



the amazing fanzine



No 3

Le premier fanzine ecclésiastique !!

No 3

Numero 2 - Octobre 1990 - Redaction : Amadeus, EB, JLCS et XORUS - Le journal freeware de l'utilisateur du CPC



L'EDITORIAL:

NOUS VOICI DE NOUVEAU REUNIS EN CE JOUR BENI, MES FRERES, POUR VOUS APPORTER LA LUMIERE CELESTE QUE NOUS TRANSMET CHAQUE JOUR "DIEU CPC" EN PERSONNE. RECEVEZ CETTE HUMBLE PAROLE ET PRIEZ POUR QUE CE DIVIN PAPIER NE CESSE DE S'AMELIORER POUR ATTEINDRE LE SUMMUM DE LA PERFECTION RELIGIEUSE. TELLE EST NOTRE MODESTE QUETE SPIRITUELLE. DE PLUS NOTRE PAROISSE S'ENRICHIET DE NOUVELLES RECRUES PARMIS LESQUELLES NOUS POUVONS DESORMAIS TROUVER SOEUR MARIE THERESE DES BAIGHOLLES (DIT CLANDESTINE, TU M'ABONNES ?).

CONTINUEZ A NOUS TEOIGNER VOTRE SYMPATHIE. JE VOUS RAPPELLE QUE NOUS ACCEPTONS LES DONS SOUS TOUTES FORMES. POUR CELA, REPORTEZ-VOUS AUX ADRESSES EN PAGE 6. MAINTENANT, ALLEZ EN PAIX, MES FRERES.

AU NOM DU PEZE, DU FISC ET DE LA SYNTHESE DES PRIX ! AMEN ! (CHAUSEEEEE AU MOOTINES !)

LA RAIDE ACTION

HARR... FIFILLE!!!

ETEPHANE ST-MARTIN (JAMES)

MICROBOY

ON NE LE PRESENTE PLUS... HEIN ? VOUS NE LE CONNAISSEZ PAS ? ALORS LA, VOUS PASSEZ A COTE DE QUELQUE CHOSE... IL S'AGIT DONC D'UN FANZ SUR DISK REALISE DESORMAIS PAR LYRIC. ON Y TROUVE DES TESTS, DES INTERVIEWS, DES DIGITS, DE LA PUB, DU X, DES OFFRES DE DEMOS, JEUX, ETC. LE TOUT EST PRESENTE DE FACON DYNAMIQUE ET AVEC DE L'HUMOUR. A NOTER UNE NETTE AMELIORATION DEPUIS LE DERNIER No. BREF, QU'IL EN EST AU No6, LE No7 DEVANT SORTIR AUX ALENTOURS DE NOEL, VOUS DEVEZ VOUS LE PROCURER ABSOLUMENT ET POUR CA, ENVOYEZ 1 DISK + ENVELOPPE SELF-ADRESSEE A 3F80 LE TOUT A: MICROBOY - 28 AVENUE DES PAQUERETTES - 93370 MONTFERNEIL. SUR VOTRE DISK, COPIEZ TOUT CE QUE VOUS POUVEZ. LE TRAVAIL FOURNIIT CORRESPONDRA A LA RAPIDITE DE LA REPONSE. ALORS LYRIC, MERCI QUI... (MAIS MHI PAS MANT NOVA !!)

FANZINE BIMENSUEL SUR PAPIER (19 PAGES POUR LE No2) REALISE PAR SANDRINE ALIAS CLANDESTINE (2 QUI LA TIENNENT... J'MEXCUSE, J'AI PAS PU M'EN EMPACHER !!). IL CONTIENT DE NOMBREUX TRUCS, ASTUCES, INFOS... ON PEUT CEPENDANT DEPLORE L'ABSENCE DE COURS DE PROGRAMMATION (MALGRE UN LISTING SOURCE ASSEMBLEUR DE FIRECRACK POUR LE No2). MAIS CE QUI FAIT LA PRINCIPALE QUALITE DE CE CANARD, C'EST LA CLARTE. AU MOINS, ON A PAS L'IMPRESSION DE LIRE L'ANNUAIRE (DIXIT LYRIC POUR NOS No1 & 2). EN PLUS, CHOSE IMPORTANTE A SIGNALER, C'EST UNE FILLE QUI LE REALISE (ND EB; AHHH! FIFILLE!! (ND XORUS; CALMES TOI EB, VOUS SAVEZ CE QUE C'EST A CET AGE LA...)). ON AVAIT PLUS VU CA DEPUIS CROCONES. ALORS JE SENS QU'IL VA FALLOIR ENCORE DEBOURSER UN PEU POUR COMMANDER CE PETIT BIJOUX (PAS CLANDESTINE, LE FANZ'). ECRIVEZ A: COUTELIER SANDRINE - 3 RUE DES HORTENSIAS - 91380 CHILLY MAZARIN EN OUBLIANT PAS D'Y JOINDRE UN TIMBRE A 3F80 POUR LE RETOUR.

CROCO PASSION

FIN DE LA RIQUETIE FANZINE. A ...

PAGE 1

DES JEUX... NEZ !!!

TESTES PAR AMIGUUS, LUI-MEME, PERSONNELLEMENT, TOUT SEUL...

Nous revoyez, fans du CPC, pour discuter ensemble des nouvelles du front (qui n'est pas si populaire que ça !) en ce qui concerne les jeux. Une nouvelle formule pour les présenter : plus de tests, moins de texte (non, non, c'est pas la nouvelle pub de SKYROCK). A vous de nous dire si ça vous convient ou pas. Je vous rappelle (du 18 juin ! Non celle-la est trop nulle !) que je teste aussi bien des news que des oldies, ceci afin de satisfaire tous les goûts et également afin de faire connaître des jeux qui font partie du patrimoine du CPC aux petits nouveaux.

IRON LORD D'UBI SOFT.

On l'attendait, il est là, il est beau, et c'est bien... Pour moi qui ai eu la chance de l'avoir vu sur AMIGA, eh bien, toutes proportions gardées, la version CPC égale la 16 bits. Etant pourtant un fan des jeux d'arcade, j'ai pris plaisir à jouer à ce jeu. La réalisation est très soignée. Les graphismes en MODE 1 sont précis et les couleurs dans le style médiéval. Le jeu est ponctué par des scènes d'arcade très réussies. Le tout est agrémenté de petits détails comme les personnages qui vous parlent, le cavalier dans sa course, etc... De plus, et c'est rare, il y a un scénario. Vous devez vous constituer une armée en gagnant la confiance des habitants afin de se venger de Moloch qui a tué votre père et a pris le pouvoir. La place ne manque pour vous dire à quel point ce soft est génial mais faites-moi confiance, procurez-le vous (par quels moyens, je ne veux pas le savoir...). Dans la lignée de DEFENDER OF THE CROWN, Ubi Soft nous offre là un pur chef d'œuvre.

AMIGUUS LE FREUX CHEVALIER !



SHADOW WARRIOR

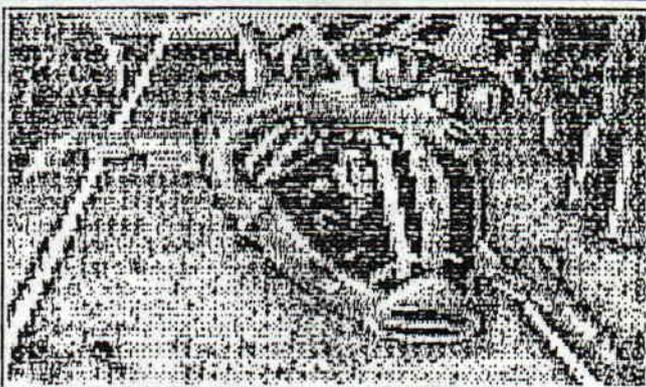


DE OCEAN

ALLONS DONC ENCORE UNE ACQUISITION DE BONNE D'ARCADE ? J'AI ENCORE LE TEST A CRUER QUE JE LE TROUVAIS " DESCRIPTEUR ET LE TELEGRAPHIQUE : PAS DE SCENARIO (OU BIEN DU MOINS) BONNE... PAS DE SCROLLING, FEU DE MOUVEMENTS, UNE MUSIQUE PARTIEMENT INESTHETIQUE, DES GRAPHISMES PEU VARIES, UNE ANIMATION PEU PRECISE ET PEU RAPIDE... CONTRIBUENT A FAIRE DE CE JEU UN BIDE (A MOI HUIS, ET CA M'ENGAGE QUE MOI !!!) MALGRE DES INNOVATIONS QUI N'ARRIVENT MALHEUREUSEMENT PAS A LE RATTRAPER. J'AIMONS DONC TOI UN JEU DE PLUS QUI VA ALLER A LA Poubelle, DIRECTEMENT A LA Poubelle, SANS PASSER PAR LA CASE DEPART ET SANS RECEVOIR 149F (DISK) CAR CA NE VAUT PAS SON PRIX !

TESTE PAR SHU, ET QUAND SHU VOIT CETTE NULLITE : SHU RIGOLE !! (OUI, OUI !!)

CYBERNOID 2 de HEWSON



Lorsque je parle de oldies, je ne vous parle que de ceux à posséder absolument et pour ce jeu c'est bien le cas. Certes le scénario n'étincelle pas par son originalité, mais qui s'en soucie quand tout est réuni pour vous captiver. Raffaele Cecco signait là encore un produit de qualité. Les graphismes en MODE 0 sont très colorés et l'animation est rapide, souple et très précise. Les envahisseurs et les options sont assez nombreuses pour éviter la monotonie. Le tout est bercé par une musique canon de Dave Rogers qui, à mon avis, est le meilleur musicien sur CPC. Je le trouve même meilleur que David Whittaker ! Quatre niveaux croissant (au beurre) pour ce chef d'œuvre le rendent acces-

AMIGUUS SKYWALKER

sible à tous. A quand Cybernoid 3 ??

LES NOTES

J'ai pas vraiment la place pour vous les donner, alors allez voir à la page suivante...

LE ROMAN DISK-NOI-DE-CLOD Vous vous souvenez sans doute de Clod ? L'un des rédacteurs du célèbre et regretté SYNTAX ERROR. Eh bien à ses heures perdues, il vous a créé le Roman Disk. C'est une petite intrigue policière mise en images. Et quelles images !.. Toutes en overscan avec les scannerisations du DART qui ont fait le succès du fanzine. Lisez la page suivante pour + d'information.

JE DISAIS DONC AVANT QUE LA PLACE QUI M'ETAIT IMPARTIE NE SE TERMINE QU'IL FAUT IMPERATIVEMENT VOUS PROCURER LE ROMAN DISK DE CLOD ET QU'IL EST DIX FOIS PLUS NIBLE A LA RAIDE ACTION CONTRE UN DISK 1 3F80 POUR LE RETOUR. A CONSOMMER AVEC MODERATION



MEAT COULE PAS !!
ENCORE UNE SEMAINE DE RETARD ! NOS PLUS PLATES EXCUSES APRES XORUS LE MOIS DERNIER, C'EST AU TOUR D'AMADEUS D'AVOIR DU RETARD. TOUT D'ABORD, SON ECRAN EST TOMBE EN PANNE ET EN PLUS AVEC LE LYCEE, SES ARTICLES N'ETAIT PAS PRET. DONC VEUILLEZ L'EXCUSER MAIS FAUT QU'IL RATTRAPE SON NIVEAU MEME S'IL S'EST ACHETE UN BOUQUIN !!!
(COMPRENNE QUI VEUT OU QUI PEUT...)
LA REDAC'ION

PAPA

| | | | | | |
|------------|-------|----------------|-----|-------------|-----|
| IRON LORD | | 50,6% | | CYBERNOID 2 | |
| GRAPHISMES | 95% | GRAPHISMES | 60% | GRAPHISMES | 85% |
| SON | 70% | SON | 40% | SON | 95% |
| ANIMATION | 85% | ANIMATION | 65% | ANIMATION | 80% |
| SCENARIO | 80% | SCENARIO | 40% | SCENARIO | 50% |
| LA REDAC' | 84,5% | LA REDAC' | 48% | LA REDAC' | 89% |
| 82,9% | | SHADOW HARRIOR | | 79,8% | |

MOODIE DIE IRRIE

LA MAITRESSE INTERROGE TOTO: "DIS MOI, TOTO, EST-CE QUE TU SAIS CE QU'EST UN CONGRE ?". "OH OUIRE !", REPOND TOTO...

S'ETANT DEBOUTONNE, UN FOU TRES SUREXCITE SE REGARDE LA BRASQUETTE: "TIENS ! IL EST DEJA MIDI", DIT-IL. A COTE DE LUI, UN AUTRE FOU EN FAIT AUTANT ET IL S'EXCLAME: "MERDE ! J'AI OUBLIE DE REINONTER LA MIEUNE !".

C'EST UN MICROBE DU PANCREAS QUI RENCONTRE UN MICROBE DE L'ESTOMAC ET IL LUI DIT: "VOUS CONNAITRIEZ PAS UN PETIT TROU PAS CHER, POUR Y PASSER LES VACANCES ? - AH ! SI DIT L'AUTRE, J'EN CONNAIS UN VERS LE BAS... MAIS JE VOUS AVERTIS QU'ON S'Y ENRIERDE DROLEMENT !".

LE PETIT ARSENE REVIENT DE CLASSE AVEC SON CARNET DE NOTES ET IL LE MONTRE A SON PERE: "HISTOIRE 20, GEOGRAPHIE 20, ARITHMETIQUE 20, LECTURE 18... COMMENT ? BRILLE LE PERE. 18 EN LECTURE ? SALE PETIT FRINEAUX !" ET IL LUI RETOURNE UNE PAIRE DE GIFLES. LA SEMAINE SUIVANTE, LE PETIT ARSENE RAMENE SON CARNET DE NOTES. IL A 20 PARTOUT SAUF EN LECTURE. ALORS SON PERE LUI FOUT UNE FACLEE RETENTISSANTE ET IL LUI DIT: "ET LA SEMAINE PROCHAINE, TU N'AS PAS 20 EN LECTURE, JE TE FOUETTE AU RU SANG". ET AU BOUT DE HUIT JOURS, LE PETIT ARSENE RENTRE A LA MAISON FITEUVEMENT. IL A FAIT DES EFFORTS TERRIBLES EN LECTURE, MAIS IL N'A QUE 19. CETTE FOIS-OI LE PERE VA CHERCHER UN ENORME MARTINET ET IL S'APPRETE A L'EGORGER VIF. ET LE PETIT ARSENE DIT D'UNE VOIX PLAINITIVE: "MAIS PAPA, ESSAIE DE COMPRENDRE... C'EST TRES DIFFICILE DE LIRE LE BRILLE AVEC UN CROCHET DE FER..."

« - EST-CE QU'ON VOUS A DEJA FAIT DES RAICHES ? », DEMANDE LE DOCTEUR... " DES RAICHES ? NON, DIT LA FILLE. MAIS ULTRA-VIOLEE, J'AI DEJA ETE....."



On signale a ceux qui ne l'aurait pas vu qu'il n'y a plus de TOP 5. Pourquoi ? C'est une tres bonne question que je remercie de m'etre posee. Et bien en fait on avait peronne qui nous donnait le sien. Il est donc probable que vous vous en foutez (du TOP seulement !). Alors..

Demo... ment fort de CPC

Si on causait un peu demo ? On en parle et on en parlera encore car la qualite ne cesse de s'ameliorer. Aussi avons-nous decider de vous en parler un peu de ce phenomene de societe a travers les demos que nous possedons. Je vous rappelle que nous avons forme un club d'echange de demos. Allez donc voir dans les pages suivantes...

VOILA UN ARTICLE QU'IL EST BON !!



Z'AI CRU VOIR UN ROMINET... MAIS QUI Z'AI ETEN VU UN ROMINET !!!!!

N.W.C NOT DEAD: C'est l'une des dernieres qu'on vient de recevoir et la, quand EB l'a vue, il a dit (c'est textuel): "Alors la putain, j'suis ecoeure !". Il n'avait plus dit ca depuis KKB FIRST DEMO. Ceux qui connaissent comprendront. Bon parlons un peu de la demo. Tout d'abord, comme a l'habitude de New Way Cracking, veuillez debrancher vos "hacking cards" (Multiface, Mirage Imager, etc... N'est-ce pas EB ?). La demo en elle meme est composee d'un scrolling, d'un logo en mouvement et d'un texte en haut de l'ecran. "C'est tout !", vous entends-je. Ben oui ! Mais le scrolling... Ouille, ouille, ouille. Vous connaissez le madsinus scroller de P007 dans Yao Demo ? Non ? Honte sur vous ! J'explique rapidement. c'est un scrolling en forme de vague qui tout en se deplacant vers la gauche, se deforme pour donner des formes sinusoidales. Understand (de tir !) ? Et bien la demo de N.W.C reprend ce principe mais en l'ameliorant. Tout d'abord le scrolling est en overscan et en plus, faut voir des deformations.... Le genre : une vague, puis une secousse qui se repercuter comme une onde de choc (P007 est largement battu). Bref a la redac' on adore. Vous la voulez ? OK, alors vous connaissez la chanson : 1 timbre a 3F80 + 1 disk.

JEU

Remplissez les espaces marques d'un point et vous decouvrirez une figure geometrique.

HEUREUX QUI CONNAITRE A FAIT UN BEAU VOYAGE A TCHERHOE/L

Juste apres cette page, l'article de JLCS qui aurait du paraître le mois dernier....

MERCI A TOUS Oui, merci a tout ceux qui nous lisent et surtout a tout ceux qui nous aident pour les photocopies. A ce titre, je voudrais remercier les personnes suivantes : Rene, Papa Xorus, Christophe et Gonzague (bientot Didier ??). Et pis tiens, tant qu'on y est, on passe le bonjour a : FM, JLCS, KREATOR, XENON, LEA, CLANDESTINE, KAMIGAZ, PASCAL, ARNAUD, LYRIC, FREDERIC, BENOIT, CLAUDE, CRACKPONX, REILAN, XOR, LES TB, LOGON SYSTEM, N.W.C, KKB, BLACK MISSION, LES KRAD'OS CRACKERS, FEFESSE, JOREAL, STEPHANE ST MARTIN, STEEL MC KRACKEN, FEFESSE, MALIBUS, LA REDAC' DE 100% ET MOI-MEME !



BIENS ! UN NOUVEAU
 ION DANS LE FANZ
 ENTRE VOUS LE
 ETRE DEJA, MAIS JE
 PLUS. EN TOUT CAS,
 QUI SAIT PROGRAM
 CONVENIENT, N'ETANT
 RUBRIQUE EST EN
 AVIS A CEUX QUI NE COM
 DE SHAKESPEAR. SES COUR
 MAINTENANT LET'S GO...

JLCS

FAIT SON APPARI
 EN FAIT, CERTAINS
 CONNAISSE PEUT
 N'EN DIRAIS PAS
 C'EST QUELQU'UN
 MER. UN SEUL IN
 PAS FRANCAIS, SA
 ANGLAIS. ALORS
 PRENNENT PAS LA LANGUE
 SONT DESTINES A CEUX QUI MAITRISENT L'ASSEMBLEUR. VOILA

A

I've been asked to write about machinecode for this mag and why not. This time we'll start explaining how to make a scroll texte and combine it with some rasters behind. The example is simple, but the result is rather good - if I shall say it myself, anyway.

The code is not optimized for speed, but easy-to-understand. The raster and character-draw parts could easily be tuned for time critical purposes and the matrices could be stored differently.

The program is self-explanatory with its comments, but a few words are needed. To make rasters the colour hardware registers must be given some values. The numbering is as in BASIC from 0-15, but the border has number 16. To write to a register the number must be sent to port listed in table 01. Bit 6 should be set to signal that the selected register is to be loaded with a colour value. You can switch colours very fastly, so to make horizontal throughgoing rasters it's necessary to have a little delay before sending the next colour. The raster routine is activated by a fast-ticker event, which occurs 6 time per frame. Raster are sent to the background, number 0, when we have reached to the sixthpart of the screen where the scroll is placed. A counter keeps track of the positions. In this example the rasters covers an area of 36 pixel-lines. The movement is simple - moving up. What goes out in the top, starts again in the bottom.

There's in this example not room for a fancy font, but a 8x16 pixel (4x16 bytes) font is built using the CPC characters. This corresponds to a double height MODE 0 font. It looks better than it sounds! It would look fucking clumsy if new characters of the message would come into the screen in whole pieces, so every time the texte is

And now, here's the table with the Hardware colours. In de couleur pour le raster, on n'utilise pas les chiffres responce des couleurs que je vous livre maintenant: Encore une petite precision. Le listing est prévu pour MAXAM (assembleur tres utilise hors de l'hexagone). Enough talking, here's the program:

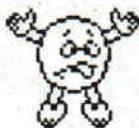
4

French: Quand, en overscan, on veut envoyer un numero de 0 a 26 comme en BASIC. Il existe une table de cor-

```

LIMIT 60000 ; MAXAM directive
ORG $5000
NOLIST ; MAXAM directive
; This example is made by JORN LORENTZEN
CALL SCRINIT ; set up screen
CALL MATRIX ; make a matrix table
LD HL, INTBLCK
LD BE, INTR ; set up interrupt for raster
LD B, &C1 ; express asynchronous event
CALL &BD19 ; wait for frame so the tick counter
CALL &BCED ; will start at the same place always
CALL INITVAR ; initialize scroll variables

AGAIN CALL &BD19 ; synchronize with frame flyback
CALL SCROLL ; scroll and write next part of character
CALL NEWRAST ; calculate new raster positions
CALL &BB09 ; any key pressed
JR NC, AGAIN ; jump back if NO
LD HL, INTBLCK ; remove interrupt from queue
CALL &BC6
RET
  
```



| Grey Scale | Colour | HW number |
|------------|----------------|-----------|
| 0 | Black | 20 |
| 1 | Blue | 4 |
| 2 | Bright blue | 21 |
| 3 | Red | 28 |
| 4 | Magenta | 24 |
| 5 | Mauve | 29 |
| 6 | Bright red | 12 |
| 7 | Purple | 5 |
| 8 | Bright magenta | 13 |
| 9 | Green | 22 |
| 10 | Cyan | 6 |
| 11 | Sky blue | 23 |
| 12 | Yellow | 30 |
| 13 | White | 0 |
| 14 | Pastel blue | 31 |
| 15 | Orange | 14 |
| 16 | Pink | 7 |
| 17 | Pastel magenta | 15 |
| 18 | Bright green | 18 |
| 19 | Sea green | 2 |
| 20 | Bright cyan | 19 |
| 21 | Lime | 26 |
| 22 | Pastel green | 25 |
| 23 | Pastel cyan | 27 |
| 24 | Bright yellow | 10 |
| 25 | Pastel yellow | 3 |
| 26 | Bright white | 11 |

WHAT AN AMAZING PROGRAM. IT'S NORMAL, IT'S FOR THE AMAZING FANZINE...



G

```

SCRINIT CALL &BBFF ; initialize screen
CALL &BB4E ;
XOR A ; acts like LD A, 0
CALL &BC0E ; MODE 0
LD A, 0
LD BC, 0
  
```

Ca va pour l'instant ? Vous avez suivi j'espere ? Non, parce que c'est super interessant et qu'il reste 2 pages.

E

JLCS

(SUITE)



```
CALL ABC32 ;INK 0,0
LD A,1
LD BC,&1818 ;INK 1,24
CALL ABC32
LD BC,0
CALL ABC38 ;BORDER 0
RET
```

```
MATRIX LD A,0 ;get PEN 0 colours
CALL ABC35 ;in B and C
LD A,1 ;and make PEN 1 the same colours to make
CALL ABC32 ;creation of matrix table invisible
LD A,1 ;choose PEN 1
CALL BBB90
LD IX, TABLE ;table of raw character bytes
LD A,32 ;start from char no. 32
```

```
MATRIX1 PUSH AF
PUSH AF
LD HL,&0101 ;LOCATE 1,1
CALL &BB75
POP AF
CALL &BB5A ;print char in A
LD HL,49152 ;upper left corner of char
LD B,8 ;1 ROM char is 8 pixels high (8 rows)
LD A,4 ;and 4 bytes wide in MODE 0
```

```
MATRIX2 LD C,(HL) ;transfer 1. byte of char
MATRIX3 LD (IX+0),C ;to label
LD (IX+4),C ;let's make new characters double height
INC IX ;next table address
INC HL ;next screen address
DEC A ;any more bytes in the width
JR NZ,MATRIX3 ;yes, then jump back
LD DE,4 ;the 4 next already filled in
ADD IX,DE ;next row of char - already incremented by 4
LD DE,2044 ;to make double height
ADD HL,DE ;jump if more rows left
DJNZ MATRIX2 ;get number of character
POP AF
INC A ;we stop at character 127
CP 128
JR NZ,MATRIX1 ;LOCATE 1,1
LD HL,&0101
CALL &BB75 ;clear that position (CHR$(127) is there now)
LD A,32
CALL &BB5A
LD A,1
LD BC,&1818 ;turn PEN 1 back to yellow
CALL ABC32
RET
```



Now we have created a matrix table of $(128-32)*64 = 6144$ bytes

```
INITVAR LD HL,MES ;address of message
LD (MESPOS),HL
LD A,0 ;first quarter of character
LD (CHARPOS),A
LD HL,INTBYTE ;initialize tick counter
LD (HL),1
RET
SCROLL LD HL,50673 ;49152 + 19*80 + 1 second byte of line
```

```
SCR01 LD A,16 ;16 pixellines
LD D,H ;DE=HL
LD E,L
DEC DE ;1. byte of line
LD BC,79 ;80 bytes per line
LDIR ;SCROLL,BUT 79*LDI IS 25% FASTER !!!
LD BC,2048-79 ;FIND NEXT ROW - LDIR INCREMENTED BY 79
ADD HL,BC
JR NC,SCR02
```

```
LD BC,-16384 ;8*2048-80
ADD HL,BC
SCR02 DEC A ;JUMP IF NOT ALL 16 LINES SCROLLED
JP NZ,SCR01
```

```
LD HL,(MESPOS) ;get the current character
LD A,(HL) ;WE STARTED OUR TABLE AT CHAR NO.32
SUB 32 ;transfer number to HL
LD L,A
LD H,0
ADD HL,HL ;AND MULTIPLY BY 64 (BYTES FR. CHAR)
```



```
ADD HL,HL
ADD HL,HL
ADD HL,HL
ADD HL,HL
LD A,(CHARPOS) ;which part of character
LD D,0 ;move to DE
LD E,A
ADD HL,DE ;HL=offset in matrix table
LD DE, TABLE ;AND ADD TO START OF MATRIX TABLE
ADD HL,DE ;NOW WE HAVE CORRECT PART OF CHAR IN HL
LD IX,50751 ;49152+19*80+79 LAST BYTE OF LINE
LD B,16
```

```
TEXT1 LD A,(HL) ;transfer char bytes to screen
LD (IX+0),A
INC HL:INC HL ;JUMP OVER THE OTHER BYTES OF THE CHAR
INC HL:INC HL
LD DE,2048 ;find next row on screen
ADD IX,DE
JR NC,TEXT2
LD DE,-16384
ADD IX,DE
```

```
TEXT2 DJNZ TEXT1 ;JUMP BACK IF CHAR. NOT FINISHED DRAWN
LD A,(CHARPOS) ;PREPARE FOR NEXT PART OF CHARACTER
INC A
LD (CHARPOS),A
CP 4 ;did we reach last part
RET NZ ;NO, then return
XOR A ;then start over again
LD (CHARPOS),A
LD HL,(MESPOS) ;but with the next character
INC HL ;point to next character
LD A,(HL) ;last char of mes ??
OR A
JR NZ,TEXT3
```

```
TEXT3 LD HL,MES ;THEN START FROM BEGINNING AGAIN
LD (MESPOS),HL ;SAVE HOW FAR IN THE MESSAGE WE HAVE REACHED
RET
INTR LD,INTBYTE ;UPDATE TICK COUNTER - IT COMES 6 TIMES PER FRAME
DEC (HL) ;SO START FROM 6 AGAIN IF COUNTED DOWN TO ZERO
```

```
INTR1 LD A,(INTBYTE) ;HAVE WE REACHED A CERTAIN SIXTH
CP 3 ;NO - then return
RET NZ ;A LITTLE DELAY FOR TIMING PURPOSES
LD B,20
```




LE COIN DU BIDOUILLEUR

Comme vous le savez certainement, les caracteres de 0 a 31 ne sont pas des caracteres comme les autres. Quand vous tapez en BASIC : PRINT CHR\$(65), le CPC va ecrire la lettre A, tandis que si vous tapez : PRINT CHR\$(7), vous entendez le superbe BIP bien connu. C'est qu'en fait, les caracteres de 0 a 31 sont des caracteres de commande. Au lieu d'afficher un caractere normal, ils executent une instruction. Nous allons etudier les caracteres qui vont nous interesser pour le catalogue :

CHR\$(0) : aucun effet (c'est genial ce qu'on peut faire avec un ordinateur !)
 CHR\$(4) : correspond a l'instruction MODE en BASIC :
 MODE 0 = PRINT CHR\$(4);CHR\$(0)
 MODE 1 = PRINT CHR\$(4);CHR\$(1)
 MODE 2 = PRINT CHR\$(4);CHR\$(2)

CHR\$(6) : active l'ecran de texte (cf CHR\$(21))
 CHR\$(7) : produit le super son BIP
 CHR\$(8) : deplace le curseur d'1 cran vers la gauche
 CHR\$(9) : deplace le curseur d'1 cran vers la droite
 CHR\$(10) : descend le curseur d'une ligne
 CHR\$(11) : monte le curseur d'une ligne
 CHR\$(14) : equivalent a PAPER en BASIC
 CHR\$(15) : equivalent a PEN en BASIC
 CHR\$(21) : desactive l'ecran de texte. Ex PRINT CHR\$(21);"XORUS". L'ordinateur n'a rien ecrit.
 CHR\$(28) : possede la meme fonction que INK en BASIC. Ex : INK 1,26,26 correspondra a : PRINT CHR\$(28);CHR\$(1);CHR\$(26);CHR\$(26)
 CHR\$(29) : possede la meme fonction que BORDER en BASIC
 CHR\$(30) : possede la meme fonction que LOCATE en BASIC. Ex : LOCATE 12,18 = PRINT CHR\$(31);CHR\$(12);CHR\$(18)



Maintenant reflechissons. Pas trop tout de meme, je crains les maux de tete; j'ai pas l'habitude de reflechir moi ! Que fait l'ordinateur pour faire un catalogue ?? Et bien il va lire la piste 0 et va ecrire

a l'ecran les noms de fichiers. Ex : Sous DISCO, si vous aviez deux fichiers de 1Ko appeles 1 et 2 on verrait : → L'ordinateur va afficher d'abord ce qu'il y a de souligne de 1 a 8, puis va mettre automatiquement un point, va ensuite ecrire ce qu'il y a de souligne de 9 a &B pour enfin ecrire le nombre de Ko.

Cette petite analyse va nous eclairer sur la methode que nous allons suivre. Nous, nous ne voulons pas que l'ordinateur affiche le point et le nombre de Ko. Tres simple, vous dirais-je. Puisque le caractere 21 desactive l'ecran, il suffit de mettre la valeur 21 (&15 en hexa.) avant que le CPC n'affiche le point et le nombre de Ko, ce qui donne :

```
0000: 00 04 00 10 00 00 0F 01 15 00 00 00 00 00 00 00 .....
      MODE 0 BORDER 0 PEN 1 → DESACTIVE ECRAN TEXTE
0010: 08 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 .....
0020: 00 0E 10 00 00 00 0E 00 15 00 00 00 00 00 00 .....
      ECR. REACTIF INK 0,0 PAPER 0 → DESACTIVE ECRAN TEXTE
0030: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 .....
0040: 00 0E 10 01 1A 1A 00 00 15 00 00 00 00 00 00 .....
      ECR. REACTIF INK 1,26
0050: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 .....
0060: 00 0E 1F 07 0C 14F 43 E1 15 00 00 00 00 00 00 .....
      LOCATE 7,18 ECRIT OH! (CE NE SONT PAS DES CARACTERES DE COMMANDE
      ILS SONT SUPERIEURS OU EGAL A 32)
```



Remarque : attention tout est maintenant en hexa. Amusez-vous maintenant avec les autres caracteres de commande que j'ai explique et non-utilises dans cet exemple. Vous verrez tout vous paraitra clair si ce n'est pas deja le cas.

XORUS LE MINABLE!

LE COURS . . .

BASIC LOCATE #a,X,Y : Avec a, numero de la fenetre (tiens en parlant de fenetre, j'ai casse mon volet (ND AMADEUS : tu crois vraiment que ca interesse nos lecteurs ??)) ; X, l'abscisse dans cette fenetre et Y l'ordonnee dans cette fenetre. Cette instruction permet de localiser le curseur texte (l'endroit ou l'on ecrit avec l'instruction PRINT). Comme pour PRINT, on n'est pas oblige de preciser le No de la fenetre et dans ce cas c'est la fenetre 0 qui sera prise en compte.

CLS #a : Efface le contenu de la fenetre a. De meme vous pouvez laisser tomber le No de la fenetre.
BORDER a,b : Definit les couleurs du border, avec a pour 1ere couleur et b pour la 2eme. Si a et b sont differents, le border clignotera avec ces 2 couleurs. Bien sur, vous pouvez seulement taper BORDER a et vous n'avez pas de clignotement. Les couleurs sont choisies dans une palette de 27 differentes que vous trouverez soit sur votre lecteur si vous possedez un 6128 soit dans votre manuel de votre CPC.

INK a,b,c : Comme je viens de le dire il existe 27 couleurs differentes, mais vous avez la possibilite d'utiliser seulement 16 couleurs simultanées a l'ecran (ND AMADEUS : seulement sur les anciens modeles de CPC !). Imaginez une commode avec 16 tiroirs (et oui, j'aime bien les commodes, me direz-vous, il est vrai, c'est bien pratique !!!) et vous devez choisir 16 couleurs sur 27 que vous placez dans chacun des tiroirs. Ex: INK 1,25 (couleur 25 dans tiroir No 2). D'autre part, B(A15 en MODE 0 car il y a 16 couleurs, B(A3 en MODE 1 car il y a 4 couleurs et B(A1 en MODE 2 car il y a 2 couleurs.

PEN A : Cette instruction permet de choisir la couleur avec laquelle on veut ecrire. Pour reprendre l'exemple du dessus, on prend la couleur du tiroir No a.
PAPER A : Choisit la couleur de fond sur laquelle on veut ecrire.

Pierre Bartouze, champion de penis:
 "On va prendre un the ?
 -Un the ?
 -Qui un bon the, c'est stimulant...
 Tiens, goutes-moi ca.
 -BITETONIC ??
 -De Bitton !"
 BITETONIC, dans le feu de l'action.

ZE COURS

ASSEMBLEUR Ce mois-ci, je vais vous expliquer plusieurs instructions assembleurs. L'instruction LD en assembleur est comme l'instruction PRINT en BASIC, si on ne la connait, on ne connait rien au lent gage (mais non, je ne copie pas Syntax Error !). Commençons par LD A,&50. Cette instruction a une equivalence en BASIC : A=&50. Le registre A prend la valeur &50. Si avec un assembleur vous tapez ce programme :

```
ORG &8000 ' adresse de debut du programme binaire
LD A,&50
```



LISEZ TOUS CROCO
 PASSION No3 !!!!

L'assembleur va automatiquement traduire l'instruction LD A,&50 en nombre et placer tout ca a l'adresse En general, l'instruction LD A,N avec N compris entre 0 et 255 se code sur 2 octets : &8000->&3E - &8001->&50 Vous pouvez egalement donner des valeurs aux autres registres B,C,D,E,H,L de la meme maniere : LD Registre,N . Tous ces registres sont des registres 8 bits, c'est a dire qu'ils acceptent des valeurs entre 0 et 255. Venons-en maintenant aux registres 16 bits : LD Registre,NN avec NN, nombre compris entre 0 et 65535 et un registre 16 bits, soit HL,BC,DE,SP,IX ou IY. Vous pouvez travailler directement avec des adresses memoires : LD (&9000),A va mettre la valeur A dans la case memoire &9000. L'instruction inverse LD A,(&9000) va mettre la valeur de la case &9000 dans le registre A. Bien sur, vous avez la possibilite de changer de registre et de mettre B,C,D,E,H ou L. De meme, vous pouvez mettre n'importe quelle case memoire comprise entre 0 et 65535 (0 et &FFFF). Cette instruction existe aussi avec les registres 16 bits : LD (&9000),HL. Cependant un probleme se pose. Vous savez qu'une case memoire accepte des nombres entre 0 et 255. Et bien en fait, le registre HL se code sur deux octets. A l'octet &9000 est mise l'adresse basse et a &9001 est mise haute. Par exemple si HL=300 (en decimal), l'adresse &9001 contiendra 1 et l'adresse &9000, la valeur 44. Je m'explique : pour retrouver la valeur 300, il suffit de faire le calcul suivant $1 \times 256 + 44 = 300$. Si HL avait ete egal a 515, on aurait eu $2 \times 256 + 3 = 515$. En fait, en &9000, des que l'ordinateur depasse la valeur 255, il met une retenue en &9001 et met la case memoire &9000 a 0 et ainsi de suite. La valeur en &9001 est donc le nombre de fois que 255 a ete depasse. Vous allez voir l'avantage de l'hexa. Si HL=300 (decimal) soit &012C en hexa, a l'adresse &9000 on aura &2C et en &9001, &01. Il suffit seulement de couper le nombre en deux : &012C->&012C L'instruction inverse LD HL,(&9000) HL a pour valeur, la valeur de la case memoire &9000 + celle de &9001 x 256. Par exemple si en &9000, il y a 56 et en &9001 il y a 3, HL sera egal a $3 \times 256 + 56 = 824$. En hexa, encore plus simple : en &9000 on a &38 et en &9001 on a &03. Et bien HL = &338. des un's truc si on avec l'heure caude et xa :

Qu'est-ce que je fais la moi ??



- | | | | |
|----------|-----------|------------|-----------|
| LD A,N | 3E-N | LD HL,(NN) | 2A-N-N |
| LD B,N | 06-N | LD BC,(NN) | ED-4B-N-N |
| LD C,N | 0E-N | LD DE,(NN) | ED-5B-N-N |
| LD D,N | 16-N | LD SP,(NN) | ED-7E-N-N |
| LD E,N | 1E-N | LD A,(NN) | 3A-N-N |
| LD H,N | 26-N | LD IX,(NN) | BD-2A-N-N |
| LD L,N | 2E-N | LD IY,(NN) | FD-2A-N-N |
| LD BC,NN | 01-N-N | LD (NN),A | 32-N-N |
| LD HL,NN | 21-N-N | LD (NN),BC | ED-43-N-N |
| LD DE,NN | 11-N-N | LD (NN),DE | ED-53-N-N |
| LD SP,NN | 31-N-N | LD (NN),HL | 22-N-N |
| LD IX,NN | DD-21-N-N | LD (NN),IX | DD-22-N-N |
| LD IY,NN | FD-21-N-N | LD (NN),IY | FD-22-N-N |
| | | LD (NN),SP | ED-73-N-N |

Ooops... Et ben voila... J'ai fait des erreurs de frappe dans la page des pokes : Pour Renegade (vies) il fallait lire 3D,32,9D... et remplacer 3D par A7. Pour Pacific (tir infini) il fallait lire C8,3D,32,07,91 et remplacer C8 par 00. Pour Renegade (tant) il fallait faire un POKE &9E1,18. La bidouille Usagi machine ai pour l'HRJ infini. Voici les pokes correspondants pour PIPE MANIE AH!! : POKE &384C,0,0,0 et POKE &3853,0,0,0.

Essayez de comprendre ce programme meme s'il n'est pas tres interessant : En code hexa, cela nous donne : 21,40,90,3E,50,22,00,A0,32,02,A0,ED,5B,00,A0,C9 (code hexa de l'instruction RET).

ORG &8000 ; adresse de debut prog.
 LD HL,&9040 ; HL=&9040
 LD A,&50 ; A=&50
 LD (&A000),HL ; mettre la valeur de HL (soit &9040) dans les adresses &A000 et &A001. En &A000, il y aura &40 et en &A001 il y aura &90
 LD (&A002),A ; mettre la valeur a (soit &50) dans la memoire &A002
 LD DE,(&A000) ; prendre la valeur de l'adresse &A000 et &A001 et l'affecter au registre DE : DE=&9040
 RET ; fin de prog.

LA SUITE DE CES FERIFETIES DANS 2 MOIS... XORUS LE MAL

Depuis que je me suis abonne a THE AMAZING FANZINE, mes problemes auditifs ont disparu.....
 C'est un miracle !

ABONNEZ VOUS A THE AMAZING FANZINE

A NE CONSOMMER AVEC AUCUNE MODERATION !!!

ATTENTION

ATTENTION, message trrrres important THE AMAZING FANZ' va passer bi-mensuel. On a trop de boulot ! (SANS RIRE)

Allez les p'tits loups envoyez-nous une petite bafouille....

BRILLOT EMMANUEL
 12 SQUARE DES CALLEIDES
 49000 ANGERS

OU
 FROUTEAU THIERRY
 71 BIS RUE PARMENTIER
 49000 ANGERS

A QUOI SERT UN SQUELETTE DE CURE ?? CA SERT D'OS !!
 RENDEZ-VOUS AU MOIS DE DECEMBRE POUR LE No 4... **Page 8**