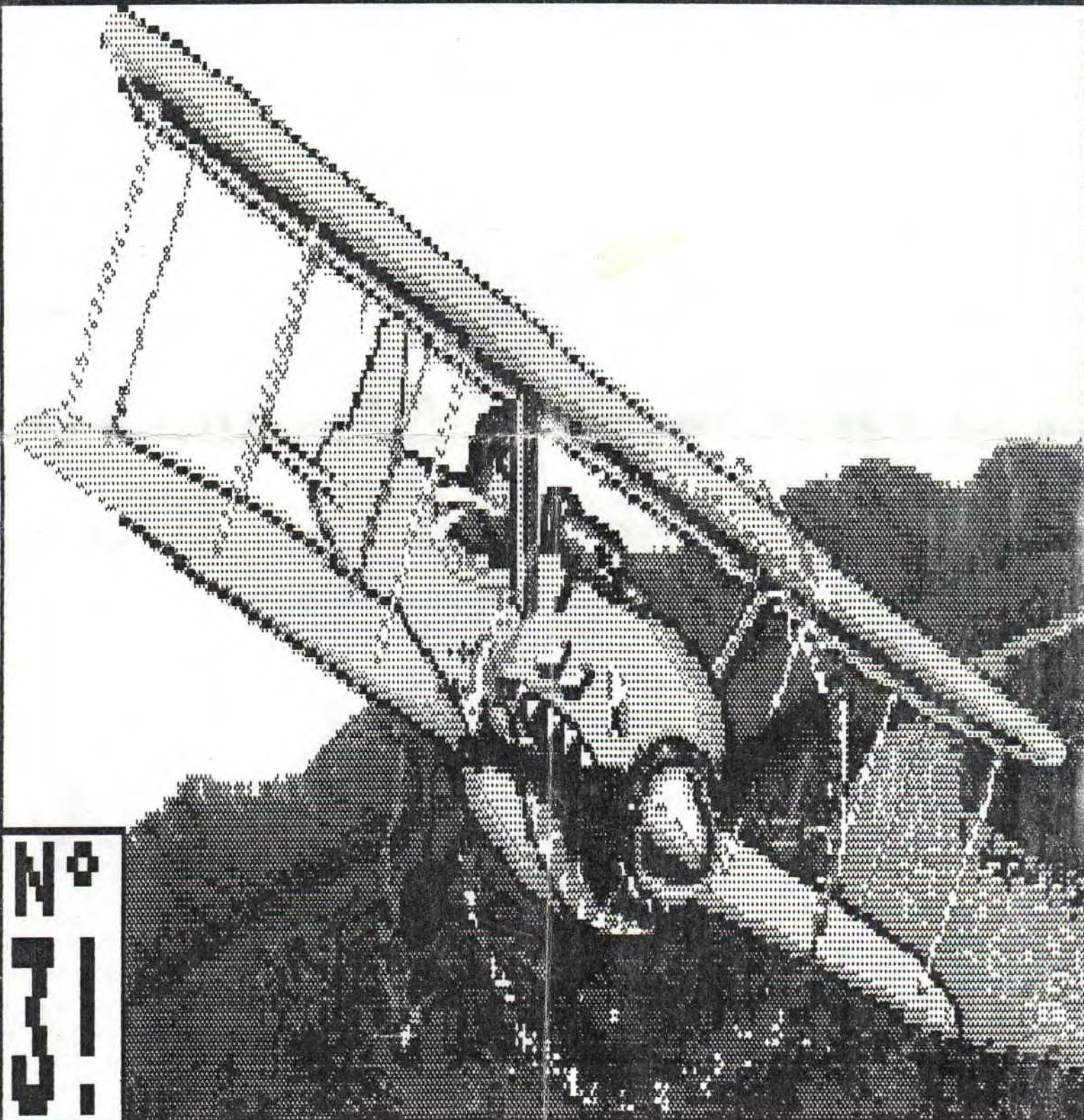


MICRO-MAG

MENSUEL - NUMERO 3 - MAI 1991 - ENVOI POSTAL : 3.80F

OLIVIER MAILLARD-123 AVENUE DES SAULES-59910 BONDUES



N°
3!

MICRO MAG n° 3 :

123 AVENUE DES SAULES - 59910 BONDUES - 3,80 FR\$

EDITORIAL

Salut à tous, anciens ou nouveaux (et il y en a beaucoup) lecteurs.Voici Micro Mag 3.Ca y est, je suis passé sur imprimante (pas comme dans CPC Infos 31) et c'est pas trop tard ! Bon, j'ai décidé (avec Antoine, le rédacteur adjoint) de faire de ce fanzine un fanzine de lecture (vous allez avoir beaucoup à lire !!!) avec quelques illustrations en début et fin de mag.Beaucoup de rubriques (on est à deux pour écrire tout cela) mais pas de sommaire.Je considère qu'en dessous de 10 pages, un sommaire n'est pas utile et on peut très bien se repérer.Revenons à la lecture, il n'y aura pas d'illustrations avant longtemps dans Micro Mag et que l'on ne me le reproche pas dans tous les différents fanzines.Encore une fois, j'ai fait un choix, il n'y a pas à le critiquer un point c'est tout ! Je tiens à remercier d'avance tous les fanzines qui parleront de moi dans leurs prochains numéros.Question micro, j'ai un Atari et Antoine a un CPC.On peut faire de tout car ce sont les deux micros les plus répandus en France (je pense).Je voudrais lancer un appel aux cpcistes.Ne vendez pas vos CPC et attendez d'avoir du fric pour passer sur un autre micro (un STE par exemple).Gardez vos CPC car il vous manqueront quand vous aurez un PC ou une autre machine ! Passons à autre chose, ce fanz est le votre, participez en envoyant tout ce que vous voulez (j'attends des disquettes de démos STE et CPC, disquettes qui vous seront renvoyées à mes frais).Micro Mag numéro 4 sortira le 15 juin et sera à demander à l'adresse suivante : 36 rue Georges Ohnet, 77340 Pontault-Combault. Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture.Salut ! Olivier

ICI LA REDACTION !!!

Vous m'écrivez, c'est bien, mais n'oubliez pas l'enveloppe et le timbre à 2,30 francs si vous voulez une réponse très précise qui ne peut être publiée dans le mag.Si la question ne demande pas beaucoup de place (comme la réponse), j'y répondrai dans Micro Mag. Olivier

GRAND DEBAT

Pensez-vous que les pirates et autres crackers soient utiles au CPC.La meilleure lettre de réponse gagnera un abonnement de 6 mois à Micro Mag et les 3 meilleures lettres seront publiées dans ce fanzine. Olivier

Je sais plus quoi mettre ! ah, j'ai une idee ! regardez ce qui suit !

**lisez Micro
Mag tous
les mois !
Frais de
port : 3,80
francs !!!**

volla ce que l'on met quand on a plus rien à écrire ! j'essayerai de faire mieux pour le numero 4 !!! ooolivier

GOLDEN AXE ST

Golden Axe est une adaptation du jeu d'arcade dans lequel vous devrez délivrer un roi et une reine détenus par le monstrueux Death-Adder. Vous avez le droit de choisir différents personnages qui sont en tout trois. Il y a un guerrier, une barbare et un nain. Ces hommes et femmes ont tous eu un membre de leur famille qui a été tué par Death-Adder et ils veulent se venger. Bon, vous choisissez un des trois selon votre préférence tout en sachant qu'ils ont chacun une arme différente et plus ou moins de magie, magie que l'on ramasse sous forme de fioles durant le jeu et qui sert à tuer ou blesser tout le monde d'un coup. Dès le premier niveau, des êtres horribles foncent sur vous pour essayer de vous tuer, mais là, pas de problème, vous les découpez sans trop de mal, arrivant d'autres ennemis qui, cette fois, chevauchent des animaux fantastiques comme des canaris-dragons ou des dragons qui crachent du feu ou lancent des boules de feu. Vous l'avez compris, le contexte de ce jeu est fantastique, c'est de l'héroïc-fantaisie. Vous rencontrerez toutes sortes d'ennemis : des squelettes vivants (étrange !), des géants avec de gros marteaux, des nabots armés de massues... A la fin, vous affronterez le puissant Death-Adder dans un combat sans pitié où il lancera du feu par terre. Le jeu est très varié et il est ponctué par différentes "interludes" où vous pourrez augmenter votre énergie ou votre magie en tapant dans des lutins qui transportent un grand sac. Une plume indiquera le chemin parcouru sur une carte et, à la fin, vous délivrerez le roi et la reine. Passons à la technique : les graphismes sont bons et fidèles à l'arcade. L'animation quant à elle est bonne et le maniement (l'ergonomie) léger, rapide. Par contre, là où cela ne va pas mais pas du tout, c'est au niveau du scrolling qui est saccadé. En plus, quand il n'y a plus d'ennemis à tuer, il faut attendre quelques secondes qu'une flèche apprenne par pouvoir progresser. Les accès disk sont beaucoup trop fréquents ! Le jeu est haché et perd de son intérêt avec ces chargements incessants ! Comme c'est dommage ! Cela aurait pu être un bon jeu mais, du fait de la nullité du scrolling et de la fréquence des chargements, Golden Axe reste très moyen et a mal été converti. Alors, pourquoi confier la conversion de jeux toujours à la même équipe alors que celle-ci bâcle à chaque fois le travail ? Même si vous perdez du temps, messieurs les programmeurs, démerdez-vous pour sortir de bons jeux car il y en a marre de vos adaptations merdiques ! Ceci dit, essayez tout de même d'emprunter Golden Axe à un de vos potes ou jouez-y carrément à deux (si si, c'est possible !) car on peut tout de même jouer à deux ! Bon amusement quand même ! A noter que la version Amiga est légèrement meilleure à celle du ST. Olivier

AVIS A LA POP...

Tous, absolument tous les listings réalisés par moi (Antoine) et publiés dans ce numéro et les autres sont disponibles à la rédaction. Sont également au programme (sur CPC, bien sûr) :

- un assembleur-désassembleur rudimentaire (en BASIC) mais tenant compte des instructions non-officielles du Z80 (ne vous inquiétez pas, je vous ferai un article là-dessus bientôt)
- un accélérateur de frappe pour listings BASIC
- un formateur quasi-professionnel plus puissant que Discologie 5.1 et Discobole, et aussi rapide (plus de 200Ko par face sur

une disquette trois pouces !)
Si vous voulez recevoir un de ces programmes, envoyez un timbre à 380 et une enveloppe assez grande pour le retour ainsi qu'une disquette trois pouces à la rédaction (les disquettes 3 pouces et demi DF DD sont aussi acceptées) précisez par un petit mot ce que vous voulez. La réponse devrait être rapide, sauf en période de vacances où vous devrez attendre un peu (environ trois semaines). Une dernière précision : ce service, contrairement à d'autres fanzines que je ne citerai pas, n'est pas réservé aux abonnés. Profitez-en ! Antoine

TOTAL RECALL

Pourquoi pas de CPC ou bien de ST ou même d'Amiga à côté du titre de ce jeu ? Tout simplement parce qu'il s'agit des versions Amiga et ST qui sont assez similaires qui vont être testées. Total Recall est l'adaptation du film du même nom que vous êtes tous allés voir et qui vous a, c'est sûr, beaucoup plu. C'est un jeu d'arcade qui reprend différentes scènes du film et dans lequel vous incarnez Doug (Schwarz) qui doit tirer sur ses ennemis et ramasser des objets pour passer au niveau suivant. L'action se passe sur des plateaux (comme dans Rick Dangerous I & II) et est assez rapide. Une fois la sortie du niveau atteinte, vous accédez au niveau suivant : des phases dans lesquelles vous conduisez un taxi servant de transition entre les différents niveaux. Ces phases ne sont pas terribles et ressemblent de part le graphisme et l'animation au CPC (désolé les cpcistes, mais cela situe pour nous, possesseurs de 16/32 bits, le niveau de cette course en taxi). Le jeu se compose de 5 ou 7 niveaux (taxis compris) et se complique de plus en plus. On a aussi le droit à des images du film entre les niveaux (c'est fou le nombre de fois où je dis "niveau" !). Bref, un bon jeu d'arcade sans plus avec des graphismes, des sons réussis et un scrolling très légèrement saccadé. Pour les pros du joystick qui aiment la difficulté (c'est très très dur !) A que tchao PPD ! Olivier

DISC ST

En voilà un jeu qu'il est bien ! Je le dit tout de suite : Disc est tout simplement génial ! Dans Disc, qui est une sorte de Tron, vous incarnez un personnage (sélectionnable parmi huit au début) qui doit affronter des autres personnages pour devenir grand maître à la fin. Comment gagner ? Une fois le joueur sélectionné, vous choisissez de provoquer quelqu'un dans un challenge par exemple. Au début, on voit les deux protagonistes qui s'avancent et un des deux (voire les deux) tient un disc dans sa main. Ce disc, qui va être lancé, sert à détruire des cases qui se trouvent en face de vous et dans le dos de votre adversaire. Ces cases, au nombre de huit, représentent les dalles sur lesquelles évolue votre adversaire. Au bout de plusieurs coups sur la même case, celle-ci est détruite et sa dalle correspondante aussi. Si votre adversaire se trouve sur la dalle qui disparaît, il tombe dans le vide et vous gagnez la partie. Vous pouvez aussi gagner la partie quand l'adversaire n'a plus d'énergie (vous l'avez touché avec votre disc et il a perdu de l'énergie). Attention car votre disc (blanc) peut passer sous contrôle adverse. Il devient alors rouge. Pour reprendre son contrôle, il faut se servir de son bouclier. Durant le jeu, vous pouvez obtenir des bonus comme disc rapide, puissant, bouclier... Vous pouvez aussi jouer à deux (la partie devient géniale et super prenante) vous entraînez faire un tournoi ou un championnat. L'animation et les

graphismes sont géants, l'ergonomie fantastique et les bruitages excellents. Un grand bravo à Loriciel pour ce jeu qui est un hit et qui ne lasse jamais (la version PC est tout de même moins bien !) Un seul conseil : courrez l'acheter ou demandez-le en vous abonnant à Joystick, magazine qui est excellent lui-aussi. Grand Maître Olivier

MYSTICAL CPC

Précisons tout d'abord que ce test a été réalisé grâce à la démo offerte par Tilt et Infogrames, démo qui comprend tout le premier niveau entièrement jouable. Ce jeu est donc un jeu français, ce qui n'est pas très courant, et un bon jeu français, ce qui est encore moins courant. Il faut signaler que ce jeu m'a été livré sans aucune notice ou autres indications, mais comme c'est gratuit... Le principe du jeu est simple : vous êtes un apprenti sorcier, et vous devez récupérer tous les sorts de votre maître, que vous avez égarés puis vous immobiliser sur une étoile pour passer au niveau suivant. La méthode à suivre, vous l'aurez deviné, est de tirer sur tout ce qui bouge sans oublier de ramasser les sorts et les autres parchemins. Premier problème : vous n'avez aucune notion de combat, et, pour tirer, vous devrez ramasser des parchemins donc l'effet s'estompera au bout d'un certain temps. Néanmoins, vous disposez à tout moment d'une sorte d'ange gardien qui peut être contrôlé par un deuxième joueur. Malheureusement, son énergie baisse très rapidement, d'autant plus que lui ne peut pas utiliser de sorts : le joueur qui le contrôle risque de s'ennuyer ferme. Quant aux graphismes, ils sont bien réalisés, assez fouillés et font oublier la faible résolution du mode DL. La page de présentation est bien réalisée, la petite musique qui l'accompagne pas trop déplaisante. Ce sont votre personnage et son ange gardien qui sont le mieux représentés, tant au niveau du graphisme que de l'animation, surprenante de réalisme et complètement délicate. Celle des ennemis est beaucoup plus sommaire : 2 sprites en moyenne pour leurs mouvements. Dommage, mais cela doit être le prix du manque de mémoire. Le scrolling vertical, très fin, est assez fluide pour un CPC. En contrepartie, bien sûr, les décors sont assez succincts, mais suffisant pour retravailler l'atmosphère (si on peut parler d'atmosphère) du jeu, et en même temps pas trop monotones. Les bruitages sont originaux et mignons. Bref, c'est un jeu pas mal du tout, original et mignon, et français ce qui n'est pas gâche rien. J'ai particulièrement apprécié le sort qui transforme les adversaires en grenouille. Mais ça, c'est à vous de juger. Salut les mecs ! Antoine

LES PA DU CHEF

Envoyez vos petites annonces, c'est gratuit bien sûr ! On passe à une première PA...

- Vds 4 Amstrad CPC 464 monochromes
prix : 700 francs / pièce
- Vds 1 Amstrad CPC 464 couleur
prix : 1000 francs
- Vds K7 Spectrum ZX81
prix : 30 francs / pièce

Castel Club du Boix la Croix, 10 rue Gérard de Nerval, 77340 Pontault-Combault.
Tel : (16.1) 60.26.73.10 ts les jours de 10h à 12h.

- Recherche chapeaux, casquettes en tout genre (gratuits) Nicolas Chouteau, 1 rue Alfred de Vigny, 77340 Pontault-Combault.
- Recherche porte-claf (gratuit) pour collection. Yvon Le Maur, 17 rue de Meaux, 77340 Pontault-Combault.
- Recherche PA en tout genre, écrire au journal qui publiera vos petites annonces gratuitement, bien sûr. Olivier

SIM CITY CPC

Les possesseurs de 16 bits s'éclatent déjà depuis pas mal de temps sur ce qui est devenu un grand classique. J'ai nommé Sim City. Les coistes ont donc aussi leur version depuis quelques mois : il n'est jamais trop tard pour bien faire ! De toute façon, Sim City fait partie de ce genre de logiciels qui se bonifient avec le temps. Dès la mise en route, Sim City m'a agréablement surpris : graphismes soignés en quatre couleurs (mode 1 de l'Amstrad !), reliefs bien rendus. Par contre, l'écran de jeu est un peu petit. Le logiciel ne perd pas d'options par rapport aux autres micros. L'animation, par contre, n'est pas à la hauteur : un paysage qui s'efface au passage d'un avion et réapparaît lentement ensuite, c'est nul ! Le scrolling du terrain est assez fluide si il n'y a pas de constructions mais quand vous entrez dans une ZUP (par exemple), bonjour l'angoisse (ça vaut pas Titan !) Je ne vous dit pas quel est le but du jeu qui est de construire et de gérer une ville grâce à un capital Fric de départ différent selon la difficulté choisie. Il faut être patient pour arriver à une pigo-métropole (Note d'Olivier : tu regardes trop la tête Antoine !) alors n'espérez pas quelque chose de très grand dès le départ. On va passer à autre chose maintenant : au-dessus du "terrain de jeu" se trouvent une barre d'information sur les fonds disponibles, le nom de la ville ainsi que divers messages et renseignements sur l'icône sélectionnée. Les icônes permettent en gros de construire, de démolir, de reconstruire et de détruire ! A gauche des icônes, on trouve une case scrolling et, tout en haut, quatre menus : système (formatage, sauvegarde...), options (par exemple affichage du budget), disasters (catastrophes en tout genre...) et enfin window (statistiques...) Les bruitages du jeu sont réduits par rapport aux autres versions et il y a quelques bugs. En bref, il s'agit d'un très bon jeu passionnant même pour les amateurs de combats spatiaux. C'est dur en plus ! Antoine

ARNAQUE !!!

Ici Olivier qui vous parle ! Je tiens, avant de laisser la parole à Antoine, dire que je ne suis pas du tout d'accord avec ce qu'il écrit plus bas. Tant pis, je passe tout de même l'article qui va vous choquer, amateurs de CPC Infos.

Olivier Je vais vous parler de CPC Infos 31, le successeur du défunt (mais pas regretté) CPC. Justement, le rédacteur de la rubrique Fanz' Infos désire que les fanzines parlent un peu de lui... En bien, il ne va pas être déçu... Commençons par le commencement, c'est-à-dire la couverture. Moi, je suis étonné que ce magazine continue, depuis six mois à afficher "CPC Infos" et "Standards Amstrad", sans compter qu'avant ça s'appelait CPC tout court, alors que le défunt (et regretté lui au moins) Am-Mag avait été saisi et interdit par Amstrad France (c'est pour ça qu'il est défunt) parce que le titre comportait la syllabe "Am"... Il faut dire qu'après coup, on se rend compte que CPC Infos est tout ce qu'il y a de plus inoffensif pour Amstrad Cent. Pour Cent, qui est, rappelons-le, possédé par Amstrad (Note d'Olivier : j'y comprend rien du tout à ton histoire Antoine !). Revenons à CPC Infos 31. Il fait en tout 55 pages, ce qui est pas très gros mais enfin, c'est vrai qu'il est sûrement aussi et même plus long à écrire 52 pages de programmation que de faire 120 pages de tests et autres. Il faut signaler que la plus grande partie du magazine est constituée de listings émanant de lecteurs désireux de se faire connaître, plus quelques rubriques diverses. Procédons par méthode : nous (enfin moi) allons compter le nombre de pages réellement

intéressantes. A la page 2, on trouve le sommaire, adresses, etc... ; rien à dire. Pages 3 à 5 : la rubrique Fanz' Infos où on trouve Micro Mag (très très ancienne formule !) En plus, il s'est pas fatigué, l'auteur (anonyme) de cette rubrique : en guise de critique, il a imprimé la lettre qu'Olivier lui a envoyée (mais pas tout, parce qu'elle faisait 2 pages mais je le comprend vu la place attribuée à la rubrique). Enfin, soyons magnanimes, on peut dire que ça fait 3 pages intéressantes. Pages 6 à 8, une initiation à la programmation du PSG (AY-3-8912 pour les intimes) assez instructive, malheureusement, on n'y apprend ni plus ni moins de choses qu'avec la Bible du CPC, et moi, j'aimerais qu'on m'éclaire sur la fonction du registre R15 du PSG, puisque le R14 est relié au port 8 bits du même composant. Ça fait 3 pages constructives de plus, 6 pour l'instant. Pages 9 à 16, un listing nommé "Squares" et qui n'est qu'une copie pâte de Squared ou Quadrat. Pages 18 à 22, un utilitaire dont je n'ai pas vraiment compris l'utilité mais vu la longueur du code à saisir, ça doit bien servir à quelque chose, sinon je vois pas pourquoi l'auteur se serait décarcassé comme ça. Pages 24 et 25, on trouve la chronique du téléchargement, où on vous indique les nouveaux programmes disponibles sur le serveur CPC Infos. Je ne m'attendrai pas sur ce qui m'intéresse ni vous, ni moi, ni personne d'autre. Pages 26 à 29, un driver de souris qui, en vérité, fonctionne avec le joystick. En gros, ça permet de créer un curseur logiciel indépendant de celui du système et géré sous interruptions. Comme ça peut intéresser certains, on peut rajouter 4 pages, ce qui fait exactement et pour l'instant 10 pages à lire. Par contre, pages 30 à 33, on a un programme sensé accélérer la frappe de listings, mais comme ça fait 2 pages plus une de REM... Page 34, les petites annonces qui peuvent être utiles, 11 pages. Pages 35 et 36, on trouve ce que l'auteur, que je ne citerai pas parce que je respecte sa réputation, nous propose une initiation au hardware du CPC avec un joli schéma très compliqué, sauf que comme ça s'adresse à des débutants en Assembleur, je doute que ces derniers y comprennent quelque chose. Malheureusement il y a quelques erreurs : d'abord, alors que l'auteur précise bien que le 6128 comprend 48 Ko de ROM, il omet complètement l'Amsdos, et dans le texte, et sur le schéma récapitulatif (encore un...) Et puis, ô horreur, on y apprend que le Z80 adresse sur 8 bits, c'est-à-dire 2 puissance 8 (65536) octets (sic) ! Je voudrais quand même rectifier : le Z80 a 16 bits pour adresser la mémoire, car 2 puissance 16 est égal à 65536 alors que 2 puissance 8 est égal à 256 seulement. Si c'est une étourderie, eh ben, elle est vraiment grosse. Enfin, je vais être magnanime, alors, nous disions, ça fait 11 et 2 égal 13 pages. Pages 37 et 38, un programme anti-erreurs qui génère des sortes de checksum pour programme BASIC. Ceux qui connaissent "Vérificateur" utilisé par Am-Mag savent de quoi je veux parler. 13 et 2 font 15. Aux pages 40 à 42, on trouve des trucs en vrac qui peuvent être intéressants ainsi qu'une lettre pag à l'humour navrant. Bon, c'est pas si nul que ça, on rajoute 3 pages, ce qui donne 16. Je ne prendrai même pas la peine de décortiquer la page 43, sachant que ceux qui ont une Eprom savent en général comment lire ce qu'elle contient. Enfin, aux pages 44 à 54, une partie d'un jeu d'arcade, Axyx. Oui, il y a 10 pages de codes ! Ils ont stocké la page de présentation ! Ce qui m'amène à faire quelques remarques : tout d'abord, tant qu'à faire de belles présentations et tout ça, on pourrait quand même compacter les listings de jeux, parce que moi, je regrette Amsaisie. Par ailleurs, quand on publie des jeux sous forme de listings, comme ils sont moyens, ayez des idées

originales. Mais revenons à CPC Infos, la décompte final est donc de 18 pages vraiment intéressantes, ce qui est presque nul pour 22 francs. C'est tout, c'est article est sous-titré "mon pire cauchemar" et ce ne sont que mes opinions personnelles et non celles d'Olivier. Antoine

SPEEDBALL 2 ST

Comme peu d'entra vous on le numéro 2 de Micro Mag, je vais repasser quelques tests de jeux du numéro 2 dans ce numéro. Vous avez sûrement déjà entendu parler de Speedball ou peut-être le possédez-vous ? En bien voici la suite. Dans Speedball 2, le principe du jeu reste à peu près le même que dans Speedball. Vous devez marquer des buts en tabassant vos adversaires, en les mettant KO (génial les deux robots qui viennent chercher un joueur blessé !), en criblant et en lançant la balle d'acier. Vous pouvez aussi ramasser des bonus qui vous permettront d'acheter des équipements et des joueurs en fin de rencontre. Le jeu est tout simplement génial et on peut dire que les Bitmap Brothers ont sorti là un des hits de l'année ! Le scrolling est parfait, les couleurs vont parfaitement avec l'ambiance du jeu, jeu qui est très prenant (surtout quand on joue à deux) ! Je le répète, il n'y a rien de mauvais donc c'est du tout bon ! Courrez-facile, vous ne le regretterez pas. Ouou !!! Bing !!! Tchac !!! Olivier

POWERMONGER

Comme pour Total Recall, le jeu est similaire sur ST et Amiga donc pas de micro dans le titre... Encore une suite si l'on peut dire. C'est celle de Populous. Dans Powermonger, vous êtes un roi déchu à la tête d'un peuple qui n'a pas de terres. Vous devez donc conquérir des territoires et ceci en s'alliant avec des indigènes, en combattant des autres peuples, en faisant face aux intempéries... Pour cela, on utilise différents icônes qui représentent des actions comme traquer, manger, attaquer... Le jeu est agréable tant au niveau des graphismes qu'au niveau de la manipulation et un bel coup de territoires à conquérir et on reste longtemps sur Powermonger. Encore un très bon boulot de la part de Bullfrog qui nous prépare Powermonger II et Populous II en ce moment. Un jeu à ne pas manquer. Olivier

MIDNIGHT... ST

Il s'agit de Midnight Resistance. Dans ce jeu, vous dirigez un petit bonhomme qui doit tirer sur tout ce qui bouge. C'est donc un jeu... d'arcade. Le but de Midnight Resistance est de tout dégommer (comme dans tous les jeux de ce genre) et d'arriver à la fin du jeu. Vous pouvez choisir des armes en fin de stage et ceci grâce à des clefs obtenues en tuant des soldats jaunes. Il y a bien d'autres ennemis : mitrailleurs, tanks, bateaux, robots volant, hélicoptères, avions... Les graphismes sont très colorés et l'animation est bonne. Bref, un excellent petit jeu d'arcade de la part d'Océan. Olivier

WANTED

La rédaction recherche des dessins ou digitalisations réalisés sur Atari ST qui pourraient passer en couverture. Ces dessins (sur disc) seront renvoyés gratuits. Olivier

DOSSIER : LES FANZINES

RUNSTRAD:C'est un super fanzine mais cela, vous le savez déjà.La présentation est superbe avec plein de digits géniaux, des articles supers intéressants comme par exemple dans le numéro 27 des rubriques fanzidisc, dossier sprites, Masterfile III...Runstrad est à lire obligatoirement ! Attention, il est diffusé uniquement par abonnement (envoyez donc au moins 3 timbres à 3,80 francs) Antoine

MICROSOFT:Première surprise, la couverture est faite au stylo.Ne riez pas, on reconnaît parfaitement le chanteur d'Elmer Food Beat le nez pointé vers le ciel.Seconde surprise, ce fanzine parle du CPC mais est fait sur PCW (si si, ça existe encore Olivier).Troisième surprise (on va finir par concurrencer Sacrée Soirée !), le rédacteur est une fille (comme dans Croco Passion)Bon, assez rigolé, la présentation est bien faite (deux colonnes de texte) il y a pas mal de textes de jeux, des interviews, des petites annonces déliantes et plein d'autres choses superbes (en plus le fanz fait 20 pages)Un regret : le prix des frais postaux pour recevoir ce fanz : 5,70 francs. Antoine

AMSNORD:Qui dit fanzine ne dit pas forcément micro ou CPC.Amsnord ne parle donc pas que de la micro (qui occupe quand même quelques pages)Les sujets sont très variés avec des interviews, des reportages, des rubriques cinéma, sondages, contrebateries (géniales)...Dommage que les photocopies en ma possession soient de qualité moyenne et que la présentation soit un peu confuse.Mais cela n'empêche pas la lecture des 20 pages d'Amsnord, un fanz que je vous recommande.Dernière précision : 3,80 francs pour la poste Olivier

COMPUTER'S:Computer's, comme tous les fanzines dignes de ce nom, est gratuit.Il suffit donc d'envoyer un timbre à 3,80 francs.Ce fanz ne fait que trois pages recto mais il ne s'agit que du numéro un.On trouve à la première page un test succinct du Passager du Temps.Première page également, un sommaire, un édito et une pub.Rien à redire sauf que si l'auteur ne changeait pas de fontes toutes les deux lignes, ce serait plus lisible.La deuxième page contient une initiation à l'Assembleur et un petit programme.Page trois, les petites annonces et un article sur le CPC.Bref Computer's est bon pour un premier numéro malgré quelques petits défauts.De tout façon, le numéro deux sera meilleur.Atchao, Antoine

DRAPEAU NOIR:Voici le premier fanzine pirate (qui en est à son septième numéro)Il est distribué par Croco Passion.Deux pages dédiées aux pirates et à leur vie, aux fanzines et à des tests de démos ou de crackages.Un bon fanz avec des digits marrantes.On passe un bon moment avec Drapeau Noir. Olivier

CROCO PASSION:Ah, là, je dis bravo, un fanzine qui a fait ses preuves dès le premier numéro et qui est réalisé par une fille, il faut le faire.Attention les gars, il faut se remuer ! On en est au numéro 6 et le septième numéro sera sur disquette.Croco Passion c'est : des supers digits, des interviews, des tests, des potins, des trucs...Je m'arrête là parce qu'il y a trop de chose et que je n'ai pas assez de place pour en parler ! C'est génial et ça coûte 3,80 francs. Olivier

WISQUIPER:Où le fanzine de l'extrême.On est au numéro quatre, qui fait deux pages bien présentées et qui contiennent : des infos (fanzines, jeux), des tops, des tests de jeux (bien !), un listing (comme on aimerait en voir plus souvent) et des bidouilles.Il y a donc une très bonne présentation.Le défaut : la quantité (une feuille c'est peu !).Un timbre à 2,30 francs suffit amplement. Olivier

THE AMAZING FANZINE:Un très bon fanzine qui nous vient directement d'Angers (un petit coin sympa) et qui fait douze pages (douze feuilles recto).On reconnaît tout de suite que le fanz est fait avec Oxford PAD.The Amazing Fanzine est très bien foutu avec plein de rubriques diverses et de digits rigolotes.Je voit pas, mais alors pas du tout quel rajouter sinon que c'est un excellent fanzine avec beaucoup d'Assembleur et qu'il "coûte" 3,80 francs. Olivier

CARTOON:Voici un fanz dont le numéro deux est en préparation et donc je possède le premier numéro.Ca commence très fort ! Six pages avec d'excellentes illustrations et diverses rubriques (dont une interview du fameux Stéphane Saint-Martin)Il n'y aura que deux ou trois numéros par an mais je vous conseille de ne pas les manquer ! Le numéro deux va être sûrement génial ! Port : 3,80 francs. Olivier

READ ONLY:Un fanzine réalisé sur CPC (comme tous les fanzines précédents) grâce à Oxford PAD et à AMX Pagemaker.Un excellent style dans l'ensemble avec des rubriques variées comme par exemple des interviews de démosmakers.Tout simplement excellent ! On a comme frais de port 3,80 francs, ce qui n'est pas cher ! Olivier

Je vais maintenant vous donner l'adresse de ces fanzines :

RUNSTRAD : 58 rue de la Briquetterie, 17000 La Rochelle
MICROSOFT : Bel-égo, 44850 St Mars au désert
AMSNORD : 36 rue du Docteur Martin, 59262 Sainghin en Méannois
COMPUTER'S : 34 rue de la Suisse, 68480 Pfetterhouse
CROCO PASSION : 3 rue des Hortensias, 91380 Chilly-Mazarin
WISQUIPER : 65 rue des Silos, La Grive, 38300 Bourgoin-Jallieu
CARTOON : 27 rue du Sergent Bobillot, 93140 Bondy
THE AMAZING FANZINE : 71 bis rue Parmentier, 49000 Angers
READ ONLY : Mas Petit Rebattu, Moulins, 13280 Raphele

Bon, c'est tout pour les fanzines pour ce mois-ci.Le mois prochain, il y aura encore des tests de fanzines, ce qui ne vous empêche pas de m'envoyer vos fanzines, qu'ils soient ST, PC, CPC ou Amiga (j'exagère

car un fanzine fait sur Amiga, ça n'existe pas !).Salut ! Olivier

NEWS MICROS

Ne vous attendez pas à trouver quelque chose d'original dans cette rubrique.Je reprend tout simplement l'actualité que l'on trouve dans Tilt, Amstrad Cent Pour Cent et Joystick.Allez ! Lisez quand même ce qui suit.Je ne tiens pas à dire qu'Amsoft a sorti Roland in the Caves ! Loricel annonce la sortie de Disc et de Bulderland (un jeu qui reprend le système original du jeu Lemmings)On attend aussi Copier 271, Panza Kick Boxing et Superp Pinball (un flipper)Toujours à propos du CPC, on apprend que le CPC- et la console GX4000 se vendent mal (je préfère un bon vieux CPC à un CPC-).US Gold sort, quant à lui, et ceci toujours sur CPC, Super Monaco Grand Prix (de la formule 1) et aussi Shadow Dancer (il me semble qu'il s'agit de la suite de Shinobi)Rainbow Arts s'est enfin décidé à édité Turrican II sur CPC.Gremlin, de son côté, à bien vendu Switchblade en cartouche mais ne prévoit pas d'autres cartouches CPC.Pour finir avec le CPC, sachez que SCI, Back to the Future III, Extreme (un bon jeu d'action que vous pourriez acheter)F-16 Combat Pilot (simulation de vol) et un jeu de squash sont sortis.C'est tout ce que j'ai relevé dans le Cent Pour Cent de ce mois de mai.Passons aux ST, Amiga et autres PC.Gods est sorti et il est génial (il s'agit d'un super jeu d'arcade-réflexion des Bitmap Brothers, également auteurs de Speedball 2 par exemple)Quoi d'autre ? Indiana Jones IV sur PC MEGA avec de super graphismes (regardez un peu Tilt !).Nebulus II sur ST, PC et Amiga (c'est pas trop top !).Le jeu était génial sur CPC ! mais aussi un clone des Tetris, Puznic et autres jeux de réflexion (sur ST et Amiga)On attend Popubus II ainsi que Powermonger II.Toujours sur 16/32 bits, Loricel annonce Guardians, un jeu d'arcade-réflexion dément (je l'ai vu !)Question réflexion, Infogrames sort sur PC, Colors (dans le genre Swap et Quadrel) et Psychosis sort, sur Amiga, une sorte de Tetris mais avec des molécules.Loricel sort aussi Booby, sur ST, un jeu lui aussi de réflexion (j'en ai marre, lisez Joystick !).Ah, enfin une excellente nouvelle : Lemmings est sorti sur PC.J'en vois qui sont content ! Lankhor se met aux shoot'em Up de réflexion (!) sur ST et Amiga.On annonce également la sortie de plein de simulations de vol chez Microprose mais aussi de Robocop III (en 3D)The Sales Curve prépare Double Dragon III (ceux qui fréquentent les salles d'arcade, comme moi, le connaisse déjà) et Rod-Land, un coin-op sur ST, Amiga et CPC.Millennium, l'éditeur qui s'est fait connaître avec James Pond, quant à lui, annonce justement la préparation d'une sorte de suite de James Pond.Titus, notre meilleur représentant à l'étranger va adapter Arachnophobia (le film) sur tous les micros et sort Prehistoric, un jeu qui a l'air génial et rigolo.Je pense que côté news, il y en a assez pour ce mois-ci.Vous pouvez m'envoyer vos news (surtout les news CPC avec les sorties des démos), elles seront publiées.J'espère que cette rubrique vous aura plu.Salut ! Olivier

ABONNEMENT

Je vais tout de suite commencer par dire que pour les quelques personnes qui possèdent le numéro 2 de Micro Mag (nul, affreux, gerbant) l'abonnement proposé ne tient plus, mais alors là, plus du tout ! Il suffit maintenant d'envoyer un timbre à 3,80 francs par numéro et vous recevrez Micro Mag autant de fois qu'il y a de timbres.C'était juste une petite précision.Merci de la noter. Olivier

SONDAGE

Je sais, on en est seulement au numéro 3 et je vous embête déjà avec un sondage.Mais attention, un de ceux qui me répondront gagnera un abonnement de 6 mois à Micro Mag.Merci de répondre à mon sondage maison.Il s'agit évidemment d'améliorer Micro Mag mais pas question d'y mettre des illustrations (au moins dans les pages articles).A vos stylos (répondez moi sur une feuille libre s.v.p) !!

- 1 - Quel ordinateur 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 plus ?
- 6 - Que pensez vous du look de Micro Mag ?
- 7 - Etes-vous intéressés par l'abonnement ?
- 8 - Aimez-vous les questions idiotes ?
- 9 - Quelles remarques éventuelles faites-vous ?

C'est tout mais c'est déjà assez pour un premier sondage.A vous de jouer ou plutôt de répondre.N'oubliez pas l'abonnement gratuit ! Olivier

MICRO MAG

Micro Mag existe grâce à un CPC 6128, à un Atari 1040 STE, à une imprimante Canon BJ-10e (à jet de bulles d'encre s'il-vous-plait !), à différents logiciels (Publishing Partner, Deluxe Paint, Neochrome, Cypar Paint, Degas Elite, Le Rédacteur, Grad Text) et à beaucoup de patience et de patience !! Abonnez-vous !! Antoine et Olivier

ASSEMBLEUR AVEC LE FANTASTIQUE DOC ANTOINE II

Rebonjour les monstres ! Pour ce troisième numéro, je me suis dit que ce fanzine prenait pas mal d'ampleur et que j'aurai l'air con avec ma petite rubrique de dix lignes. Je me suis donc dit qu'il y en avait marre de ces initiations de m... qui vous apprennent à faire PRINT "bonjour" par exemple. J'ai donc décidé de faire un truc pour les programmeurs en Assembleur qui sont trop souvent oubliés, mais enfin, si ça ne vous plaît pas, je peux vous dessiner des petits Mickeys (de toute façon, il y en a plein qui gagnent des millions avec des conneries de ce genre comme Patrick Savachier ou Jean-Pierre Faux-Cul !). Tout cela pour vous dire que ceux qui ne connaissent pas un minimum d'assembleur peuvent partir à la rubrique suivante. Bon, aujourd'hui, je vais vous offrir une routine Assembleur de test et le mois prochain un programme d'utilisation en BASIC (vous pouvez bien sûr intégrer la routine à vos propres programmes). En gros son utilité porte sur trois points : tester les différentes routines du système, découvrir de nouvelles instructions du Z80 (comme moi) et enfin, pour les débutants, connaître la fonction exacte des différentes instructions en langage machine, ainsi que leurs effets sur les FLAGS. Le fonctionnement de la routine Assembleur est simple : on emplit les registres, on y charge les valeurs choisies par l'utilisateur, on exécute le code (seize octets maximum), on pike les valeurs de registres à l'arrivée, on restaure le pointeur de pile, on remet les anciennes valeurs dans les registres et c'est fini. Les différentes cases mémoire utilisées sont : de &A000 et &A013, dans l'ordre : A,A',F,F',BC,BC',DE,DE',HL,HL',IX et IY; avant appel de routine, on y charge les valeurs de départ; après son exécution, vous y trouverez les valeurs à l'arrivée. Les différentes cases mémoires utilisées de &A014 à &A02C est la routine placard aux adresses suivantes : A014-A015 SP au départ, A016-A017 SP à l'arrivée, A018-A019 I au départ et à l'arrivée, A01A-A01B R au départ et à l'arrivée, A01C-A023 la pile au départ (8 octets (SP) à (SP-8)), A024-A02B Idem mais à l'arrivée. Vous devez également placer de &A093 à &A0A2 les seize octets de code à tester, et, en &A02C, un octet de mode : s'il est nul, les valeurs systèmes du registre alternatif sont conservés (indispensable pour faire un appel au système). Vous pouvez maintenant appeler la routine pour un CALL &A02D puis récupérer les valeurs citées ci-dessus. N'oubliez pas que les valeurs seize bits s'expriment toujours sous la forme octet faible-octet fort ! Si vous utilisez le programme BASIC fourni dans le prochain numéro, vous devez sauvegarder la routine sous le nom de "TEST.OBJ". Quant à moi, je n'ai rien d'autre à ajouter, sinon que vous pouvez me poser toutes les questions possibles et imaginables, j'y répondrai. Atchao !

Doc Antoine

| | | | | | | | | | |
|-----|--------|------|------------|-----|-------|------------|-------------|------|------------|
| 10 | | ORG | &A000 | 400 | LD | A,R | 790 | LD | (DE'),DE |
| 20 | ACCU | DS | 2 | 410 | LD | (R-DEP),A | 800 | LD | (BC'),BC |
| 30 | FLAGS | DS | 2 | 420 | LD | HL,(SPDEP) | 810 | EXX | |
| 40 | B/C | DEFW | 0 | 430 | LD | DE,PILDEP | 820 | POP | HL |
| 50 | BC' | DEFW | 0 | 440 | LD | BC,8 | 830 | LD | IY,ACCU |
| 60 | D/E | DEFW | 0 | 450 | LDIR | | 840 | LD | (IY-0),H |
| 70 | DE' | DEFW | 0 | 460 | LD | IY,ACCU | 850 | LD | (IY-2),L |
| 80 | H/L | DEFW | 0 | 470 | LD | H,(IY-0) | 860 | EX | AF,AF' |
| 90 | HL' | DEFW | 0 | 480 | LD | L,(IY-2) | 870 | PUSH | AF |
| 100 | INDEXX | DS | 2 | 490 | PUSH | HL | 880 | POP | HL |
| 110 | INDEXY | DS | 2 | 500 | LD | A,(MODE) | 890 | LD | (IY-1),H |
| 120 | SPDEP | DS | 2 | 510 | DR | A | 900 | LD | (IY-3),L |
| 130 | SPARR | DS | 2 | 520 | JR | 2,SUITE | 910 | EX | AF,AF' |
| 140 | I-DEP | DS | 1 | 530 | EX | AF,AF' | 920 | LD | (SPARR),SP |
| 150 | I-ARR | DS | 1 | 540 | LD | HL,(IY-1) | 930 | LD | A,I |
| 160 | R-DEP | DS | 1 | 550 | LD | L,(IY-3) | 940 | LD | (I-ARR),A |
| 170 | R-ARR | DS | 1 | 560 | PUSH | HL | 950 | LD | A,R |
| 180 | PILDEP | DS | 8 | 570 | POP | AF | 960 | LD | (R-ARR),A |
| 190 | PILARR | DS | 8 | 580 | EX | AF,AF' | 970 | LD | HL,(SPARR) |
| 200 | MODE | DS | 1 | 590 | EXX | | 980 | LD | DE,PILARR |
| 210 | | ENT | 8 | 600 | LD | BC,(BC') | 990 | LD | BC,8 |
| 220 | DEBUT | DI | | 610 | LD | DE,(DE') | 1000 | | |
| 230 | | EXX | | 620 | LD | HL,(HL') | 1010 | LDIR | |
| 240 | | PUSH | BC | 630 | EXX | | 1020 | LD | SP,(SPDEP) |
| 250 | | PUSH | DE | 640 | SUITE | LD | BC,(B/C) | POP | IY |
| 260 | | PUSH | HL | 650 | | LD | DE,(D/E) | POP | IX |
| 270 | | EXX | | 660 | | LD | HL,(H/L) | POP | AF |
| 280 | | PUSH | BC | 670 | | LD | IX,(INDEXX) | EX | AF,AF' |
| 290 | | PUSH | DE | 680 | | LD | IY,(INDEXY) | POP | AF |
| 300 | | PUSH | HL | 690 | | POP | AF | EX | AF,AF' |
| 310 | | EX | AF,AF' | 700 | CODE | DS | 16 | POP | HL |
| 320 | | PUSH | AF | 710 | | PUSH | AF | POP | DE |
| 330 | | EX | AF,AF' | 720 | | LD | (INDEXY),IY | POP | BC |
| 340 | | PUSH | AF | 730 | | LD | (INDEXX),IX | EXX | |
| 350 | | PUSH | IX | 740 | | LD | (B/C),BC | POP | HL |
| 360 | | PUSH | IY | 750 | | LD | (D/E),DE | POP | DE |
| 370 | | LD | (SPDEP),SP | 760 | | LD | (H/L),HL | POP | BC |
| 380 | | LD | A,I | 770 | | EXX | | EXX | |
| 390 | | LD | (I-DEP),A | 780 | | LD | (HL'),HL | RET | |

CPC PROG...

Désolé les gars, ça devait arriver, j'avais passé une journée harassante... Enfin, toujours est-il que mes yeux avaient de la peine à rester ouverts, et donc que le petit programme du mois dernier qui était censé vous donner une frousse bleue, plante lamentablement en affichant un magnifique "Data Exhausted" à cause d'un &A00D qui était devenu un &A01D (Ah, les années myopes !). Pour me faire pardonner, j'ai donc décidé de le republier en entier (de toute façon, c'est pas la mer à boire...) spécialement pour les très nombreux nouveaux lecteurs :

```

10 MEMORY &9FFF:FOR I=&A000 TO &A00D:READ
  AS:POKE I,VAL("&".A$):NEXT:CALL &A000
20 DATA ED,5F,F6,4Q,D3,BD,ED,5F,47,00,10,FD,18,F2

```

Voici un autre petit programme trouvé par Olivier par hasard :

```

10 CALL &BD22:CALL &BD25:CALL &BD24:CALL
  &BD23:GOTO 10

```

Vous pouvez mettre plus de valeurs, celles-ci doivent être entre &BD20 et &BD25. Antoine

SELECTION

Voici de très bons jeux autrement dit des jeux qui ont obtenus d'excellentes notes dans différents magazines. Cela peut vous décider si vous voulez acheter un jeu. Voici les jeux :

Sélection CPC/CPC- : Swap 200 Frs DK
 Sélection ST/STE : Gods 249 Frs
 Toki 249 Frs
 Lemmings 179 Frs

Sélection AMIGA : Gods 249 Frs
 Toki 249 Frs

Sélection PC : Pang 299 Frs
 Crime Wave 299 Frs
 Lemmings 249 Frs

Bon, vous voulez nous faire part de vos impressions sur un jeu ? N'hésitez pas à m'écrire, les colonnes de Micro Mag sont ouvertes aux lecteurs. Je ne demande qu'à recevoir votre courrier. Les prix indiqués sont les prix généralement pratiqués dans les magasins français (sauf la FNAC où c'est plus cher !). Le mois prochain, je ferai aussi une sélection consoles. Salut ! Olivier

LA FIN...

Bon, c'est tout pour ce numéro 3 de Micro Mag. Comment ? Il ne fait que 8 pages par rapport aux 20 pages de Microsoft (qui va devenir Roolstrad) et d'Amnora ? Vous exagérez ! Vous avez vu le texte un peu ? C'est plein à craquer d'articles et je peux dire que l'on passe longtemps à les lire ! Je sais tout de même que ce numéro vous a plu et que vous allez m'envoyer votre courrier et vos réponses au sondage (bien sûr !). Prière de diffuser Micro Mag s.v.p. Je suis généreux, vous avez maintenant le droit d'avoir 2 pages de dessins mais il n'y aura jamais d'illustrations dans les colonnes proprement dit. Abonnez-vous, participez au journal qui, c'est sûr maintenant, est bien parti pour faire un carton (je suis légèrement prétentieux) et surtout n'oubliez pas qu'il s'agit d'un fanzine de lecture donc pas trop de dessins (je le répète encore une fois de plus pour que l'on ne me le reproche pas dans les autres fanzines. Rendez-vous le 15 juin ! Olivier

Prochain numero : le 15 juin.

**Micro
Mag**



**le
fanz
qui
monte**

MICRO MAG

UN ATARI 1040 STE,
UN CPC 6128,
UNE IMPRIMANTE CANON BJ-10E
MAIS AUSSI !
PUBLISHING PARTNER,
DELUXE PAINT,
NEOCHROME,
GRAAL TEXT,
CYPER PAINT,
DEGAS ELITE,
LE REDACTEUR,
ET BEAUCOUP DE
PATIENCE ET DE
PASSION !
1 PAGE = 3
HEURES DE
TRAVAIL !

