touche. Attachez votre chien. Pressez une autre touche.

HORREUR!.... C'est en nangle!....

La raison est simple: le programme ne doit pas être changé, même pas d'un poil d'octet sinon tout se plante. Essayez de le bidouiller: plus rien ne marchera..... Vous êtes prévenu! Nous ne voudrions pas entendre les "J'ai modifié le programme par erreur sur l'original"....

Le MENU vous demande si vous voulez compresser (CRUSH) et vous donne 6 choix. Vous pressez délicatement et résolument sur un chiffre entre 1 et 6.

1- SELF-STARTING FILE = fichier qui démarre tout seul. Marche " suivre:
 Please Insert SOURCE disc = Insérer la disquette contenant le programme à compresser. <ENTER>
 FILENAME? = Tapez le titre
 DOES INSERTED DISC CONTAIN titre = La disquette présente contient-elle le titre que vous venez de taper. La réponse est Y pour YES. Une seule réponse est valable!!!! En effet, les tête ou l'air qui taperont N pour NON verront... nous leur laissons la surprise hi hi hi.
 DOES DESTINATION DISC HAVE ABOUT 50K AVAILABLE = Y a-t-il 50 K livres sur la disquette destination? Vous avez intérêt à taper Y!!!! Assurez-vous donc AVANT que vous avez une bonne provision de disquettes formatées "vides".
 IS DESTINATION DISC BIGBONZO FORMAT = La disquette destination est-elle en format BIGBONZO? Option pour les heureux possesseurs de BIG FLASHER qui savent formater en 203K! Réponses permises: Y ou N.
 WE ARE NOW DEALING WITH titre FILE = On s'occupe de vous!
 INSERT DESTINATION DISC NOW...! = NOW veut dire "maintenant"
 NOW SAVING MAIN FILE...! = On fait la sauvegarde

2/ A BLITZed TRANSFER = Transfer BLITZ

INSERT SOURCE DISC = on connaît

BLITZ LOADER FILENAME = titre du LOADER BLITZ >>> vous le tapez avec 7 lettres.

DOES INSERTED DISC CONTAIN titre titre0 titre1 titre2 = vu plus haut!

Vous avez intérêt à dire Y!

.....>

Note: si vous avez fait ~~une~~ erreur, vous irez plus vite en pressant ESC puis tapez RUN <ENTER>
DOES DESTINATION DISC have ... etc ... = vu plus haut
IS DESTINATION.... BONZO... = vu plus haut
etc... etc... etc...
certaines opérations se feront en plusieurs fois. Vous devrez donc retirer SOURCE, insérer DESTINATION, etc... un certain nombre de fois. NE MELANGEZ PAS LES DISQUETTES SOURCE ET DESTINATION (Ca n'arrive qu'aux autres!)

3/ BLITZNU TRANSFER

Si vous n'avez pas compris la marche à suivre, il ne vous reste plus qu'à contacter le (1) 40 34 35 00 qui est le bureau des abonnements du Journal de Mickey.

4/ ... voir 3/ 5/ ... voir 3/

6/ 6128 SEULEMENT: transferts HACKPACK
Pour méthode, voir 3/ etc...

7/ Il n'y a rien. Les rusés taperont 7 <ENTER>

NOTES: a/ BLITZOLD et PICKBONK, BLITZ et BUNLOCK, BLITZ4 et BLITZ5 sont interchangeables, la routine de BLITZOLD s'occupe aussi de PICKBONK, etc...
b/ certaines options produisent un (très) long fichier qui tourne tout seul. Essayez de le compresser avec LONGCRUN

c/ pour compresser les OPTION 5, vous utiliserez soit OP5-ONE soit OP5-TWO

LONGCRUN est en FRANCAIS (1 ou 2 mots suffisent!)

OP5-ONE et OP5-TWO sont en FRANCAIS (les titres des LOADERS auront 7 lettres)

Partie réservée aux tricheurs!

Vous êtes frustré de toujours être "tué" au bout de 24 secondes dans un jeu alors que vos amis se vantent de scores de 483 trillions de points....

Vous êtes vert d'envie... Vous songez sérieusement à considérer le tricot plutôt que les jeux informatiques...

Que faire...?

C'est simple, reprenez des couleurs, ne pensez plus à tondre les moutons et **TRICHEZ! Nom d'un chien!**

Vous allez dire, "Ouais, mais pour tricher il faut faire des FOKE, faut bidouiller à mort, faut des utilitaires hors de prix, faut s'y connaître..." et vous vous lamentez sur le sort de votre tirelire!

Comme nous sommes très gentils, avons pitié de vous (et désirons vous garder en tant que client), nous avons inclus des programmes pour vous permettre de tricher sans trop vous fatiguer! Il serait tout de même souhaité de posséder quelques connaissances en informatique... On n'a rien sans rien!

.....>

Il vous faudra connaître plusieurs "choses" concernant les fichiers dans lesquels vous allez rechercher les routines de vies multiples.
Il vous faudra connaître l'adresse de début, l'adresse d'exécution et la longueur de ces fichiers. Vous effectuerez cette opération au moyen de la fonction 4 du MENU de BONZO MEDDLER (face B de votre disquette...) et presserez sur TAB pour avoir les détails complets. (On a pensé à tout)

PASSONS EN USER,12

Il est conseillé de copier ces quelques programmes sur une autre disquette en USER,0. Cette nouvelle disquette vous servira alors uniquement à explorer les routines de vies/temps, etc...

Le premier programme à examiner est POKE.BAS (RUN"POKE)

Il est conçu pour être utilisé à trafiquer les milliers de programmes que vous aurez vaillamment transférés de K7 à disquette grâce à NEMESIS EXPRESS! Ça ne marchera pas avec les disquettes que vos amis vous auront repassées après les avoir piratées avec un quelconque utilitaire hors de prix... NEMESIS EXPRESS est de rigueur!

POKE est conçu pour rechercher AUTOMATIQUEMENT l'adresse où se trouve le compteur de vies/temps de ces jeux.

Si vous avez une imprimante, les adresses pourront être automatiquement imprimées!

RUN"POKE

Quelques messages apparaissent.

Le premier vous dit qu'il attend, donc à vous de travailler!

Ensuite, POKE vous rappelle sa syntaxe pour que vous n'ayez pas à feuilleter ce manuel toutes les 10 minutes.

Dans le cas d'un 6128 (ou d'un 464 avec carte FD.DOS), vous tapez:

CALL &AF00,"Titredufichier.EXT" pour envoyer sur imprimante

CALL &AF25,"Titredufichier.EXT" pour afficher sur l'écran

(Notez que vous ne tapez pas bêtement .EXT! Vous tapez le suffixe du fichier tel qu'il figure au catalogue!)

Si vous avez un 464, vous devez définir les variables:

as="Titredufichier.EXT":CALL &AF00,@s (Imprimante)

as="Titredufichier.EXT":CALL &AF25,@s (Ecran)

Insérez maintenant une disquette sur laquelle se trouvent des programmes que vous aurez transférés grâce à NEMESIS EXPRESS.

Suivant votre appareil et selon votre désir (imprimante ou écran) tapez une des lignes ci-dessus en remplaçant Titredufichier.EXT par le titre du fichier contenant les routines de vies/temps.

Pas de panique c'est généralement le plus long! Donc si un programme K7 a produit xxxx.bin 1k, xxxx0.bin 1k, xxxxl.bin 17K et xxxx2.bin 42K,

vous taperez (si vous avez un 6128 ou une carte FD.DOS):

CALL &AF25,"xxxx2.bin" <ENTER>

Un message apparaît. Soyez patient! La disquette tourne!

.....>

Plusieurs chiffres et adresses s'affichent sur l'écran

Par exemple:

01 POKE &1670,0

Ce qui veut dire que le renifleur a trouvé une routine 01 et conseille un POKE 0 à l'adresse &1670 (simple, non?)

Les différentes routines recherchées sont suivant les formats:

01 - LD A,(nnnn):DEC A:&LD (nnnn),A

02 - LD HL,nnnn:DEC (HL)

03 - LD B, (HL):DEC B:&LD (HL),B

04 - LD A, (HL):DEC A:&LD (HL),A

Les POKEs doivent alors être installés dans le fichier exploré. Toutefois, certaines des adresses indiquées n'auront pas l'effet désiré et l'ordinateur se plantera lamentablement. Il faudra donc essayer de choisir celles qui paraissent alléchantes ou bien toutes les tenter!

Si vous possédez un HACKER 7.0, le boulot sera ensuite vite fait!

Sinon, il vous faudra tapoter votre clavier. On va vous expliquer.

Si l'adresse à poker se trouve dans un joli programme tout seul et se chargeant au-dessus de &200 = enfantin!

Par exemple, un programme "TONTON.BIN" se chargeant à &300, exécuté à &4000, long de &4000 et demandant un POKE 0 à l'adresse &1670, sera poké de la manière suivante avec un petit loader en basic:

```
10 OPENOUT "a":MEMORY &2FF:CLOSEOUT
```

```
20 LOAD "TONTON.BIN"
```

```
30 POKE &1670,0
```

```
40 CALL &4000
```

Et le tour est joué!

Si un loader basic existe déjà, il suffit d'ajouter une ligne comme 30 ci-dessus AVANT la ligne qui va appeler (call) l'adresse d'exécution. Facile, non?

C'est un peu plus difficile si le fichier se charge à &40 comme ceux qui ont été compressés à mort. Il faut alors écrire un loader et donner des tas de précisions... Laissez le bocal de Valium tranquille! Nous avons préparé un programme qui "fabrique" tout seul votre loader de tricheur!

Le programme est "1BLOC.BAS" (RUN"1BLOC)

Suivez les messages sur écran, c'est enfantin!

Où l'affaire se corse (comme disaient Tino Rossi et les 50 frères Bonaparte) c'est avec les loaders en binaire.

Il vous faudra un désassembleur (HACKER 7.0 où es-tu?)

Nous allons prendre 2 exemples et vous expliquer en détail.

Si vous n'y comprenez rien, renseignez-vous autour de vous... Ne nous téléphonez pas ni écrivez! ("J'ai acheté mon ordinateur samedi dernier, je

.....>

n'y connais rien, mais je veux devenir un expert vite et sans me fatiguer, aidez-moi!")

Coupez le gaz sous votre cassoulet au foie de génisse, car il y en a pour quelques minutes.

Nous allons tricher avec FAST FOOD et avec FANTASY WORLD DIZZY (Code Masters) et leur donner des vies infinies.

Ces deux programmes se transfèrent sur disquette avec BLOLDXL.

Cherchons les adresses de début / exécution et longueur (utiliser option 4 du MENU de Bonzo Meddler - presser TAB et option 9 = HEX-)

Nous obtenons: -adresses en HEXADECIMAL-

FW DIZZY

Début BE80
Exécution BED4
Longueur 80

FAST FOOD

Début BE80
Exécution BED4
Longueur 80

En utilisant POKE.BAS, vous trouvez les routines de vies infinies à:
POKE &570C,0 POKE &A063,0

Désassemblons le loader FASTFOOD.BIN

Examinons-le de l'adresse d'exécution &BED4 à &BEE1

La routine choisit ROM 7 et saute à &BE90

Examinons la routine à partir de &BE90

Là est établie la routine de chargement des fichiers en utilisant les routines du Firmware:

&BC77 .. CAS_IN_OPEN &BC83 .. CAS_IN_DIRECT &BC77 .. CAS_IN_CLOSE

Le titre du fichier est stocké de &BE84 à &BE8B

Les fichiers se chargent aux adresses suivantes:

FASTFOOD.BIN &3AB0
FASTFOOD1.BIN &0040
FASTFOOD2.BIN &C000 (Ecran)

Cette routine finit son boulot à &BEC3

Les "interrupts" sont invalidés

Le code peut être copié à partir de l'écran vers &A600

L'octet le plus important est à &BED3: c'est &e9 (JP (HL) - JUMP à l'adresse pointée par le registre HL)

HL est chargé avec l'adresse requise par le code à &BE80 (2e,80,be - LD HL, (&BE80) - LOAD HL avec l'adresse

contenue en mémoire &BE80)

Ceci nous informe que &BE80 contient l'adresse qui fait tourner le jeu.

Examinons &BE80 et notons l'adresse qui est dans ce cas &0040 et rappelons-nous que l'adresse est en mémoire OCTET BAS D'ARORD: 40,00)

Avec ce que nous savons, nous pouvons maintenant bricoler un petit loader et installer la tricherie.

On peut sans histoires placer notre code à &BF00

Reportez-vous maintenant au programme FFOOD.BAS en USER,12: voilà, c'est le loader en question! Listez-le....

Expliquons le mini programme contenu dans le DATA:

<u>Code</u>	<u>Mnémonic</u>	<u>Explication</u>
af	XOR A	LOAD 0 dans A
32 0c 57	LD (&570C),A	LOAD le contenu de A à &570c
c3 40 00	JP &0040	JUMP à l'adresse d'EXECution

.....>

FANTASY WORLD DIZZY utilise le même loader, mais les adresses de routines pour tricher sont différentes, donc:
en ligne 150 >>> LOAD"DIZZYFL.BIN",&BEBO
La ligne 210 deviendra >>> DATA af,32,63,a0,c3,fb,0d

Ce n'est pas plus compliqué!

Pour les acharnés de la bidouille, nous avons inclus un loader "différent" pour FANTASY WORLD DIZZY en USER,12. Amusez-vous à expérimenter!
Vous en trouverez un autre: BLAST.BAS pour BLASTERIDS (KIXX). Listez-le et espérons que vous y trouverez de l'inspiration!

Nous rappelons que plus vous serez doué en programmation, plus ces opérations vous paraîtront simples. Nous insistons sur le fait que nous n'offrons pas de S.O.S. informatique par téléphone ni courrier! Joignez un club local, lisez des bouquins et ne regardez pas trop de dessins animés!

=====

PROGRAMMES A FICHIERS/CHARGEMENTS MULTIPLES

Essayons de réduire le flot de lettres d'injures provenant de raleurs exigeants et trop paresseux pour faire preuve d'esprit d'initiative!

"Vot' truc ça sert à rien... ça transfère que la partie principale... Voici une liste de 6 jeux, indiquez-moi la façon de procéder par retour de courrier..."

L'incinérateur se régale!

Une fois la partie principale transférée, essayez tout simplement de transférer le reste des fichiers avec l'option 1. Ça ne marchera pas à tous les coups, mais ça marchera suffisamment pour calmer les esprits chauds!

Une fois toutes les parties sur une disquette, inspectez le loader pour le cas échéant y taper les titres des fichiers multiples.

Si le loader est protégé à mort, vous aurez recours à votre Hacker 7.0 pour l'examiner et le modifier.

=====
Des instructions ont été composées sur IBM AT avec le traitement de texte QUILL/XCHANGE de chez Psion, et imprimées avec une imprimante EPSON EX1000. Chaque exemplaire de ce manuel est imprimé individuellement, aucun exemplaire ne se présente sous la forme de photocopie.

Le bon fonctionnement de chaque disquette est testé individuellement. Au cas extrêmement improbable où votre disquette serait défectueuse (défectueuse voulant dire "ne se copiant pas avec IMAGE.MD" et non "je n'arrive pas à m'en servir"), retournez-la nous immédiatement. Elle sera remplacée gratuitement par retour de courrier. Notez toutefois que nous facturons le temps perdu en tests inutiles et administration lorsqu'une disquette parfaite nous est retournée comme étant défectueuse.

Sur les disquettes originales NEMESIS EXPRESS, il n'y a RIEN de la 17^e à la 41^e piste de la FACE A et RIEN de la 22^e à la 41^e piste de la FACE B. Si votre copieur de disquettes se plante sur une de ces pistes, il est inutile de nous retourner NEMESIS EXPRESS "pour corriger ce grave défaut", car vous aurez déjà réussi à copier tous les programmes de NEMESIS EXPRESS!

Nous vérifions scrupuleusement qu'un manuel (avec toutes ses pages) soit envoyé avec chaque disquette. Nous ne remplaçons pas les manuels "perdus" ni les pages "manquantes" (invariablement oubliées dans un photocopieur!)

Suivez bien les instructions et aucun désastre ne se produira. Nous ne remplaçons pas gratuitement les disquettes sabotées par erreur par les impatients qui s'y connaissent!

Marques déposées: les noms de pas mal de produits ci-dessus sont déposés. Si cela vous présente quelque inconvénient, déposez-les ailleurs, nous sommes en démocratie (jusqu'à preuve du contraire...)!

Quelques titres et leurs méthodes...

Certains programmes ont été édités, ré-édités, compilés, les maisons d'édition ont changé de propriétaires, d'autres n'existent plus mais les titres ont été repris sous une autre marque...

Au cours de cette pagaille, il est bien évident que la protection d'un programme a pu varier! Ne nous envoyez pas de lettres d'injures si une des versions ne passe pas!

Tout au long de la liste le symbole "!" signifie qu'un loader est tout prêt sur la disquette EXPRESS; il convient alors de se reporter au manuel d'instructions.

La mention NF signifie que seul le transfert du programme principal est possible. NF est l'abréviation de Main File en Anglais.

OPTION 1 Transferts automatiques.

Certains programmes devront être modifiés au niveau du loader Basic. Dans la plupart des cas, vous pouvez aussi transférer avec Npack, ce qui vous évitera d'avoir à tripoter les loaders.

0 signifie que vous tapez N (pour Non) à la question Relocation

(C) signifie version compilation

signifie: pas la version US Gold

1942	2088	3DC	3D INVADERS (AMSOFT)	3-D SNOOKER
ACE	AMRH (CRL)	AFTERMATH	AIRWOLF	AIRWOLF 2 (C)
ALEX H. POOL	ALEX H. SNOOKER	ALIEN BREAK IN	ALIEN HIGHWAY (C)	ALIEN B
ALIENS (Version US)	ALIEN SYNDROME	ALPINE GAMES	AMSGOLF	AMSSOCCER
AMST ASSBLE CSE	AMSTRAD SH'FILE	ANGELIQUE	ANIM. STRIP POKER	ANIMALS/M/V
APACHE GOLD	ARCHON COLLECTION	ARCTIC FOX	ARGO NAVIS	ARNOLD ADVS
ARTWORK	ASTROATTACK	ASTROBALL	ATOM SMASHER	ATTACK TOMATOES
AUSTERLITZ	BOULDERDASH (HI-TEC)	B/DASH C/KIT	BACKGAMMON (C)	BACK TO REALITY
BARRIER REEF	BASILDON BOND	BAT AND BALL (C)	BATTLEFIELD GERMANY	BATTLESHIPS
BATTLE VALLEY	BATTY	BETTER SPELLING	BETTER SPELLING	BIG SLEATE
BINKY BINKY	BLACK FOUNTAIN	BLASSER	BLOCKBUSTERS	BOBBY BEARING
BOGGIT	BOINGG	BOMB JACK	BOMB JACK 2	BOTHAMS CRICKET (C)
BOWLING (C)	BOXING MANAGER (Cult)	BOY RACER	BRAII BLUFF	BRIAN BLOODAXE
BRIAN JACKS SUPERSTAR	BRIDGE (KUMA)	BRIDGE IT	BRIDGE PLAYER	BUBBLER
BUGGY BOY	BUGGY 1 & 2	BULLSEYE	BUSTERBLOCK	CAMELOT War. M/tronics
CAPTAIN KIDD	CASTLE BLACKSTAR	CASTLE SKULL	CATASTROPHIES	CATCH 23 (C)
CAVES OF DOOM	CENTRE COURT	CHAIN REACTION	CHALLENGE ROBOTS	CHAMPIONSHIP GOLF
CHILLER	CHOLO	CHRISTMAS CRACKERS	CHRONOS	CHUCKIE EGG
CHUCKIE EGG 2	CLASSIC ADV.	CLEVER & SMART	CODE NAME MAT	CODE NAME MAT 2
COLOSSUS CHESS	COLOUR OF MAGIC	COMBAT ZONE	COMMANDO	COMP MANIAC DIARY
CONQUEST	CONTRAPTION	CORE	COUNTDOWN	CRACK UP
CRAZY CARS II	CRAZY GOLF	CRICKET CRAZY	CRICKET INTERN	CRICKET MASTER
CRITICAL MASS	CRYSTAL THEFT	CUBIT	CURSE OF SHERWOOD	CURSED CITY
CUSTARD PIE	CYRUS 2 CHESS	DAA	DARKWURDE	DARTS CHALLENGE
DANNESLEY	DEACTIVATORS	DEADENDERS	DEADLY EVIL	DEAD OR ALIVE
DEATHKIX	DEATH OR GLORY	DEATH PIT	DEATHSCAPE	DEATHWAKE
DEFEND OR DIE	DEVPAC	DIAMOND MINE	DIGGER BARNES	DOOMDARK REVENGE
DOOMSDAY BLUES #	DRAGONS GOLD	DRAGONS AMSOFT	DRUIDS MOON	DUET
DUNDARAC !	EASY ANSWER	EASY ART	ELEVATOR ACTION	ELTIDON
ENDZONE	ERIBERT	ESCAPE KHOSH	ESPIONAGE	ESPIONAGE ISLAND
EUROPEAN GAMES	EUROPEAN II	ESECUTION	EXPERIENCE	F.A. CUP FOOT
FAERIE	FAIRLIGHT I (Comp)	FANTASTIC VOYAGE #	F/TING WARRIOR Hit Pak	FIRST STEPS M/M
FLINSTONES (YABBA BOO)	FLUNKY	FOOTBALL FORTUNES	FOOTBALL FRENZY	FOOTBALL MANAGER
FOOTBALL MANAGER 2	FORMULA 1 SIM. (ou 2?)	FOURTH PROTOCOL	FREEDOM FIGHTER	FRIDAY 13TH
FRUITY FRANK	FU-KUNG IN LAS VEGAS	FUN SCHOOL	FUN SCHOOL 2	GALACTIC CONQUEROR

GALATIA	GALLETRON	GATECRASHER	GAUNTLET (88)	GAZZA'S SUPER SOCCER
GEMS STRADUS	- GFL CHAMP, FOOT	GHOST-GOBLINS (ENCORE)	GHOULS	GLADIATOR
GLASS	GLEN NODDLE	BOOCH CRICKET	GP DRIVER (AMSOFT)	GP RALLY 2
GRAF GPEE	BREED GORIAMOS	GREMLINS	GREYFELL	GRID IRON
GRID IRON 2	GUARDIAN 2	GUNFIGHT	GUNFIGHTER	HALL OF THE THINGS
HAPPY LETTERS	HAPPY NUMBERS	HAPPY WRITING	HARDBALL 8	HARD DRIVING
HAUNTED HEDGES	HAVOC	HEARTLAND	HEATHROW ATC	HIGH RISE
HISOFT PASCAL	HOLDFAST	HOLLOW	HOME RUNNER	HOPPER COPPER (ow HP2)
HOPPING MAD	MOROSCOPE	HOW TO BE A HERO	HUSTLER	HYDROFOOL
ICE PALACE	IKARI WARRIORS	IMAGE SYSTEME	IMPACT (Audiogenic)	INCA CURSE
INDOOR BOWLING	INDUS VALLEY	INTERNATIONAL CRICKET	INT. MANAGER (Cult)	INVADERS (DESIGN D.)
JACKLE AND WIDE	JAMMIN	JETSET WILLY2 (HIT PAK)	JIMKS (C)	JOCKY WILSON DARTS
JOHNNY RED	JUNGLE JANE	KANE	KETTLE	KILLER BORILLA
KINGDOM GP'DME	KING TUTT	KNIGHTLORE !	KNIGHT TYNE	KOKOTONI! WILF
LASER BASIC	LAST US	LEAGUE CHALLENGE	LIFE TERM	LIVE AND LET DIE
LORDS OF TIME	LUCKY FRUIT	MACADAM BUMPER (ANGLAIS)	MAD FLUNKY	MAGIC CLOCK
MAGIC MATHS	MANIC MINER	MAP RALLY	MARTIANIDS	MASTERCHESS
MASTER OF THE LAMPS	MATHS MANIA	MATIE	MELBOURNE DRAW	MELTDOWN
METROPOLIS	MIAMI DICE	MICROMAN	MINDTRAP	MINESTONE
MISSION OMEGA	MOLECULE MAN	MONSTERCHASE 3D	MOORS CHALLENGE	MORDONS QUEST
MOUNTAINS OF KET	MUNCHER (BUBBLE BUS)	MURAL	MURDER OFF MIAMI	MUSIC MAESTRO
NAKAMOTO	NECRIS DOME	NEIL ANDROID (Atlantis)	NEKESIS	NIGHTSHADE
NINJA HAMFSTER	NOCTURN	NOVA/HAUNTED HOUSE	NUCLEAR HEIST	NUMBER PAINTER
OH MUMMY	OLYMPIADS6	ON THE SCHE 8	ONE MAN & HIS DROID	ON THE BENCH
OPERATION HANOI	OUTLAW	OVERLANDER	PANDA SPRITES	PANDORA (Swift)
PANZADROME	PAPER BOY	PASTENAN PAT	PENALTY SOCCER	PMW PEGASUS
PINBALL	PIPELINE	PITMAN TYPING TUTOR	PLANET DEATH	PIPERANIA
PIKE EASY	PLOT	POPEYE	PORT STANLEY	POWERPLAY
PREMIER (E&J)	PRESIDENT	PRINTPAC (PRDE)	PRISON RIOT	PRO GOLF (Atlantis)
PROJECT FUTURE	PRISON RIOT	PSYCHEDELIA	PSYCHO CITY	PUB GAMES
PUNCHY	PYRAMIDIA	PYTHON PETE	QOR	QUEST PROBE 1 & 3
QUILL	QUIZ QUEST	RALLYE SIM (Zeppelin)	REAL STUNT EXPERTS	REBEL PLANET
RED SCORPION	REDCOATS	REVOLVER	RIDING RAPIDS (et 21)	RIG ATTACK
ROBIN SHERLOCK	ROCKRAID	ROGUE	ROGUE TROOPER	ROOSTER RUN
SABOTAGE	SABOTEUR	SS ASSAULT	SATELLITE WARRIOR	SAVAGE
SCARY TALES	SCOUTS STEPS OUT	SCREWBALL	SEABASE DELTA	SEAS OF BLOOD
SEPULCHRI	SHADOWFIRE	SHADOW OF BEAR	SHARK (Players)	SHARPE'S DEEDS
SHIP OF DOOM	SHORT'S FUSE (ow HP2)	SIGMA 7	SHASHED	SNOWBALL
SOCCER 5 A SIDE	SOCCER BOSS	SOCCER SUPREMO (C)	SOFTWARE STAR	SOLAR COASTER
SORCERERS LORD	SPACE HARRIER	SPACE JET PACK RIDER	SPACE NANTA	SPACE RIDER
SPACE TRADER	SPANISH TUTOR	SPEECH	SPEEDKING (et OP6)	SPINDRONE
SPITFIRE 40 (AI/Native)	SPLAT	SPORT OF KINGS	SPY V SPY 2	SPY V SPY 3
SQUASH JB	STAIRWAY TO HELL	STAR WARS	STARMUCK	STEEL EAGLE
STEVE DAVIS SMOOKER 464	STOCK AID	STOCK EXCHANGE	STORM	STORM2
STREET MACHINE	STRIKE FORCE HARRIER	SUBTERRANEAN	SULTAN'S MAZE	SUNSTAR
SUPER LEAGUE 64 - 128	SUPER SAM	SUPERPIPE 2	SUN KWODS 4	SUPERCHESS
SURVIVORS (ATS)	SWEevo'S WORLD	TANK ATTACK	TAPPER	TAU CETI
TECHNICIAN TED (C)	TEN PIN CHALLENGE	TERMINUS	TEST MASTER	TEST MATCH CRICKET
TEST MATCH	THE NATIONAL	THROUGH T/DOOR	THUNDERCATS !	TIMELORD
TINEMANI et 2	TIR NA NOG !	TITAN	TOAD RUNNER	TOMBSTONE
TOOKIT (BEERUS)	TOP SECRET	TOUCHDOWN USA	TRAFFIC	TRAP !

TREASURE TNL5
TWICE GHY
VECTOR BALL
VOODOO RAGE
WEREWOLF SIMULATOR
WORLD SOCCER LEAGUE
WULFPACK
ZEN

TRIO
- TWO PLAYER SUPER LEAGUE
VERY BIG CAVE
WAR GAMES (RLX)
WIZBIZ
WORDWISE
XANAGRAMS
Z FLINT

TRIPDS
UCHI NATA
VIDEO POKER
WARZONE
WONGS LOOPY LAUNDRY
WRATH OF OLYMPUS
YABBA DABBAH DOOH

TT RACING SIM
UP FOR GRABS
VILL LOST SOULS
WAR (MARTECH)
WORDHANG
WRECKLESS ROGER
YOUNG ONES

TUJAD
VAMPIRE KILLER
VOICE CHES5
WINTER OLYMPICS
WORLD CUP 2
WRIGGLER (COMP)
ZARCON

OPTION 2 Les sans en-tête

Dans la plupart des cas, option2X vous donne un transfert qui n'aura pas besoin de loader. Chargez-le donc directement!
Certains programmes de chez Codemasters ne sont pas en Speedlock. Ils se transféreront avec OPTION2X
0 signifie que vous aurez besoin des programmes ...MAST de la disquette
La plupart des Level 9 passent avec option2X, mais vous aurez besoin d'aller faire un tour en User,7

ACTIVATOR
ANTIRIAD ! (2X)
BOULDERDASH 3
CLASSIC AXIANS
CRICKET CAPTAIN (2X)
DEVILS CROWN
DYNAMIX
GHOSTBUSTERS
GROUND ZERO
KENTUCKY RACING (2X)
METAPLEX ! (2X)
NEXUS
PERISCOPE UP (2X)
PROTECTOR (N/Tronics)
RASTERSCAN 0
SIDE WALK !
SPY V SPY
T-BIRD
A VIEW TO KILL
WORM IN PARADISE (2X)

ADRIAN MOLE (2X)
BARBARIAN (2X) !
BOXING 3D
CLASSIC INVADERS !
CYBERNOID 2
DOODLE BUG
EYE
GHOSTHUNTERS
GUNBOAT (2X)
KNIGHT ORC (2X)
MICROBALL
NUMBER 1
PLANIT
PULSATOR
RED ARROWS !
SIR LANCELOT (2X)
STAR STRIKE 3D
THANATOS !
WHO DARES 2 (2X)
WRIGGLER

ADVENTURE QUEST
BATTLE TANI SIM (2X)
CASTLE MASTER 162 (2X)
CLIME IT
DARK SIDE (2X)
DOPPLEGANGER
FATHER CHRISTMAS (2X)
GILLIGANS GOLD
HARD HAT MAC (464)
KUNG FU (IMAS)
MOON CRESTA (A/native)
OCEAN CONQUEROR (2X)
POSTMAN PAT 2 (2X)
QUANTULLAH
RED MOON
SKATE ROCK SIMULATOR
STIFFLIP & CO (2X)
TOTAL ECLIPSE (2X)
WINTER WONDERLAND
XCEL !

AMAUROTE 0
BORED OF THE RINGS
CAULDRON (2X)
COLOSSAL ADVENTURE
DARTS 180 0
The DUCT
FRANKENSTEIN
GLIDER RIDER 0
INHERITANCE
MATCH POINT (PSION) 2X
MOTOS 0
OP.HORMUZ 2X (1dr OPT1)
PRICE OF MAGIC
QUASARS 3D
SABOTEUR 2 !
SKY FOX !
SUB SUNK !
TOURNAMENT SMOOKER
WIZARD'S LAIR
YOGI BEAR

APB (face A)
BOULDERDASH !
CAULDRON 2 (2X) !
COWBOYS KID!
DEEP STRIKE
DUNGEON ADVENTURE
GARFIELD
GNOME RANGER
JAIL BREAK
METALY
NETHERWORLD (2X)
PASS. of WIND (1 part.)
PRO SMOOKER
QUESTOR
SHANGHAI WARRIORS (MF)
SPITFIRE
SWORDS & SORCERY
UP PERISCOPE
WORLD CUP MANAGER
ZUB 0

OPTION 3 Flashload

Ce sont des programmes anciens. Certains ont depuis été ré-édités et sont protégés par une version plus récente du Speedlock et vous devrez renifler avec la Face A.

Note pour sevrer la confusion: certains programmes RECENTS (surtout Code Masters) utilisent maintenant cette ancienne protection...

!B signifie passez par Bonkey
!PI = = = Picbonki

!P = = = Picbonk
!H = = = Hibonkey

3D STAR FIGHTER
BIGFOOT !P
CHAMPION JET SKI (!P)
DEATHSTALKER !P
FAST FOOD !PI
FREE STYLE BMT !P
GUNFRIGHT

ADV. PINBALL !P
BLADE WARRIOR !P
CLUEDO
DESERT FOX
FOOTBALL 4
FRUIT MACH. !P + U.7
GUNSHIP SIM !PI

ARCADE FLIGHT SIM. !P
BOUNTY BOB
DALEY T. DECATHLON
DIZZY !P
FRACTALUS
GRAND PRIX SIM !P
GYROSCOPE

BARRY MC GUIGAN
BOUNTY BOB S/B
DAMBUSTERS
I SPY
FRANKIE/HOLLYWOOD
GRAND PRIX SIM II !PI
HACKER

BATMAN !B
BRUCE LEE
DAN DARE
F.W. DIZZY !PI
FRANKENSTEIN Jr (!P)
GREEN BERET !B
HUNCHBACK 2

IMPOSSIBLE MISSION
JET SKI SIM !P
MATCH DAY
MONOPOLY !P
PING PONG
PRO SKI !P
SAM FOI POKER
SUPER HERO !P
TURBO CHOPPER (!P)
WORLD BASE BALL
ZORRO

ITALIAN SUPERCAR !P
JUGGERNAUT
MATCH POINT
MOTOR CROGS SIM !P
PRO BOXING !X
RAID !H
SAS COMBAT !P
SUPER STUNT MAN
TWIN TURBO V8 !P
XEVIOUS !P

INT. RUGBY (!P)
KONG STRIKES BACK
MIG 29 !P
NINJA MASSACRE !P
PRO GOLF !P
RALLYE DRIVER ! B
SCRABBLE
TERRORMOLINOS !H
V
ZARD

IT'S A KNOCK OUT
KUNG FU MASTER
MINDER
MONAD !P
PRO POWER BOAT !P
RAMBO
SPACE SHUTTLE
TRANSMUTERS
WINTER GAMES
YIE AR KUNG FU !H

JET BET WILLY
LITTLE PUFF !P
MISSION JUPITER
OPERATION GUNSHIP
PRO TENNIS (CodeN) !X
RETURN TO OZ
SPY TREK
TUBARUBA
WIZARD WILLY (!P)
ZODIS

BUNLOCK Pour d'autres Speedlocks

ARKANOID
EXPRESS RAIDER
MIKIE
TOURNAMENT LEADERBOARD

ARMY MOVES 1 & 2
GOONIES
WINDSHADOW
TOP GUN

BMX SIMULATOR
GREAT ESCAPE
SARACEN
VAMPIRE

COBRA STALLONE
LEADERBOARD
SMAG LIN'S ROAD

DONKEY KONG
LEGEND OF KAGE
TENTH FRAME

OPTION4 (Celle du catalogue, pas celle du menu)

2112 AD
COPOUT
DIZZY KWIKSNAX
FRANK BRUND (MF)
MIT SQUAD (C/Masters) 4Y
MILK RACE (4X)

3 WEEKS IN PARADISE !
COUNT DUCKULA
EQUINOXE
FREDDY HARDEST (4Y)
INVASION (4X)
MEIOP

ARMY MOVES (Budget) 4Y
DARK STAR (FIREBIRD)
EXPLODING WALL
FROSTBYTE
JACK THE NIPPER
ON THE RUN (vers. anc.)

AVENGER
DEF. OF THE EARTH (MF)
EVERYONE'S A WALLY
FUTURE KNIGHT
KWAR (4X) !
SOOTY & SWEEP

BATTLE OF THE PLANETS
DIZZY 2
FOOTBALLER OF THE YEAR
HERBERT DUMHY RUN !
LIVING DAYLIGHTS

OPTIONS Pour les protections CASSYS

ANDY CAPP (5Y)
CHAMP. SPRINT
ELVEN WARRIOR
GUADALCANAL
HOWARD THE DUCK
JOE BLADE 3
MOVING TARGET
RADIUS
SAS STRIKE FORCE
SUBWAY VIGILANTE
TEMPEST (5Y)
TOR !

BACK TO THE FUTURE
COBRA FORCE
ENDURO RACER !
HACKER 2 (5Y)
INCRED. SHRINK SPHERE!
KNIGHTMARE
MUTANT FORTRES (MF)
RAMPAGE (5X)
SPACE ACE
SUBWAY VIGILANTE
TERROR OF THE DEEP

SHANSHAI KARATE --> Voir manuel

BIG TROUBLE IN CHINA
DANDY ! (5Y)
FERNANDEZ MUST DIE
HIGH FRONTIER
INTERNATIONAL KARATE+
LICENCE TO KILL
PRODIGY
REFLEX
SPOOKED
SUPER SPRINT
TETRIS (Original)

CHAMP. BASEBALL
DIZZY DICE
FIRETRAP
HIJACK et 5Y
JOE BLADE
METAL ARMY
PSYCHO CITY
RUN FOR GOLD
STAR RAIDERS 2
SWORDS SLAYER
THING

CHAMP. BASKETBALL
DRILLER
GEE BEE AIR RALLY (MF)
HOTSHOT (Addictive)
JOE BLADE 2
MIG BUSTERS
QUARTET
SAIGON COMBAT UNIT
STAR TROOPER
TANUM
WONDERBOY

Note: SAIGON COMBAT UNIT comporte 2 fichiers du même titre! Transférez le premier sur face A d'une disquette, le second sur l'autre face.

OPTION6 Pour certaines ré-éditions comme celles de chez RICOCHET, RACK IT

3-D PINBALL
BACK TO REALITY
EL CID
GRAND PRIX TENNIS
KUNG FU MASTER
POOL
SNOOKER (N/tronics)
SWAT

ALIENS (ré-édition)
BALLBLAZER
ENERGY WARRIOR
GREGORY LOSES CLOCK
MOLECULE MAN
PULSIDS
SPEEDKING
TENNIS / LAWN

ALIEN 8
BARBARIAN 2 (Psygnosis)
F-16 (N/tronics)
HUMDR
MONAMED
RAD RAMP RACER
SPEED ZONE
TETRIS (budget)

AMERICAN TURBO KING
BILLY THE KID
GHOSTBUSTERS
JUNGLE WARFARE
OCTOPEX
REVEAL
SUPER STOCK CARS

ANARCHY
BROWN ST COPS
GOLD EGG CUP
KICKSTART 2
PINBALL POWER
SABREWOLF
SUPER TROLLEY

OPTION 7
BILLY
SOCCER 86

5th AXIS
SPACE RACER

NACH 3
3D FIGHT

PRO TENNIS
ZOT 2099

SAPIENS

OPTION 8
BNI SIM II (ou OP4)
YES PRIME MINISTER (NF)

DIE ALIEN SLIME 6128

STORMBRINGER

VINDICATORS (NF)

WEREWOLF LONDON !

OPTION 9
AUFN. MONTY
ESC. FROM ROBOT MONSTERS
NUMSTERS
SCRABBLE SPIRITS (NF)
WESTBANK

BLASTERDIDS
JACK NIPPER 2
NIGHT RAIDER
SPACE WARRIOR 2
XYBOTS (NF) +6 Miv.

CHUBBY GRISTLE
KLAI
NORTHSTAR
THING BOUNCES BACK 8

CONVOY RAIDER
KRAKOUT
PACHAMIA
THUNDERBIRDS 4parts

DEATH WISH 3 8
MASTERS UNIV. 8
PETER BEARDSLEY
VENOM STRIKES BACK

OPTION 10
?? Signifie que le programme ne tournera pas à 100 %

720
BLACKBEARD
CHICAGO 30'S
E-MOTION (108)
GUNSMOKE 10A (NF)
IMP. MISSION 2 (Part 1)
METROPOLIS (Coop)
ROCK'N'BOUNCE (Coop)
SIDE ARMS
SURVIVOR (US Gold)
TROLL (Kixx)
WIZARD WARZ (NF)

1943
BRAVE STARR (KIXX)
COLOSSEUM
FORGOTTEN WORLDS (108)
HARDBALL (A) Coop
LAST DUEL (10A) NF
NAVY MOVES 1 & 2
ROLLING THUNDER (??)
SOLOMONS KEY !
TIGER ROAD
TUAREG (Coop)
X-OUT (NF)

A.T.F.
BUTCHER HILL (NF)
The DEEP (NF)
GAMES WINTER 10A (NF)
H.A.T.E.
LATER TAG
PSYCHO PIGS (108)
RYGAR
SPY HUNTER (10A)
TITANIC (NF)
TURBO OUTFUN (NF) 10A

DEBLAM
CAPTAIN AMERICA (NF)
DESOLATOR
G. LINEXER NOTSHOTS
HERCULE (NF)
LED STORM (NF)
RANPARTS (10A)
SCORE 3020 (Coop)
STREET FIGHTER (NF)
THUNDER BLADE (NF)
VIGILANTE (NF)

BIONIC COMMANDO (C-NF)
CHARLIE CHAPLIN
EACHELON (NF)
GHOULS & GHOSTS (NF)
INDIANA JONES (NF)
MARAUDEUR (NF) !
ROAD BLASTERS (NF)
SHACKLED (NF)
SUMMER GAMES (NF)
TRANTOR (NF)
WELLS & FARGO (Coop)

OPTION 11 (Programmes -principalement- de chez HI-TEC) 128K

ATOM ANT (A)
F1 TORNADO (C) 1=0 2=192

BLAZING THUNDER (A)
ROCK STAR (A) M/F

DIZZY 4 (A)
RUFF & READY (B)

FUTURE BIKE (A) NF
TOP CAT (A)

HONG KONG PHOOEY (A)
YOGI BREED MONSTERS (B)

ARGLOCK
DIZZY 3

FRUIT MACHINE 2

FAST FOOD

PACKPACK
La ~~machine~~ rapide plus ou moins universelle
1 = prenez l'option PANIQUE

0 signifie: ne tournera que sur un CPC gonflé
88 = pas de chez US Gold

ACE 2 (C)
ANGLEBALL
ARMEM
BALL CRAZY
BIGTOP BARNEY
BNI NINJA (NF)
BRAINSTORM
CHIMERA
COLOSSUS 4 BRIDGE

AFTERSHOCK
ANIMATOR (NF2)
ASHKERON
BATTLE B/STARS
BIOSPHERES
BOBSLEIGH 1
BRIDGE PLAYER
CHOPPER SQUAD
COMBAT LYNX

ALIEN
ANTIRIAD
ASTERIX
BATTLE OF MIDWAY
BLADE RUNNER (NF2)
BOMBSCARE
CAESARS TRAVELS
CLASSIC RACING
COMET GAME

ANDROID1
APPRENTICE
ATLANTIC CHALL.
BATTLE OF BRITAIN
BLOOD VALLEY
BOOK OF DEAD (NF2)
CERBERUS
CODE TUTOR
CONTAMINATION 1

ANDROID2
ARABIAN NIGHTS
ATLANTIS
BEACH BUGGY SIM
BNI KIDZ
BOOTY
CHICKEN CHASE
COLLAPSE
CONFUZION

CORRIDOR CON.	COVENANT	CYLU	DEATHVILLE	DEMON REVENGE
DESPOTNIK #	DESTRUCTO IS	DIVE DIVE	DIZZY	DODGY BEEZERS
DOIT PANIC	DOORS DOOM	DRAGONS LAIR (M/F)	DRAUGHTS (HP2)	DRUID
DYNAMITE DAN 1	ELECTRO FRED	EMERALD ISLE	ENDURANCE (HP2)	ERIK VIKING
EUROPE - BATTLE	EUROPEAN 5 A-SIDE	EXPECTATIONS	FAIRLIGHT 2	FANTASIA DIAMOND
FIFTH QUADRANT	FIGHTER PILOT	FINDERS KEEPERS	FIREANT	FLIGHTPATH 737
FLYING SHARK	FOREST WORLDS END	FORMULA 1 MANAGER (HP2)	FRANKENSTEIN ADV	MR FREEZE
FRUIT MACHINE (AMS)	FUTURE SHOCK	GAC	GALACTIC PLAGUE	GENINI DATABASE
GEOFF CAPES	GI NERO	GOLD TALISMAN	GOETH 1	GRAND PRIX 500CC
GRAND PRIX 3D	GRID TRAP	GUNSTAR	GUZZLER M-OFF	HARRIER ATTACK
HARVEY HEADBANGER	HEAVY MAGIC	MELOCHOPPER	HERMES KARN	THE HIVE
THE HOBBIT	HOUSE OF USHER	MUNCHBACK1	HUNTER KILLER	HYBRID
I-BALL 1	I-BALL 2	ICON JON	IMAGINATION	IMMERITANCE
INTERDICTION PILOT	I. KARATE	INTERNATIONAL RUGBY	INTERNATIONAL SPEEDWAY	INTO OBLIVION
JACK & BEAN (C)	JETBOOT JACK	JEWELS OF BABYLON	JOHNNY REB2	JUMP JET
KENTILLA	KEY FACTOR	KILLAPEDE	KINETIC 1	KINGS TUT PYR.
KOBAYASHI MARU	LASERNAR	LEGIONS DEATH	LIGHTFORCE	LOCOMOTION
MACROCOSMICA	MARBLE MADNESS et HP2	MARSFORT	MASTERCALC	MATCH POINT (PSION) HP2
MEGABUCKS	MESSAGE ANDROMEDA 1	MONSTRS MRDAC 1	MOONBUGGY	MOUNTIE MICK
MUNCH IT	MUSIC BOX	MUSIC MAKER	MUTANT MONTY	MYSTERY ON THE NILE
NINJA MASTER	NINJA SCOOTER	NONTERRAQUEOUS	OBSIDIAN	PACIFIC 1
PALITRON #	PARA ASSAULT COURSE	PARABOLA	PARK PATROL	PAWS
PEGASUS BRIDGE (hp2)	PETER PACK RAT	PNEUMATIC HAMMERS	POGO STICK OL.	POPEYE 1
THE PRIZE	PROTEIT	PYJANARAMA	RADZONE (HP2)	RAGING BEAST
RAINBIRD MUSIC	RALLYE DRIVER (HP2)	RASPUTIN	REALM	REBEL STAR
REDHAM	RED OCTOBER	RETURN TO EDEN	REVENGE OF CS	REI
RICK DANGEROUS (HP2)	RICOCHET	RIGELS R	ROBIN HOOD	ROCK'N WRESTLE 1
ROCKETBALL #	La série des ROLAND	ROOM TEN	RUNESTONE	SAMOURAI WARRIOR
SCOOBY DOO	SCUBA KIDZ 1	SENTINEL	SHE VAMPIRES (HP2)	SHOCKWAY RIDER
SIR FRED	SKATE BOARD KIDZ	SLAP SHOT	SHODGITS	SOLIDINDOOR
SORCERY	SOUL OF A ROBOT	SOULS BARKON	SOUTHERN BELLE	SPACE RAIDER
SPANNERNAN	SPIKY HAROLD	SPINDIZZY	SPLITFIRE 40 (sans loader)	STAR AVENGER
STAR COMMANDO	STAR FIREBIRDS	STAR RANGER #	STARQUAKE	STOCKMARKET
STRANGLER	STREAKER	STRIKE FORCE COBRA	STRIPE	STRIP POKER 2+ (HP2)
STUNTBIKE SIM.	SUPERCAR RACER	SUPERGRAN	SUPERNUDGE 2000 (HP2)	SURVIVOR (##)
TANK COMMAND	TASK FORCE	TEMPST	TERRA COGNITA	THEATER EUROPE
THINGY & DOODAHs #	THINK	THRUST	THRUST 2	THUNDERZONE #
TIME TREK 3D	TOBROUK	THE TRAIN (HP2) #	TRAP DOOP 1	TRASHMAN
TRIAIOS	TROLLEY WALLY	TT RACER 1	TURBO BOAT SIM	TURBO CUP (HP2) #
TURBO ESPRIT	ULTIMA RATIO	UNITRAI (HP2)	VAGAN ATTACK	VENOM
VERA CRUZ	VIDEO CLASSICS	VULCAN	MR WING 1 (M-OFF)	WAR CARS
WAR HAWK	WARLORD	WAR MACHINE	WILLOW PATTERN	WOLFMAN
WORLD CUP	ZOLYX	3-D POOL		

LES SPEEDLOCKS DE LA FACE A

Prendre l'option DETECT. La détection de certains n'est pas évidente; dans ce cas nous vous indiquons le BLITZ, etc... à charger directement pour transférer correctement. Certains jeux à chargements multiples et qui corrompent l'D.S. ne peuvent avoir que leur partie principale transférée automatiquement sur disquette. Ceux-ci sont suivis d'un # dans la liste suivante.

.....>

3D STAR FIGHTER	750cc GRAND PRIX	ACE OF ACES *	ACTION FORCE	ACROJET
ADVANCED PINBALL	AFTERBURNER * (Blitz5)	ALIEN HIGHWAY	ALTERED BEAST Blitz5	ARCADE FL. SIM. Blitzold
ARKANOID	ARKANOID2 *	ARMAGEDDON MAN	ARMY MOVES 1 & 2	ATV SIMULATOR (Blitz5)
BARBARIAN 2 * (Blitz5)	BARRY MC GUIBAN	BASKET MAG. (C) Blitz4	BATMAN	BEACH HEAD 1 & 2
BIG FOOT (Blitzold)	BLADE WARRIOR	BLACK MAGIC 1 & 2	BMX F/STYLE (Blitzold)	BMX SIMULATOR (Blitzold)
BOUNTY BOB	BOUNTY BOB ST. BACK	BOUNTY HUNTERS	BRAINACHE	BREAKTHRU
BRIAN CLOUGH	BRUCE LEE	BUBBLE B. (Comp-Blitz5)	CABAL (MF) Blitz5	CATCH 23
CHAMPION JET SKI (B/old)	CHAMPION SPRINT Blitz5	CHASE HQ Blitz6	CLUEDO	COBRA STALLONE
COMBAT SCHOOL *	COPOUT	COSMIC SHOCK ABSORBERS	CRAZY CARS (C) Blitz5	CRAZY CARS (Hit Squad)
CRYSTAL CASTLES Kixx	DALEY T. DECATHLON	DALEYS Olyp.4 (Blitz5)	DALEY SUPERTEST 1 & 2	DAMBUSTERS
DAN DARE 1 & 2	DEATHSTALKER (Blitzold)	DESERT FOX	DIZZY	DOMINATOR Blitz5 (MF)
DONKEY KONG	DRAGONTRIC (C) Blitz5	ELEKTRAGLIDE	EXPRESS RAIDER	I SPY
FAST FOOD (Blitzold)	FIS STRIKE EAGLE	F/TER BOMBER (MF) Blitz6	FIGHTER PILOT (COMP)	FIRELORD (C) Blitz5
FLYING SHARK (C) Blitz5	FOOTBALL 4	FRANKENSTEIN Jr (B/old)	FRANKIE HOLLYWOOD	FREDDY HARDEST 1 & 2
FRUIT MACHINE SIM.	GALACTIC GAMES *	GALVAN	GAMEOVER 1 & 2	GHOSTBUSTERS (C)
GOONIES	G.P. SIMULATOR Blitzold	GR. PRIX CCT (MF) Blitz6	G.P. SIM II Blitzold	GREAT ESCAPE
GREEN BERET	GRYZOR *	GUNFIGHT	GUNSHIP SIMULATOR	GYROSCOPE
HACKER	HEAD OVER HEELS	HIGHLANDER	HIGHWAY ENCOUNTER	HOT ROD (MF) Blitz6
HOW TO BE A BASTARD	MUNCHBACK 2	I NOTHAM CRICKET C BIS	IMPOSSIBALL (C) Blitz5	JACKAL (C) Blitz5
INT. RUGBY SIM.	ITALIAN SUPER CARS (B/old)	JET SET WILLY	ITS A KNOCK OUT	JUGGERNAUT
JAILBREAK (C) Blitz5	JET BIKE SIM	KILLED UNTIL DEAD *	JET SKI Blitzold	KONAMI GOLF
KARNOV (C) Blitz5 *	KILLED UNTIL DEAD *	KUNG FU MASTER	KIGHT LORE	LEGEND OF KAGE
KONG STRIKES BACK 1&2	LITTLE PUFF Blitzold	LEADERBOARD	LEADERBOARD TOURN.	MARIO BROTHERS
LEVIATHAN *	MATCH POINT	MAD BALLS	MAG MAX	MIAMI VICE
MATCH DAY 1 & 2	MIXIE	MEGA APOCA (Comp)	METROCROSS	MISSION JUPITER
MIB 29 SOVIET Blitzold	MONTI CARLO CASINO	MINDER	MINDSHADOW 1 & 2	MEMESIS (C) Blitz5
MONOPOLY	NEVER ENDING STORY *	MOTOR CROSS	MEMESIS THE WARLOCK	NINJA MASSACRE
MEMESIS Hit Squad Blitz6	NOMAD	N. FALDO (C) Blitz5	OP. THUNDERBOLT MF Blitz6	OP. WOLF * (Blitz5)
(Blitzold)	OUT RUN *	OP. GUNSHIP Blitzold	PHANTOM CLUB	PING PONG
OUT OF THIS WORLD *	POWERDRIFT MF Blitz5	P 47 Blitz6	PRO GOLF Blitzold	PRO POWER BOAT
PLATOON *	PRO TENNIS SIM.	PRO BOILING	PULSATOR	RACE AGAINST TIME
PRO SKATEBOARD	RAINBOW IS. MF Blitz6	PRO SKI SIM (Blitzold)	RAMBO (Hit Squad)	RAMBO III (Blitz5)
RAID	RASTAN * (Blitz5)	RAMBO	RENEGADE HSquad Blitzold	RESCUE ON FRONTALUS
RAMPAGE (Hit Squad Blitz4)	REVOLUTION	RENEGADE *	ROAD RUNNER	ROBOCOP * Blitz5
RETURN TO OZ	R-TYPE * (Blitz5)	R/BLASTERS (MFBlitzux1)	SALAMANDER	SAM FOX POKER
ROCCO (464)	SAS COMBAT	SARREWOLF (COMP)	SCRABBLE	SBI (Blitz5)
SARACEN	SHAG LINS ROAD	SCALETRIC	SILENT SERVICE	SILK WORM (Blitz5)
SHADOW SKINNER (Blitzux1)	SLAP FIGHT	SHORT CIRCUIT (PART 1)	SPY TREX	STORM LORD (Blitz5)
SLAINE (Blitz5)	STREET HAWK	SPACE SHUTTLE	SUPER HANGON	SUPER HERO
STREET FIGHTER (C) *	SUPER STUNTMAN Blitzold	SUPERCYCLE *	TAI-PAN (C) *	TANK (C) *
SUPER SPRINT HSquad B14	TENTH FRAME	SUPERTANK Blitzold	TOP GUN	TRACK/FIELD (C) Blitz5
TARGET RENEGADE * Blitz5	TRANSUTERS	TERRORMOLINDS	TURBO CHOPPER Blitzold	TWIN TURBO VS Blitzold
TRANSAT. BALLOON Blitznu	UCHI MATA (C) Blitz5	TUBARUBA	V	VAMPIRE
TYPHON * Blitz5	VICTORY ROAD	UNTUCHABLES MF Blitz6	WARLOCK	WAY OF THE EXPL.FIST
VENDETTA MF Blitz6	WINTER GAMES	WIZZARD WILLY Blitzold	WIZZBALL (Blitzux1)	WORLD BASE BALL
WEC LE MANS 1 (Blitz5)	WORLD GAMES *	XARQ	XEVIOUS	YIE AR KUNG FU 1&2
WORLD CLASS LEADERB.	ZORRO			
ZIDS				

Il est évident que beaucoup d'autres titres sont transférables!
Faites-le nous savoir, nous pourrions rallonger la liste!

.....>