

# the amazing fanzine



No 6

Le premier fanzine qui vous aide a avoir le BAC !!

No 6

Numero 6 - Mai/Juin/Juillet 91 - Redaction : AMADEUS et EB - Le fanzine freeware de l'utilisateur du CPC

## L'EDITORIAL:

ALORS LES P'TITS LOUPS, ON DIRAIT QUE NOUS V'LA REPARTIS POUR UN NOUVEAU NUMERO... QUOI DE NEUF DEPUIS LA DERNIERE FOIS ? BEN...TOUT D'ABORD ON COMMENCE ENFIN A AVOIR UN NOMBRE DE LECTEURS QUI DEPASSE LE CHIFFRE DE NEURONE(S) DE JEAN CLAUDE BOURRET (C'EST DIRE SI NOUS ETIONS LUS PAR PEU DE PERSONNES !!!) ET CECI GRACE A LA PUB QUE NOUS ONT FAIT DES FANZINES COMME CROCO PASSION OU FANATIC MAIS AUSSI GRACE A CELLE DE CPC INFO.

ENSUITE, ET COMME DISAIT FEFESSE, L'ECHANCE BACHELIERE SE RAPPROCHE DE NOUS A LA VITESSE DE BRIGITTE BARDOT POURSUIVIE PAR UN TROUPEAU DE BEBES PHOQUES (NON, NON, PAS PASCAL SEURAN AVEC SES PETITS COMPAGNONS QUAND ILS ETAIENT PETITS !). C'EST POURQUOI ON S'EST DIT QUE CE NUMERO DEVAIT ETRE SPECIAL POUR QUE VOUS PUISSIEZ AVOIR CE DIPLOME QUI COMME CHACUN LE SAIT SIGNIFIE BON AU CHOMAGE !! IL N'Y AVAIT QU'UNE SOLUTION : VOUS FAIRE OUBLIER L'ECOLE POUR VOUS DETENDRE ET VOUS DIVERTIR.

ET DIRE QUE NORMALEMENT CE NUMERO 6 SORT JUSTE LE JOUR DE LA FETE DU TRAVAIL ALORS QUE NOUS AVONS TRIME COMME DES BETES POUR LE REALISER.... (C'EST NOTRE DESTIN !!)

## La Redaction

**CROCO PASSION N°5** est sorti et Clandestine frappe tres fort une fois de plus. C'est tres certainement son meilleur numero. (POUR L'ADRESSE, CF PUB FANZINES)

HEY, LES  
P'TITS  
LOUPS,  
WE WANT  
YOU...



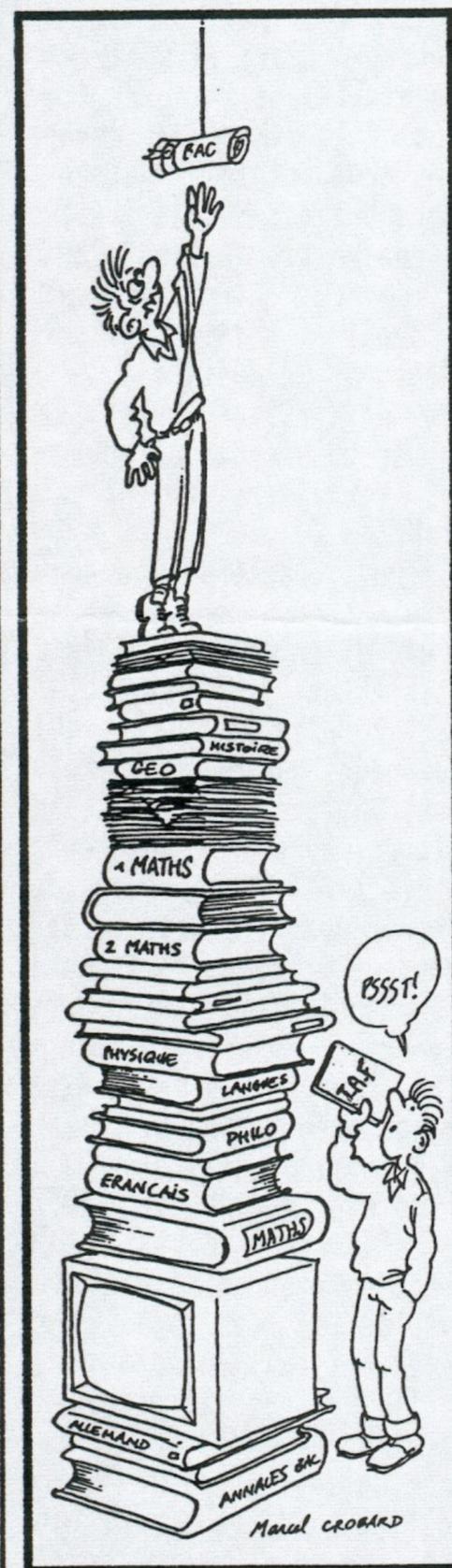
Vous etes fans de The Amazing Fanzine (comment ne pas l'etre !!!) et vous desirez collaborer (amis de Le Pen s'abstenir) a la realisation de ce chef d'oeuvre qu'est THE AMAZING FANZINE ? Rien de plus simple. Quel que soit votre domaine de predilection (musique, electronique, assembleur, demomaking, jeux, crack, etc...) les portes de la redaction vous sont grandes ouvertes. Envoyez nous vos realisations qui, apres concertation avec EB, passeront dans les pages de votre fanzine preferée. Vous serez non seulement l'invite d'honneur d'un numero, mais qui sait s'il n'y aura pas des cadeaux a la cle.... Alors il n'y a pas une seconde a hesiter, envoyez-nous vos projets...

POUR CE NUMERO, RENDEZ-VOUS A LA PAGE TESTS DE JEUX POUR CONNAITRE LE NOM DU LECTEUR QUI NOUS A ENVOYE UN TEST DE JEU ET QUI EST NOTRE INVITE POUR CE NUMERO.

### CA Y EST...

Au moment ou vous lisez ces lignes, notre BAL sur minitel est enfin en service. Chaque fanzine adherant a l'A.F.C. possede sa BAL. Vous pourrez meme vous renseigner sur d'autres fanzines. Alors connectez vous sur **3615 RTE\*ANSTEL**

THE AMAZING FANZINE  
C'EST LE PLUS BEAU.



### NOUVELLES EN URAG:

Conflit de la mer : les poissonniers durcissent le thon. Mireille Mathieu se suicide d'une balle dans la tete. La balle ricoche toujours...

CES VAINES SONT TIREES DE "LES NULS LE LIVRE"



# THE DEMO, TERRIFIC DEMO : LE DUEL

Bien entendu, au moment ou sortira ce numero, ces 2 productions nous donneront une petite idee du

demos seront largement distribuees, mais nous pensons qu'il est necessaire de s'y attarder (aggah) un peu. Voici donc les caracteristiques de chaque travail necessaire a sa realisation.

## The Demo FROM LOGON SYSTEM

Vous etes d'abord accueillis par une page vous donnant quelques renseignements comme le type de CPC, de CRT, le nombre de copies, de lecture... Vient ensuite le chargement de la demo elle meme, et pendant le chargement, vous avez de la musique ! Chose impensable auparavant et que seul RUBI (stouquette) etait en mesure de realiser. Comme le disait NAMINU dans The Amazing Demo : "... une demo, ce n'est plus seulement 1 ou 2 scrollings..." et on se rend compte que le menu de The Demo verifie bien cette citation. Vous avez droit a un petit shoot'em up. Question realisation, no comment. Un fluidite parfaite, une musique demente. Bref, LE PIED ! Il ne reste plus qu'a tirer sur des dalles pour charger les parties de la demo :

**TAKE IT EASY (PICT) :** En haut de l'ecran, un scroll en forme de vague, un tubulus scroll THE DEMO et en bas une scroll avec fonte en forme d'os. Et qu'est

ce qu'il y a entre les 2 ? Rien moins que 19 scrolls differentiels. Vous pouvez leur donner certains effets et certains sont assez spectaculaires. Du tout bon.

**LOBOTOMIA (SLASH) :** Peut-etre la moins reussie. Des equalizers, deux scrolls dont 1 assez grand. Quand on sait qu'il est l'auteur de la Bubble demo, on se dit qu'il a fait de tres tres gros progres.

**MEGALOMANIAK (DiGiT) :** Ma partie preferee. Beau-

coup de musique, de couleur, de dessin, d'humour (de temps en temps, le bout d'une Ferrari pousse l'ecran !). Toutes les parties s'enchainent sans bavure. Du travail de pro. **PHOENIX (LONGSHOT) :** Cette partie n'est peut-etre pas tres esthetique mais c'est incontestablement la plus remarquable au niveau programmation. Rupture a tout va et scrollings hard de rigueur le tout sur une super musique de ST.

**3D SCROLL (PICT) :** Un scroll en raster et perspective qui se deforme a loisir. Ce dernier est surplombe par un autre scrolling normal avec des equalizers derriere. Le tout se tremousse sur la super musique de Mazemania. Une tres bonne petite partie.

## Terrific Demo FROM CADJO CLAN

Apres un court chargement, un ecran d'Atari ST apparait et vous pouvez entendre un rire digitalise a la KKB (cf N°4 de T.A.F). Puis vient le menu de la demo. Tout comme The Demo, vous avez droit a un menu original puisque vous vous deplacez dans un labyrinthe (cf N°5 de T.A.F) et a chaque porte correspond une partie de demo dont voici un court descriptif :

**DRAW PART (THRILLER) :** Un scroll et une surface sur laquelle on peut dessiner. Meme pas de musique.

**ZANG PART (THRILLER) :** Plein de petites boules se baladent a l'ecran traverse par un scroll en mouvement. En bas de l'ecran 3 equalizers sautent au rythme de la musique de WEEE!

**WHOOPS PART (THRILLER) :** Des rasters bougent derriere un gros logo THRILLER (un peu comme la 1ere intro des GPA) et en dessous, il y a un scroll "extensible" et... c'est tout !

**MEGA PART (THRILLER) :** Enfin une partie qui en jette ! Les aficionados de demos feront le rapprochement avec la preview de la Merlyn demo III. On reprend le meme concept mais dans la partie superieure, le dessin represente des pieds et les or-

teils bougent de temps en temps ! En bas, un scroll fait entierement de rasters coupes (9 colonnes successives de rasters en mouvement). Dement.

**HUBBA BUBBA PART (WEEE!) :** Un scrolling multicolor avec derriere 2 (!) rasters tandis qu'une musique de WEEE! accompagne une serie de sprites en forme de bulle, de plus en plus nombreux, au milieu de l'ecran. En haut, des equalizers entre lesquels se deplace un logo "CADJO CLAN TERRIFIC DEMO". Rien de tres original en somme.

**BOING PART (THRILLER) :** Ma partie preferee au niveau de la musique. WEEE! est vraiment un super musicien. L'ecran n'est pas en reste. Tout en haut, un dessin colores BOING et juste en dessous, un scrolling hard qui prend plus des 2/3 de l'ecran ! Puis tout a coup, un autre scroll tout en raster avec des lettres geantes se superpose, tandis que des animations se meuvent a l'ecran.



**BALLS,BALLS,BALLS (NAMINU) :** En voila une autre partie qu'elle est interessante. En fait cette derniere comprend 2 phases. Dans l'une d'elle, vous selectionnez a l'aide d'un nombre impressionnant de compteurs, une forme a une courbe faite de points en mouvement. Puis la 2eme partie va représenter la forme de la courbe en sprites tandis qu'une musique se dechaine et qu'un scroll avec une big fonte surplombe toute cette agitation. Un grand bravo a NAMINU, surtout pour la routine de sprites excessivement rapide et fluide.

**NEGA PART (FRED CRAZY) :** Un gros logo Logon, des etoiles sur differents plans, la revolog musique ainsi que des equalizers, jusque la, rien de tres original. Mais le scroll principal... c'est un scrolling hard horizontal qui prend plus des 2/3 de l'ecran d'une fluidite epoustouflante avec une jolie fonte de caracteres.

Outre ces parties, il existe 2 autres parties vous demandant de changer de face, mais elles peuvent etre considerees comme des demos a part entiere. Celle demandant la face A montre 2 cranes en mouvement, des sprites et un scroll. Cette partie est de plus interactive. Celle demandant la face B consiste en un dessin central avec un homme et une femme des cavernes, le tout anime. En dessous, le logo FACE A qui se deforme dans tous les sens.

Il existe encore bien d'autres details qui font le charme de cette demo, mais on peut dire des Logons qu'ils ont su allier la technique et l'esthetique. Vive-ment la prochaine sur CPC old generation.

**STARS PART (THRILLER) :** Cette partie est un peu similaire a BALLS,BALLS,BALLS de The Demo parce que vous pouvez deformer une courbe de points avec differents compteurs. Mais elle est moins attrayante car il n'y a que 21 points et que les possibilites sont limitees.

**MEGALOMANIA PART (THRILLER) :** Que de scrollings ! Constatez par vous meme : Un scroll hard horizontal assez grand et super fluide. Se superpose a ce dernier, un autre en raster. Et le 3eme, comble de tout, tourne sur lui meme. La place qui reste est consacree a des petits dessins et a des etoiles qui se baladent. Une bonne partie au niveau programmation.

**WOW SCROLLER (WEEE!) :** Celle la, je l'adore. Des le debut 3 enormes equalizers en rasters bougent au rythme d'une musique de WEEE! Cette musique semble differente des autres, et pour cause. Elle est constituee de sons normaux comme le CPC est capable d'en produire, mais egalement de sons digitalises (principalement des percussions). Le resultat est grandissime. Puis, un enorme (mais alors la, vraiment enorme) scrolling en raster fait son apparition. C'est d'ailleurs probablement parce que tout est fait en rasters que le CPC peut a la fois animer et jouer des sons digitalises. Bref, cette partie est geniale, la musique est geniale, je suis genial !!!

**GUEST STAR PART (MCS) :** Un seul scrolling avec une musique de WEEE! Mais attendez que je vous dise que la fonte de caractere est en forme d'os et que les lettres sont demesurees et vous comprendrez que non seulement MCS n'est pas mort, mais qu'en plus il connait les dernieres techniques de programmation.

Des parties inegales au niveau conception, mais n'oublions pas que CADJO CLAN ne sont que 2, font que cette demo n'egale pas The Demo, mais qu'il faut tout de meme la posseder dans sa demotheque.

**DERNIERE MINUTE . . . . . DERNIERE MINUTE**

ON VIENT DE RECEVOIR LA DERNIERE DEMO ALLEMANDE, LA "BSC MEGADMO" SUR LES 7 PARTIES QUI LA COMPOSE, SEULEMENT 3 SONT VALABLES, ET ENCORE..

UNE AUTRE DEMO ALLEMANDE VIENT DE SORTIR, LA "RAAAH ! DEMO" A LA SUITE DU CEBIT '90. UNE BONNE PETITE DEMO A POSSEDER MAIS ILS ONT UN HUMOUR SPECIAL.



**L'INTERVIEW Le Moment de Verite...**

Il vous ecrit des articles de temps en temps pour vous faire partager ses connaissances et il vous est maintenant familier, veuillez applaudir JLCS... Clap, Clap, Clap, Clap... Comme personne n'avait encore fait son interview, T.A.F vous l'offre en excluclu :

T.A.F: Salut JLCS, peux-tu te presenter a nos lecteurs ?

JLCS: Ouais. Alors mon vrai nom, c'est JØRN LORENTZEN, je suis ne le 29/11/66 et je vis a Copenhague au Danemark. Je suis un ingenieur, pas en informatique, mais dans le batiment.

T.A.F: Comment as-tu fait tes debuts dans l'informatique ?

JLCS: C'est l'histoire classique : j'ai eu mon 1er ordinateur en 1983. C'etait un ZX81, egalement construit autour d'un Z80A, et avec 1 Ko de RAM (rire). Puis d'autres meilleures machines comme le Spectrum, le C-64 (bluuarrgg !!) sont apparues, mais j'etais a sec quand le CPC est arrive. La date d'achat 5/8/85 est historique.

T.A.F: Tu es connu avant tout pour tes cracks, mais as-tu l'intention de faire une demo ou as-tu d'autres projets pour le futur ?

JLCS: On m'a pose cette question un million de fois ! Actuellement, je n'ai aucun projet de demo. Tout d'abord, une demo doit toujours contenir quelque chose de nouveau auquel personne d'autre n'avait pense avant. Un scroll, des rasters et des rasters ca ne sert a rien. The Demo des Logon en est un bon exemple. Dans certaines parties, ils ont realise certaines choses que je n'avais pas vu auparavant. Pas forcement dur a coder, mais de nouvelles idees

JLCS SE SORTIRA-T-IL DES GRIFFES DE L'IMPITOYABLE INTERVIEWER ? VOUS LE SAUREZ QUAND VOUS AUREZ FINI DE LIRE CE MESSAGE STUPIDE ET TOURNE LA PAGE !!!!!

sont presentees. C'est ce qui fait une bonne demo. Bien entendu, les routines doivent etre optimisees, comme dans The Demo, et pas faites par des amateurs. Mon gros probleme est que je n'ai pas l'imagination necessaire pour creer quelque chose de nouveau. Par contre, je suis satisfait quand je vois une nouvelle demo et que je m' imagine comment j'aurais fait le programme. Quoiqu'il en soit il ne faut jamais dire jamais !

T.A.F: En France, le fanzine est une mode en pleine expansion, qu'en est-il au Danemark ?

JLCS: Ben on a un probleme au Danemark, parce que Commodore et ses machines de merde dominant le marche depuis leur apparition. Le CPC s'est bien vendu mais pas autant que le C-64 et l'Amiga. Un seul "reel" fanzine me vient a l'esprit et il s'appelle H.A.C.K mais leurs redacteurs semblent avoir arrete. Vraiment dommage, car c'etait drôle.

T.A.F: Comment peux-tu decrir l'activite informatique au Danemark (magazines, jeux...)?

JLCS: Tres mauvaise pour le CPC : R I E N !! Il reste 3 machines au Danemark. Il y a un magazine specialise pour les machines Commodore. Les jeux pour le CPC et le C-64 sont pratiquement impossibles a trouver. Il y a plus de magazines pour PC.

T.A.F: Quelle est ta reflexion personnelle quand tu penses aux crackers, ce qu'ils font et ce que cela entraine ?

JLCS: Euh, en etant un moi-meme, je n'ai pas si mauvaise conscience quand je crack et que je distribue des jeux, surtout pas actuellement au Danemark ou on ne peut trouver un magasin pour acheter des originaux. Mais bien sur, les maisons d'edition ont une grande perte tant qu'elles ne vendront pas autant d'originaux qu'il existe de copies. Quoiqu'il en soit, mes excuses a Ocean, Hewson, etc....

T.A.F: Quel est d'apres toi le futur de l'ancien CPC et du CPC+ ?

JLCS: Je pense que le fait que le CPC+ ne soit pas disponible au Danemark revele tout !!! La France semble etre l'ultime endroit pour vivre pour un possesseur de CPC.

T.A.F: Et maintenant, quelques questions diverses.... Quelle est la couleur de tes chaussettes, ton plat prefere et ton opinion sur T.A.F ?

JLCS: Des chaussettes bleues, je ne dis pas non a un steak de 300-400-500g avec des pommes frites et bien sur, T.A.F est vraiment bon, bien qu'il soit en Francais.

T.A.F: Tu veux passer quelques messages ?

JLCS: Wouais, je suppose que la place est insuffisante pour citer tout le monde, mais je salue tous mes contacts en France, Allemagne, Suisse, Hollande, Belgique, Angleterre et Danemark ainsi que les crackers/demomakers que je ne connais pas. Et a tous : s'il vous plait, faites marcher vos cracks/programmes sur le lecteur A et B (et pensez aux fichiers buffers et au CALL &BC6B pour les possesseurs de lecteurs de K7).

T.A.F: Eh bien merci pour toutes ces reponses et rendez-vous dans un prochain N° pour un nouvel article ??!

## The Amazing Test

UN REPORTAGE TRADUIT ET  
VECU PAR NOTRE ENVOYE  
SPECIAL : JEAN NEVUDOTRE

Jørn Lorentzen

## NORD & SUD

d'INFOGRAMES

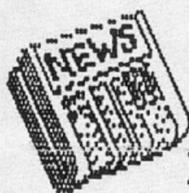
Ce nom evoque aux plus cultivationnes la celebre BD de Lambil et Cauvin que j'affectionne particulierement. Tous les albums se deroulent sur fond de guerre de Secession entre Nordistes et Sudistes avec des scenarios et de l'humour soigneusement regles comme une horloge. Il n'en fallait pas moins a Infogrames pour l'adapter, et quelle adaptation...



Probablement la meilleure jamais realisee au niveau BD. Des le debut, vous avez droit a une intro composee de l'animation d'un cavalier jouant de la trompette sur fond de brouillard, un scroll et vous pouvez meme choisir entre 3 langues. Rien a redire, c'est parfait. Ensuite vient le menu avec nombreuses options : 1 ou 2 joueurs, obstacles (indiens, intemperies...), annee de la guerre (le nombre et la position des armees sont different) et j'en passe bien d'autres. Notons que la encore, graphismes, animations et son viennent chatoyer les yeux et les oreilles. Et comme sur Amiga, si vous cliquez sur le cul du personnage, il saute (serait-ce Henri Chapier ?). Le jeu par lui-meme est un wargame opposant les 2 camps a travers toute l'Amerique. Il vous faudra tour a tour conquerir des territoires, des garnisons permettant au train de vous livrer de l'or. Bien entendu, la moindre action donne lieu a des animations de sprites. Mais ce qui fait le charme du jeu, ce sont les batailles. Le decor qui change selon l'endroit ou vous vous trouvez est d'une minutie... Votre armee se compose de l'artillerie, des cavaliers et d'un canon. On se croirait en plein dessin anime. Ce jeu est reellement superbe mais l'ordinateur est trop facile a battre a mon gout. A vous les batailles effrenees comme l'ont fait Bush et Hussein!

# DELIVRANCE

A vos batons de joie, voici un jeu qui decoiffe meme les chauves. Et oui, pour ceux qui avaient du batailler durement dans le 1<sup>er</sup> volet (graphismes geniaux signes Raffaele Cecco), je peux leur dire que si la mort ne leur fait pas peur, que Delivrance (petit frere de Stormlord) leur fera passer des nuits blanches (blanc, moi je sais ce que c'est comme couleur. Mais plus blanc que blanc, qu'est ce que c'est ? signe Coluche). Un son, que dis-je, une zizique a vous couper le souffle et une animation digne de ce nom. Que dire de plus si ce n'est que cette aventure n'est faite que pour les Rick Dangerous et autres Stallone (ha, j'ai m'faire engueuler, j'ai encore confondu le bouton rouge de la 3<sup>eme</sup> guerre mondiale avec celui de mon joystick fetiche). Le decor (plus que genial) dévoilera diverses petites bebetes, pieges astucieux, fees (mieux que Brigitte Lahaie en tenue legere (NDAMADEUS : Ah bon, ca lui arrive d'etre habillee ?)) et fera intervenir l'esprit logique de ceux qui en ont un (suivez mon regard). Fins et soignes, les graphismes feront baver une grande partie d'entre vous. Ce jeu, digne des espagnols, est d'une difficulte impensable (mais comme le dit EB, ne vaut-il pas mieux jouer toute une nuit que dormir sans savoir pourquoi ?). Les differentes armes mises a votre disposition pour vaincre et sortir de cet en fer (ou zinc je ne sais plus !). Delivrance en fera mourir plus d'un et celui qui arrivera a le finir pourra etre decore de la legion des Stormlordiens (c'est nouveau ca vient de sortir). Des jeux comme celui-ci, vivement que d'autres editeurs en sortent.



## What's the news

Bon alors ce coup-ci, je vais essayer de faire plus rapide qu'au dernier numero. Au fait, je ne parle que de ce que j'ai vu. Il y a donc certaines news dont je ne parlerais pas. On commence avec B.A.T de Ubi Soft qui est genial. Je l'aurais probablement mis en test du mois, si on ne l'avais recu si tard. Sortie de DICK TRACY version disk de Titus et qui ressemble beau coup a Wild Street. SUPER SKWEEK de Loriciciels qui vraiment commence a fatiguer. CHIP'S CHALLENGE d'US GOLD un jeu dans la lignee de Puffy Saga avec 144 niveaux (allez donc voir la rubrique des pokes). SWAP est un bon jeu de reflexion de Microid ou il faut interchanger des cases co-

lorees. THE LIGHT CORRIDOR, un jeu d'un genre nouveau avec de superbes musiques. TOTAL RECALL qui retrace l'histoire d'un mec qui passe son BAC et qui se fait totalement recaler euh... non c'est l'adaptation du film et c'est tres bien realise et c'est de Ocean. OUT BOARD est une simulation de Off Shore vue de dessus de Loriciciels et la encore, c'est gerbant malgre de bons graphs. Je terminerais par SUPER MONACO GP ou vous incarnerez un pilote de F1 qui participera aux plus prestigieux circuits du monde. Et pour une fois US GOLD transforme l'essai. On retrouve d'ailleurs un peu la presentation de Golgen Axe. Bref, du tout bon. J'ai failli oublier de vous parler du tres attendu WELTRIS de Infogrames qui introduit au Tetris classique, la notion de 2D. A quand

Comme ecrit a la premiere page, voici le test d'un jeu par un lecteur. Son nom : Jean Christophe JONCHERAY. Si vous aussi vous voulez ecrire pour T.A.F, n'hesitez pas.

## VERDICT

NORD & SUD

75,4%

GRAPHISME 90%  
SON 77%  
ANIMATION 70%  
SCENARIO 75%  
LA REDAC' 84%

DELIVRANCE

GRAPHISME 80%  
SON 88%  
ANIMATION 79%  
SCENARIO 55%  
LA REDAC' 75%

79,2%



J'AI PAS PU RESISTER :  
UN BIG BONJOUR A JEAN-  
JOSEPH ALEX, NOTRE 1<sup>er</sup>  
LECTEUR DE MARTINIQUE.  
UN SALUT AUSSI A TOUTE  
LA MARTINIQUE...

le Tetris 3D sur CPC ? Bon ben voila, c'est tout pour ce NO. Ce n'est bien entendu qu'un panorama et la liste n'est pas exhaustive mais il est difficile de cerner tous les jeux du fait du decalage entre la sortie du jeu et le moment ou nous le recevons. CQFD.

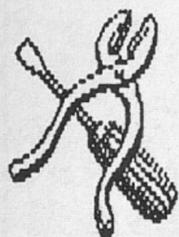
### TRUC POUR COMBLER UN ESPACE BLANC :

NON, NON, JE NE VAIS PAS RACONTER N'IMPORTE QUOI POUR REMPLIR CET ESPACE (CA VA ETRE DUR) CAR JE VAIS VOUS PARLER D'UN TRUC INTERESSANT EST-CE QUE CA VOUS DIRAIT DE SIMULER LES FONCTIONS DU JOYSTICK AU CLAVIER ?? BIEN SUR QUE OUI, SURTOUT SI VOUS AVEZ UN JOYSTICK DESTROY COMME LE MIEN ! C'EST TRES SIMPLE : RESTEZ AP PUYE SUR "DEL" ET F0. LE MODE JOYSTICK EST ALORS OPERATIONNEL. APPUYEZ SUR F7 POUR LA GAUCHE, F8 POUR LA DROITE, LA FLECHE DE GAUCHE POUR LE HAUT, "COPY" POUR LE BAS ET F5 POUR LE FEU. CA PARRAIT CONFU MAIS AVEC DE L'ENTRAINEMENT ON Y ARRIVE FACILEMENT. EE

**COUP DE GUEULE :** SI VOUS ETES ATTENTIF A LA PRESSE INFORMATIQUE POUR CPC, VOUS AUREZ SANS DOUTE REMARQUE QUE LE CPC EST DE PLUS EN PLUS DELAISSE. QUAND AMSTRAD 100% FIT SON APPARITION, LEUR LEITMOTIV ETAIT "FAISONS REVIVRE LE CPC"...MAIS COMME LES POLITICIENS ILS NE TIENNENT PLUS LEUR PAROLE. LES PAGES DIMINUENT SANS CESSER ET ILS NE CESSENT DE PROMOTIONNER LE CPC+. **COLLABO**

CA COMMENCE COMME UN FAIT DIVERS ANODIN : BOURMI ET BOURMOI VONT AU MARCHÉ ET PUIS LA OU CA SE GATE C'EST QU'IL NE RESTE QUE 4 ASPERGES, 2 POIREAUX, 3 SALADES ET 1 OIGNON. BOURMI ACHETE LES 4 ASPERGES, LES 2 POIREAUX ET LES 3 SALADES. IL NE RESTE PLUS QU'UNE SOLUTION POUR BOURMOI : L'OIGNON... (WOUARF, ARF TOUJOURS GROSSIER MAIS JAMAIS VULGAIRE)





# LE COIN DU BIDOUILLEUR

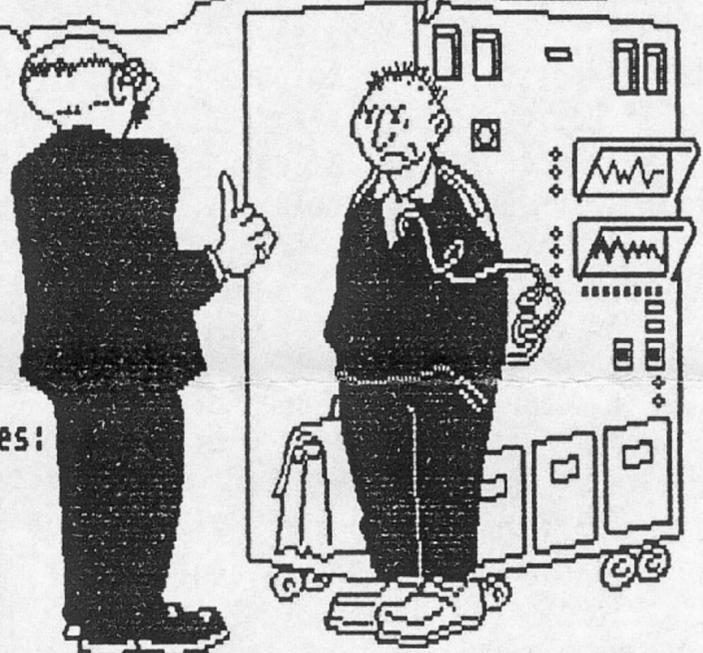


Dans ce numero 6, je vais essayer de vous expliquer comment est code l'ecran (NDAMADEUS : J'ai l'article de EB entre les mains et je vous previens, installez-vous confortablement parce qu'il en a ecrit 3 tonnes !). Allez un petit delire avant de commencer l'article :

ENFIN ! Depuis le temps que j'attends ca, et oui c'est le N°6 que vous avez entre les mains et tout ca pour vous dire que j'habite au 6<sup>e</sup> etage d'un immeuble, voila ca soulage ! Tiens au fait Patrick de Runstrad, es-tu alle voir Casbah Club a la Rochelle le 9 Mai, parce que sinon t'as loupe quelque chose, c'est un super groupe de rock angevin j'espere que l'equipe de Noix de Croco est allee voir les Shaking Dolls a Lyon le 23 Avril car c'est aussi un groupe hyper genial, en plus le chanteur est dans notre bahut, le gros hasard c'est que le jour de ce concert, c'etait mon anniversaire, vous vous rendez compte, ils seraient passes le 24, j'aurais commence l'article mais voila ils sont passes le 23 et non le 24, cela change tout, enfin le principal c'est d'etre assis correctement et d'ecouter THE CLASH ! Vous avez certainement deja entendu dire que l'ecran etait code de &C000 a &FFFF, et bien sachez que cette information est tout a fait vrai. Voila j'espere que mes explications etaient claires et suite au prochain numero.... Il faut savoir qu'en fait ce que vous voyez a l'ecran c'est la memoire entre &C000 et &FFFF et ainsi, si vous mettez des valeurs a ces adresses, vous verrez des points a l'ecran. Vous allez me demander a quoi correspondent ces valeurs. Je vais vous repondre juste apres ces explications : la 1<sup>ere</sup> ligne tout en haut de l'ecran represente la memoire de &C000 a &C04F. Comme vous pouvez le constater &50 octets (&4F+1) codent 1 ligne, on peut alors penser que les octets de &C050 a &C09F codent la 2<sup>eme</sup> ligne. Il n'en est rien. En fait ces octets codent la 8<sup>eme</sup> ligne ! Et oui, des que l'ordinateur a fini une ligne (tous les &50 octets), il va 8 lignes plus loin, c'est a dire qu'il code les lignes 8 par 8. Rendu en bas de l'ecran, il remonte et code la 2<sup>eme</sup> ligne. Elle se situe de l'adresse &C800 a &C84F. De &C850 a &C89F c'est la 2+8 = 10<sup>eme</sup> ligne et ainsi de suite. Voici TOUTES les adresses de debut des 200 lignes :

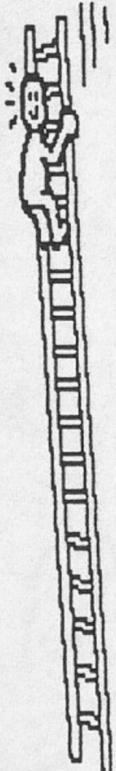
DESOLE, MAIS  
LES ORDINATEURS  
SONT INTERDITS AUX  
EPREUVES ECRITES

CE N'EST PAS UN  
ORDINATEUR, C'EST  
MON COEUR ARTIFICIEL



AAAH BAC QUAND TU NOUS TIENS !!!!!

NDAMADEUS:  
ENCORE MERCI  
EB POUR LE  
LE TRAVAIL  
QUE TU ME  
DONNES. LE  
1<sup>er</sup> QUI TROU  
VE UNE FAUTE  
JE LE BUTE !



LIGNES	ADRESSE								
1	C000	36	D940	71	F280	106	CC10	141	E550
2	C800	37	E140	72	FA80	107	D410	142	CE50
3	D000	38	E940	73	C2D0	108	DC10	143	F550
4	D800	39	F140	74	CA00	109	E410	144	F050
5	E000	40	F940	75	D2D0	110	EC10	145	CSA0
6	E800	41	C190	76	DAD0	111	F410	146	COA0
7	F000	42	C990	77	E2D0	112	FC10	147	DSA0
8	F800	43	D190	78	EAD0	113	CA60	148	DPA0
9	C050	44	D990	79	F2D0	114	CC60	149	ESA0
10	C850	45	E190	80	FAD0	115	D460	150	EDA0
11	D050	46	E990	81	C320	116	D060	151	F5A0
12	D850	47	F190	82	CB20	117	E460	152	FDA0
13	E050	48	F990	83	D320	118	EC60	153	CSF0
14	E850	49	C1E0	84	DB20	119	F460	154	COF0
15	F050	50	C9E0	85	E320	120	FC60	155	DSF0
16	F850	51	D1E0	86	EB20	121	CA80	156	DDF0
17	COA0	52	D9E0	87	F320	122	CC80	157	ESF0
18	C8A0	53	E1E0	88	FB20	123	D480	158	EDF0
19	DOA0	54	E9E0	89	C370	124	DC80	159	FSF0
20	D8A0	55	F1E0	90	CB70	125	E480	160	FDF0
21	E0A0	56	F9E0	91	D370	126	EC80	161	C640
22	E8A0	57	C230	92	DB70	127	F480	162	CE40
23	F0A0	58	CA30	93	E370	128	FC80	163	D640
24	F8A0	59	D230	94	EB70	129	C500	164	DE40
25	COF0	60	DA30	95	F370	130	CD00	165	E640
26	C8F0	61	E230	96	FB70	131	D500	166	EE40
27	DOF0	62	EA30	97	C3C0	132	DD00	167	F640
28	D8F0	63	F230	98	CB00	133	E500	168	FE40
29	EOF0	64	FA30	99	D3C0	134	ED00	169	C690
30	E8F0	65	C280	100	DB00	135	F500	170	CE90
31	F0F0	66	CA80	101	E300	136	FD00	171	D690
32	F8F0	67	D280	102	EB00	137	C550	172	DE90
33	C140	68	DA80	103	F300	138	CD50	173	E690
34	C940	69	E280	104	FB00	139	D550	174	EE90
35	D140	70	EA80	105	C410	140	DD50	175	F690

LIGNES	ADRESSE
176	FE90
177	CE90
178	CEE0
179	D6E0
180	DCE0
181	E6E0
182	EEE0
183	F6E0
184	FEE0
185	CF30
186	CF30
187	D730
188	DF30
189	E730
190	EF30
191	F730
192	FF30
193	C780
194	CF80
195	D780
196	DF80
197	E780
198	EF80
199	F780
200	FF80
FIN	OUF!

Revenons maintenant a la question : A quoi correspondent les valeurs que l'on met aux adresses &C000 et suivantes ? Eh bien cela depend du mode graphique. Commencons par le plus simple : le MODE 2. Un octet code 8 pixels ( 8 points si vous preferez). Sur une ligne, il y a &50 octets ou 80 en decimal, soit :  $80 * 8 = 640$  pixels. Voici comment un octet code 8 pixels :

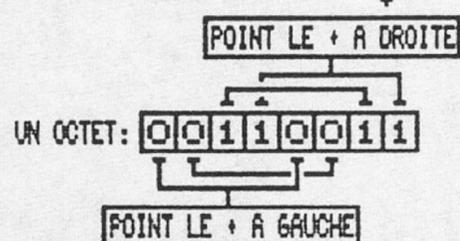
UN OCTET EN BINAIRE :  
128 64 32 16 8 4 2 1  
00110011 = 51 EN DECIMAL

POINT LE + A DROITE ↗  
POINT LE + A GAUCHE ↖

ET C'EST PAS FINI...

Si un bit est a 1, alors cela represente un point a l'ecran.

En MODE 1, un octet code 4 points. Il y a donc seulement 320 points sur une ligne. Cela revient au meme que le MODE 2 car les points sont deux fois plus larges ! Pour quoi seulement 4 points, eh bien parce qu'il faut 2 bits pour coder un point. Avec 2 bits, on a 4 combinaisons possibles : 00 - 01 - 10 - 11 ce qui correspond aux 4 couleurs du MODE 1, en MODE 2 il y avait juste 0 ou 1, soit 2 couleurs :



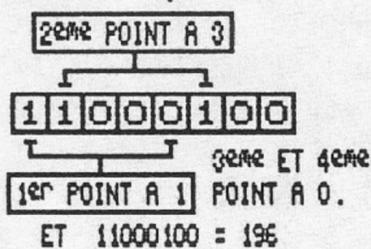
Vous me direz : "Oui, mais dans l'exemple a cote, la couleur 1 est codee 10 en binaire" et vous avez totalement raison. En effet les couleurs ne sont pas codees de facon logique c'est pourquoi voici les combinaisons associees a leur couleur : 0 → 00 ; 1 → 10 ; 2 → 01 ; 3 → 11

En MODE 0, un octet code 2 points. Il y a donc seulement 160 points sur une ligne. Ces points sont deux fois plus larges que ceux du MODE 1. Il faut 4 bits pour coder un point et ainsi on obtient 16 combinaisons binaires differentes associees a leur couleurs :

PEN	BIN.												
0	0000	1	1000	2	0010	3	1010	4	0100	5	1100	6	0110
7	1110	8	0001	9	1001	10	0011	11	1011	12	0101	13	1101
14	0111	15	1111										

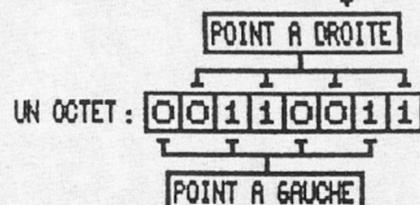
RAS LE BOL DES TABLEAUX !! VOUS AVEZ VU LA PAGE 6 ?

Par exemple si vous voulez mettre le point en haut a gauche de l'ecran a la couleur 1, le 2eme a la couleur 3 et les 2 autres inexistants, faut donc faire un : POKE &C000,196 avec 196 qui correspond :

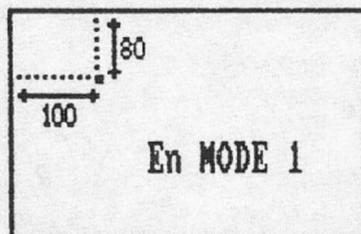


Les 2 points sont codes de la facon suivante :

Il est INDISPENSABLE que vous compreniez le systeme de codage de l'ecran, car sans celui-ci vous ne pouvez rien faire.



Je vais vous expliquer par exemple le principe d'un scrolling normal (je voulais dire un scroll non-hard). Pour scroller juste la 1ere ligne : l'octet qui est en &C001 doit aller en &C000, celui de &C002 en &C001, celui de &C003 en &C002 et ainsi de suite jusqu'a &C04F. Je vais maintenant vous expliquer comment trouver l'adresse d'un point de l'ecran :



Vous prenez l'adresse de debut de la ligne 80 dans le tableau de la page precedente, qui est &FAD0. Sachant qu'en MODE 1, 1 octet code 4 points, le point cherche est au 25eme octet (100:4=25). Si le resultat ne tombe pas juste, il faut prendre la valeur entiere (c'est en fait qu'un octet code plusieurs points). 25 en hexa donne &19. Il suffit pour avoir l'adresse de ce point d'additionner &FAD0 a &19 ce qui donne &FAE9. En fait, 4 points sont codes en 1 octet. Effectivement, a l'adresse &FAE9, il y a un octet qui code les points de coordonnees (100,80);(101,80);(102,80) et (103,80). Tout doit etre imperativement clair dans votre machin qui vous permet de reflechir (NDAMADEUS : Alors la, je vois pas de quoi il parle !). Si quelque chose vous a echappe, demandez-moi car j'insiste (peut-etre lourdement) il faut que vous aillez compris. Enfin fini ca tombe bien je vais pouvoir apprecier la douce (!!!) musique de G.G ALLIN avec une chanson tres cool : "Fuck women, I never had".

EB

ALLEZ, QUELQUES VANNES DE FM - JEAN MARIE LE PEN SE LANCE DANS LE SPONSORING. IL FINANCE UN REMAKE DES PARAPLUIES DE CHERBOURG. TITRE PROVISOIRE : LES PARASOLS DE CARPEN TRAS... -SERURIER D'ORIGINE MAGREBINE AYANT DES PROBLEMES AVEC LE PENE CHERCHE STAGE DE RECONVERSION.



# PUB' ZINES

Revoici votre rubrique qui vous tient informee de ce qui se passe dans la presse fanzinale papier ou disk. Avant tout, je voudrais eclaircir un point.

Lorsqu'on fait de la pub pour un fanzine, il y a 2 choses que l'on prend en compte: le fanzine lui-meme et son contenu, et la redaction. En effet, on peut tres bien realiser un super fanz' sans avoir de rapport sympa avec ses lecteurs ou avec ses collegues. On peut donc dire que si vous voyez des pubs pour des fanzines qui reviennent sans cesse, c'est sans aucun doute que les 2 criteres cites plus haut sont verifiees. Derniere chose importante : TOUS, je dis bien TOUS les fanzines necessitent un timbre a 3F80 minimum pour le retour, on va pas vous le repeter a chaque fois quand meme ?! Il vous est meme conseille d'envoyer une enveloppe self-adressee car la majeure partie des fanzines sont deja gratuits, faudrait pas non plus qu'ils vont depenser du fric pour vous acheter les enveloppes ! Ceci est egalement valable pour nous !!

## READ ONLY

Voici notre coup de coeur pour ce numero. Il s'agit d'un fanz' sur papier d'une dizaine de page realise par Doudou et Patrice. Ce fanz' est une petite merveille aussi bien pour les debutants que pour les pros. Le dernier numero en date est le 12 (Happy birthday) on peut donc dire qu'ils ont de l'experience. Le contenu est on ne peut plus complet et traite de nombreux sujets comme ce qui se passe en Allemagne, les pokes, initiation, jeux, peripherique... Banal diront certains. Eh bien je repon-

drais non ! Car le style, la façon de présenter les articles et surtout les nombreux dessins qui ornent chaque page rendent l'ensemble très attrayant... Au secours, je craque ! J'en suis morgane. En plus, et comme j'en parlais précédemment, Doudou est super sympa, alors pas une seconde d'hésitation, c'est beau, c'est du freeware, c'est READ ONLY : TATIN David (Doudou) - Mas petit Rebattu, MOULES - 13200 RAPHELE.

## RUNSTRAD

Avant tout, c'est un fanzine papier réalisé avec AMX Pagemaker et comme tout le monde le sait..... j'aime les fanzines (sinon à quoi servirait cette rubrique ?). Ce fanz' est l'un des plus connus car il compte déjà 26 numéros à son actif, et croyez-moi c'est pas commun pour un fanzine. En ce qui concerne la présentation, chaque 1ère page est une immense scannerisation ou digit, ça en jette ! Tout est bien présenté, aéré et agrémenté de nombreuses digits et scannerisations. En un mot, c'est agréable à lire. On trouve les rubriques habituelles de tout fanz' qui se respecte plus quelques articles innovateurs comme l'explication de logiciels : Masterfile III, OCP Art Studio et également des tests de matériels. Du bon travail qu'il ne faut pas manquer. AUBERT Patrick - 58 rue de la Briquetterie - 17000 La Rochelle. Au fait, merci à Dan pour les anciens numéros.

## PARADIA

Attention nouveauté !! Ce fanzine sur disk est le 1er du genre. En effet, il tient sur 2 disquettes bien remplies. Il va falloir économiser des disks car je crois que ça en vaut la peine. Evidemment sur 712 Ko, il y a de quoi lire !! Je vous donne un aperçu du contenu du N°1 : Interview, cours de Basic et Assembleur, tests de jeux, cartouches, demos, publicité, help, concours, dossier special, minitel, rock-cine-BD, programmes. Niveau présentation, le lecteur se sentira attiré par la facilité d'utilisation par l'intermédiaire de menus sonorisés. Les graphismes ne sont pas en manque, alternant scannerisations, digits et créations personnelles et du texte, du texte qui vous apprendra de nombreuses choses sur de nombreux sujets. Deux petites remarques cependant : il manque peut-être un peu d'animation et les musiques du N°1 sont peu nombreuses. Mais pour un 1er numéro, ils frappent déjà très fort et il est fort probable que cela devienne une habitude ! Envoyez un disk chez : CANN Gregory - 1 rue Anatole le Bras - 29200 BREST.

## MAD DRIVER

Stop !! Dans la série "Des fanz (d'éléphant ! N'est-ce pas Punisher) pas comme les autres", je vous présente MAD DRIVER. Pourquoi pas comme les autres ? Ben oui tiens au fait pourquoi ?! Non c'est pour rire (kaike j'ai comé umhouré). Il s'agit de l'un des rares fanzines à parler consoles. Il n'est pour l'instant sorti qu'un numéro et il est aperiodique. Le 1er numéro fait 2 pages principalement dédiées aux tests de jeux sur CPC, Megadrive et borne d'arcade. Le reste est partagé entre pub pour les fanzines et cheat mode. Bref, bien que ne possédant qu'un CPC, je le trouve tout mimi malgré des photocopies qui manquent un peu de clarté. Mais enfin, n'avons nous-même pas sorti nos 3 premiers numéros sur une imprimante pas très nette ? (Non, EB, pas la tête !!). Si vous voulez une information rapide et concise : MAD DRIVER - Marc Geffroy - Cedex 3332 - 61210 PUTANGES. (Je pense que c'est bien Cedex, parce que sur le fanz' il y a écrit "Cidex" !). Une affaire à suivre...

## STAR GAMES

Nous allons finir cette revue de presse en vous parlant de STAR GAMES. Ce fanz de 4 pages traite de sujets aussi divers que possible : programme, BD, jeux, musique, pub, dossier special, trucs et astuces, etc... Il y a peut-être un peu trop d'espace blanc, mais il y a tout même quoi lire. On sent tout de même de l'amélioration dans le numéro 2 et son rédacteur a l'air dynamique alors écrivez lui quoi ! Damien LAURENT - 25320 Byans sur Doubs. Au fait Damien, excuse le temps de réponse !!

N'oubliez pas...

## GOD SAVE THE FANZ

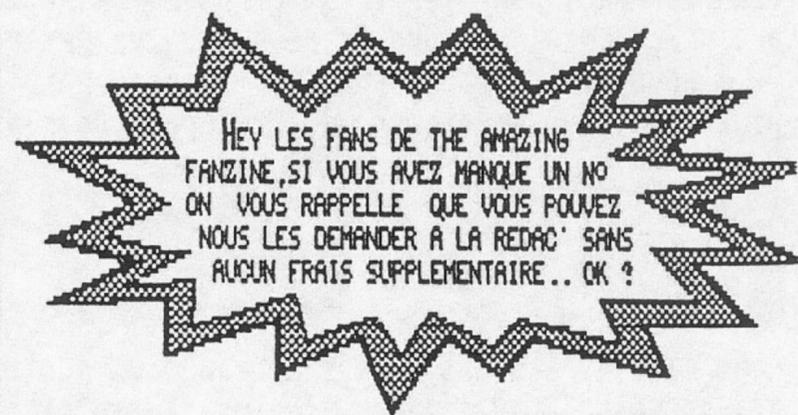
**CROCO PASSION** : Clandestine va passer sur disk.

**COUTELIER** Sandrine - 3 rue des Hortensias - 91300 CHILLY MAZARIN

**GAME OVER** : L'adresse donnée dans le numéro 5 était fautive. Voici la bonne : DROUGARD Francois - 4 rue du Tintoret - 92600 ASNIERES. Ecrivez lui, c'est un mec super sympa.

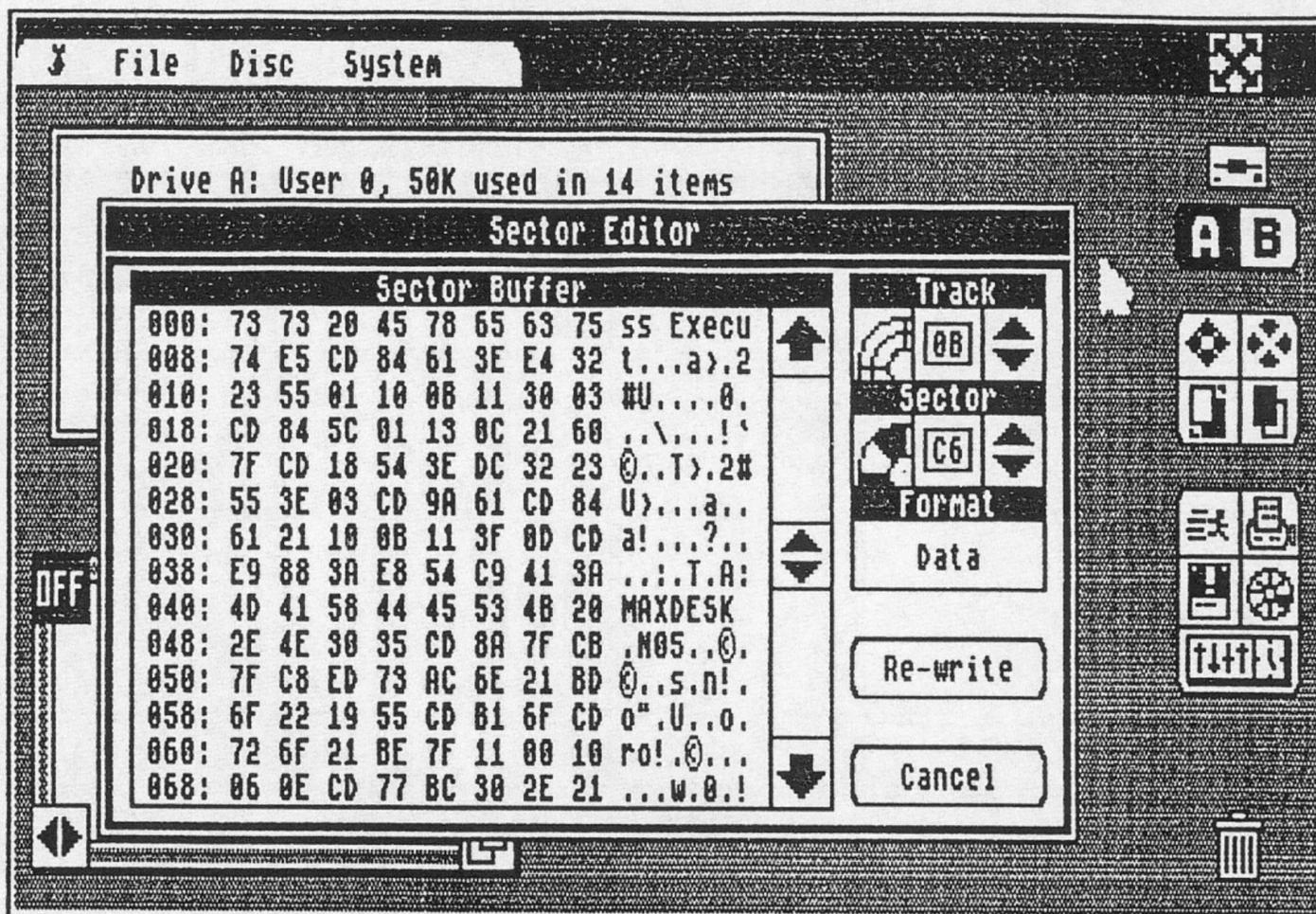
**HEAVENMAG** : Fanzine traitant de presque toutes les becanes et consoles. Clean et pro. : COURALET Stephane - av. Jean Moulin - 65100 LOURDES. Attention le fanz' est payant : 8 Frs en timbres.

**AMSTRAD MAG** : Fanz sur disk avec beaucoup d'information mais 1 peu terne. A voir : AMSTRAD MAG - 40 rue Mansart - 59200 TOURCOING

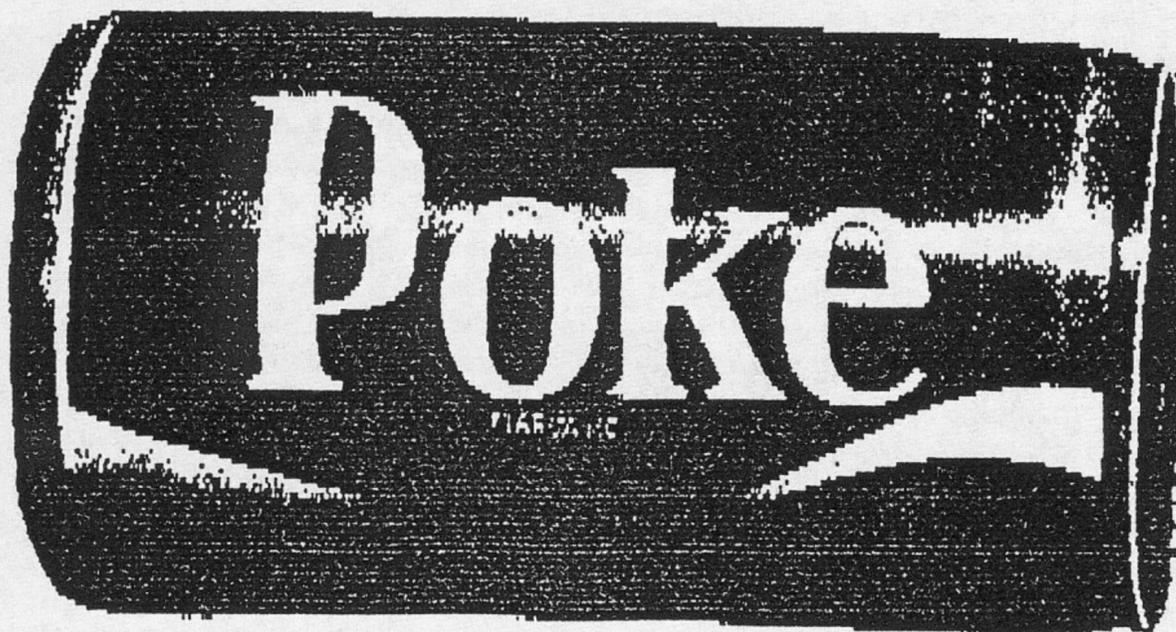


# Util... a savoir

Voici de la nouveauté dans T.A.F. En effet, nous allons, comme nous l'ont demandé certains lecteurs, parler d'utilitaires plus ou moins connus. Nous allons donc inaugurer cette nouvelle rubrique avec : MAX DESKTOP. Ce soft est peu connu et utilisé. Pourtant il possède des caractéristiques intéressantes que nous allons voir ensemble. Tout d'abord, il faut savoir qu'il s'agit d'un moniteur de disquette. Kesako ? Eh bien vous pouvez manipuler fichiers, pistes et secteurs. Tout est disponible par l'intermédiaire de menus et icônes que l'on active en déplaçant la flèche pointeur. Enumérons les actions sur fichiers : cacher ou non, détails, protéger en écriture, effacer, rappeler, renommer et changer de user. Cote disquette, l'éditeur est simple mais rapide et facile d'utilisation. En ce qui concerne les autres options, vous pouvez formater ou vérifier un disk, accélérer le lecteur de disk, sortir sur imprimante, redéfinir les couleurs, touches de fonction et vitesse de déplacement ou bien encore envoyer n'importe quel fichier à la poubelle. Vous le voyez, ce ne sont pas les options qui manquent. Mais un autre atout non-négligeable est la présentation (mattez donc l'écran au dessus). On se croirait sur un PC. Vous pouvez redimensionner les fenêtres, les placer où vous voulez et utiliser des "ascenseur" pour accéder à tous les fichiers. Dernière option, vous pouvez copier des fichiers (pas trop important et pas protégés bien sûr !). Je suis sûr que comme nous, vous ne pourrez que tomber sous le charme de cet utilitaire.



Vous le voyez, ce ne sont pas les options qui manquent. Mais un autre atout non-négligeable est la présentation (mattez donc l'écran au dessus). On se croirait sur un PC. Vous pouvez redimensionner les fenêtres, les placer où vous voulez et utiliser des "ascenseur" pour accéder à tous les fichiers. Dernière option, vous pouvez copier des fichiers (pas trop important et pas protégés bien sûr !). Je suis sûr que comme nous, vous ne pourrez que tomber sous le charme de cet utilitaire.



CETTE SENSATION  
S'APPELLE POKE !

# POKES STOCK

CETTE RUBRIQUE EST SPONSORISEE PAR CACA COLA !!!!!

Yeah !! Cool comme présentation non ?? Moi en tout cas, j'en suis fier. Précisons tout de même que j'ai honteusement repiqué l'image de la cannette POKE dans un fanzine espagnol du nom de GAME OVER. Maintenant que nous avons rendu à César ce qui était à Jules, réglons un second point. Certains pokes du dernier numéro avait été extraits par EB des intros de crackers et AMADEUS a oublié de citer leur nom. Les voici donc : pour Strider 2 et Line of Fire, remercions le célèbre REILAN. Quant à Shadow of the Beast et Dragon Breed, remercions le non moins connu XOR. Voilà qui est réglé et maintenant.....

N O M	BIDOUILLE	P A T C H	M U L T I F A C E
RESCATE EN EL GOLFO	1ere PARTIE	INVINCIBILITE 38, 3A, 58, AC, 4F par C9	POKE &B3CB, C9
	2eme PARTIE	INVINCIBILITE TUE AUTANT D'OTAGE QUE L'ON VEUT VOIR LA FIN EN PRESSANT "DEL"	POKE &9A9F, C9 POKE &7843, 0, 0, 0 POKE &77A7, A9, 93
SIGMA 7	STAGE 1	VIES INFINIES 28, 24, F5, CD, 5B par 0, 0	POKE &7E60, 0, 0
	STAGE 2	VIES INFINIES 28, 30, F5, CD, 5B par 0, 0	POKE &5307, 0, 0
		TEMPS INFINI 3A, F8, 3E, B7, 20 par C9	POKE &4374, C9
STAGE 3	VIES INFINIES 28, 20, F5, CD, 16 par 0, 0	POKE &7D1E, 0, 0	
NINJA WARRIORS	TEMPS INFINI INVINCIBILITE AUX BALLES & BOMBES INVINCIBILITE AUX MECS	02, 81, 54, CD, 8C par C3	POKE &5470, C3
		20, 0C, DD, CB, 00 par 18	POKE &4F6E, 18
		32, 77, 6B, FD, 35 par 0, 0, 0	POKE &6AD0, 0, 0, 0
BESTIAL WARRIORS	VIES INFINIES INVINCIBLE FACE AUX MECS AU SOL INVINCIBLE FACE AUX BETES VOLANTES INVINCIBLE FACE AU TIR DES MONSTRES	30, C2, C4, A1, 3E par A7	POKE &A1BA, A7
		32, D9, A1, 3A, 29 par C3	POKE &A160, C3
		32, F8, A1, 3A, F1 par C3	POKE &A1DD, C3
		32, 70, A3, 3E, 01 par C3	POKE &A362, C3
MEC LE MANS	TEMPS INFINI	38, 7E, D6, 01, 27 par C9	POKE &1342, C9
FIRE & FORGET II	INVINCIBILITE VIES INFINIES	32, 50, 07, CD, 88 par 0, 0, 0	POKE &4E8C, 0, 0, 0
		30, 32, 59, 82, 3E par 0	POKE &4425, 0
BLAZING THUNDER	VIES INFINIES BOMBES INFINIES	30, CA, 14, 4E, 08 par 0	POKE &4D4A, 0
		30, 32, 49, B6, 3E par 0	POKE &530B, 0
VIAJE EN EL CENTRO DE LA TIERRA	TEMPS INFINI	38, 0A, CD, 85, 0C par 18	POKE &660, 18
NEW YORK WARRIOR	PASSER LE NIVEAU EN PRESSANT "ESC" INVINCIBILITE	23, 0A, 18, D6, 3A par B8	POKE &AB4, B8
		7A, 19, 1E, C3, 27 par 0, 0, 0	POKE &1EF2, 0, 0, 0
TURBO GIRL	VIES INFINIES LES ENNEMIS NE TIRENT PLUS ROULE DANS LE VIDE	3A, 3B, 51, E1, CD par 0, 0, 0	POKE &4F3A, 0, 0, 0
		00, 21, EA, 40, 11 par C9	POKE &75F5, C9
		3A, 72, 40, CB, 57 par C9	POKE &6597, C9

from BMC OF GFA

LE MOT DE PASSE POUR ACCEDER A LA  
2eme PARTIE EST : EVANARISEFUE

Vous avez probablement déjà lu dans d'autres mags les codes de LIGHT CORRIDOR. On va donc juste vous donner celui de fin : 9932. Voici également 2 autres codes "bizarres" : 4765 - 6956 Strange isn't it? Bon, ben je crois que c'est tout pour ce coup ci. On doit quand même remercier le fabuleux CRACKPONX pour les codes à droite. Dernière chose : si vous voulez un poke particulier, dites-nous le nom du jeu et la bidouille désirée, EB se fera un plaisir de la trouver pour vous ! Le service POKE A LA CARTE est là pour vous.

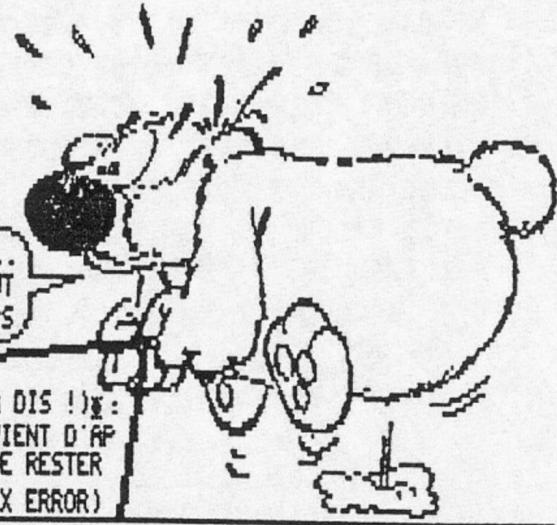
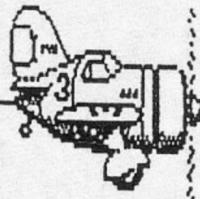
koniec

0001-0050 CHALLENGE

001-BDHP	002-JXMJ	003-ECBQ	004-YMCJ	005-TQKB	006-WNLP	007-FXQO	008-NHAG
009-KCRE	010-VUAS	011-CNPE	012-WUHI	013-OCKS	014-BTDY	015-COZA	016-SKKB
017-AJMG	018-HMJL	019-MRHR	020-KGFP	021-UGRW	022-WZIN	023-HUVE	024-UNIZ
025-PQGV	026-YUYJ	027-IGCZ	028-UJDD	029-AGOL	030-BQZP	031-RYMS	032-PEFS
033-BQSN	034-NQFI	035-VDTM	036-NXIS	037-VQNK	038-BIFA	039-ICXY	040-YWFH
041-GKWD	042-LMFU	043-UJDP	044-TXHL	045-0UPZ	046-HDQJ	047-LXPP	048-JYSF
049-PPXI	050-QBDH	051-IGGJ	052-PPHT	053-CGNX	054-ZMGC	055-SJES	056-FCJE
057-UBXU	058-YBLT	059-BLDM	060-ZYVI	061-RMOW	062-TIGW	063-GOHX	064-IJPO
065-UPUN	066-ZIKZ	067-GGJA	068-RTDI	069-NLLY	070-GCCG	071-LAJM	072-EKFT
073-QCCR	074-MKNH	075-MJDU	076-NMRH	077-FHIC	078-GRMO	079-JINU	080-EUUG
081-SCWF	082-LLIO	083-0UPJ	084-UVEO	085-LEBX	086-FLHH	087-YJYS	088-WZYU
089-VCZO	090-OLLM	091-JPQG	092-DTMI	093-REKF	094-EMCS	095-BIFQ	096-WUHY
097-IOCS	098-TKWD	099-XUVU	100-QJXR	101-RPIR	102-VDDU	103-PTAC	104-KWNL
105-YNEG	106-NXYB	107-ECRE	108-LIOC	109-KZAR	110-XBAO	111-KRQJ	112-NJLA
113-PTAS	114-JWNL	115-EGRW	116-HXMF	117-FPZI	118-OSCW	119-PHTY	120-FLXP
121-BPYS	122-SJUM	123-YKZE	124-TASX	125-MYRT	126-QRLD	127-JMWZ	128-FTLA
129-NEAN	130-XHIZ	131-FIRD	132-ZYFA	133-TIGG	134-XPPH	135-LYWO	136-LUZL
137-HPPX	138-LUJT	139-VLHH	140-SJUK	141-MCJE	142-UCRY	143-OKOR	144-GUXQ
145-YBLI	146-JHEN	LE CODE 145 PERMET DE VOIR LA FIN - DANS LE JEU, LES CODES VONT DE 1 A 255					

# Lisez Mexi-Micro

Fanzine sur disk. Envoyez une disquette et 3F80 a :  
 FELDMAN Patrick - 8 rue Jean Moulin - 67100 STRASBOURG



JE PROFITE DE CE PETIT ESPACE POUR DEMANDER A TOUS LES REDACTEURS DE FANZINES SUR DISK DE BIEN VOULOIR ESSAYER LEUR FANZ' SUR TOUS LES CPC ET PLUS PARTICULIEREMENT SUR LE 464 CAR BON NOMBRE DE CES DERNIERS PLANTENT A CAUSE DE MEMORY FULL OU AUTRE SYNTAX ERROR. J'ESPERE QUE L'APPEL SERA VITE ENTENDU....  
 AMADEUS

DEPECEZ-VOUS DE LIRE...  
 JE SENS QUE JE VAIS TOUT LACHER DANS PEU DE TEMPS

A DEUX SUR LE MEME SIEGE...

VANNES (S.A PART A DIS !):  
 AIR INTER FAIT DES PETITS PUISQU'ON VIENT D'AP  
 PRENDRE QUE LES PILOTES GRECS SE METTENT EN GREVE AFIN DE RESTER  
 (X CALEMBOUR TROUVE PAR CLOD DE SYNTAX ERROR)

## ZE COUR

Il ne reste que peu de pages a remplir alors voici les cours de BASIC et Assembleur de EB le magnifique. Pour ce numero,

il vous offre d'ailleurs un giga cours d'assembleur pour se rattraper du N°5. Si vous avez la moindre question sur l'un ou l'autre cours, n'hésitez pas meme si cela vous parait inutile, vous pourrez en faire profiter les autres lecteurs. De toute facon, cette rubrique n'est pas la pour vous casser ou pour apporter une solution unique et finale a vos problemes. Alors n'hésitez pas a ecrire a EB, ca lui fera plaisir. Mais treve de verbiage, place a l'action (!):



### BASIC



**ON (NUMERO DE LIGNE) GOTO** = Un exemple concret va servir d'explication :

```
10 INPUT X
20 ON X GOTO 40,60
30 END
40 PRINT "X=1"
50 END
60 PRINT "X=2"
70 END
```

Si X est egale a 1, alors l'ordinateur saute a la ligne 40.  
 Si X est egale a 2, il va a la ligne 60. En fait, il va a la X<sup>ieme</sup> ligne apres le GOTO. S'il n'y a pas de valeur correspondante (X<1 ou X>2 dans ce cas), il va a la ligne suivante, c'est a dire la ligne 30.

**ON (NUMERO DE LIGNE) GOSUB** = Idem que pour l'instruction precedente sauf qu'il s'agit de GOSUB (NDAMADEUS : Mais comment peut-il savoir tout ca ?) et lors d'un saut a une ligne, des le 1er RETURN, l'ordinateur revient a la ligne suivant le ON X GOSUB.

**LEN(A\$)** = Cette instruction donne le nombre de caracteres (abrv. de lenght) de la variable alphanumerique A\$.

```
10 A$="COUCOU"
20 B=LEN(A$)
```

Ici B=6 car "COUCOU" comporte 6 lettres.

**UPPER\$(A\$)** = Transforme la variable A\$ en transcrivant les minuscules en majuscules.

```
10 A$="Super"
20 B$=UPPER$(A$)
30 PRINT B$
```

B\$ contient le mot "SUPER".

**LOWER\$(A\$)** = Comme UPPER\$, mais les majuscules sont transformees en minuscules.

**LEFT\$(A\$,I)** = Prend les I 1ers caracteres de A\$ en partant de la gauche.

```
10 A$="CONCOMBRE"
20 B$=LEFT$(A$,3)
30 PRINT B$
```

B\$ contient le mot "CON".

**RIGHT\$(A\$,I)** = Prend les I 1ers caracteres de A\$ en partant de la droite.

```
10 A$="BONJOUR"
20 B$=RIGHT$(A$,4)
30 PRINT B$
```

B\$ contient le mot "JOUR"

**MID\$(A\$,I,J)** = Prend les caracteres de I a J.

```
10 A$="PARABELLUM"
20 B$=MID$(A$,2,6)
30 PRINT B$
```

B\$ contient le mot "ARABE"

Je vais vous preparer un super-mega programme pour la prochaine fois. Un peu court ce cours, cours toujours pour avoir un court moins court (plus long quoi !) mais apres on va avoir des problemes avec les photocopies, alors....

**ASSEMBLEUR** Voici enfin venir le MEGA cours d'assembleur de ce numero. Il est vrai que

## JEU

ATTENTION JEU D'HABILETE : POSEZ VOTRE LANGUE SUR LA PASTILLE A DROITE ET ESSAYEZ DE PARLER. FANZINE AVANT VOUS. J'AI ESSAYE SUR CE MEHE COURANT, C'EST IMPOSSIBLE REPONSE : QUI, JE SUIS RU

la dernière fois, c'était très théorique. On va essayer d'arranger ça. Je vous avais donc expliqué le registre F (Flag). Ce qu'il faut bien comprendre, c'est que lorsqu'on fait des opérations, ce registre Flag est modifié. Vous allez comprendre quand je vais vous expliquer les instructions suivantes :

**CP** = Permet de comparer 2 valeurs : CP n ; avec n, un nombre compris entre 0 et 255, compare n avec la valeur de l'accumulateur (registre A). Il existe aussi la même instruction avec : CP X (avec X=A,B,C,D,E,H ou L). Dans ce cas, c'est la valeur du registre X qui est comparée avec celle de A ; CP (HL) compare la valeur à l'adresse HL avec A. Si par exemple les 2 valeurs sont égales, alors le Flag Z est mis à 1. Vous allez comprendre à quoi ça peut servir avec l'instruction suivante.



JE PREFERE ENCORE APPRENDRE LE MORSE

PHOTO D' AMADEUS

**JR** = L'ordinateur va aller à une adresse relative à celle où se trouve cette instruction JR. Il existe la même instruction, mais le saut à l'adresse se fait sous une condition. JR Z,d<sup>x</sup> : Le saut se fait si le Flag Z est à 1 (ah bah voilà ! (NDAMADEUS : Si je vous dis encore une fois que je trouve ses explications floues... Alors voilà, j'ai décidé de lancer une grande opération : envoyez vos dons à "APPRENONS A EB A PARLER FRANCAIS" suivi de l'adresse habituelle du fanz' !)). Pour mélanger l'instruction précédente à celle-ci :

D'autres conditions peuvent être possibles :

CP 10 ; si A=10 alors	JR NZ,d : saut si le Flag Z = 0
JR Z,ICI ; va à ICI	JR C,d : saut si le Flag C = 1
RET ; fin	JR NC,d : saut si le Flag C = 0
ICI : .... ; suite du prog.	

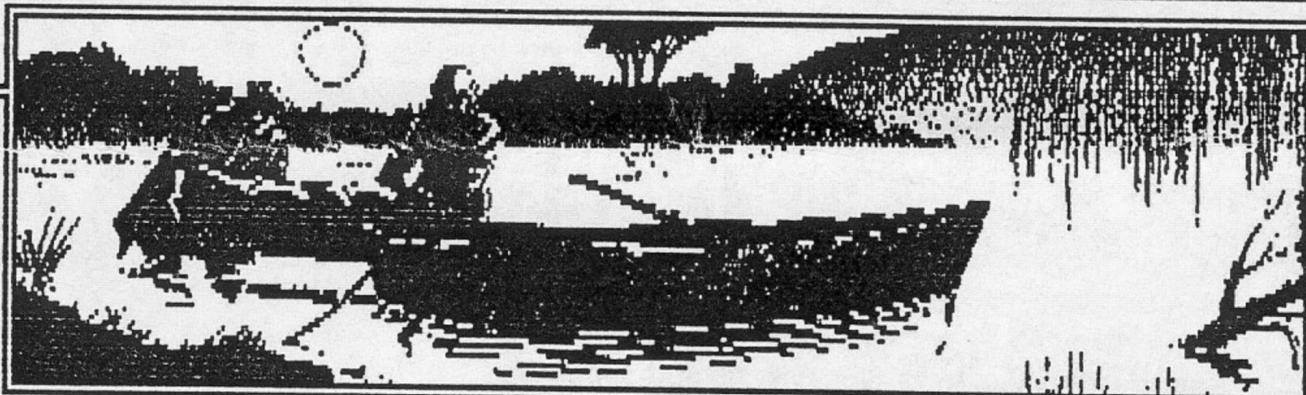
**DJNZ** = Cette instruction remplace en fait plusieurs instructions. Tout d'abord elle décrémente le registre B, ensuite si B est différent de 0 elle saute à l'adresse relative. Dans l'exemple à gauche, le programme va être exécuté 7 fois (ça fait penser à FOR et NEXT, non ?).

ICI : LD B,7  
....  
....  
DJNZ,ICI

**EX DE HL** = Pas dur à comprendre : inverse les valeurs de HL et DE. Avant : HL = &5000, DE = &3000  
Après : HL = &3000, DE = &5000

BEN IL FALLOIT ARRÊTER LA CAR L'ARTICLE QUI SUIT PREND TOUTE LA PLACE ET POUR UNE FOIS, CE N'EST PAS PARCE QU'EB N'A PAS FAIT SON BOULOT CAR J'AI DEVANT MOI TOUT SON COURS ET CROYEZ MOI, IL Y A DE QUOI LIRE, ÇA COMMENCE VRAIMENT À DEVENIR INTÉRESSANT À SUIVRE ALORS NE RATEZ PAS LA SUITE DANS LE NUMÉRO 7. J'AI PU DE PLACE POUR DONNER DE DÉTAILS, MAIS SACHEZ QUE LE TRUC POUR SIMULER LE JOYSTICK NE MARCHE QUE SUR CPC 464. ARGH! MEMORY FULL! (E) d = DÉPLACEMENT

# NEWS



# NEWS

VOICI ENCORE UN NOUVEAU DANS THE AMAZING FANZ' IL S'APPELLE MICKEY ET NOUS VIENS D'ALLEMAGNE. POUR CETTE FOIS-CI, IL VOUS A CONCOCTÉ UN RAPIDE REPORTAGE SUR LA "GERMAN SCENE".

Ici en Allemagne, il n'y a qu'un fanzine papier et un fanz' disk ! Celui sur disk n'est pas très bon (son nom est "FRAME FLY").

Quant à celui sur papier, il est très bon : c'est CRACKERS INTERNATIONAL. Il coûte 2 DM (NDAMADEUS : Deutsch Mark bande d'ignares) et on peut se le procurer à cette adresse : CI, PF 117, 5412 Ransbach-Baumbach, West Germany, R.F.A (Le fanzine est en Allemand !). WEEE! de GCS! et THRILLER de GOS! sont en train de préparer un fanz' sur disk du nom de BREAKPOINT, mais ils n'ont pas assez de temps.... alors nous devons attendre ! Au Cebit'91 (NDAMADEUS : Pour ceux qui ne le savent point, il s'agit d'un meeting annuel où plein de personnes sur CPC sont réunies), ici à Hanovre (Allemagne) se sont réunis tous les mecs cools sur CPC, il y avait : KNS, Black Mission, Thriller, WEEE!, Mickey, The Cranium, CUG, Goldwyn-Meier, BSC et DJH de GCS!, ESC, Merlyn, MCS et encore plein d'autres ! Au hall N°7 se déroulait notre meeting (pres d'Amstrad !) mais il n'y avait pas d'anciens CPC ni de nouveaux ! Après le Cebit'91, nous sommes tous allés chez GOLDWYN-MEIER qui avait organisé une copie-partie (une partie réellement super ! Avez-vous vu la demo de cette copie-partie ? C'est la RAAAH! Demo (pas réalisée par Longshot (NDAMADEUS : J'y suis pour rien Serge, je fais que recopier), oh, je voulais dire Longshot !). BSC a sorti sa MEGA DEMO, une très bonne demo sur CPC ! Elle possède 7 parties et la 8ème peut être vue si vous trouvez le cheat-mode dans le menu ! T.C.W (The Copy Warrior) travaillent sur une nouvelle demo qui s'appellera T.C.W MEGA DEMO et sortira en Décembre 91. Les parties de Cudly Demo (Vous les avez déjà vu ? Non ?) sont vraiment très bonnes ! 2 mecs THE CRANIUM et CHRIS sont en train de travailler sur un disque-dur de 40 Mega pour le CPC ! Le prix ? 700 DM ou plus ! Dernière chose, je suis toujours à la recherche de bons et rapides contacts, si tu es intéressé, écris à : Mickey of T.C.W, PLK 139500E, 5038 Rodenkirchen, West Germany. Oh stop, je viens de téléphoner à THRILLER ET GOLDWYN-MEIER, Longshot a écrit à ce dernier qu'il n'avait pas trouvé la RAAAH! Demo très bonne - il n'a pas du apprécier le scrolling !

MICKEY DE T.C.W

ON A MÊME PLUS ASSEZ DE PLACE POUR REMERCIER TOUTS CEUX QUI NOUS SOUTIENNENT ET QUI NOUS AIDENT. CE SERA POUR LA PROCHAINE FOIS ! CE NUMÉRO S'ACHEVE ENFIN LE 3 JUILLET 1991 À 22:22. ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO (PAR ORDRE ALPHABÉTIQUE) : AMADEUS, EB, JEAN CHRISTOPHE, JLCS ET MICKEY. MERCIONS LE PETIT ROBERT POUR SES CONNAISSANCES. ENCORE PARDON POUR LE RETARD. LE PROCHAIN NUMÉRO SORTIRA DÉBUT ROUT PLEINS DE SURPRISES ET UN NOUVEL ARTICLE DE JLCS. LE PIED ! ATCHAO !