

N°10

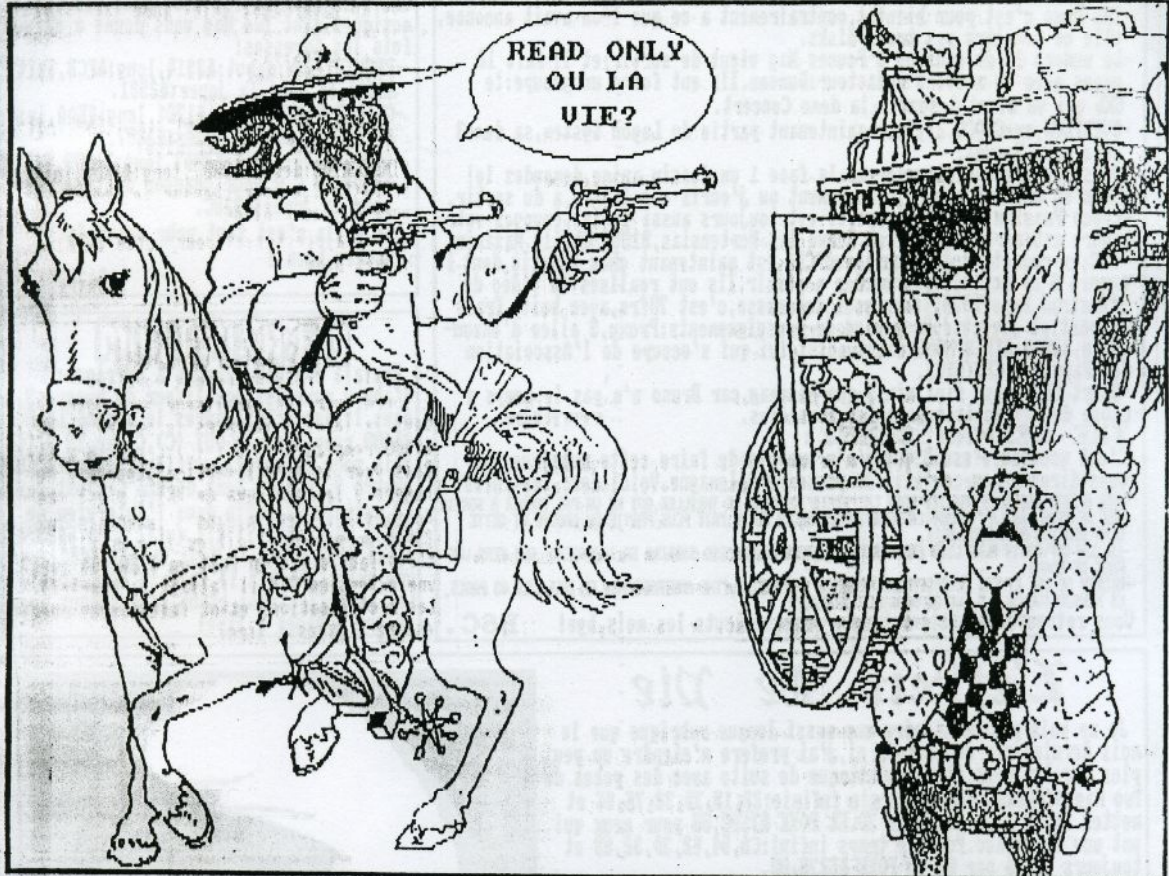
FANZINE FREEMARE

READ ONLY

JANVIER

AMSTRAD CPC

TATIN David.Mas petit Rebattu,MOULES.13280 RAPHELE.TEL:90-98-48-85.



EDITO • Tout d'abord, BONNE ANNEE.

Voilà une bonne chose de faite. Alors, vous avez passé de bonnes fêtes de fin d'année? Je l'espère. En premier lieu, nous tenons à remercier CPC INFOS pour la pub qu'ils ont faite au fanzine (même si elle était un peu perimee...). Pour ce premier numero de l'année 91, nous avons fait le maximum pour vous satisfaire, NEBO est de retour parmi nous, et surtout vous avez droit à deux superbes routines 100% assembleur, et croyez-moi, elles sont vraiment extra. D'ailleurs, ce qui ont la flemme de les taper peuvent nous envoyer une D7:3,88frs. Seule ombre au tableau: TWO MAG ne nous a pas envoyé la suite de sa rubrique sur les vies infinies. Vous l'aurez, le mois prochain, promis, juré. Sur ce, bonne lecture. DOUDOU.

SOMMAIRE

- Page 1... COUVERTURE-EDITO
- Page 2... NEWS, POKES, MUSIQUES
- Page 3... INITIATION A L'ASSEMBLEUR
- Page 4... ROUTINES: RASTERS' EQUALIZORS
- Page 5... TESTS(1)
- Page 6... TESTS(2)
- Page 7... INTERVIEW: BSC
- Page 8... COURRIER, CONCOURS, FIN

WHAT NEWS ?

On est gates cette fois ci, car il y a beaucoup d'informations. Alors, on y va:

- Cote CPA, le groupe est désormais composé des membres suivants: VIRUS, Syntax Error, NUT, Maze Soft, Starfox, Pac man, Rodrig, Thunder, Black Mission (l'allemand) et Tom&Jerry (le français). Ils préparent leur prochaine demo qui s'annonce très bien. Quant à Syntax Error, il a bientôt fini le Ghost Writer 2. Leur demo avec les Iron Bidon est à peine commencée.
- Une rumeur court comme quoi le groupe de demomaker et crackers allemands CBS! serait mort. A suivre...
- The Demo c'est pour bientôt, contrairement à ce que l'on avait annoncé, elle ne remplira pas trois disks.
- Le numero 13 du fanzine 3 Pouces Mag vient de sortir, et il fait 12 pages avec un nouveau rédacteur: Duncan. Ils ont formé un groupe: le 5Kb qui va bientôt sortir la demo Concert.
- OVERFLOW, ex-CROCO 21, fait maintenant partie du Logon System, sa demo 3 sera pour Pâques.
- Joystad 8 est fini, avec sur la face 1 un dessin animé, demandez le!
- Croc'en Chambre numero 4, au moment où j'écris ces lignes, a du sortir.
- Croco Passion 4 est terminée, il est toujours aussi génial, envoyez votre timbre à: Sandrine Coutelier, 3 Rue des Hortensias, 91300 Chilly Mazarin.
- LBC, ex-rédacteur de Generation CPC, est maintenant chez Fanatic, dont le numero 5 ne devrait pas tarder à sortir. Ils ont réalisés la vidéo de l'Anstrad Expo 1990, si ça vous intéresse, c'est 78frs, avec boîte, frais de port, et jaquette. Pour plus de renseignements: Proxy, 3 allée d'onzonville, 91200 ATHIS MONS. C'est aussi lui qui s'occupe de l'Association des Fanzines CPC (AFC).
- Start CPC c'est fini, ainsi que Meganag, car Bruno n'a pas le temps à cause de ses activités professionnelles.

THE GERMAN SCENE:

C'est nouveau, c'est BSC qui m'a proposé de faire cette rubrique pour vous dire un peu ce qu'il se passe en Allemagne. Voici donc les infos:
-MOS A FAIT QUELQUES PARTIES DANS LA "TERRIFIC" DEMO DE THRILLER, QUI NE VA PAS TARDER A SORTIR
-BSC NE FERA PAS LA "COMOTION FRANTIC" DEMO, CAR IL NE FAIT PLUS PARTIE DU GROUPE, ET CETTE DEMO SORTIRA DANS DEUX MOIS
-LA DJH COPYPARTY AURA LIEU EN FEVRIER, ET C'EST LA QUE BSC SORTIRA SA "MEGADemo", QUI FERA UNE FACE DE 204K0.
-HICKEY DE C&C ET K&S DE CBS! VEULENT FAIRE UN FANZINE, "THE ANSTRADIANA", EN COULEURS, 40 PAGES, ET MENSUEL (WOLAH, ILS ONT DU COURAGE LES MECS!).

Vous retrouverez cette rubrique presque tous les mois, bye! **BSC.**

PATRICE.

MUSIQUES NATIONALES

Voici la rubrique préférée des possesseurs de HACKER, mais que les autres ne perdent pas espoir, car un programme peut vous permettre de récupérer les musiques, et ceci pour pas un sou! Je vous en parlerai dès que j'aurais plus de renseignements et le programme en question, donc patience. Treve de bavardages, voici donc les trois musiques dont Two Mag vous donne à chaque fois les adresses:

- PROHIBITION:debut:&2914, long:&FCB, init:&2914, et pour la jouer:&2981.
- GLIDER RIDER:debut:&17B4, long:&EAA, init:&17B4 et pour la jouer:&1887.
- VINDICATOR:debut:&20D7, long:&1000, init:&20D7(LD C,x pour changer de theme) et pour la jouer:&218C.

Et voilà, c'est tout pour cette fois, hackez bien!

PATRICE.

ERRATUM

Houlala! Trois erreurs à corriger: d'abord pour les equaliseur du numero 9, dans le label TEST, après le second LD BC, #F400, remplacez le OUI (C), C par IN A, (C) Puis pour le scroll vertical, toujours du numero 9, le code hexa de REI C n'est pas C8 mais D8. Et enfin, dans l'interview de BSC, à un moment il dit qu'il a un 6128, c'est faux, c'est en fait un 4128(464 avec une extension 68K, il fallait le savoir!) Les rectifications étant faites, vous avez encore 6 pages à lire!

L'elixir De Vie

Je ne vais pas vous faire une aussi longue rubrique que le mois dernier, car cette fois ci, j'ai préféré m'étendre un peu plus sur les news. Alors on attaque de suite avec des pokes de Two Mag: *IURLES NINJA: énergie infinie: 20, 10, 3D, 32, 7E, 86 et mettez un 00 à la place du 3D. Et POKE &75BC, 00 pour ceux qui ont une Multiface. Pour le temps infini: CA, 04, 62, 3D, 32, 88 et toujours le 3D par 00 ou POKE &6275, 00.

*4x4 OFFROAD RACER: dérégle les conducteurs: dans les chaînes suivantes, remplacez le 01 par 00. Voici les 3 chaînes: 01, 20, 05, 11, 00, 00 et 01, 20, 04, 79, 32, 90 et 01, 20, 02, 4F, 79, FE ou alors POKE &8685, 00: POKE &9053, 00: POKE &9E53, 00.

Maintenant, voici les vies infinies pour KWIK SNAX version K7, proposées par TOM&JERRY (le français) que je remercie encore.

10 REM VIES INFINIES KWIK SNAX K7, par TOM&JERRY.

20 FOR I=0 TO 12: READ A\$: POKE I, VAL("&" + A\$): NEXT

30 @TAPE: MEMORY &3FFF: LOAD*

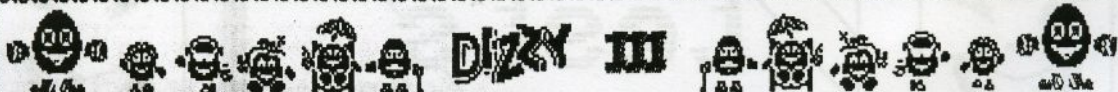
40 POKE &4049, &80: POKE &404A, &BE: CALL &4000

50 DATA AF, 32, FE, 29, 32, FF, 29, 32, 00, 2A, C3, 40, 00

Hey, TOM&JERRY! Des listings comme ça, on en redemande! Si vous trouvez des pokes, faites comme ce schtroumpf, écrivez nous!

PATRICE.





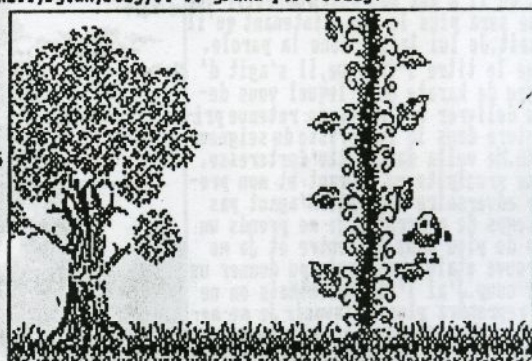
Ce mois ci, voici le test du budget DIZZY 3, intitulé: Fantasy world Dizzy, de chez Code Masters. Vous connaissez sans doute la série des Dizzy, le dernier en date étant Kwik Snax. Dans cet épisode, la fiancée de Dizzy, Daisy, est capturée et enfermée dans un château dans les nuages. Et bien sûr à vous de la libérer. Il faut que vous soyez très rusé pour déjouer tous les pièges, en utilisant les objets que vous rencontrerez sur votre chemin. Vous pourrez aussi demander de l'aide à certaines personnes de votre famille qui sont aussi dans le château, parmi celles ci, il y a: Denzil, Dylan, Dozy, et le grand père Dizzy.

N'étant pas armé, vous devrez utiliser votre agilité aux sauts par éviter les monstres et dragons. Vous ne disposez au départ que de trois vies, ce qui vous rend la tâche très difficile.

EN BREF :

Les graphismes sont très mignons, en mode 1, la musique est bien composée, et l'animation de Dizzy est très réussie, sauf quand il passe sur le décor, la difficulté est un peu trop élevée, mais sinon ce budget est très sympa, et pour 31 francs, il vaut vraiment le coup ! Mais attention aux crises de nerf!!! NOTE: 15.5/20.

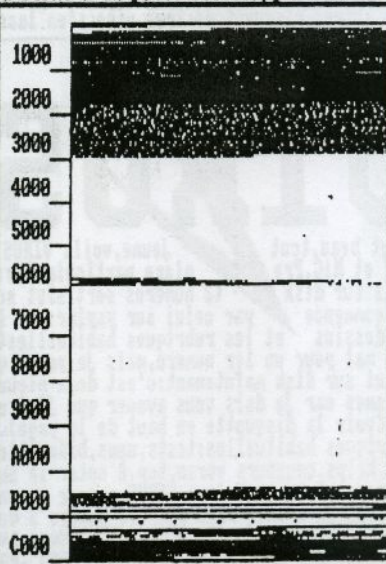
PATRICE .



TEST PERIPHERIQUE: LE HACKER.

Ce mois ci, je vais vous parler du HACKER version 7.0. Il se présente sous la forme d'un petit boîtier, que l'on branche sur la prise extension du CPC. Il y a deux boutons: un pour mettre le Hacker en marche et l'autre pour arrêter le programme en cours et travailler directement en mémoire. Le Hacker ne possède pas sa propre RAM, il prend donc un peu de mémoire. Mais il vous reste tout de même de 840 à 8A67F! Le Hacker dispose de diverses commandes pour vous faciliter le travail. Voyons les plus importantes: AS pour assembler, BAN pour changer le numéro de la bank, CAL, ça se comprend, non? Une fonction très utile: SEA pour chercher une chaîne en hexa ou ASCII, très utile pour trouver les vies infinies ou pour récupérer les musiques dans les jeux. Pour compléter votre travail, vous désassemblez la mémoire avec la commande DISA. Vous avez bien sûr la possibilité de poker, d'afficher le catalogue de la disquette ou cassette, de changer les couleurs. La commande D permet de changer l'adresse d'initialisation du système disc. Vous pouvez aussi avoir une vue d'ensemble de la mémoire, vous en avez un exemple à droite. Il y a aussi toutes les options pour couper, remplir, transférer... des blocs mémoires. Vous avez la possibilité de sauver une partie de la mémoire, ou bien d'envoyer les données sur imprimante. Une fonction intéressante pour les 464 avec un extension 64K: la commande AL permet de faire tourner un programme dans la deuxième portion de 64K, tandis que l'ordinateur croit qu'il tourne dans la première.

EN CONCLUSION : C'est le périphérique idéal pour récupérer les musiques, ou pour trouver des pokes, mais cependant vous ne pouvez reprendre le programme interrompu, sauf si vous arrivez à trouver le Call. Le Hacker a quelques bugs dans son assembleur, mais de toute façon, il vaut mieux utiliser un autre assembleur comme DAMS par exemple. Mis à part cela, je vous conseille fortement le Hacker. Connaissances en assembleur exigées! PATRICE.



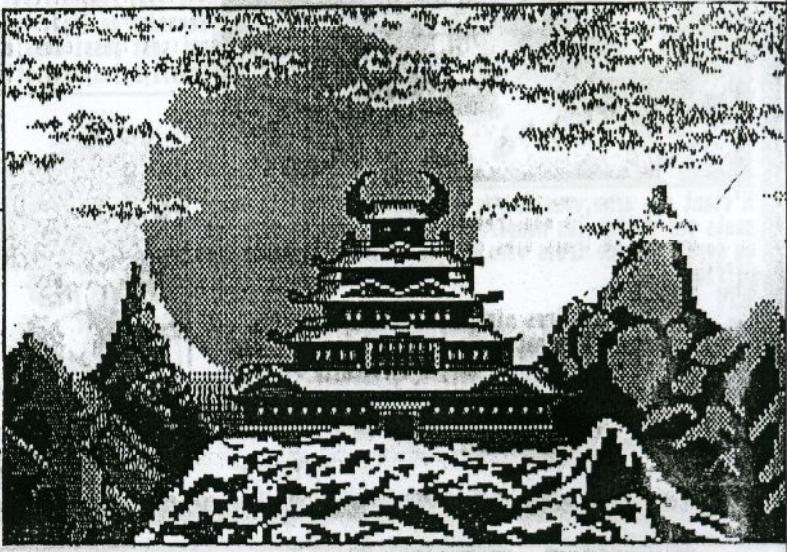


tests



KARATEKA de BRODERBUND.

Revoici NEBO (ou nabo) pour un nouveau test. Mais avant de commencer, sachez qu'il tient à dire aux lecteurs qui pensent qu'il n'est pas assez objectif que ce ne sera plus le cas, maintenant qu'il le sait. Je lui laisse donc la parole. Comme le titre l'indique, il s'agit d'un jeu de karate dans lequel vous devrez délivrer une princesse retenue prisonnière dans la forteresse du seigneur AKUMA. Me voilà dans cette forteresse. Je me précipite en courant et mon premier adversaire apparaît. N'ayant pas le temps de m'arrêter, je me prends un coup de pied dans le ventre et je me retrouve étalé sans avoir pu donner un seul coup. J'ai l'air malin! Mais on ne m'y reprendra plus, à l'avenir je me mettrais en mode approche (en appuyant sur espace). Bon je recommence. Cette fois, je massacre l'ennemi sans pitié grâce à ma technique (6 coups possibles). Et... je ne vous en dirais pas plus, je vous laisse le soin de découvrir vous-même KARATEKA. Ce jeu est bien réalisé. De bon graphismes, une bonne animation mais hélas le son laisse à désirer. Il vous faudra de plus un certain temps pour vous habituer au maniement de votre karateka et je dois vous avouer que j'ai très vite eu mal au poignet à force de jouer. En bref: avec KARATEKA, vous aurez entre les mains un bon petit jeu de karate, sans plus (ND: Doudou: ce n'est donc pas un cas rate, Arff!). Les amateurs du genre apprécieront, les autres risquent de très vite s'en lasser. NOTE: 14/20. NEBO.



VIRUS

DURANTON Laurent
4 Allée Théodore de Banville
37200 TOURS

Tout beau, tout jeune, voilà VIRUS et ses deux rédacteurs: SKF et MiG. Première particularité: ce fanzine existe à la fois sur disk (2 numéros sortis) et sur papier (1 numéro sorti). On commence par celui sur papier: une feuille recto-verso, peu de dessins et les rubriques habituelles (test, helps, ...). C'est pas mal pour un 1er numéro, mais je pense que SKF peut mieux faire. Celui sur disk maintenant: c'est déjà mieux, surtout au niveau graphismes car je dois vous avouer que j'ai craqué pour les dessins de MiG (voir la disquette en haut de la page). Là encore, on retrouve les rubriques habituelles: tests, news, bidouilles (un peu courtes), fanzines, helps, concours écran, top. À noter la superbe présentation en overscan. Côté technique, VIRUS manque à mon avis de routines, mais on nous en promet plus pour le numéro 3 qui s'annonce génial (vous pouvez le commander tout de suite). Nous avons donc là un fanzine débutant qui promet de devenir un "pro". Bonne continuation.

TWINBLAST DEMO de ELMSOFT et ASTERIX

Ce mois-ci, je vais vous présenter la dernière demo du talentueux ELMSOFT (AMIGA demo 4, Magic demo 2, ... ainsi que d'ASTERIX (MC PADDY 1 et 2, ...)). Cette demo est en plusieurs parties. Elle commence par une intro où nous voyons des boules tourner au tour d'un cadre avec une musique et un ciel étoilé. Puis après avoir appuyé sur espace, sur ce même ciel viennent s'afficher les noms d'ASTERIX et ELMSOFT. Soudain, TWINBLAST DEMO dans un grand bruit (enfin, un son, quoi) et arrivent des rasters. Argghh!!! Cela aurait pu être magnifique si ce n'était buggé! Mais j'ai été prévenu au début de la demo: ne pas charger sur un écran couleur. Tant pis, on continue. Viennent ensuite 2 parties plutôt classiques: l'une est composée de 5 scrolls overscan qui sautent et l'autre contient un gros scroll, des equalizers et des sprites (tout en musique, bien sûr). La dernière partie: incroyable. Un dragon à l'écran, des rasters sur tout l'écran, un scroll (à taille changeable), une musique. Le tout en overscan. Une super demo. NOTE: 18/20

BETASOFT



TTOZATEA

EMBOJOO

INTERVIEW

COLOGNE

B S C



Suite des interviews, avec ce mois-ci, l'interview du demomaker allemand BSC. Il n'est pas très connu en France, malgré les 8 demos qu'il a réalisées, ainsi qu'une demo musicale: la Samantha Demo. Il a aussi fait une partie dans la GCS COPY PARTY '90 DEMO. Voici donc l'occasion de mieux le connaître, et si vous voulez ses demos, écrivez nous. Allons-y pour l'interview:

READ ONLY: Salut BSC, commençons par la question habituelle, depuis combien de temps es-tu dans l'informatique ?

BSC: D'abord, je voulais avoir un Commodore VC20. Mais en septembre 1984, le CPC 464 arriva sur le marché, et je ne voulais acheter que celui-là, mais c'était trop cher pour un enfant de 12 ans! Alors j'ai d'abord acheté un Sinclair ZX Spectrum avec 16Ko. Puis j'ai économisé pendant 5 mois, pour acheter mon CPC 464 que j'ai toujours. En 1987, j'ai failli vendre mon CPC car tous mes copains à Cologne achetaient des Amigas et je voulais en faire autant, mais quand je suis allé voir l'Amiga d'un copain, il m'a dit de ne pas acheter d'Amiga, et je dois dire que je suis content de ne pas avoir abandonné le CPC, car la plupart des mecs sur Amiga sont des pauvres types qui ne font que jouer avec leur ordinateur. Maintenant je possède un 6128, avec 2 lecteurs de disquettes, et je pense que c'est assez !! C'était une bien longue réponse pour une aussi petite question !

R.O: Quand as-tu fait ta première demo et pourquoi l'as-tu faite ?

BSC: Je crois avoir commencé à faire des demos en 1986, mais elles étaient en basic avec des scrolls fait avec la commande MID\$, mais je ne les ai pas distribuées. En 87 j'étais capable de faire des scrolls en assembleur, et j'ai fait ma première demo, la Samantha Demo. Puis peu après j'ai sorti les BSC Demos 1 à 8, les unes après les autres. Je fais des demos pour être en contact avec les demomakers allemands (à cette époque j'étais le seul à Cologne), et je les fait car il y a une sorte de compétition entre tous les demomakers et je ne veux pas être le dernier !

R.O: Feras-tu d'autres demos après les deux que tu prépares en ce moment ?

BSC: Je ne fais pas deux demos, je travaille sur ma Megademo et j'espère qu'elle sera finie pour janvier 91, je la distribuerais à la DJN COPY PARTY. Mais je ferais encore des demos, car je suis maintenant un membre de GCS, et j'espère faire une demo avec ELMOSOFT de GCS.

R.O: Que penses-tu des demos françaises ? et des demos allemandes ?

BSC: Je pense que les français, tous ensemble, font les meilleures demos, mais pour moi la meilleure demo est la KKB FIRST DEMO. Je pense que peu de CPCiens sont capables de faire une telle demo. Beaucoup de demos allemandes ont été écrites avec une RSK, ULTEXT (desolé pour les allemands) mais je pense qu'il y a plus de mauvaises demos allemandes que françaises.

R.O: Est-ce que les allemands pensent que le CPC est mort ?

BSC: Oui, ils le pensent, et je crois que c'est vrai pour l'Allemagne, car presque aucune boutique ne vend de jeux, il n'y a qu'un seul magazine qui parle peu du CPC et qui ne sort que tous les deux mois. Il reste qu'un petit groupe de CPCiens et s'ils achètent un 16 Bits, alors j'en ferais autant.

R.O: Que penses-tu de la console Astrad ?

BSC: Je trouve que les nouveaux CPC sont les meilleurs 8 bits, mais le problème c'est que les nouvelles possibilités ne peuvent être utilisées que par les cartouches donc c'est rien de plus qu'un CPC normal et une console.

R.O: Voudrais-tu faire une demo avec un demomaker français ? Si oui, lequel ?

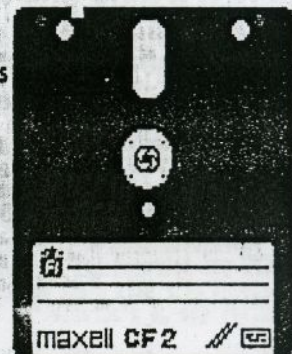
BSC: Non !! Je déteste les Français !! (Ha ha, non c'était juste une blague!). Euh, oui, pourquoi pas, mais se serait assez difficile, comment je ferais ?? J'envverrais les disques ? Ça prendrait des années pour finir une demo, et puis je ne pense pas venir en France prochainement.

R.O: Un dernier mot pour les lecteurs et les demomakers français ??

BSC: Gardez votre CPC, et continuez à faire des demos, cracker, échanger, etc... J'ai peur que les Français en aient marre du CPC, ils mourront presque (les CPC, pas les Français!), car il y a déjà très peu de CPC en Angleterre. Puis je voudrais saluer tous les demomakers Français, et spécialement ceux qui ont travaillé sur l'Amazing demo, Yao demo, la CPA demo 3, et aussi Gozeur. Voilà, au revoir et bonne année.

Et bien voilà, je remercie BSC pour cette interview, et je vous retrouve le mois prochain.

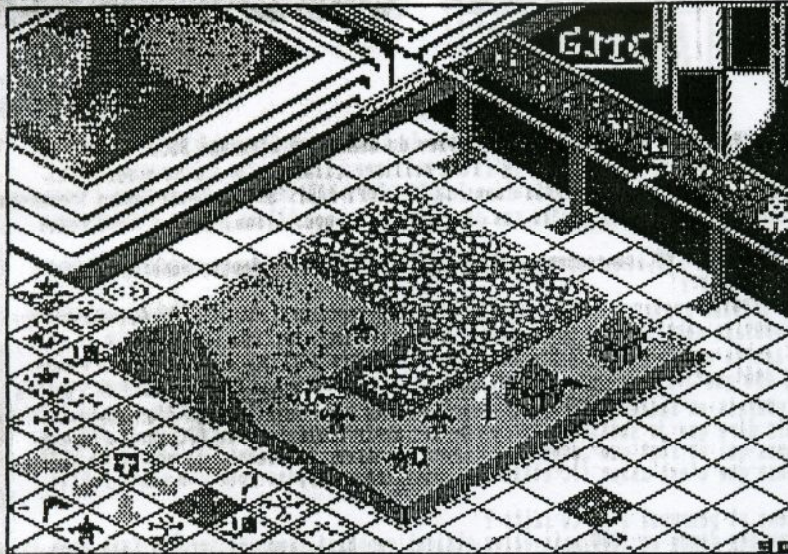
INTERVIEW FAITE PAR PATRICE.



DESIGNS TIRÉS DES DEMOS DE BSC.

CONCOURS: Les RESULTATS

Ouf! Les voila enfin ces resultats! Ca commencait a vous lasser? Nous aussi. Sans plus attendre voila le nom de l'heureux gagnant ainsi que son oeuvre!



C'est Yoann COURTOIS qui a gagne avec son dessin de POPOLOUS version CPC (et encore, vous l'avez pas vu en couleur, mais sachez qu'il est encore plus beau).

Yoann a gagne un jeu sur D7 ou K7. Si, comme lui, vous voulez gagner un jeu, il vous suffira de participer aux prochains concours, qui seront d'un tout autre style, pour satisfaire tout le monde (ou presque). Les autres gagnants seront prevenus par courrier et gagneront un abonnement au fanzine.

Voila, je finis en vous disant que le dessin gagnant a entierement ete fait a la main. Bravo donc. Rendez-vous au prochain concours.

DOUDOU & PATRICE.

Le Courrier DES LECTEURS

Ou plutot du lecteur puisque c'est la lettre de ce lecteur qui m'a decide de commencer cette rubrique. Elle reapparaîtra si vous continuez a l'alimenter. Voila la premiere lettre:

"L'arrivee des AMSTRAD + peut signifier la mort des anciens, il est plus interessant pour un editeur de developper un jeu sur cartouche (le prix, impossibilite de pirater) que les classiques sur D7 ou K7. Pour eviter une longue agonie a nos vieux micros, il serait bon de pousser la societe AMSTRAD a creer un adaptateur pour pouvoir faire tourner les cartouches sur les vieux micros (il suffit de posseder le circuit imprime ASIC et un port cartouche) le tout bien entendu bon marche. Alors si un adaptateur vous parait etre une bonne idee contactez moi sur le 36-15 AMSTRAD hal ANTIK. Il faut faire vite tant qu'il y a assez de CPC qui tournent. Les particuliers peuvent agir, mais c'est surtout aux fanzines que je m'adresse."

Voila, j'espere que vous allez tous vous precipiter sur votre ninitel.

Le mot de la FIN



Vous voila (deja) a la fin de ce dixieme numero. J'espere qu'il vous a plu. Y'a de quoi, non?

En tout cas, sachez que vous etes de plus en plus nombreux a nous lire et que le fanzine est meme distribue a l'etranger (ce n'est d'ailleurs pas le seul). Il est lu par nos amis belges, espagnols et allemands.

Le dessin d'a cote est d'ailleurs representatif du travail que j'ai a present (j'ai dit dessin, pas photo!). Mais j'en suis content et j'en redemande.

Au menu du prochain numero, l'interview d'un demomaker (TOM & JERRY (le francais) ou TMO MAG, on ne sait

pas encore, tout depend d'eux). Le cours habituel sur l'assembleur, une routine du demomaker interviewee (ca aussi ca va devenir une habitude, sympa non?) et la suite tant attendue du cours de TMO MAG. Vous aurez aussi droit a un nouveau concours, plus original que le precedent, et moins fatiguant pour vous. Mais ce concours aura de supers lots si messieurs les editeurs que nous allons contacter ont l'amabilite de nous faire don de quelques jeux (ben ouais, celui du premier concours sortait tout droit de notre logitheque!). Pour en revenir au numero 11, vous retrouverez bien sur les tests en tout genre.

Que dire de plus? Je ne sais pas alors j'arrete. Arf, non c'est pas vrai (tout ca pour rajouter du texte).

Continuez a nous faire part de vos idees (nouvelles

READ ONLY est realise a l'aide d'OXFORD PAO, TRAMEUR, un SCANNER DART, 2 CPC, 2 imprimantes DMP. Redaction: TATIN David

BRUHAT Patrice
Ont participe a ce numero: NEBO,
TOM & JERRY (LE FRANCAIS), BSC.
Abonnements: 1 timbres 3,80F/No

rubriques, ...), lettres. Et surtout dites-moi de quoi vous voulez que je parle dans la rubrique d'initiation au basic (hientot de retour) Voila, c'est tout. A+.

DOUDOU.



BSC

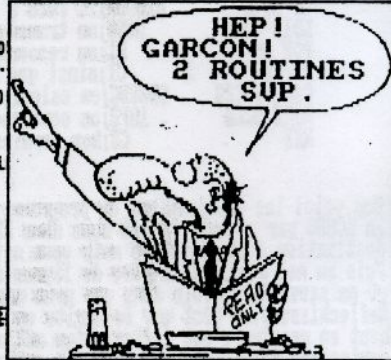
ROUTINES

NDC

Ben dis donc! Vous etes gates ce mois-ci! 2 routines au lieu d'une et pas n'importe lesquelles: la premiere de BSC (interview page 7) vous dessinera de superbes rasters de tailles et de couleurs differentes. La seconde c'est la routine des equalizers de NDC (cf la superbe CHIOTTE SYMPHONIE), donnee par MEGACHUR. Tout ca pour pas un rond! Y'a des fois, j'ai aerais etre a votre place... Je compte sur vous pour faire de supers demos, et bien sur nous les envoyer.

LES RASTERS DE BSC.

| | | | |
|---|---|--|---|
| <pre> ORG #9000 ENT S LD A, #C9 LD B, #38, A LD B, #F5 WAIT IN A, (C) RRR JR NC, WAIT LD HL, 0 LD DE, 0 LD BC, #200 LDIR NOP CALL RASTER LD BC, #7F, 10 LD A, #4 OUT (C), C OUT (C), A LD HL, #TAB+1 LD DE, #TAB LD BC, #END-#TAB-1 LD A, (DE) LDIR LD (DE), A ;TEST DE LA TOUCHE ESPACE LD HL, #KEYS LD BC, #F40E OUT (C), C LD B, #F6 IN A, (C) AND #30 LD C, A OUT (C), A OUT (C), C INC B LD A, #92 OUT (C), A PUSH BC </pre> | <pre> ;ON POSE UN RET ;PORT B DU PIO ;LIT LE CONTENU ET LE MET DANS L'ACCU ;EQUIVAUT A UN CALL #B019 (FRAME) ;COPIE DE 0 ;A 0 ;SUR UNE LONGUEUR DE 200 OCTETS ;POUR FAIRE UNE PRISE ;DELAI TRES COURT ;ON MET LE RASTER ;CHOISI LE BORDER PRR LE GATE ARRAY ;ON LE MET DE COULEUR 0 ;ON ENVOIE LE STYLO (BORDER) ;ET LA COULEUR ;DANS HL ON MET L'ADRESSE DEBUT ;L'ADRESSE DESTINATION DANS DE ;NOMBRE DE COULEURS -1 ;PREND LA PREMIERE ;ON LES FAIT MONTER D'UNE LIGNE ;ET ON RESSORT LA PREMIERE ;PORT A DU PIO ;SELECTION DU PSG REGISTRE 14 ;PORT C DU PIO ;RECUPERE LA VALEUR ;MET A DANS C ;SELECTIONNE PORT #7 ;SAUVE BC </pre> | <pre> SET 6, C NEXTR LD B, #F6 OUT (C), C LD B, #F4 IN A, (C) LD (HL), A INC HL INC C LD A, C AND 15 CP 10 JR NZ, NEXTR POP BC LD A, #82 OUT (C), A DEC B OUT (C), C LD A, (KEYS+5) CP #7F JP NZ, LOOP LD A, #C3 LD (C38), A RET ;ROUTINE DU RASTER RASTER LD HL, #TAB LD A, #END-#TAB RASTE LD BC, #7F00 OUT (C), C LD C, #FF LD DE, #1000 LD B, #7F OUT (C), D OUTI DEC HL OUT (C), E OUTI LD B, 9 PAUSE DJNZ PAUSE NOP DEC A </pre> | <pre> ;LIT A PARTIR DU PSG ;PORT C DU PIO ;PORT A ;LECTURE DE LA VALEUR ;DANS C ;ADRESSE SUIVANTE ;A EST DEJA A 103 ;NON-LECTURE DU SUIVANT ;RECUPERE BC ;PORT A ;ANCIENNE VALEUR ;ESPACE EST PRESSEE? ;NON-REPETE L'ACTION ;ON REMET LES INTERRUPTIIONS NORMALES EN POSITION ;KANT UN JUMP ET FIN ;NON? ON ON FAIT LE RESTE ;SI ON ON REMET LE BORDER NOIR ;C'EST FINI POUR LES RASTERS ;TABLE DES COULEURS DEFB 68, 85, 87, 93, 75, 83, 87, 85 DEFB 68, 92, 76, 78, 74, 67, 75, 77 DEFB 74, 78, 76, 92, 88, 69, 77, 79 DEFB 75, 79, 77, 63, 88, 84, 84, 84 DEFB 86, 82, 66, 75, 66, 82, 86, 84 DEFB 84, 84, 85, 84, 85, 93, 84, 85 DEFB 93, 87, 84, 85, 93 DEFB 87, 83, 84, 85, 93, 87, 83, 75 DEFB 75 DEFB 74, 78, 76, 92, 84, 67, 74, 78 DEFB 76, 92, 84, 74, 78, 76 DEFB 92, 84, 78, 76, 92, 84, 76, 92 DEFB 84, 92, 84, 84, 84, 84, 84 END DEFB KEYS DEFS 10 </pre> |
|---|---|--|---|



LES EQUALIZORS DE NDC.

| | | | | |
|--|---|--|---|--|
| <pre> ORG #2000 ENT S LD B, #00 LD C, #00 CALL #BC38 LD A, #01 CALL #BC0E LD D, #04 LD A, #00 LD H, #COULEUR LD B, (HL) LD C, 8 PUSH AF PUSH DE PUSH HL CALL #BC32 POP HL POP DE POP AF INC HL INC A DEC D JR NZ, BOUCLE LD B, 0, 6, 15, 26 CALL MUSIC CALL #MALA LD B, #F5 IN A, (C) </pre> | <pre> RRR JR NC, SYN1 LD BC, #F40E ;TEST TOUCHE ESPACE OUT (C), C LD BC, #F6C0 OUT (C), C LD BC, #F792 OUT (C), C LD BC, #F645 OUT (C), C LD B, #F4 IN A, (C) LD BC, #F782 OUT (C), C LD BC, #F609 OUT (C), C RLA JP C, TEST2 EI CALL #BCA7 RET ;MALA LD A, #08 CALL TEST LD HL, #C02A LD (EGRAN), HL ;ADRESSE DESTINATION DU PREMIER SPRITE CALL #FFSPRIT ;SPRITE EN FONCTION NOTE LD A, #09 CALL TEST LD HL, #C03A </pre> | <pre> LD (EGRAN), HL CALL #FFSPRIT LD A, #0A CALL TEST LD HL, #C04A LD (EGRAN), HL CALL #FFSPRIT RET LD DE, (DES) LD HL, (HLS) SBC HL, DE LD B, A INC B ADD HL, DE DJNZ ADDITION LD DE, (EGRAN) LD A, (HOUT) LD B, A PUSH BC PUSH DE LD BC, (LARGE) LDIR POP DE EX DE, HL CALL #C26 EX DE, HL POP BC DJNZ AFFICHE RET </pre> | <pre> TEST DI LD B, #F4 OUT (C), A LD B, #F6 IN A, (C) AND #30 LD C, A OR #03 OUT (C), C INC B LD A, #92 OUT (C), A PUSH BC SET 6, C LD B, #F6 OUT (C), C LD B, #F4 IN A, (C) POP BC LD A, #82 OUT (C), A DEC B OUT (C), C POP AF EI </pre> | <pre> RET DEFB #00, #00 ;LONGUEUR SPRITE DEFB #1A, #01 ;ADRESSE IER SPR. DEFB #00, #60 ;ADRESSE DU SPR. DEFB #05, #00 ;LARGEUR EN PIXEL DEFB #4E, #4E ;METTRE ADRESSE LD A, H ;EXECUTION DE LA ADD A, #08 ;MUSIQUE A "MUSIC" LD H, A AND #38 RET NZ LD A, H SUB #40 LD H, A LD A, L ADD A, #50 ;LIGNE EN DESSOUS LD L, A ;LIGNE #50 RET NZ INC H LD A, H AND #07 RET NZ LD A, H SUB #08 LD H, A RET </pre> |
|--|---|--|---|--|



INITIATION ASSEMBLEUR



les sprites

Cette fois, nous allons essayer de capturer des sprites puis de les afficher à l'écran à n'importe quel moment. Ce n'est pas compliqué, nous commençons par capturer un sprite.

1. CAPTURE D'UN SPRITE.

Après avoir dessiné votre sprite avec un logiciel de dessin, OCP ART STUDIO par exemple, sans oublier de ne pas le faire immense car il sera d'autant plus long à afficher (donc à déplacer) qu'il sera gros. Ensuite vous prenez votre assembleur préféré, **DANS** par exemple (non, ne croyez pas que je suis payé par les éditeurs pour leur faire de la pub!!!) puis vous tapez le programme 1, que je vais vous expliquer (ne vous occupez pas du programme 2 pour l'instant):

PROGRAMME 1: CAPTURE D'UN SPRITE.

```

ORG #A000          ;adr fin:#A017
ENT $
LD HL,#C000        2100C0;adr ecran du sprite
LD DE,#2000        1100E0;on le stocke en #2000
LD B,10            0600;il fait 10 lignes de haut
PUSH BC            CS;on sauvegarde BC
PUSH HL            ES;ainsi que HL
LD BC,5            010500;il fait 5 octets de long
LDIR               ED00;on transfere le sprite
POP HL             EI;on ressort HL
POP BC             CI;ainsi que BC
CALL #BC26         CD26BC;on calcule l'adr ecran en dessous
DJNZ BCLE          10F2;on continue si pas fini
RET                C9;hop, termine!

```

PROGRAMME 2: AFFICHAGE D'UN SPRITE.

```

ORG #A000          ;adr fin:#A019
ENT $
LD HL,#2000        2100E0;adr memoire du sprite
LD DE,#C000        1100C0;on l'affiche a #C000
LD B,10            0600;toujours 10 lignes
PUSH BC            CS;on sauve le compteur
PUSH DE            DS;ainsi que DE
LD BC,5            010500;toujours 5 octets
LDIR               ED00;on transfere le tout
POP DE             DI;on recupere DE
POP BC             CI;et le compteur
EX DE,HL           EB;on echange DE et HL
CALL #BC26         CD26BC;pour calculer ligne
EX DE,HL           EB;en dessous,
DJNZ BCLE          10F0;continue si pas fini
RET                C9;c'est termine.

```

Non, voici les explications du programme 1: d'abord mettez votre sprite à une adresse facile à trouver, en haut à gauche en #C000 par exemple. On met donc dans HL l'adresse source, c'est à dire ici l'adresse écran, puis dans DE on met l'adresse destination, j'ai mis #2000 mais vous mettez ce que voulez, à vous de gérer votre mémoire en fonction de vos routines. Puis on met dans B le nombre de lignes de hauteur que fait le sprite. Ensuite on sauve le compteur, normal jusque là, et on sauve HL. Je vois dans vos yeux que vous vous posez tous la question fatidique: "Pourquoi on sauve pas DE????". Réfléchissons, on veut que le sprite en mémoire tienne peu de place, donc on va prendre le sprite et le mettre bout à bout en mémoire, c'est à dire qu'on affiche tout à la suite, donc on ne calculera pas l'adresse en dessous, mais on se contentera de mettre le reste à la suite. Non, après cela, on met la longueur du sprite (en octets) dans BC, puis on fait le LDIR habituel. Je pense que vous suivez, non? Ensuite on récupère HL et BC, pour calculer l'adresse écran en dessous grâce au CALL #BC26. On refait tout ça jusqu'à ce que toutes les lignes aient été faites. Et voilà, votre sprite est en mémoire, pour le sauvegarder, calculez d'abord la longueur en multipliant le nombre de lignes du sprite par le nombre d'octets de longueur. Et attention de pas mélanger les nombres décimaux et hexadécimaux! Pour sauvegarder, faites: SAVE "xxxx", B, adr mémoire donc #2000 dans cet exemple, longueur donc 50 ici.

2. AFFICHAGE D'UN SPRITE.

Tapez le programme 2, il fait exactement la même chose mais à l'envers, donc on met dans HL l'adresse mémoire et dans DE l'adresse écran où il faut afficher le sprite. Pas de changements pour la taille du sprite, mais cette fois on sauve DE et non plus HL, car c'est le même problème que tout à l'heure. Hop, on fait un petit LDIR et le tour est joué, on n'oublie pas d'échanger HL et DE pour faire le CALL #BC26 car cela ne calcule l'adresse en dessous contenue dans HL. Et voilà, c'est terminé, le mois prochain on verra comment déplacer un sprite avec une routine et un exemple. On verra par la suite d'autres routines, mais avant cela, étudiez bien le cours de ce mois-ci, car les sprites servent beaucoup en assembleur et vous verrez qu'on peut faire des trucs marrants avec des sprites. Je suis d'ailleurs en train de mettre au point un scrolling en vague qui utilise des sprites, mais pour l'instant je ne vous en dit pas plus !! Au fait les sprites en haut de la page ont été tirés du sublime Barbarian, et pour ceux que ça intéresse, sachez que dans MBX n10, il y a un programme pour récupérer les sprites dans vos jeux favoris (ceux de Barbarian ont été récupérés avec la Multiface, dont vous aurez bientôt le test). Voilà, bonne continuation sur CPC et rendez-vous le mois prochain. Au fait, Ivo Nag a fait remarquer qu'en rajoutant OUT #BC00, 6: OUT #BD00, 23 au scrolling vertical du mois dernier, c'est beaucoup mieux!

PATRICE.