

# LE FANSS 6

0%  
de matière  
grasses

LE FANSS  
41 rue du champ du paradis  
03100 MONTLUCON



## LE PC EST MORT. VIVE LE CPC !

(style de titres chocs qui marchent bien)



Ahah<sup>ri</sup>, depuis que Windows 95 est sorti les PC sont de plus en plus ... érgonomique, prés-chauffés, congelés, avec pleins de calories, jolis mais sans goût etc.. Ils sont désormais adaptés au monde actuel. S'ils le sont désormais, c'est qu'ils avaient un certain retard ? C'est quoi ce box' ? On nous vole not'e plaisir ! Va-t-on laisser Billes Gates programmer des trucs que l'on aurait pu faire en s'éclatant un max ? Aurrait-on oublier le temps des CPC (à titre d'exemple perso, je pense aussi aux Amiga et aux Atari)? Où les capacités réduites de la machine sur certains points forçait les (vrai) programmeurs (Bill Gates en a fait parti. Y tourne à la "Pétain".) à trouver les solutions en REFLECHISSANT (snif les Logon). Et ainsi tous les pocesseurs de cette machine étaient un peu programmeur (même ma soeur connaît trois lignes de Basic) et lisaient de VRAI revues (snif ACPC).

Putain, je suis en train de taper mon texte sous Publisher 2.0 sous Windows. C'est la déchéance (snif pour moi). Mais peut-être, finalement, ze world n'a plus besoin de vrai programmeurs. Ou les vrai programmeurs n'existent plus ! En tout cas pour moi c'est un coup dur. Windows

95 est la suite logique à cette informatisation de marché et, malheureusement, tuera le Personal Computer (tel que j'l'aime).

Je regardes mon CPC et je pense à beaucoup de choses joyeuses. Quand je regardes mon PC, c'est pas la même chose (on exclu les bugs de windows et problèmes de mémoire), c'est beaucoup plus froid. CPC I love you. C'est koi ce langage. Je me transforme en CybermanFutur-LoverWindows&CO ! Si des passionnés me lisent, qu'ils démomakent, fanzinemakent, bidouillent à outrance. Battons-nous contre le savoir à 3,29 la minute et en (re)faire le plus fort des plaisirs au monde (après les filles bien sûr). VIVE LE CPC (ND: réations sur l'édito dans NRV's part et MHz's part).

Mick'ro l'espoir à la main.

## LE FANSS

41 rue du champ du paradis  
03100 Montluçon

## CHEAT PART

Bravo vous venez de découvrir la Cheat-part. Imaginez un rotozoom à 2Hz sur une icone de Wach'folle 95<sup>dm</sup> codé en Visual ++++. Ca fait mal à la tête, hein ? Bon après cet effet un peu raté je vais donner les **Crédits**: A la direction du Fanss, un être irremplaçable, le génial créateur de ce fanz' j'ai nommé : moi ou Mick'ro pour les fidels lecteurs du Fanss. Moustick s'occupe des scan' et spécialement pour vous il s'est métamorphosé en flémart à deux francs. MHz / INT 20h a codé un article asm dans les pages du Fanss. NRV / INT 20h vient de passer du côté de la force obscure (Wach'folle 95<sup>dm</sup>). Notre Mamzelle X a comme d'hab corrigée tout le Fanss. Notre correspondant USA (Hawk) est de retour avec un P90 (ça change du 286). Pas d'place pas d'**great**'. 17/06/1996.

Septembre 1996



Le FANSS  
41 rue du champ du paradis  
03100 Montluçon

**2****EDITORIAL***Mick'ro*

En fait c'est un gros coup de gueule mais c'est pas sûr que tout le monde comprenne.

**3****SOMMAIRE***Mc Abbé*

C'est un bel endroit rempli de fleurs et de jolies filles. Courrez vite le voir !

**4****PROPAGANDE***Mick'ro en tant que grand reporter et envoyé spécial*

Vous y trouverez pas mal de news, des résumés de meetings et quelques PA.

**8****LA GAMINE, LE CHAT ET LE NOUNOURS (BD)***Mr. Baboum*

Une BD 100% Baboum un peu gore sur les bords.

**9****LA SAGA DES DUKE NUKEM***Hawk illa-V-vrémentriendotrafouttre*

Notre reporter va vous faire comprendre la saga des Duke Nukem avec une pointe de rire.

**10****OPTIMIZATION MINIMALE A 3D STUDIO : LE CLIGNOTEMENT***Mick'ro (encore lui !)*

Vous apprendrez à vous servir de 3D Studio un peu bizarrement.

**11****CONSPIRATION***MégaHertz*

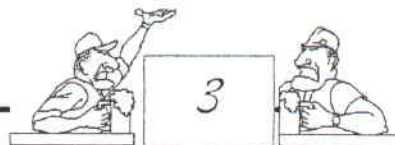
La vérité, rien que la vérité. Un article qui en donne long sur la scène PC.

**12****INITIATION A L'ASSEMBLEUR PC***MégaHertz (il était en forme)*

Un vrai cours d'assembleur pour les débutants.

**15****UNTITLED***Cerberus*

Le premier article de ce joueur de Magic, Gilde, Doom Trooper, Rage...



## FANZINES

LES NEWS DEPUIS LA DERNIERE FOIS QUE LE FANSS EST SORTI DE VOTRE BOÎTE AUX LETTRES

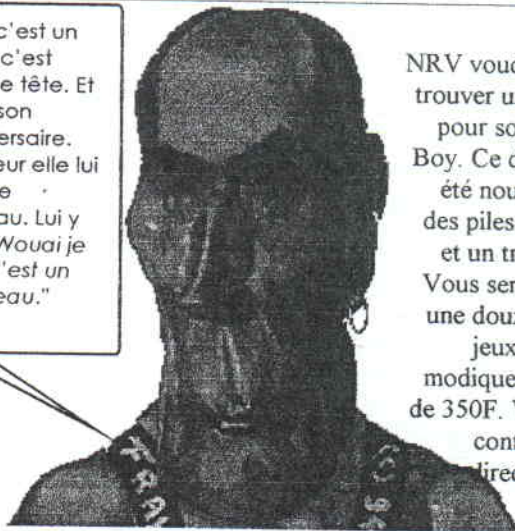
Depuis le dernier numéro il s'en est passé des choses. J'ai donc énormément de truks à vous raconter. Je m'attendais à plus de sorties de fanz', m'enfin je vais vous dévoiler ce que je sais. Tout d'abord **BONSOIR LA PLANETE** qui, comme nous, à une flemme dominante si bien que leur dernier numéro date d'Août 1995. Ce Hors-série contient tout plein de choses intéressantes telles que LE quizz du CPC. J'ai été déçu par l'article sur Internet car ce sont des pages photocopiées d'un magazine (en plus de mauvaise qualité). A part ça, la variété des articles qui fait la force de BLP engendre une faiblesse non négligeable : la mise en page. Il n'y a pas de maquette donc c'est un peu bordelik. Commandez-le et encouragez Richard pour la continuité de son fanz. Un peu plus dynamique que ça nous avons **BABA FANZ'** fondé par Greg et Babar. Il est passé au format disk pour son numéro 5 que je n'ais pas bercoze les disks que j'ai envoyé à plusieurs reprises étaient un peu nazes... Le numéro 6 est sorti. Commandez-le, y'a un article à moi dedans. **QUASAR CPC 10** est sorti il y a de cela quelques mois. Il est du niveau des autres. Ram7 y fait un article sur sa **RAMCARD** (que j'ai pas désolé). Il y a aussi un test du Fanss 5 fait par Tony le testeur de l'ultime et humble coder de jeu sur TI-80 ! Le numéro 11 va sortir vers la fin des vacances 96. Il y aura **ATTENTION SCOOP**, un article sur le Ze Meeting II. Et pis c'est pas tout Zack reviendra mettre de l'ordre dans tout ça en présentant certainement son Stormlord+ et son gantelet "interactif". Si vous décidez de commander ce fanz' n'oubliez pas de mettre le nom de Gilles sur l'enveloppe car sinon y va pas être content. En prévision **BOXON 3** qui devrait être à la hauteur des plus grands fanzines disk. **ROAD RUNNER & l'AFC Mag** ne forment plus qu'un tout simplement parce-que c'est BipBip qui préside les deux. Donc RR#6/ACFM#3 est sorti y'a trois mois (au moment où j'écris), il fait 66 pages et pis c'est tout qu'est-ce-que je sais dessus. A noter que dans RR#5 y'avait l'interview de toute l'équipe du Fanss. **Le SABOTEUR**, un papier pour PC ne fait que quelques pages (4 pour être précis). Il sort environ tous les deux mois. Le numéro 3 est sorti en Août 96. Vous y trouverez des rubriques habituelles (prog, test, scoop...). Le tout est fait avec Publisher 2.0 pour Windows (tiens!). Un fanz' sympa avec une bonne présentation. Toujours sur PC, **LE REPORTER**. C'est un fanz' disk que j'ai découvert grâce à MHz. Le niveau est relativement élevé et les numéros sont disponibles dans PC Team avec quelques mois de retard... Sinon côté présentation ça ressemble à Internet pour la version Windows ou à un simple diskmag pour la version DOS. Il n'y a aucune comparaison possible avec les fanzines CPC qui sont 'Net-ement meilleurs. **ARCADIA 1**, un fanz' CPC papier fait par Aube Diffusion et dirigé par Cemp et Ory, sortira en septembre. Vous trouverez les adresses de tout ce beau monde dans le cadre des adresses.

Hawk illabezoindeuxvou recherche des images hérotiques de stars et top-modèles principalement. Envoyez au Fanss toutes propositions.

## NECROMUNDA

**Necromunda** c'est le nom du dernier jeu de plateau de Games Workshop. Necromunda est la principale cité de la ruche (planète) Primus contrôlée par l'Emperium. Vous y incarnez un chef à la tête de son gang qui se bât pour l'argent. Le jeu en lui-même ressemble beaucoup à **Warhammer 40.000** et la grosse différence avec ce dernier est que vos personnages évoluent au fil des batailles. Les parties sont assez courtes (environ 1h30), mais l'après bataille elle, peu duré. Car il faut gérer ses hommes, les équiper, les entretenir... et bien sûr récupérer des tunes. Je vous ai parlé uniquement des gangs, c'est la base de tout. Mais il existe d'autre figurines, les personnalités, les Wyrds (psycher), animaux... ainsi que toutes les figurines W40.000. Enfin si vous arrivez à les convertir. Certaines le sont déjà. Je crois avoir tout dit, je n'ai pas parlé du prix. C'est le moins cher des jeux de plateau potable de Games Workshop (bien qu'ils aient augmenté leurs prix les connards).

Alors c'est un mec, c'est qu'une tête. Et c'est son anniversaire. Sa soeur elle lui tend le cadeau. Lui y fait: "Wouai je sais, c'est un chapeau."



NRV voudrai bien trouver un maître pour son Game Boy. Ce dernier à été nourri avec des piles alcaline et un transpho. Vous sera fourni une douzaine de jeux pour la modique somme de 350F. Veuillez contacter la direction du Fanss.

## INT 20H

Un nouveau groupe PC vient de se former, il s'agit d'INT 20H. Il compte quatre personnes. Un pro de 3D Studio 4 avec les yeux attachés derrière le dos nommé Cervo, un fan de PC en général soit NRV, un futur dieu de la programmation en assembleur soit MégaHertz et pis moi-même, Mick'ro qui code un peu, graphe un peu et track un peu.

Pour le moment le groupe attend de se connaître un peu mieux pour envisager des choses, comme une démo. Qui a dit démo ? Si, si j'ai entendu DEMO...



# CONNEXION

(VOULAIS JUSTE FAIRE D'LA PUB POUR #CPCCLUB, MOI)

Ce serveur minitel qui accueillait il y a encore un peu plus d'un mois le Centre d'Intérêt #CPCCLUB et une semaine #PCPRATIK permet à la scène du CPC de communiquer cyberment. Donc, comme je le disais plus haut #CPCCLUB est mort. Avant il y avait #CPC géré par Sirius (6B, heu, non là c'est pas drôle) puis pour des raisons de piratage, le CI a fermé et est devenu #CPCCLUB jusqu'à fin juin. Où Sirius décida malheureusement de fermé définitivement le CI et de ne plus en ouvrir (les raisons de la fermeture sont assez complexes et surtout très cons, m'enfin !). Sirius laissa un message comme quoi fallait aller s'inscrire sur #PCPRATIK. Et vu le nom, la scène CPC n'était pas forcément la bienvenue. Et c'est sans doute dans cet état d'esprit que Nicky One décida de créer un CI nommé #CROCONUT réservé aux CPCiens. Je me suis inscrit à #PCPRATIK et deux semaines après à #CROCONUT. La semaine dernière (25 juillet), le gérant de #PCPRATIK a fermé le centre et nous a conseillé le CI #PC auquel j'étais déjà inscrit. Au départ (quand je me demande quoi mettre dans le Fanss), je voulais faire de la pub pour CNX et #CPCCLUB et dire que c'était cool etc.. Mais depuis tout plein de choses sont arrivées, alors comme on est dans la page réservée aux news... Pour ceux qu'on pas tout capté, et je les comprends, ils peuvent se référer à mon article paru dans Baba Fanz' 6 ou bien faire le 3614 CNX, se créer une bal puis s'inscrire au CI de leur choix. Sachez que le 3614 c'est 12 centimes de plus que le 11 à la connexion c'est tout. Après c'est le même tarif. Voilà A+ en SR comme on dit là-bas.

Notre rédacteur bien aimé Cerberus qui vient de faire son entrée dans nos rangs, fait aussi son entrée à INT 20H en tant que musicien.

# CHATELUS II

Chatelus II, est le nom de la première campagne de Necromunda de Moustick et Mick'ro (mais c'est moi sur la feuille !). Les 26 et 27 juin 1996 date terrienne s'est tenu sur les Terres de Necromunda une quête vers la richesse tenue par sept gangs de la zone en direction du Sous-monde dans un lieu proche de la Cloaque. Une ancienne caserne Spaces - Marines répondant au doux nom de Chatelus II.

Ca c'était pour mettre dans l'ambiance du scénario mais en fait, c'était pas du tout sérieux et on s'en foutait pourquoi on jouait. Il aurait dû y avoir un gagnant, mais rien de tel n'a été mis en valeur. S'il devait y en avoir un, ce serait Moustick et son gang d'Esher (des chevelues) car il n'a eu à subir de défaites ou peut-être Cerberus et ses Orlokss (fans de bandanas) car sa valeur de gang (elle représente la force et l'armement des meks) était la plus élevée ou bien moi encore qui avait la meilleure attaque et la meilleure défense (personne blessé !). Enfin bon, on s'est bien éclaté. Comment ça, qui ON ? Bha, y'avait Moustick, Mick'ro, Cerberus, Alban, Dave, Kurt, Aurélien (le rad...).

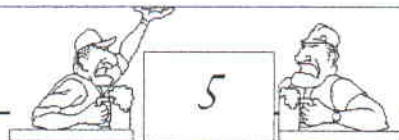
Mhz recherche toutes documentations sur l'assembleur PC (sur disc) ainsi que des discmag, source...

## WARF MEETING 1996

Les 5,6,7 et 8 juillet derniers s'est tenu à Montluçon le Warf Meeting organisé par moi, Mick'ro et mes parents et quelques bénévoles (NRV, Cervo...). Tout d'abord la liste des présents : Mick'ro, Moustick, NRV, Cervo, Cerberus, Askoan, le pôte d'Asko keu j'ai oublié son pseudo, Cemp, Orychalk, Ram7 et son frère, Joys, Aurélien, François, Hawk, Kurt, le petit Loïc et Alban (deux heures seulement). Côté matos, on avait 4 PC et 5 CPC ainsi que deux tables de jeux de rôles.

Le meeting commença pour la plupart par une nuit blanche où le Command & Conquer roulait de son plein (les trois CPCistes présents à ce moment là étaient au pieu). Puis vint le vendredi, de nouveaux PCistes arrivèrent tandis que d'autres entamaient une partie de Warhammer 40.000 (là, j'avoue que y'a aucun rapport alors attardez-vous pas, continuez à lire. Allez !). Le soir, de longues parties de Magic se lancaient. Des assassins, alliances ou simples duels. Bref de quoi se reposer. Le samedi un Yes, *me Lord* passa inaperçu à cause du broua de la Super Nintendo où se détendaient les plus atteints par la frénésie meurtrière.

Puis arriva Cemp<sup>R</sup> & Ory<sup>TM</sup> pour un nouvel air CPCiens. La prog se faisait sentir de plus en plus fort... tandis que les PC commençaient à connaître les joies de Duke Nukem 3D. Blablابلابلابلابلابلabl\* (\*c)Le Fanss 1996). Quand arriva le soir, Cemp s'acharnait sur un joli manga à coup de Pain Shop Pro. Et Ram7 montrait le bout de son nez. Blablابلابلابلابلابلabl\*. Les transferts commençaient à surgir et -top secret surprise dans la démo-. Tant de choses encore comme le petit tour que l'on a été faire sur CNX en SR #PCPRATIK. Mais vu la place kill me reste... Conclaze : Le Warf Meeting vaut son pesant en délire.



## Ze Meeting 96

Nicky One et les Futurs' ont organisé à Bassoues le deuxième Ze Meeting. Plus de 25 gars était présent et pas n'importe qui, hein. C'est des gars sérieux les Futurs'. C'est pas le genre à s'ammener avec trois disquettes pour jouer aux p'tites voitures. Non, non, non, c'est pas des rigolos. Déjà dès le premier jour, Zack nous a fait voir sa preview de Stormorld+ avec le gars ki se retourne pas. Wouai, je sais c'est un chapeau. Et pis Zik y nous à fait voir sa nouvelle Sound Player. Alors, pour faire son malin, Ram7, il a présenté sa carte son à lui. Et pis là Offset, il était vachement surpris. A tel point qu'il m'a viré de son plus pour me foutre sur un 664 ! Moi j'dis que ça l'a tout retourné.

Heureusement que Tony était là pour bâcher Wach'folle 95 avec moi. Ça, pour détendre, ça détent. Y'avait aussi Bilbo qui se retaper sa démo de l'année dernière, chacun son truc. J'étais pas tout seul avec les futurs', y'avait aussi Madram. Lui, c'est un bon gars, il aide tout le monde. Il était surtout avec Olivier et sa carte d'acquisition vidéo. Y'avait aussi Rainbird qu'il a graphé à droite à gauche comme d'hab. C'est un gars sympa. J'ai fait une partie de Magic avec lui, bin sympa l'gars. Ki c'est ki y'avait d'autre ? Bien y'avait Roro et sa copine. Tout cool le mec koi. Y'a un aut'e gars qui m'a vachement impressionné, c'est Shape des Overlander. Y l'as fait un plasma. Woualala, jamais vu un aussi beau. Y'avait un not'e gars de Overlander que je me rappelle pu son nom. J'ai oublié de parlé de Mat. Ça c'est un gars bien. J'avais fais un p'tit logo pour l'occasion et pis lui il l'a transformé en un putain de graph' koi. Y'avait aussi Intox koi. Lui était sur PC, il en a pas bougé. P'être qu'il est malade ! Tiens puisque j'y parle de PC, y'avait un type du Saboteur, un fanzine cool pour PC, j'ai aussi oublié son pseud'. M'enfin, avec lui j'ai fait un émulateur d'anti-virus PC sur CPC. Y'avait les meks du village avec qui j'ai bien déliré sur Micro Machine 2 hein. Y'avait un autre gars avec qui j'ai cozé pendant le voyage du retour dont j'ai aussi oublié son pseudo. Faut dire qui y'avait beaucoup de mondes et pis qu'on s'est pas emmerdé. Surtout avec les blagues vaseuses à la fin. Vous pourrez p'être le voir si vous avez l'occasion de maté la vidéo du Ze Meeting 2. Merci aux z'organisateur et à Zack pour ses distraillantes diskettes d'or.

### EN VRAC...

**Chany** vient de sortir une "petite" démo avec plein de ruptures verticales. **Mortel Team** va sortir un slide-show d'excellente qualité. **PC Addict 5** va bientôt sortir et cartonné puisque ses premier numéros ont été diffusé dans PC Team 16. Une démo issue de chaque meeting devrait voir le jour. Le nom de celle issue du Warf se nommera **Promo Démo** ou **Démo Soldé**. Un **réseau téléphonique inter-CPC** pourrait voir le jour...

## MEA CULPA BLP

Dans le cadre des news pour les fanzines, j'ai dis que Bonsoir La Planète avait sorti son dernier numéro en Août 1995. J'ai vu depuis le numéro 11 sorti en janvier 1996. La mise-en-page est de niveau et le contenu intéressant. On m'a dit à un meeting que le numéro 12 devrait bientôt sortir...

## CNX BULLETIN NEWS

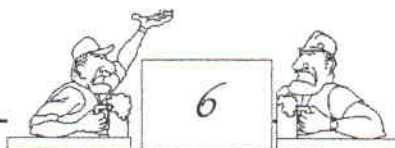
Au jour d'aujourd'hui, Croconut a 28 adhérents. Un nouveau CI pour CPC s'est ouvert. Son nom: #CPC. Il est géré par GESTION. CEMP à ouvert un CI pour Aube Diffusion. Son nom #AUBEDIF. Son but : les JDR et l'informatik.

## PUNCH '96

Encore un meeting de cet été. Celui-ci était organisé par les membres de Baba Fanz' et en particulier sous la grande initiative de Greg. Une quinzaine de personnes était présente. Il y avait entre autre (j'me rapelle p'us de tout le monde): Greg, Babar, Mick'ro (c'est moi), Dracu, One, Cracky, Dogder, ATC, Dunk, un lecteur de Dracula Fanz', Shape, Rainbird et pis deux z'ou trois autres que j'ai oublié et en plus la copine de Dunk et celle de One.

Comme je vois que vous avez entamé le deuxième paragraphe, vous voudriez donc en savoir un peu plus et vous avez raison, essayez plutôt le troisième. Lui, au moins, contient quelque chose d'un peu plus intéressant que celui-ci. Et surtout il vous parle du meeting en lui-même.

D'abord, tout a commencé avec des échanges de news et previews, puis du code à longueur de journée. J'y ai réalisé mon premier 3D-Scroll tout seul avec ma fonte 3x5 ! ... *Pendant ce temps à la cuisine...* "Passe-moi le paté", dit Dracu d'un air affamé. Tellement affamé le Dracu qu'il mangea plus de trois baquettes en un après-midi ! Et tout ça pour finir ou ça ? Bin à la Byte...



## "Viendez Tous à la Byte..."

La Byte 96 se déroula à Oye-Plage à la fin du moi d'août. Elle fut organisée par One, Dracu, Candy (Seb), Cracky et Rainbird. La scène CPC occupait la moitié de la salle tandis que les Amiga et les PC occupait l'autre moitié.

A, j'entends déjà les meks qui disent : "Des Amiga, ça a dû être chiant !". Bin non, Offset déguisé en prêtre de la secte CPC+ a presque converti un Amigaman et un PCiste tous deux endurcis dans leur branche. Un grand moment fut quand le grand Offset (encore lui !!!) passa des démos sur son plus et que 90% des gars du meeting étaient là à regarder.

Puis arriva l'heure du grand concours Byte 96. Le dimanche matin à 3 heures. Le thème fut tirer au sort : FLASH. Deux heures pour coder un truc ! Et là, chacun dans son coin (alors que Greg jouait à Hérétique), un peu désespéré par le sujet cherchait une idée. Il avait dû mettre de l'inspiration dans l'air car Madram et Zik trouvèrent l'idée d'Eugénie qui rodait dans le coin. Imaginez : deux CPC coller écran contre écran. La souris démontée raccordée au CPC de droite. On prend en photo avec le flash la souris, le test clavier est réussi. Le CPC de droite inscrit Flash à l'écran et envoie trois accords par sa Sound Player et par un câble, le second CPC reçoit le message. Flash commence à scroller vers le deuxième CPC, puis passe dans le second écran comme s'ils ne formaient qu'un ! Et pour finir une petite digite faite par One sort de la Sound Player du second CPC. Donc vous l'avez compris : premier prix.

Le second prix est revenu à Mick'ro / Candy / Fafa / Greg. Pour avoir fait des bonhommes qui dansent en boîte sur un zik sympathiquement Dance à deux francs. Le troisième prix est revenu à Rainbird et ses amis (j'suis aller me coucher avant la remise des récompenses !!!) avec le mek qui va au Photomaton. Les mauvaises performances des autres machines sont dues à leur manque d'imagination.

En clair un meeting avec beaucoup de monde bien cool et une salle bourrée d'inspiration !

## LES ADRESSES

### BONSOIR LA PLANETE

Richard Trehet  
12 rue de la défense passive  
14000 Caen

### BABA FANZ'

Grégory Géorgel (Greg)  
6, la Sauteure  
88640 Granges /s Vologne  
QUASAR CPC / FUTURS'  
Philippe (Offset) & Gilles  
(Zik) Rimauro  
8 Chemin des maillos  
09200 Saint Girons

### BOXON

Nicolas Ader (Nicky One)  
Place du Donjon  
32320 Bassoues  
Bal CNX: NK1

### ROAD RUNNER / AFC Mag

Stephane Hamet (Bip Bip)  
La Carpenterie  
50250 La haye du puits  
Phaser/Ex-AFC  
Broudin Sébastien (Seb)  
1 rue Emile Combes  
60600 Fitz-James



### L' AFC CHANGE DE MAINS

Seb alias Candy fondateur de la nouvelle AFC arrête de diriger cette dernière. Il passe le relais à Richard de Bonsoir la planète.

L'AFC Mag, lui est, depuis Avril 96, dirigé par Bipbip de Road Runner. Les numéros de l'AFC Mag paraîtront et seront diffusés en même temps que Road Runner dont le numéro sept devrait bientôt voir le jour.

### LE COIN DES CODERS

Le but de cette rubrique est d'instaurer un dialogue entre les programmeurs Assembleur qui lisent le Fanss. J'attends vos lettres. Celles-ci peuvent aussi bien être des questions touchant la programmation ASM auxquelles j'essaierai de répondre dans la mesure de mes connaissances. J'attends aussi vos réactions au sujet de mes articles, et j'espère recevoir vos trucs et astuces de programmation que je me ferai une joie d'exposer ici.

Pour ceux qui connaissent, j'aimerais créer ici un courrier des lecteurs proche de celui de Franck Einstein, rédacteur chez feu Amstrad Cent Pour Cent, le meilleur magazine d'informatique ayant jamais existé (dommage qu'il n'ai pas d'équivalent dans le monde PC).

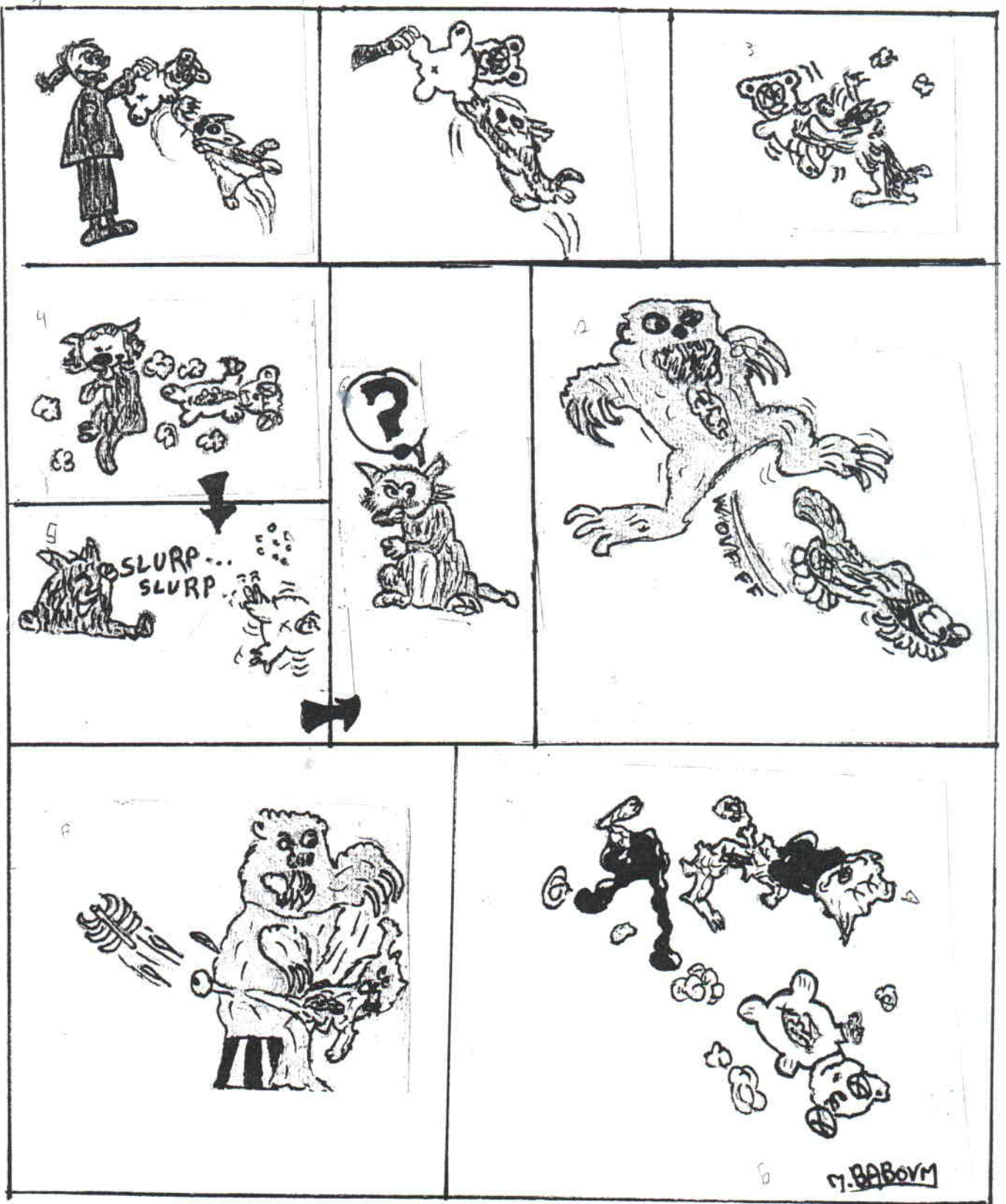
Allez courage, je suis sûr que vous avez quelque chose à dire, écrivez moi donc à :

Fabien LAFARGE  
Résidence le Rabelais  
26 rue des meuniers  
Batiment B  
63000 Clermont Ferrand



# LA GAMINE, LE CHAT ET LE NOU NOURS

M. BABOUM  
1956  
FANES



Houla ! Houlé ! c'est le grand retour en force de Hawk, je pourrais vous parler du nombre qu'à fait Mick : 12, le nombre de Moustick, du moins ses fautes, vous imaginez 17 petits gnomes coiffés à la mode canard WC, enfin saluons que Danu(s) n'ait pas fait de fautes à ma connaissance. Bien aujourd'hui, je vais vous parler de la TRILOGIE DUKE NUKEM.

Tout à commencer le jour où, dans mon 286 EGA, j'insère la disquette de Mick'ro, qui me dit que c'est pas mal, et là émerveillement, une intro... , oh ! oui, moi qui était habitué à Sam (the secret agent), ça m'a foutu un coup, mais ça ne faisait que commencer, en effet Duke Nukem était révolutionnaire dans son genre. Un plus grand bonhomme, des mouvements plus amples, plus fluides, des couleurs à en faire exploser la carte (NDMick : y'a pas trop de mal de ce côté là !), une jouabilité fluide et sans pareil, bref Duke Nukem s'imposa comme référence en la matière. Puis les couches-culottes ont passés, les Moustick ont grandi, le président à changer, Mamzelle X a pris du poil au nez (NDMX: c'est pas vrai) et j'ai changé de bécane.

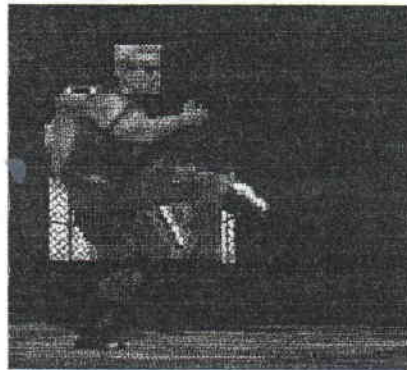
Un jour alors que j'explorais un CD, je trouve Duke Nukem II. Rempli de bonheur, je l'installe. Je le lance et là... Zorro est parti en courant !! mais pourquoi demandais-je ? Je me tourne vers l'écran et... décomposition totale. Voir "Panne de chiote 2" (NDMick: Il est pas encore sorti). Une merde.

C'est sur Apogée a viré du monde. Ils ont engagé Ruanita et Rosita, les femmes de ménage, des couleurs de merde, une injouabilité complète... Bref ça s'est fini par un del \*.\*.

Deux mois ont passés, Mamzelle ou plutôt Monsieur X

et si... elle s'est totalement métamorphosée ! Oui, à moi aussi ça m'a foutu un coup. Mais la Lombardiole (tm), ça pardonne pas.

Tout seul avachi lamentablement sur ce qui me sert de canapé, je regardais Cléo, ou plutôt ses boops. Quand elle nous balance de sa voix mono 8 bits : "Duke Nukem



3D est arrivé". Fatcheuh de zoies ! Je monte le son (NDMick : admirez l'artiste), me redresse, dégage l'orifice de mes oreilles bouchées par des canettes de panaché que j'avais égarées là. Et je vois, oui j'ai vu : tout à changé. Ce n'est plus un jeu de plate-formes. C'est un clone de Doom. Mais n'importe lequel de 3456,7ième clone de Doom (soyons précis). On a là une vraie réalisation. Vous voulez des armes, pas de problème : uzi, sulfateuse, fusil à pompe, mine télédéclenchables et même...

Le comité supérieur du Fanss vous averti que le bout de phrase qui va suivre comporte un double sens. Nous vous

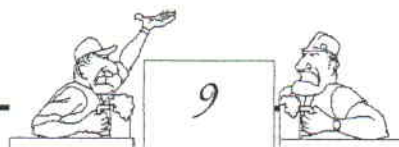
recommandons la plus haute prudence concernant votre lecture de cette fin d'article.

...un transformateur en Moustick. Mais c'est pas tout : vous pouvez mettre des caméras de surveillance dans les couloirs; et le pire c'est qu'elles marchent (elles courent même !). Très utile pour voir les méchants mongole-mia-kuve arrivés.

Vous voulez matter un peu ! pas de problème. Des strip-teaseuses sont là. Et dancent pour vous. On peut même leur glisser un bifton dans... ah! ben non parce que Mick'ro de me buter (NDMick : j'ai fais ça moi ? hoooo). Oui il l'a fait parce qu'on peut jouer en réseaux.

Les gars d'Apogée, après avoir renvoyé Ruanita et Rosita à leur tâche sombre, auraient pu s'arrêter là. Mais ils ont remis des déplacements : à part sauter, courir, on peut, si vous rencontrez une petite mare dans les rue de San-Francisco après la guerre nucléaire, je disais que vous pouviez vous baigner nus ou habillés, et nager pour aller découvrir des trésors d'armes sous l'eau (ouf !). Il y a même la possibilité de conduire des engins. En clair Duke Nukem 3D est sans aucun doute la nouvelle référence en matière de 3D mappée en temps réel. Rendons un dernier hommage à Monsieur X et à Doom et plongeons-nous dans Duky...

Hawk Yllaihannalphabeitthe



Vous êtes nombreux à avoir acheté le fabuleux 3D Studio 4. Mais malheureusement, il ne vous reste plus assez d'argent pour acheter un bon bouquin d'initiation. Car bien évidemment :

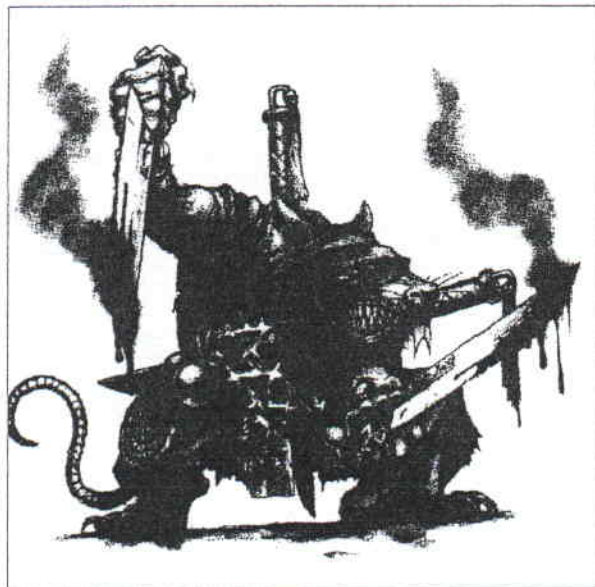
- Vous avez paumé la notice.
- Vous avez un version anglaise du manuel et vu votre niveau en anglais...
- La notice de 3DS4 ne contient rien d'intéressant.

Ne vous inquiétez pas, papa Mick'ro le GAD3DSSLM (Grand As de 3D Studio Sans Les Mains) est là.

Commencez donc par allumer votre ordinateur en appuyant sur le bouton "power" (si cela ne fonctionne pas, reportez-vous à l'article "Destroy la Planète" du Fanss numéro 4). Installez-vous confortablement et calez cet article de façon à le voir convenablement et le lire quand vos mains seront occupées (sur le clavier et/ou la souris). Une bonne solution est de coincer le Fanss contre un mur ou la tour de l'ordinateur; d'autres utilisateurs préfèrent mettre l'article à plat, soit en glissant le Fanss entre vous et le clavier soit en mettant votre fanzine favori à la place du clavier et ce dernier sur vos genoux.

Maintenant, chargez en mémoire votre gestionnaire de souris et lancez 3D Studio 4. Patientez quelques instants afin de découvrir la jolie interface bleue et grise de ce formidable logiciel de création 3D. Ce n'est pas pour décourager certains, mais si vous n'avez pas réussi à faire tout ce qui est marqué depuis le début de cet article, vous ne pourrez comprendre la suite.

Si vous levez votre museau vers l'écran, vous pouvez y voir une flèche blanche semblable à celle de -



CENSURE- 95. Cette flèche réagit à la souris comme dans heu... bin... DUNE 2 !

Pour commencer cette initiation appuyer simultanément en vous bouchant le nez sur la merveilleuse touche qu'est [F1]. Il n'y a qu'une seule grosse fenêtre, skuzez-moi. Pour égayer un peu l'humble interface graphique du logiciel de 3D interdit au moins de trois doigts par mains, appuyez sur le ventilateur du processeur ou sur [S] (Step en anglais) et là un joli "S" jaune apparaît en haut à droite de l'écran. Vous venez d'atteindre le premier niveau de l'optimization minimale de 3D Studio 4 - BRAVO ! Chistine Ziiiiiii... GAGNER. Nous allons continuer en affichant des points. Mais comme vous le savez tous, un point en géométrie est infiniment petit et 3D Studio n'est rien d'autre que de la géométrie dans l'espace; et donc il serait impossible d'en dessiner un, même avec un Silicon Graphik. Mais heureusement 3D Studio a une fonction qui permet d'en afficher un bon nombre d'un seul coup. Pour ce faire appuyez avec délicatesse sur [G] car ceci est une opération délicate. Si vous vous êtes bien débrouiller et que vous avez suivi convenablement cet article, le miracle est apparu : une multitude de points formant un carré. Petit exo : essayer de désactiver les points en appuyant sur [G]. OREMUN NIAHCORP EL SNAD ESNOPER. Nous allons arriver au point culminant de notre initiation : le texte qui clignote. Cliquez sur "Create" situé en haut à droite. Puis, dans la même colonne au milieu, sur "Text". En bas, sélectionnez "Font". Une

CENSURE- apparaît. Cliquez sur "COBRA" puis sur "OK". Prenez l'avant dernière option de la colonne de droite : "Enter". Frappez le texte à faire clignoter. Par exemple : "VIVE LE FANSS". A la fin de votre texte égorger violemment la touche [Entrée]. Toujours dans la superbe colonne de droite, voir d'extrême droite, choisissez "Place". L'option devient jaune. Admirez-là, vraiment, douloureusement, chaleureusement. Puis déplacez la souris conformément à la norme W O R M S C D - KEUJAICRACKEDAVEKNRVVACHE MENTFACILE de Tim Dicette Corporation ; vers la gauche de façon à ce qu'une croix surgisse à l'écran. Dessinez un rectangle assez allongé symbolisant la place du texte. Quand vous relâchez le bouton, le texte s'affiche dans la place préalablement choisit. Il ne reste plus qu'à le faire clignoter.

En haut de la célèbre colonne de droite se trouve l'option "Select". Prenez-là. Puis choisissez "Polygon..." et enfin "Single". Attention bon nombre d'utilisateurs se sont plantés là, ont lancé -CENSURE-95 sur leur bécane, et en sont restés traumatisés. Et quand j'y repenses... (L'auteur n'a bien sûr aucune émotion. Du moment que ça se vende). Je ne voudrais pas que cela vous arrive, alors concentrez-vous sur ce que vous allez lire. Sélectionnez une lettre sur deux du texte choisit. Par exemple pour "VIVE LE FANSS", il faut sélectionner les lettres : V,V,L,F,N,S. Le logiciel est perfectionné au point qu'il change la couleur des lettres sélectionnées. Maintenant assignez simplement la fonction Select\Invert à la combinaison [Ctrl]+[F1]. Laissez vos doigts sur cette combinaison jusqu'au bip et vous pouvez observer un superbe clignotement de texte avec 3D Studio 4. Vous avez réussi. Vous pourrez épater tous vos amis avec ceci. A la prochaine...

Mick'ro, ze 3D-master-man.

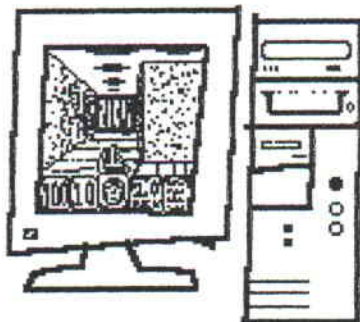
J'ai appris de source sûre (de la bouche d'un de mes informateurs à la redac' du Fans) qu'un article diffamant, une gigantesque oeuvre de désinformation visant à intoxiquer le peuple de nos lecteurs était planifiée. Moi, Mégahertz, je m'engage ici, au péril de ma vie à révéler la plus grande machination de tous les temps.

Nous sommes un petit nombre à vivre cachés. Personne n'a jamais soupçonné notre existence jusqu'à aujourd'hui. Mais à présent, je ne peux plus me taire, le danger qui nous menace est trop grand.

Il y a de cela quelques années, "ils" ont débarqué. Leur apparence humaine, leur intelligence supérieure leur a permis d'occuper très tôt les postes clef dans le secteur Informatique, depuis leur quartier général situé dans la région de Seattle (USA).

Officiellement, "ils" sont ici pour simplifier la vie des utilisateurs de PC. Sous prétexte de créer une interface intelligente et intuitive, "ils" ont donné vie à un virus sensé s'introduire sur tous les disques durs du monde et asservir tous ceux que l'on nommait autrefois les "programmeurs".

Très vite, le Projet Windows vit le jour. Les conséquences furent inimaginables : les êtres d'intelligence inférieure furent vite conditionnés et se convertirent au nouveau culte. Les années passèrent, le monde s'infesta sans se douter de la terrible menace alors qu'"ils" devenaient chaque jour un peu plus puissants. (Leur chef, ce criminel, cet infâme enc... - excusez-moi - serait à présent l'homme le plus riche de la planète et se fera appeler Billou)



L'armée des "souris" commença à envahir la planète, massacrant sans repit les "claviers", vestiges de l'ancienne religion.

C'est alors que le conflit commença: les vrais programmeurs finirent par découvrir l'odieuse conspiration et formèrent les prémices de la rébellion.

Pour vous qui me lisez, il n'est peut-être pas trop tard... Rejoignez-nous. Pour cela il te suffira de taper DELTREE C:\WINDOWS

Je comprend votre scepticisme: leur plan est diabolique:

Le Virus affiche des messages étranges à l'écran, sensés nous rassurer sur le fonctionnement de notre machine alors que celle-ci meure à petit feu.

Il occupe sans ménagement une portion colossale du disque dur, en bénéficiant de la croyance qu'"ils" ont répandue : plus le logiciel il est gro plus il est bo. Stupidité, stupidité absolue! Tous les vrais programmeurs le savent.

Un habile système de censure destiné à contrôler les masses d'innocents utilisateurs a été intégré dans le noyau du virus: il détecte tout fichier qu'"ils" jugent dangereux et le détruit irrémédiablement. L'utilisateur, s'il découvre la disparition, est alors convaincu qu'il a effectué une fausse manoeuvre.

Il ralentit le processeur et effectue des tonnes d'accès inutiles sur le disque dur dans le but de vous faire avaler que votre PC est dépassé (alors que converti à la secte Unix, celui-ci sera aussi rapide qu'un Pentium boosté)

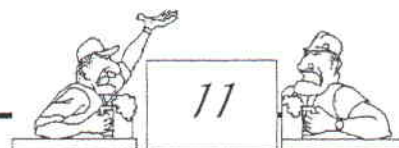
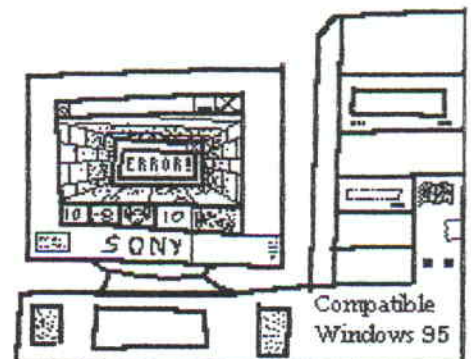
Aujourd'hui, "ils" ont décidé de lancer la dernière phase de leur plan diabolique: le projet W95 est maintenant engagé.

Tous les faits exposés ici sont authentiques, aussi incroyables que cela puisse paraître. "Ils" ont acheté la presse et fait éliminer bon nombre d'opposants. Ne vous laissez pas endoctriner. Rejoignez-nous maintenant. Ensemble nous vaincrons !

Il est maintenant 3h15 du matin, je me penche par la fenêtre. Une voiture se trouve en face de ma maison depuis maintenant près de 14 heures. Je sais qu'"ils" m'ont trouvé. Mais je suis prêt à présent...

Un coup de feu, des cris, puis le silence...

May the force be with you  
Mike "Mégahertz" Donovan



## QU'EST-CE QUE C'EST ENCORE QUE CET ARTICLE A LA NOIX ?

Ne vous est-il jamais arrivé de vouloir faire quelque chose avec votre micro préféré que vos moyens actuels (en matière de logiciels) ne vous permettaient pas ? Dans de tels cas, quelle meilleure solution que de développer soi-même le programme qui nous manque et sera parfaitement adapté à nos besoins ?

Ici, je me propose de vous initier à l'Assembleur, un des principaux langages de programmation. Ouais j'en entends certains d'ici... "L'assembleur, j'ai entendu que c'était vachement chiant, y'a un truc, ils appellent ça le Qbasic, ça doit être vachement plus simple et ça doit être tout aussi efficace."

D'un côté, vous avez raison, l'Assembleur est loin d'être le moyen le plus simple de programmer, et de nombreux autres langages (le Basic bien sûr mais aussi le Pascal, le C pour ne citer que les plus célèbres) sont relativement plus faciles d'accès.

**QUESTION:** "MaiZalors, pourquoi s'acharmer à coder (programmer) en Assembleur ?" (que nous appellerons désormais ASM pour des raisons de commodité, parce que tout le monde fait comme ça et surtout parce que je suis incroyablement fainéant du clavier.)

**REPONSE:** "Paske !!!" Non, sérieusement, l'ASM est le langage de programmation qui est véritablement ancré dans le processeur (la grosse pupuce qui fait tout le boulot dans vot'becane). De ce fait, le programme que vous taperez sera juste "traduit" et non "compilé". Les conséquences: votre programme final sera ENORMEMENT plus rapide et plus compact si il a été écrit en ASM.

J'ai d'ailleurs fait un p'tit test: Pour afficher un simple "Bonjour" à l'écran, on obtient un programme de 16 octets avec l'ASM contre 3424 octets avec le Pascal et 5206 octets avec le C (la honte !), et le jour où vous essaieriez d'afficher un p'tit GIF de cul à l'écran avec votre propre programme, croyez bien que vous verrez en terme de vitesse une différence du même ordre !

Je crois que vous avez compris: l'ASM est le langage le plus puissant et le plus efficace qui soit mais aussi le plus difficile à apprendre. Et pis de toute façon, vous serez bien un jour obligé de l'apprendre, croyez en mon expérience !

Cependant, vu qu'il ne s'agit ici que d'une simple initiation, je n'évoquerai pas ici les connaissances susceptibles de compliquer un article déjà bien assez chiant (ne mentez pas!) afin de faciliter votre entrée dans le monde fantastique de l'assembleur. Rassurez-vous, je vous

parlerai de ces "détails" le moment venu.

### RENTREZ EN SILENCE ET SORTEZ VOS AFFAIRES !

Ah oui, autre point important: les fournitures. Il vous faudra absolument dans l'immédiat:

- Un PC (286 minimum, de préférence un 386) équipé de MS-DOS (version assez récente quand même, à partir de 5.0 ça devrait être OK). Je me fais pas trop de soucis pour ça, vous devez bien trouver ça quelque part entre votre lit et la porte de votre chambre :-)

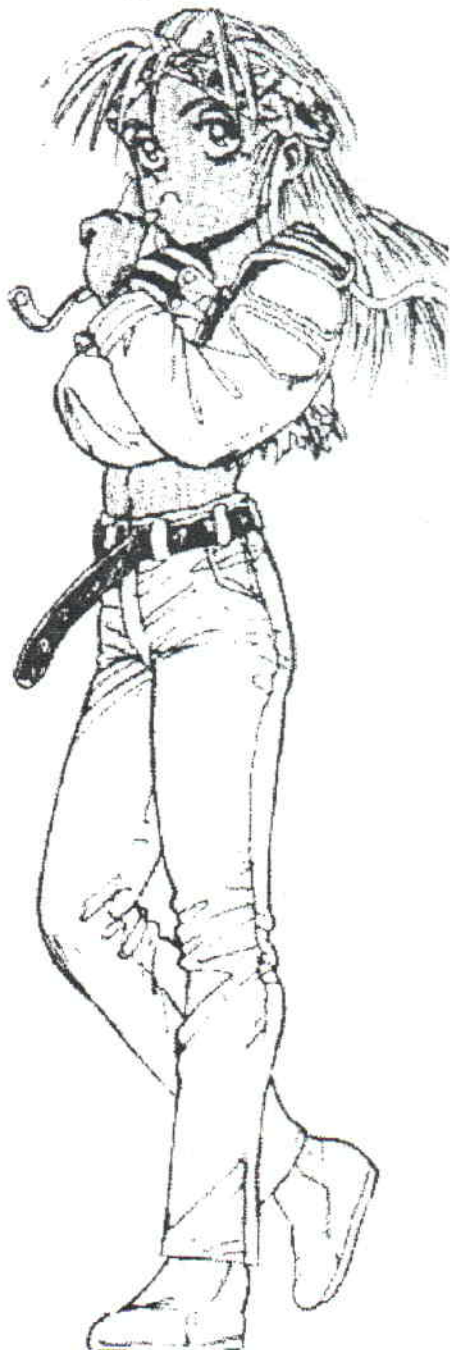
- Un logiciel capable de traduire les textes que vous lui fournirez (code source) pour générer un fichier exécutable (COM ou EXE). Je veux parler... d'un assembleur ! (Pour différencier du langage Assembleur, on met une majuscule à ce dernier). Vous trouverez bien un TASM ou un MASM quelque part mais pour commencer, je vous conseille plutôt le Shareware A86 qui vous évitera bien des ennuis de syntaxe.

- Un éditeur de texte. Un conseil, trouvez-vous quelque chose de moins chiant que EDIT (un vrai escargot asmathique). (Astuce: cherchez ASMEDIT, un Shareware bien pratique)

- Une calculatrice scientifique vous épargnera pas mal de tubes d'effergalan. (Vous allez bien voir au chapitre mathématiques, hin hin !)

De même, vous aurez très bientôt besoin d'un débogueur (logiciel qui vous aidera à détecter les erreurs dans vos programmes: par exemple Turbo Debug), et de documentation: je cite en vrac: liste des interruptions, des instructions et des ports. Pas la peine de foncer à la fnac, on trouve des docs très bien en Shareware (et ouais encore le Shareware!) comme

Pas mal le  
MégaHertz !



la Interrupt List ou les docs fournis avec ASMEDIT. Foncez pas trop sur la Bible du PC qui ne vous aidera pas en ASM tant que vous n'aurez acquis de solides bases.

### BON BEN JE CROIS QU'ON PEUT COMMENCER MAINTENANT

Je vous l'ai expliqué, l'ASM est le langage de base du processeur. Il a le sien, vous avez le votre. Vu que pupuce ne cause pas encore français (je crois que ça se saurait) il va falloir vous adapter à son vocabulaire à elle. Pire encore il va falloir apprendre à compter comme elle.

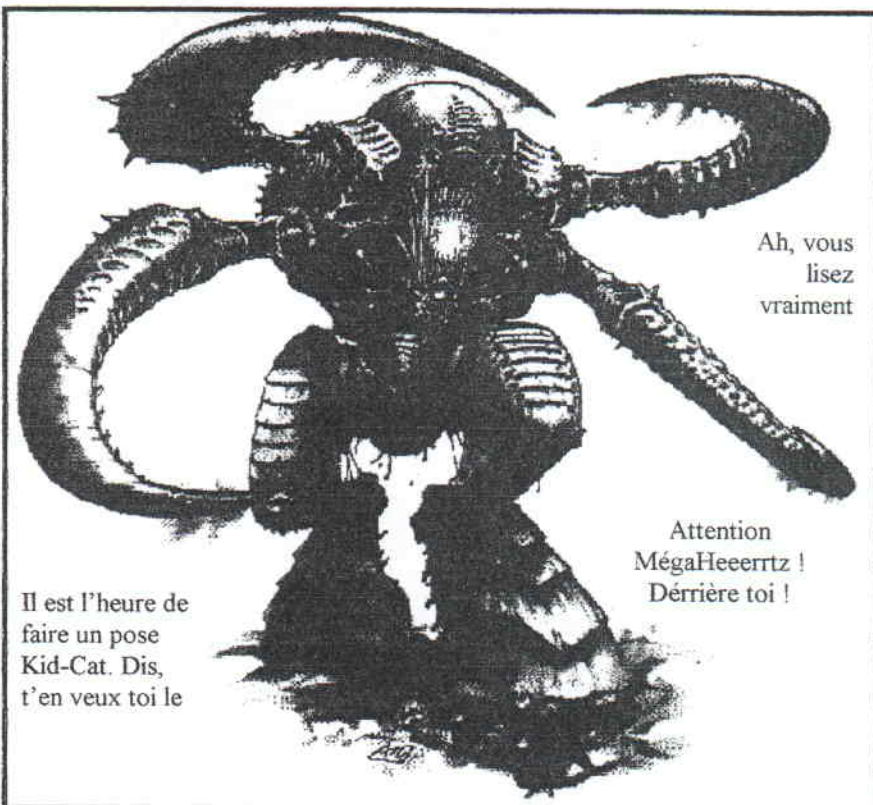
### MATHEMATIQUES

Ben oui, le processeur n'est rien qu'un gros tas de silicone qui ne comprend que deux choses: Oui et Non (Un peu comme Pamela Anderson). En fait, il ne se sert que de deux chiffres (base binaire), c'est à dire le 0 et le 1 alors que nous comptons nous même (plus ou moins bien) avec 10 chiffres (bases décimale).

Tiens comment on fait à propos ? Vous marrez pas ! Je suis sûr que vous ne vous êtes jamais penché sérieusement sur le sujet... En des temps reculés ou DooM, les Simpsons, le Coca et les frites n'existaient pas encore, c'est dire si cette époque était barbare et reculée, l'homo-assemblus se rendit compte que ses mains pouvaient lui rendre des services précieux pour comptabiliser les cranes de Joyticks morts au combat qui ornaient sa cheminée. Comme le bougre avait environ 10 doigts, il entreprit de définir les premières et horrrriiiiibles règles arithmétique dont nous pâtissons encore aujourd'hui: d'abord 0, puis le 1, le 2, le 3, 4, 5, 7, 8 et 9.

Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes possible quand notre chasseur farouche se rendit compte qu'il possédait plus de trophées que de doigts (abus de DooM, sûrement). Après moult heures de réflexions (et de barils de bière et de temps passé dans le répertoire \IMAGES\CUL \GROSNIÇON), celui-ci trouva une solution consistant à utiliser finalement plusieurs chiffres pour constituer un nombre : quand on arrive au 9, on augmente le chiffre devant et on recommence à zéro: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 ... 19 20 ... 99 100 ... Zzzzzzzzzz !

Maintenant imaginons que Dieu aie



Ah, vous lisez vraiment

Attention MégaHeeertz !  
Dérrière toi !

Il est l'heure de faire un pose Kid-Cat. Dis, t'en veux toi le

été bourre ait se soit paye une gueule de bois monumentale le 6e jour et n'aie refilé à l'homme que cinq doigts. Que se serait t'il passé ? (NDMX: Déjà qu'il y en a qu'on qu'une moitié de cerveau.)

Et bien nous n'aurions eu que cinq chiffre et nous aurions compté comme suit: 0 1 2 3 4 10 11 12 13 14 20 21 22 23 24 30 ... 444 1000 BlaBlaBla (Si vous avez suivi vous aurez remarqué par exemple que 11 en base 5 (5 doigts) vaut 6 en base 10 (la notre))

Et l'ordinateur dans tout ça ? Ben il doit avoir deux doigts (le pauvre !) et il se démerde comme il peut avec: 0 1 10 11 100 101 110 111 ...

Pas de mouron, je t'entends d'ici vaillant lecteur: Comment convertir un nombre base 10 (on dit un nombre décimal) en un nombre binaire (base 2) et vice versa ?

Vive le concret: prenons par exemple le nombre décimal 1978 (c'est mon année de naissance, areu !) que l'on peut analyser comme suit:

$$1978 = 1 \times 10 \times 10 \times 10$$

$$\begin{aligned} \text{Base 10 donc on multiplie par des 10} \\ + 9 \times 10 \times 10 \\ + 7 \times 10 \\ + 8 \end{aligned}$$

Décomposons de même le nombre binaire 10110b (on met un 'b' à la fin pour pas confondre avec le nombre décimal 10110)

$$\begin{aligned} 10110b = 1 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \\ \text{Base 2 donc on multiplie par des 2 !} \\ + 0 \times 2 \times 2 \times 2 \\ + 1 \times 2 \times 2 \\ + 1 \times 2 \\ + 0 \end{aligned}$$

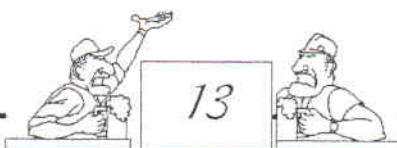
(Trois heures plus tard) Euh, ce qui donne le nombre décimal 22 !

Je pense que vous aurez maintenant compris comment passer du binaire au décimal (vive la calculatrice !)

Passons maintenant du décimal au binaire avec la méthode inverse:

Reprenons notre 1978 (une grande année). Voyons, la puissance de 2 juste au dessous de 1978, c'est  $2^{10} = 1024$

$$\begin{aligned} 1978 / 2^{10} &= 1 \text{ Reste } 954 \\ 954 / 2^9 &= 1 \text{ Reste } 442 \\ 442 / 2^8 &= 1 \text{ Reste } 186 \\ 186 / 2^7 &= 1 \text{ Reste } 58 \\ 58 / 2^6 &= 0 \text{ Reste } 58 \end{aligned}$$



DECIMAL L	BINAIRE	HEXA
0	0000	0
1	0001	1
2	0010	2
3	0011	3
4	0100	4
5	0101	5
6	0110	6
7	0111	7
8	1000	8
9	1001	9
10	1010	A
11	1011	B
12	1100	C
13	1101	D
14	1110	E
15	1111	F

58 / 2^5 = 1 Reste 26

26 / 2^4 = 1 Reste 10

10 / 2^3 = 1 Reste 2

2 / 2^2 = 0 Reste 2

REMARQUE: 2 / 2^1 = 1 Reste 0

On continue même si il reste 0 !

0 / 2^0 = 0 Reste 0      Voiiiilla !

Et alors ? Regardez les chiffres après les "=", ça ressemble pas mal a un nombre binaire non ?  
1978=11110111010b

Voilà une méthode. Vous apercevez un inconvénient majeur de la base binaire: alors que 1978 faisait seulement 4 chiffres, son équivalent binaire fait déjà 11 chiffres (ça va vite !)

C'est ce point précis qui a incité les informaticiens a "inventer" une autre base plus maniable: la base hexadécimale qui comporte 16 chiffres: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, A, B, C, D, E et F. (on met un 'h' après un nombre hexadécimal, par exemple 159h ou 14B9h)

16 étant un multiple de 2, les conversions de binaire a hexadécimale (Et vice et versa aaaaaaaa (c) les Inconnus) se font très facilement une fois qu'on a jeté un oeil (aie) au superbe tableau d'en haut de la page, (qui a dit beark ? bin, moi MX).

Bien entendu vous pouvez passer directement du décimal a l'hexadécimal selon les mêmes principes que précédemment:

$$1A3Eh = 1h \times 16 \times 16 \times 16 + Ah \times 16 \times 16$$

Cherchons l'hexadécimal pour 677:

$$677 / 16^2 = 2 = 2h \text{ Reste } 165$$

$$+ 3h \times 16$$

$$165 / 16^1 = 10 = Ah \text{ Reste } 5$$

$$+ Eh$$

$$5 / 16^0 = 5 = 5h \text{ Reste } 0$$

Wouala: 677 = 2A5h

Voilà, vous possédez à peu près les bases requises en arithmétiques pour faire de l'ASM. Evidemment il reste bien deux ou trois trucs à évoquer, mais il n'est pas utile d'en parler pour l'instant.

#### VOCABULAIRE

- Un chiffre, en binaire (1 ou 0) est appelé bit. On les numérote de droite a gauche.

- Un nombre compris entre 0 et 255 (soit 0b et 11111111b ou 0h et FFh) est qualifié de nombre 8 bits ou octet ou Byte. On manipule

toujours les bits au moins par paquets de 8 (les octets) pour des raisons de rapidité.

Exemple: 00101101h est un nombre 8 bits. Le 1 situé le plus a gauche de ce nombre est son bit numéro 5 (on part de 0).

- Un nombre 16 bits et appelé mot ou Word. (de 0 a 65535 ou de 0h a FFFFh et ne comptez pas sur moi pour faire tous les 1 en binaire)

- De même, un nombre 32 bits (faites vous même les calculs, non mais) est un double mot (ou DWord) alors qu'un nombre 64 bits et un quadruple mot (ou QWord). Ces nombres faramineux seront très peu employés dans cette initiation (note aux pros: le mode protégé c'est pas pour demain)

Pour l'instant, nous n'avons fait que de la théorie. J'ai essayé de vous la faire comprendre le plus simplement possible. La prochaine fois ce sera plus proche du code. Nous parlerons des registres et des premières instructions. Bye...



C'est pas bien de parler dans l'dos des gens ! M'enfin bon, Codez bien... Dans le prochain number y'aura un article sur

ON AURAIT JAMAIS DU LE SORTIR DE SA CAGE ! NI LE PRIVE DE CHOUCROUTE D'AILLEURS !  
II VOUS DEVORE LES NEURONES A COUP DE MOLAIRES.

Ce message s'adresse à vous, non pas toi, toi non plus, juste derrière le p'tit roux avec un appareil dentaire, oui, là vous : les lecteurs du Fanss. Vous allez découvrir la peur, la folie et le cauchemar. Pourquoi ? Parce que vous venez d'entrer en contact avec CERBERUS (le gardien des portes de la rédac). C'est moi qui de mes bras musclés zé poilus, repousse les demoizelles en chaleurs afin de préserver mon Boss (le riche et non moins célèbre Mick'ro) de leurs griffes acérées (!!!).

Mais avant d'aller plus loin, on va tous dire bonjour à mister Flou (anciennement Mister Moche) :  
BONJOUR MISTER FLOU



AAAAAAH ! MES PILLULES !  
BLEUES ARRR !

Bon laissons tomber le fieux et commençons tout de suite le bozèrrre (sans l'accent belge, ça fait "bazar").

Au moment où je vous parle, mes amis, il est préférable de dormir : il est 2h du mat', les caniches hurlent dans les chaumières vides, la dragqueen d'en face se transforme en drac...ulla (pas mal le jeu de mots) et la choucroute d'hier matin a changé de couleur. Mais voilà, j'ai un souci : Mick'ro m'a demandé de faire un article béton sur la nouvelle extension de cartes Magic : Alliances. Et j'n'ai pas d'idées. Alors, soyons fous, je ne vous donne qu'un conseil : ACHETEZ-EN. Vous jugerez par vous-même. Par contre, j'ai un autre scoop concernant la prochaine extension qui se nommera Mirage et qui aura pour thème un univers tropical et désertique. Elle sortira mi-octobre et remplacera Ice Age.

Bon maintenant que j'ai fait mon boulot, et qu'un épisode des Incorruptibles passe sur France 3, je m'en vais vous en conter le meilleur passage. S'en être fait d'Eliot Ness et de ses compagnons : enchaînés à un caisse de dynamite allumée du "flotteur vert pâle", bar prohibé de Chicago, l'illinois situé presque au milieu des Etats-z-unis d'Amérique du Nord sur une planète appelée TERRE et à une distance moyenne au soleil de 149.597.906 km, dans l'univers. La

cause de cette situation était simple : on leur avait tendu un vilain piège (NDMamzelleX: Oooh !).

Fiona Bertini (la femme de Jo le pas bo moche, célèbre trafiquant d'alcool qui rend saoul) avait prévenue Mr.Ness dans un de ses coups de fil anonyme dont elle avait le secret, qu'une moule-frite partie aurait lieu au "flotteur vert pâle" le soir même de l'appel. Elle avait ajouté aussi qu'il fallait venir déguiser en nain de jardin (NDMick:pardonnez-le, il a été traumatisé par sa dernière copine). Eliot accepta avec Joie l'invitation et couru à la quincaillerie du coin pour acheter le matos nécessaire à la confection de son costume. Après 3 heures de travail laborieux, il enfila sa panoplie en soie verte, son chapeau en papier mâché, ses bottes en sky, et sa barbe en laine de Wache folle (95) (NDMX: hum sexy l'homme).

21h30 arriva, la nuit tomba, un éléphant chanta : "fait moi des oeufs au plat" (heu là, j'me suis pas senti délirer). Euh...oui, donc 21h30 arriva, et Mr Ness se dirigea vers le "flotteur vert pâle" avec sa bicyclette jaune dans les rues sombres de Chicago: après quelques minutes de pédalage, il arriva devant la porte d'entrée, mais à peine eu-t-il posé son beau vélo que deux bras musclés le saisit et le ruèrent de coups de poings.

Quand il se réveilla, il était entouré de ses fidèles incorruptibles à qui on avait fait le même coup; attacher à la caisse. Les secondes s'égrainaient, et la mèche ne cessait de se consumer : 5, c'est fini; 4, adieu monde cruel; 3, merci à tous; 2, merde on m'a chouré mon vélo; 1.... BOOM !, et comme par magie, une strip-tiseuse (NDMX: vous les aimez celles là) complètement à poil sort de la caisse, la lumière s'allume et on cria: "SURPRISE". Al Capone alla les détachés lui-même. Il leurs confia que, pour une soirée, il voulait être copain comme cochon avec la police. Et il avait réussi son coup. La

soirée se transforma en banquet de moules-frites, les flics dansaient avec les mafieux : c'était la fête. Mais Elliott commençait à avoir faim: il se fit griller une petite merguez et au moment de l'avalé...

le vitrail du plafond éclata en mille morceaux laissant tomber les deux frères de Elliot Ness : Super et Monstreduloch. Ils crièrent: "NON ELLIOT NE MANGE PAS !!". Ils saisirent la merguez et la poingnardèrent violemment. "Mais pourquoi avez-vous fait ça, s'écria Elliott.

- Regarde, ce n'est pas une merguez, c'est une saucisse assassin. Elles ont le pouvoir de donner des flatulences aux gens. Même aux gens qui n'en n'ont jamais.

- Bien oui, mais j'vois pas le problème.  
- Nous non plus, mais c'était écrit dans le scénar.

- AAAH OK ! Merci alors ! Et où ça fini comme ça ?

- Biin, on va se faire une fin à la Pascal Sevrans."

A ces mots, Bézu sorti de la merguez avec son costume Bleu, blanc, rouge en chantant la queuelleuleu. Et tout le monde se mit à danser comme des fous toute la nuit.

Cerberus, le roi de la puce.





**FREWARE DIFFUSION**