



No 3

the amazing fanzine

Le premier fanzine ecclésiastique !!



No 3

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



HARR... FIFILLE!!!

ETEPHANE ST-MARTIN (JAMES)

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'ENRICHI DE NOUVELLES RECRUES. PARMI LESQUELLES NOUS POUVONS DESORMAIS TROUVER SOEUR MARIE THERESE DES BAIICHOLLES (DIT CLANDESTINE, TU M'ABONNES ?).

CONTINUEZ A NOUS TEMOIGNER VOTRE SYMPATHIE. JE VOUS RAPPELLE QUE NOUS ACCEPTEONS 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 ! (CHAUUSEEEEE AU MOOTINES !)

LA RAIDE ACTION

MICROBOY

LE TOUT EST PRESENTE DE FACON DYNAMIQUE ET AVEC DE L'HUMOUR. A NOTER UNE NETTE AMELIORATION DEPUIS LE DERNIER No. BREF, OU TOUT BON, 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 FOURNIT CORRESPONDRA A LA RAPIDITE DE LA REPONSE.

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. ALORS LYRIC, MERCI QUI... (MAIS NON PAS HANI 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 EMPECHER !). IL CONTIENT DE NOMBREUX TRUCS, ASTUCES, INFOS... ON PEUT CEPENDANT DEPLORER 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 COM-MANDER CE PETIT BIJOUX (PAS CLANDESTINE, LE FANZ'). ECRIVEZ A: COUTELIER SANDRINE - 3 RUE DES HORTENSIA - 91380 CHILLY MAZARIN EN OUBLIANT PAS D'Y JOINDRE UN TIMBRE A 3F80 POUR LE RETOUR.

CROCO PASSION

FIN DE LA RIQUETIQUE FANZINE. A ...

PAGE 1

DES JEUX... NEZ !!!

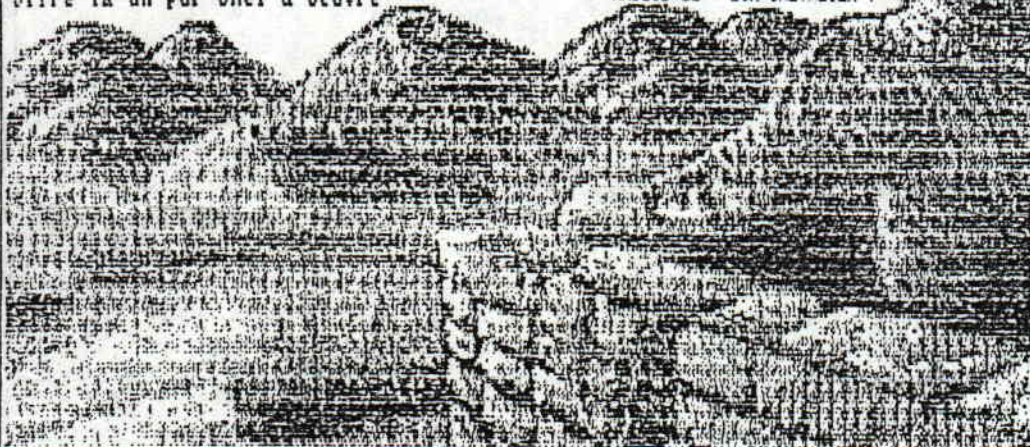
TESTES PAR AMIGUS, LUI-MEME, PERSONNELLEMENT, TOUT SEUL...

Nous revoici, 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.

AMIGUS LE PREUX CHEVALIER !



SHADOW WARRIOR

DE OCEAN



ALLONS DONC ENCORE UNE ANIMATION DE BONNE D'ARCAD... J'AI ENCORE LE TEST A CRUE... QUE JE LE TROU... DESCRIP... ET LE TELEGR... PHIQUE : PAS DE SCENARIO... EN BIE... DU NIVE... SAVIES

BONNE... PAS DE SCROLLING, FEU DE NOU... VEMENTS UNE INUSITEE PARTIQUENENT INE... STRAITE, DES GRAPHISMES PEU VARIES, UNE ANIMATION PEU PRECISE ET PEU RAPIDE... CONTRIBUENT A FAIRE DE CE JEU UN RIDE (A NON RIDE, ET CA N'ENGAGE QUE MOI !!!) MALGRE DES INNOVATIONS QUI N'ARRIVENT MALHEUREUSEMENT PAS A LE RATTRAPER. NOUS AVONS DONC ICI UN JEU DE PLUS QUI VA ALLER A LA POUCELLE, DIRECTEMENT A LA POUCELLE, SANS PASSER PAR LA CASE DEPART ET SANS RECEVOIR 143F (DISK) CAR CA NE VAUT PAS SON PRIX !

TESTE PAR SHU, ET QUAND SHU VOIT CETTE NULLITE : SHU RIGANE !! (OUFF, OUFF !!)

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. Raffaella 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-

AMIGUS ENVAHISSEUR

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 REACTION

PAGE 3

| 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 WARRIOR | | 79.8% | |



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 personne 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....

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 debancher 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 entendez-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 repercutte 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.

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 !



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 SUREXOITE SE REGARDE LA BRAGUETTE: "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 REJONTER 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 ENFERME DROLEMENT !".



EST-CE QU'ON VOUS A DEJA FAIT DES RAYONS ? "OUI, DERNIERE LE DOCTEUR...". DES RAYONS ? NON, DIT LA FILLE. MAIS ULTRA-VIOLEE, J'AI DEJA ETE.....

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 FITEUSEMENT. IL A FAIT DES EFFORTS TERRIBLES EN LECTURE, MAIS IL N'A QUE 19. CETTE FOIS-CI LE PERE VA CHERCHER UN ENORME MARTINET ET IL S'APPRETE A L'EGORGER. OUF ET LE PETIT ARSENE DIT D'UNE VOIX PLAINTIVE: "MAIS PAPA, ESSAIE DE COMPRENDRE... C'EST TRES DIFFICILE DE LIRE LE BRILLE AVEC UN CROCHET DE FER...".

VOILA UN ARTICLE QU'IL EST BON !!



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

JEU



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

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 COURS SONT DESTINES A CEUX QUI MAITRISENT L'ASSEMBLEUR. VOILA
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
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 fast, 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 clumpy if new characters of the message would come into the scrolled, counter keeps track of which fourth to print. 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,

4

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

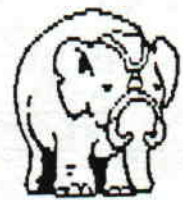
| Grey Scale | Colour | HW number |
|------------|----------------|-----------|
| 0 | Black | 20 |
| 1 | Blue | 4 |
| 2 | Bright blue | 21 |
| 3 | Red | 28 |
| 4 | Magenta | 24 |
| 5 | Mauve | 29 |
| 6 | Bright red | 12 |
| 7 | Purple | 5 |
| 8 | Bright magenta | 13 |
| 9 | Green | 22 |
| 10 | Cyan | 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 AW-
ZING PROGRAM.
IT'S NORMAL,
IT'S FOR THE
FANZINE...



```
here's the program :
LIMIT 60000 ; MAXAM directive
ORG 85000
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 DE,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
```



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

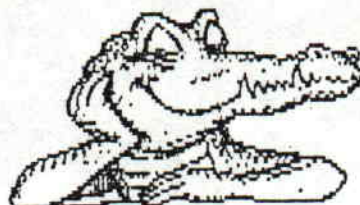
Ca va pour l'instant ? Vous avez suivi j'espere ? Non, parce que c'est super interessant et qu'il reste 2 pages.

G

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
```

```
MATRIX1 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
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
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
```

```
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 ;THEN START FROM BEGINNING AGAIN
LD HL,MES ;SAVE HOW FAR IN THE MESSAGE WE HAVE REACHED
```

```
LD (MESPOS),HL
```

```
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
```

```
JR NZ,INTR1 ;TO ZERO
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
```



(SUITE ET FIN)

Ouf ! Enfin fini. J'espere que j'ai pas fait de fautes de frappe. Si c'est le cas, on passera un rectificatif dans le prochain numero. Bon c'est pas tout ca, mais j'ai un controle de droit et de comptabilite a preparer pour demain. Et moi je ne m'appelle pas Xorus.....

AA7. Pour avoir du temps infini, recherchez 20, CF, FD, 21, 02 et remplacez 20 par 18 ou faites POKE &1831, &C9.
 USAGI YOJIMBO (a tes souhaits !) : Pour avoir je sais pas quoi, vu qu'EB ne m'a pas dit ce qu'apportait ce truc, recherchez C2, 3C, 17, 3A, 0C et remplacez C2 par C3 ou faites POKE &16EE, &C3. Cette bidouille etait demandee par Fred.
 COMBAT SCHOOL : Pour avoir du temps ralenti, recherchez 05, 32, 5F, 04, 21, 63 et remplacez 05 par une valeur superieure ou egale a 10 ou faites POKE &42C, &10 (ou plus). Pour avoir des touches sensibles, recherchez 28, 1B, 7C, 32, 5B et remplacez 28, 1B par 00, 00 ou POKE &D7A, 0, 0 puis recherchez 28, 07, 3D, 32, 5C et remplacez 28 par 18 ou POKE &D84, &18. Enfin 2 bidouilles qui apparemment ne marchent qu'avec la Multiface. Pour avoir les ennemis de gauche inoffensifs, POKE &154D, &18. Pour passer le niveau si l'instructeur te touche, POKE &1407, &C9.
 REFLEX (demande par moi-meme, Amadeus, Eh oui, malgre le fait que ce soient les POKES de EB, c'est moi qui ecrit en ce moment) : Pour avoir du power infini, recherchez 3A, 47, 67, A7, 28, 06 et remplacez 3A par C9 ou POKE &779E, &C9. Pour passer le niveau en allant a droite, recherchez 28, 0B, AF, 32, 27, 78 et remplacez 28 par 18 ou POKE &6FA7, &18. Je rappelle egalement que ce jeu possede un cheat mode : dans la table des scores, tapez CHEAT et vous repartirez au tableau ou vous vous etes arrete. Allez, on termine avec un petit dernier :
 PIPEMANIA : Pour passer au niveau suivant meme si on perd un niveau, recherchez C2, 1C, 39, 3A, 57, 25, A7, C2, 1C, 39, remplacez C2, 1C, 39 par 00, 00, 00 et remplacez C2, 1C, 39 par 00, 00, 00. Et puis tiens, tant qu'on y est on va egalement vous donner les mots de passe des differents niveaux : FINE, NEWS, FAIL, SAIL, ERIC, TAPE, SLOW et ACHE. Voila, j'espere que ca vous a plu. Si des boulettes se sont glissees dans l'article, alors dites le nous car on a pas toujours le temps de reverifier les bidouilles. EB THE WONDERFUL

PIPEMANIA : Pour passer au niveau suivant même si on perd un niveau, recherchez C2,1C,39,3A,57,25,A7,C2,1C,39,remplacez C2,1C,39 par 00,00,00 et remplacez C2,1C,39 par 00,00,00.Et puis tiens, tant qu'on y est On va également vous donner les mots de passe des différents niveaux : FINE,NEWS,FAIL,SAIL,ERIC,TAPE, SLOW et ACHE. Voila, j'espère que ça vous a plu. Si des boulettes se sont glissées dans l'article,alors dites le nous car on a pas toujours le temps de reverifier les bidouilles. EB THE WONDERFUL



LE COIN DU BIDOUILLEUR

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 00
      MODE 0 BORDER 0 FEN 1 → DESACTIVE ECRAN TEXTE
0010: 08 00 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 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 00
0040: 00 0E 10 01 1A 1A 00 00 15 00 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 00
0060: 00 0E 1F 07 0C 1F 43 E1 15 00 00 00 00 00 00 00
      LOCATE 7,12 ECRIT OK! (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 possédez 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 simultanees 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(A)15 en MODE 0 car il y a 16 couleurs, B(A)3 en MODE 1 car il y a 4 couleurs et B(A)1 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.

LA SUITE DE CE PASSIONNANT FEUILLETON APRES UNE PAGE DE FUB. → **PAGE 7**

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 connaît, on ne connaît rien au lent gage (mais non, je ne copie pas Syntax Error !). Commençons par LD A,&50. Cette instruction a une équivalence 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 ça à 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 également donner des valeurs aux autres registres B,C,D,E,H,L de la même manière : LD Registre,N. Tous ces registres sont des registres 8 bits, c'est à 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 mémoires : LD (&9000),A va mettre la valeur A dans la case mémoire &9000. L'instruction inverse LD A,(&9000) va mettre la valeur de la case &9000 dans le registre A. Bien sûr, vous avez la possibilité de changer de registre et de mettre B,C,D,E,H ou L. De même, vous pouvez mettre n'importe quelle case mémoire comprise entre 0 et 65535 (0 et &FFFF). Cette instruction existe aussi avec les registres 16 bits : LD (&9000),HL. Cependant un problème se pose. Vous savez qu'une case mémoire 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 à &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 été égal à 515, on aurait eu $2 \times 256 + 3 = 515$. En fait, en &9000, des que l'ordinateur dépasse la valeur 255, il met une retenue en &9001 et met la case mémoire &9000 à 0 et ainsi de suite. La valeur en &9001 est donc le nombre de fois que 255 a été dépassé. Vous allez voir l'avantage de l'hexa. Si HL=300 (decimal) soit &012C en hexa, à 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 mémoire &9000 + celle de &9001 x 256. Par exemple si en &9000, il y a 56 et en &9001 il y a 3, HL sera égal à $3 \times 256 + 56 = 824$. En hexa, encore plus simple : en &9000 on a &38 et en &9001 on a &03. Et bien Re cas pie tu la tiffe des un's truc si on avec l'heure caude et xa :

Ooops... Et ben voilà... 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'NRJ 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 même s'il n'est pas très intéressant :

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 mémoire &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 FEFIFETIES
 DANS 2 MOIS... XORUS LE HAL

Depuis que je me suis abonné à THE AMAZING FANZINE, mes problèmes auditifs ont disparu.....

C'est un miracle !

ABONNEZ-VOUS À
 THE
 AMAZING
 FANZINE

À NE CONSOMMER
 AVEC AUCUNE
 MODERATION !!!

ATTENTION

ATTENTION, message très 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 EMMAUEL
 12 SQUARE DES CALLEIDES
 49000 ANGERS

OU

OU
 FROUTEAU THIERRY
 71 BIS RUE FARMETIER
 49000 ANGERS

À QUOI SERT UN SQUELETTE DE CURE ?? CA SERT D'OS !!

RENDEZ-VOUS AU MOIS DE DECEMBRE POUR LE No 4...

page 8