

Numero Special: Noël - Nouvel An

ADRESSE DE LA REDACTION:

PIERRE-HENRI HALLER (MAVERICK)
54 CHEMIN DU BAS DES ORMES
78160 MARLY-LE-ROI

TEL: 39-16-88-83

SOVEZ POLIS, ET NE DEMANDER PAS
MAVERICK !!!

IL EST CHARGE DES ABONNEMENTS ET DE LA REPARTITION DE
VOS APPELS. MERCI DE NE PAS TELEPHONER APRES 10 H du soir

SALUT LES CEPECIENS !!!

VOICI LE CPC-DPC NOUVELLE
FORMULE. UN NUMERO
PRESQUE CHAQUE MOIS
ET REALISER GRACE A UNE

METHODE TRES PARTICULIERE, REGROUPANT
OXFORD PRO, OCP, UN TRAITEMENT DE TEXTE

ET DE NOMBREUX UTILITAIRES CREEES PAR MOI !!!

VOUS ALLEZ RETROUVER L'IGNOBLE JUMP, QUE J'AI
PAR CHARITE AUTORISE A REVENIR BAFOUILLER SA PAGE

A LA FIN DE CE NUMERO. VOUS ALLEZ DECOUVRIR LES

NOUVEAUX REDACTEURS DE LA REDACTION: MAVERICK ET SES DELIRES
AERIENS SUR CPC, LE PAPE ET SES ROUTINES EN LM, NOP LE

FRERE DE JUMP, QUI POUR POUVOIR SUPPORTER SON
FRANGIN, A DECIDE DE SE REFUGIER DANS UNE

CONTINUELLE HIBERNATION.

CES DERNIERS TEMPS, UN ETRE SE DISSIMULE

DANS LES MURS DE LA REDACTION, ET IL FAIT QUE

DE REPETER EN PAGE 2 LA SUITE DE LA SAGA DE LE REDAC.

EN PAGE 6 VOUS POURREZ LIRE LES MEFAITS DE JUMP DANS
SON INTERVIEW LA PLUS CONNE DE L'ANNEE. LISEZ AUSSI LE

RESTE, ET ECRIVEZ NOUS POUR NOUS DONNER VOTRE AVIS.

MAIS PASSEZ AVANT TOUT UN NOEL ACHEMENT

REUSSI, ALORS QU'ON PLANCHE SUR LE PROCHAIN

NUMERO. AU FAIT SI UN LECTEUR POSSEDANT UN SCANNER

OU UN DIGITALISEUR POUVAIT NOUS AIDER A IMAGER CE

CANARD, CA SERAIT COOL.

BONNE ANNEE, MALGRE LA

DE LA PAGE 9.

BIDOUILLE

Ecriture en plusieurs
couleurs:

POKE &b72F,a

a de 1 à 255

CADEAUX EN VRAC
DE LA PART DE

AU LIEU DE TAPER:
WHILE INKEYS="" :GOTO
TAPER PLUTOT CALL &b813

SI TU SORS EN PLEINE NUIT,
TU AURA FROID. TAPE ALORS:
OUT &b000,8
OUT &b000,1

GLAGLA !!!

KERMIT (©1989)

JOYEUX NOEL ET
TRISTESSE
KERMIT

CHRISTMAS FATHER
NEW LOOK

POUR NOEL, OFFREZ,
UN ABONNEMENT A CPC-DPC.
VOUS FEREZ DES HEUREUX !!!

POUR NOEL TAPER:

10 FOR X=1 TO 500
20 CALL &b022,1:CALL &b023,3:
CALL &b024,5:CALL &b025,3
30 NEXT
40 GOTO 10



L'ABCDEF des nombres HEXA des 6 mots, NOP presente:

(ATTENTION-DANGER !)

IL Y A CERTAINS TRUCS
DIFFICILEMENT
SUPPORTABLES DANS CET
ARTICLE !!!**POTAGE, Non-SCOOP :**

Pour KERMIT, JUMP est devenu un NOP presse ! Il se deplace en JUMPo Jet.

(NDLR: NOP a reussi a mettre 3 noms de redacteurs dans un titre il a le droit de se rendormir!!)

A l'heure a laquelle j'ecris, le Vendredi 24 Novembre a minuit, 38 minutes, 38 secondes et 38 centiemes (j'ai pas les milliemes), je m'interroge: Comment ce fait-il que je ne dorme pas encore ? C'est avec cette question hautement intellectuelle qui me trouble les octets que je me rememore une histoire une histoire "drole" ("Je crains le pire" dit KERMIT en ajoutant "enfin esperons !!"):

Que dit un cheik en repondant a son telephone interrogeable a distance ? Le cheque dit: " ALI ? "

Eh oui, vous aurez la fatalite de lire une breve drole ou une drole de breve par numero, chaque fois que vous lirez ces cinquante lignes. NB: Cette histoire drole (si, si !) ne vient pas de la 5. Je reprend, maintenant il est 1 heure -1, je me suis arrete pendant 8 minutes le temps que mon pere qui ronflait sur son fauteuil dans le salon, la TV et la lumiere allumees, se traine jusqu'a son lit en faisant une deviation a droite de 4 minutes approximativement. Moi NOPlu, je ne dors pas me fait justement remarquer le mome d'l berge qui pionce de l'autre cote du mur, a l'Est. Bon, bah, oui! Excellente expression faisant remarquer au lecteur

qu'encore une fois, l'ecrivain en herbe est en manque. Je me sens seul, le torse nu sous la couette humide et malgre la fenetre entrebaillee qui laisse entrer la seule mouche de l'hiver qui m'accompagne chaque soir dans mon sommeil quelque peu derange par l'oreiller qui se rechauffe... sous le bouillonnement de mon ame qui remplit mes nuits de doux reves; mais je me stoppe car mes reves ne regardent que moi et il faut que cette ligne se termine. Cette phrase m'a ete donnee par mon esprit a la recherche de femelles et j'en profite pour lancer un ultime appel avant suicide pour les lectrices qui me lisent (original, non?). Je les invite a introduire... de belles lettres (listings, bidouilles, problemes) dans les pages de ce Francine, euh, fanzine. A mon radio-reveil il est 2H09. A Bientot !!

NOP (NO Operation)



SAGA regouille au DPC



Dans le precedent numero, un inconnu du nom de JUMP, d'origine encore plus inconnue et connaissant le LOGO (fait tres, mais alors tres, tres rare a ce jour) avait supplie notre Frog preferee, j'ai nomme KERMIT, de pouvoir ecrire un article dans ce fanzine.

KERMIT en tres bon redacteur avait fait un entete a son journal portant son nom et celui de ce personnage ainsi que le nom de notre graphiste j'ai nomme GREG.

Or ce JUMP avait eu le culot de dire a KERMIT, je cite: " Excuse-moi, mais je n'ai pas le temps, j'ai autre chose a faire ! Mal lui en avait pris car le chef s'est mis dans une colere innombrable, et n'a pas mache ses mots avant de les recracher sur le papier de la derniere page du numero precedent.

Voici donc la suite de notre SAGA: En ce moment, le chef est en train de peaufiner son scrolling plein ecran quand un intrus ose frapper la porte de l'antre du journal.

KERMIT va ouvrir et OH !!!... comble de l'horreur, JUMP est revenu !! Ne pouvant supporter plus longtemps la vision de ce spectacle apocalyptique, il s'apprete a le pourfendre d'un coup de triple decimetre faisant office de couteur quand le logophile ouvrit, si l'on peut dire, sa bouche, pour baver ces quelques mots: " Oh que tu sois remercie par le Joystick Enchanté et RUBI car j'apporte en sacrifice a ta noble personne 3 nouveaux esclaves (qui ne sont autres que NOP, le frere jumeau de JUMP, LE PAPE & MAVERICK) tres obeissants qui sauront te servir dans la realisation de ton illustre newspaper." La pitie s'empara alors, a nos yeux ebahis, de notre bien-aine chef qui rengaina sa regle-epee et accepta les excuses de JUMP.

Vous retrouverez donc, peut-etre, dans ce numero le LOGO, ainsi que les nouvelles rubriques de nos nouveaux redacteurs !!

l'espion NARRATEUR.

INITIATION AU LANGUAGE - MACHINE

BY KERMIT - © 1993

NUMERO SPECIAL NOEL - NOUVEL AN 89-90

1 AVE LES CEPECISTES ! 3
 2 Voici l'heure de la rubrique LM (language machine pour
 Alors ceux qui n'auraient pas Il vous
 avant encore compris). Cette permettra
 de con- fois-ci, je vous jure si vous
 tinuer a que nous allons n'avez pas
 lire cet passer a la pro d'assembleur
 article, grammaton de taper les
 tapez (pas (si, si... codes binaires
 trop fort) le enfin !) de tous les pro-
 petit programme grammes qui parai-
 dans le rond qui == tront, toutes ru-
 s'appelle DATA LM. briques confondues.

PROGRAMME DATA LM by KERMIT

```
10 mode 2:ink 0,0:ink 1,26:border 0
20 input"nom:",n$:input"adr. debut: ",ado
30 input"adr. fin: ",adf:memory ado-1:l=100
40 for x=ado to adf step 8:ct=0:for y=0 to 7
50 read a$:v=val("&"a$):poke x+y,v:ct=ct+v;if ct>255 then
   ct=ct and 255
60 next y:read c$:if ct<>val("&"c$) then ?"bug en ":l:end
70 l=l+10:next x
80 ?" une touche pour sauvegarder":call &bb18
90 save n$,b,ado,(adf-ado+1),ado
100 data ... (taper a partir d'ici les lignes
    de datas)
```

Ca y est, c'est fini !

Etant donne que je ne vais pas passer 7 ans a vous expliquez comment est foutu un ordinateur, et encore moins comment il marche, nous allons accelere le mouvement (grace au LM; jeu de mots ???).

Si vous lisez cette page c'est que vous etes un novice en LM (sinon vous seriez deja a la page suivante reservee a ceux qui s'y connais- sent), je vais donc vous expliquez quelques trucs de base.



L'ordinateur dispose de :

- une pile, servant de stockage de donnees et d'adresses de retour (lors des calls par exemples)
- des flags, servant d'indicateurs des resultats d'operations.
- de 6 registres 8 bits pouvant etre couples specifiquement (DE,BC,HL)
- d'un registre A (accumulateur) 8 bits pouvant etre couples avec le registre F des flags (attention: on ne peut agir directement sur le registre F, A est donc couramment utilise seul)
- de 4 registres 16 bits indivisibles (SP,PC,IX,IY)
- d'un registre d'interruption et d'un registre refresh.

ainsi que d'un nombre important (tout est relatif) d'instructions elementaires.

La difficulte du LM est la realisation d'un programme avec uniquement ces elements et rien d'autres (bien que parfois... grosse bidouille).
 ALORS COMMENÇONS !!!

Cette fois ci, nous allons realiser un CLS ultra rapide. Le CLS est une des instructions les plus rapides du Basic, mais vous allez vous rendre compte que grace au LM nous pouvons aller encore plus vite (et aussi allez beaucoup plus lentement) taper:

T=TIME:CLS:? TIME-T
 vous obtenez alors 36 unites de temps pour un CLS.

Utilisons alors le vecteur systeme du CLS (&bc14):
 T=TIME:CALL &BC14:? TIME-T
 resultat: 33 unites de temps donc plus rapide

Passons au LM.

PROBLEME: Pour realiser un cls il faut mettre tous les octets de l'ecran a 0.

Pour cela 2 moyens:

- paker a chaque adresse ecran un 0. Moyen bete et mechant, vous verrez pourquoi.
- mettre le premier octet de l'ecran a 0, puis donner au 2e octet la valeur du premier c'est a dire 0, puis donner au 3e octet la valeur du 2e (toujours 0), et ainsi de suite jusqu'au 4000e octet de l'ecran. Moyen hautement plus ingenieux !

Voici le programme assembleur du premier:

```

ORG #A000      ;debut en &A000

LD HL,#C000    ;HL=&C000 adresse 1er octet
cls LD (HL),0   ;(octet a l'adresse HL)=0
INC HL         ;HL=HL+1 INCremente
LD A,H         ;A=H
OR L           ;A OR L
JP NZ,cls      ;si A or L n'a pas donne 0 alors
               ;vas en cls car pas fini ecran
RET            ;retour au dernier call, c'est a
               ;dire a celui du Basic
    
```

Vous assemblez le tout et sauvegardez sous le nom CLS1.BIN.

Puis sous Basic taper:

load"CLS1":T=TIME:CALL &A000:TIME-T

Resultat: catastrophe 54 unites de temps

Eh oui, le LM c'est avant tout une rigueur de programmation. Ici c'est lent parce qu'il y a un saut equivalent a un GOTO.

La deuxieme methode est beaucoup mieux. Mais je sens que deja vous etes en train de vous poser la question: Comment realiser le changement de valeur sans faire de boucle.

Eh bien c'est tres simple. Nous allons utiliser une des instructions les plus lente du LM le LDIR. Ceci signifie Load, Incrmente et Repete. Elle est equivalente a (DE)=(HL) INC HL INC DE DEC BC si BC<>0 alors recommence.

Voici le programme assembleur:

```

ORG #A000      ;debut en &A000

LD HL,#C000    ;HL=&C000
LD D,H         ;D=H=&C0
LD E,1         ;E=1 donc DE=&C001 (2e octet)
LD BC,#4000    ;BC=&4000 4000 octet a l'ecran
LD (HL),0      ;1er octet egal a 0
LDIR           ;traitement des donnees
RET            ;retour au Basic
    
```

Assemblez et sauvegardez sous le nom CLS2.

Sous Basic taper:

Load"CLS2":T=TIME:CALL &A000:TIME-T

Resultat: GENIAL seulement 32 unites temps.

DATAS PROGRAMME 1:	
21 00 C0 36 00 23 7C B5	6B
C2 03 A0 C9 00 00 00 00	2E
DATAS PROGRAMME 2:	
21 00 C0 54 1E 01 01 00	55
40 36 00 ED B0 C9 90 00	DC

ATTENTION

Si vous etes pro, laissez donc jouer les jeunes mais envoyez quand meme vos (lis-tin) (abonnement au fanzine et aux numeros hors serie, etc...)

KERMIT

RESERVE AUX DEBUTANTS ET PAS TRES BONS !!!

PETIT PROGRAMME MALIN

```

10 'NOMBRES PREMIERS
20 FOR p=3 to 1000
30 For x=2 to (int(sqr(p)))
40 a=p/x
50 if a=int(p/x) then 80
60 next x
70 print p
80 next p
    
```

TURBO pascal

Voici un programme qui va vous permettre de decouvrir de nouvelles fonctions sur les chaines de caracteres. Ce programme vous demande d'entrer une chaine de caracteres, puis il compte le nombre de fois ou apparait le 1er caractere dans la chaine, affiche le resultat, puis efface le caractere considere de toute la chaine puis recommence jusqu'a ce que la chaine soit vide.

program FREQUENCE;

declaration des variables

```

type chaine=string[255];
var
    
```

```

j,x:integer;
ch:chaine;
car:char;
    
```

j et x sont des entiers
ch est une chaine de 255 caracteres maximum
car est un caractere

begin

debut du programme principal

```

clrscr;
gotoxy(20,5);
write('chaine: ');
readln(ch);
repeat
    
```

```

CLS
LOCATE 20,5
    
```

```

INPUT"chaine: ",ch
debut de la boucle REPEAT ... JUSQU'A
    
```

```

    x:=0;j:=0;
    car:=copy(ch,1,1); car:=MID$(ch,1,1) car:=1er caractere de ch
    for j:=1 to length(ch) do begin lenght(ch)=longueur de ch
        if car=copy(ch,j,1) then x:=x+1;
    end;
    writeln(' le caractere ',car,' apparait ',x,' fois');
    while pos(car,ch)>0 do pos(car,ch)=INSTR(ch,car)
        delete(ch,pos(car,ch),1) efface dans ch 1 caractere a partir de
        la premiere apparition de car dans ch
    end;
until length(ch)=0;
end.
fin de la boucle REPEAT ... JUSQU'A
continue jusqu'a ce que ch soit vide
    
```


PARTIE I

CHAPITRE I: Les circuits utilise par l'amstrad

Le VIDEO GATE ARRAY (V G A)
Le PSG AY3 - 8912
Le PPI 8255

Le PPI est le plus important car il permet la programmation des 2 autres circuits. C'est une interface parallele developpe pour INTEL 8080. Elle dispose de 3 ports 8 bits : le port A est relie au PSG (generateur de son et lecture du clavier ainsi que des joysticks). Le port B sert d'entree / sortie pour les peripheriques (imprimante, lecteur de cassette) et permet de determiner le type d'amstrad utilise (evidemment 464, 664, 6128 pour les bisus) ce qui peut etre interessant. Le port C sert aussi d'entree sortie pour le lecteur de cassette mais egalement pour la programmation du PSG (qui n'est pas directement relie au 280). Mais passons maintenant a la pratique avec le second chapitre.

CHAPITRE II LE VIDEO GATE ARRAY

Le video gate array est un circuit concu specialement pour AMSTRAD. Il est charge des commutations ROMs / RAMs de la commutation des banques memoires du CPC 6128 et il gere l'ecran en etant assiste par le CRIC 6845.

Le port est accessible par l'adresse #7Fxx, ou xx est l'octet a envoyer. Comme vous le pensez, chaque bit de cet octet a une fonction. B7 B6 signification

0	0	chargement du registre de palette (correspond a PEN)
0	1	chargement de la couleur d'encore (correspond a INK [pen],xx)
1	0	commutation ROMs et changement de mode (controle video)
1	1	commutation des banques memoires du 6128

Le Language Machine Du PROGRAMMEUR

CPC



A Registre et memoire palette B7=0

* Si B6=0 et B5=0

- Si B4=0 alors changement du numero de PEN
(code de B3 a B0 donc 15 possibilites)
- Si B4=1 alors changement du numero de BORDER
(idem)

* Si B6=1 et B5=0 Il y a alors 32 valeurs
possibles pour le no d'encore code de B4 a B0
(0-31) bienque les valeurs 27 a 31 reprennent des
couleurs deja existant.

* Exemple: vive les fetes de noel, soyons donc patriote !

```

ORG #9000
DI
LD bc,#ffff
PUSH bc
LD bc,#7f16
LD a,#4b
CALL cl
NOP
NOP
NOP
NOP
LD a,#4c
CALL cl
NOP
NOP
NOP
LD a,#55
CALL cl
POP bc
DEC bc
LD a,b
OR c
JR nz,$2

```

```

EI
RET
OUT
OUT
RET

```

```

(c),c envoie no PEN
(c),a envoie no COUL

```

Les lignes etoilees correspondent au chargement d'une couleur mais je ne pas vous donner le tableau de conversion car je ne le retrouve pas dans ce fouilli. Je vous le donnerais (si je le trouve) dans le prochain numero ainsi que la facon pratique de programmer les couleurs a partir de ce port.

Vous pouvez vous amuser a augmenter le nombre de NOP : essayer d'en mettre 8 et 8, 5 et 4 pour diversifier le tempo.

Voil c'est fini! Alors si vous avez aime nous vous serions reconnaissant de nous le faire savoir. De meme si vous avez des questions a nous poser. Salut. Au prochain.



Pour Noël nous avons décidé de vous offrir l'un des plus beaux cadeaux que puisse vous faire un fanzine en ces temps où la nature humaine est de plus en plus bafouée par les dictatures imperialistes de nos concitoyens politiques dont les divers propriétés de biens semblent bien plus importantes qu'un sourire à un de leurs descendants congéniaux.

En bref, moi, le plus grand reporter de la rédaction (et peut être même des autres) JUMP ai décidé d'interviewer en exclusivité pour vous chers lecteurs (et surtout les lectrices), quelqu'un qui vient de me traiter de frustré sexuel, j'ai nommé, la personne dont le nom vient de paraître 2 fois de suite dans le Science & Vie du mois de Novembre à la rubrique informatique, c'est à dire à la page 89, ... KERMIT. Après ces 13 lignes m'ayant permises de vous montrer à quel point je peut réussir à parler pour ne rien dire, commençons donc cet immémorable interview:

Jump: -AVE à toi, O grand maître des octets. Je te salue bien bas (de nylon, noirs s'il vous plaît !!).
KERMIT: -Je t'ecrase de mon mépris, petit être informe.

J: -Puis-je oser te poser une question intelligente.
K: -Venant de toi cela m'étonnerait, mais essaye quand même.
J: -Puis-je interrompre le Gai Tare quand j'en ai envie ?
K: -OUI, il suffit que tu ferme ta gueule !!

J: -Je vais tenter dans une ultime tentative de reformuler ma GENIALE question: Comment puis-je arrêter le balayage écran parce que ça me fait mal aux yeux ?
K: -Ceci est une simple question de hardware: il te suffit de prendre en main ton index et ton pouce, de regarder la face arrière de ton CPC et de débrancher la prise DIN 5 broches, en clair la prise RUB.
Ainsi tu n'auras plus mal aux yeux !!!

J: -Je vais te poser une question plus facile.
Comment avoir le catalogue de ma disquette sans taper CAT ou CALL & BC9B, & C0 ?

K: -Cher esprit ignare, je vais tacher de rentrer quelque information dans ta petite cervelle de piaf déplumé en plein hiver alors que le cyclone HUGO, victor de son prénom balaye la cour de toutes ses feuilles mortes la sans rien dire, sans un soupir laissant éclater leur seve rouge écarlate aux yeux des passants dont le morne espoir de rattraper le temps perdu en courant plus vite que BEN JOHNSON est si vain qu'ils feraient mieux de lire le dernier DESPROGES en écoutant le premier CLAN OF XYMOX. Mais répondons à ta question plus que sans intérêt. Il te suffit de taper IDIR et [RETURN].

Tu aura en prime le droit de ne pas savoir le nombre de Ko que prennent tes fichiers, et dans l'ordre de leur apparition sur les secteurs du DIRECTORY.

s'il te plaît ne m'utilise pas pour jouer avec le chien, et encore moins avec le chat. Ne me mets pas au fond de la cage des piafs!

J: -Mais, O maître vénéré, comment se fait-il que le CPC nous interrompe tout le temps du genre quand je DESTROY un monstre visqueux et rase dans BARBARIAN de PSYGNOSIS ?

K: -Premièrement je t'ordonne de ne plus me parler de ce jeu pourrave, parle moi plutôt de jeux geniaux du style Exolon ou encore le fantastique STORMLORD. Deuxièmement si ton CPC genere des interruptions c'est parce qu'il en a envie. Mais j'ajouterais dans ta petite tête que si tu ne veux plus être interrompu par ton micro (un faux CPC azerty !) tu n'as qu'à taper un DI.

J: -Disable Interrupt! Tu vois bien que j'sais causer some word in ENGLISH. Another Difficult Question for your brain: Pourrais-tu me donner un jeu tout simple mais très intéressant ou pour jouer il ne suffirait que de taper quelques lignes (2) sans que celles-ci fassent partie d'un program-me, Je te rappelle que j'ai déjà le jeu PRINT TIME d'AMS 100% ?

K: -Dans un élan de bonté extrême, je vais te dévoiler un secret de rédaction. Cette question étant tellement simple, je propose donc aux lecteurs d'y répondre en m'envoyant leur très nombreux courrier. Pour le vainqueur il y aura un superbe dessin unique et phanstasagorique de la rédaction, réalise spécialement par GREG, notre dessinateur préféré, ainsi qu'un envoi gratuit du prochain numero de ce fanzine.

J: -Et maintenant copions nos maîtres en reproduisant un clone des séries de questions betes, stupides, connes et j'en passe mais rapides. Quelle est la couleur de ton sous-tif aujourd'hui ? Cette question s'adresse plus particulièrement à Notre MYRTILLE cachée au fond de la forêt.

M: -Non arrête de fantasmer, il n'est pas vert ou rose fluo comme tes chaussettes ou tes espèces de tennis qui degueulasse la rédaction à chacune de tes apparitions.

J: -Ok, c'est gentil de m'avoir répondu! Je vais donc reposer mes questions à KERMIT. Tu aimes les pigeons ?

K: -A la broche, hof. Je préfère un bon matou à la cocotte.

J: -Qu'est-ce que tu bois le matin en te reveillant ?

K: -Un tiers de café, 1 tiers de chocolat, 1 tiers de the et 3 gouttes de lait, le tout recouvert de 3 tranches de pain et 256,275 g de cereales diverses. Ensuite un casse-dalle au jambon.

J: -Comment tu t'habilles pour travailler ?

K: -En costard Kenzo ou A.Delon, et avec un noeud pap rose a pois verts.

J: -Ah bon j'aurais plutôt cru que tu travaillais avec seulement ton string peau de leopard et ta robe de chambre !

Bruits divers: Boum, PAF, PAN J: -Ma dent! Aie !!
Propos recueillis, dans la gueule, par JUMP !!



PIRATES

remment utilisees par les programmeurs dans la creation de leurs jeux.

Et comme je sens que vous avez ete sage, je vais vous faire cadeau de mon programme servant a mettre en datas Basic les programmes binaires, afin de reduire le piratage abusif de mes programmes. Mais je dois aussi vous faire part d'un certain courrier etant arrive sur mon bureau apres le debut de cette rubrique: un de nos lecteurs m'a demande de donner certainement la methode pour pirater certains jeux. Alors la je pousse un cri d'indignation (JE SUIS INDIGNE), et puis quoi encore, je ne vais pas vous macher le boulot.

Je rappelle pour ceux qui n'aurait toujours pas compris: ma methode c'est celle qui vous fera reflechir et vous permettra de devenir un vrai cracker. Je le repete donc: je vous dit comment les programmeurs on fait, et vous montre quel chemin suivre pour cracker, rien d'autre, si ce n'est vous faire profiter des divers programmes qui permettent d'accelerer le travail. De toute facon, il n'existe aucune methode pour pirater tous les jeux et moi aussi je trime des heures sur une protection, voire des jours.

Malgre ces bonnes paroles qui ne rejouiront pas certaines personnes, j'ai decide de vous faire un petit cadeau pour Noel: la voie toute machee pour pirater l'Oeil de Set. Si je retourne ma veste c'est parce que ce jeu ne se vend plus et qu'il est vieux. Mais ne comptez pas sur moi pour vous dire comment faire pour l'ile,



OET ARTICLE EST
UN SCOOP (SI, SI)
ET VA VOUS
REVELER LA
VERITABLE
PERSONNALITE
DU PLUS CONNU DES
DÉMOCRATISÉS
MAIS AUSSI DU PLUS
FOURBARD D'ENTRE
EUX.

Ave a toi valeureux jongleur d'octets, je suis sur que tu me connais. Je suis le celebre Mr X celui qui passe souvent a la tele avec uniquement une lumiere dans le dos et que tout le monde y croit que suis moche. En plus y a ma femme qu'arrete pas de se faire remarquer en faisant des pubs de lessive pour la tele. Mais j'entends deja certains me demander si je suis de la famille. Eh bien non, je n'ai aucune relation avec Miss X, et je le regrette !!!

J'aimerais aussi que l'on me reconnaisse mon talent de realisateur car j'ai un role bienfaiteur pour l'humanité (pas le journal, la vrai !) en proposant aux hommes, et aux femmes, un grand nombre de mes films dans mes salles de cinema. Les celebres films X, c'est moi qui les ai fait, tous ! Alors aimez moi autant que mes films.

Le genial Mr X

SALUT LES BUGGY KERMIT

Etant donne que je risque de manquer de place, j'ai decide d'ecrire en en minuscules. En utilisant le programme DEPROBAS du numero precedent vous ave du remarquer qu'il ne permettait pas de lister tous les fichiers Basic. Ceci est du au fait que les programmeurs s'amusent a donner une fausse longueur a la premiere ligne Basic, ce qui plante le listage. Il faut savoir que toute ligne Basic est codee comme suit: 2 octets pour la longueur de ligne, 2 octets pour le numero de ligne puis toute une liste de tokens et de donnees Basic. Nous nous interresseront ici aux 2 octets de la longueur. Afin de comprendre tapez: 10 "ligne visible

20 "COUCOU puis LIST. Pour l'instant tout est OK. Tapez maintenant poke 170,835 puis LIST. Hende ma ligne 20 a disparu et pourtant en faisant un RUN on obtient un merveilleux COUCOU. La ligne 20 existe donc encore mais on ne peut la lister car en pokant un aff tou une autre valeur en 170 ou 171 nous avons donne a la ligne 10 une fausse longueur. Le but du piratage est de faire reapparaitre la ligne 20 en calculant la veritable longueur de la ligne 10. Ici la longueur est 20 (4 octets pour longueur et numero de ligne, 1 octet pour le token ren et 14 lettres plus un).

Ainsi, pour faire reapparaitre la ligne 20 il suffit de taper: poke 170,80 puis LIST. Conseil: pour de terminer la longueur des lignes, utiliser DISCOO en editeur. Mettez vous sur le premier octet de longueur, relevez l'adresse puis placez vous sur le premier octet de longueur de la deuxieme ligne (reparable par XX 00 XX 00), relevez l'adresse, puis soustrayez les 2 adresses, ajoutez 1 et ecrivez le resultat a la place du premier octet de longueur. Tester avec la fonction afficher basic de DISCOO puis l'adresse de debut de la premiere ligne. Voila c'est tout.

Maintenant exercez vous sur l'oeil de SET. Lancer DEPROBAS, charger le fichier 54 de la 2e face, lister. Vous remarquerez qu'il y a Mrs la fin un appel de la ligne 15, or cette ligne n'apparait pas. Pourvu elle existe. La preuve tapez poke 170,835 puis LIST. Eh bien vous avez devant les yeux l'unique protection de ce jeu, qui est la verification de la valeur de 2 octets. Afin de la faire: sauter taper 15 goto 20 puis sauver le fichier 54 deplombe.

Salut a la prochaine !!! KERMIT - 1989

```
10 *****
20 *****
30 *****
40 *****
50 *****
60 *****
70 *****
80 mode 2:ink 0,0:ink 1,25;border 0:cat:2:2:"non:";ns
90 input:memory:"A:input:adresse de depart:";a
100 input:adresse de fin:"i:memory A:load ns:cls:?" any key
110 call 100:18:cls:as=10 for x="chr$(88):hex$(a):" to chr$(38):
    hex$(i);read a:poke x,a:next
120 c=00:bs=chr$(c):DATA openout ns:"BAS":249,as
130 for x=a to i:ds=d$+bs+chr$(peek(x)):
140 if ds then bs=ds+bs,1,ten(bs)-1:249,bs:d=0:c=c+10:
    bs=chr$(c):DATA
150 next:if d/10 then bs=mid$(bs,1,ten(bs)-1):249,bs
160 closeout
```



La Page de JUMP & des Lecteurs:

Initiation au CP/M 3.0 et au LOGO3 de DIGITAL RESEARCH parsemes de 0 & 1 (LM).

Salut a tous, GRANDS ou petits (minus parfois), qui venez de nous rejoindre dans ce journal et HELLO ! aux habitues.

Malgre l'abime (tres profond) ressentiment que je lui avais laisse, KERMIT m'a autorise a revenir (ce n'etait qu'un au revoir !) car il pensait a vous.

Choses promises, choses dues ! Voici donc le tant attendu DR LOGO3 par JUMP.

Mais avant un peu de CP/M+ pour recuperer 8.5 Ko sur un disc (Merci CPC).

Taper ce 10 LIGNES le + rapidement possible et sans fautes de frappe SUP :

```
1 CLS:MEMORY &8FFF:FOR A=&A000 TO &A015:READ B$:POKE A,VAL("&"+B$):NEXT
2 DATA 0E,07,CD,0F,B9,C5,0E,41,11,00,00,21,00,91,CD,66,C6,C1,CD,18,B9,C9
3 PRINT"Veuillez inserer la face 1 du disc CP/M+ contenant CIOCPM3.ENG & SPACE
4 CALL &BB18:CALL &A000:FOR A=&9000 TO &904C:READ B$:POKE A,VAL("&"+B$):NEXT
5 DATA 0E,07,CD,0F,B9,31,00,C0,FD,21,48,AC,11,33,AD,01,A5,00,CD,AF,CA,21,41,AD
6 DATA 35,3E,81,32,03,00,AF,32,04,00,21,33,C0,11,60,BE,01,3F,00,ED,B0,CD,C0,C0
7 DATA CD,DD,C5,21,00,91,11,00,01,01,2B,01,ED,B0,01,79,C1,31,33,AD,21,63,C1,22
8 DATA 39,00,C3,00,01
9 POKE &9207,&FF:POKE &920F,&CA:PRINT"Disc DATA & SPACE":CALL &BB18
10 SAVE"CPM",B,&9000,&230,&9000
```

A copier : CIOCPM3.ENG,LOGO3.COM,KEYS.DRL,SETKEYS.COM,SUBMIT.COM,PROFILE.ENG

L'ecriture de PROFILE.SUB & un programme en DR LOGO3 dans l'autre rectangle.

(JUMP voulait aussi mettre de l'assembleur dans sa page comme Le PaPe & KERMIT).



LE LOGO & CPA

par JUMP - @ 1989



**MAVERICK s'en
va en guerre**

Flippe pas, Goose (c'est mon navigateur), flippe pas ! Il a toujours peur quand je remonte pas apres avoir descendu les Migs, le pauvre !

Mais au fait je ne me suis pas presente, je suis Maverick, the Afterburner ace. En good francais, moi, Goose et mon F-14 on descend les Migs dans Afterburner (et dans les autres jeux du meme style). "Eh Maverick, echo a 3 heures, 60 nautiques". Bon les amiches, y a du boulot pour moi, on va aller faire un zoli feu d'artifice! Aller accroche le ma puce ... Voila mon radar de visee l'a pris, je lui balance un ptit missile et voila... Bon les copains c'est pas tout: missiles ennemis a 12 et 6 heures. Eh oui c'est facile au debut mais maintenant on va slalomer entre les rockettes. Je suis a sec, on va combattre a la mitraille en continu ! Ca y est ca pete de partout, on est les meilleurs Goose ! OK Goose, on decroche, je suis un peu just en fuel et puis ca fatigue d'etre aussi bon. Avec tout ce que j'ai descendu, je devrais etre nomme colonel !

AFTERBURNER

18/20

ND MAVERICK: envoyez moi des simulations que je puisse les tester. Merci, et vous en faites pas je vous les renverrais!

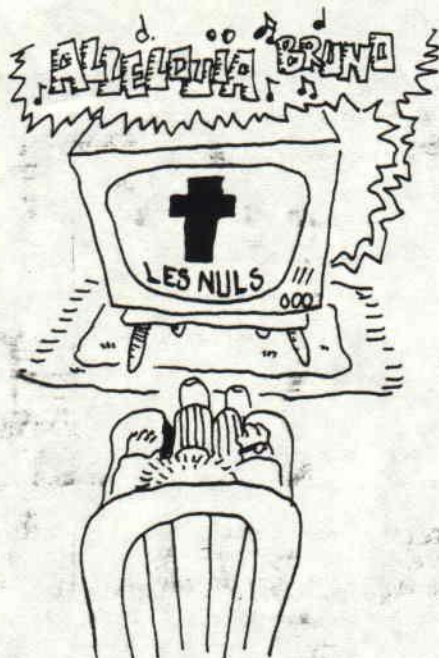
Pour ceusses qui veulent le desassemblage ecrire a JUMP a la redac. car la page de JUMP n'est pas exclusivement reserve au Langage Machine (2 pages, dont 1 d'initiation, plus ce que vous programmer ca suffit). Revenons a chez L'OGO : Dans l'Editeur (DISCO) loader PROFILE.ENG, changer l'extension : ENG -> SUB puis celle de KEYS.CCP en KEYS.DRL, remplacer LANGUAGE 3 par DIR suivi des codes hexa 0D0A LOGO3 0D0A & la suite par 1A. Ecrire le secteur et laisser le trou ferme, voila y'a plus qu'a se servir. On aurait pu prendre LOGO3.SUB & le renommer mais pourquoi faire simple quand on peut faire compliquer. Pour le lancer taper CPM et les 3 touches magiques : NON pas CONTROL SHIFT ESCAPE pauvre embryon de bug mais, CONTROL (laisser appuyer) <- (curseur gauche) ENTER (et pas RETURN).

A) vous souhaite la bienvenue sous CP/M et vous lui repondez LOGO3 ce qui signifie en bon francais "Salut le prompt je vais chez le DR." (Docteur pour moi). Je remarque que certains trouvent ca trop facile mais c'est une initiation. OK Lucky Look your first program with DR LOGO3 (c'est un prog pour frogs !):

```
?to traduit :english :french
>pprop :french ".PRM gprop :english ".PRM
>end
```

Il existe une version traduite dans le commerce. Zizigueue, Graphisme, Simulations de proprietes CP/M 2.2, Fractales, Jeu d'Aventure seront traitees. Un cadeau a celle ou celui qui saura introduire du LM en DR LOGO. Envoyer-moi tous ce que vous voulez : DEMOS, TRUCS, BIDOUILLES, LISTINGS, ANNONCES. Vous profiterez aussi de listings de revues gratuits.

JUMP THE LOGOGRAPHE (remplacant du Pti Belin).



Alors que l'approche de Noel devrait nous rejouir, la redaction est en deuil. Samedi 9, alors que j'attendais la fin de l'impression de l'interview la plus conne de l'annee en zapant febrilement, je recu en pleine poire la nouvelle qui m'attrista, alors que je venais de passer sur le canal plus miaux. P.lescure y declarait: "On vient de perdre un ami proche: Bruno Carette n'est plus..."
Eh oui, le nul est decede la veille au soir d'une leuco-encephalopathie. J'espere qui l'a quand meme eut le temps de regarder une derniere fois ces potes a la tele !!!

Alain: -la lettre du jour est le P

Chantal: -P comme Play-boy. Blond moustachu bouffant des saloperies lors de ses vacances en Egypte.

Après l'accident de Coluche, les cancers de Desproges et Le Luron, voila maintenant qu'une vulgaire saloperie de quelques microns nous emmene encore un pote. Ils ne doivent pas s'enmerder tous les jours je-ne-sais-ou !

Zeitoun ne nous preparera plus ses fameuses Glayieuses a la Moukraine, et Mizou Mizou ne patera plus pendant le repas ! Fini les delirantes apparitions de la play-mate a moustaches, adieu le sosie de Kim Basinger ! Jean Merrant, le chanteur qui derange les bourgeois et Gildas ne viendra plus nous chanter son inoubliable succes: La Rue Lepic (panpanpan, panpanpan). Souvenez vous du concert geant a Bercy en Brie. Tout le monde etait fou, on pleurait.

Que vont devenir les NULS ? Vont-ils disparaitre ?

Je ne peux vous repondre, et je pense que pour eux le dilemme est grand.

Mais ne vous en faites pas, Bruno nous reviendra a l'ecran (vous pouvez aussi acheter les Best of les NULS) car ces derniers temps il a tourne avec L.Malles, et a joue dans le clip de

Je me demande vraiment ou on va pouvoir aller acheter a boire maintenant que l'epicier HASSAN CEHEF (c'est possible !) est parti.

Alors les jeunes faites lui plaisir, allez voir le film de L.Malles quand il sortira et allez voir des maintenant le film PENTIMENTO ou joue l'ami Antoine De Caunes.

Si vous avez des videos ou des enregistrements des nuls, ca serait sympa de m'ecrire.

Salut BRUNO, amuse toi bien sous terre, et si possible donne nous de tes nouvelles !!!

KERMIT 12/12/1989



Bruno CARETTE

Ne disposant que de tres peu de moyens, la redaction ne peut fournir les timbres necessaires a l'envoi de ce fanzine. C'est pourquoi le seul moyen de vous abonner est de nous envoyer autant de timbres que de numeros desires. Je rappelle que les timbres sont desormais a 2F30 (= 1 numero de 6 pages).

La fazine etant aperiodique, nous ne pouvons vous garantir un numero chaque mois, mais nous allons quand meme essayer. ATTENTION je tiens a preciser qu'un numero special comme celui-ci utilise 2 timbres, prevoyez donc large. A chaque fois que nous arriverons au bout de votre stock de timbres nous vous contacterons afin que vous puissiez renouveler votre abonnement.

Etant donner que nous ne vous connaissons pas directement, nous vous prions de bien vouloir repondre a ce petit questionnaire afin de pouvoir orienter nos articles selon vos gouts.

MERCI de bien vouloir nous l'envoyer. RAVEZ LES MENTIONS INUTILES.

Je m'abonne a CPC-DPC en joignant _____ timbres.

Nom: _____

Prenom: _____

Age: _____ ans ADRESSE: _____

Code Postal _____ VILLE: _____

464-664-6128 TELEPHONE: _____

Article(s) preferes dans ce numero:

j'aime les jeux d'arcade, aventure, shoot'en up, simulations, autres(preciser): _____

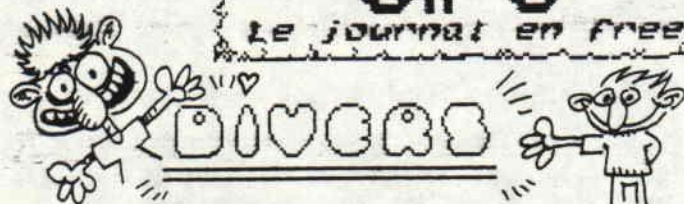
je pirate, essaie de pirater, programme des jeux, des utilitaires, joue

Couleur des chaussettes:

Commentaires (prendre une feuille a part)

AUTRES: _____



**A VENDRE PERIPHERIQUES POUR COMMODORE 64**

- 1 LECTEUR DE DISQUETTES 5 1/4 1541
- 1 IMPRIMANTE MPS803
- 1 LECTEUR DE CASSETTES

LE TOUT 1600 F

DEMANDER YANNICK AU 39.58.61.09

CHERCHE GRAPHISTE

On cherche un graphiste afin de pouvoir terminer un jeu d'aventure commencer depuis un an et demi. Theme: les vikings.

REPONDEZ nombreux il y a pas mal de jeux que le pere KERMIT a mis en route et jamais termine faute de graphiste sur CPC.

ECRIRE AU JOURNAL.



Dans le prochain numero, vous aurez droit a:

- LOGO, LM (initiation et programmation),
- TURBO PASCAL 3.0
- l'interview de JUMP
- les delires de MAVERICK
- la suite de la saga de la redaction
- la page PIRATES

ET TOUT CE QUE VOUS NOUS AUREZ DEMANDER.

SORTIE PREVUE LE 20 JANVIER.

Ecrivez vite et profitez en pour vous abonner.

Ayant senti un certain relachement chez les journalistes de la redaction lors de leur travail, j'ai decide de faire une enquete sur la question: "Mais qui travaille vraiment ?"
Voici le resultat de cette enquete:

Population de la republique francaise	41 000 000
Habitants de 65 ans et plus	13 000 000
Reste pour faire le travail	28 000 000
Habitants de moins de 18 ans	17 000 000
Reste pour faire le travail	11 000 000
Fonctionnaires	5 800 000
Reste pour faire le travail	5 200 000
Agents des entreprises nationalisees	3 500 000
Reste pour faire le travail	1 700 000
Militaires	1 500 000
Reste pour faire le travail	200 000
Hospitalises, alienes, clochards, avocats, habitues des champs de courses et assimiles	126 000
Reste pour faire le travail	74 000
proxenetes, faineants, detenus, deputes et peripateticienes	73 998

RESTE POUR FAIRE LE TRAVAIL 2

Et qui sont ces 2 la ? Vous & Moi, bien sur, encore que ces derniers temps je sente un certain relachement de votre part. Alors je vais vous dire un bon truc:

J'EN AI MARRE DE FAIRE MARCHER LE PAYS, TOUT SEUL !!!

JOURNALISTES: JUMP, NOP, MAVERICK, LE PAPE, KERMIT, LE NARRATEUR

MISE EN PAGE: KERMIT

DESSINS: GREG + CUTOUTS DE AMX PAGE MAKER

BIENTOT, PEUT-ETRE UN SERVEUR. DITES NOUS SI CA VOUS INTERESSE.

(LA LIGNE NE SERA PAS EN 06 15)