

JUILLET



AOUT 91

ÉDITEUR David Mas petit Rebattu, Moules
13280 Raphèle

N° 14



DONNES
VACANCES!



SOMMAIRE

Page 1...Couverture-edito	Page 6...Routine
Page 2...News,musiques,pokes	Page 7...Tests jeux+util
Page 3...Initiation assembleur	Page 8...Tests demos
Page 4...Initiation basic	Page 9...Tests fanzines
Page 5...Interview	Page 10...Divers



PATRICE ET TWO MAG PORTANT DOUDOU A LA REDAC'

(GRAND CONCOURS: GÉVINEZ QUI A FAIT LA COUVERTURE... JOIEUX LOTS...)



EDITO.

Pfiouuu! Que de changements! Tout d'abord le nombre de pages, mais aussi le retour de la rubrique BASIC, et aussi trois pages consacrées aux tests. Tout ça pour vous, vu que c'est les résultats du sondage qui nous ont amenés à prendre ces décisions (regardez la dernière page pour en savoir un peu plus. À noter aussi l'initiation pour la récupération des musiques, et va y avoir des des heureux... Heureusement que les vacances sont là, comme ça on peut rattraper le retard (enfin, on fait ce qu'on peut). Bref voilà, tout s'annonçait très bien quand je réalisais que j'avais trop de place pour ce que j'avais à dire. Ça m'apprendra; la prochaine fois je vous ferais une digite encore plus grosse (si, si, ça existe!), qu'on se le dise... Fin du remplissage bimestriel. DOUDOU.



PAGE 1

NEWS

Uraiment pas grand chose de nouveau, car je n'ai pas encore eu d'écho de la BMC party mais je suis sur que BSC vous fera un reportage. Voici quand meme quelques infos:

- un nouveau groupe s'est forme: UNIX avec NMC, TMP, WARLOCK, ASTERIX, TYRONESOFT, JLCS, MIG&SKY (de VIRUS). Bref, de bons demomakers
- cote fanzines: GAME OVER dont le n4 est sorti (superbe d'ailleurs), vous coutera 6,10f par numero, ce que j'avais oublie de preciser la derniere fois. L'adresse: Feinders-Francois DROUGARD, 4 rue du TINTORET, 92600 ASNIERES. Tel: 47-33-22-56.
- Arkadia 2 est sorti, et vu le premier numero, il doit etre superbe!
- Toujours pas de nouvelles de Noix de Croco 8... (en vacances Cedric?)

PATRICE.

THE GERMAN SCENE

Hello lecteur de Read Only, comme d'habitude, voici quelques infos d'Allemagne:

- BTA demo 1 est sur le point de sortir.
- THRILLER s'est casse le bras, et ne peut donc pas programmer pendant un moment. Hahaha, c'est pas une blague!
- Pluton de Comotion continue sa Frantic demo apres un arret (involontaire) de 2 mois. Il y aura une preview aussi.
- Un nouveau groupe est ne en Allemagne: "Sandkasterocker" (Da Silva, Mickey, Alex de Treble A, CPC Mike, Vampire et moi).
- Il va y avoir une nouvelle GOS party et peut etre que j'irais pour faire un petit reportage.
- Cuddly demo n'est pas prete pour la BMC Party. Ok, c'est tout pour ce mois-ci. BSC



Ce mois ci pas de rubrique MUSIQUES, a vous d'en trouver grace a l'initiation de la page suivante..... Et si vous en trouvez pensez aux autres !!!

P.A :

Vds jeux disc(50f) et K7(30f), pas recents. Et aussi, vds compacts: MANO NEGRA-"KING OF BONGO", INXS-"KICK", INXS-"THE SWING", INXS-"SHABOOH SHOOBAH", 50f chacun. Ecrivez a: BRUNAT Patrice, 5 Rue Louis JOU, 13200 ARLLES URGENT !!



L'elixir De vie

SPECIAL TWO MAG !!

Et oui, pour ce numero d'ete, voici un elixir de

vie geant ! Et comme j'avais des tonnes de pokes en stock, envoyes par Two Mag, j'ai decide d'un peu liquider le stock, afin de vous en faire profiter. Mais avant, comme prévu le mois dernier, voici les codes pour Aspar GP master envoyes par Joel Bernou:

GP Espagne: 152D11F91014003 - GP Portugal: 252A21EA21B8103 - GP Italie: 352431DB322C203 - GP Allemagne: 452151CC43B0303 - GP Hollande: 552B61BD5374403 - GP Yougoslavie: 6522871A564D8503 - GP Tchecoslovaquie: il n'y en a pas sauf peut etre 0532019F85D3604. Et pour NAVY MOVES (version espagnole) partie 2: EMERGER-ABRIR PUERTA-PARAR MOTOR-TRANSMITIR-FIN. (a rentrer dans l'ordinateur) et apres avoir pose la bombe: OABERBYAMD. Et voila, passons aux pokes de Two Mag: ZONA ZERO vies infinies: POKE 42974, 4C3 ou A7-C2-DF-1C-CD-20 (C2--C3). Pour CORONA MAGICA: les codes sont: ISIS, ODIM, THOR, ZEUS, BACO, et pour l'image de fin: SPAR. Passons a FIRE&FORGET 2 vies infinies en pokant un 00 en 44425, et missiles infinis par un POKE 445DF, 0. Pour SCOOBY ET SCRAPPY DOO (un budget sympa), vies infinies (je crois) en remplaçant le 20 par un 18 dans la chaine A7, 96, B7, 2B, 0A ou POKE 46EDC, 41B.

Et maintenant la totale pour SOVIET (hehe, tu vois David je les ai encore)

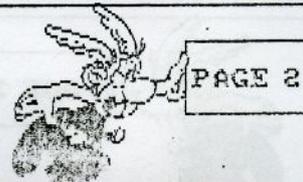
Partie 1: POKE 41400, 0-28, 21, 3D (->00), 32, 60, 43 =vies les ennemis.
POKE 40CF8, 0-28, 0C, 3D (->00), 32, E7, 0C =bombes infinies.
POKE 45342, 0-3A, ED, 0B, 3D (->00), FE, FF =vies infinies.

Partie 2: POKE 40BB4, 0-28, 21, 3D (->00), 32, 31, 1C =vies les ennemis.
POKE 427B5, 0-17, 3A, 7D, 3C, 3D (->00), FE =vies infinies.
POKE 43D79, 0-28, 0C, 3D (->00), 32, 68, 3D =bombes infinies.

On continue avec Lotus Esprit Challenge: choix du nombre de concurrents: 4A, 3E, 10, 32, 3A, 04, 3E et remplacez le 10 par un chiffre entre 1 et 10. Choix du tableau dans MAD MIX GAME: 06, 3E, 01, 32, FF, 05 (le 01 par un chiffre entre 1 et 80F) ou POKE 44108, xx(xx entre 1 et 80F). Vous voulez aussi les vies infinies ? Pas de problemes pour Two Mag: POKE 4420A, 43C ou 75, D6, 01, 77, D2, 75, 41 (le 77 en 3C). Maintenant, le temps infini pour CONTINENTAL CIRCUS: POKE 4B03, 0 ou 31, 7E, 93, 27, 77, 30 et le 31 par 00. Mais non c'est pas fini ! Vies infinies pour MYTHOS: POKE 4876, 4C9, ou remplacez le C8 par C9 dans la chaine C8, 93, 30, 01, AF, 32. ATOM ANT (encore un budget): vies infinies: POKE 492F, 0 ou remplacez C25409 par des 00 dans la chaine B7, C2, 54, 09, 3A. Et le temps infini par un POKE 4148F, 0 ou 3D (->00), 32, C7, 3E, FE.

On va terminer par l'energie infinie pour E-MOTION, tout simplement en pokant un joli C9 en 41344 ou dans la chaine C0, 32, 45, 4E a la place du C0. Je crois que vous avez de quoi terminer pas mal de jeux grace a tous ces pokes et codes. Eho Two Mag, comme tu vois j'ai un peu epuise ma reserve, alors tu sais ce qu'il te reste a faire... et toi aussi lecteur assidu de cette rubrique !! Rendez vous a la rentree (hoouuhhh)

PATRICE.



CHOUETTE ! JE VAIS ENFIN
POUVOIR RECUPERER DES MUSIQUES
MOI MEME !!!



INITIATION: INITIATION:

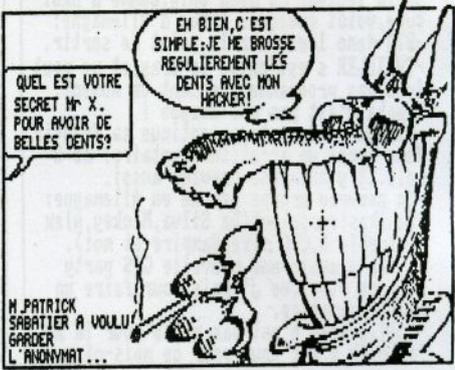
COMMENT RECUPERER LES MUSIQUES DES JEUX

TOUT SEUL, COMME UN GRAND, DEVANT VOTRE ECRAN AVEC UN PAQUET DE POP CORN DANS LA MAIN GAUCHE ET UN HACKER
DANS LA MAIN DROITE, OU L'INVERSE SI VOUS ETES GAUCHER

PARTIE 1: AVEC UN HACKER

A 3 jours de partir en vacances, j'ai le courage de vous faire cette initiation malgré la chaleur insoutenable qu'il y a ici. Bon c'est pas tout ça, mais j'ai un cours à faire, alors rentrez les maillots de bain et écoutez bien. Pour cette 1ère partie, nous allons voir comment récupérer les zics des jeux avec un Hacker (c'est le plus simple) puis nous verrons comment faire avec Super monitor et d'autres programmes. Vous êtes prêts ? Alors on commence. Dans la plupart des jeux, les musiques sont sous interruptions, donc la routine en #38 est détournée vers la

routine de musique. C'est en principe un LD HL, routine musique puis LD (#39), HL(22,39,00 en hexa). Pour commencer on cherche donc 22,39,00 en hexa. Vous allez peut être trouver plusieurs adresses, notez les. Puis vous dessassemblez un peu avant cette adresse afin de trouver le LD HL,xxxx. Une fois celui-ci trouvé, notez le aussi et dessassemblez à l'adresse xxxx indiquée par le LD HL,xxxx. En general vous allez trouver une routine qui commence par DI, PUSH AF, PUSH BC, PUSH DE, PUSH HL, PUSH IX, PUSH IY, etc... Vous allez relever tous les CALLs que vous trouverez à partir de là, jusqu'au premier RET que vous rencontrerez. Dans certains jeux, la routine est très simple, après les PUSHs vous avez un CALL xxxx puis des POPs, et RI, RET. Vous pouvez être presque sûr que CALL xxxx est le call pour jouer la musique. Bref, vous notez tous les CALLs et puis vous les essayez, et si vous entendez un bruit, c'est que vous avez PEUT ETRE trouve la zic. Pour vérifier ceci, assemblez quelque part en memoire: &1000 par exemple: &1000 CALL xxxx Et vous verrez si c'est bien la musique ou si c'est autre chose ! Il ne vous reste qu'à sauvegarder, &1003 CALL &BD19 d'abord assez large (&2000) puis par tatonnement, &1006 JP &1000 essayez de mieux cerner la musique. Parfois en faisant le plan de la memoire (commande M) on peut voir distinctement la zone de la musique, mais c'est rare ! Attention, très souvent une musique ne commence pas à l'adresse du Call mais avant ! Il reste encore à trouver le CALL d'initiation pour mettre la zic au debut ou pour changer de theme. Pour cela, c'est plus dur à trouver, vous pouvez chercher un LD A, x-CALL xxxx. Avec x comme numero de theme (essayez avec 0 et 1) et vous pourrez trouver le call, en cherchant donc 3E-00 (ou 01)-CD. Et bien voilà, de quoi vous occuper pour ces vacances. Pour certains jeux, il n'y a pas de 22-39-00 car la musique est seulement au menu et donc pas sous interruptions. BSC vous expliquera la prochaine fois ce genre de musique, mais il faut bien connaître l'assembleur.



Comme il me reste un peu de place, je vais vous faire part d'une de mes dernières découvertes: comment faire recommencer une musique une fois que celle-ci est terminée et ne reprend pas automatiquement. Vous devez dessassemblez à l'adresse pour jouer la musique, s'il y a un JP ou CALL allez voir à ces adresses, et trouvez un LD A,xxxx-AND A-et puis RET Z ou autre chose, ça dépend si la zic reprend ou pas. Si vous avez RET Z, vous remplacez le LD A,xxxx par CALL nouvelle adresse, et à cette nouvelle adresse vous mettez, LD A,xxxx-AND A-CALL Z,init (pour remettre la zic au debut) et RET. Vous pouvez très bien mettre autre chose que l'initialisation de la zic... Et s'il n'y avait pas de RET Z, mais un JP Z ou CALL Z et que la musique ne reprenait pas, vous n'avez qu'à changer l'adresse qui suit le CALL ou JP par celle de votre routine d'initialisation. Vous avez à peu près compris ? J'espère, pasque la prochaine fois ce sera beaucoup plus dur avec Super Monitor. Ce cours de BSC sera d'ailleurs en plusieurs parties. Ah, un dernier truc, certaines musiques sous interruptions (comme Dizzy 1) utilisent le vecteur #BCD7. Alors là, vous devez dessassemblez à l'adresse indiquée par DE, et comme d'habitude chercher tous les calls. Attention, il y a CALL &BCD7(CD, D7, BC en hexa) ou bien JP &BCD7(C3, D7, BC). Donc cherchez les deux... Voilà, il ne me reste plus qu'à vous dire bonne chance et j'espère que vous complétez notre rubrique MUSIQUES avec les adresses de zics que vous avez trouvé. Ah que j'espère que vous avez suivi, Ah que salut.

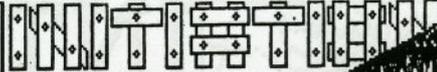
PATRICE



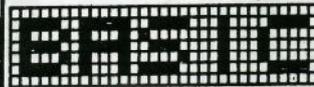
Ben dis donc, c'est pas trop tot. Z'avez eu chaud les gars.



J'étais sur le point de sévir...



AU



LE RITE URNE

Vos desirs sont des ordres, revoici donc cette rubrique... Pour la reprise, je vous propose un programme qui, histoire de vous changer les idées(!), trace les courbes de certaines fonctions. Vous pouvez ensuite lire les coordonnées que vous souhaitez à l'aide d'un point que vous déplacez. Le programme est assez simple mais mérite certaines explications, que voici (mais si, la -).

Au fait, y'a un petit bug: quand le point passe sur la courbe, il l'efface. Solution: utiliser l'instruction TEST (c'est + long)

Pour les premières lignes, rien de particulier: on affiche le menu, on fait le test de touche (lignes 10 à 50) en faisant correspondre chaque touche à la fonction voulue.

Ensuite, c'est le trace de la fonction sinus. On demande les 2 multiplicateurs possibles (celui du sinus et celui du cos). On efface l'écran (CLS) et on trace les axes. Pour ne pas avoir à les retracer à chaque fois, on fait un GOSUB: le CPC va exécuter ce qu'il y a à partir de la ligne 210 jusqu'à ce qu'il rencontre un RETURN, il revient alors à l'instruction suivant le GOSUB. Le trace des axes est fait par des DRAW, simple. Le plus intéressant arrive: le trace de la courbe. On fait une boucle (FOR, 10 et NEXT) qui donne des valeurs successives à x. Le STEP indique au CPC d'augmenter x de 0,1 à chaque passage de la boucle (ce qui est compris entre

```

10 MODE 2:RAD
20 PRINT "1-sin"
30 PRINT "2-cos"
40 PRINT "3-1/x":PRINT "4-tan":PRINT "5-fonction polynome"
50 a$=INKEY$:IF a$="1" THEN 100
50 IF a$="2" THEN 110
70 IF a$="3" THEN 120
80 IF a$="4" THEN 130
90 IF a$="5" THEN 140 ELSE 50
100 PRINT"a*sin(b*x)":INPUT "a=",a:INPUT "b=",b:CLS:GOSUB 210:FOR x=-10 TO 10 STEP 0.1:y=a*SIN(b*x):DRAW 45*x,45*y:NEXT:GOSUB 220:GOTO 230
110 PRINT"a*cos(b*x)":INPUT "a=",a:INPUT "b=",b:CLS:GOSUB 210:FOR x=-10 TO 10 STEP 0.1:y=a*COS(b*x):DRAW 45*x,45*y:NEXT:GOSUB 220:GOTO 230
120 PRINT"1/(a*x)":INPUT "a=",a:CLS:GOSUB 210:FOR x=-10 TO -0.001 STEP 0.025:y=1/(a*x):DRAW 45*x,y*45:NEXT:DRAW 45*x,y*45,1:MOVE 0.01,1:FOR x=0.01 TO 20 STEP 0.1:y=1/(a*x):DRAW 45*x,45*y:NEXT:GOSUB 220:GOTO 230
130 PRINT"a*tan(b*x)":INPUT "a=",a:INPUT "b=",b:CLS:GOSUB 210:FOR x=-10 TO 10 STEP 0.1:y=a*TAN(b*x):DRAW 35*x,35*y:NEXT:GOSUB 220:GOTO 280
140 INPUT "fonction de quel degres(entre 1 et 5) ?":d:ON d GOTO 150,160,170,180,190
150 INPUT"entrez les coefficients du polynome de la forme ax+b: ",c1,c2:CLS:GOSUB 210:FOR x=-15 TO 10 STEP 0.1:y=c1*x+c2:DRAW 35*x,35*y:NEXT:GOSUB 220:GOTO 280
160 INPUT"entrez les coefficients du polynome ",c1,c2,c3:CLS:GOSUB 210:x=-50:y=c1*(x^2)+c2*x+c3:MOVE x,y:FOR x=-10 TO 10 STEP 0.1:y=c1*(x^2)+c2*x+c3:DRAW 20*x,10*y:NEXT:GOSUB 220:GOTO 330
170 INPUT"entrez les coefficients du polynome ",c1,c2,c3,c4:CLS:GOSUB 210:x=-15:y=c1*(x^3)+c2*(x^2)+c3*x+c4:MOVE x,y:FOR x=-8 TO 8 STEP 0.1:y=c1*(x^3)+c2*(x^2)+c3*x+c4:DRAW 20*x,10*y:NEXT:GOSUB 220:GOTO 330
180 INPUT"entrez les coefficients du polynome ",c1,c2,c3,c4,c5:CLS:GOSUB 210:x=-6:y=c1*(x^4)+c2*(x^3)+c3*(x^2)+c4*x+c5:MOVE x,y:FOR x=-3.7 TO 3.8 STEP 0.1:y=c1*(x^4)+c2*(x^3)+c3*(x^2)+c4*x+c5:DRAW 30*x,10*y:NEXT:GOSUB 220:GOTO 380
190 INPUT"entrez les coefficients du polynome ",c1,c2,c3,c4,c5,c6:CLS:GOSUB 210:x=-4:y=c1*(x^5)+c2*(x^4)+c3*(x^3)+c4*(x^2)+c5*x+c6:MOVE x,y
200 FOR x=-3 TO 3 STEP 0.1:y=c1*(x^5)+c2*(x^4)+c3*(x^3)+c4*(x^2)+c5*x+c6:DRAW 30*x,10*y:NEXT:GOSUB 220:GOTO 380
210 ORIGIN 320,200:DRAW 320,0:ORIGIN 320,200:DRAW 0,200:ORIGIN 320,200:DRAW 0,-200:ORIGIN 320,200:DRAW -320,0:RETURN
220 PLOT 0,0:x=0:y=0:LOCATE 1,1:PRINT x:":y:RETURN
230 IF INKEY(1)=0 THEN PLOT x,y,0:x=x+1:LOCATE 1,1:PRINT x/45:PLOT x,y,1
240 IF INKEY(8)=0 THEN PLOT x,y,0:x=x-1:LOCATE 1,1:PRINT x/45:PLOT x,y,1
250 IF INKEY(0)=0 THEN PLOT x,y,0:y=y+1:LOCATE 14,1:PRINT y/45:PLOT x,y,1
260 IF INKEY(2)=0 THEN PLOT x,y,0:y=y-1:LOCATE 14,1:PRINT y/45:PLOT x,y,1
270 IF INKEY(47)=0 THEN RUN ELSE GOTO 230

```

Et si je vous laissais continuer seuls??? Ouah l'aut'eh! Mais c'est vraiment pas difficile, il suffit de faire les bonnes divisions (regardez la ligne qui appelle la ligne 280, et ainsi de suite...). Ah, si tous les exercices étaient aussi simples...

le FOR et le NEXT est répété de -10 jusqu'à 10, c'est à dire 20 fois. On calcule ensuite la valeur en ordonnée, en fonction de la valeur de x (ca, c'est des maths) et des multiplicateurs données au début. Une fois la valeur calculée, on dessine la partie de courbe en question. On met x et y pour qu'à chaque passage on ait la valeur qui vient d'être calculée. On multiplie par 45, sinon c'est trop petit. Puis c'est la lecture des coordonnées, j'y reviens. Pour les autres fonctions, c'est la même technique. N'oubliez pas de mettre une virgule entre chaque coefficient, pour les fonctions style ax^2+bx+c . Pour la lecture des coordonnées, on affiche d'abord un point aux coordonnées 0,0 (et on affiche ces coordonnées en haut à gauche de l'écran). Puis on teste les flèches du curseur (attention aux numéros de touches, j'ai un 664). Selon celle qui est appuyée, on déplace le point d'une unité, pour l'affichage, on divise par 45 car en haut on avait multiplié (c'est pour avoir la valeur exacte). Voilà, si y'a un problème, écrivez. DOUCE!



Salut Benjy,
c'est DOUDOU, pour
l'interview



INTERVIEW BENJY

Ce mois-ci, vous avez droit à l'interview du grand Benjy, dont vous avez sûrement remarqué les routines dans NDC. Je tiens à le remercier spécialement pour sa rapidité et sa sympathie (encore merci Benjy, et tu sais que tu peux compter sur moi!).

Read Only : Salut Benjy, pour commencer la question classique depuis quand as-tu ton CPC et comment en es-tu arrivé à un tel niveau?

Benjy : Depuis environ 5 ans, peut-être 6... Si j'en suis aujourd'hui à ce niveau, c'est il me semble grâce à mon expérience de l'informatique; j'ai commencé à grand peine l'assembleur à l'âge de dix ans sur un ZX81, et puis j'ai eu le CPC; en passant quelques nuits dessus, j'ai acquis une grande assurance en matière de binaire et d'optimisation, et voilà.

sus, j'ai acquis une grande assurance en matière de

RO : Tu fais des routines géniales dans le fanzine NDC, mais pourquoi n'as-tu jamais fait de demo?

B : Ah, vaste problème! Il y a un tas de raisons, comme la programmation des boucles retournées qui n'ennuient beaucoup et qui ne me paraît pas vraiment naturelle, ou le fait qu'il faut constamment se soucier du temps machine, et de réglages contraignants pour les ruptures (NDD: je ne te le fais pas dire!); mais le véritable problème est le manque de temps et accessoirement d'idées: il est peu intéressant de programmer un effet déjà vu, c'est pourquoi j'essaie d'innover avec mes routines dans NDC.

RO : Que penses-tu des fanzines et des revues actuelles? Idem pour les jeux et les demos.

B : Je pense beaucoup de bien des fanzines et beaucoup de mal des magazines, surtout après le dossier "demo" de TILT; en fait je lis surtout DEBUG et PASCALISSIME, deux revues sur PC, car j'ai aussi un PC 1640. Pour les jeux, il y a longtemps que je n'en est pas vu sur mon CPC; questions demos, il me semblent qu'elles commencent à toutes se ressembler, c'est pourquoi je préfère largement la partie de NMINU à celle de LONGSHOT dans THE DEMO.

RO : Quels sont tes projets?

B : Je termine actuellement une page pour la CUDDLY, après quoi il faudra que je finisse une petite partie de la CYBORG DEMO, et après on verra...

RO : Que feras-tu dans le prochain NDC? Et quand sortira-t-il?

B : Arggh! Joker!

Mais rappelle-toi! Les questions! Sur l'ardoise! Je te les aies amenées l'autre jour!!!



RO : OK, je vois que c'est pas pour demain! Quel est à ton avis l'avenir du CPC?

B : Son avenir est d'une part dans les demos et fanzines, et d'autre part dans le piratage, pour résister aux excellentes consoles.

RO : Quelque chose à dire pour finir?

B : Écoutez tous "Loosing My Religion" de REM. Voilà, salut.

RO : OK, merci Benjy, bonne continuation, et peut-être à bientôt, qui sait.

propos recueillis par DOUDOU, qui est embête car il reste beaucoup de place sur la page. Tant pis.

DOUDOU.

Voilà les questions. T'a qu'à répondre.



ROUTINES

C'est les vacances, alors vive le delire ! Et pour ce numero, nous vous proposons des routines tres courtes mais efficaces ! Il y a la routine de l'interviewe, c'est a dire BENJY from MDC, qui est une routine de detournement des fonctions graphiques du systeme... Qu'est-ce que ca veut dire ? Tout simplement que ce programme detourne la couleur de n'importe quel trace graphique en lui faisant prendre la couleur de l'image chargee en &4000. Si vous faites une serie de DRAW (un cercle ou une ellipse) vous verrez apparaitre l'ecran qui est en &4000. Vous pouvez ainsi realiser une infinite de presentations originales (c'est cette routine qui a ete utilisee pour afficher le premier ecran de Noix de Croco 5). Comme il restait de la place, j'ai mis une routine de Fred Crazy du Logon System, et que je remercie pour avoir ete aussi sympa. La routine permet de lister un programme a l'envers. Procédez ainsi: 1-chargez la routine. 2-chargez un prog basic. 3-renommez les lignes pour avoir un pas de 10 en 10. 4-faites un CALL &9000, numero de ligne a lister. 5-tapez LIST ! Pour revenir normal: RENUM.

ET VOICI DEUX ROUTINES HYPER DELIRANTES POUR VOS VACANCES!

; DELIRIUM 1991
; BY FRED CRAZY DU LOGON SYSTEM

```

ORG &9000
DI F3
CP 1 FE01
RET NZ C9
LD L, (IX+0) D06E00
LD H, (IX+1) D06601
LD IX, &0170 D0217001
LD BC, &000A 010A00
LD D, 0 1600
LD A, (IX+0) D07E00
CP C 89
JR Z, LIGN 280E
OR A 87
JR NZ, NON 2829
INC IX D023
INC D 14
LD A, 5 3E05
CP D BA
JR Z, STOP 2802
JR BOUCHON 18ED
STOP RET C9
LIGN LD A, (IX+1) D07E01
CP B 88
JR NZ, NON 2818
LD (IX+0), L D07500
LD (IX+1), H D07401
LD DE, &000A 110A00
SBC HL, DE ED52
EX DE, HL EB
ADD HL, BC 09
LD B, H 44
LD C, L 40
EX DE, HL EB
LD D, 0 1600
    
```

**F
R
E
D**

CRAZY

```

INC IX D023
INC IX D023
JR BOUCHON 18CE
NON INC IX D023
LD D, 0 1600
JR BOUCHON 18C8
    
```

Un grand merci a Fred et Benjy !
BONNES VACANCES !!

```

ORG &A400
ENT $
;LANCE LE DETOURNEMENT:CALL &A400
;REVIENT AU MODE NORMAL:CALL &A403
JP PUT C306A4
JP REMOVE C315A4

; PUT
DI F3
LD HL, (&BDE9) 2AE9BD
LD (APPEL+1), HL 2228A4
LD HL, ROUTINE 211EA4
LD (&BDE9), HL 22E9BD
EI FB
RET C9

; REMOVE
DI F3
LD HL, (APPEL+1) 2A28A4
LD (&BDE9), HL 22E9BD
EI FB
RET C9

; ROUTINE
PUSH BC C5
LD A, H 7C
XOR &80 EE80
LD H, A 67
LD B, (HL) 46
XOR &80 EE80
LD H, A 67
CALL &C71 C710C
POP BC C1
RET C9
    
```

Comme il n'y avait pas de commentaires (merci les gars), j'ai mis a cote les codes hexa.

RAHH! ENFIN LA PAGE DES ROUTINES

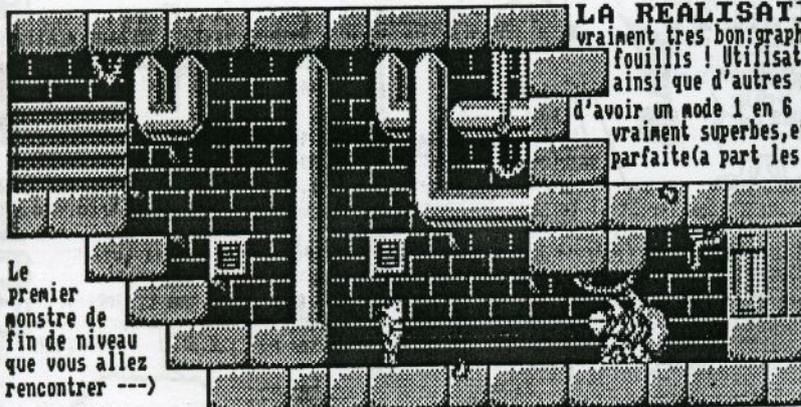
BENJY FROM MDC





TEST SWITCHBLADE DE GREMLIN

Après quelques jeux moyens, GREMLIN nous offre un excellent jeu de plateforme. J'ai nommé SWITCHBLADE ! Vous êtes le dernier guerrier, et vous devez retrouver tous les morceaux de votre épée, afin d'exterminer pour toujours le méchant Havok qui cause le mal sur la planète Thrax. Arme de vos poings et vos pieds, vous partez à la recherche de ces morceaux d'épée. En chemin, vous rencontrerez toutes sortes de bonus, qui peuvent vous donner une arme, ou encore accélérer la vitesse à laquelle monte votre force de frappe. Car si vous ne frappez pas fort, vous donnez un coup de poing ou un coup de pied en l'air, et si vous frappez à fond, vous donnez un coup de pied en bas. Bien sûr vous rencontrerez des tas de monstres, allant de la simple araignée aux scorpions ou serpents, en passant par les robots de taille supérieure ! Et je vous garantis que quand vous avez 3 ou 4 scorpions qui vous courent après, c'est plutôt crispant. Il y a un monstre de fin de niveau sauf l'avant dernier qui vous permet seulement d'avoir un morceau d'épée. Une fois votre épée reconstituée, vous pouvez vous attaquer à Havok.



Le premier monstre de fin de niveau que vous allez rencontrer --->

LA REALISATION : Cote technique, Switchblade est vraiment très bon; graphismes en mode 1 très soigné, et pas fouillis ! Utilisation de split raster pour les scores, ainsi que d'autres rasters dans l'écran de jeu afin d'avoir un mode 1 en 6 ou 7 couleurs ! Les deux musiques sont vraiment superbes, et l'animation de Hiro (c'est vous) est parfaite (à part les sauts...). Le seul petit défaut est qu'on ne peut jouer qu'au joystick, alors je vous raconte pas pour sauter. La difficulté est bien dosée (pas comme Rick Dangerous !) et je le dis tout haut : C'EST LE MEILLEUR JEU DE PLATEFORME jusqu'à maintenant !!! (ndDoudou: je confirme !). Vous hésitez encore ??
NOTE: 19/20.

PATRICE .

Pour gagner de la place, je le test de Calcumat, célèbre à Multiplan, mais plus simple. Vous avez en haut divers menus, et en dessous votre tableau de valeurs. Toutes les opérations avec les fichiers sont bien sur possibles. Vous pouvez définir une cellule (que vous pouvez nommer), la couper, la coller, ou encore la copier, ainsi que l'effacer, la trier par ordre alphabétique ou numérique (croissant et décroissant). Vous pouvez même sauvegarder une seule cellule au lieu de sauvegarder le tableau entier. Ce tableau, vous pouvez le définir, c'est à dire la largeur des colonnes. Vous entrez des chiffres ou même des opérations et le résultat est directement affiché. Vous choisissez l'unité, si c'est en degrés ou radians, entier ou décimal, etc... Une option pour sortir le tableau ou les graphiques sur imprimante est aussi prévue. Passons aux graphiques, après avoir défini vos 4 cellules, vous avez le choix entre: barres, cumuls, lignes, ou camembert, avec ou sans légende (car les graphs sont en mode 2 d'où l'utilisation de trames), vous pouvez avoir les 4 zones à l'écran ou une seule, vous avez la possibilité de rajouter des commentaires sur les graphiques. Vous vous déplacez dans le tableau avec les flèches du curseur, et espace et enter dans le menu au dessus. Calcumat est donc assez simple d'accès, et relativement puissant, et c'est un utilitaire de Micro Application que je vous conseille.

CALCUMAT

commence à écrire ici ! Voici utilitaire, ressemblant un peu et il fonctionne avec 64ko.

MESSAGE PERSO A BRUNO DE MICROZINE: LES COINS DE CE CADRE NE TE RAPPELLE RIEN ?! HEHE (ET LISEZ SON FANZINE).

PATRICE .



FUCKING

EXAMS

Et oui, ils sont de retour !! Non, pas les morts EXAMS, qui n'a l'air de rien, mais en fait c'est une Apres une intro en overscan avec un ciel étoilé En haut, il y a un gros logo Logon en mode 1, rempli par le SMURF scroll, marrant à voir mais logo laissera sa place à un scroll vertical. couleurs du saurf scroll. C'est donc une je salue au passage. La deuxième partie, C'est un logo en mode 0 qui passe sur Je n'avais encore jamais vu cela, mais même trajectoire que les rasters dans denent, le tout accompagné de la zic fois de plus les Logon ont frappé demos comme ça, on aimerait en aussi d'ailleurs... Donc si ou vous la procurer, non ?

vivants mais les LOGON SYSTEM ! Avec la demo FUCKING nouvelle fois la preuve qu'ils sont les meilleurs. et un message, se charge la première partie... avec des égaliseurs en dessous, le bas est pas à décrire... Si vous appuyez sur CONTROL, le Grace à la touche SHIFT vous changez les partie très sympa, faite par Fred Crazy que est de SLASH, et comporte un truc incroyablement des scrolls et du texte en mode 1 et 2 ! en plus, il y a des scrolls qui font la la Logon demo 1 ! C'est absolument de Saboteur 2. EN BREF : une et c'est tant mieux, car des petite voir plus souvent (des grandes elle vous intéresse, vous savez

NOTE: 18/20 !!!

PATRICE

Vous ne connaissez peut être pas CRAZY, et voici pourtant sa 2ème demo ! Nous n'avons pas la 1 à la redac, alors si vous l'avez... Alors cette demo 2 est en 2 parties La première est en overscan avec pleins de rasters en haut, mobiles et immobiles, qui se croisent pas, bref des croisent pas, bref des



en pentes (c'est à dire comme des vagues, mais avec un sommet pointu...) et le tout est très fluide bien sûr. La 2ème et dernière partie est plus amusante que technique. En effet, il y a un logo CRAZY qui monte et descend en tournant, un scroll en bas de l'écran, et un diable qui en... le un ange (ouarf, marrant non ? ... non ? ah bon...) Et pis voilà, Sache Crazy que toute l'équipe de Read Only et moi même sommes de tout coeur avec toi... pour que tu continues à faire des demos sympas, et très agréables à regarder. Et si tu nous lis, envoie nous la Crazy demo 1. NOTE: 15/20. PATRICE.

rasters. Et en bas, il y a un énorme scroll hard en mode 1, et le tout est très fluide bien sûr. La 2ème et dernière partie est plus amusante que technique. En effet, il y a un logo CRAZY qui monte et descend en tournant, un scroll en bas de l'écran, et un diable qui en... le un ange (ouarf, marrant non ? ... non ? ah bon...) Et pis voilà, Sache Crazy que toute l'équipe de Read Only et moi même sommes de tout coeur avec toi... pour que tu continues à faire des demos sympas, et très agréables à regarder. Et si tu nous lis, envoie nous la Crazy demo 1. NOTE: 15/20. PATRICE.

MEETING

DRAPÉAU NOIR: Cette demo n'est pas très récente, mais comme j'ai quelques lignes de libre, je vais vous en parler. Elle a été programmée par le sympathique Syntax Error du non moins sympa GPA avec en bas un tit scroll tout marrant en vague, et au dessus des étoiles qui bougent en suivant une trajectoire sinusoïdale ou je ne sais quoi. Vous n'avez qu'à presser CONTROL ! Et le texte a été écrit par toute la bande du meeting (salut Two Mag, Dr Felix, Syntax Error, et les autres). Voilà, rien de plus à ajouter. NOTE: 14.5/20 PATRICE.

MICRO DEMO

Programmée par ZZ TOP (hello Greg!), avec les graphismes de ZZ TOP et YNEXVS, la Micro Demo est une petite demo sympa, qui se compose de 2 parties, ou plutôt une partie, car dans la première il n'y a que le portrait de Doudou et les crédits, euh... Je voulais dire la tête de ce joli dragon (hehe, grand concours, devinez qui a écrit cet article). Alors après une pression sur Espace, vous pouvez constater que le test de la touche espace marche bien, et que la demo n'est pas terminée, il y a en effet écrit Micro Demo avec des rasters à l'intérieur. Et en dessous, un mini scroll, des mini égaliseurs, et des minis et jolis sprites qui s'affichent... Ça ne vous rappelle rien ? Qui a dit non ?? Qui c'est ça, la UNDERSCAN partie de notre ami BSC, mais ce n'est qu'un clin d'oeil et l'écran est du type normal 17ko. Pour conclure, ben voilà c'est la conclusion et je dirais que c'est aussi une demo cool que vous pouvez vous procurer à la rédaction. NOTE: 15/20.

Encore quelques lignes à remplir, raahhhh !! J'espère que vous êtes contents du nombre de demos testées dans ce numéro, en effet en regardant les résultats du sondage, un grand nombre d'entre vous désirent plus de tests de demos. C'est désormais une page à chaque numéro qui sera consacrée aux tests de demos, alors avis aux demomakers, defoncez vous pour que je puisse parler de vos chefs-d'oeuvres ! Zaaapppplus.

PATRICE TOUT BRONZE



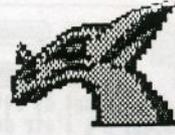
MICRO DEMO
AST SYSTEM
&
PARADOX



PAGE 8

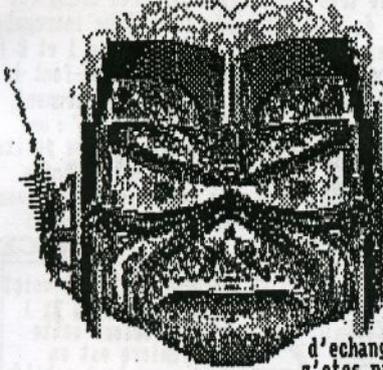


TESTS FANZINES



AMS'DEM

Vincent Renaud
17 square de re
78310
MAUREPAS



Vous vouliez plus de tests de zines et de demos, et bien en voi ci, en voila... Cote fanz, un special discs ce mois ci(avec 4 tests, c'est pas beau, ca??). AMS'DEM pour commencer. C'est un fanzine qui tient sur un disquette. Au menu: tests, news(et des bonnes!), interview(ASI, un demomaker cool), de la pub pour les confreres. Cote graphique, mis je trouve ca pas mal du tout pour un numero 1. Jugez-en par vous-meme... Il y a des routines sympas qui agrementent le tout: overscan, deformations(voir la rubrique initiation), rasters, et j'en passe... Pour ce qui est des articles, ils sont plutot bien ecrits(meme s'il y a quelques fautes d'orthographe... (Ben ouais, j'aime pas ca, moi...)). Le seul defaut, c'est que pour une disquette, ca fait un peu vide cote rubriques(je compare aux autres zines bien sur), mais ca devrait s'arranger. Bref, voila un numero bien prometteur... on attend les autres. Derniere chose: AMS'DEM c'est aussi un club d'echange de demos, freewares... Meme adresse. Bonne idee de faire un fanz adapte au club, z'etes pas d'accord avec moi? Non? Tant pis, j'ai quand meme fini la ligne. Na! DOUDOU.

MICRO DREAMS

HEBERT Ludovic
24 rue Bartholdi
64000 Colmar



Et encore un petit nouveau sur disc. Assez de points communs avec le precedent, c'est-a-dire: un fanz, un club, mais la c'est le fanz qui entraine le club, au lieu du club qui entraine le fanz... OK? Une disquette aussi, peut-etre un peu plus pleine, mais la encore un peu plus de rubriques ca serait mieux. Au sommaire, des tests de jeux, des digits(voir le numero precedent, page 2, c'est beau, hein)(scanner ou digitaliseur), des blagues, une rubrique tres interessante sur le pourquoi du comment fabriquer son propre crayon optique(mais y faut un sacre materiel), etc, etc... Le niveau graphique est bon(la rubrique avec les digits de Binet est absolument geniale), mais pourquoi avoir pique une image de jeu pour la presentation? Surtout quand on sait faire des supers digits... Les textes sont assez bons, mais on sent qu'on a affaire a un premier numero(quelques fautes d'orthographe persistent, je sais, je vous gonfle avec l'aurtauhggrhahfhes). La presentation d'ensemble a peut-etre un je ne sais quoi qui fait parfois un peu bacle(mais est-ce bien le mot??). Si je dis ca, c'est parce que ca fait contraste avec les beaux ecrans. Dernier reproche, apres j'arrete le calvaire, il manque des routines originales, a mon avis a moi. Voila c'est tout pour c'ui la, au suivant... DOUDOU AGAIN.



CPC FREEWARE

ETIENNE JP
"LES FOSSES"
Bd de l'EUROPE
72600 MAIERS(CPCFREE
ARESET)

QUINEAU FABRICE
7 Rue A MALRAUX
7250 Pont l'abbé
d'Armoit.



Encore un numero l(decidement, on doit etre en pleine periode de reproduction...). Une face seulement, et pas trop remplie(certains ecrans ne sont meme pas compactes!). Les graphismes sont pris dans RUNSTRAD, vive l'originalite... Mais le gros point fort de CPCFREE, ce sont ces textes qui sont tres interessants et tout, et tout(on reconnaissait JP de RESET). ALWAYS DOUDOU.

AMSTRAD MAG

40 Rue Mansart
53200 TOURCOING

Le dernier, qui lui n'est pas tout jeune: il en est a son No7. Il fait lui aussi une seule face, remplie de textes, affiches toujours dans le meme ecran. Vous avez seulement droit a 2 dessins: un pour la presentation, et un autre pour le menu(d'ou vient le type d'a cote, c'est qui??). Y'a mieux, mais y'a pire. AHA DOUDOU DOUDOU.



Et maintenant, les

RESULTATS SONDAGE



Tout d'abord MERCI car vous avez été très nombreux à répondre, ce qui prouve votre intérêt pour le fanzine (phrase classique, mais toujours touchante...).

On commence par le type de CPC, pas de surprise, 70% d'entre vous possèdent un 6128, 30% un 464 (certains avec extension de mémoire) Seulement un 664! le mien! Comme vous le voyez, il n'y a aucun CPC!, no comment...

En ce qui concerne les périphériques, vous possédez tous un joystick au moins, vu que certains donnent l'impression d'en faire collection. Viennent ensuite, à égalité le scanner et la multiface, puis le crayon optique, et enfin, toujours à égalité, la souris, le hacker et le digitaliseur. Une seule tablette graphique: la mienne! (décidément). Comment avez-vous connu READ ONLY? 13% par la publicité dans CPC INFO (merci encore), 13% grâce à l'annonce passée dans AMSTRAD 100%, 30, 5% grâce à un autre fanzine (merci à tous), et 43, 5% par d'autres moyens (qui sont souvent le serveur AT&T et l'anstrad expo). Comme quoi, ce n'est pas toujours ce que l'on croit.

Passons à la question cruciale: la périodicité. Je l'avoue, vous êtes plus nombreux à ne pas souhaiter le changement de périodicité, mais nous ne pouvons pas faire autrement, et vous étiez à peu de choses près aussi nombreux à vouloir une sortie aperiodique que biestrielle. En ce qui concerne les rubriques, celles qui se détachent des autres sont celles de la routine, les news, l'interview, les tests et les initiations. Les autres sont les pokes, le courrier, et certains ne voient même que leurs rubriques préférées dans le fanzine. Vous êtes très peu à vouloir supprimer des rubriques, si ce n'est celles des tests de jeux, du basic, des pokes (mais c'est le cas d'1 ou 2 lecteurs. La question "qu'aimez-vous voir dans la rubrique BASIC" a mal été comprise: il s'agissait de thèmes précis (exemples: les OUI) et non de réponses du style: "des programmes". Mais vous pouvez continuer vos suggestions. Ça a été à peu de choses près la même chose pour la question sur l'assembleur.

Dernières questions: vous voulez plus de tests de demos et de fanzines, regardez ce numéro. Vous voulez des tests d'utilitaire, regardez ce numéro. Vous ne voulez pas plus de tests de jeux, vous n'en aurez pas plus. Après ça, qui osera dire qu'un sondage est inutile?

DOUDOU.

Le Mot De La Fin

Whaououh!!! Le mois prochain une maxi surprise!!!! Je vous aide un peu: c'est en matière de programmation... Stop, je n'en dirais pas plus, même sous la menace.

À part cette surprise de taille, rien à signaler, le prochain numéro sera aussi beau et intéressant (et j'en passe...) que les autres.

Je vous souhaite donc à tous de bonnes vacances, à la mer ou à la montagne, avec votre zine préférée, pour éviter la nostalgie... Rendez-vous donc à la rentrée (ou peut-être un peu avant). Allez, salut et bonne bourre!

DOUDOU.

PS: Bonnes vacances aussi à ceux qui ne partent pas (je pensais à AMADEUS, par ex!!)

Q'ON COURE

Mouais, je sais, il est plutôt faible ce... lui la... Bref, tout ça pour annoncer la création d'un concours... de routine! Mais oui, faites-nous une belle routine (originaire et tout...) et vous, on vous abonne au fanz pour 6 mois, et vous gagnez aussi l'e privilège d'être l'interviewé! donc avec participation de la routine. Sympa non? Vous pouvez envoyer le listing source sous D'AMS ou sur papier. Les D7 seront renvoyés avec des demos,...

DOUDOU

Fanzines Again

On ne s'en lasse jamais! Voici les dernières news du côté fanzines:

- La première et la plus importante: The Amazing Fanzine vient de sortir son numéro 6. Je le dit et je le répète (n'est-ce pas AMADEUS?), il est GENIAL. C'est pourtant simple! Ecrivez à Thierry Prouteau 71 bis Rue Parmentier 49000 ANGERS Et n'oubliez pas: pour tous les fanzines cités, envoyez un timbre à 0,30Fr pour le retour.
- Le numéro 2 de AMS'DEM, dont je vous parle dans ce numéro, est sorti. Ça y est, AMS'DEM fait partie des meilleurs fanzines sur disco: overscan, musiques, digits, bref la totale. AMS'DEM 17 square de Re 78310 MAUREPAS
- L'A.F.C. a maintenant son serveur sur minitel: il s'agit du 36 15 RTE*AMSTEL. Chaque fanzine y possède sa propre bal, y compris READ ONLY. Vous pouvez donc nous laisser en des messages.
- N'oubliez pas ARKA-DIA: superbe. Sur disco CANN Gregory 1 Rue A. LEBRAS 29200 BREST



Et! David! Viens voir, T'a fait une tache