



No 5

# the amazing fanzine

Le premier fanzine conseillé par l'A.F.C



No 5

Numero 5 - Fevrier/Mars 91 - Redaction : AMADEUS, EB et JLCS - Le fanzine freeware de l'utilisateur du CPC



SWISS IDEES © CROCO DINGO

Pour ce numero, nous y'en a vous parler énormément fanzines. Tout d'abord parce lors de l'Amstrad Expo, nous avons fait moisson de feuilles de choux sur le stand fanzines tels des moissonneuses batteuses, EB ecartant la foule et moi ramassant tout sur mon passage. D'autre part, deux fanzines nous ont écrits et dernière raison de cet etalage fanzinistiques : l'A.F.C.

Alors, c'était dur ces 2 mois d'attente ?? Ben oui je sais. Enfin, j'espère que le pernod Elle vous a gate. ET C'EST PARTI POUR 8 PAGES DE DELIRE.....

ET VIVE EB...

VIVE AMADEUS

LA HONTE SUR EUX  
Eh bien heu... Comment dire ?? Pour pas changer y'a eu quelques erreurs qui se sont glissées au No4. La console Amstrad, c'est la GX4000 et non GSX4000 et encore pardon pour toutes les fautes de frappe (Aie ! Pas la tet' patwon...).

Ah ben ça fait plaisir de voir que y'en a qui suivent... Non, je disais : CA FAIT PLAISIR DE VOIR QUE Y'EN A QUI SUIVENT... Allez, c'est pas grave, j'vous reveillerais à la fin de l'article. J'allais donc dire, avant que vous ne m'interrompissiez (ça existe ça ??!), que Lyric de Microboy m'en avait parlé avant que cela ne se fasse et que vous pouvez maintenant en profiter si vous réalisez un canard. Il faut tout de même préciser que c'est à l'initiative de rédacteurs de fanz' dont FANATIC (salut PROXY) que ce projet a vu le jour. L'Association des Fanzines sur CPC propose un maximum de services tels qu'une BAL sur minitel pour chaque fanz', des badges personnalisés (vivement Amstrad Expo 91 qu'on puisse les exhiber !), publicité, service scannerisation, et j'en oublie encore. Vous voulez plus de renseignements, écrivez à : A.F.C - 9 allée d'Ozonville - 91200 ATHIS-MONS  
AIE ! J'AI PU DE PLACE POUR VOUS DIRE QU'IL FAUT TOUT DE MÊME PAYER 50 FRS (Ben c'est normal non ???)

REPOS VOUS POUVEZ FUMER

## L'EDITORIAL:

Dans ce monde cruel et sans pitié, il faut faire de son mieux si l'on veut rester en vie. Mais les ennuis sont à chaque coin de rue. Heureusement, de temps en temps, quelqu'un vous aide, vous guide. Ce que je viens de vous dire ici peut aisément s'appliquer aux fanzines. À chaque fois, on se défonce pour vous donner le meilleur mais on n'est pas assez connu des lecteurs alors on manque un peu de motivation (c'est le cas de beaucoup de fanz', même nous !). Heureusement une association s'est créée : l'Association des Anciens Alcooliques euh... j'ai gourru, l'A.F.C (Association des fanz' sur CPC). Mais je vous en reparle plus loin...

Vous vous demandez peut-être ce que vient faire ce dessin à gauche. Et bien c'est mon super-giga-hyper-mega fucking greeting à Son roi... hein ??? Pardon.. A Saddam. Quand on voit ce qu'on voit, on a bien raison de penser ce qu'on pense. La connexité humaine est vraiment sans limite. On se croirait à Ushuaia : attention, séquence frisson.. Moi j'ai une solution. Il faut envoyer massivement des boîtes de cassoulets en Irak et après quelques jours, nous serons dans une logique de pets...

## La Redaction

## MAIS C'EST QUOI L'A.F.C ??

THE AMAZING FANZINE EST

CONSEILLE PAR L'AFC



## AMS-NORD

## AMS-NORD

(Je remercie Fred de me l'avoir envoye). Peut-etre l'avez-vous remarque, mais il semble qu'un nouveau type de fanzine se developpe. Le contenu se diversifie et ne parle plus que du CPC. C'est le cas de AMS-NORD. Quand j'ai vu la couverture, j'ai ete impressionne. Le dessin de cette premiere page est genial. Le numero en ma possession est le 12 et comporte 12 pages. Les rubriques qui le composent sont aussi diverses que les boutons pu- rulents sur la figure d'un adolescent juvenile : son d'age, cour riez d'electeurs, si nez mat, un terviou, lice ting, peu tique cour deux Basic, contre pete rie.... Le tout realise par une redaction bien fournie. Seule pe- tit reproche : il n'y a peut-etre pas assez de dessins sur les pages. D'un genre different des editions habi- tuelles, si vous cherchez plus d'information sur divers sujets, AMS-NORD vous conviendra sans aucun doute. Pour cela, ecrivez a : AMS-NORD - 36 rue du docteur Martin - 59262 Sainghin en Melantois OU contactez-les sur le 36 14 CHEZ\*AMSNORD N'oubliez pas l'enveloppe timbree pour le retour.

## L'ELEFAN

## L'ELEFAN

Restons dans le style de fanz' cite plus haut. Voici venir L'ELEFAN realise par elefant-man...euh pardon, 3A alias Vincent. La aussi on retrouve des rubriques tres diverses : vannes (parfois douteuses), cinema (que per- sonnellement je trouve pas mal), tests (merci qui pour les jeux ?), pokes (malheureusement repiques dans 100% et Joystick), listing et une grande place reservee au cours sur les calculatrices graphiques FX8500G et autres. La presentation s'est nettement amelioree depuis le No1 (merci qui pour les dessins ?). Il en est rendu au No3 le No4 devant sortir debut Fevrier. Ce fanzine mensuel d'une huitaine de pages est peut-etre ce que vous cher- chez : L'ELEFAN - BOSSUET Vincent - 8 rue du Prieure - 49250 CORNE

## GAME OVER

## GAME OVER

Alors la, putain, je suis sidere ! EB, pince moi je reve...Aie ! J'ai dit de me pincer, pas de m'arracher le bras...Mais non, je ne suis pas endormi. Un tel fanzine existe bel et bien. Alors attention mesdames et messieurs ladies and gentlemen, Damen und Herren : LE fanzine est ne. Je suis vraiment tombe sous le charme. Laissez- moi vous le decrire. C'est un fanz' bimestriel de 20 pages (alors la, je suis epoustoufle) avec une pagination aie, aie, aie ma mere ! Je pense tres sincerement que beaucoup de fanzines devraient prendre des lecons. Mais ce qui cree, a mon avis, ce charme, ce sont les nombreux dessins accompagnant les pages (scannerisations & di- gits). C'est vraiment tres tres agreable a lire. Je vous vois deja baver d'envie (pas sur le fanz', merde ! Vous etes degueulasse !), mais je ne vous ai pas tout dit : il est payant (ohh) et n'est dedie qu'exclusivement aux consoles (oohh). Je sens la deception dans le public. Certains diront : "C'est dommage" mais je leur retor- querais qu'ils n'ont pas a m'interrompre dans mon article. Sans rire, une telle realisation est a vous degouter de se lancer dans la creation d'un fanzine tellement cela parait difficile de faire mieux. Pour vous extasier devant ce fanz' d'un genre nouveau, une seule adresse : COURALET Stephane - Avenue Jean Moulin - 65100 LOURDES (ils vont vraiment nous faire des miracles !) avec 6F10 en timbres pour un numero + l'enveloppe self adressee et obliteree en consequence ou contacter les sur 3615 LS\*HEAVENLY. Au fait le No 2 sortira en Mars. Tant que j'y suis, je remercie Stephane de me l'avoir sympathiquement envoye.

## VIRUS

## VIRUS

Apres tous ces fanzines papier, nous allons parler d'un fanzine sur disk. Il est realise par SKF et MIG (en temps de guerre, je ne suis pas sur que ce pseudo soit une bonne idee...) entre autres et comprend des rubriques aussi interessantes que variees. On y trouve de l'information sur les fanz', potins de la micro, niouzes, cours d'assembleur, PA,... Heureusement, cela est ponctue par des petites animations, des musiques de jeux et une bon- dose d'humour. Bref, c'est bon pour vous. VIRUS ne se cantonne d'ailleurs pas sur disk et tente de se lancer sur papier. Comme d'habitude : 1 enveloppe self adressee + 1 disk a DURANTON Laurent - 4 allée Theodore de Banville 37200 TOURS (Au fait, salut FM)

J'ai encore beaucoup de fanzines a vous presenter mais une page, c'est deja pas mal. En plus de ca, ca fait beaucoup de texte pour pas de des- sin et apres on va dire qu'il man- que des graphes dans ce fanz'...



Avec la  
guerre du  
golfe et  
TF1.....  
mon coeur  
fait boom



ET SI ON DETENDAIT UN PEU  
L'ATMOSPHERE

UNE NOUVELLE VIENT DE TOMBER SUR NOS  
TELESCRIPTEURS : PARIS-OKAR, CATA-  
STROPHE : TOUJOURS AUCUN MORT.  
COMMENT APPELLE-T-ON UN PD RUSSE ???  
"L'AMBRICHACHE" PARCE QUE C'EST LA PE-  
DALE DE GAUCHE.



# DES TESTS... Y CULLE (poil aux roustons)



Oh la, la, quel titre grossier et nul en plus... Allez, mettons ça sur le compte de la fatigue. Revoici votre rubrique tant attendue, j'ai nommée "les meilleurs tests dans le meilleur des fanzines". Mais au fait, c'est quoi cette nouvelle mise en page ?? Et bien, The Amazing Fanzine, c'est plus de nouveauté, moins de banalité (merci à Philippe pour la rime, je savais pas quoi mettre). Une nouvelle formule des tests pour une nouvelle information. On garde toujours un test de oldies mais dans un souci de mieux suivre l'actualité, il y aura un test complet par numéro et un petit coup d'oeil à tout ce qui est sorti durant les 2 mois. Et puis d'un autre côté, il faut bien avouer que cela m'arrange car 2 tests au lieu de 3 ou 4, ça faisait beaucoup et ça finissait par me casser les... d'où le titre de cette page. Toujours grossier, mais jamais vulgaire, tel aurait pu être mon leitmotiv, mais il n'en est rien, alors veuillez encore m'excuser pour cet écart et maintenant, plongez vous dans les jeux...

## ZE AMAZING TEST



Un peu comme pour Shadow Of The Beast, on attendait cette conversion avec impatience mais aussi avec méfiance car quand il s'agit de conversion, toutes maisons d'édition confondues, il faut rester comme la fosse : sceptique ! Je me retrouve donc devant mon CPC, j'introduis (oh oui, oh oui, prends moi comme une bête !) délicatement la disquette dans le lecteur, je lance le jeu (non, non, pas par la fenêtre) et alors jaillit sur mon écran encore humide de sueur... hein ? Il va falloir que j'arrête de regarder VENUS tous les matins à 23h15 sur M6 moi, je ne sais plus ce que je raconte. Je disais donc qu'après une page écran colorée mais sans grand intérêt, une superbe musique sort du tout petit haut-parleur de mon CPC. Attention. Ce chef d'oeuvre cache-t-il un navet ?? ... Que pour faire ouma bonne soupe aux navets il faut auparavant faire ouma decoction de ficus... Oh oh oh, arrêtes Rika Zarai... J'ai dis stop ! Halte à Rika !! (Waouu troy). Finalement, la musique ne fait que la sation. Les principales caractéristiques ont bilite de jouer à 2 en choisissant parmi le les monstres et la difficulté. En ce qui concerne cette dernière, je dois avouer qu'il m'a tout de même fallu deux semaines acharnées pour arriver au bout et la fin est... comme l'original c'est à dire que vous avez droit à autre chose que "Bravo, vous y en a été valeureux et vous y'en a avoir gagné le droit de lire ce message hautement intellectuel..." Je laisse la surprise à ceux qui désirent voir la fin et de toute façon si vous avez besoin d'aide, EB vous attend fidele à son poste avec ses pokes de derrière les fagots. Pour tous les fanatiques de baston genre Double Dragon mais avec des sprites beaucoup plus petits, ce jeu est celui qui leur con-



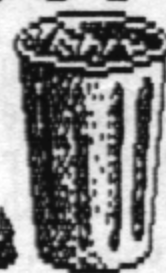
## VERDICT

GRAPHISMES	88%
SON	90%
ANIMATION	80%
SCENARIO	69%
LA REDAC'	81%

**81,6%**

ENCORE UN BLANC A REMPLIR... TIENS, EN PARLANT DE BLANC : POURQUOI LES NOIRS ONT-ILS DES TRACES DE GRIFFES SUR LA JOUE LE LUNDI ?? PARCE QU'ILS MANGENT AVEC UNE FOURCHETTE LE DIMANCHE !!!!!

## INTO THE DUSTBIN



VOICI LA LISTE POUR CE NUMERO DES JEUX A EVITER ABSOLUMENT CAR ILS NE MERITENT PAS UNE PLACE DANS THE AMAZING FANZ' :

DRAGON BREED, SAINT DRAGON, AFRICAN - TRAIL SIMULATOR, MAFFIA, BADLANDS ET T-BIRD (BUDGET DE MASTERTRONIC)

## WHAT'S THE NEWS



Et c'est parti pour la vue d'ensemble softs: RUFF & REDDY, budget de Hightec software, un bon petit jeu avec des graphs mignons mais à la durée de vie limitée. LORDS OF CHAOS est un wargame complet et bien présenté de Blade software. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES débarque sur CPC: réalisation très clean et très bonne jouabilité (Image Work). LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE (y en a marre des noms de jeux à rallonges !) est une simulation de tutures très moyen (on a vu beaucoup mieux mais on a rarement vu pire - Merci Gremlin). THE SPY WHO LOVED ME est le 938614<sup>e</sup> épisode de la vie passionnante de J.Bond, et si ça continue comme ça, le jeu va finir par valoir



Suite... le N° de code de l'espion, c'est a dire 007/20 et ca sort de chez Do-  
mark (ah la la, pauvre France). NIGHT BREED de  
Ocean est l'adaptation micro de Cabale et la  
tentative est plutot ratee malgre un bon zic  
et des graphs colores. DRAGON FLAME est le nom  
du nouveau chapitre des donjons & dragons de  
SSI. Les amateurs du genre seront combles avec  
cette realisation tres soignee. Et on continue  
avec PANZA KICK BOXING qui, graphiquement est  
genial, mais apparemment sans fin (dommage). Vous  
connaissiez tous Operation Wolf, eh bien Players  
sort une version budget tres tres ressemblante  
se nommant OPERATION HANOI. La maison d'edition  
specialisee dans les jeux d'aventure : Lankhor  
lance SDAW, soft tres moyen et tres lassant  
avec une tres grande surface de jeu. Autre bu-  
dget : PRISON RIOT de Players qui reprend les  
memes caracteristiques de les Joe Blade, facile  
de faire des budgets dans ces conditions ! Et  
pourtant c'est pas difficile de faire de bons  
budgets. Tenez, PINBALL POWER de Masteronic est  
un flipper vu en 3D plongeante tres bien rea-  
lise. Revenons a Ocean qui sort 4 softs succes-  
sivement : LINE OF FIRE, tchac tchac poum poum  
assez moyen, STRIDER 2 pas tres genial malgre  
le mode 0 utilise, U.N SQUADRON, bon tac tac pan  
pan ressemblant assez a P47 et enfin ESWAT qui  
lui ressemble a un Double Dragon remanie mais  
tres interessant. Que de jeux !! Et j'en suis  
qu'a la moitie ! Voici encore HONG KONG PHOOEY  
de Hightec software, bon petit jeu de platefor-  
mes comme on en voit de trop. Loriciel pointe  
le bout de son museau dans tout ce delire avec  
QUADREL qui est un jeu de reflexion avec des  
parties d'une figure a peindre. Interet limite.  
Ouf, il ne me reste plus (!) qu'a vous parler  
des softs espagnoles car ca bouge un maximum la bas.  
SPACE SMUGGLERS de MHT ingenieros avec de supers graphismes  
et qui doit etre genial a jouer... quand on a compris comment on joue ! Voyons ce que nous reserve Dinamic : BUGGY  
RANGER avec, comme toujours de tres bons graphs, mais a la jouabilite faible. SIMULATION PROFESSIONAL TENNIS ou  
vous pourrez combattre Becker et bien d'autres. Supers musiques et graphs moyens en mode 1 sont au programme. Je  
terminerais avec NARCO POLICE, encore de bons graphismes mais le jeu lui meme ne suit pas et l'on se prend la tete  
en y jouant. Passons maintenant a Opera Soft qui vous offre LA ESPADA SAGRADA, tres mignon, en 3 parties, tout est  
tres colore et on prend plaisir a y jouer. SOVIET que je trouve genial mais tres dur. Le but : retrouvez des otages  
(non, non pas au Koweit !). 2 phases et mode 1 de rigueur. Pour terminer avec cet editeur, je viens juste de rece-  
voir un truc tres bizarre qui s'appelle RESCATE EN EL GOLFO (suivez mon regard) c'est un petit jeu de 2 phases ou  
il faut bastonner tout ce qui se presente surtout si ca possede un turban ! Passons maintenant a Opera Sport qui  
est specialise dans les sports (Non ? Si !) et qui nous propose POLI DIAZ BOXEO. Vous allez pouvoir combattre ce  
celebre boxeur dans un ring vu en 3D et mode 1. Mais le jeu reste moyen malgre une musique de circonstance, celle  
Rocky (Adriiaaaaaaannee !!). La 2e production s'intitule GOLDEN BASKET. La simulation est mal reussie et ce n'est  
pas demain la veille que vous deviendrez M. Jordan (n'est-ce pas Matrix ??). Voici maintenant Topo Soft qui vient  
d'adapter GREMLINS 2 et qui finalement aurait mieux fait de se coucher. Je n'ai pu voir qu'une partie sur 5 mais  
ca ne vous donne pas envie de perseverer. Changeons de registre avec CARLOS SAINZ de Zigurrat qui cree la un petit  
de simulation de voitures vu de dessus assez mignon. Mais le principe a ete vu et revu et cette version n'apporte  
rien de nouveau. LA AVENTURA ESPACIAL est un jeu d'aventure entierement en spanish de Aventuras AD (moi qui ne  
parle pas un mot d'espagnol !). Ceci dit, il a l'air d'etre tres tres interessant. DOUBLE DRAGON 2 version est-ce  
Pagnol nous arrive. Le 1er chapitre etait deja pas tres bien reussi, mais la, ils exagerent ! La fenetre est plus  
petite est c'est toujours pas terrible. Un essai non transforme par Animagic. Et enfin un jeu se nommant MR GAS  
dont je ne connais pas l'editeur qui est un petit jeu moyen en mode 1 ou vous deplacez une petite balle dans un  
dedale de tuyaux. Ah, j'ai oublie de vous dire que Ubi Soft vient de sortir THE CHESSMASTER 2000 qui est une bonne  
simulation mais avec rien de nouveau. Voila, c'est fini. Eh bien je plains ceux qui n'aiment pas les jeux !! Moi  
qui pensais que j'aurais moins de boulot... La prochaine fois j'utiliserais la petite police comme ca, ca prendra  
et vous vous ferez mal aux yeux en lisant (gnark, gnark). Qu'est-ce que je pourrais vous dire pour combler la ligne  
restante ? Monsieur et Madame EBIGBROPLAIME ont une fille ? Comment s'appelle-t-elle ?? Agathe (ouarf, ouarf).



Voila un jeu qui porte bien son nom. En matiere d'innovations  
on peut dire que c'est LE casse briques. Rien que la presenta-  
tion du jeu est genial : la page ecran (bien que non-overscan)  
et le menu (avec scores en multi-couleurs, histoire de titan,  
une fable de La Fontaine (si, si) et des petites boules qui se  
se baladent). Quant au jeu... Seules les caracteristiques suf-  
fisent a donner le vertige : 80 tableaux, scrolling multidirec-  
tionnel rapide d'une fluidite que meme un camembert ne ferait  
pas mieux, des douzaines de briques ou murs differents, des ta-  
bleaux occupant des dizaines d'ecrans et tout ca avec seule-  
ment 8 vies !! Autant vous dire que  
vous allez en baver. Meme avec des  
bidouilles, j'ai ete incapable de  
terminer le 80eme tableau par moi-  
meme. Ah j'allais oublier encore un  
detail : pendant que vous rentrez  
votre nom dans la table des scores  
qui est d'ailleurs assez consequente  
(256 noms !) vous avez droit en fond  
de decor a un feu d'artifice. Ce jeu  
est vraiment beau et je pense que  
tout CPCien se doit de le posseder dans crackitheque (hein ???  
Mais non je ne l'ai pas dit !)

## VERDICT

GRAPHISME	90%
SON	45%
ANIMATION	87%
SCENARIO	70%
LA REDAC'	86,5%

75,7%

AMADEUS LE TITAN (QUI C'EST KA DIT TOUZE ?)



# JEU

ENTREE

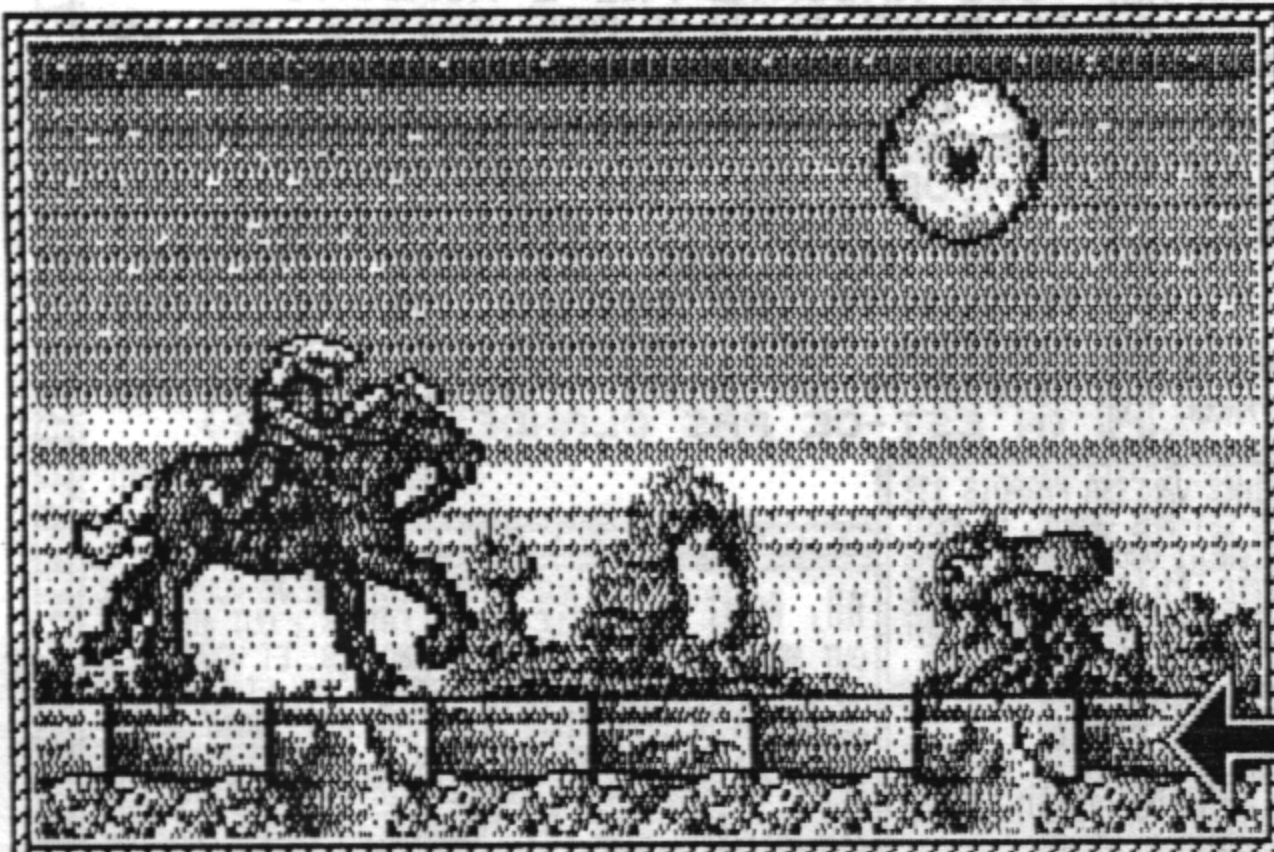
SORTIE

## Le Labycon

MERCI A FM POUR --->

C'ETAIT DUR TOUS CES JEUX, HEIN ? HEUREUSEMENT C'EST FINI. A VOUS DE NOUS DIRE CE QUE VOUS EN AVEZ PENSE. ET MAINTENANT, PLACE A L'INFO....

**APPEL :** ON A RECU A LA REDAC' UNE DEMO D'UN CERTAIN OMICRON. UU QU'IL NOUS FAIT DE LA PUB ET QU'EN PLUS C'EST UN TRES BON DEBUT POUR UNE PREMIERE DEMO, SI TU LIS CE MESSAGE OMICRON, OU BIEN SI VOUS LE CONNAISSEZ : CONTACTEZ LA REDAC'. GROUPE DE PARTOUZEURS SUPERSTITIEUX CHERCHE UN 14eme MEMBRE POUR JOUER A "SEPT SUR SEPT" !



## AH QUE SIX

(AH QUE)

Ah que salut, c'est Johnny. Qu'on m'a dit de vous presenter un jeu, a que j'aurais pu inventer, ah que il s'appelle "AH QUE SIX - ZE LASST BATEULE". Ah que j'ai pas bien compris le but du jeu, que ca doit etre quelque chose comme tuer tous les voleurs de motos et leur voler la boite a coucou. Et que c'est fait par MESFESSE et Stephane St-Mart menage.

Euh... merci Johnny. Vous aurez rectifie par vous meme, il s'agit de AXYS THE LAST BATTLE le 1er jeu de Fefesse et Stephane St-Martin (pardonnez les jeux de mots faciles !). C'est un shoot them up a scrolling horizontal avec des graphismes colores (bien que SSM nous ait habitue a mieux) etales sur 5 niveaux. De temps en temps, des bugs qui font clignoter les sprites ou les decors montrent le bout de leur nez. En bref, c'est un essai qui sera, esperons le, prometteur pour l'avenir. Au fait, tout comme Megasound, CPC info publie les listings. Mais attention, un second jeu est en preparation. Lisez ce qui suit....

## XYPHOES FANTASY

On ne sait encore que peu de choses sur ce 2eme titre du duo detonnant Fefesse et S. St-Martin si ce n'est que ca va frapper tres fort : sprites gigantesques, ecran overscan, scroll hardware et son digit Amiga sont les caracteristiques alléchantes de ce jeu. Ne vous fiez pas trop a l'image tramee car avec les couleurs d'origine les 4 ecrans de la preview sont vraiment beaux.



JE DEDIE CE DESSIN A MATRIX, LE BASKETEUR FOU...

◆◆◆◆◆ JUSTE UN PETIT ESPACE POUR AVOIR UNE PETITE PENSEE ENVERS LES FANZINEURS QUI VOUS APPORTENT VOTRE FANZINE PREFERE, ET QUI PARFOIS CHOPPENT LA CREVE (PRIVATE JOKE)

## NOISE TRACKER

FROM MTI

QUOI ?? VOUS NE CONNAISSEZ PAS CET UTILITAIRE ? A VRAI DIRE, CELA NE FAIT QUE PEU DE TEMPS QU'ON LE POSSEDE A LA REDAC'. IL S'AGIT D'UN MEGA UTILITAIRE DE MUSIQUE DU STYLE SOUNDTRACKER SUR AMIGA. ET TENEZ-VOUS BIEN, LA VERSION QUE NOUS POSSEDEONS DATE DE 88-89 !! CE N'EST QU'UNE PREVIEW MAIS DEJA, CA JETTAIT UN MAX.

Nous souhaitons a tous ceux qui nous lisent une joyeuse fete de la St-Valentin (SURTOUT A FELIX GREY ET DIDIER BARBELIVIER !!!)



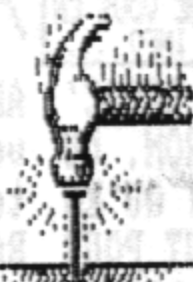
Quelques petites informations en vrac NDC N°7 vient de sortir sur papier et disk et tu dois absolument le commander, c'est ton deessestiiinn !! : Envoie un timbre a 2F30 + 3F80 + 1 Disk et pas d'enveloppe a NDC Veyre - 3 rue Sebbane - 69600 OULLINS AMS'DEM le club d'echange de demos vous attend (le club possede deja TERRIFIC DEMO): Renaud Vincent - 17 square de Re - 78310 MAUREPAS. Au fait, Dr FELIX distribue The Amazing Fanzine, mais aussi Drapeau Noir... N'oubliez pas de lire : CROCO PASSION, RUNSTRAD, READ ONLY, THE AMAZING FANZINE, VIRUS, MICROBOY (excuse moi pour le temps que je mets a te repondre) et tous ceux que j'ai oublie.

Un big bravo aux personnes suivantes pour leurs intros (si le message leur parvient !): Maze Soft, Kino & Hufo et Black Mission (good work guys).

Alors la, je suis pas content du tout. Plus ca va, plus les cracks des crackers ne fonctionnent pas partout. Ceci apparemment du dans certains cas au nouveau decrun cher comme les TB ou XOR ou REILAN mais pour d'autres, c'est carrement l'intro elle-meme qui deconne. C'est le cas de TWO MAG. Mais j'ai garde le meilleur pour la fin: CACH (NDEB: Loader + nul, tu meurs !). Sans commentaire Alors messieurs, vous savez ce qui reste a faire... A quoi reconnait-on un homosexuel Bruxellois ? C'est le seul qui fait des avances au manneken-pis !



# Le Coin Du Bidouilleur by EB



DANS CE NOS NOUS ALLONS VOIR ENSEMBLE COMMENT L'ORDINATEUR STOCKE UN PROGRAMME BASIC EN MEMOIRE. POUR CELA, VOUS DEVEZ SAVOIR QUE L'ORDINATEUR RESERVE A PARTIR DE L'ADRESSE 368 UNE ZONE MEMOIRE POUR LE BASIC. IL CODE CHAQUE LIGNE BASIC, LES UNES A LA SUITE DES AUTRES PAR ORDRE CROISSANT. PRENONS L'EXEMPLE D'UN PROGRAMME BASIC TOUT SIMPLE (C'EST MOI QUI L'AI FAIT TOUT SEUL SANS AUCUNE AIDE ! (NDAMAEUS : BEIN POURTANT, VU LA COMPLEXITE, J'AI DES DOUTES...)) :

10 PRINT "encore un super programme"  
20 REM et en deux lignes.

LA BECANE A DONC CODE CES DEUX LIGNES A PARTIR DE L'ADRESSE 368. VOUS ETES TOUT D'ACCORD POUR QU'ON AILLE (OUILLE !) EXPLORER LES FINS FONDOS DE LA MEMOIRE ?? (NDAMAEUS : NON, J'VEUX PAS. J'AI PEUR DANS LE NOIR !) ALORS SUIVEZ LE GUIDE INDY :

TAPER : FOR I=368 TO 425:PRINT I,PEEK(I),CHR\$(I);CHR\$(PEEK(I));NEXT I  
UN CONSEIL. REDEFINISSEZ PLUTOT UNE TOUCHE DU PAVE NUMERIQUE, PAR EXEMPLE LE "1" POUR CELA VOUS DEVEZ TAPER : KEY 138,"FOR I=... :NEXT I",PAROLE DE INDY, C'EST BIEN PLUS PRATIQUE. IL VOUS SUFFIT D'APPUYER SUR "1" POUR REECRIRE CETTE LIGNE. VOUS DEVEZ OBSERVER :

368	34	"	387	112	p	406	197	)
369	0	□	388	101	e	407	32	
370	10	↓	389	114	r	408	101	e
371	0	□	390	32		409	116	t
372	191	Ω	391	112	p	410	32	
373	32	"	392	114	r	411	101	e
374	34	"	393	111	o	412	110	n
375	101	e	394	103	g	413	32	
376	110	n	395	114	r	414	100	d
377	99	c	396	97	a	415	101	e
378	111	o	397	109	a	416	117	u
379	114	r	398	109	a	417	120	x
380	101	e	399	101	e	418	32	
381	32	"	400	34	"	419	108	i
382	117	u	401	0	□	420	105	i
383	110	n	402	25	□	421	103	g
384	32	"	403	0	□	422	110	n
385	115	s	404	20	□	423	101	e
386	117	u	405	0	□	424	115	s
						425	46	,

(LA FOULE : LES EXPLICATIONS MONSIEUR INDY VOUS QUI AVEZ ECHAPPE A TOUS LES PIEGES) LES VOICI :

LES DEUX PREMIERS OCTETS REPRESENTENT LA LONGUEUR DE LA LIGNE, LE PREMIER OCTET EST L'OCTET FAIBLE, LE DEUXIEME, L'OCTET FORT (PETIT MAIS COSTAUD). LA LONGUEUR REELLE SE CALCULE DE LA FACON SUIVANTE : OCTET FAIBLE + (OCTET FORT x 256). THEORIQUEMENT, LA LONGUEUR DE LA LIGNE NE DEPASSE JAMAIS 255, C'EST A DIRE QUE L'OCTET FORT EST THEORIQUEMENT TOUJOURS EGAL A ZERO.

LES DEUX OCTETS SUIVANTS REPRESENTENT LE NUMERO DE LA LIGNE. DE LA MEME FACON, LE 1<sup>er</sup> OCTET EST L'OCTET FAIBLE ET LE 2<sup>eme</sup> L'OCTET FORT. PAR CONTRE LE NUMERO DE LIGNE PEUT PRENDRE DES VALEURS COMPRISES ENTRE 1 ET 65535.

ENSUITE VIENNT UN OCTET QUI REPRESENTE UNE INSTRUCTION BASIC. PAR EXEMPLE ICI, ON VOIT QUE LE NOMBRE 191 CORRESPOND A L'INSTRUCTION "PRINT". LES OCTETS SUIVANTS COMME VOUS POUVEZ LE CONSTATER SONT LES CODES ASCII REPRESENTANTS LES ECRITURES.

EN REFLECHISSANT UN PEU (NDAMAEUS : C'EST DEJA TROP POUR MOI !), SACHANT QUE LA LIGNE 10 COMMENCE A L'ADRESSE 368 ET A POUR LONGUEUR 34, VOUS EN DEDUISEZ EN TOUTE LOGIQUE QUE LA LIGNE SE TERMINE EN 368+34=402. ET QU'EST-CE QU'IL Y A EN 402 ?? OH LA, JE SENS LE PIEGE. ET NON, IL Y A BIEN EVIDEMMENT LA LIGNE 20 QUI EST CODEE DE LA MEME MANIERE QUE LA PRECEDENTE. ON OBSERVE QUE LE CARACTERE 197 CORRESPOND A L'INSTRUCTION "REM". VOUS DEVEZ AUSSI NOTER QUE LES DEUX LIGNES SONT SEPARÉES PAR LE CHIFFRE ZERO.

## PSIKOPAT

KESAKO ?  
VOUS NE  
CONNAIS-

SEZ PAS CE PETIT CHEF D'OEUVRE ? IL S'AGIT D'UN MAGAZINE DE B.D BIMESTRIEL (COMME NOUS !) AVEC TOUT PLEIN DE DESSINATEURS COMME PICHON, HUGOT, HERLE, EDIKA, LEROUGE ET D'AUTRES PLUS OU MOINS CONNUS QUI DEBUTENT. ET KI C'EST QUI A INVENTE CA ?? CARALI (VOUS VOUS SOUVENEZ, L'HHHEBDO). ALORS JE VOUS RACONTE PAS L'HUMOUR. EN PLUS, IL Y A DES TEXTES QUI CO HABITENT AVEC LES DESSINS ET CA VA DU TEXTE HUMOUR NOIRE A UN PRESQUE PHILOSOPHIQUE... BREF, MOI J'ADORE, EB PAS DU TOUT, MON CHIEN PREFERE FIDO MAGAZINE, A VOUS DE VOIR SI VOUS AIMEZ. PSIKOPAT, 22 FR\$ EN VENTE DANS TOUTES LES BONNES PHARMACIES, JUSTE A COTE DE FLUIDE GLACIAL (N'EST-CE PAS CLANDESTINE ??)

AMAEUS LE PSIKOPAT

VOUS AIMEZ VANESSA PARADIS ???  
OUI ? C'EST PAS GRAVE, CA PEUT SE SOIGNER. VOUS TROUVEZ PAS QUE CETTE FILLE A LA MUSIQUE DANS LE SANG ? MALHEUREUSEMENT ELLE A LE CERVEAU MAL IRRIGUE.

T.A.F, la redac' :  
EB ALIAS EMMANUEL (POKES, COURS, COIN DU BIDOUILLEUR, EN RETARD...)  
AMAEUS ALIAS THIERRY

AH, AOUT ?? IL FAUT ABSOLUMENT QUE JE VOUS DONNE UN TRUC GENIAL. FAITES : OUT AB000,0; OUT AB000,64; OUT AB000,3; OUT AB000,8. ET VOUS SAVEZ CE QUE CA FAIT ?? CA REFORMATE L'ECRAN ET CERTAINES DEMOS QUI NE MARCHAIENT PAS AVANT, MARCHERONT DESORMAIS... JE DOIS PRECISER QUE J'AI HONTEUSEMENT VOLE CETTE INFORMATION A L'EXCELLLENT CROCO-MAG MAIS UN TEL TRUC DOIT ETRE CONNU DE TOUS. J'ESPERE QUE UGLY MONSTER ET DIGIT (L'AUTEUR DE CETTE BIDOUILLE) NE M'EN VOUDRONT PAS.....

Hey, tu viens manger du miel avec moi ???



Ca va pas non ! Le dernier N° de T.A.F est sorti et je vais le devorer de ce pas. Nous n'avons pas les memes valeurs...

MEME DANS LA FORET LA PLUS ELOIGNEE, LES OURS BIEN LECHES LISENT THE AMAZING FANZINE. A NE CONSOMMER AVEC AUCUNE MODERATION...

NON, MAIS EST-CE QUE VOUS VOUS RENDEZ COMPTE LES PETITS LOUPS QU'AU MOMENT OU J'ECRIS CES LIGNES, EB N'A TOUJOURS PAS FAIT SES COURS DE BASIC ET D'ASSEMBLEUR ET SES POKES JE VIENS DE L'APPELER, IL EST AVEC SA COPINE LE COURS D'ASSEMBLEUR DE CE MOIS-CI PORTERA-T-IL SUR LES BITS ???

SACRE EB

AMAEUS COMPREHENSIF MAIS QUI ATTEND LES COURS



▶▶▶ MAINTENANT VOUS POUVEZ VOUS AMUSER A REGARDER COMMENT SONT CODEES LES AUTRES INSTRUCTIONS BASIC.

Ce qui va vous amuser, c'est de cacher des lignes. Pour cela il suffit de modifier les longueurs des lignes. Par exemple, si vous voulez cacher la ligne 60 d'un programme, il vous suffit de changer la longueur de la ligne 50 et de la remplacer par la longueur de la 50 + celle de la ligne 60. Seul problème : si la longueur totale dépasse 255, et bien il vous faudra trouver l'octet fort et l'octet faible de ce nombre. Pour cela, rien de plus simple. Vous cherchez la valeur en hexadécimal de la longueur. Pour cela, utilisez l'instruction "HEXS". Par exemple, si la longueur est égale à 40238 et bien il vous suffit de couper le nombre en deux 40238. Le 402 est l'octet fort et le 38 est le faible.

De cette façon, vous pouvez cacher plusieurs lignes d'un coup. Sachez tout de même que les lignes qui sont cachées ne peuvent être appelées par l'instruction "GOTO". Si par exemple la ligne 60 est cachée, il ne faut pas de GOTO 60. INDIANA JONES NE S'EN SORTIRAIT MEME PAS, ALORS !

INDIANE A JAUNE

UN BIG MERCI  
A CLANDESTINE  
POUR NOUS LES  
Avoir envoyés.

GASP!

ALORS, COMMENT  
VOUS LE TROU-  
VEZ CE NOS ?  
ET C'EST PAS  
ENCORE TAILOR  
MINET + GAG +

REGARDEZ MOI DANS QUEL ETAT IL EST.  
A MON AVIS, IL N'AURAIT PAS DU RE-  
GARDER ~~LE PETIT DOUTER D'ETRE~~ ET

~~LES~~ LES DEUX DERNIERES  
PRODUCTIONS DE CLOD. IL NE  
SE PASSE PAS 30 SEC. SANS  
UN ECLAT DE RIRE. C'EST MO-  
RTELLEMENT DROLE. DOMMAGE  
QUE CE SOIT SES DERNIERES  
IL FAUT AB-SO-LU-MENT  
NOUS LES DEMANDER A LA  
REDACTION ET VITE....

THE AMAZING FANZ C'EST  
PLUS DE CLONNERIES  
ET MOINS D'ENNUI.



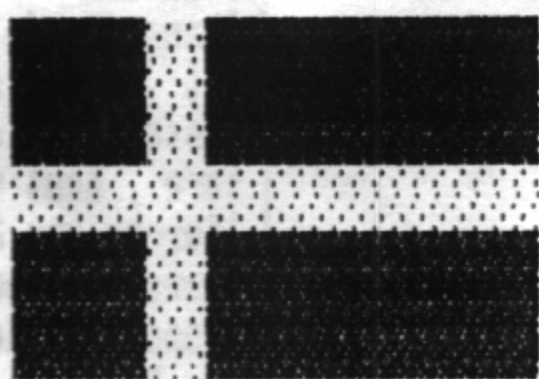
## DES MOMENTS FORTS DE CPC...

Ben j'suis bien embête.. J'aurais du vous parler de THE DEMO ou bien de TERRIFIC DEMO. Mais dans le 1er cas, le loader principal de la demo est presque terminé mais sa distribution est reportée à je ne sais quand, et dans le 2ème cas, je dois la recevoir dans moins d'une semaine mais nous sommes déjà en retard alors je ne vais pas attendre plus longtemps. Alors en attendant, je vais vous parler de MC PADDY 2. Les adeptes des demos connaissent déjà le premier chapitre qui était déjà de bonne facture mais là, on approche la perfection. Cette petite demo comprend 4 parties que je vais vous décrire. La première qui correspond à l'introduction est composée d'un titre

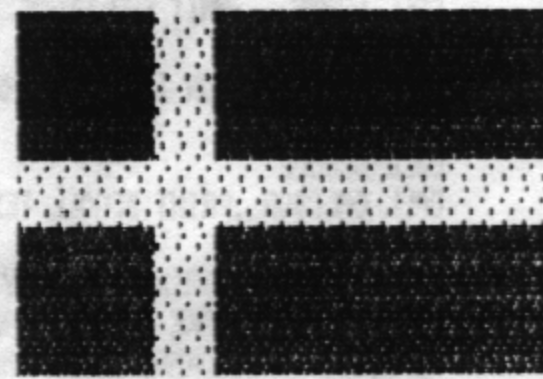
avec rasters à la GPA, juste en dessous un sprite se baladant sur fond de rasters et en bas un message banal sur 2 lignes. La suite chauffe déjà un peu plus : l'écran en mode 0 est divisé en 4 parties. Un petit message, en haut, avec lettres qui tombent ; juste en dessous un equaliseur dont les 3 voies sont représentées par les 3 personnes qui ont réalisées cette création : WARLOCK, TMP ET ASTERIX. Ces derniers clignotent sur une musique démente, celle de Uridium. Encore en dessous un logo "Mac paddy-II" se déplace latéralement et enfin, tout en bas de l'écran un scroll avec lettres multicolores se déplace avec une fluidité irréprochable. Vient ensuite une partie plus petite : le "Contact scroll". C'est un texte overscan multicolores qui monte et descend où nos 3 compères vous

donnent leur adresse si vous voulez les contacter. Mais le meilleur reste encore à venir. "280 Mania" est la 3ème & dernière partie et c'est tout bonnement génial. Elle a été réalisée par TMP. En voilà un qui sait manier la rupture... Dans la partie supérieure, un logo "TMP" multicolores (je viens d'inventer un nouveau nom) se déplace sur horizon

de rasters et d'étoiles mouvantes le tout en mode 0. Au milieu, un cadre avec 6 rasters qui jouent l'équaliseur se tremoussent sur la musique de Vindicator ceci en mode 1 et la partie du bas est... en mode 2 avec un scrolling overscan fluide avec derrière le drapeau en rasters de la Suisse se déplaçant de gauche à droite. Bref une demo avec beaucoup d'animation et des techniques judicieusement utilisées. Il faut préciser qu'elle a tout de même été réalisée en seulement 3 jours. Encore bravo...



# JLCS



Toujours pas d'article de EB en vue ?? Bon, eh bien je vais laisser place au grand, à l'irremplaçable JLCS. Je précise que j'ai traduit son article afin que vous puissiez en profiter pleinement mais j'ai laissé les quelques remarques à côté du programme en anglais.

Ce programme explique comment faire un scrolling hard. Bien entendu il y a d'autres méthodes que celle-ci, mais cette dernière devrait être relativement plus facile à comprendre.

La technique permettant de faire un scrolling hardware est la même que celle employée pour diviser l'écran en deux ou plusieurs parties et avoir ainsi plus de couleurs qu'à l'habitude. Ceci se traduit pas l'envoi au début d'un balayage vidéo, des couleurs dans les registres appropriés du Gate Array (&7Fxx) qui se charge du reste. Puis, plus tard, au cours du balayage, de nouvelles couleurs sont envoyées. Pour obtenir deux écrans ou plus, la ▶▶▶



►►► même chose est répétée. Au début du balayage, dites au CRTC 6845 d'utiliser, par exemple, la zone &4000-&7FFF comme début d'adressage écran. Puis, plus tard dans le balayage vidéo, dites au contrôleur vidéo de lire, par exemple, depuis &C000 à &FFFF. Et peut-être voulez-vous faire ceci plusieurs fois par balayage ; cet exemple ne divise l'écran qu'une fois.

Pour faire scroller l'un des 2 écrans, les méthodes traditionnelles sont utilisées, c'est à dire en changeant l'offset. Ce qui signifie qu'on demande au CRTC de lire depuis &C000 par exemple, ensuite &C002 et ainsi de suite. Le contrôleur vidéo autorise un offset maximum de 2046 octets. Mais pour avoir un offset de 2x, il faut envoyer la valeur x au CRTC.

Pour permettre au scrolling d'apparaître, on fait également comme d'habitude mais bien sûr, les adresses écran changent constamment. C'est pourquoi une petite routine supplémentaire d'addition doit être insérée pour garder trace de l'offset. Peut-être que la partie "CALCSCR" vous semblera étrange, mais à l'origine elle contenait plus de codes pour autoriser plus de couleurs dans le scrolling et un effet d'ombre (NDAMADEUS: c'est parce que cette routine est une version plus courte et simplifiée de son intro). Ces options ayant été enlevées, le programme n'a pas été ré-optimisé (NDAMADEUS: ne lui en voulez pas, je lui ai demandé de faire ça au plus vite). Pour une programmation optimale, ne choisissez pas la facilité, mais créez vos propres routines d'interruptions. Voici le programme :

```

LIMIT 60000 ;MAXIM ASSEMBLER
NOLIST
ORG &8000

MATRIXTABLE EQU &8000

START LD BC,0 ;SET UP SOME COLOURS
CALL &BC08
LD BC,0
LD A,0
CALL &BC32
LD A,1
LD BC,&1A1A
CALL &BC32
LD A,8
LD BC,&0202
CALL &BC32
CALL &BC14 ;CLEAR SCREEN
LD A,&40 ;SET NORMAL SCREEN TO 4000-7FFF AREA
CALL &BC08
LD A,1 ;MODE 1
LD HL,STEADY

START1 LD A,(HL) ;PRINT MESSAGE
OR A
JR Z,START2
CALL &BB5A
INC HL
JR START1

START2 CALL INIT ;SOME INITIALIZING
CALL SPLIT ;SET UP INTERRUPT ROUTINE
CALL FRAME ;WAIT FOR FRAME (THE SAME AS &B019)
CALL FRAME
CALL 56 ;RUN INTERRUPT MANUALLY

START3 CALL FRAME
CALL SCROLL
CALL CALCSOR ;PRINT SCROLL TEXT
CALL &BB1B
JP NC,START3 ;AGAIN IF NO KEY PRESSED
CALL VDU ;MAKE SCREEN NORMAL AGAIN
LD A,&40 ;NORMAL SCREEN AGAIN
CALL &BC08
RET

STEADY DB 15,1, " THIS IS THE NORMAL SCREEN"
DB 0 ;15,1 = PEN 1

FRAME LD B,&F5 ;JLOS VERSION OF FRAME FLYBACK
FRAME1 INC A,(C) ;MORE SECURE THAN ROM-VERSION
RRR
JR NC,FRAME1
FRAME2 INC A,(C)
RRR

```

```

JR C,FRAME2
RET

SCROLL LD HL,(CHIPPOS) ;LET HARDWARE SCREEN START AT ANOTHER ADDRESS
INC HL
RES 2,H ;THE OFFSET MUST MAXIMUM BE 2046/2 = 1023
LD (CHIPPOS),HL
RET

CHIPPOS DW 0

BLACK EQU 0 ;PEN 0 VALUES FOR MODE 0
BLUE EQU 3 ;PEN 8

CALCSOR LD HL,(MESPOS) ;WHERE IN MESSAGE ARE WE
LD A,(HL) ;GET CHAR
LD L,A ;START FINDING ADDRESS IN MATRIX TABLE
LD H,0
ADD HL,HL
ADD HL,HL
ADD HL,HL
LD BC,MATRIXTABLE
ADD HL,BC
EX DE,HL ;MOVE MATRIX ADDRESS TO DE
LD HL,(CHIPPOS) ;GET HARDWARE SCREEN OFFSET
ADD HL,HL ;DOUBLE UP
SET 7,H ;OUR SCROLL SCREEN LIES BETWEEN 0000-7FFF
SET 6,H ;THE SCREEN IS 92 BYTES WIDE
LD BC,92-2
ADD HL,BC
RES 3,H ;SCREEN ADDRESS IN HL
LD A,(MESBIT) ;GET COLUMN OF CHAR (8x8 MATRIX, RIGHT ??)
LD C,A ;8x8 MATRIX
LD B,8
PR1 PUSH BC
PUSH DE
LD B,8 ;8-DOUBLE HEIGHT
PR1.1 PUSH BC
LD A,(DE)
LD B,BLACK
AND C ;0 OR 1 IN MATRIX COLUMN
JR Z,PR2
LD B,BLUE
PR2 LD (HL),B ;MAKE A BLUE/BLACK DOT
INC HL ;ALSO BIGGER IN WIDTH
LD (HL),B
DEC HL
CALL NXTLINE
POP BC
DJNZ PR1.1 ;NEXT ROW IN MATRIX
POP DE
INC DE
INC IX
POP BC

```

UN PEU PETITE L'ECRI-  
TURE A GAUCHE, HEIN ?  
JE PENSAIS POUVOIR  
TOUT FAIRE TENIR SUR  
3 COLONNES, ET BEN NON  
ALORS MAINTENANT, JE  
DOIS REMPLIR CE PETIT  
BLANC RIDICULE.

Qu'est-ce que je  
pourrais vous  
dire d'intelli-  
gent pour chan-  
ger ??

Vous savez pas ?  
Aujourd'hui, 28  
Février de l'an  
de grâce 1991,  
c'est mon anni-  
versaire à moi  
(AMADEUS). Je ne  
devoilerais pas  
mon âge pour ne  
pas faire fremir  
les jeunes fil-  
les dans l'assi-  
stance.

Changeons de su-  
jet. Après être  
passée à la cen-  
sure, nous vous  
livrons une 2ème  
vanne, particuli-  
èrement crade, de  
FM: Pourquoi les  
femmes nous pe-  
lotent-elles les  
couilles quand  
elles nous font  
une pipe ? Pour  
éviter les gru-  
neaux !!!

(ÇA Y EST. LES 3 PER-  
SONNES QUI LISAIENT  
ONT TROUVÉ LA PAGE!)



```

PR3 DJNZ PR1
LD B,24 ;CLEAR THE LAST 24 LINES
PUSH BC
LD (HL),BLACK
INC HL
LD (HL),BLACK
DEC HL
CALL NXTLINE
POP BC
DJNZ PR3
LD A,(MESBIT) ;MAKE READY FOR NEXT COLUMN IN CHAR
SRL A
OR A
JR NZ,PR5
LD HL,(MESPOS) ;OR MAYBE NEXT CHAR IN MESSAGE
INC HL
LD A,(HL)
OR A
JR NZ,PR4
LD HL,MESSAGE
LD (MESPOS),HL
LD A,128
PR5 LD (MESBIT),A
RET
NXTLINE LD BC,2048 ;FIND ADDRESS OF NEXT LINE
ADD HL,BC
RET NC
LD BC,-16292 ;16384-92
ADD HL,BC
RES 3,H
RET
INIT LD HL,0
LD (CHIPPOS),HL
CALL AB906 ;ENABLE LOWER ROM
LD HL,14336 ;JUST TO BE INDEPENDANT OF ROM STATES
LD DE,MATRIXTABLE
LD BC,2048
LDIR
CALL AB909
LD BC,AB001
OUT (C),C
LD BC,AB00E ;46 COLUMNS WIDE SCREEN
OUT (C),C
LD BC,AB002
OUT (C),C
LD BC,AB031 ;MOVE SCREEN A LITTLE TO THE LEFT
OUT (C),C
RET
MESPOS DW MESSAGE
MESBIT DB 128
MESSAGE DB "THIS IS THE HARDWARE SCROLL TEXT"
MESEND DB 0

```

===== SPLIT SCREEN ROUTINES =====

```

SPLIT LD HL,BLOCK ;START EVENT
LD DE,INTR
LD BC,AB100
CALL AB019
JP AB0E0
BLOCK DS 15
R_6_A EQU 21 ;VERTICAL DISPLAYED TOP SCREEN
R_4_A EQU 19 ;VERTICAL TOTAL
R_7_A EQU 36 ;VERTICAL SYNC POSITION
R_6_B EQU 11 ;
R_4_B EQU 18 ; (THE SAME FOR THE BOTTOM SCREEN)
R_7_B EQU 12 ;
INTR JP INTR1
INTR1 LD HL,INTR2 ;SCREEN 1 - SCROLL
LD (INTR+1),HL
EXX
RES 1,C ;TOP SCREEN IS MODE 1
SET 0,C

```

```

OUT (C),C
EXX
LD BC,AB006 ;SEND VDU PARAMETERS
OUT (C),C
LD B,AB0
LD A,R_6_A
OUT (C),A
LD BC,AB000 ;SEND OUT TOP SCREEN TO VDU
OUT (C),C
LD BC,AB000
OUT (C),C
LD BC,AB00C
OUT (C),C
LD BC,AB010 ;810 SIGNALS SCREEN AREA 4000-7FFF (VIDEO HARDWARE)
OUT (C),C
RET
INTR2 LD HL,INTR3
LD (INTR+1),HL
LD BC,AB004 ;SEND VDU PARAMETERS
OUT (C),C
LD B,AB0
LD A,R_4_A
OUT (C),A
LD BC,AB007
OUT (C),C
LD B,AB0
LD A,R_7_A
OUT (C),A
RET
INTR3 LD HL,INTR4
LD (INTR+1),HL
RET
INTR4 LD HL,INTR5
LD (INTR+1),HL
LD HL,(CHIPPOS) ;HERE IS WHERE THE SCROLL ACTUALLY IS DONE!
LD A,H
OR 48 ;48 SIGNALS SCREEN AREA 0000-FFFF (VIDEO HARDWARE)
LD BC,AB00D
OUT (C),C
LD BC,AB000
OUT (C),L
LD BC,AB00C
OUT (C),C
LD BC,AB030
OUT (C),A
RET
INTR5 LD HL,INTR6 ;SCREEN 2
LD (INTR+1),HL
EXX
RES 1,C ;LOWER SCREEN IS MODE 0
RES 0,C
OUT (C),C
EXX
LD BC,AB004 ;SEND VDU PARAMETERS
OUT (C),C
INC B
LD A,R_4_B
OUT (C),A
LD BC,AB006
OUT (C),C
INC B
LD A,R_6_B
OUT (C),A
LD BC,AB007
OUT (C),C
INC B
LD A,R_7_B
OUT (C),A
RET
INTR6 LD HL,INTR1
LD (INTR+1),HL
RET
VDU DI ;MAKE SCREEN NORMAL

```

**NOTE:** VDU signifie Video Display Unit c'est a dire Controleur Video a peu de chose pres ou bien encore CRTC 6845.

SUITE ET FIN

```

LD HL,VDU_TAB
LD A,B
LD B,ABC
LD C,(HL)
INC HL
OUT (C),C
INC B
LD C,(HL)
INC HL
OUT (C),C
DEC A
JR NZ,VDU1
IN 1
EXX
RES 1,C
RES 0,C
OUT (C),C
EXX
EI
LD HL,BLOCK
JP AB0E5
VDU_TAB DB 6,25,4,38,7,30,12,48,13,0,5,0,1,40,2,46

```

Ouf ! Voici le programme enfin termine. J'espere que vous appreciez le boulot de JLCS et moi qui ai tout retape ! Je precise que ce programme a gauche doit etre tape avec l'assembleur MAXAM et qu'apparemment, il ne marche pas sur tous les CPC. Dans le prochain numero, vous aurez droit au programme BASIC equivalent.

QUE FAUT-IL FAIRE  
LORSQU'UN SOLDAT  
BELGE VOUS JETTE  
UNE GOUTILLE ? FUIR  
A TOUTES JAMBES, IL  
A VRAISEMABLEMENT  
UNE GRENADE ENTRE  
LES DENTS...







N O M	BIDOUILLE	P A T C H	M U L T I F A C E
GOLDEN AXE	CREDITS INFINIS	21,94,76,85,AF par 00	POKE &77E3,00 (VERSION 07)
PRISON RIOT	INVINCIBILITE TEMPS INFINI TIRS INFINIS	72,BF,87,31,00 par C3 09,E5,D5,C5,2A par C9 28,20,3E,F0,CD par 00,00	POKE &9E72,C3 POKE &A0C5,C9 POKE &92C0,00,00
AU REVOIR MONTY	VIES INFINIES	20,10,21,69,00 par 18	POKE &ADAA,18
AMAUROTE	ENERGIE INFINIE PASSER NIVEAU EN CHOISSANT RESCUE	3A,AF,89,DD par 00,00,00 7E,97,FE,03,CA par 8D,94	POKE &A90C,00,00,00 POKE &9708,8D,94
MISSION HANOI	PASSE NIVEAU SI L'ON A PERDU VIES INFINIES TUEZ TOUS ENNEMIS A HAUTEUR VISEUR	C4,3E,9E,FE,FF par 93,89 3D,32,74,A5,3E par 00 24,D9,8A,3A,5F par CD	POKE &8961,93,89 POKE &8F0E,00 POKE &8926,CD
TRAILBLAZER	TEMPS INFINI	20,16,32,E0,0B par 00,00	POKE &222F,00,00
LEVIATHAN	VIES INFINIES CHOIX DU DECOR DE FOND TUEZ UN GROUPE DE 4 BESTIOLES EN AP PUYANT SIMULTANE- MENT SUR "E" ET "B" (VEAH !!!)	35,28,74,CD par 00,00,00 CD,39,09,CD par 41 ou 49 32,CD,3E,05,22,20,34,3E, 35 par 3A 28,09,00 36 36,31,0D,04,1D,0E par 3E 04,32,B8,15,C9	POKE &108A,00,00,00 POKE &435,41 ou 49 POKE &496,3A et POKE &49A,28,09,00 et POKE &49E,36 et POKE &1B82,3E,04,32,B8 ,15,C9 (Ben qu'est-ce qui t'arrive EB? t'as bouffe du lion ??)
PROFANATION ou ABU SYMBEL	INVINCIBILITE CHANGER SA HAUTEUR DE SAUT EN PRES- SANT "I" ALLER DIRECTEMENT A LA FIN EN PRES- SANT ESC+CTRL	20,2D,CD,9F,4A par 00,00 0D,1B,0B,38,0B,0D,1B,0B par 3A,85,51,EE,14,32,85 ,51 70,17,3E,40,CD par 0E,18	POKE &17B3,00,00 POKE &17D8,3A,85,51,EE,14,32,85,51 (ALORS LA EB, CHAPEAU ! MAIS DIS DONC, QU'EST-CE QU'ELLE TE FAIT TA COPINE POUR QUE TU BOSSSES COMME CA ???!!)

Cette rubrique vous a ete offerte par EB, le seul, l'unique, l'incomparable.

## ZE COUR...

Il s'est fait attendre, d'ailleurs moi- by EB  
meme, j'attends encore la fin de son cours...  
place a EB.

**BASIC** Salut les jeunes ! Pour ce numero,  
je vous ai concocte un petit programme et je  
vais en expliquer les instructions nouvelles  
pour vous et vous pourrez ainsi lier l'utile  
a l'agreable en faisant mumuse avec le prog.  
**FOR/NEXT** - Ah voila une instruction inter-  
ressante. Elle vous servira lorsque l'on aura  
besoin de repeter plusieurs fois la meme  
action. Par exemple vous voulez ecrire dix  
fois le mot "MAGIQUE" :

▶▶▶

NOTRE B.A.L SUR MINTEL  
EST PRESQUE TERMINEE. SI  
VOUS VOULEZ NOUS CONTA-  
CTER OU SI VOUS DESIREZ  
DES RENSEIGNEMENTS SUR  
LES FANZ', DANS QUELQUES  
TEMPS VOUS POURREZ VOUS  
CONNECTER SUR :  
3615 code : DCT\*AMSTEL



## Raiktifikatif

Allons bon. J'ai encore fait des erreurs  
de frappe. Etant donne qu'on sort chaque  
page des qu'elle est finie, et qu'EB ne  
les verifie qu'apres impression... Tout  
d'abord, honte sur AMADEUS qui a oublie  
de donner le nom du test du mois. Il  
s'agissait bien entendu de GOLDEN AXE.  
Et enfin, une erreur s'est glissee dans  
le listing de JLCS (tout a la fin) :

IM 1 Il fallait bien  
EXX entendu ecrire :  
RES 1,C  
RES 0,C → SET 0,C  
OUT (C),C  
EXX  
EI

POURQUOI LES PAYSANS RUSSES NE  
PORTENT-ILS JAMAIS DE COL AUX  
CHEMISES. PAR CE QU'ILS ONT  
PEUR QUE LES COLS CAUSENT.





10 FOR I=1 TO 10  
20 PRINT "MAGIQUE"  
30 NEXT I  
40 PRINT "NON DECATHLON"  
40 SINON IL RETOURNE A LA LIGNE 20. AU 20<sup>ème</sup> PASSAGE, I=2 ET AINSI DE SUITE 10 FOIS.

Mais vous pouvez utiliser cette instruction de façon plus ingénieuse :

10 A=1  
20 FOR I=1 TO 20  
30 A=A\*I  
40 NEXT I  
50 PRINT A

1<sup>er</sup> PASSAGE : I=1  
ECRIT "MAGIQUE"  
I=I+1 SI I DEPASSE 10  
(VALEUR DE LA LIGNE 10)  
ALORS LE CPC CONTINUE  
LE PROGRAMME A LA LIGNE  
20. AU 20<sup>ème</sup> PASSAGE, I=2 ET  
AINSI DE SUITE 10 FOIS.

**TIME** = PRINT TIME donne le temps écoulé depuis la mise en route du CPC en 1/300<sup>e</sup> de seconde.

**INT** = donne la valeur entière d'un nombre en enlevant la partie décimale.

EX : PRINT INT(2,83)

**RND** = donne un nombre aléatoire entre 0 et 1.

EX : PRINT RND  
0,385

**INKEY** = test une touche pressée.

EX : 10 KS=INKEY  
20 IF KS="" THEN GOTO 10 (SI KS=RIEN, C'EST A DIRE PAS DE TOUCHE PRESSEE, ALORS RETOUR EN LIGNE 10)

**IF...THEN** = SI...ALORS. Si une condition a été vérifiée alors l'ordinateur exécute les instructions après le THEN.

EX : 10 INPUT "QUEL EST MON NOM" : NOS  
20 IF NOS="CPC" THEN PRINT "OK"

**STOP** EXCEPTIONNELLEMENT, IL N'Y AURA PAS DE COUR D'ASSEMBLEUR DE NO 01 POUR CAUSE DE PROBLEME TECHNIQUE.....

Tiens, on vient juste de recevoir THE DEMO (merci KURGHAN). On n'a plus assez de place pour faire un test complet, mais on vous donne quand même le menu de la demo comme nous l'avons fait page précédente pour TERRIFIC DEMO :

1 - TAKE IT EASY	5 - 3D SCROLL
2 - LOBOTOMIA	6 - BALLS, BALLS, BALLS
3 - MEGALOMANIAK	7 - NEGA DEMO
4 - PHOENIX DEMO	(VIVEMENT LE PROCHAIN NUMERO POUR QU'ON PUISSE VOUS EN PARLER PLUS)

```

10 MODE 1: BORDER 0: INK 0,0: INK 1,24: INK 2,15: INK 3,23,26: PEN 1: PAPER 0: SPEED INK 5,5
20 LOCATE 16,1: PEN 2: PRINT "CALCULS": PEN 1
30 PRINT: PRINT "TEST SUR : "
40 PRINT: PRINT "ADDITIONS (1)          SOUSTRACTIONS (2)"
50 PRINT: PRINT "MULTIPLICATIONS (3)"
60 LOCATE 16,9: PEN 2: PRINT "VOTRE CHOIX ?": PEN 1
70 KS=INKEY: IF KS="" THEN 10 AND KS="" THEN 20 AND KS="" THEN 30 THEN 70
80 IF KS="1" THEN 210
90 IF KS="2" THEN 320
100 LOCATE 24,14: PRINT "MULTIPLICATIONS"
110 PEN 2: LOCATE 25,16: PRINT "SCORE :": PEN 1
120 X=TIME
130 FOR I=1 TO 10
140 A=INT(RND*20)+1
150 B=INT(RND*20)+1
160 LOCATE 22,19: PEN 1: PRINT "COUP NUMERO :": PEN 3: PRINT I: PEN 1
170 LOCATE 3,15: PRINT A: "x" B: "=": LOCATE 14,15: INPUT REponse
180 IF REponse<A*B THEN LOCATE 5,17: PEN 3: PRINT "PERDU": PEN 1: FOR K=1 TO 500: NE
XT: LOCATE 5,17: PRINT "": GOTO 170
190 LOCATE 33,16: PEN 3: PRINT INT((TIME-X)/100): PEN 1
200 NEXT: GOTO 440
210 LOCATE 25,14: PRINT "ADDITIONS"
220 PEN 2: LOCATE 25,16: PRINT "SCORE :": PEN 1
230 X=TIME
240 FOR I=1 TO 10
250 A=INT(RND*20)+1
260 B=INT(RND*20)+1
270 LOCATE 22,19: PEN 1: PRINT "COUP NUMERO :": PEN 3: PRINT I: PEN 1
280 LOCATE 3,15: PRINT A: "+" B: "=": LOCATE 14,15: INPUT REponse
290 IF REponse<A+B THEN LOCATE 5,17: PEN 3: PRINT "PERDU": PEN 1: FOR K=1 TO 500: NE
XT: LOCATE 5,17: PRINT "": GOTO 280
300 LOCATE 33,16: PEN 3: PRINT INT((TIME-X)/100): PEN 1
310 NEXT: GOTO 440
320 LOCATE 25,14: PRINT "SOUSTRACTIONS"
330 PEN 2: LOCATE 25,16: PRINT "SCORE :": PEN 1
340 X=TIME
350 FOR I=1 TO 10
360 A=INT(RND*20)+1
370 B=INT(RND*20)+1
380 LOCATE 22,19: PEN 1: PRINT "COUP NUMERO :": PEN 3: PRINT I: PEN 1
390 IF A<B THEN C=A-B: B=C: LOCATE 14,15: INPUT REponse
400 LOCATE 3,15: PRINT A: "-" B: "=": LOCATE 14,15: INPUT REponse
410 IF REponse<A-B THEN LOCATE 5,17: PEN 3: PRINT "PERDU": PEN 1: FOR K=1 TO 500: NE
XT: LOCATE 5,17: PRINT "": GOTO 400
420 LOCATE 33,16: PEN 3: PRINT INT((TIME-X)/100): PEN 1
430 NEXT
440 LOCATE 11,24: PEN 3: PRINT "PRESSER UNE TOUCHE"
450 KS=INKEY: IF KS="" THEN 450
460 RUN

```

**LIGNE 250-260** : (RND\*20) donne un nombre entre 0 et 19,9999..., la valeur entière est donc comprise entre 0 et 19 inclus, plus 1 pour obtenir un nombre entre 1 et 20.

**LIGNE 390** : Pour la soustraction, on pourrait obtenir un résultat négatif si A<B car A-B<0 il suffit d'inverser la valeur A et de B (ah l'astuce !).

Le signe "<" veut dire différent.

X=TIME....TIME-X vaut la valeur en 1/300<sup>e</sup> sec. du temps qui s'est écoulé entre les deux lignes.

PS : Le but est d'avoir le score le plus faible (NDAMADEUS : J'me disais aussi... très normal ce EB...)

## Derniere Minute...

- THE AMAZING FANZINE PASSE TRIMESTRIEL. PROCHAINE SORTIE LE 1 MAI 1991.
- LA PROCHAINE DEMO DU GPA AVANCE AVEC ENCORE DES TRUCS JAMAIS VU SUR CPC.
- GHOST WRITER II DE SYNTAX ERROR EST TERMINE.
- LA PREMIERE DEMO SUR CPC+ VIENT DE SORTIR.
- UN GRAND MERCI A CPC INFOS POUR LEUR PUB.
- FEFESSE ET P007 PREPARENT UNE NOUVELLE DEMO.
- XYPHOES FANTASY EST PRESQUE TERMINE.

T.A.F :  
UNE LET-  
TRE, UNE  
ENVELOPPE  
ET TIMBRE  
POUR DEUX  
ADRESSES:



BRILLOT EMMAUEL  
12 SQUARE DES CALLEIDES  
49000 ANGERS  
PROUTEAU THIERRY  
71 BIS RUE PARMENTIER  
49000 ANGERS