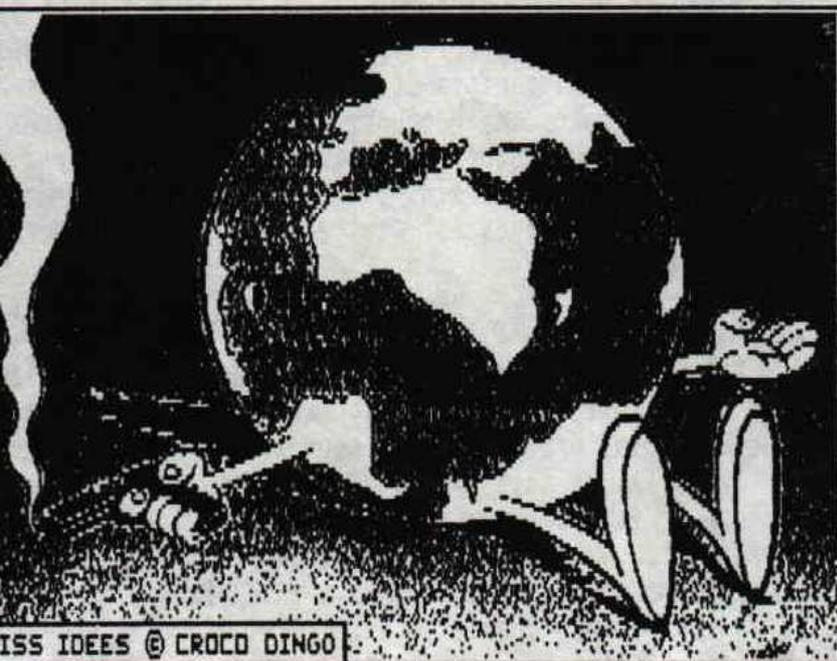


the amazing fanzine

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

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



ISS IDEES @ CROCO DINGO

Sur ce numero, nous y'en a vous parler normalement fanzines. Tout d'abord parce que lors de l'Amstrad Expo, nous avons fait pousser de feuilles de choux sur le grand fanzines tels des moissonneuses batteuses, EB ecartant la foule et moi massant tout sur mon passage. D'autre part, deux fanzines nous ont écrits et la dernière raison de cet étalage fanzistiques : l'A.F.C

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

ET VIVE EB...

VIVE AMADEUS

HONTE SUR EUX bien heu... Comment ?? Pour pas changer eu quelques erreurs se sont glissées au La console Amstrad, et la GX4000 et non 000 et encore pardon toutes les fautes rappe (Aie ! Pas la patwon...).

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

L'EDITORIAL :

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

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

La Redaction

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

THE AMAZING FANZINE EST

CONSEILLÉ PAR L'A.F.C

AMS-NORD

AMS-NORD

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

L'ELEFAN

L'ELEFAN

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

GAME OVER

GAME OVER

Alors la, putain, je suis sidere ! EB, pince moi je reve...Aie ! J'ai dit de me pincer , pas de m'arracher les bas...Mais non, je ne suis pas endormi. Un tel fanzine existe bel et bien. Alors attention mesdames et messieurs ladies and gentlemen, Damen und Herren : LE fanzine est ne. Je suis vraiment tombe sous le charme. Laissez-moi vous le decrire. C'est un fanz' bimestriel de 20 pages (alors la, je suis epoustoufle) avec une pagination parfaite, aie, aie ma mere ! Je pense tres sincerement que beaucoup de fanzines devraient prendre des lecons. Mais qui cree, a mon avis, ce charme, ce sont les nombreux dessins accompagnant les pages (scannerisations & dessins). C'est vraiment tres tres agreable a lire . Je vous vois deja baver d'envie (pas sur le fanz', merde vous etes degueulasse !), mais je ne vous ai pas tout dit : il est payant (ohh) et n'est dedie qu'exclusivement aux consoles (oohh). Je sens la deception dans le public. Certains diront : "C'est dommage" mais je leur retournerais qu'ils n'ont pas a m'interrompre dans mon article. Sans rire, une telle realisation est a vous degouter. Si se lancer dans la creation d'un fanzine tellement cela parait difficile de faire mieux. Pour vous extasier devant ce fanz' d'un genre nouveau, une seule adresse : COURALET Stephane - Avenue Jean Moulin - 65100 LOURDES (ils vont vraiment nous faire des miracles !) avec 6F10 en timbres pour un numero + l'enveloppe self adressee + 1 timbre obliteree en consequence ou contacter les sur 3615 LS#HEAVENLY. Au fait le No 2 sortira en Mars. Tant que j'y suis, je remercie Stephane de me l'avoir sympathiquement envoye.

VIRUS

VIRUS

Après tous ces fanzines papier, nous allons parler d'un fanzine sur disk . Il est realise par SKF et MIG (dans les temps de guerre, je ne suis pas sur que ce pseudo soit une bonne idee...) entre autres et comprend des rubriques aussi interessantes que variees. On y trouve de l'information sur les fanz', potins de la micro, niouzes, courassembleur, PA, ... Heureusement, cela est ponctue par des petites animations, des musiques de jeux et une bonne dose d'humour. Bref, c'est bon pour vous. VIRUS ne se cantonne d'ailleurs pas sur disk et tente de se lancer sur papier. Comme d'habitude : 1 enveloppe self adreesee + 1 disk a DURANTON Laurent - 4 allée Theodore de Banville - 37000 TOURS (Au fait, salut FM)

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



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



ET SI ON DETENDAIT UN L'ATMOSPHERE

UNE NOUVELLE VIENT DE TOMBER S TELESCRIPTEURS : PARIS-DAKAR , STROPHE : TOUJOURS AUCUN MORT COMMENT APPELLE-T-ON UN PD RUS "L'AMBRIACHE" PARCE QUE C'EST DALE DE GAUCHE.

LES TESTS... Y CULLE (poil aux roustons)

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

THE AMAZING TEST

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

VERDICT

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

81,6%

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

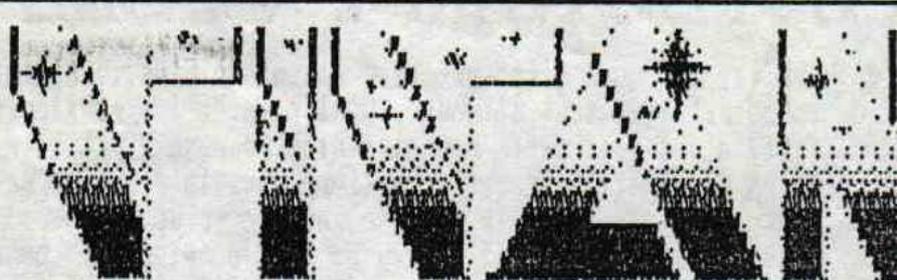
INTO THE DUSTBIN

VOICI LA LISTE POUR CE NUMERO DES JEUX A EVITER ABSOLUMENT CAR ILS NE MERITENT PAS UNE PLACE DANS THE AMAZING FANZ :
 DRAGON BREED, SAINT DRAGON, AFRICAN - TRAIL SIMULATOR, MAFFIA, BADLANDS ET T-BIRD (BUDGET DE MASTERTRONIC)

WHAT'S THE NEWS

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

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



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

VERDICT

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

75,7%

AMAEVUS LE TITAN (QUI C'EST KA DIT TOUZ)

EE

JEU

→ SORTIE

e Labycon

MERCI A FM POUR --->

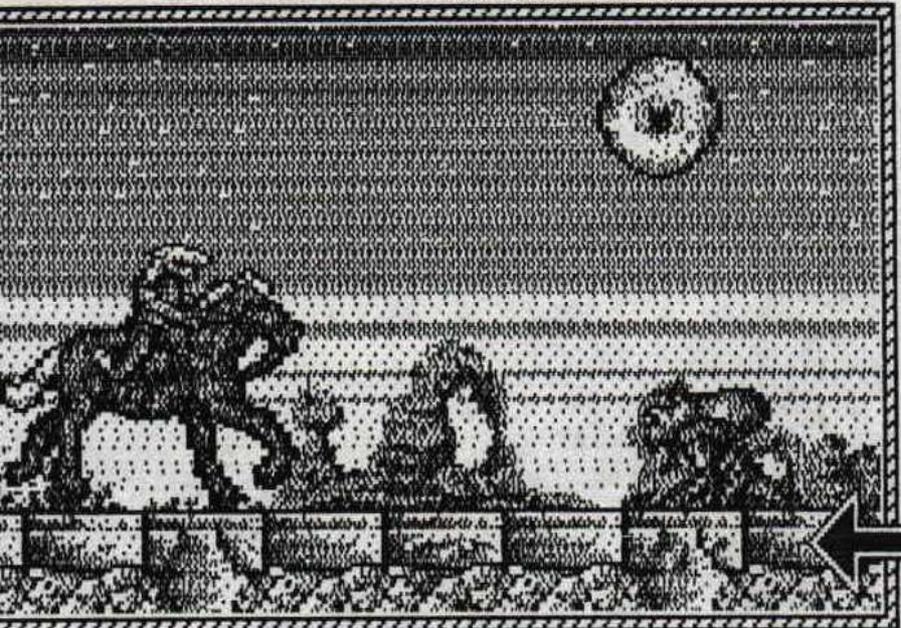
C'ETAIT DUR TOUS CES JEUX, HEIN ? HEUREUSEMENT C'EST FINI. A VOUS DE NOUS DIRE CE QUE VOUS EN AVEZ PENSE. ET MAINTENANT, PLACE A L'INFO....

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

AH QUE SIX

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

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



XYPHOES FANTAS

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

quelques petites informations en vrac
 NDC N°7 vient de sortir sur papier et disk et tu dois absolument le commander, c'est ton deeesstiiinn !!
 Envoie un timbre a 2F30 + 3F80 + 1 Disk et pas d'enveloppe a NDC Veyre - 3 rue Sebbane - 69600 OULLINS
 AMS'DEM le club d'echange de demos vous attend (le club possede deja TERRIFIC DEMO): Renaud Vincent - 17 square de Re - 78310 MAUREPAS. Au fait, Dr FELIX distribue The Amazing Fanzine, mais aussi Drapeau Noir...
 N'oubliez pas de lire : CROCO PASSION, RUNSTRAD, READ ONLY, THE AMAZING FANZINE, VIRUS, MICROBOY (excuse moi pour le temps que je mets a te repondre) et tous ceux que j'ai oublie.
 Un big bravo aux personnes suivantes pour leurs intros (si le message leur parvient !): Maze Soft, Kino & Hufo et Black Mission (good work guys).
 Alors la, je suis pas content du tout. Plus ca va, plus les cracks des crackers ne fonctionnent pas partout. Ceci apparemment du dans certains cas au nouveau decumcher comme les TB ou XOR ou REILAN mais pour d'autres, c'est carrement l'intro elle-meme qui deconne. C'est le cas de TWO MAG. Mais j'ai garde le meilleur pour la fin: CACH (NDEB : Loader + nul, tu meurs !). Sans commentaire
 Alors messieurs, vous savez ce qui reste a faire...
 A quoi reconnait-on un homosexuel Bruxellois ? C'est le seul qui fait des avances au manneken-pis !



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

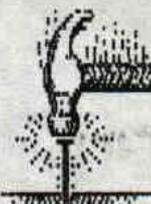
◆◆◆◆◆ JUSTE UN PETIT ESPACE POUR AVOIR UNE PETITE PENSEE ENVERS LES FAC TEURS QUI VOUS APPORTENT VOTRE FANZINE PREFERE, ET QUI PARFOIS CHOPPENT LA CREVE (PRIVATE JOKE)

NOISE TRACKER

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

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

Le Coin Du Bidouilleur by EB



IS CE NOS NOUS ALLONS VOIR ENSEMBLE COMMENT L'ORDINATEUR
 COKE UN PROGRAMME BASIC EN MEMOIRE. POUR CELA, VOUS DEVEZ SAVOIR QUE L'OR-
 NATEUR RESERVE A PARTIR DE L'ADRESSE 368 UNE ZONE MEMOIRE POUR LE BASIC.
 CODE CHAQUE LIGNE BASIC, LES UNES A LA SUITE DES AUTRES PAR ORDRE CROIS-
 T. PRENONS L'EXEMPLE D'UN PROGRAMME BASIC TOUT SIMPLE (C'EST MOI QUI L'AI
 T TOUT SEUL SANS AUCUNE AIDE ! (NDAMAEUS : BEIN POURTANT, VU LA COMPLE-
 TE, J'AI DES DOUTES...)) :

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

BEGANE A DONC CODE CES DEUX LIGNES A PARTIR DE L'ADRESSE 368. VOUS ETES
 S D'ACCORD POUR QU'ON AILLE (OUILLE !) EXPLORER LES FINS FONDS DE LA ME-
 RE ?? (NDAMAEUS : NON, J'VEUX PAS. J'AI PEUR DANS LE NOIR !) ALORS SUI-
 LE GUIDE INDY :

TAPER : FOR I=368 TO 425:PRINT I,PEEK(I),CHR\$(I);CHR\$(PEEK(I)):NEXT

CONSEIL, REDEFINISSEZ PLUTOT UNE TOUCHE DU PAVE NUMERIQUE, PAR EXEMPLE LE
 POUR CELA VOUS DEVEZ TAPER : KEY 138,"FOR I=... ..:NEXT",PAROLE
 INDY, C'EST BIEN PLUS PRATIQUE. IL VOUS SUFFIT D'APPUIER
 POUR REECRIRE CETTE LIGNE. VOUS DEVEZ OBSERVER :

8	34	"	387	112	p	406	197)
9	0	□	388	101	e	407	32	
10	10	↓	389	114	r	408	101	e
11	0	□	390	32		409	116	t
12	191	Ω	391	112	p	410	32	
13	32		392	114	r	411	101	e
14	34	"	393	111	o	412	110	n
15	101	e	394	103	g	413	32	
16	110	n	395	114	r	414	100	d
17	99	c	396	97	a	415	101	e
18	111	o	397	109	a	416	117	u
19	114	r	398	109	m	417	120	x
20	101	e	399	101	e	418	32	
21	32		400	34	"	419	108	l
22	117	u	401	0	□	420	105	i
23	110	n	402	25	□	421	103	g
24	32		403	0	□	422	110	n
25	115	s	404	20	□	423	101	e
26	117	u	405	0	□	424	115	s
						425	46	.

A FOULE : LES EXPLICATIONS MONSIEUR INDY VOUS QUI AVEZ ECHAPPE A
 US LES PIEGES) LES VOICI :

S DEUX PREMIERS OCTETS REPRESENTENT LA LONGUEUR DE LA LIGNE, LE
 ENIER OCTET EST L'OCTET FAIBLE, LE DEUXIEME, L'OCTET FORT (PETIT
 IS COSTAUD). LA LONGUEUR REELLE SE CALCULE DE LA FACON SUIVANTE :
 TET FAIBLE + (OCTET FORT x 256). THEORIQUEMENT, LA LONGUEUR DE LA
 GNE NE DEPASSE JAMAIS 255, C'EST A DIRE QUE L'OCTET FORT EST THE-
 QUEMENT TOUJOURS EGAL A ZERO.

S DEUX OCTETS SUIVANTS REPRESENTENT LE NUMERO DE LA LIGNE. DE LA
 HE FACON, LE 1^{er} OCTET EST L'OCTET FAIBLE ET LE 2^{eme} L'OCTET FORT.
 R CONTRE LE NUMERO DE LIGNE PEUT PRENDRE DES VALEURS COMPRISES
 TRE 1 ET 65535.

SUITE VIEN UN OCTET QUI REPRESENTE UNE INSTRUCTION BASIC. PAR EXEMPLE ICI, ON VOIT QUE LE
 MBRE 191 CORRESPOND A L'INSTRUCTION "PRINT". LES OCTETS SUIVANTS COMME VOUS POUVEZ LE CON SE
 TER SONT LES CODES ASCII REPRESENTANTS LES ECRITURES.

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

PSIKOPAT

KESAKO ?
 VOUS NE
 CONNAIS-

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

AMAEUS LE PSIKOPA

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

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

AH, AOUT ?? IL FAUT ABSOLUMENT QUE JE VOUS DONN
 OUT &BDOO,64:OUT &BDOO,3:OUT &BDOO,8. ET VOUS SAVI
 CE QUE CA FAIT ?? CA REFORMATE L'ECRAN ET CERTAIN
 DEMOS QUI NE MARCHAIENT PAS AVANT, MARCHERONT DESO
 MAIS... JE DOIS PRECISER QUE J'AI HONTEUSEMENT VO
 CETTE INFORMATION A L'EXCELLLENT CROCO-MAG MAIS I
 TEL TRUC DOIT ETRE CONNU DE TOUS. J'ESPERE QUE UG
 MONSTER ET DIGIT (L'AUTEUR DE CETTE BIDOUILLE).
 M'EN VOUDRONT PAS.....

QUI FAIT TOUT LE RES-TE !



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

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

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

NON, MAIS EST-CE QUE VOUS VOUS RENDEZ CO
 LES PETITS LOUPS QU'AU MOMENT OU J'E
 CES LIGNES, EB N'A TOUJOURS PAS FAIT
 COURS DE BASIC ET D'ASSEMBLEUR ET SES P
 JE VIENS DE L'APPELER, IL EST AVEC SA C
 LE COURS D'ASSEMBLEUR DE CE MOIS-OI PO
 RAIT-IL SUR LES BITS ???
 AMADEUS COMPREHENSIF MAIS QUI ATTEND LES

me chose est repetee. Au debut du balayage, dites au CRTC 6845 d'utiliser, par exemple, la zone &4000-&7FFF co
 t d'adressage ecran. Puis, plus tard dans le balayage video, dites au controlleur video de lire, par exemp
 is &C000 a &FFFF. Et peut-etre voulez-vous faire ceci plusieurs fois par balayage ; cet exemple ne div
 cran qu'une fois.

faire scroller l'un des 2 ecrans , les methodes traditionnelles sont utilisees , c'est a dire en change
 offset. Ce qui signifie qu'on demande au CRTC de lire depuis &C000 par exemple, ensuite &C002 et ainsi de suite
 roleur video autorise un offset maximum de 2046 octets. Mais pour avoir un offset de 2x, il faut envoyer la
 x au CRTC.

permettre au scrolling d'apparaitre, on fait egalement comme d'habitude mais bien sur, les adresses ecran ch
 constamment. C'est pourquoi une petite routine supplementaire d'addition doit etre inseree pour garder tr
 l'offset. Peut-etre que la partie "CALCSCR" vous semblera etrange, mais a l'origine elle contenait plus de co
 autoriser plus de couleurs dans le scrolling et un effet d'ombre (NDAMADEUS: c'est parce que cette routine
 version plus courte et simplifiee de son intro). Ces options ayant ete enlevees, le programme n'a pas ete
 mise (NDAMADEUS: ne lui en voulez pas, je lui ai demande de faire ca au plus vite). Pour une programmation op
 e, ne choisissez pas la facilite, mais creez vos propres routines d'interruptions. Voici le programme :

```

60000 ;MAXAM ASSEMBLER
;TABLE EQU &8000
LD BC,0 ;SET UP SOME COLOURS
CALL ABC38
LD BC,0
LD A,0
CALL ABC32
LD A,1
LD BC,&1A1A
CALL ABC32
LD A,8
LD BC,&0202
CALL ABC32
CALL ABC14 ;CLEAR SCREEN
LD A,&40 ;SET NORMAL SCREEN TO 4000-7FFF AREA
CALL ABC08
LD A,1 ;MODE 1
LD HL,STEADY
LD A,(HL) ;PRINT MESSAGE
OR A
JR Z,START2
CALL &B85A
INC HL
JR START1

T2 CALL INIT ;SOME INITIALIZING
CALL SPLIT ;SET UP INTERRUPT ROUTINE
CALL FRAME ;WAIT FOR FRAME (THE SAME AS &B019)
CALL FRAME
CALL 55 ;RUN INTERRUPT MANUALLY

T3 CALL FRAME
CALL SCROLL ;PRINT SCROLL TEXT
CALL &B81B
JP NC,START3 ;AGAIN IF NO KEY PRESSED
CALL VDU ;MAKE SCREEN NORMAL AGAIN
LD A,&C0 ;NORMAL SCREEN AGAIN
CALL ABC08
RET

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

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

```

```

JR C,FRAME2
RET
SCROLL LD HL,(CHIPPOS) ;LET HARDWARE SCREEN START AT ANOTHER ADDRESS
INC HL
RES 2,H ;THE OFFSET MUST MAXIMUM BE 2046/2 = 1023
LD (CHIPPOS),HL
RET
CHIPPOS DW 0
BLACK EQU 0 ;PEN 0 VALUES FOR MODE 0
BLUE EQU 3 ;PEN 8
CALCSCR LD HL,(MESPOS) ;WHERE IN MESSAGE ARE WE
LD A,(HL) ;GET CHR
LD L,A ;START FINDING ADDRESS IN MATRIX TABLE
LD H,0
ADD HL,HL
ADD HL,HL
ADD HL,HL
LD BC,MATRIXTABLE
ADD HL,BC
EX DE,HL ;MOVE MATRIX ADDRESS TO DE
LD HL,(CHIPPOS) ;GET HARDWARE SCREEN OFFSET
ADD HL,HL ;DOUBLE UP
SET 7,H ;OUR SCROLL SCREEN LIES BETWEEN C000-FFFF
SET 6,H ;THE SCREEN IS 92 BYTES WIDE
LD BC,92-2
ADD HL,BC
RES 3,H ;SCREEN ADDRESS IN HL
LD A,(MESBIT) ;GET COLUMN OF CHAR (8x8 MATRIX, RIGHT ??)
LD C,A
LD B,8 ;8x8 MATRIX
PR1 PUSH BC
PUSH DE
LD B,8 ;8-DOUBLE HEIGHT
PR1.1 PUSH BC
LD A,(DE)
LD B,BLACK
AND C ;0 OR 1 IN MATRIX COLUMN
JR Z,PR2
LD B,BLUE
LD (HL),B ;MAKE A BLUE/BLACK DOT
INC HL ;ALSO BIGGER IN WIDTH
LD (HL),B
DEC HL
CALL NXTLINE
POP BC
DNEG PR1.1 ;NEXT ROW IN MATRIX
POP DE
INC DE
INC IX
POP BC

```

UN PEU PETITE L
 TURE A GAUCHE, H
 JE PENSAIS PO
 TOUT FAIRE TENI
 3 COLONNES, ET BE
 ALORS MAINTENAN
 DOIS REMPLIR CE
 BLANC RIDICULE.
 Qu'est-ce qu
 pourrais
 dire d'inte
 gent pour c
 ger ??
 Vous savez p
 Aujourd'hui
 Fevrier de
 de grace 15
 c'est mon a
 versaire a
 (AMADEUS).
 dévoilerais
 mon age po
 pas faire fr
 les jeunes
 les dans l'a
 stance.
 Changeons d
 jet . Apres
 passee a la
 sure , nous
 livrons une
 vanne, partic
 erement crad
 FM: Pourquoi
 femmes nous
 lotent-elles
 couilles
 elles nous
 une pipe ?
 eviter les
 reaux !!!
 (CA Y EST. LES
 SONNES QUI LI
 ONT TROUVE LA

```

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

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

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

```

```

OUT (C),C
EXX
LD BC,AB006 ;SEND VDU PARAMETERS
OUT (C),C
LD B,AB0
LD A,R_6_A
OUT (C),A
LD BC,AB00D ;SEND OUT TOP SCREEN TO VDU
OUT (C),C
LD BC,AB000
OUT (C),C
LD BC,AB00C
OUT (C),C
LD BC,AB010 ;410 SIGNALS SCREEN AREA 4000-7FFF (VIDEO HARDWARE)
OUT (C),C
RET
INTR2 LD HL,INTR3
LD (INTR+1),HL
LD BC,AB004 ;SEND VDU PARAMETERS
OUT (C),C
LD B,AB0
LD A,R_4_A
OUT (C),A
LD BC,AB007
OUT (C),C
LD B,AB0
LD A,R_7_A
OUT (C),A
RET
INTR3 LD HL,INTR4
LD (INTR+1),HL
RET
INTR4 LD HL,INTR5
LD (INTR+1),HL
LD HL,(CHIPPOS) ;HERE IS WHERE THE SCROLL ACTUALLY IS DONE!
LD A,H
OR 48 ;48 SIGNALS SCREEN AREA 0000-FFFF (VIDEO HARDWARE)
LD BC,AB00D
OUT (C),C
LD BC,AB000
OUT (C),L
LD BC,AB00C
OUT (C),C
LD BC,AB030
OUT (C),A
RET
INTR5 LD HL,INTR6 ;SCREEN 2
LD (INTR+1),HL
EXX
RES 1,C ;LOWER SCREEN IS MODE 0
RES 0,C
OUT (C),C
EXX
LD BC,AB004 ;SEND VDU PARAMETERS
OUT (C),C
INC B
LD A,R_4_B
OUT (C),A
LD BC,AB006
OUT (C),C
INC B
LD A,R_6_B
OUT (C),A
LD BC,AB007
OUT (C),C
INC B
LD A,R_7_B
OUT (C),A
RET
INTR6 LD HL,INTR1
LD (INTR+1),HL
RET
VDU DI ;MAKE SCREEN NORMAL

```

NOTE: VDU signifie Video Display Unit c'est a dire Contro Video a peu de chose pres bien encore CRIC 6045.



```

LD HL,VDU_TAB
LD A,8
LD B,ABC
LD C,(HL)
INC HL
OUT (C),C
INC B
LD C,(HL)
INC HL
OUT (C),C
DEC A
JR NZ,VDU1
TH 1
EXX
RES 1,C
RES 0,C
OUT (C),C
EXX
EI
LD HL,BLOCK
JP AB0E5
VDU_TAB DB 6,25,4,38,7,30,12,48,13,0

```

Ouf ! Voici programme e termine. J'es que vous appr le boulot de et moi qui tout retape ! Je precise qu programme a che doit etre pe avec l'as bleur MAXAM qu'apparement ne marche pas tous les CPC. Dans le proc numero, vous a droit au prog me BASIC equ lent.

QUE FAUT-IL FAIRE LORSQU'UN SON BELGE VOUS JUNE GOUPILE ? A TOUTES JAMBES A VRAISEMABLEMENT UNE GRENADE EN LES DENTS...

N O M	BIDOUILLE	P A T C H	M U L T I F A C E
GOLDEN AXE	CREDITS INFINIS	21,94,76,85,AF par 00	POKE &77E3,00 (VERSION D7)
PRISON RIOT	INVINCIBILITE TEMPS INFINI TIRS INFINIS	82,BF,87,31,00 par C3 09,E5,D5,C5,2A par C9 28,20,3E,F0,CD par 00,00	POKE &9E72,C3 POKE &A0C5,C9 POKE &92C0,00,00
AU REVOIR MONTY	VIES INFINIES	20,10,21,69,00 par 18	POKE &ADAA,18
AMAUROTE	ENERGIE INFINIE PASSER NIVEAU EN CHOISSANT RESCUE	3A,31,29,DD par 00,00,00 7E,97,FE,03,CA par 8D,94	POKE &A90C,00,00,00 POKE &9708,8D,94
	Dans sa bonte extreme, EB vous rappelle les touches de ce jeu : au niveau du rat dard, W ou Z pour les guepes, X pour la reine et C pour les bombes. Il faut d'abord tuer toutes les guepes avant de s'attaquer a la reine et pour tuer la reine, il faut la supra-bombe (utiliser SHIFT).		
MISSION HANOI	PASSE NIVEAU SI L'ON A PERDU VIES INFINIES TUER TOUS ENNEMIS A HAUTEUR VISEUR	C4,3B,9E,FE,FF par 93,89 0D,32,74,A5,3E par 00 2E,D9,8A,3A,5F par CD	POKE &8961,93,89 POKE &8F0E,00 POKE &8926,CD
TRAILBLAZER	TEMPS INFINI	20,16,32,E0,0B par 00,00	POKE &222F,00,00
LEVIATHAN	VIES INFINIES CHOIX DU DECOR DE FOND TUER UN GROUPE DE 4 BESTIOLES EN AP PUVANT SIMULTANE- MENT SUR "E" ET "B" (YEAH !!!)	85,28,74,CD par 00,00,00 CD,89,09,CD par 41 ou 49 02,CD,3E,05,02,00,7A,3E, 85 par 3A 28,09,00 36 3E,31,0D,8A,1D,8E par 3E ,04,32,B8,15,C9	POKE &108A,00,00,00 POKE &435,41 ou 49 POKE &496,3A et POKE &49A,28,09,00 et POKE &49E,36 et POKE &1B82,3E,04,32,B8 ,15,C9 (Ben qu'est-ce qui t'arrive EB? t'as bouffe du lion ??)
PROFANATION ou ABU SYMBEL	INVINCIBILITE CHANGER SA HAUTEUR DE SAUT EN PRES- SANT "I" ALLER DIRECTEMENT A LA FIN EN PRES- SANT ESC+CTRL	20,20,CD,9F,4A par 00,00 2D,1E,0B,0B,0B,0D,1E,0B par 3A,85,51,EE,14,32,85 ,51 70,17,3E,40,CD par 0E,18	POKE &17B3,00,00 POKE &17D8,3A,85,51,EE,14,32,85,51 (ALORS LA EB, CHAPEAU ! MAIS DIS DONC, QU'EST-CE QU'ELLE TE FAIT TA COPINE POUR QUE TU BOSSES COMME CA ???!!)

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

Ze Cour...

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

[ASITIC] Salut les jeunes ! Pour ce numero, vous ai concocte un petit programme et je vais en expliquer les instructions nouvelles pour vous et vous pourrez ainsi lier l'utile et l'agreable en faisant mumuse avec le prog.
PREMIER = Ah voila une instruction interessante. Elle vous servira lorsque l'on aura besoin de repeter plusieurs fois la meme action. Par exemple vous voulez ecrire dix fois le mot "MAGIQUE" : >>>

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

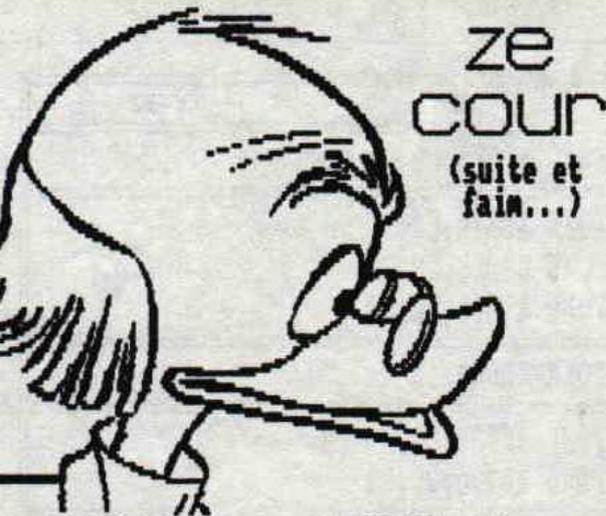


Raiktifikati

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

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

POURQUOI LES PAYSANS RUSSES
PORTENT-ILS JAMAIS DE
CHEMISES. PAR CE QU'ILS
PEUR QUE LES COLS CAUSE



ze
cour
(suite et fain...)

FOR I=1 TO 10
PRINT "MAGIQUE"
NEXT I
PRINT "NON DECATHLON"
ON IL RETOURNE A LA LIGNE 20. AU 2^{ème} PASSAGE, I=2 ET DE SUITE 10 FOIS.

1^{er} PASSAGE : I=1
↓
ECRIT "MAGIQUE"
I=I+1 SI I DEPASSE 10
(VALEUR DE LA LIGNE 10)
ALORS LE CPC CONTINUE
LE PROGRAMME A LA LIGNE
ON IL RETOURNE A LA LIGNE 20. AU 2^{ème} PASSAGE, I=2 ET DE SUITE 10 FOIS.

vous pouvez utiliser cette instruction de la plus ingenieuse :

I=1
FOR I=1 TO 20
A=A*I
NEXT I
PRINT A

(A EST EGAL A SON ANCIENNE VALEUR FOIS CELLE DE I AU 1^{er} PASSAGE ; A=1*1=1, AU 2^{ème} PASSAGE A=1*2=2 ET AINSI DE SUITE VOUS COMPRENDREZ QU'A LA FIN, ON A EN FAIT LE PRODUIT DES 20 1^{er} NOMBRES (20 FACTORIEL, CA VOUS RAPPELLE RIEN ? VOIR COURS DE MATH DE 1^{ère} !)

TIME=PRINT TIME donne le temps ecoule depuis la mise en route du CPC en 1/300^e de seconde.

INT=donne la valeur entiere d'un nombre en arrondissant vers le bas avant la partie decimale.
PRINT INT(2,83)

RND=donne un nombre aleatoire entre 0 et 1.
PRINT RND
,385

IF= test une touche pressee.
IF KS=INKEYS
IF KS="" THEN GOTO 10 (SI KS=RIEN, C'EST A DIRE PAS DE TOUCHE PRESSEE, ALORS RETOUR EN LIGNE 10)

IF=SI...ALORS. Si une condition a ete verifiee alors l'ordinateur execute les instructions apres le THEN.
INPUT "QUEL EST MON NOM":NOS
IF NOS="CPC" THEN PRINT "OK"
EXCEPTIONNELLEMENT, IL N'A AURA PAS DE COUR D'ASSEMBLAGE NO CI POUR CAUSE DE PROBLEME TECHNIQUE.....

```

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

```

LIGNE 250-260 : (RND*20) donne un nombre entre 0 et 19,9999... valeur entiere est donc comprise entre 0 et 19 inclus, plus 1 pour obtenir un nombre entre 1 et 20.
LIGNE 390 : Pour la soustraction, on pourrait obtenir un resultat negatif si A<B car A-B<0 il suffit d'inverser la valeur A et de (ah l'astuce !).
Le signe "<" veut dire different.
X=TIME...TIME-X vaut la valeur en 1/300^e sec. du temps qui s'ecoule entre les deux lignes.
PS : Le but est d'avoir le score le plus faible (NDAMADEUS : J'disais aussi...Tres normal ce EB...)

On vient juste de recevoir THE DEMO (de KURGHAN). On n'a plus assez de place pour faire un test complet, mais on vous le quand meme le menu de la demo comme l'avons fait page precedente pour THE DEMO :
TAKE IT EASY 5 - 3D SCROLL
ROBOTOMIA 6 - BALLS, BALLS, BALLS
MEGALOMANIAK 7 - NEGA DEMO
PHOENIX DEMO (VIVEMENT LE PROCHAIN NUMERO POUR QU'ON PUISSE VOUS EN PARLER PLUS)

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

T.A.F :
UNE LETTRE, UNE ENVELOPPE ET TIMBRE POUR DEUX ADRESSES:
BRILLOT EMMY
12 SQUARE DES CALLES
49000 ANGERS
PROUTERU THIERRY
71 BIS RUE PARMENTIER
49000 ANGERS