

the amazing fanzine

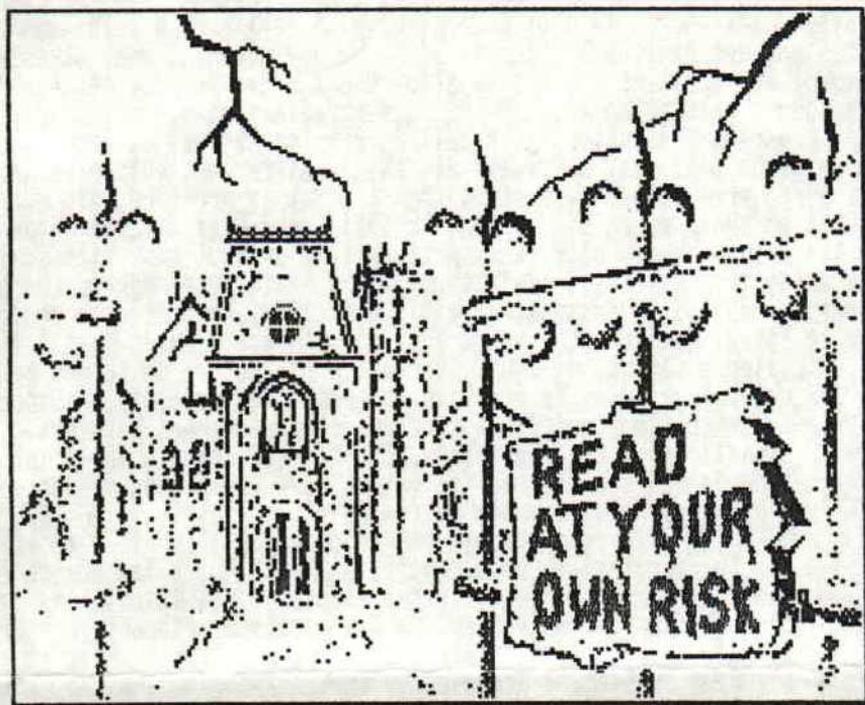


No 4

No 4

Le premier fanzine delirant à faire peur....

Numero 4 - Decembre/Janvier 90-91 - Redaction : AMADEUS, EB et XORUS - Le fanzine de l'utilisateur du CPC



L'EDITORIAL:

PCRRR...PCCRRRRPCRRRR (BRUIT D'ECLAIR DANS UNE NUIT SOMBRE DE DECEMBRE)

SALUT LES PETITS MONSTRES, LES HORRIBLES, LES BOSSUS, LES DIFORMES, LES AMOUREUX DE CHANTAL GOVA (IL Y EN A), LES GNOMES, LES MAUDITS, LES FANS DE LE PEN (IL EN RESTE !!) ET SURTOUT LES FOUS DE CPC. VOTRE HOTE DRACULAEUS VOUS PARLE.

PAR CETTE NUIT SANS LUNE, VOUS DETENEZ ENFIN DANS VOS MAINS VELUES LE No4 DU DEMONIAQUE "AMAZING FANZINE". JE RAPPELE AUX NOUVEAUX LECTEURS QUE CET OEUVRE CONTIENT DES INCANTATIONS D'UNE PUISSANCE TERRIFIQUE QUI DEPASSENT L'ENTENDEMENT HUMAIN. AUSSI JE VOUS RECOMMANDE LA PLUS EXTREME PRUDENCE QUANT A L'UTILISATION DE CES DERNIERES. S'IL VOUS ARRIVAIT UN PROBLEME (ENVOUTEMENT, TRANSFORMA-

TION,...) VENEZ NOUS VOIR DANS NOTRE CHATEAU REPRESENTE CI-DESSUS ET LA PROCHAINE FOIS, VOUS LIREZ ATTENTIVEMENT LE MESSAGE SUR LA GRILLE D'ENTREE AVANT DE LIRE UN TEL FANZINE. JE DOIS VOUS LAISSER CAR J'AI A FAIRE: JE DOIS DESENOUETER EB QUI EST ATTEINT D'AMIGARSONPOKLACH. JE VOUS SOUHAITE UNE HORRIBLE LECTURE....

VOTRE HUMBLE SERVITEUR

AMS' DEM

Bon, mais AMS'DEM c'est quoi ?? C'est une bonne question un club (non !!) d'echanges en tous genres sur AMSTRAD (cf AMAZING FANZINE No2) et je vous repondrais que de toute facon vous n'avez pas a m'interrompre !! Non mais Et bien d'abord, on peut trouver des demos et vu que j'adore ca, c'est une chose que j'encourage. Ceci dit, on trouve des demos que le C.C.C ne possede pas. On peut egalement echanger des routines diverses et utilitaires, mais on peut egalement, et c'est ce qui fait sa particularite, echanger des jeux. Attention, il ne faut quand meme pas s'attendre a trouver les dernieres nouveautes comme Shadow of the beast. Cependant la liste est assez bien fournie en bon jeux. Que dire de plus sinon qu'une seule personne fait tout ce travail: Dr FELIX. Ecrivez lui sans tarder a: AMS'DEM - RENAUD Vincent - 17 square de Re - 78310 MAUREPAS. N'oubliez-pas d'envoyer les timbres en consequence et l'enveloppe pour le retour.

Mais que fait la police ??? C'est en effet la question que l'on pourrait se poser quand on voit l'effervescence des activites sur AMSTRAD. De plus en plus de clubs voient le jour et l'on ne peut que s'en feliciter car cela prouve que notre bon vieux CPC a encore de bons jours devant lui. et d'ailleurs j'attendais cette reponse !!! Et bien c'est

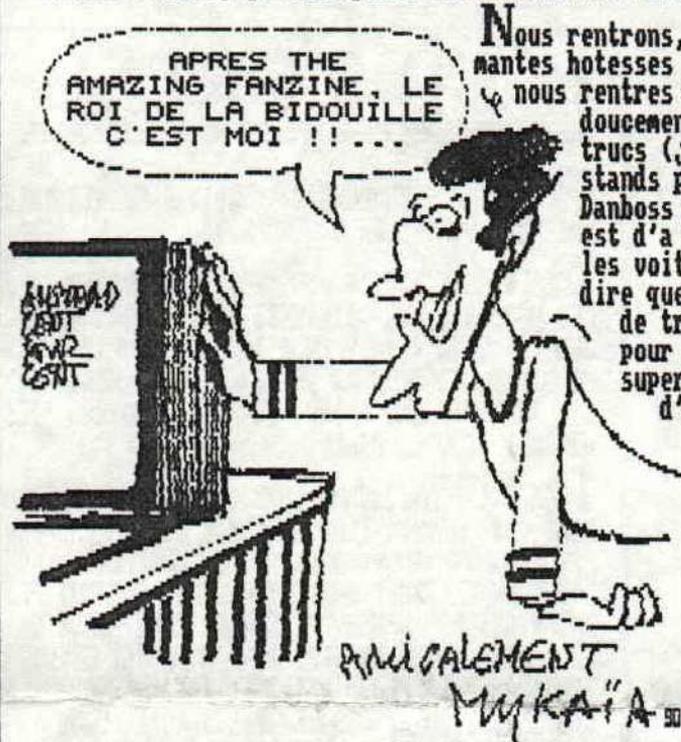
Pour tout ceux qui n'ont pu se rendre a l'Amstrad expo de cette annee, retrouvez page suivante le resume de cette aventure THE AMAZING FANZINE V ETAIT.

GAG GILBERT MONTAGNE EST RAVI. DEPUIS QU'IL A LA VARICELLE, IL ECONOMISE DEUX LIVRES EN BRAILLE PAR JOUR !! GAG

AMSTRAD EXPO 90 : L'AVENTURE

Voici enfin l'épopée tant attendue... Pour tout ceux qui n'ont pu venir ou pour ceux qui étaient là mais qui n'ont pas tout vu, nous allons, en bons journalistes que nous sommes, vous conter cette fabuleuse histoire....

Samedi 17 Novembre, 5h00 du mat j'ai des frissons, je claque des dents et je monte le son... euh non, j'ma gouru ! Lever a 4h30 du mat (c'est dur !!!) pour attendre que XORUS et EB viennent me chercher. Et oui, pour aller a Paris en voiture, il faut du temps. Pendant le voyage, grande conversation sur secteur taille 6, copie, fanzine, Miss X... En route, on s'arrêta prendre FM et CRACKPONX. Autant vous dire si la traversée a été mouvementée ! Bref, je vous passe les détails. Arrivée au parc des expos a la Villette hall 8 a 2h00.



Nous rentrons, fébriles, pour la première fois dans l'Amstrad Expo. De charmantes hotesses (saaalloopes !) nous donnent un plan de l'expo. A peine sommes nous rentrés que des petites baffles de 70 W chacune viennent nous caresser doucement les oreilles. C'est le stand GENERAL qui propose des tas de trucs (jeux, matériels, etc...). Passons rapidement en vue les autres stands présents : Joystick (avec Bellamy, Patrice Maubert et Danbiss ou Danboss je ne sais pas, car comme dit FM, la différence entre les deux est d'a peu près 125g !!), Amstrad 100% (c'est la première fois qu'on les voit en chair en en os, surtout en chair pour Miss X (j'ai entendu dire que chaque année, elle était différente). En tout cas, elle avait de très, très grand... admirateurs. Il y avait aussi Mykaïa (merci pour le dessin) le dessinateur attitré de 100%. En bref, une équipe super sympa. Mais oui Crackponx, tu l'auras ton T-shirt Miss X !!! d'ailleurs parlant de 100%, on espère bien avoir de la pub pour notre fanz' dans le prochain numéro. On les remercie d'avance) également le stand Titus avec encore de superbes hotesses... (saaalloopes !!), Loricels, UBI soft qui prévoit une adaptation de BAI sur Amstrad (ça promet !), Ocean avec ses bornes d'arcades, mais le must, le fin du fin, c'était le stand des Fanzines. Je vous raconte pas (dommage, j'aurais bien aimé que tu racontes) le populo qu'il y avait. Entre les copies de fanzines sur disk, les téléchargements et les discussions, on ne s'entendait plus penser. Ça m'a permis de rencontrer Lyric de Microboy et plein d'autres rédacteurs de fanz'. Mais l'ambiance a réellement décollé aux environs de 4h00. D'une part, au stand des fanzines, il y avait des concours pour gagner des

jeux ; je me souviens d'une question "Quelle est la particularité du jeu Highway Patrol ?" et EB a répondu en gueulant "Il est nul !". Là, il m'a fait honte, même si c'est vrai que ce jeu est nul. A un moment, des disks vierges étaient a gagner. On aurait dit une cinquantaine d'éthiopiens voulant se partager une biscotte ! Vous imaginez le tableau. Bref, il régnait une super ambiance. Trop bonne... il a fallu qu'un général veuille parfumer le stand avec du gaz lacrymo. Et d'une autre part (si, si, il y a bien une lère partie, regardez plus haut), juste a côté du stand, il y avait une télé avec écran géant. Et devinez a quoi elle servait ? A montrer la dernière demo des Logon System qui, malheureusement, n'était pas terminée. Tout ce que je peux vous dire, c'est qu'ils ont fait fort, très fort, trop fort, car maintenant, va falloir ramer pour faire mieux ! A ce propos, on a aperçu les membres des Logon qui avaient des supers T-shirt : Serge, Naminu, Fred crazy, Pict... Et bien vous me croirez si vous voulez, mais ils sont en moyenne assez jeunes. Fred crazy a même été assez choqué qu'on lui fasse la remarque ! Étaient également présents certains membres des Crad'os crack'ers (également avec leurs T-shirt), mais je ne sais pas qui exactement.

Enfin bref, tout était super. Ça a été pour nous l'occasion de rencontrer beaucoup de personnes sympas (et surtout beaucoup de contacts !). Tenez-vous bien... NON ! Tenez-vous mieux !! Thriller de GOS et Tom de CBS étaient là aussi. Venir d'Allemagne pour l'Amstrad Expo, faut vouloir le faire. Malheureusement, il a fallu repartir et le retour s'est fait a 1h30. J'vous raconte pas la fatigue... Voilà, a mon avis ce sera difficile de faire mieux l'année prochaine, m'enfin... EB me fait dire qu'il a préféré l'Amstrad Expo au Salon de la Micro, par contre le soir le meeting PARADOX... Comme dirait Coluche : "Voilà une information dont on n'a totalement rien a foutre !!!". Te vexes pas EB, c'est pour rire... (ndEB: non non thierry je ne suis pas vexé !!!) Allez, tant qu'on y est, on passe le bonjour ou les greetings si vous préférez a : FM, CRACKPONX, TB CRACKERS, FEFESSE (pas mal Axis !), STEPHANE ST-MARTIN, CACH, XOR, NULLOS CRACKER, LOGON SYSTEM, CRAD'OS CRACK'ERS, TOM, THRILLER, KREATOR, JLCS, LYRIC (génial le No7 de Microboy), CLANDESTINE (a quand le No4 ?), ZALKO, COCO, LA REDACTION DE 100%, DAMIEN, CLOD, RUBI et tout ceux qu'on a oublié.

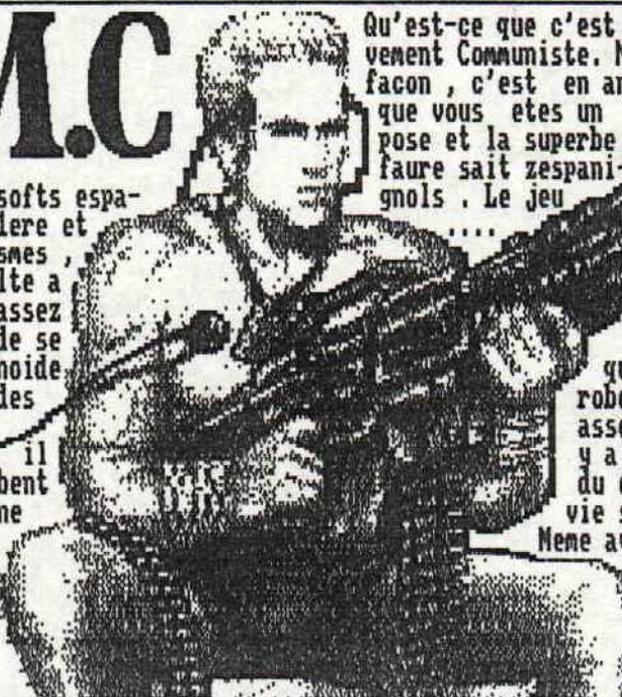
REPORTER SPECIAL : JACQUES CEPTE

Pour ce No 4, encore de supers tests. Mais comme l'activite ludique est foisonnante en cette periode de fete de fin d'annee et qu'on est encore a la bourre, pour pas changer, les tests sont assez nombreux (j'aurais voulu en mettre plus, mais ce sera pour la prochaine fois) mais assez courts. Esperons que ca vous plaira tout de meme (NDEB : C'est pas sur !!).



A.M.C

la qualite des softs espa-
2 parties : la lere et
Superbes graphismes,
ciel et difficulte a
lere phase est assez
ber a l'eau, de se
(crunch, l'humanoide
sous les pieds des
pieges sont
Heureusement, il
sules qui tombent
des grenades, une
quoi encore...
pour terminer
plus dure (oh
differeents mais
bon soft qui
monde.

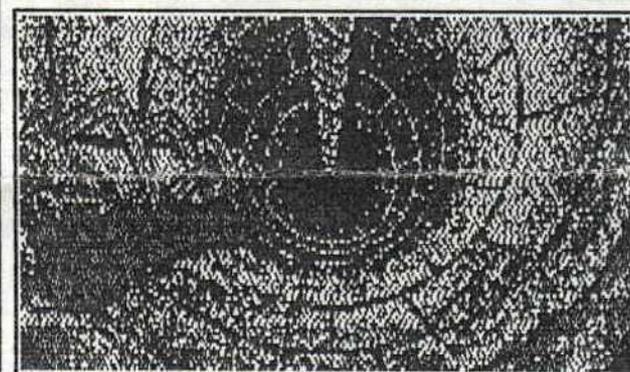


Qu'est-ce que c'est que ca ? Association pour le Mou-
vement Communiste. Naon ! Cher-
chez pas. De toute
facon, c'est en anglais et ca
veut dire en gros
que vous etes un flic de
pose et la superbe page
faure sait zespani-
gnols. Le jeu

l'espace. Le decor est
de presentation (kaiskisson-
oles !) ne fait que confirmer
se presente comme d'habitude en
la 2eme (la foule:nomm ?? moi:si,si)
musique entrainante, scrolling differen-
souhait sont bien evidemment de rigueur. La
(!) facile. Il faut cependant eviter de tom-
faire bouffer par des plantes carnivores
qui croustille) ou bien encore de se faire ecraser
robots geants (go,go,goldorak,do,do,dorothee !). Les
assez divers pour ne pas s'ennuyer une seule seconde.
y a de nombreuses options. Il faut tirer sur les cap-
du ciel et vous vous verrez octroyer un tir multiple,
vie supplementaire, un champ magnetique ou je ne sais
Meme avec ces aides, vous pouvez toujours vous accrocher
le jeu. Quant a la 2eme partie, elle est encore
oui, tu la sens ?!). Les decors et les pieges sont
le jeu est toujours aussi prenant. Un tres, tres
n'est pas pret de livrer ses secrets a tout le
Amadeus Moins Con (NDEB : C'est pas sur !!)

Rick Dangerous 2 : Quelle sur-
prise quand
EB n'a dit : "Tiens, j'ai Rick Dangerous 2, ca t'inte-
resse ?". Aucune pub n'avait annonce sa sortie. Aussi me
suis-je dit : "Mon petit Deus (dans l'intimite, je m'ap-
pelle comme ca !), ils ont pas fait de pub, ca doit etre
un fiasco". J'etais loin de me douter que ce jeu allait
me tenir en haleine jusqu'a 2h30 du matin ! Ceux qui
connaissent le 1er episode savent que Rick est LE hero.
Meme Indiana Jones a cote, c'est de la creme ! Nous
sommes en presence d'un jeu de plateformes. Classique ?
Oui... mais non. Pas moins de 5 niveaux : futur, mines,
glaces, foret et temple azteque ; qui fourmillent (et
le mot est faible) de pieges en tout genre : bloc neur-
trier, laser, pic, herse, ... j'en passe et des pires !!
Heureusement, pour dejouer certains pieges, Rick peut
appuyer sur des interrupteurs, de plus, il peut tirer et
poser des bombes dans tous les sens. Disons le tout de
suite, le jeu est extremement difficile. Meme les espa-
gnols n'ont pas encore fait aussi dur. Cependant le
nombre de tableaux, les graphismes et les nombreuses
situations sont impressionnantes. La ou j'ai rage, c'est
qu'avec des vies infinies, je suis arrive au bout, mais
les programmeurs (enfoires !) font un decompote des vies
bombes et tirs. Et vu que j'en avais un nombre infini..
Heureusement, THE AMAZING FANZINE est la. Allez donc
voir a la page des pokes si EB n'y est pas...

Amadeus Dangerous (1 on pousse et 2 ca mousse !!)



Whaouu.
Oh tete
de mort
de tete
de mort !
J'en
crois
pas mes
oeils !
Le soft
de l'an
nee sur
AMIGAGA

Shadow of the Beast

arrive sur
Amstrad CPC.
Et bien que
ce jeu ne soit pas converti par SNCF,
c'est possible ! Deja, le scenario
n'est pas denue d'interet. Vous, un etre mi-monstre, mi-
homme, un peu le genre elephant-man (salut Vincent !),
apprenez que tout petit, vous avez ete berce trop pres
du mur... euh, non. Vous apprenez que vous avez ete enle-
ve a des fins malefiques. Bisque, bisque, rage. Vous
allez faire payer au centuple ce que vous ont fait ces
ignobles personnages. Question realisation, il va etre
difficile d'avoir 128 couleurs, 13 scrolls differenciels
et 350 ecrans comme sur l'amigaga. Certes, mais les tra-
mes sont judicieusement utilisees. Mais la ou c'est ge-
nial, c'est que tous les lieux ont ete repris, autant
vous dire qu'il y a de la ballade... Le son n'est pas
en manque non plus : 3 compositions differentes qu'un musicien a tente de retranscrire note pour note pour le CPC.
Resultat pas mal mais assez lancinant a force. je dirais pour conclure que c'est un tres bon jeu, assez diversifie ->

JEUX TESTS suite... pour ne pas être lassant mais ce qui fout les boules, c'est qu'à chaque fois que l'on perd, on repart au début. Et comme la difficulté est assez importante,.... Personnellement, j'arrive au dernier niveau (sans bidouille) ce qui n'est pas mal vu le soft. Vivement Shadow of the Beast II !! (Zut !! Un haut de page bousille pour 4 lignes !!)

AMADEUS QUI N'EST PAS UN ANIMAL (NDEB : QUOI QUE !!)

Prince of Persia Stop, stop !!

Enfin, j'ai réussi à accrocher votre regard (si, si, surtout l'oeil droit). Non, parce qu'un jeu comme ça, ça ne peut laisser indifférent. Quand je l'ai vu à l'Amstrad expo (j'espère que vous avez lu l'article page 2, sinon vous n'êtes pas digne de lire cette prose !), j'ai d'abord cru, vu les graphismes, que c'était une ébauche. Puis lorsque FM nous a passé l'ORIGINAL, j'ai tout de suite changé d'avis. Voyez plutôt (façon de dire, puisqu'il n'y a pas d'images ripées dans cet article) : vous avez été jeté dans les geoles d'un palais et vous devez retrouver le chemin qui vous mènera vers la princesse promise à un mécréant. A cette pensée, vous sentez une force grandir en vous (peut-être même autre-chose que la pensée !!) et vous partez à la conquête des sous-terrains. Le scénario bien que simple est assez bien tourné. Voyons un peu la musique. Ben là, on aurait pu rêver mieux. Ça ressemble à des bips, ça a le son des bips, mais c'est pire... Très très sincèrement, un débutant musicien aurait pu faire mieux. M'enfin, on leur pardonne car c'est le seul point noir (z'aurait du utiliser biactol !). Côté graphismes, c'est mieux qu'on pouvait l'imaginer. Certes les dessins ne sont pas extrêmement fins, mais les dégradés sont utilisés et pendant l'action, on a peu le temps de s'attarder dessus. Du point de vue animation, à ma connaissance, on a jamais vu ça de mémoire de CPC. Chaque mouvement est décomposé en un nombre impressionnant de sprites. Je n'ose imaginer le travail qu'a eu le graphiste. Quant au jeu lui-même, c'est du tout bon : des dalles piégées, pics, gardes, ... ne feront rien qu'à vous embêter. Et face à chaque situation, il faut adopter une riposte. On a vraiment l'impression de faire vivre (et surtout mourir !) son personnage. En plus, quand on sait qu'il faut passer 14 niveaux avant de pouvoir se taper... je voulais dire, de pouvoir rencontrer la gueuzesse, on se dit qu'il faut vite aller voir la rubrique des pokes pour arriver au bout.

AMADEUS très fatigué d'avoir écrit tous ces articles...

SPONSORISE PAR L'APP **JEU** SPONSORISE PAR L'APP

Suite à l'Amstrad Expo, il m'est venu l'idée d'un jeu d'association : rendez à chaque cracker son adresse

1 TB CRACKERS	IMPASSE DES TILLEULS	A
2 CACH	20 RUE DU GENERAL DE GAULLE	B
3 XOR	7 BOULEVARD ALEXANDRE 1er	C

Reponse : TB - BT : 3E - 4E - 2E - 3E

Des Momes Amphores De CPC

Le mois dernier, j'avais causé de NNC NOT DEAD. Aujourd'hui, je vais vous parler d'autre chose (ah ben ça, pour sûr que c'est évidemment évident !). De quoi t'est-ce que je pourrais vous entretenir ? D'une demo philosophique traitant de l'empirisme ethnocentrique (sans trique ?!!) ? Naon ? Alors de la dernière demo des muscles s'intitulant "Moi y'en a à aimer Dorothee" ? Non plus ? Mais alors qu'est-ce que vous voulez ? Hein

parlez plus fort, j'entends rien. Vous voulez du cul ? Bein dire plus tôt. Alors je vais vous donner envie de vous procurer NICE PICTURE SHOW II. On ne dirait pas que derrière ce nom se cache une super production X. Ce show vous est offert par KKB. Une fois le prog lancé, vous avez droit à la meilleure bab-bab-bab-babeeee". Ceci accompagne d'une page écran (Ahhh! Le charme des Allemandes...). Petite anecdote : Je l'ai produite par un simple utilitaire, mais par une interface de dire si ce sont des bêtes... Et donc vous ne pourrez (pour de l'anecdote. Après cette petite entrée en matière (si je



digit vocale jamais réalisée "Hel-Hel-Hello overscan avec une grosse vicieuse à droite tiens de source sûre que la digit n'a pas créée par Tom & Chilly de KKB. C'est vous l'instant) la trouver dans le commerce. Fin puis dire !) apparaît à l'écran une série de noms féminins. En déplaçant un cœur sur ces noms s'affichent en bas la photo de la fille. Validez et l'image complète de la gonzeuse se charge. Les images sont en MODE 0, super bien digitalisées et généralement en overscan. Une seule ombre au tableau, ce petit bijoux ne fonctionne que pour les écrans monochromes (comme le mien. Na, na, neireuu... (NDEB : Hey, dis donc, t'es bien content de le trouver mon moniteur couleur !)). Le tout est bercé par de la musique de choix : Cybernoid 2 et Stornlord. Voilà un prog qui vous fera passer d'agréables minutes devant votre moniteur.

Bonne Nouvelle

ETANT DONNE QUE NOUS SOMMES EN RETARD ET QU'EN PLUS C'EST NOEL ON S'EST DIT QU'IL FALLAIT VOUS FAIRE UN PETIT CADEAU. APRES UN LONG MOMENT DE REFLEXION (10 SEC) NOUS NOUS SOMMES DITS QUE VOUS VOUS AIMERIEZ PEUT-ETRE UN SUPPLEMENT DE POKES. SYMPA NON ?

Super Bonne Nouvelle

POUR LE PROCHAIN NO DU AMAZING FANZINE, VOUS AUREZ DROIT A.... (ROULEMENT DE TAMBOUR).... UN NOUVEL ARTICLE DE JLCS LE MEGA-LAMER. ALORS WAIT & SEE

FOTES...

Non, non, c'est pas la dernière rubrique de Gerard Holtz (vive le sport sur Antenne 2) traitant de l'amour frenetique du footballeur en maillot trempé de sueur quand une entorse au règlement a été faite, mais plutôt un petit message que je voudrais passer. Un mec à l'air ahuri m'a dit, tout content : "Mouais, ton fanz' est pas mal, mais le truc qu'on peut lui reprocher c'est qu'il y a trop de fautes d'orthographe". Première nouvelle. On essaye de toutes les enlever et en plus avec nos études on a pas vraiment le temps de tout relire. Et pis de toute façon, qui c'est ce Pivot du Dimanche qui ne sait pas le travail que représente la réalisation d'un fanzine et pis avec la réforme de l'orthographe qui vient d'être votée, on ne va plus distinguer les vraies fautes des autres. Alors hein....



TU RIGOLES

Maintenant, on en est sûr, the Amazing Fanzine sait qu'ils sont là et il doit convaincre un monde incrédule que le cauchemard a déjà commencé... Qui ça ? Mais les bugs bien sûr. Et pourquoi ce titre ? Et bien pour vous parler de : Turrigan. Tu rigoles, Turrigan... bon, laissez tomber. Tout ça pour vous dire que beaucoup s'en était rendu compte, il regnait une espèce de flottement; et et bien oui, les premières versions de Turrigan sont buggées (ça me rappelle Crazy Cars II). Alors voilà, il ne faut plus cacher la vérité atroce, si votre version est buggée (niveau 2.2) retournez la chez vot' revendeur

PROVERBE : NOEL AU SCANNER - DECEMBRE AU CIMETIERE !!!

Tele-Thon

The Amazing Fanzine s'associe à cette œuvre humanitaire. Alors si vous aussi vous voulez stopper le massacre des thons par Petit Navire, écrivez à :

TELE THON
BP 29
PARIS CEDEX

FAITES
VITE. DANS 3
JOURS ILS ME NET-
TENT EN BOITE !



Ensemble, nous vaincrons..

ZE COUR

by EB The-Best

Revoici les cours tant attendus du professeur EB diplômé d'Etat à la Sorbonne de Silicon Valley, le pays de naissance de la puce informatique. Alors veuillez écouter attentivement son discours que bien des personnes voudraient pouvoir entendre car vous seuls avez ce privilège... Et maintenant, place aux cours de...



BASIC SPEED INK - Permet de régler le clignotement des couleurs. La durée d'une encre est définie en 1/50^e de seconde.

10 BORDER 15,24 : définit le border de 2 couleurs
20 SPEED INK 25,50 : la 1^{ère} couleur restera 25x1/50 = 1/2 seconde.
la 2^{ème} couleur restera 50x1/50 = 1 seconde.

GOTO - Permet de sauter à un numéro de ligne précis sans passer par la case départ et sans gagner 20000 Frs (excusez le niveau du programme !):

10 PRINT "COUCOU"
20 GOTO 40
30 PRINT "PIPI"
40 PRINT "CACA"

GOSUB & RETURN - GOSUB permet de sauter à un numéro de ligne précis. Le CPC exécute toutes les instructions jusqu'à ce qu'il rencontre RETURN. Il reviendra alors à la ligne du GOSUB et continuera le programme à l'instruction suivante :

10 PRINT "1"
20 GOSUB 50
30 PRINT "4"
40 END (FIN DE PROGRAMME)
50 PRINT "2"
60 PRINT "3"
70 RETURN

INPUT - Permet la saisie d'information dans des variables.
Ex : 10 INPUT A (L'ORDINATEUR ATTEND UNE REPONSE NUMERIQUE QUI SERA MISE DANS LA VARIABLE "A")
20 PRINT "Le nombre que vous avez tape est : " A
Vous pouvez aussi écrire : 10 INPUT "Entrez un mot";A\$
20 PRINT "Vous venez de taper :";A\$

A la ligne 10, l'ordinateur va écrire ce qu'il y a entre les guillemets comme PRINT et attend une réponse qu'il va appeler A\$ (variable alphanumérique). N'oubliez pas ";" ou la "\$" après les guillemets.

○ 10 MODE 2:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,15:INK 3,3;
○ BORDER 0:PAPER 0:PEN 1
○ 20 WINDOW #1,30,40,15,20
○ 30 INPUT "Entrez un premier nombre";A:PRINT
○ 40 INPUT "Entrez un deuxième nombre";B
○ 50 C=A+B:PEN 2
○ 60 PRINT #1,"SOMME=";C
○ 70 D=A*B:PEN 3
○ 80 PRINT #1,"PRODUIT=";D
○ 90 PEN 1:PRINT "OK ?"
○ 100 END

Essayez de créer vos propres programmes avec ce que vous connaissez même s'ils ne sont pas d'un niveau intellectuel très élevé. Rassurez-vous, vous ne pouvez pas faire pire que moi. Non AMADEUS, pas de réflexion !!

ASSEMBLEUR Le registre F contient les indicateurs, appelés Flags, qui donnent des renseignements sur la dernière opération effectuée. Le registre F est un registre 8 bits qui se présente de la façon suivante
BIT 0 : C appelé Carry (retenue).
Par exemple, lors d'une addition, si la valeur dépasse 255, ce bit sera mis à 1, car le registre A (qui reçoit le résultat des opérations ne peut être supérieur à 255).

S Z H P/V NC

BIT 7 BIT 0

BIT 1 : N (Negative). Ce bit est a 1 si l'operation precedente est une soustraction ou une addition.

BIT 2 : P/V ou Parity/Overflow (Parite/debordement). Ce bit joue un double role en fonction de type d'instruction utilise. P est positionne pour les instructions logiques : il vaut 1 si le nombre de bits a 1 de A est pair, ou il vaut 0 si le nombre de bits a 0 de A est impair. V est positionne par les instructions arithmetiques : il vaut 1 si un debordement s'est produit.

BIT 4 : H ou Half Carry (demie retenue). Il est positionne sur les operations arithmetiques, decalages et comparaisons si une retenue est obtenue sur la moitie droite d'un octet, de la meme facon que le fait le bit 0 (Carry) mais lui le realise sur les 4 premiers bits seulement.

BIT 6 : Z ou Zero. Il est positionne pour toutes les instructions qui peuvent produire un resultat nul.

BIT 7 : S ou Signe. J'ai failli oublier de vous expliquer quelque chose. En assembleur, les nombres negatifs n'existent pas. Pour cela, on utilise le bit 7 pour les registres 8 bits comme temoin. Si le bit 7 est a 1, alors il s'agit d'un nombre negatif. S'il est egal a 0, il s'agit d'un nombre positif. Ce bit donne le signe de la valeur testee. Il est positionne pour les operations logiques, arithmetiques, rotations ou decalages. Si S=1, la valeur est negative (bit 7 a 1 pour les valeurs sur 8 bits et bit 15 a 1 pour les valeurs sur 16 bits) et si S=0, la valeur est positive (bit 7 a 0 pour les valeurs sur 8 bits et bit 15 a 0 pour les valeurs sur 16 bits).

Nous allons etudier maintenant quelques instructions et leurs effets sur le registre F.

ADRESSAGE REGISTRE 8 BITS :

INC X (avec X=A,B,C,D,E,H ou L) : Incremente de 1 la valeur du registre specifie. Indicateurs : N=0, C change, Z,U,S et H modifies.

(NDAMADEUS : J'espere que vous avez tout compris du cours de EB parce que moi....)

DEC X (avec X=A,B,C,D,E,H ou L) : Decremente de 1 la valeur du registre specifie. Indicateurs : N=1, C change, Z,U,S et H modifies.

ADRESSAGE REGISTRE 16 BITS :

INC XX (avec XX=BC,DE,HL,IX,IY ou SP) : Incremente de 1 la valeur du registre specifie. Les indicateurs ne sont pas modifies.

DEC XX (avec XX=BC,DE,HL,IX,IY ou SP) : Decremente de 1 la valeur du registre specifie. Les indicateurs ne sont pas modifies.

ADRESSAGE INDIRECT SUR 8 BITS :

INC (HL) : Incremente de 1 l'octet pointe par la case memoire HL. Indicateurs : N=0, C change, Z,U,S et H modifies.

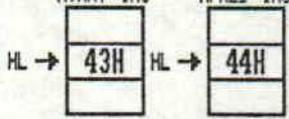
DEC (HL) : Decremente de 1 l'octet pointe par la case memoire HL. Indicateurs : N=1, C change, Z,U,S et H modifies.

ADRESSAGE INDIRECT INDEXE SUR 8 BITS :

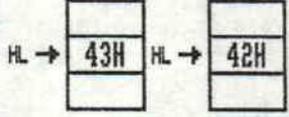
INC (IX+d) ou **INC (IY+d)** : Incremente de 1 l'octet pointe par la case memoire (IX+d) ou (IY+d). D est un deplacement dont la valeur est comprise entre -127 et 127 car le bit 7 est utilise pour le signe. Indicateurs : N=0, C change, Z,U,S et H modifies.

DEC (IX+d) ou **INC (IY+d)** : Decremente de 1 l'octet pointe par la case memoire (IX+d) ou (IY+d). D est un deplacement dont la valeur est comprise entre -127 et 127 car le bit 7 est utilise pour le signe. Indicateurs : N=1, C change, Z,U,S et H modifies.

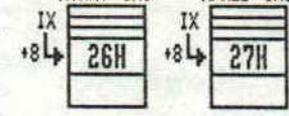
AVANT INC APRES INC



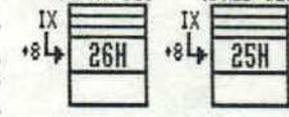
AVANT DEC APRES DEC



AVANT INC APRES INC



AVANT DEC APRES DEC



SCOOP Des Pokes, des Pokes.

(QUI MAIS DES POKES D'EB...)

Marion Vannier a ete incarceee a la prison des Baumetes pour detournement illegal de fonds prives d'Amstrad. Elle aurait declare "C'est bien la 1ere fois que je vois une cellule grise. Et puis de toute facon, c'est de la faute au maton."

L'1 FAUX R MATTEUR

TOURNEZ VITE LA PAGE, JE SENS QUE JE VAIS VOMIR!

Pour ceux qui ont le cerveau en compote, je precise que le titre doit se prononcer comme la celebre pub vantant les merites d'une certaine pate. EB nous a concocte ce mois-ci pas mal de choses interessantes. Vous me direz, ce ne sont que quelques pokes seigneur. Des pokes oui... Mais des pokes d'EB !!

Prince of Persia Temps infini, recherchez 20,60,3A, F7,80 et remplacez 20,60 par 00,00. Passer le niv. en appuyant sur ESC, recherchez 28,12,11,12,00,AF, 12 et remplacez 11,12,00 par C3,6E,87. Ennemis inoffensifs, recherchez C8,DD,7E,03,47,FE et remplacez C8 par C9.

Moonblaster Energie infinie, recherchez CA,28,84,CD, E0 et remplacez CA par C3.

Star 614 (Cette bidouille nous est demandee par FM) Argent infini, recherchez ED,52,79,98,4F et remplacez ED,52 par 00,00 ou faites un POKE &113B,0,0.

Star 616 (Bidouille demandee par Frederic A.) energie infinie, recherchez 20,0A,F5,7A,B7,20,04 et remplacez 20 par 18 ou faites POKE &9E4D,18.

TU VEUX PLUS DE POKES ? GOURMAND VA ! ALORS RENDEZ-VOUS DERNIERE PAGE

D'HIUER : Le mois dernier s'est glisse une petite petouille. The Amazing Fanzine est maintenant bimestriel (tous les 2 mois) et non bimensuel (2 fois par mois). Certains auront rectifies eux-meme. AH, LA, LA ! NOEL EST PAS ENCORE ARRIVE ET DEJA JE SUIS BOURRE COMME UN COIN. EN EFFET DANS MON ENPORTEMENT, J'AI COMPLETEMENT OUBLIE DE DONNER LES NOTES DES JEUX TESTES. ALORS VOUS LES TROUVEREZ QUELQUE PART APRES...

Xorus est mort, Vive EB....

Mais non, on ne se rejouit pas de son deces, mais il faut vous l'avouer : en fait, XORUS et EB sont les deux memes personnes. Nous ne sommes donc que deux a faire ce magnifique, superbe & extraordinaire fanzine. Hein ?? Vous pensez que j'en ai mis de trop ? OK, j'enleve le "&" ! Donc desormais si vous avez des questions techniques (pokes, cours) il faut demander a EB et si vous avez des remarques, suggestions, dons, c'est a AMADEUS qu'il faut s'adresser.

LE RAID ACTEUR

LES NOTES

(ENFIN !! C'EST PAS TROP TOT !!)

SHADOW OF THE BEAST		A . M . C	
GRAPHISMES	70%	GRAPHISMES	90%
SON	75%	SON	85%
ANIMATION	75%	ANIMATION	80%
SCENARIO	80%	SCENARIO	60%
LA REDAC'	79.5%	LA REDAC'	85%
75,9%		80%	

RICK DANGEROUS 2		PRINCE OF PERSIA	
GRAPHISMES	82%	GRAPHISMES	76%
SON	65%	SON	49%
ANIMATION	83%	ANIMATION	95%
SCENARIO	64%	SCENARIO	69%
LA REDAC'	90%	LA REDAC'	87.5%
76,8%		75,3%	

J'ai oublie de vous dire autre chose. Je lance un defi a tous les lecteurs interesses. Prenez un jeu qui vous tient a coeur et faites-nous un test. Les meilleurs paraîtront dans "The Amazing Fanzine" (quel honneur!). Alors j'attends vos essais, a vos crayons les p'tits loups...

IL NE FAUT PAS CONFONDRRE GISEMENT EPUISE ET MINE DE RIEN (JE SAIS C'EST NUL, MAIS J'AVAIS PEU DE PLACE)

GSX 4000, OR DUR ???

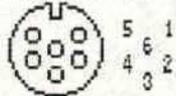
Amstrad Expo a ete l'occasion pour nous de tester enfin la fameuse console tant decrite. A travers les differents jeux presentes : Pang, Robocop 2, Burnin' Rubber, Fire & Forget 2, etc... nous avons pu tester cette becanne dans de vraies conditions de jeu. Et alors la, quelque chose qui saute aux yeux apres dix minutes de jeu : qu'est-ce que c'est que ce Joypad de merde?! Vous n'etes pas sans savoir que le joystick a ete remplace sur les consoles et les CPC+ par un petit bloc rectangulaire avec une croix pour les directions et 2 boutons (tout a fait comme celui de la Nintendo ou de la Sega). La ou ca devient difficile, c'est quand il faut a la fois sauter en diagonale et tirer. Un seul mot me vient aux levres quand pour la Nieme fois, mon bonhomme vient de se faire destroy la tete : ~~PERDRE~~. D'un autre cote, les editeurs sont peu nombreux a proposer de vrais softs de qualite. J'ai cependant admire la realisation de Navy Seals et Pang. Enfin cote son, il y avait tellement de raffu que je n'ai rien entendu!! Donc je me reserve de ce point de vu la. Le bilan : a mon avis, on fait enoormement de pub pour lancer un produit (ca me rappelle la Soca-Dance. Voyez le resultat!!) qui malgre ses possibilites allechantes, encore non exploitees, ne merite pas qu'on claque son pognon dedans pour l'instant. Alors, la GSX vaut-elle de l'or ou est-elle un dechet, entre or dur et or-dure, mon coeur balance. Balance tellement que ca me donne envie de gerber.

AMADE...BLEUURS...

LE COIN DU BIDOUILLEUR

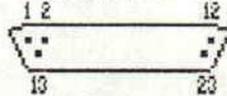
Ce mois-ci, le coin du bidouilleur est un peu special puisque l'on va voir comment brancher un Amiga sur un moniteur Amstrad et comment utiliser le filtre sonore de l'Amiga pour notre cher Amstrad. Ce petit montage peut etre fait par n'importe quel nul en electronique, la meilleure preuve etant que moi-meme je l'ai fait sur mon Amstrad. Tout d'abord, je vais rapidement vous expliquer la prise qui sort de votre moniteur sur la figure 1. Et dans le livre de l'Amiga, il y a le schema de la prise qui se branche sur le moniteur (figure 2).

Vue arriere : FIGURE 1



- 1 - Rouge 4 - Synchronisation
- 2 - Vert composite
- 3 - Bleu 5 - Masse
- 6 - Luminosite

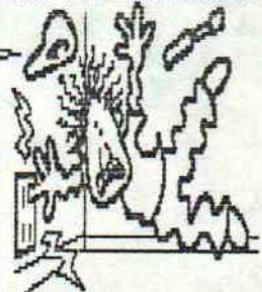
Vue arriere : FIGURE 2



- 3 - Rouge 10 - Synchronisation
- 4 - Vert composite
- 5 - Bleu 16 - Masse

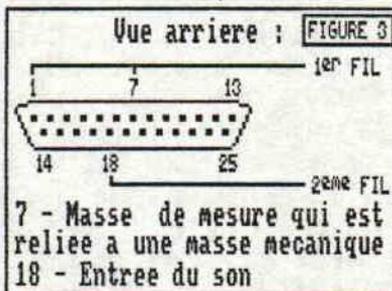
Ce que vous avez a faire, c'est d'acheter une prise femelle pour brancher sur la prise du moniteur Amstrad, une prise femelle pour la brancher sur l'Amiga et bien sur les 5 fils qu'il faudra relier entre eux selon les figures 1 et 2 (ne branchez pas la luminosite). Il vous suffira de la prise du Amstrad et ensuite de debrancher

J'SUIS PAS SUR D'AVOIR TOUT COMPRIS A CE MONTAGE...



moniteur qui etait branchee sur l'Amstrad et la relier a votre cable et vous verrez l'image de l'Amiga sur votre ecran Amstrad. Et je peux vous assurer qu'il n'y a pas de difference avec le moniteur de l'Amiga. Le probleme que vous pourrez rencontrer, c'est de ne pas trouver la prise DB23 qui est difficile a trouver, aussi je vous donne une adresse sur PARIS : COMELEC - 4 rue Toudik dans le 10eme arrondissement. Autrement, vous pouvez tout simplement acheter une DB25 et la couper avec une pince (c'est ce que j'ai fait) et le resultat est tres propre. Il y a un autre probleme. Vous allez me dire "Et le son bordel?". C'est exact. Normalement, le son sort du moniteur. Vous serez donc obligé de brancher votre Amiga sur un radio-cassette (mais ca vaut le coup) ou si vous etes bricoleur, vous vous faites votre propre ampli. Voila je crois que c'est tout. Autrement, c'est a vous d'adapter ce montage a votre facon. Par exemple, mettre un interrupteur pour choisir quel ordinateur se branche sur le moniteur. Pour ceux qui ne veulent pas bidouiller ou qui ne veulent pas se casser les cacahuetes ([KAKAWET] mot azteque, fruit ou →

(LE COIN DU BIDOUILLEUR SUITE ET FIN...) graine de l'arachide dont on extrait 45% d'huile ou que l'on consomme tannée), vous avez la possibilité de brancher l'Amiga sur un tuner TV que l'on peut trouver d'occasion à 500F. Même avec cette dernière méthode, vous économisez une somme non négligeable.



Maintenant, je vais vous expliquer comment brancher votre sortie sonore de l'Amstrad sur l'Amiga. Celle-ci va passer par son filtre sonore et le son restitué ne sera plus un son aigu et désagréable, la qualité sonore étant nettement améliorée. Que vous faut-il comme matériel ? Et bien seulement une paire de ciseaux, un tournevis et 2 fils (conducteurs, si possible !). Tout d'abord, dévissez votre Amstrad (avec le tournevis). Si vous n'avez pas tout compris, relisez la phrase depuis le début. Ensuite, repérez la baffle de votre Amstrad (he oui elle est petite). Vous remarquez alors 2 fils qui y sont reliés. Vous les coupez (avec les ciseaux) et les rallongez avec les 2 fils conducteurs que vous avez pour qu'ils aillent se brancher sur le port série de l'Amiga de la façon décrite sur la figure 3. Comment différencier le

fil 1 du fil 2. Eh bien essayez les deux solutions et le meilleur résultat sera le bon branchement (ne vous inquiétez pas, ça ne peut abîmer quoi que ce soit).

EB LE BIDOUILLEUR FOU

CROCO PASSION le fanzine qu'il est bon et réalisé par une fille canon alors écrit lui non de non !!
COUTELIER SANDRINE 3, rue des Hortensias 91380 CHILLY MAZARIN

Toute l'équipe de **T.A.F.*** vous souhaite un **Noyeux Joël et des Bons Nenes...**

(*): The Amazing Fanzine

Il ne me reste que peu de place avant de clore ce N° pour remercier tout ceux qui nous aident à la réalisation et à la distribution de ce fanzine. Également à ceux qui nous font de la pub (on en a jamais assez !) et à ceux qui nous lisent et qui nous écrivent des lettres sympas et ça, ça fait plaisir. Car croyez moi, après des heures devant Oxford PAO, notre récompense à nous, c'est vos lettres. Un fanzine est une équipe et même si moi et EB sommes sur le devant de la scène, il ne faut jamais oublier que d'autres personnes contribuent à la réalisation de ce journal (Dieu que cela est émouvant, on se croirait à la remise des 7 d'or !!).

APRÈS CETTE SÉQUENCE ÉMOTION ET AVANT DE VOUS QUITTER JE DOIS VOUS DIRE QUE JE VIENS DE VOIR LES DERNIERS JEUX SPANISH. PAS MAL... MAIS JE VOUS EN REPARLERAI AU PROCHAIN N°. ALLEZ, SALUT ET BONNE CUITE!

MOORE DE RIRE



- UN GAMIN TRAINE SA PETITE SŒUR PAR LES CHEVEUX DANS LE CANIVEAU. UN PASSANT S'APPROCHE ET LUI DIT : "ET BIEN SALE MOME, TU N'AS PAS MONTE ?" ET LE GOSSE LUI
- "QU'EST-CE QUE ÇA PEUT TE FOUTRE, ELLE EST MORTE !". UNE NEW YORKAISE A ENVIE DE SE SUICIDER. ELLE MONTE TOUT EN HAUT DU PLUS HAUT BUILDING ET SE JETTE DANS LE VIDE. AU 400^e ÉTAGE, UN BRAS L'ATTRAPE ET UN MEC LUI DEMANDE "TU BAISES ?". LA FILLE OUTRÉE LUI RÉPOND NON, LE MEC LUI DIT "SALOPE !" ET IL LA RELÂCHE. AU 300^e ÉTAGE UN SECOND BRAS L'ATTRAPE. "TU SUCCES ?" DEMANDE UN AUTRE MEC. LA FILLE LUI RÉPOND PAR LA NÉGATIVE ET LE MEC LA RELÂCHE EN LUI CRIANT "SALOPE !" AU 200^e ÉTAGE UN AUTRE BRAS L'ACCROCHE. "TU TE FAIS SODOMISER ?". "NON". "SALOPE !" ET LE MEC LA RELÂCHE. AU 100^e ÉTAGE UN AUTRE MAIN L'ATTRAPE. LA FILLE EST TELLEMENT APEURÉE QU'ELLE DIT TOUT DE SUITE "JE FAIS TOUT : JE BAISE, JE SUCE, JE ME FAIS SODOMISER" ET LE MEC LUI RÉPOND "SALOPE !" ET IL LA RELÂCHE TOMBER...
- DANS UN GRAND RESTAURANT, UN SERVEUR AMÈNE LA SOUPE À UN CLIENT MAIS LE SERVEUR A UN PANARIS AU DOIGT ET CE DERNIER TREMPÉ DANS LA SOUPE. LE CLIENT LUI FAIT REMARQUER ET LE SERVEUR RÉPOND QUE SON MÉDECIN LUI A PRÉSCRIT DE LE METTRE AU CHAUD. "ET BIEN VOUS N'AVEZ QU'À VOUS LE METTRE DANS LE CUL" RÉPOND LE CLIENT EN COLÈRE ET LE SERVEUR LUI DIT "MAIS C'EST LA OU JE LE MET QUAND JE SUIS DANS LES CUISINES !".
- DANS UNE RUE CHAUDE, 3 PROSTITUÉS, UNE DE 20 ANS, UNE AUTRE DE 40 ANS ET LA DERNIÈRE DE 70 ANS, FONT LE TROTOIR. LA PLUS JEUNE VIENT VOIR CELLE DE 40 ANS ET LUI DEMANDE : "POURQUOI EST-CE QUE C'EST CELLE DE 70 ANS QUI A LE PLUS DE SUCCES, ELLE EST MÔCHE, RIDÉE ET VIELLE !". "OUI", LUI RÉPOND L'AUTRE, "MAIS C'EST LA SEULE QUI A LES DENTS QUI BRANLENT..."
- C'EST UN GARÇON QUI AIME BIEN JOUER À SAUTE-MOUTON AVEC LES GARÇONS IL CROISE UN BOSSU ET IL SIFFLE D'ADMIRATION : "OH LA BELLE POITRINE"
- "ET MAINTENANT, DIT L'INSTITUTRICE, VOUS ALLEZ ME CITER DES NOMS DE CHOSSES QUI ONT DES POILS. AUSSITÔT LES RÉPONSES FUSÈNT DE PARTOUT : "UN CHAT", "UN BALAI", "UN MANTEAU DE FOURRURE". "TRÈS BIEN, DIT L'INSTITUTRICE. ET TOI TOTO ? TU NE TROUVES RIEN À RÉPONDRE ? TU NE CONNAIS RIEN QUI AIT DES POILS ?". "SI M'ZELLE, LES BOULES DE BILLARD". "MAIS ENFIN TOTO, LES BOULES DE BILLARD N'ONT PAS DE POILS !". "OH SI M'ZELLE. D'AILLEURS VOUS ALLEZ VOIR". ET SE RETOURNANT VERS LE FOND DE LA CLASSE, IL LANCE : "HE BILLARD, MONTRE DONC TES BOULES !". VOILA, C'EST TOUT ! J'ESPÈRE QUE VOUS VOUS ÊTES BIEN MARRE. SURTOUT N'HÉSITÉZ PAS À NOUS ENVOYER VOS VANNES. DE TOUTE FAÇON, ÇA NE PEUT PAS ÊTRE PIRE QUE NOUS !!!

AVANT DE CONNAÎTRE THE AMAZING FANZ' JE VIVAIS DANS LE DÉSÉPOIR. MAIS MAINTENANT JE VOIS LE BOUT DU TUNNEL GRÂCE À CE SUPER FANZINE. FAITES COMME M^r X, UN DE CEUX QUI ONT CREUSÉ LE TUNNEL SOUS LA MANCHE : **ABONNEZ-VOUS !!!**



CRACKPOIX: EB ET MOI ON A DÉCIDÉ DE T'OFFRIR UN TEE-SHIRT HISS X POUR NOËL !

VOICI NOS ADRESSES ET SURTOUT, N'OUBLIEZ PAS L'ENVELOPPE ET LES TIMBRES POUR LE RETOUR.

PLEASE WRITE

PROUTEAU THIERRY
71 BIS RUE PARMENTIER OU
49000 ANGERS

BRILLOT EMMANUEL
OU 12 SQUARE DES CALLEIDES
49000 ANGERS

C'EST NOËL, BORDEL !!! (*)

Nous y voila (non sans mal !). Comme on vous l'a dit precedement il fallait marquer le coup et comme notre retard est assez (!) important (1 mois exactement), on va vous faire un gros, gros, GROS, GROS cadeau. Et n'y revenez pas, hein. On ferra pas ca tous les N°5 alors profitez-en, bande de veinards ! Qu'est-ce qu'on dit ?? Merci.....(silence)..... MERCI THE AMAZING FANZINE !!! Faut tout leur souffler a ses jeunes. Avant de lacher les bidouilles en pature a vos yeux injectes de sang, je profite de l'occasion d'avoir une belle page blanche pour rappeler certaines choses que certains ne connaissent peut-etre pas encore (quand je vous dis qu'il faut tout leur dire !!).

Tout d'abord, pour ceux qui vraiment debutent avec leur CPC (il y en a), munisez-vous d'un editeur de secteurs comme Discology ou d'une interface permettant de stopper un jeu a tout moment (la Multiface etant la plus repandue, nous la prendrons comme exemple). En ce qui concerne Discology, l'usage en est tres simple. Une fois l'editeur charge, ouvrez le menu Modes et validez l'option Edition Disque et entrez les options suivantes : Piste de Debut : 0 ; Piste de Fin : 41 ; Piste Courante : 0. Ouvrez ensuite le menu Fonction et validez l'option Rechercher. Choisissez une recherche en Hexa et rentrez le patch donne dans ces pages sans taper les ", " puis validez. Normalement Disco doit trouver les valeurs entrees et notez soigneusement la piste, secteur et la zone (pour pouvoir remettre les valeurs correctes plus tard). Validez l'option Courant et deplacez-vous jusqu'a la zone indiquee, modifiez les valeurs et sauveez vos modifications. Ouf c'est pret ! Je ne vais pas vous faire l'affront d'expliquer comment poker avec Multiface d'autant plus que j'en ai parle dans un numero precedent.

Autre chose, certains auront peut-etre remarque, il peut arriver que les bidouilles ne marchent pas. Pourquoi ne direz-vous ? Eh bien parce que la majeure partie des recherches qui paraissent sont valables pour des versions deplombees. Et les originaux etant de plus en plus codes, les recherches ne sont pas compatibles.

Dernier detail, par soucis de place, nous avons decide que les pokes seraient desormais presentes sous forme de tableau avec le nom, le type de bidouille, la recherche hexadecimale (changez les valeurs en inversion) et le poke pour la Multiface. Bon amusement...

N O M	BIDOUILLE	P A T C H	M U L T I F A C E
BATMAN (le 1er)	INVINCIBILITE. TAPIS ROULANTS NON ROULANTS. BATMAN + RAPIDE SI PAS D'ENNEMIS. REDEMARER AVEC ESC PUIS SHIFT. HAUTEUR DE SAUT.	20, 20, 21, D4, 1B par 00, 00 20, 13, 3A, E4, 1B par 18 20, 3A, 3E, 04, 32 par 00, 00 17, 31, CD, 05, 08 par 96, 1C 04, FE, 0C, 20 par 08 ou 0A	POKE &1C2D, 00, 00 POKE &1C45, 18 POKE &1C5, 00, 00 POKE &1FE, 96, 1C POKE &1F64, 08 ou 0A <small>04=NORMAL;08=HAUTEUR x 2 0A=HAUTEUR x 3</small>
A.M.C	INVINCIBILITE. VIES INFINIES.	20, 1E, C5, DD, 7E par 18 20, 20, 27, CD, 5D par 00	POKE &929B, 18 POKE &876C, 00 } MEME RECHERCHE ET MEME POKES POUR LES DEUX PARTIES.
MAD MIX 2	PASSER NIV. EN PRESSANT PAUSE. INVINCIBILITE.	0E, 0E, 7B, F5, 21 par BD, 6F 20, 2A, 3D, DD, 77 par 18	POKE &5468, BD, 6F POKE &654D, 18
RICK DANGEROUS 2	TIR INFINI. BOMBES INFINIES. PEUT CHOISIR NIV CINQ DES LE DEBUT. INVINCIBILITE. DEBLOCAGE AVEC ESC	0D, 32, 2F, 87, CD par 00 0D, 32, 30, 87, CD par 00 0A, 0E, 7E, CD par 00, 00, 00 0A, 8F, 97, A7, C0 par C9 0E, 2E, 0D, 0D, 7A, 0E, 0E par 21, 2A, 7C, E5, C3, 27, 86	POKE &9192, 00 POKE &9734, 00 POKE &7F59, 00, 00, 00 POKE &8FC3, C9 POKE &7D18, 21, 2A, 7C, E5, C3, 27, 86
MONTY PYTHON	VIES INFINIES. CHOIX DU NIVEAU.	0D, 32, 49, A3, CD par 00 CE, 90, 3E, 0E par 00, 01 ou 02	POKE &A388, 00 POKE &8BA9, 00 ou 01 ou 02 ← <small>00=NIVEAU 2 01=NIVEAU 3 02=NIVEAU 4</small>

(*) Poil aux aisselles !

N O M	BIDOUILLE	P A T C H	M U L T I F A C E
FIGHTER BOMBER	MISSILE + CANNON INFINIS	33, CD, 67, 75, 37 par C9	POKE &7342, C9
DEFENDER OF THE EARTH	ENERGIE INFINIE	00, 43, 4B, 84, 21 par C9	POKE &83B5, C9
GYROSCOPE	VIES ET TEMPS INF.	00, 24, 03, CD par 00, 00, 00	POKE &4F4D, 00, 00, 00
GAME OVER (1e prems !)	ENERGIE INFINIE	00, 2E, 05, CD, 37 par C3 07, 20, 1E, 05, 03, 03, 03, 70, 00, 00, 00 par 3E, 01, 32, 94, 00, F1, 3E, 16, C3, F7, 03	POKE &528, C3 POKE &7835, 3E, 01, 32, 94, 00, F1, 3E, 16, C3, F7, 03 (Eh ben dis donc EB, t'assures !)
	PASSER SALLE EN PRESSANT PAUSE		
2eme PARTIE	ENERGIE INFINIE INVINCIBLE CONTRE MINES	00, 06, 05, CD, 5F par C3 00, 52, 03, C3, 08 par C3	POKE &500, C3 POKE &34C, C3
JUNGLE WARRIOR	INVINCIBILITE	00, 36, 7E, FE, FF par 18	POKE &EA6, 18 (1ere PARTIE)
	INVINCIBILITE	00, 36, 7E, FE, FF par 18	POKE &7E1, 18 (2eme PARTIE)
ARMY MOVES	PASSER STAGE EN PRESSANT QUIT	55, 70, 21, 1E, 7B par 94, 02 5E, 00, 70, 00, 02 par AF, 32, DD, 88, C3	POKE &2CC, 94, 02 POKE &301, AF, 32, DD, 88, C3
	INVINCIBILITE		
	MARCHER SUR L'EAU PLUS D'ENNEMIS	00, 8E, 01, CD, 32 par C3 02, AF, 01, CD, AC par C3	POKE &188, C3 POKE &1A9, C3
GRAND PRIX SIMULATOR	PASSER CIRCUIT MEHE SI ARRIVE DERNIER	00, 70, 70, CD par 00, 00, 00	POKE &75BC, 00, 00, 00

OUF ! ENFIN TERMINE . ENCORE BRAVO A EB POUR TOUS LES POKES .



HOROSCOPE 1991



The Amazing Fanzine vous offre en exclusivite mondiale les previsions de Nostradamus le grand voyeur...euh non , voyant . Excusez le si quelque fois c'est nul , mais c'est juste pour le fun , alors...

	EN AMOUR MESSIEUR, VOUS ETES COMME LA FUSEE ARIANE: LE ROI DU FAUX DEPART. MAIS QUAND VOUS DECOLLEZ, ON NE PEUT PLUS VOUS ARRETER...		VOUS AUREZ UNE QUEUE QUI PIQUE ET QUI PIVOTE SUR 360 DEGRES		VOUS AVEZ UN PROBLEME VOUS N'AI-MEZ PAS VOUS LA-VER. CERTAINS TRA-VERSENT L'ATLAN-TIQUE EN SOLITAI-RE. LES BALANCES TRAVERSENT LA SA-LETE EN GROUPE.		POUR LES DIS-QUETTES VIERGES VOUS RISQUEZ DE RENCONTRER UN LECTEUR ET VOUS RISQUEZ DE VOUS ACCOUPLER CHEZ "DISC AU LOGIE"
	MESSEUR, CHAN-GEMENTS DANS VO-TRE VIE PROFES-SIONNELLE LE 15 VOUS ETES VIRE. LE 16 CA VA BEAU COUP MIEUX, VOUS CONQUISEZ LA BEI-NE A ORDURES...		EN AMOUR, LES HOMMES LIONS SONT DE VRAIS LIONS AVEC TOUT CE QUE CA COM-ORTE: LA FORCE MAIS AUSSI L'ODEUR...		EN AMOUR, VOUS VOULEZ TOUJOURS JOUER A LA PETI-TE BETE QUI MON-TE QUI MONTE. MALHEUREUSEMENT LA VOTRE A DU MAL A GRIMPER.		MADAME VOUS AL-LEZ QUITTER VO-TRE MARI. VOUS ALLEZ RENCON-TRER UN NOUVEL AMI. POILU COMME VOUS LES AIMER UN AMI FIDEL UN SAINT-BERNARD.
	LES PORTES VONT ENFIN S'OUVRI-R ENT DEVANT VOUS MALHEUREUSEMENT ELLES NE VONT PAS S'OUVRI-R DANS LE BON SENS...		IL SE POURRAIT QUE DURANT 91 VOTRE REVE SOIT REALISE: ETRE LU PAR PLUS DE 10 PERSONNES.		DURANT TOUT 91 VOUS ALLEZ DE-VENIR IMBATTAB-LE A "DOUBLE DRAGON". D'AIL-LEURS ON VOUS SURNDMERA BOULE DE DRAGON (BOULE /TAUREAU) GAG!		AVEC VOUS L'A-MOUR N'EST PAS UN FEU D'ARTI-FICE. BON CON-SEIL REVISEZ VO-TRE FETARD. IL DOIT ETRE MOUIL LE...

(SIGNE DE AMADEUS)

(SIGNE DE EB)