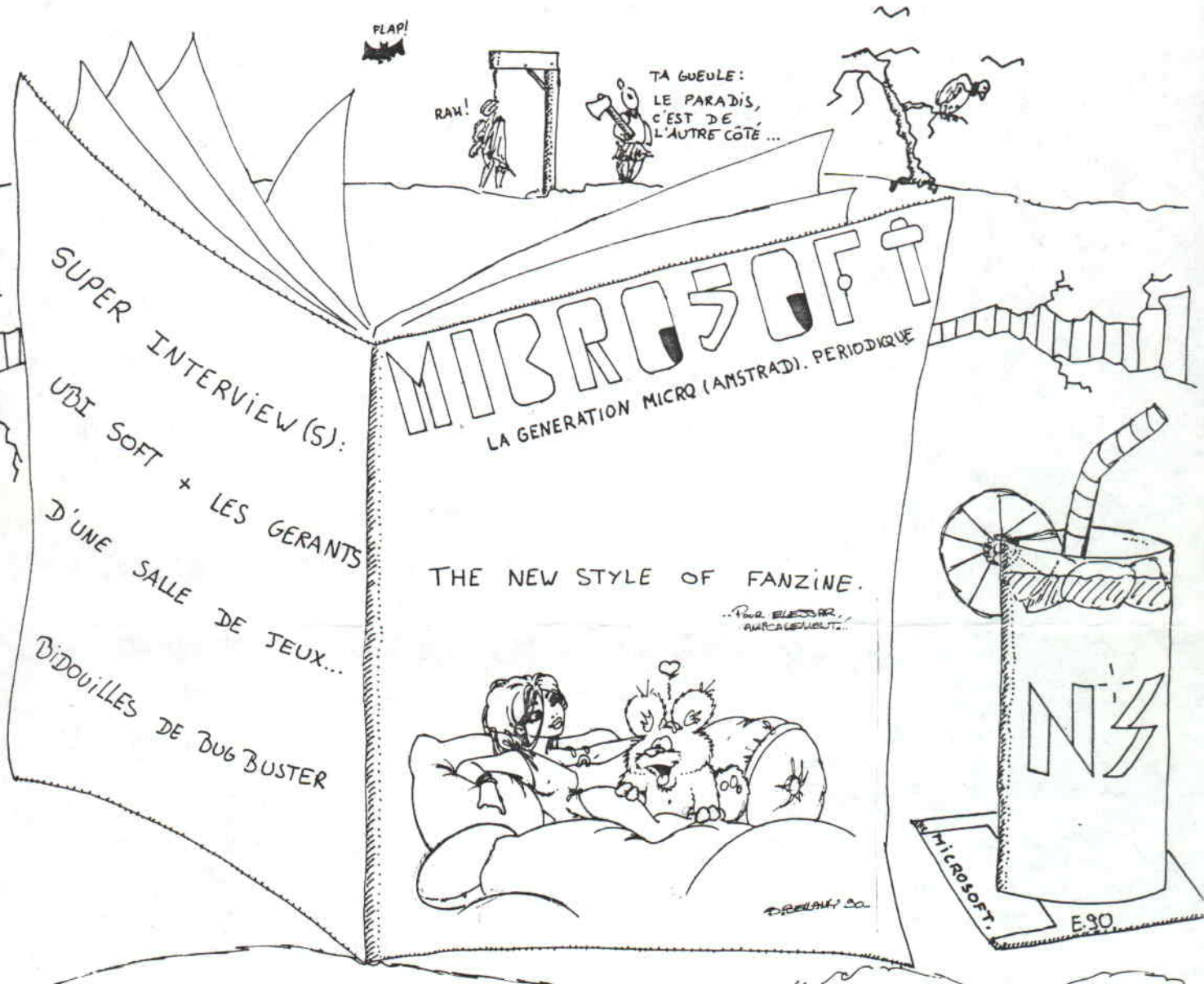


MICROSOFT

LE fanzine Amstrad



SUPER INTERVIEW(S):
UBI SOFT + LES GERANTS
D'UNE SALLE DE JEUX...
BIDOUILLES DE BUG BUSTER

CONCOURS UBI SOFT

CE NUMERO EST DEDIE A D. BELLAMY.

SOIRÉE CLEF EN MAIN: INVITEZ VOS AMIS ET JOUEZ AUX DETECTIVES: GRANDEUR NATURE...

3x2,30 FR\$... PLUS DE 45 PAGES

© MICROSOFT 90

S O M M A I R E D U N ° 3 :

E D I T O :

Salut à vous fans du CPC...)
 Nous nous retrouvons pour un)
 numéro Fou Fou Fou ! En effet)
 vous ne pouvez que constater)
 ce sommaire qui est chargé de)
 nouveautés. Aussi ne manquez)
 pas les **interviews d'Ubi Soft**)
 et du **New Games**, une salle de)
 jeu. Bientôt dans votre fanz,)
 une interview inédite du gé-)
 nial Fefesse. Je ne parle pas)
 de l'arrivée en fanfare des)
 cours de bidouilles, orches-)
 très par **Bug Buster**, un fan)
 des Pink Floyd (NDLR: moi au-)
 ssi). Exit Joe Hamlet, Phil,)
 Wolfgang,...qui n'étaient que)
 moi détriplée... En tout cas,)
 bienvenu au carré d'as, formé)
 par la rédac'. Jetez-vous sur)
 le grandeur nature pour orga-)
 niser une superbe soirée en-)
 tre copains, mais attention :)
 l'organisation demande des...)
 mois de préparations ! Essay-)
 ez sans tarder les jeux ou u-)
 tilitaires faits par des ama-)
 teurs ou Amcharge:si nous les)
 testons c'est qu'il y a une)
 excellente raison. N'oubliez)
 pas d'essayer les fanz nommés)
 en P.A car ils le méritent.)

ELESSAR.)

MICROSOFTCarole DUGUY
bel-égo

44850 St Mars Du Desert

36 14 RTEL BAL ELESSAR
BAL BUG BUSTER

◇ SOFTS EN STOCK : P2
 Nous allons essayer désormais
 de ne tester que des softs
 faits par des amateurs, donc
 si vous avez écrit un jeu ou
 un utilitaire ...

◇ EN DIRECT DES SALLES : P5
 Interview du gérant du New
 Games !!

◇ DOSSIER : P6
 Interview d'UBI SOFT, grati-
 fiée d'un concours UBI.

◇ PETITES ANNONCES : P8

◇ LES TOPS MICROSOFT : P9

◇ HEUREUSEMENT QUE... : P10
 Plans de Rambo III (Bat 2) et
 de Mystery Of Arkham (Part 1)

◇ BUG' S : P12
 Apprenez à bidouiller sans
 Bug, grâce à Bug (...).

◇ LA BOUTIQUE DE L'ERMITE: P13
 Tout sur ce que vous devez
 savoir pour organiser un su-
 per grandeur nature basé sur
 l'espionnage, trafic de dro-
 gue sous fonds tournage de
 film ...



Ce numéro a été réalisé à l'aide d'un PCW 9512.

CLASTIMB

NOUS VOUS PRESENTONS AUJOURD'HUI UN UTILITAIRE INDISPENSABLE POUR CEUX QUI GARDENT DES MORCEAUX DE PAPIERS DENTELES, DANS DES CAHIERS CACHES DANS UN COFFRE FORT EXPLOSIF: J'AI NOMME LES COLLECTIONNEURS DE TIMBRES ...



AH! J'ALLAIS OUBLIER DE VOUS DIRE QUE VOUS RETROUVEREZ DANS LE N°5 DE VOTRE FANZ PREFERE UNE PHOTO DE CLASTIMB QUE NOUS N'AVONS DU METTRE ICI ... ENCORE A CAUSE DU RETARD

.POURQUOI SE LE PROCURER ??

Dès qu'on commence à classer des timbres et qu'en plus on en échange, un cahier récapitulatif devient vite indispensable. Si votre correspondant possède un CPC, alors à la poubelle le cahier, et vive Clastimb. Si vous êtes dans un club, ou si certains de vos amis y sont, alors dites-leur de se procurer ce logiciel qui leur simplifiera la vie.

bref, tout ce qui peut se collectionner...

.QUELS EN SONT LES AVANTAGES ?

Premier avantage : ce ne sont pas les timbres qui circulent, mais les disks : pas de perte. Principal avantage: tous les timbres sont classés en fiche comprenant: le prix affiché, celui émis par le catalogue (Yvert & Tellier...), les couleurs, les remarques s'il y en a, le numéro de catalogue... Bref toutes les caractéristiques indispensables pour faire des échanges. Désormais, les clubs ou les correspondants s'enverront les caractéristiques par disk, et les échanges seront plus faciles.

.ET LA PRESENTATION, HEIN ?

La présentation d'un utilitaire est évidemment moins importante qu'un tchac-tchac-poum-poum, qu'un raah-il-m'a-tué-, ou qu'un flap-flap-ftouh, de même, les disques des Musclés ont moins de succès que ceux des Beatles auprès des gens normalement constitués, mais je m'égare... Néanmoins, cet utilitaire possède des graphismes et une utilisation agréable et surtout (O suprême bénédiction...) vous ne serez en aucun cas dérangés par les appels disk longue durée comme dans (---exemple simple de jeu d'aventure à trouver vous-même---). Bref, timbrés ou pas, achetez-le.

ELESSAR .

GRAPHISME:	13/20
UTILISATION:	17/20
RICHESSSE:	17/20
INTERET:	15/20

15.5/20

.POUR TOUTES LES COLLECTIONS.

Clastimb peut vous être utile non seulement pour les collections de timbres, mais aussi pour celles de télécartes, enveloppes, (disks ???), fanions, portes-clés, petites culottes,

Pour se le procurer, écrire à Jean INGLES; 232, rue des saules; 74950 Scionzier.

(THE HOBBIT)

«DANS UN TROU VIVAIT UN HOBBIT. CE N'ETAIT PAS UN TROU DEPLAISANT, SALE ET HUMIDE, REMPLI DE BOUTS DE VERS ET D'UNE ATMOSPHERE SUINTANTE, NON PLUS QU'UN TROU SEC, NU SABLONNEUX, SANS RIEN POUR (...)>>



.JRR TOLKIEN: L'OEUVRE

Telles sont les premières phrases, les premiers ravissements du livre qui a révolutionné le petit monde de la Heroic fantasy. C'est aussi, la première phrase que vous lirez en chargeant (c'est comme ça kon dit!) un des tout premiers jeux d'aventures sur CPC. Pour les fans de Tolkien, ce n'est même pas la peine de lire la fin de ce superbe article, tapez 36 15 code Amcharge sur votre minitel, et téléchargez-vous ce génial jeu d'aventure texte/graphique tout en anglais. Je vous le dis tout de suite, ceux qui auront lu **Bilbo Le Hobbit** aux éditions (de poche) seront avantagés par rapport aux autres, mais je vous conseille cet achat indispensable pour tous ceux qui aiment les jeux de rôle, d'aventures, et les belles aventures tout court.

.MON DIEU QUE C'EST BEUARK...

Ne vous faites pas d'illusions, je ne le vous conseille pas pour ses graphismes qui ne sont ni beaux, ni mouaif, mais c'est l'idéal pour se mettre dans la véritable ambiance du bouquin. Les couleurs sont--comment dire -- euh, chatoyantes, les dessins sont légèrement (je le précise) grossiers, mais vous aurez vite oublié cela quand vous aurez vu que vous pouvez contrôler à la

fois Bilbo, Gandalf (quand il est d'accord!), Elrond, ... bref tous les alliés: il vous suffit de faire "say Gandalf North"... En tout cas, pour un jeu âgé, il présente des astuces et une intrigue pas faciles à désemprouiller. Je pense (Oui, oui je sais: ça m'arrive pas souvent) que ce soft représentera pour les uns, un "truc" à se mettre sous la dent en attendant la sortie des jeux Lankhor, et pour les autres, la pièce de collection qu'ils attendaient depuis le live au Zenith de Patrick Bruel. Bon, bien sûr il ne faut pas avoir pris allemand première langue en 6^e mais avec un bon dico, on s'en sort les doigts dans le nez (et encore, c'est pas facile...).

Elebete.

◇GRAPHISMES : 10/20
 ◇SON : 11/20
 ◇ANIMATION : 15/20
 ◇INTERET : 20/20
 ◇DIFFICULTE : 17/20

14.6/20

THE HOBBIT: 36 15 AMCHARGE,
 RUBRIQUE AVENTURE.

(THE MYSTERY OF ARKHAM)

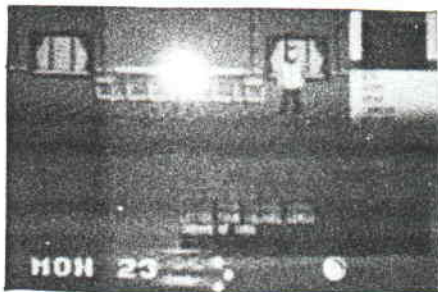
SI VOUS ADOREZ LES JEUX D'AVENTURE ET QU'EN PLUS, **LE MYTHE DE CTHULHU** VOUS ATTIRE, ALORS JE N'AI QU'UNE CHOSE A VOUS CONSEILLER : TAPEZ **36 15 AMCHARGE** ET TELECHARGEZ CE JEU.

.DANS LE PUR STYLE SIERRA...

Si parmi vous se trouvent des joueurs non chauvins qui lisent des magazines comme **Joystick**, et qui s'intéressent à ce qui sort sur les autres bécane, alors ceux-là connaissent les jeux SIERRA: *Leisure Suit Larry*, *King Quest...*, ou dans le même style comme *Zak Mac Kracken*, *Indy aventure*. Il existe un jeu comme ceux-ci sur CPC !!! c'est un véritable jeu d'aventure, où vous dirigez un journaliste du *London Chronicle* que vous voyez à l'écran (le mec, pas le journal) et que vous dirigez dans de superbes décors. Le nombre d'écrans est énorme et varié, et la gestion se fait par menu déroulant comme *Mortevil Manor*. Par contre, il est indispensable de posséder un **anglais correct** afin de discuter avec les personnages et pour comprendre l'intrigue.

.LE MYTHE DE CTHULHU...(ARG!)

L'affaire se passe dans les années 20, et le Colonel Lemin lance un véritable SOS au *London Chr.* On vous envoie afin de prendre un rendez-vous, et le jeu débute à la gare d'**Arkham**, petite ville connue des joueurs de *L'Appel de Cthulhu*. Première surprise : la ville est déserte mais vous avez déjà réservé votre chambre au sud de la gare (cf plan p10) et déjà la collecte d'objets se



fait remarquer par une logique déconcertante.

.UN SYSTEME DE JEU EVOLUE.

Bien que le jeu ne soit pas récent car inconnu, il apporte un système de menu agréable à manipuler, avec des fonctions simples (observer, prendre,...) et des options innovatrices : prendre des photos, calepin, écrire un article au journal avec mise en place des photos et possibilité d'utiliser votre imprimante !! Le seul défaut est la frappe des touches pour discuter ou prendre des notes: c'est lent et contraignant. L'**ambiance** est **lovecraftienne** avec ses énigmes, ses rencontres cthulhoïdes (...), et vous passerez de longues heures de plaisir intense ...

ELESSAR.

◇GRAPHISME :	17/20
◇SON :	13/20
◇ANIMATION :	16/20
◇INTERET :	19/20
◇DIFFICULTE :	18/20

16.6/20

THE MYSTERY OF ARKHAM PAR LE
36 15 AMCHARGE RUBR. AVENTURE

INTERVIEW : NEW GAMES , SALLE DE JEU :

SI VOUS PASSEZ A NANTES, N'HE-SITEZ PAS A Y FAIRE UN TOUR, IL Y A BEAUCOUP DE NEWS...

MICROSOFT : Qu'est-ce qui vous a décidé de vous occuper, d'une boîte de jeu ???

NEW GAMES : Mes parents sont exploitants de jeux de café.

MICROSOFT : Combien coûte la location d'un jeu en moyenne ???

NEW GAMES : Environ 1500 Frs par mois. (NDP: Faites les calculs: un jeu doit donc rapporter environ, au moins 50 Frs par jour !! D'où utilité d'avoir beaucoup de jeux divertissants et attirants, appelés News...)

MICROSOFT : Quels sont les jeux et flippers, qui ont le mieux marché ???

NEW GAMES : Spiderman et Amazone ont particulièrement bien marché (NDP: Ce sont des flippers pour ceusses qui ne connaissent pas : Spiderman est un vétéran, que vous devriez trouver sans problème).

MICROSOFT : Quel est l'endroit idéal, pour placer une boîte de jeu ???

NEW GAMES : Dans un quartier qui est fréquenté par la jeunesse... (NDP : c'est à dire, en centre ville, près de lycées, collèges, cinémas, piscines, gares... Mais s'il est vrai que le New Games est à côté d'une église, je peux

vous assurer que ce ne sont pas les clients principaux!)

MICROSOFT : Jouez-vous parfois aux jeux dans votre salle ???

NEW GAMES : Oui , très souvent.

MICROSOFT : Quels jeux pensez-vous avoir prochainement ???

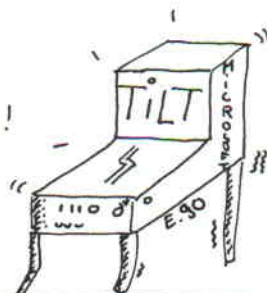
NEW GAMES : En flipper, nous aurons Le Fantôme De L'opéra et en jeu vidéo, Snow Bross.

Fantôme Of Opera dont voici une présentation : les bruitages sont superbes, et la musique accompagnant la loterie divine. Le flipper se manie très bien, et on peut doubler le score en passant deux fois de suite sur la rampe de gauche. Pour bloquer les balles: repérez les notes de musique avant de commencer puis envoyez la balle dans le couloir surmonté d'une note: la trappe s'ouvre, et en y envoyant la balle, vous la bloquez. Sinon, envoyez la balle dans le trou à droite.

Clessar



chuié!



Interview :

ON VOUS GATE: DEUX INTERVIEWS DANS UN MÊME NUMERO... ALLEZ, ON VOULAIT JUSTE VOUS METTRE AU PAR FUM POUR LE FUTUR.

MICROSOFT : Combien de personnes comprend l'équipe d'UBI SOFT ???

UBI SOFT : Nous sommes quarante-quatre en tout divisés entre les services marketing, commercial, administratif. Nous travaillons en plus avec une équipe de programmeurs pour la plupart **Free-lance** qui sont environ 150.

MICROSOFT : Quelles sont vos relations avec la concurrence ???

UBI SOFT : Bonnes, nous voyons nos concurrents lors de salons, ou de réunions qui ont lieu pour l'industrie de la micro.

MICROSOFT : Quelles sont vos mesures contre le piratage ???

UBI SOFT : Nous essayons de protéger le mieux possible nos softs d'ailleurs, pour vous donner un exemple, B.A.T sur ST est vendu avec une carte sonore, et le logiciel ne peut pas fonctionner sans elle: personne n'a réussi à le pirater...

MICROSOFT : Que pensez-vous de la méthode de protection appelée "dans la jaquette": avec des codes ou mots de passe ???

UBI SOFT

UBI SOFT : Vous voulez sans doute parler de la protection dans le manuel. C'est un type de protection que nous avons déjà employé, notamment dans Great Courts, la fameuse simulation de tennis que nous avons créée. Nous pensons que c'est une bonne méthode.

MICROSOFT : Lisez-vous beaucoup de fanzines ???

UBI SOFT : Oui, Nous recevons beaucoup de fanzines puisque de nombreuses écoles en créent. Notre service presse entretient des relations très étroites avec eux, et nous avons de perpétuels et bons contacts.

MICROSOFT : Sur quels jeux êtes-vous actuellement ???

UBI SOFT : Nous venons de terminer Twinworld dont nous vous envoyons des photos, (NDLR: vous pourrez vous le procurer chez tous vos bons revendeurs à l'heure où vous lirez ces lignes) ainsi que Night Hunter. Tous deux sont des jeux d'arcade.

MICROSOFT : Quels sont les jeux d'arcade et d'aventures que vous comptez sortir pendant l'année 1991 ???



INTERVIEW D'UBI SOFT ... SUITE :

UBI SOFT : The Teller est un jeu de réflexion (Cf photo sur ST à votre droite), Chessmaster est un jeu d'échec, B.A.T est un jeu d'aventure-action (NDE: j'y ai joué chez mon ami Gronanbo que je salue, cela m'étonnerai qu'il soit adapté sur nos CPC chéris).

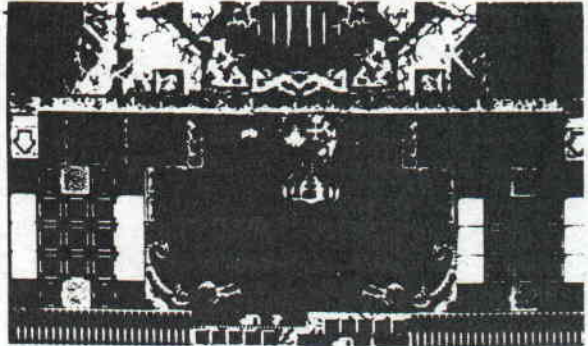
Merci donc à UBI SOFT pour nous avoir répondu, avec une extrême rapidité. C'est promis, on vous redonnera de leurs nouvelles.

UBI SOFT
8, rue de Valmy
93100 Montreuil

On allait pas se quitter comme ça: tout de suite une petite présentation des jeux cités ci-dessus : ...

THE TELLER

C'est un jeu où vous devez faire preuve de réflexion et de mémoire: UNE FOIS n'est pas coutume... Ne vous en faites pas, ce n'est pas un jeu barbant qui a pour but de remplacer l'école... Non, non!! Vous êtes un magicien qui a pour but de devenir BRAIN BlasterS (NDE: Traduction : les défoncés du cerveau). Ce BB est le gardien de la bibliothèque principale; Là se cotoient magie blanche et magie noire... Comme vous êtes humain (NDE: Mais au fait, en êtes-vous sûr ??), vous pouvez devenir le BB, mais il va falloir montrer vos capacités de mémoire et de logique. Bref, ce jeu intellectuel, et néanmoins jeu d'arcade, est annoncé par un scénario médiéval fantastique !!



Après avoir récolté 2500 pièces d'or, vous voilà projetés dans l'épreuve IOZU. La notice nous dit: "Le jeu consiste à assembler des formes géométriques tombant du ciel et en plus, le joueur peut choisir les pièces qu'il désire assembler. Tout cela était apparemment trop facile alors Ubi Soft a ajouté des monstres à combattre, et un chronomètre. Une fois que vous aurez créé la forme selon le modèle proposé, (cf photo) alors vous deviendrez BB. Suivez mon conseil : demandez à vos parents de vous payer The Teller en tant que jeu éducatif, ils ne verront que du feu...

GRAND CONCOURS UBI SOFT :

Pour gagner un super poster d'Ubi Soft, répondez rapidement à cette question :

Quel méchant combattez-vous dans Twinworld ???

ELESSAR.



CECI N'EST PAS LA RÉPONSE, MAIS L'AUTEUR DE CET ARTICLE, ... QUOI QU' !!

P E T I T E S A N N O N C E S presque gratuites :

Voyez-vous, je trouve ça super: dans chaque numéro, vous trouverez un bon pour une petite annonce gratuite. Bref, à chaque fois que vous achèterez un exemplaire de MICROSOFT, vous aurez une annonce dans cette rubrique, indispensable pour faire des rencontres et pour vendre du matériel.

(59) **AMSNORD** (3,80 Frs ; 16 pages) vous propose des cours basiques, et le reste vous est dédié chers lecteurs. Beaucoup de jeux et tests. **AMSNORD**; 36 rue du docteur Martin ; 59262 Saingin en Mélantois.

(88) Vds original de **Manchester United** (Foot genre Kick Off avec simulation d'entraîneur) à bas prix: 100 Frs. Frédéric **VILLEMIN**; 124, rue Charles De Gaulle; 88200 Remiremont.

(72) **JP Etienne**; "les fossés"; Bd de l'Europe; 72600 Mamers. A cette adresse, en envoyant 2,30 Frs en timbre, vous recevrez un fanzine de deux feuilles avec un dossier bien fait sur les revendeurs par correspondance. Ca se nomme **RESET** et c'est très sympathique, n'hésitez pas...

Voici des adresses de fanzines que certains d'entre vous connaissent ou se doivent de connaître car l'ambiance est là :

I AM STRAD : Cedric **FONTAINE**; 5, rue Foch; 85000 La Roche Sur Yon. (2x2,30 Frs, 10 pages)

MICROSWITCH : 29, rue Chappe; 59800 Lille. (11 Frs , 24 pages)

OMEGA : Yan **BABILLIOT**; 366 ter rue de Vaugirard; 75015 Paris. Ca vous dit tout sur les nouvelles consoles. (5x2,30 Frs , 8 pages)

IN : B.P.5; F 95690 Nesles-la Vallée. Fanzine de luxe distribué dans le monde entier donc il est bilingue !! (???? , 16 pages)

(64) cherche **correspondants durables** sur disk. Guillaume **HASSON**; 23 rue du Tremblay; 64000 Pau.

(21) Ach **clavier 6128** tt seul, sans log, périph... juste le **CP/M** pour 600 Frs maxi, ou aussi **CPC 664** seul (Militaire ayant petit budget). **HENAUX Alexis**; 15, rue des Narcisse 21300 Chenôve. D'avance Merci.

(51) Recherche **Demos** et **Free ware**. **Christophe MARQUOT**; 12, rue St Menje; 51300 Vitry-le François.

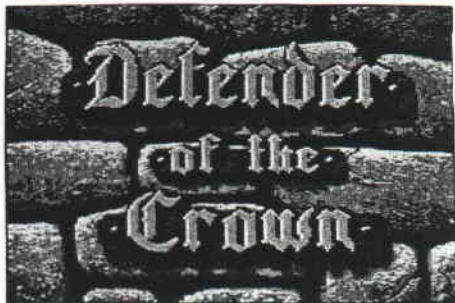
(80) **Croc En Chambre** (2x3,80 Frs , 16 pages) un bon fanzine du type **I Am Strad**, est à la recherche d'un lect **DDI** 1 pas cher. **Ludovic Candelier** ; 17, rue Cadet; 80110 Thézy-Glimont.

(59) Vends **jeux originaux** entre 80 et 100 Frs. Demandez la liste à **Gauthier BOHAIN** ; 118, résidence Ile de France 59600 Maubeuge.

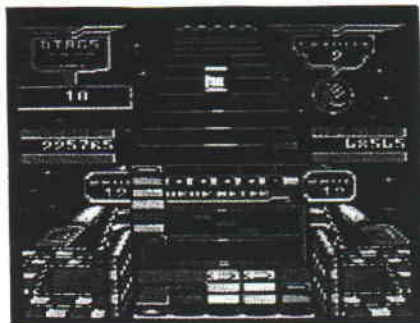


TOP DES SOFTS

Je ne vous le cache pas, il y a du mieux ... Enfin, tant que je ne vois pas encore et toujours Target Renegade ou Operat.wolf vous avez ma bénédiction. Nouveauté à partir du N° 1 le coup de coeur des membres de la rédac'. Les gagnants sont : **Wolfgang Roesslem** (Wie geht es dir ?) et **Stéphane Mayron**.



- 1 ... Defender Of The Crown
- 2 ... Klaxx
- 3 ... Bloodwych
- 4 ... Skweek
- 5 ... A.M.C
- 6 ... Iron Lord
- 7 ... Castle Master
- 8 ... Last Ninja 2
- 9 ... Tennis Cup
- 10 .. Titan

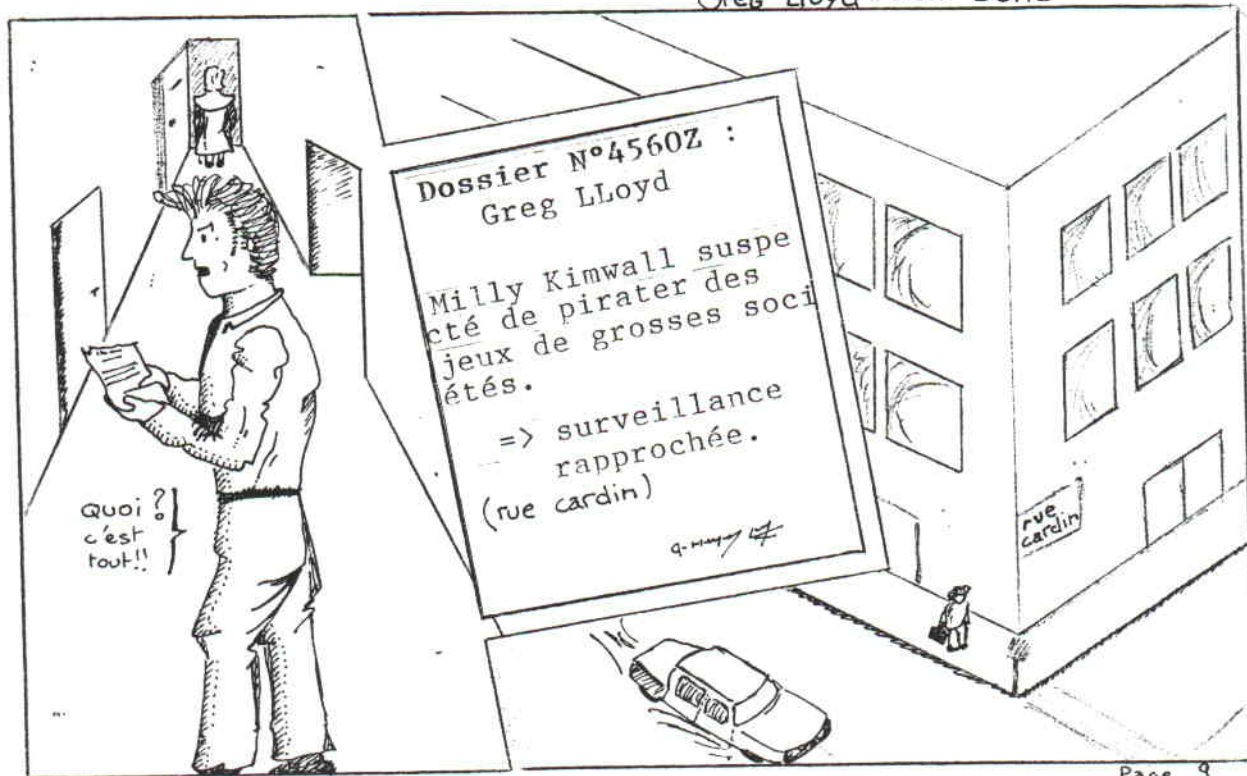


TOP NAVET

- 1 ... Passing Shot
- 2 ... Gazza Super Soccer
- 3 ... Test Drive 2
- 4 ... Last Duel
- 5 ... Super Wonderboy



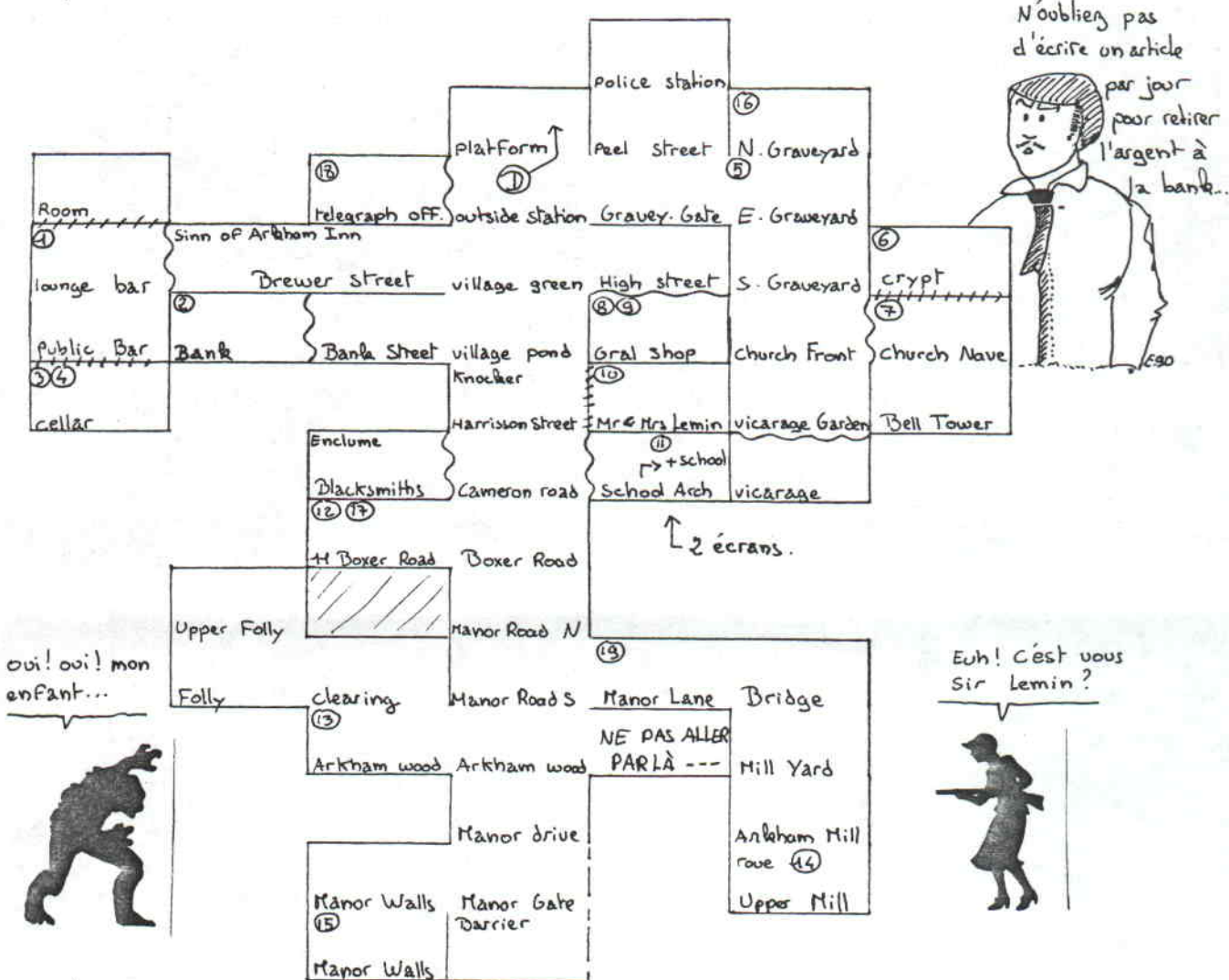
Greg Lloyd ---- Suite



Venez nous rejoindre sur 36 14 RTEL9: moins cher => plus longtemps ...

MYSTERY OF ARKHAM part 1.

plan de Elessar.



LEGENDE:

----- portes fermées

① départ

~~~~~ portes fermées la nuit

① Corn (maïs)

⑪ craie jaune

3<sup>e</sup> jour:

② Money (Fric)

⑫ couteau

⑬ anneau

③ Sac de Salpêtre

⑬ marteau

④ Wine (Bouteille de vin)

⑭ clé rouillée

⑤ Rag (Mouchoir de Lemin)

⑮ aiguille

⑥ Livre de paroisse

À partir du 2<sup>e</sup> jour:

⑦ Croix incrustée

⑯ Portefeuille Lemin

⑧ Journal (London Chronicle)

⑰ note griffonnée

⑨ Match (allumettes)

⑱ télégramme (si vous

⑩ Pistolet + 1 balle

avez écrit)

Dans le n° 5, toutes nos astuces. Envoyez donc et déjà les vôtres ---

E.

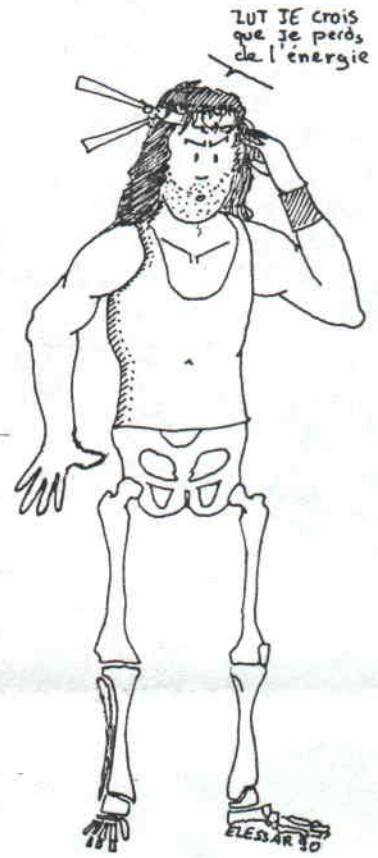
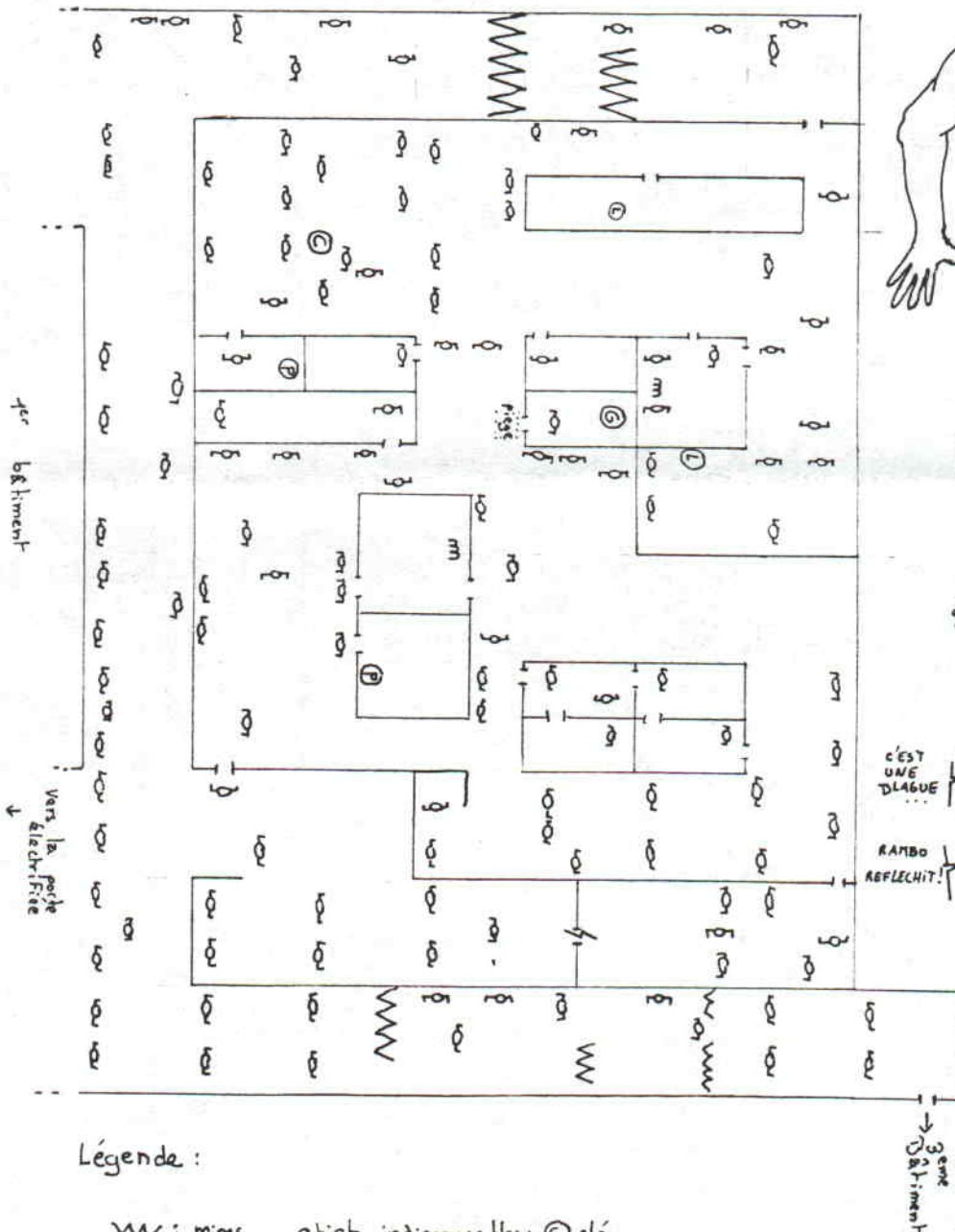
# HELP...

# RAMBO III

## enfin la suite

PLAN DE ELESSAR

RAMBO III 2ème Bâtiment.



LUT JE crois que je perds de l'énergie

C'EST UNE DLAGUE ...

RAMBO REFLECHIT!

Pourquoi?

Légende :

- W : mines
  - G : garde
  - m : médicaments
  - if : porte électrifiée
- objets indispensables:
- C clé
  - L levier
  - G gant
  - P Pistolet

Appuyez sur les 2 leviers, prendre les objets indispensables et utiliser les piles sur les lunettes dans les bâtiments 2 et 3 et sur le démineur dans les chemins minés. Mettre les gants pour sortir du Bz par la porte électrifiée.

# BUG'S :

## INITIATION AU DEMO MAKING :

### C H A P 1 : Révision sur les interruptions.

Les interruptions sont un élément très important lors de la création de démos. Malheureusement, comme c'est souvent par elles que les problèmes arrivent, il est primordial de connaître sa "table d'interruption" par coeur.

**IM 1 : MODE D'INTERRUPTION 1.** C'est le mode d'interruption par défaut (à l'allumage de votre machine préférée il est automatiquement commuté).

Tous 1/300e de seconde (6 fois par balayage), une interruption se produit. Le Z80 pousse le registre PC sur la pile et saute à l'adresse #38. Sur CPC 6128, vous y trouvez **C3 41 89** (en hexa), qui veut dire: **JP #89 41**. Ce saut en **89 41** permet les clignotements de couleur, le scanning du clavier, et jean passe (NDLR : vas-y popaul: à toi de jouer !). Dans les jeux, vous trouvez souvent en #39 l'adresse qui appelle la musique. N'oubliez pas d'inverser les octets de poids faible et de poids fort pour trouver cette adresse.

**IM 2 : MODE D'INTERRUPTION 2.** C'est un mode d'interruption spécial, méconnu, mais pourtant très pratique (Utilisé par Fefesse dans sa **Soundtrack Demo**).

La routine d'interrupt. doit être située à une adresse dont les octets de poids faible et de poids fort sont égaux (EX: ABAB ou encore 0808 ou bien 0000), mais d'abord on doit remplir un buffer de #100 de long avec l'octet de l'adresse d'interruption (EX: AB, ou 08, ou 0000). L'adresse de départ de ce buffer doit aussi être constituée de 2 octets identiques (EX: 0101). On met ensuite cette valeur dans le registre I.

EX: Adr routine d'interruption: ABAB

Adr Buffer: 0101



J'comprends rien prof...

Comment? c'est simple pourtant!!

Attention! Ceci installe une routine fictive: c'est un EX et non un programme.

```

ORG #A000
DI           : on interdit les interruptions.
IM2         : on active le mode d'interr. 2.
LD HL, #0101
LD A, H
PUSH HL
POP DE
INC DE
LD BC, #FF
LD (HL), #AB
LDIR
LD I, A
EI
RET
    
```

On remplit une zone commençant en #101, longue de #100 avec la valeur AB.

on met l'adr du buffer dans I  
on autorise les interrupt.

De toutes façons, si vous n'avez rien pigé, relisez au moins 10 fois, et si après ça vous n'avez toujours pas compris, rien ne vous empêche de vous jeter du dernier étage de votre immeuble. (NDLR: et si j'habite dans une maison à la campagne hein ??)...

Sérieusement, rassurez-vous: le mode d'interr. 2 est très rarement sur CPC.

## R O U T I N E D' I N T E R R U P T I O N .

Elle se décompose en 6 phases :

- ◇ Interdiction des interruptions
- ◇ Sauvegarde des registres
- ◇ Routine en elle-même
- ◇ Rechargement des registres
- ◇ Autorisation des interruptions
- ◇ RETour

EX: Routine changeant la couleur du fond toutes les interrupt.

ORG #A000

DI

IM 1

LD HL, ADRINTER

LD (#39), HL

LD A, #C3

LD (#38), A

EI

PROG JR PROG

ADR INTER DI

PUSH AF

PUSH BC

LD BC, #7FO0

COULEUR LD A, #55

OUT (C), C

OUT (C), A

XOR #01

LD (COULEUR+1), A

POP BC

POP AF

EI : interruptions OK

RET : retour au programme principal.

Et si vous m'énerviez,  
je vous envoie cette  
réponse par correspondance



} installation de la routine

: le programme tourne  
: interdiction des inters. On  
peut faire n'importe quoi.

} sauvegarde des registres utilisés

} restitution

Allez les petits: cogitez ça et à la prochaine fois. En cas de problème, écrivez (n'oubliez pas l'enveloppe timbrée) à l'adresse habituelle ou bien sur 36 14 RTEL2 , BAL BUG BUSTER.

# Bug Buster

# PAUL & MICK

Voilà une nouvelle rubrique qui ne raconte pas les débuts des Beatles (Paul) ou Rolling Stones (Mick) (NDE: admirez la recherche du titre !), mais elle est consacrée à ce que l'on trouve injuste ou bizarre. Si vous avez quelques mots à soumettre, en vue de créer une rubrique courrier ou un débat ...

**Non, Non, et Non !!** Je ne peux plus supporter les 30 pages de pub d'Ams%. Si le mag est en crise, qu'il le fasse savoir, mais pas de réponse comme l'a fait ... Miss X dans le N° de Sept: Comment ça Ams% n'est que le reflet de l'actualité du CPC !!! Nous attendons de la part du mag un second souffle car il faut avouer qu'il est unique quoâ ... Les journalistes ont bien maintes fois prouvé qu'ils avaient de l'imagination. Quant à Amstar CPC, j'avais espéré que cette division aurait divisé par deux également le prix...Pfuit !! Il ne parle plus des fanz.

**ELESSAR.**

**NORMAL ??** d'attendre un mois et demi pour le retour d'un clavier endommagé, après avoir refusé un devis idiot de 1500 F perdant par la même occasion : 100 Frs de ports ?? (NDE: vite vite : le nom du coupable !!!) (Supermarché, Euromarché, ...)

**EGOISTES !!!** Les journaux français, qui n'aident en rien les nouveaux programmeurs (NDE heureusement, MICROSOFT est là Hmmm ??), rares sont les textes complets, en comparaison avec les magazines d'autres pays.

**FAVORY.**



**Bon,** je ne vais pas m'attarder sur les CPC+ qui sont les armes d'AMSTRAD contre les pirates. C'est dommage pour nous qui n'aurons plus de jeux sur disques (NDLR: toujours le même débat : les cartouches vont-elles remplacer les disquettes ?). Je vais parler des consoles qui sont maintenant nécessaires (en particulier la Gameboy!), et qui visent à "voler" le marché des micros (sic...). Je pense que c'est normal, vue la beauté des jeux. En tout cas, achetez tous la Gameboy qui n'est pas chère, et dont les jeux sont tout à fait accessibles. La mégadrive devrait faire de Virgin le meilleur distributeur par la pub et la qualité (... quoique...). La Lynx est encore trop jeune pour être jugée.

SALUT, VIVE MORRISSEY, VIVE LES SMITHS...

TLM2.

# LE CRIME A FAILLI ETRE PRESQUE PARFAIT.



## M.I.6

### .QU'EST-CE QU'UN GRANDEUR NAT?

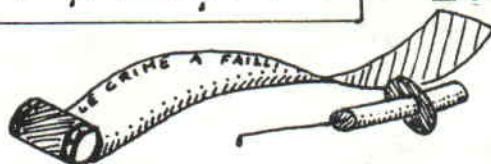
Comme dans un jeu de rôle normal, il y a un maître de jeu (le ou les organisateurs du GN) et des joueurs. Le MJ confie à chaque joueur le rôle d'un personnage complètement décrit (caractère, style de vie...). Chaque joueur possède un ou des objectifs et évoluera au cours d'une soirée dans un scénario écrit pour l'occasion. Bref, un grandeur nature ressemble à un tournage de film : metteur en scène (MJ), acteurs (joueurs), scénario, ... mais les joueurs peuvent évoluer selon leurs désirs, car ils ne sont pas dépendants de dialogues et scripts préécrits.

### .VOUS ETES L'ORGANISATEUR...

Si vous ne voulez pas être MJ, ne lisez pas plus loin et confiez le fanz' au futur organisateur. En tant que MJ, vous devez réunir et informer tous les joueurs, et trouver le lieu idéal pour le jeu. Ici, une maison ou un appartement suffira. Vous devrez convenir longtemps à l'avance d'une date pour que les éventuels absents soient remplacés à temps. Pour ce GN, vous devrez inviter 16 joueurs, donner à chacun le résumé, et une fiche de personnage suivant leur propre personnalité. Il est inutile d'acheter des boissons et gâteaux: faites une liste et demandez à chacun d'en amener une partie.

### .LISTE DU MATERIEL UTILISE :

Le grandeur nature se passera pendant un casting de film, vous aurez donc besoin d'une caméra. Je vous conseille un Camescopé, ou sinon une camera quelconque.



Procurez-vous également un lot complet de billets de jeu de société, un négatif transformé en microfilm, des sachets transparents remplis de farine de faux pistolets. Arrangez-vous pour que les joueurs puissent improviser des parties de poker, ... et qu'ils puissent dormir sur place car l'atmosphère du jeu sera meilleure tard dans la nuit. Demandez aux joueurs de se déguiser, suivant leur rôle.

### PERSONNAGES :

- réalisateur: organisateur
- producteur
- 3 acteurs } 3 groupes d'unadeur
- 3 actrices } + d'une actrice.
- détective
- trafiquant de drogue
- 2 hommes de main du traf., dont un espion du KGB
- Créancier
- 2 hommes de main, dont l'un, = actrice.
- journaliste
- Barman.

Un acteur sera également espion M16

Une actrice - - - CIA

- - - - - sbire du créancier

À part les acteurs/actrices, les sexes des personnages peuvent être changés.



N'hésitez pas à demander conseils à la rédac.

## RESUME

(à fournir aux joueurs)

Vous trouverez ci-joint une fiche contenant la description du personnage que vous jouerez. Oubliez qui vous êtes: désormais vous possédez un nouveau nom, une autre personnalité, et je l'espère, une autre profession!

Un réalisateur recherche des acteurs pour le film: Le Crime A Failli être Presque Parfait. Il va auditionner, dans la soirée de jeunes acteurs et actrices. Le producteur du film a invité plusieurs personnalités pour faire la promotion du film: tel est le scénario de la soirée.

## Synopsis (proposé)

- 8h00: arrivée des invités
- 8h15: distribution des objets propres aux personnages.
- 8h30: ouverture du jeu
- 9h15: tournage 1<sup>ère</sup> scène
- 10h15: - 2<sup>e</sup> -
- 11h00: délibération et choix des acteurs/actrices retenus.
- 11h15: annonce du choix aux invités.

## AU MS:

Vous avez le rôle du réalisateur, et devez donc filmer 2 scènes avec les 3 couples acteur/actrice pour les tester. Vous choisissez à 11h00 avec le producteur, un acteur et une actrice. En tant que MS, vous surveillez les opérations et avez un rôle plutôt neutre. Vous choisissez vous-même la personnalité de votre rôle.

**Producteur: (prénom joueur) Bristol**

En plus d'être producteur du film, vous êtes revendeur de drogue. Votre fournisseur est Mr Deville, gros trafiquant. Endetté, vous avez emprunté à Bergman, créancier, 100 000 Frs, qu'il exige dans la soirée. Vous vendez de la came à Mlle Fenton, actrice, et votre neveu, Mr Porsche, passe l'audition.

**Objectifs:** Donner le rôle à votre neveu, avec discrétion; rembourser Bergman par tous les moyens. Vous avez 3 sachets de drogue, et 10 000 Frs

**Acteur: Mr Porsche**

Vous espérez obtenir le rôle principal du film, et êtes un séducteur invétéré. Votre oncle est producteur du film et s'occupe d'affaires louches.

**Objectif:** obtenir le rôle à tout prix; et se faire connaître des actrices. Vous avez 2000 Frs.

**Acteur: Mr Lloyd**

Vous espérez obtenir le rôle principal du film, car vous êtes un séducteur invétéré. Ceci n'est qu'une couverture: Vous êtes espion aux services secrets britanniques. Votre mission: récupérer le microfilm possédé par un agent du KGB présent à la soirée (M vous a dit que l'espion russe était allié à un trafiquant de drogue).

**Objectifs:** récupérer le microfilm, obtenir le rôle pour garder votre couverture. Vous avez un flingue, 3000 Frs.

**Acteur: Mr Cromwell**

Vous espérez recevoir le rôle principal du film, et vous avez la

réputation d'un habile séducteur. Vos relations avec Mr Deville, célèbre restaurateur (en fait trafiquant de drogue) pourront peut-être vous apporter le rôle.

**Objectifs:** obtenir le rôle par tous les moyens, se faire des relations parmi les membres du sexe opposé. Vous avez 2000 Frs.

**Actrice: Miss Fenton**

Vous espérez obtenir le rôle principal du film. Ceci n'est qu'une couverture: vous êtes espionne pour la CIA. Votre mission: récupérer le microfilm (puissance nucléaire russe) délégué par un agent KGB, présent à la soirée.

**Objectifs:** obtenir le rôle pour garder une couverture efficace; récupérer le microfilm. Vous avez un flingue, 3500 Frs.

**Actrice: Miss Schekman**

Vous espérez recevoir le rôle principal du film, et êtes une séductrice invétérée. Vous vous droguiez depuis peu, et vous fournissez chez le producteur, Mr Bristol. Vous savez qu'une actrice est en fait un agent secret.

**Objectifs:** obtenir le rôle principal; se procurer de la drogue chez le producteur. Vous n'avez pas d'argent, mais pourrez vendre cher des renseignements compromettants.



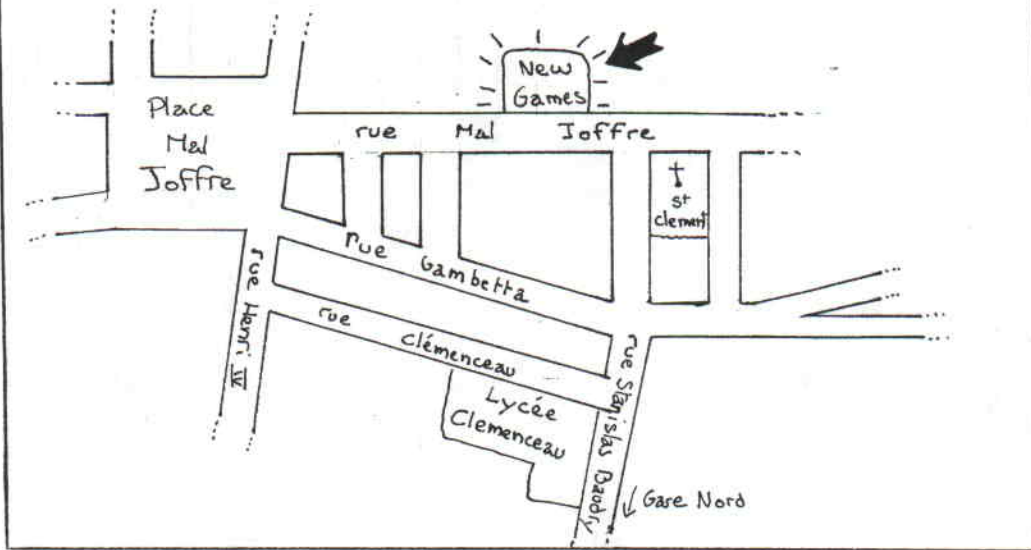
# NEW GAMES

## Salle de Jeux

52 rue du Mal Joffre - 44000 NANTES

### 2 BILLARDS

Flippers - Vidéo - Baby Foot  
**Toutes les nouveautés**



Bientôt  
dans votre Fang :

la boutique :  
T-shirt, poster...

36

14

RTEL 2

# ATTENTION!

LES GRANDS TEMPS FORTS DU N°5 :



We Need More.  
Wir Brauchen Mehr...

- + Interview de FeFesse (!!)
- + Interview d'Elmer Food Beat (!...)
- + Concours : gagnez un badge E.F.B.
- + Suite du grandeur nature
- + Les coups de coeur de la rédac'
- + Compte rendu des salons.

ET LES RUBRIQUES HABITUELLES :

⇒ +18 pages / 5,70 Frs

|   |                 |   |
|---|-----------------|---|
| 0 |                 | 0 |
| 0 | Bon pour une... | 0 |
| 0 | P.A             | 0 |
| 0 | Gratoos.        | 0 |
| 0 |                 | 0 |

[Programmeurs amateurs : envoyez-nous vos oeuvres  
vos demos]

Elessar, Bug Buster, Favory, TLM2  
vous souhaitent une bonne lecture...