

MAD-MAG

NUMERO
OLIVIER

SEPTEMBRE/OCTOBRE 1991 - 4 Fr.
LES SAULES-59910 BONDUES...

Bimestriel !
12 pages !
Format A5 !

NUMERO

4

MICRO MAG N° 4 :

123 AVENUE DES SAULES - 59010 BONDUES - 4,00 FRANCS...

EDITORIAL N°4. - SONDAGE...

Salut à tous et bienvenue dans ce numéro 4 de votre fanzine préféré (du moins je l'espère !) j'ai nommé : Micro Mag III Vous avez beaucoup apprécié le numéro 3 (distribué à 75 exemplaires) et je pense que ce numéro vous plaira encore plus. En effet, j'ai fait quelques petits changements. Tout d'abord on change de format en passant au format A5 (comme Microzine que je vous recommande tout particulièrement) Pourquoi ? Eh bien, je vous répondrai pour des raisons de matériel : cela me prend moins de papier mais les articles sont aussi (peut-être plus) importants que dans le numéro 3 (toujours dispo à la rédac contrairement aux numéros 1 et 2 !) D'autre part, la lecture (en classe !) d'un fanzine au format A5 est toujours plus aisée que celle d'un fanz au format A4. Autre changement qui ne nous dérangera pas trop est le fait que Micro Mag devient bimestriel au lieu de mensuel ! faut insister sur le fait que j'ai publié trois numéros en six mois donc... En plus, Antoine et moi, votre serviteur, passons en 1ère et pour nous il y a le bac français à la fin de l'année (argh !) Priorité au travail ce qui me semble normal ! On augmente le nombre de pages qui passe de huit à douze pour compenser la perte de taille. Le look, quant à lui, ne change pas : du texte, du texte et toujours du texte telle est ma devise ! Vous trouverez cependant une couverture et une page de fin avec des illustrations (au fait la couverture de ce mois-ci provient de Teenage Queen, l'excellent poker d'Exxos-Ere International) Que l'on ne me reproche pas ce choix de présentation (je pourrais parfaitement mettre des digits partout) dans les différents fanzines ou dans Amstrad Cent Pour Cent (qui vient de créer une superbe rubrique fanzines et qui redémarre de plus belle avec un super numéro de septembre/octobre) On ne va pas gaspiller de la place alors que l'on a tant de choses à écrire. Sinon, je voudrais bien recevoir un peu plus que trente lettres par mois et des réponses au débat qui a pour question pour ce mois-ci : "Le CPC est-il mort ?". Vous pouvez toujours m'envoyer tout ce que vous voulez, je renverrai ce qui doit l'être à mes frais. La disquette Micro Mag est toujours disponible chez Antoine (4 rue d'Amsterdam, 59700 Marcq-en-Baroeul) et elle comporte d'excellents utilitaires (n'oubliez pas la disquette et le timbre à 4,00 francs III) Eh bien, voilà, il ne me reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture et à vous donner rendez-vous le 15 novembre pour MM 5. Olivier

Comme je n'ai reçu que neuf réponses au sondage du mois dernier (merci les gars III), je me permet de vous poser les mêmes questions et je vous rappelle que l'abonnement d'un an (six numéros) promis dans le numéro 3 de ce fantastique fanzine que vous êtes en train de lire avec tant de passion, d'amour et de... euh... qu'est-ce que je raconte ? Ah oui ! Donc, l'abonnement promis dans le numéro 3 à un de ceux qui m'enverra ses réponses au sondage tient toujours. Bon j'y vais !

- 1 - Quel(s) ordinateur(s) possédez-vous ?
- 2 - Comment avez-vous connu Micro Mag ?
- 3 - Quelles rubriques aimeriez-vous trouver ?
- 4 - Quels périphériques avez-vous ?
- 5 - Quelles rubriques doivent selon vous se développer le plus ?
- 6 - Que pensez-vous du look de Micro Mag (pas de reproches sur l'absence de digits svp !) ?

- 7 - Êtes-vous intéressés par l'abonnement ?
 - 8 - Aimez-vous les questions idiotes ?
 - 9 - Quelles remarques éventuelles faites-vous (sauf pour le look III) ?
- Merci de répondre assez rapidement (vous devez indiquer votre nom, adresse...) Olivier

WANTED...

A la rédac, on recherche tout ce qui peut concerner le ST ou le CPC (vous savez bien sûr que Micro Mag est le fanzine du ST et du CPC II) Envoyez vos articles, disquettes, suggestions, fanzines, petites annonces, dessins (sur disquette pour ST en format IFF, NEO ou PC1)... Si vous désirez récupérer vos œuvres, notez-le dans votre lettre, on vous retournera à nos frais ce que vous nous avez envoyé. A que atchao PPD III Olivier

MERCIMERCI

Il y a 5 mois j'ai demandé quelques fanzines en n'oubliant pas de mettre suffisamment de timbres à l'intérieur de ma lettre. Depuis, ni Hacker Mag, ni Les Dieux du CPC, ni LMCP ne m'ont été envoyés (je crois qu'il manque encore un fanz d'ailleurs !) J'avais pourtant clairement indiqué l'adresse et joint les timbres. Je suppose que ces fanz ont reçu ma demande... Et après ? Même si, paraît-il, deux d'entre-eux n'existent plus, ils auraient pu envoyer un ancien numéro... Merci III Olivier

NE DEMANDEZ PAS CES FANZ, ILS SONT ARCHIVÉS II

AVIS A LA POP...

Comme le mois dernier, vous pouvez commander les programmes qui passent dans Micro Mag et trois autres également : le formateur (208 Ko/Face) l'assembleur-désassembleur qui tient compte des instructions spéciales du Z80 (ça peut vous aider pour les prochains numéros de Micro Mag) Pour commander tout cela, vous envoyez un timbre à 4,00 Frs et un disc 3 pouces ou 3 pouces et demi au 4, rue d'Amsterdam, 59700 Marca-en-Baroeul. Par contre, pour ceux qui oublient (ou qui font semblant...) de mettre les frais de ports ou/et le disc, soit ils s'en rendent compte et ils m'expédient ce qui manque, soit ils ne s'étonnent pas de ne pas obtenir ce qu'ils veulent et de voir leur réputation entachée dans Micro Mag. Au fait, toutes nos excuses à Arnaud Raffray et à Bertrand Dubaquier qui depuis trois mois attendent leurs discs. Ceux-ci s'étaient tout simplement perdus dans le bordel de la chambre d'Olivier (c'est pareil chez moi). Qu'ils ne s'inquiètent pas, on les a (enfin !) retrouvés et s'ils ne les ont pas encore recus, cela ne saurait tarder. D'ailleurs, j'ai décidé de leur faire un petit cadeau à chacun en compensation. Quoi ? Eh ben, tout ce qu'ils veulent à condition que ça coûte pas trop cher et que ça soit pas distribué uniquement dans un sex-shop au fin fond de la Bolivie ! Par exemple : une disquette, 3 ou 4 timbres à 4,00 francs... Alors, Arnaud et Bertrand, écrivez-moi vite pour me dire ce qui vous ferait le plus plaisir, ok ? Au fait, on n'est pas riches à MM. Antoine

DERNIERE MINUTE II

Eh oui, un fanz viens juste de tomber sur nos téléscripteurs, euh, non dans ma boîte aux lettres (qu'est-ce que je raconte comme conneries !). Alors, il s'appelle Amstrad Mag, c'est le numéro 8 et il est réalisé par Captain Furillo, un gars du Nord (un pote quoi !). C'est pas mal du tout vu les moyens utilisés par l'équipe qui est constituée de 2 personnes mais je reprocherais le fait que la présentation soit assez inégale, c'est-à-dire que certaines pages ou graphismes sont superbes et d'autres pas terribles (idem pour les musiques). Autre chose : on regrette qu'il n'y ait pas de programmation ou quelque chose comme ça. Malgré cela le contenu est excellent et le fanz est très bien réalisé par rapport à certains que je ne citerai pas. Sinon, à part ça, le rédacteur est super sympa mais alors là super sympa et il n'a pas du tout la grosse tête (son fanz a pratiquement 3 ans). Je vois déjà certains rédacteurs de fanz qui se sentent visés... A noter dans le numéro de ce mois-ci, une super interview des rédacteurs de Micro Mag réalisés au Mac Do de la Grand Place à Lille. 1 disc et 4,00 Frs de timbres au 40 rue H. Mansart, 59200 Tourcoing. Antoine

DERNIERE MINUTE N°2 II

Amstrad 100% devient bimestriel (comme Micro Mag) A part son changement de périodicité, il y a quelques autres modifications dont l'arrivée d'une rubrique fanzine, le retour du concours écran, un éditorial (enfin !), beaucoup plus de tests de jeux et le retour de Miss X. Mais me direz-vous, pourquoi bimestriel ? devinez un peu !! Eh ben, parce que les éditeurs développent moins de jeux, donc on peut faire moins de tests et moins d'actu et Cent Pour Cent commençait à devenir franchement ridiculement petit. Il y a donc plus de tests dans ce numéro de septembre/octobre qui fait en tout et pour tout 74 pages. C'est pas le Pérou mais c'est déjà mieux qu'avant. Signalons que, si il y a deux mois BAT était offert avec l'abonnement, Cent Pour Cent fait encore plus fort ce mois-ci puisque, pour 195 francs, vous avez le droit à un abonnement d'un an avec en cadeau... Pépito, le jeu de l'année où tout le monde s'arrache !! Vous aurez également droit à un superbe reportage sur l'European Demo Party. Enfin, la rédaction toute entière annonce que le numéro de novembre/décembre serait deux fois plus intéressant (plus gros) que celui-ci. C'est vrai ça promet ! C'est sûr qu'ils n'allaient pas dire non plus * le prochain numéro sera complètement merdique *... Antoine

MICRO MAG..

Oui, Micro Mag est bien le sujet de cet article. Je sais que ce nom n'est pas très original et assez répandu, ce qui provoque une certaine confusion. Une petite mise au point est donc nécessaire. Tout d'abord, le superbe fanz que vous tenez entre les mains n'a rien, absolument rien à voir avec l'ancien Micro Mag, qui d'ailleurs ne donne plus aucun signe de vie depuis plus d'un an et qui coûtait 25 brouzoufs. Alors, qu'on ne vienne plus nous embêter avec ça, ok ? Et puis, Captain Furillo (demandez Amstrad Mag !) me signale qu'un autre fanz nommé MicroMag (en un seul mot) existe, c'est fait par des collégiens et ça coûte 10 francs (en chèque !!). Vous avez remarqué que celui que vous êtes en train de lire est gratuit lui au moins ! D'autre part, Micro Mag s'écrit en deux mots bien distincts et c'est le seul Micro Mag qui s'écrit comme ça. Eh oui ! Dernière précision : l'adresse donnée dans l'excellent Amstrad est fautive (je veux parler du 36 rue G. Ohnet... c'était l'adresse du mois de juin !). Il fallait bien sûr lire 123 avenue des Soules, 59910 Bondues. Bon, merci Olivier d'avoir tapé ma page !! Antoine

Demandez vite la 1^{re} MICRO MAG !!

TOUTS LES 2 MOIS MICRO MAG VOUS OFFRE 12 PAGES D'UN BLOCK III ZERO SPOT, ZERO PARLOTTE UNIQUEMENT DANS MICRO MAG (4,00 FRANCS DE PORT SEULEMENT) MICRO MAG TOUT RIKIKI MACOUSSE KOSTO !! AU FAIT, SALUT ORLANDO

TESTS JEUX CPC

Ce mois-ci, il y a deux softs sous les feux des projecteurs : Panza Kick Boxing et Prince of Persia (évidemment sur CPC) PKB a été réalisé par une société française, Futura (qui est en fait un label de chez Loriciel je crois) et Prince of Persia a été adapté par Microïds. Des programmeurs français dans les deux cas et le résultat n'est pas décevant comme vous allez le voir. On y va !

Prince of Persia : Ce jeu commence bien avec une très jolie intro et une musique qui fest à peine moins. On vous y explique le scénario qui est très original : la gentille princesse a été méchamment capturée par l'ignoble vizir et son inséparable... vizirette ! Arf arf, et vous êtes évidemment le gentil qui est le seul (on se demande pourquoi...) à pouvoir la sauver. Vous devez pour ceà d'abord sortir du donjon où vous êtes emprisonné, puis progresser dans le château pour enfin, au quatorzième et dernier niveau, sauver la princesse. Les graphismes du jeu lui-même ne sont pas géniaux tout en étant assez précis, ce qui est le principal pour ce genre de jeu plateforme/exploration. Les décors sont nets et dépouillés, par contre les personnages sont très fouillés et donc bien rendus. Le mouvement de votre personnage n'a pas perdu de l'étonnant réalisme qu'il affichait sur les autres versions. Par contre, l'animation est légèrement saccadée en temps normal, et elle l'est beaucoup plus quand il y a plusieurs sprites, même petits, à l'écran. Là où ça se gâte, c'est au niveau de la difficulté. En effet, mis à part le niveau 1 qui est une mise en condition et le niveau 14 qui n'est là que pour faire joli, le joueur rencontrera toujours la même difficulté à progresser. D'autant plus que le jeu exige une précision étonnante, au pixel près ! La moindre faute est sanctionnée ce qui est assez frustrant quand, par exemple, on était à deux doigts de finir le niveau et qu'on a plus qu'à recommencer au début du tableau. Les concepteurs semblent avoir oublié que l'erreur est humaine... C'est très stressant, et je pense que vous décrocherez vite de ce jeu. Bref, un jeu à réserver à ceux qui aiment la difficulté et qui veulent s'accrocher pendant des mois.

Panza Kick Boxing : Ce jeu passionnant commence par une superbe intro ponctuée par des digits de Panza absolument sublimes (les digits, pas Panza !). Quel vous ne savez pas qui est Panza ? Eh bien, c'est le champion du monde en titre de Kick Boxing ; et en plus, il est français ! On arrive alors au menu. On nous donne le choix entre une démo, un combat, changer de joueur, voir le classement, changer les contrôles, jouer à deux... enfin une foule d'options. L'option sauvegarde n'est pas mentionnée explicitement dans le menu, mais je signale aux possesseurs de copies qui ne seraient pas au courant, qu'en allant sur "Autre boxeur" et en appuyant sur V, ils

obtiennent un code contenant les caractéristiques de leur boxeur et que vous pouvez ultérieurement retrouver ces caractéristiques en retournant sur "Autre boxeur", en appuyant sur L et en rentrant le code. Voilà. La parenthèse est refermée. On passe donc à la partie combat. Là, vous voyez apparaître un ring bien dessiné (en fait il y a deux rings différents selon l'importance de votre match). L'arbitre fait commencer le match et là, ô surprise, que les mouvements sont beaux, que les positions digitalisées sont réalistes, que l'animation est coulée ! C'est un vrai régal d'y jouer. De plus l'ergonomie est bonne, le joystick répond bien, les coups correspondant aux différentes positions du manche sont bien choisis malgré l'absence de sélection manuelle. Par ailleurs la difficulté est très bien dosée, la progression de vos trois caractéristiques : force, résistance et réflexe, est rapide au début puis de plus en plus difficile. Grâce à la sauvegarde, le suivi de la carrière de votre joueur est excellent. Enfin, même avec vos caractéristiques au maximum (trois fois 99%), il ne sera pas facile de battre Panza... Toutes ces qualités donnent donc un jeu absolument génial, à acheter absolument. Attention ! Le prix est donc de 239 francs (c'est plutôt cher non ?) Antoine

MINITEL !!!!!

Eh oui, je viens enfin de créer la bal Micro Mag sur minitel !!! Il suffit de faire le 3615 code RTE et pas RTL n'est-ce pas et de trouver la boîte aux lettres Micro Mag (en deux mots comme toujours). Une fois la bal trouvée, vous pouvez me taper... un petit mot gentil ou me faire des suggestions, mettre des petites annonces, des articles, bref, tout ce que vous voulez et même des insultes si cela vous tiens à coeur !!! Voilà, j'attends avec impatience vos messages. A bientôt ! Olivier

SOLUTION..

Vous vous demandez sûrement quelle solution de jeu je vais vous mettre ? Eh ben si, j'ose ! Voici en exclusivité la solution du vénérable Gram. Si si, c'est vrai ! Il y en a encore qui sont au beau milieu de ce fantastique jeu !!! Bon voici donc la solution en exclusivité !!!

Lire, sud, prendre carme, est, prendre gland, dome gland au sangier, prendre feuille, est, passer pont, tuer serpent, prendre écaille, ouest, ouest, nord, siffle oiseau, prendre message, lire message, ouest, nord, monter arbre, examine rd, prendre couteau, descendre sud... Et non ! C'est à vous de vous démerder tout seul ! Y en a marre de la fin ! Trouvez la soluce tout seul ! On ne va pas jouer à votre place ! Fainéants ! Olivier

FANZINES PAPIER & DISCS.

Voici la page consacrée aux fanzines disc et aux fanzines papier. Si vous réalisez un fanzine papier, envoyez-le au 123 avenue des Saules mais si vous faites un fanzine sur disc, envoyez-le chez Doc Antoine, 4 rue d'Amsterdam, 59700 Marca-en-Baroeul (ajoutez un timbre à 4,00 Frs pour le retour de la disquette svp). Dernière chose : attention aux changements de tarifs postaux qui viennent d'avoir lieu : 2,50 ou 4,00 ou alors 6,20 Frs suivant le fanzine demandé.

L'ELEFAN : C'est un fanz qui parle absolument de tout : de cinéma, de télé, de calculatrices, du Lycée Chavrot je sais plus quoi (d'ailleurs ils en parlent un peu trop et en plus on en a rien à foutre !). Il y a aussi des blagues pas géniales ou/et connues, des articles bizarres, de la philo (je me plaindrai à l'AFCC), des insultes à l'intention de leurs profs, qui sont pourtant sûrement très gentils hé hé... Plusieurs défauts : il n'y a pas (assez) d'articles sur le CPC (ou sur l'informatique), des collages (mais bon passons...), tous les accents sont mis au stylo. Bref c'est pas un fanzine terrible au niveau de la lecture mais il est très bien foutu... 4,00 francs. Antoine

MICROZINE : Le numéro 16 est sorti ! Il est toujours aussi superbe avec du menu : des listings, encore des listings et toujours des listings mais aussi des statistiques sur la diffusion de MZ depuis sa création et enfin le courrier des lecteurs... inutile de dire que ce numéro est indispensable à tous ceux dont le CPC ne sert pas de décoration entre l'aquarium et le pot de géranium comme pour certaines personnes qui osent faire un fanzine... Chut !!! 2,50 Frs. Antoine

GAME OVER : Voici le fanzine des consoles réalisé sur CPC. Je tiens à dire que la présentation est toujours aussi géniale avec de super digites et de bonnes photocopies... A l'intérieur, plein d'articles, de tests de news... C'est vraiment génial et en plus ils ont sorti un pins ! 6,20 Frs. Olivier

POWER MAG : En ma possession le numéro 19 pages bourrés de tests, de vies infinies, de BD... Tout cela réalisé par Force One un gars génial qui s'occupe bien du CPC. Un bon fanz avec une présentation correcte mais un peu banale à mon goût mais c'est pas important ! 4,00 Frs. Olivier

MICRO BESTS : Encore un nouveau fanz papier ! Premier numéro et déjà 28 pages ! A l'intérieur, on trouve de tout ! Excellente présentation mais quelques défauts : l'orthographe, les pages rectos et le prix : 2 francs plus quelque chose comme 6,20 francs de timbres. Olivier

ARKADIA : On passe aux fanzines sur disc. C'est un super fanzine qui fait 2 disquettes !!! Dans Arkadia, il y a toutes les rubriques qui font un bon fanz et contrairement aux autres fanz disc, il y a plein de texte (autant que dans Micro Mag !), les digites sont superbes, tous les écrans sont en mode 1 ou 2, ce qui démontre une bonne maîtrise de la palette du CPC... Car de toute façon le mode 0 ne peut être bon que pour ceux qui gaspillent les couleurs comme des bouffons et qui passent leur temps à faire des patés en trempant leur balle de base-ball dans l'encre de chine, mais de toute façon pas besoin d'insister car ils ne lisent pas Micro Mag qui est d'un niveau trop élevé pour eux... Donc ah, oui, où en suis-je ? Ah oui, 2 discs + 6,20 Frs. A

PRESS FIRE : C'est le successeur de Mega, réalisé par Ace mais cette fois-ci avec l'aide de Force One et d'Orion (enfin c'est surtout Force One qui aide, parce qu'Orion ne fait qu'essayer d'amuser la galerie et c'est pas demain la veille qu'il y arrivera avec ses histoires pas drôles !). Vous vous demandez peut-être pourquoi j'ai mis Press Fire avant le pourtant très célèbre Croco Passion ? C'est ce que nous allons savoir après que je vous aurai dit que Press Fire c'est une disquette et un timbre à 4,00 francs (attention nouveaux tarifs !). Allons-y !!

CROCO PASSION : Même si Croco Passion est mieux fini que Press Fire, je le trouve un peu trop "super production" avec tous ses collaborateurs (il y en a beaucoup), c'est trop fade, chacun fait son propre article, graphisme ou routine et puis c'est tout, enfin bref ça manque de personnalité à mon goût... Sinon sachez que vous trouverez à peu près les mêmes rubriques dans Press Fire et Croco Passion et que ce dernier est mieux présenté ! 1 disc - 4,00 Frs. Antoine

MAXI MICRO : Ce fanz (toujours sur disc) est composé comme Croco Passion de beaucoup de rédacteurs mais là, c'est plus structuré, en clair ça a plus de personnalité. A part ça les graphismes sont pas mal les zics aussi, et il y a toutes les rubriques que l'on peut espérer dans un fanz disc avec quelques plus : les rubriques vidéo et cinéma ou encore un petit jeu qui consiste à reconnaître les musiques de différents jeux. C'est 1 disc et 4,00 Frs de timbres. Antoine

L'ELEFAN : 8 rue du Prieuré, 49250 Corne

MICROZINE : Bourg de Brech, 56400 Auray (Salut Bruno !)

GAME OVER : 4 rue Tintoret, 92600 Asnières.

POWER MAG : 533 D Chemin des Flachères, 69390 Charly (comment ça va Force One ?)

MICRO BESTS : 15 ter Chemin des Petites Fontaines, 78250 Tessancourt.

ARKADIA : 1 rue A. Le Bras, 29200 Brest (encore bravo Grégory !)

PRESS FIRE : 18 rue de Maubeuge, 75008 Paris (Note d'Olivier : Vive Paris et à bas le PSG !)

CROCO PASSION : 3 rue des Hortensias, 91380 Chilly-Mazarin.

MAXI MICRO : 267 route de Colmar, 67100 Strasbourg (la fache, un alsacien ! hé hé...)

Antoine et moi on vous donne rendez-vous dans nos boîtes aux lettres (si vous n'avez pas compris bande d'ignares, on attend vos fanzines. Attention aux adresses !). Un conseil, demandez Amstrad Mag : regarder la "spéciale" quelque part dans le coin à l'intérieur de ce Micro Mag !!!

BIDOUILLES CPC PAR ANTOINE!

SIM CITY : Si vous voulez modifier le capital de départ, allez piste 9, secteur 841. Dans Sim City, l'argent est codé sur 24 bits signés, c'est-à-dire de -8388608 (= 800000) à 8388607 Frs (= 8777777). Si vous désirez modifier la valeur attribuée en mode Easy, l'octet fort est en 854, l'octet "moyen" en 856, l'octet faible en 858. Pour le mode Médium, ces adresses sont respectivement 868, 868 et 86A. Pour le mode Difficult, changez la valeur à l'adresse 879 pour l'octet fort, 87B pour l'octet "moyen", 87D pour l'octet faible. Maintenant passons au problème des disquettes de données. Les villes ne sont pas stockées sous forme de fichiers, donc vous devez utiliser un éditeur de secteurs quelconque. La piste 0 contient diverses informations, comme le catalogue, etc... Les villes sont stockées chacune sur 4 pistes à partir de la piste 1 : aux pistes 1 à 4, 5 à 8 etc... Sur le premier secteur de la première piste de chaque ville sont stockés, comme sur la piste 0, le catalogue et autres... à une différence près : les 3 octets indiquent l'argent restant. L'octet 0 est l'octet faible, l'octet 1 l'octet "moyen", l'octet 2 est l'octet fort. Pour mettre le maximum, c'est-à-dire 8388607+8777777, vous devrez donc mettre 8FF aux adresses 0 et 1 et 87F à l'adresse 2 du secteur. Ces renseignements pris, j'espère que vous arriverez (enfin !) à bâtir la cité de vos rêves ou le bidonville de la mort !

PRINCE OF PERSIA : Une petite aide pour le niveau 3. Allez d'abord le plus à gauche possible pour repérer la sortie (facile). La dalle qui ouvre la sortie se trouve au-dessus à droite. Maintenant revenez au point de départ. Montez jusqu'à la grande plateforme en haut (5 niveaux plus haut). Pour la reconnaître, sachez que l'écran à sa gauche contient un garde squelette. Affrontez pas celui-ci. Au contraire, faites un grand bond vers la droite, même si vous ne savez pas où vous allez atterrir. Vous vous retrouvez sur une plateforme faite de 3 dalles. Faites encore trois petits bonds vers la droite, même si vous ne voyez toujours pas où vous atterrissez. Vous arrivez sur une autre plateforme. Vous vous croyez bloqué, mais il n'en est rien, une des dalles du dessus s'écroutant facilement si vous sautez au bon endroit. Vous montez donc et allez vers la droite. Là vous vous faites charcuter par les scies géantes et, ô surprise, lors du rechargement, vous vous retrouvez sur une plateforme tout en haut du tableau. Allez vers la gauche, vous vous retrouvez sur une plateforme avec un squelette en morceaux. Allez sur la gauche de l'écran, descendez, à un moment apparaîtra la dalle qui ouvre la porte de sortie. Allez dessus, puis remontez. Là, le squelette va ressusciter et vous attaquer. N'essayez pas de le blesser, il est invincible, d'ailleurs ses points de vie n'apparaissent pas au bas de l'écran. Il faut au contraire le pousser vers la droite. A un moment il tombera dans le vide et sera mort, maintenant, allez sur la droite et descendez, vous retrouverez le chemin qui mène à la sortie. Allez-y : c'en est fini de ce niveau particulièrement tordu ! Attention : ce cheat un peu bizarre ne marche pas à tous les coups. Si ça ne marche pas, essayez de recharger le jeu. Les deux jeux dont je viens de vous parler sont, bien sûr sur CPC. Antoine

ASSEMBLEUR=GALERE ???

Suite à de nombreuses lettres me demandant pour quel assembleur sont prévus mes programmes, une petite mise au point est nécessaire : tout d'abord, sachez que 2 erreurs se sont glissées dans le listing du dernier numéro : en ligne 520, remplacez JR 2, SUITE par JR Z, SUITE. En ligne 540, remplacez LD HL, (Y+1) par LD H, (Y+1). Par ailleurs, ce listing n'est pas prévu pour aucun assembleur particulier : j'essais seulement de répondre le plus possible aux normes (très floues il faut le dire) de l'assembleur Z80. Je pense que vous connaissez la syntaxe de votre assembleur... Sur Discobole, par exemple, les labels seront suivis de deux-points (:) &A000 devra être transformé en 0A00H... Sous Dams, ce même &A000 devra être transformé en #A000, etc... Mais la cause principale de vos problèmes est, selon moi, que les labels contiennent des signes mathématiques et autres tels que /-... L'assembleur en BASIC que j'utilise et qui est disponible en freeware a au moins le mérite de ne pas s'en soucier. Si votre assembleur ne les digère pas, vous n'avez plus à les remplacer par des trucs du genre REGBC, REBC2... Voilà, je terminerai en vous disant que si vous rencontrez d'autres problèmes de ce genre, envoyez-moi une lettre les indiquant clairement et précisément. Je m'empresserai d'y répondre dans Micro Mag si ces problèmes ne sont pas trop spécifiques, sinon, envoyez un timbre à 2,50 francs pour la réponse sans oublier votre adresse (j'en connais qui se reconnaissent !). Antoine

MICRO MAG - MICRO MAG - MICRO MAG

UN ATARI 1040 STE, UNE IMPRIMANTE CANON BJ-10E, PUBLISHING PARTNER, UN CPC 6128, UN LECTEUR 3 POUCE ET DEMI, 2 SUPER REDACTEURS TOUJOURS PRETS A VOUS REPONDRE :

OLIVIER : ATARI, TESTS, REALISATION DU JOURNAL, TESTS FANZINES PARER : 123 AVENUE DES SALLÉS, 59010 BONDUQUES.
ANTOINE : TOUT LE CPC, FANZIS DISCO, PROGRAMMATION, DEMANDE DE DISCS : 4 RUE D'AMSTERDAM, 59700 MARCQ-EN-BAROEUL.
VOUS POUVEZ ENVOYER DE PETITS LISTINGS CPC, DES SUGGESTIONS, DES ARTICLES A OLIVIER (MOI) J'ATTEND VOTRE COURRIER
MICRO MAG N°4 - SEPTEMBRE/OCTOBRE 1991 - 4,00 FR - BIMESTRIEL (C'EST NOUVEAU !) - MICRO MAG

DELIREEUU...

Voici quelques nouvelles d'Allemagne où j'ai passé trois semaines cet été... Et oui, les allemands ont inventés, sans s'en rendre compte le film d'horreur dont vous êtes le héros. Ça s'appelle le Mac Rib. Non, c'est pas les Tortues Ninjas allemandes, quoique les deux se valent au niveau monstruosité... Le Mac Rib, c'est la nouvelle production des Mac Donalds allemands (combien de temps vais-je encore vous parler des bochs... euh allemands ?) En gros, la chose (et je reste poli) est constituée de deux tranches de pain (rassés de préférence) avec à l'intérieur un bon steak bien faisandé, du ketchup au chocolat, des sardines et des kiwis à lunettes (mmmm...). L'odeur m'a immédiatement fait penser à celle qui s'échappait des WC (bouchés) d'Olivier la dernière fois que je suis allé chez lui... Par prudence, je n'ai pas goûté au Mac Rib mais Loïc (un copain), y a mordu à pleines dents. Alors, on a entendu des gargouillements, puis une odeur fétide s'est échappée et enfin Loïc n'a pas pu s'empêcher de roter mais pas un rot normal, un rot du genre "rot de l'espace" toujours accompagné des mêmes gargouillements ignobles... Une heure après, c'est en essayant de nous en remettre que nous les avons vus !!! Un vaisseau spatial ressemblant bizarrement à un Mac Rib est descendu du ciel et a atterri devant nous. Une porte s'est ouverte et a laissé sortir une armada de kiwis à lunettes qui nous ont attaqués avec des canons lanceurs de ketchup au chocolat (gerbant)... Rassurez-vous chers lecteurs, on s'en est tiré !!! Mais désormais les extras-terrestres sont parmi nous (toujours messieur Vincent !). Alors, regardez autour de vous, méfiez-vous et n'hésitez pas à ne plus avoir de contacts avec ceux qui vous paraissent bizarres comme les membres du Croco Déchaîné par exemple... Hé hé hé hé hé hé stop ! Antoine

ABONNEMENTS...

Beaucoup de personnes se sont abonnées le mois dernier. Le système d'abonnement est tout simple : envoyez-moi autant de timbres à 4,00 francs que vous voulez de numéros. 6 timbre pour un an, 6 numéros. Cet abonnement vous met à l'abri des changements de tarifs de la Poste (comme vous le savez, pour augmenter ses tarifs, pas de problème, La Poste est là !). Changements de tarifs fréquents et même trop fréquents je tiens à le dire. Bon, j'ai rien d'autre à dire. Olivier

SALUT A NICOLAS ET YVON DE PONTAULT, ORLANDO DE FIVES (DIS QUAND EST-CE QUE TU PASSES A KERNANO ?), DAVID DE GAYEUX, FREDERIC DE MONTREUIL SOUS BOIS, CAPTAIN FURLILLO DE TOURCOING BLB DE MICROZINE, FORCE ONE DE POWER MAG ET DE PRESS FIRE, YANNICK NOAH, LAGAF, EUH... SALUT EGALEMENT AUX FORMIDABLES EQUIPES DE JOYSTICK, DE TILT, DE GENT POUR CENT, DE CPC INFO. C'EST TOUT !!!

LE DEBAT !

Vous vous souvenez du sujet du débat du dernier numéro ? Non ? Et bien le voici : "Pensez-vous que les pirates et autres crackers soient utiles au CPC ?". Je publie donc la meilleure des 12 lettres que j'ai reçues. L'auteur se reconnaîtra et il recevra 3 numéros de Micro Mag gratuits (en plus il fait un fanzine et je lui envoie en fait gratuitement MM tous les mois !!!) On y va ! : " Les crackers sont-ils utiles au CPC ? Et bien voilà une question qu'elle est intéressante ! Je répondrai sans hésitation oui ! Mais je m'explique : d'abord les crackers sont souvent des gens qui connaissent bien mieux la structure du CPC que leurs concepteurs, je sais de quoi je parle car je dépomme à mes heures perdues... Et vous savez peut-être remarqué ce sont très souvent ces personnes qui réalisent les meilleures démos. Prenons par exemple les Malibus Crackers. Ce sympathique groupe sévissait, il y a quelque temps, en tant que crackers. Le groupe de gens étant devenu les Malibus Coders, ce sont eux qui réalisent les plus belles démos (avec le Logo System). Pourquoi ? Tout simplement parce qu'ils connaissent absolument tout sur le CPC. Même les intros des crackers sont des démos (cf l'intro de Tom et Jerry pour Prince of Persia). Ensuite, je dirai que nous sommes utiles... En effet, nous allons citer le jeu Bad Lands qui n'est autre qu'une merde. Je ne vous ferai pas un test dessus mais il est vraiment nul. Heureusement un cracker arrive et dépomme ce jeu à deux francs et le diffuse sur le marché du CPC. Conclusion : vous ne vous faites pas arnaquer en achetant un jeu 200 balles alors qu'il n'en vaut que 10... Cependant je sais que le piratage tue le marché de la micro (regardez l'Amiga...). Pour remédier à ce problème, il faudrait que les crackers ne dépilombent que les nullités et laissent les bons jeux mais c'est dur d'agir contre sa volonté... Voilà, c'est terminé pour le débat de ce numéro, voici la question à laquelle vous pouvez répondre à partir de maintenant : Le CPC est-il mort ? Cruelle question !!! J'attends vos lettres par dizaines !!! Olivier

PETITES ANNONCES...

Vous pouvez envoyer vos PA à la rédaction, elle passera automatiquement dans Micro Mag.
- La rédaction recherche des articles, des démos, des fanzines (papier ou disc), bref de tout ! Vous connaissez l'adresse Olivier
- Amstrad Mag, 40 rue Mansart, 59200 Tourcoing : le super fanzine sur disc. Envoyez disquettes et timbres à 4,00 Francs. Merci.

MICRO MAG N° 4 - 4,00 FR
CHANGEMENT DE STYLE, PLUS DE TEXTES PAS DE BLABLA...

