

ORDREZ

LE CANARD DECHAINE 5

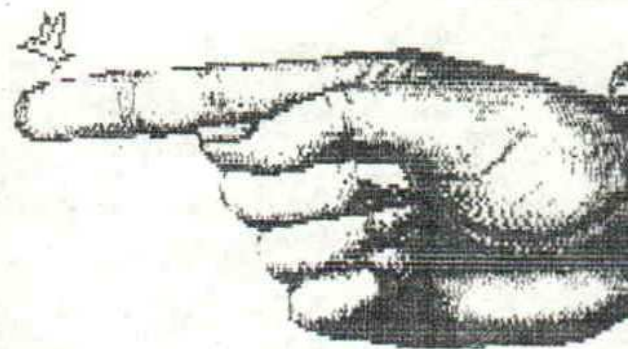
EDITO

Salut a tous, vous voici en possession du 6eme et DERNIER numero de CANARD DECHAINE. Avant toute chose remerciez toutes les personnes qui ont participees a ce numero : SNAP, CHANY, GRES, KUKULCAN, HYDRIS, LCC, ALTOUG et BAUD. Pourquoi arretez LCD ? Voila une bonne question, la reponse est simple. Au moment ou vous lirez ces quelques lignes, moi (BAUD) je serais egalement parti avec les drapeaux !! Et comme personne ne souhaite reprendre LCD (n'est ce pas ?) Et en plus en revenant de l'armee, y'aura t'il encore du monde sur la scene en FRANCE, J'EN DOUTE !!!!. Dans ce numero vous retrouverez tous les articles habituels. Il y aura une page remplie des prenomms des personnes qui ont aidee et meme les prenomms des personnes qui ont reclame un numero de LCD !!!

Au fait j'espere que vous avez tous commande la megademo WELCOM. Il y a un cheat mode dans l'intro : C-H-A-N-T-I-L-Y + CONTROL. C'est tout pour ce dernier edito de LCD. A bientot dans d'autres fanzines papier si on veut bien de nous ! tchao
BAUD et l'equipe de

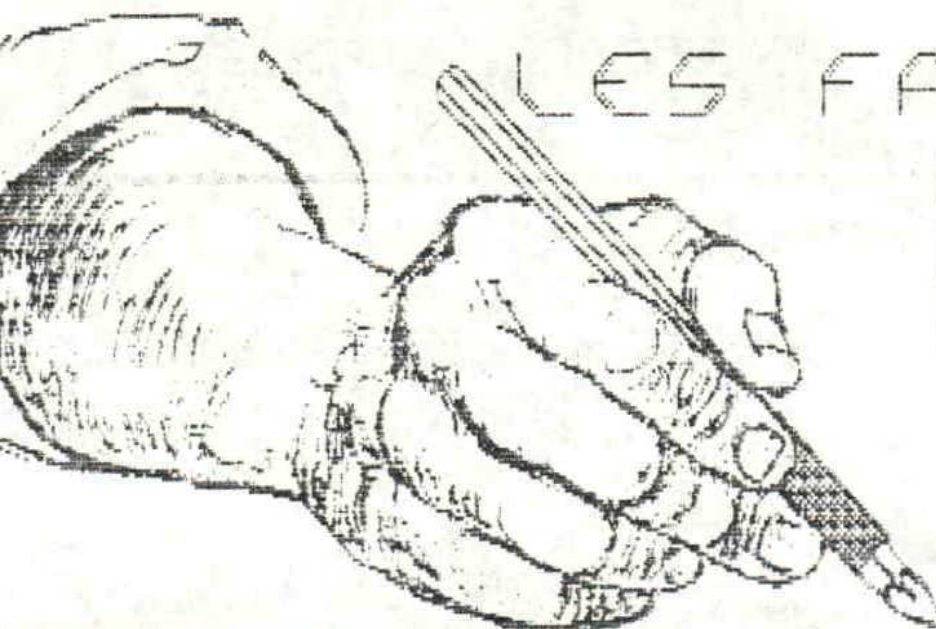
SOMMAIRE

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------------|
| PAGE 1 : EH DU CON TU Y ES !!! | PAGE 9 : SERIEUSEMENT J'AI FAI |
| PAGE 2 : TOURNES LA PAGE ET TU VERRAS | PAGE 10: SOMMAIRE DE CETTE PAGE |
| PAGE 3 : ALORS LA C'EST DE L'ABUS | PAGE 11: FAIRE PLAISIR A HYDRIS |
| PAGE 4 : TU VEUX QUAND MEME PAS QUE | PAGE 12: LA JE NE SAIS PAS DE |
| PAGE 5 : JE TE LISE LE FANZINE !!!!! | PAGE 13: IDEM POUR CETTE PAGE |
| PAGE 6 : MAIS QUE FOUS-TU ENCORE !O! | PAGE 14: ALORS CELLE LA JE N'EN |
| PAGE 7 : TU DEVRAIS DEJA ETRE A LA | PAGE 15: C'EST L'AVANT DERNIER |
| PAGE 8 : FIN DU FANZINE !!!!! | PAGE 16: LA TOUTE DERNIERE PAGE |



EXEMPLAIRE No : 2

FINIS



LES FANZINES

PAC

C FOR EUER : DERRIERE LE NOM DE CE FANZ SE CACHE EN REALITE LE
 E DU GROUPE POWER SYSTEM (POUR NE CITER QUE LE PLUS CONNU ARRANIS, QUI C'EST LE HEC
 EST EN PHOTO DANS LE DERNIER APC. QUI C'EST CELUI QUI RESSEMBLE AU HEC DU GROUPE
 MITSUKO : FRED !!!). BON JE VAIS QUAND MEME REVENIR A CFE. ARRANIS LE RESPONSABLE
 PAS ARRANIS LE DINO POUR LES HABITUDES DE SKYROCK !! N'A ENVOYE LE NUMERO : DE SON
 ET BIEN IL N'EST PAS TROP MAL A LIRE. IL Y A CERTAINES RUBRIQUES QUI SONT BIEN.
 RES PAS. MAIS C'EST NORMAL POUR UN PREMIER NUMERO. IL DEVRAIT Y AVOIR UN ENORME
 EE FOUR LE SECOND NUMERO ET ALORS LA ON POURRA VRAIMENT SE FAIRE UNE IMPRESSION. JE
 VOUS FILER L'ADRESSE : LE NEDELEC ARRANIS - POWER SYSTEM - 34 RUE DES TARRACHES -
 JOUY LE MOUTIER. OH MAIS CE N'EST PAS LOIN DE CHEZ MOI. IL FAUDRAIT QUE J'AILLE LE
 VOILA UNE BONNE IDEE. HEY ARRANIS T'ARRIVE !!! EN COMMANDANT LE FANZINE N'OUBLIEZ
 DE JOINDRE UN DISC (OH VAUT MIEUX !!) ET LES TIMBRES POUR LE RETOUR.

NEW ARCADE : MAIS IL A DEJA EU DE LE
 DANS LE NUMERO PRECEDENT. EN EPSILON FAUDRAIT PEUT ETRE
 ARRETES DE FAIRE DES NUMEROS DE NA DE NIEUX EN NIEUX. SI
 VEUX PLUS VOIR TON NOM DANS LE CANARD ! NON MAIS. TANT Q
 EST JE VAIS VOUS PARLER DE CE BEHE NUMERO DE NEW ARCADE.
 LA POUR CA !!! NA S TIENS SUR UN DISC. POURQUOI NE PAS
 SUR 2 CD ? SINON NA S EST TRES BIEN REALISE. LES GRAPH
 TRES BEAU, LES MUSIQUES SONT AGREABLES A ECOUTER, LE TOU
 BIEN REALISE. POUR COMMANDER CE FANZ IL FAUT ECRIRE A EP
 SANS OUBLIER DE JOINDRE DES TIMBRES POUR LE RETOUR DE VO
 L'ADRESSE : KASTRIOTTIS CHRISTOPHE - 18 RUE PIERRE CURIE
 78700 CONFLANS SAINTE HONORINE ...

AMSTRAD FUN : OH MERDE ENCORE CE FANZ
 LA CE N'EST PAS POUR LEUR METTRE UN FUCK, QUOIQUE ???
 IL N'Y AURA PAS DE FUCK POUR EUX A MOINS QUE TOUS N'ARR
 OH J'AI PARLER TROP VITE VOILA TOUS QUI ARRIVE, NON TO
 DE FUCK !! FUCK TO AMSTRAD FUN ! MERDE IL A REUSSE. OR
 CONTENT DE TOI. MALGRE CE FUCK JE VAIS QUAND VOUS PARL
 NUMERO S : IL EST SUR 26 PAGES (AUSSE EPAIS QUE CERTAI
 D'APC OU CPC INFOS). AVEC PLEIN DE TRUCS TRES INTERES
 DES TESTS. DES NEWS (HEY TIC AU LIEU DE TRAVAILLER POUR
 TRAVAILLES POUR OUI, N'OUBLIES PAS QUE TU EN ES MEMBRE
 ATTENTION CAR TON STATUT POURRAIT CHANGER D ICI PEU !!
 INTERVIEWS DE MESS. DE NHO... L'ADRESSE : AMSTRAD FUN -
 8 SPRINGFIELD DRIVE - TEMPLEGGUE - DUBLIN 6U - IRLANDE

POT DE CALL : ALORS LA LE NUMERO S EST UN CHEF D'OEUVRE. IL EST
 SIMPLEMENT GENIAL. ON SE DROITERAIT DANS UNE DEMO. LE NIVEAU DE PROGRAMMATION EST
 HAUT, NE PARLONS PAS DES GRAPHES, ET QUANT AUX MUSIQUES, CE N'EST MEME PAS LA PEINE
 DE VOUS EN PARLER. LE SEUL POINT NEGATIF A CE SUPERBE NUMERO C'EST QUE C'EST LEUR
 RO DE POT DE CALL SUR CPC, EN OUI SHAM ET AURE QUITTENT LE CPC (ENCORE DEUX BONS
 OINS) POUR PASSER SUR ANIGA ET CONTINUER POC SUR CETTE BEGRIE, J'ESPERE QUE LEUR
 INVERSION SE PASSERA POUR LE NIEUX DU MONDE. OH PUTAIN RIEN QU'EN PENSANT A CE NO
 ME DIS QUE PEU DE FANZS ARRIVERONT A CE NIVEAU !! MEROI A TOUTE L'EQUIPE DE CE
 MEILLEUX FANZ QU'ETAIT POT DE CALL, BONNE CHANCE SUR ANIGA. POUR RECEVOIR CE BEHE
 PRO ECRITES SANS OUBLIER DE JOINDRE LE TIMBRE POUR LE RETOUR A :
 MICHAELA JEROME - 8 PASSAGE DU COT BERGER - 68280 MASEVAUX.

OVERGRAPH : EN BIEN NON CE FANZ N'EST PAS
 TANT MIEUX POUR NOUS. GILLES VIENT DE M'ENVOYER LE 4EME NUM
 SON FANZINE. LE NUMERO 4 EST DANS LA LIGNEE DES PRECEDENTS
 MAIS ON SENT UN RELACHEMENT SUREMENT DU AU PEU DE PERSONNE
 RIDENT GILLES DANS SA TACHE. EN VOUS LES LECTEURS AU LIEU
 TOURNEZ LES PAGES EN ATTENDANT DE RECEVOIR VOTRE FANZINE,
 FOUVEZ PAS FILER UN COUP DE MAIN A GILLES. EN ESPERANT QUE
 APPEL SOIT ENTENDU, JE VOUS FILER L'ADRESSE POUR COMMANDER
 D'OVERGRAPH : HENRI VIEL GILLES - 41 AVENUE WINSTON CHURCH
 31100 TOULOUSE. ET N'OUBLIES PAS DE JOINDRE UN TIMBRE POUR
 DU FANZ...

POTINS : ALORS LA J'ADORE CETTE PARTIE CAR ON PEUT RACONTER CE QUE L'ON
 T. CAR DES POTINS CE N'EST PAS TOUTOURE MALABLE DONC A VOUS DE FAIRE DE LE TR...
 NG S DE DISC FULL VIENT DE SORTIR. IL EST SUR DEUX DISCS ET CE POURRAIT ETRE LE
 IER NUMERO DE CE SUPERBE FANZ + AN OVERGRAPH A DES PROBLEMES POUR FAIRE DES PHOTO
 IES. IL SE POURRAIT QU'A CAUSE DE CE PROBLEME OVERGRAPH DISPARAISSE DE LA SCENE
 QUI DEVIENT D'AILLEURS DE PLUS EN PLUS MAIGRE. DANS LE BEHE NUMERO DE NEW ARCADE
 PEUT DIRE QU'UNE GUERRE S'EST DECLAREE ENTRE MADE ET EPSILON. EN ESPERANT QUE ON
 FINIRA BIEN ENTRE CES DEUX PERSONNES !!!
 JE N'ADRESSE A SEB DU FANZINE PHASER. PLUS AUCUN SIGNE DE VIE DE TA PART, TU ES
 T OU QUOI. ET PHASER S JAMAIS TU LE SOIS. IL FAUDRAIT PEUT ETRE QUE TU PENSES A
 JOYER LA DISQUETTE A TITI. PAS GRAND CHOSE AU NIVEAU DES POTINS SUR LES FANZS, IL
 DRAIT UNE PERSONNE COURAGEUSE QUI RECHISE LES FANZS ENCORE VIVANT SUR CPC, JE
 URAI BIEN FAIT MAIS DEBUT DECEMBRE. DIRECTION LE SERVICE NATIONAL. OH C'EST UNE
 NE ENVOISE (MERCI L'ARMEE !! FAIT CHIEF D'Y ALLER !!!)



PETITES **A** H non !!! CE
 QUE DE PREFERE C'EST LES
 GROSSES ET GRANDES BITES



◊ WILD CHERCHE UNE GX4000 + UNE
 CARTOUCHE BASIC CPC+, LE TOUT
 POUR 200 FRS MAXI...
 CONTACTER LA REDAC POUR
 PLUS DE RENSEIGNEMENTS

◊ STARDLER VEND:
 - 1 CLAVIER (azerty), LECTEUR DE
 500 FRS
 - 50 DISCS : 400 FRS
 - MONITEUR CPC : 100 FRS
 - CLAVIER 6128 POUR PIECES 500 FRS
 POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS
 CONTACTER LA REDAC OU STARDLER

BAR DE DARKSTAR
 ECHECHE CONTACTS
 UN AMIG...
 Ecrire a: ESPENEL YANN
 BOUCHET
 07460 BEAULIEU

◊ VENDS CAUSE RECONVERSION, 50 GODES
 USAGES (DIFFERENTS MODELES) ET UN
 ENSEMBLE 5800-8850: 500 FRS LE TOUT
 ECRIRE A: LAHAIE BRIGITTE
 69 60 COUILLES ABATUES
 75000 STRASBOURG-ST DENI
 OU TEL APRES 22H AU 69.69.69.6

NOS NOMBREUX JEUX ET
 UTILITAIRES ORIGINAUX
 AVEC BOITE ET MANUEL)
 NT: TETRIS-DOP-3DC, MIT-COMPILS ARV
 BABY JO-GRAPHIC CITY
 50 A 150F UNITAIRE
 ECHANGE TOTALITEE
 NISE UN DIGITALISEUR
 DI... Ecrire a: AUBE PASCAL/SNAP
 6 all des rouges-gorges
 93330 Neuilly s/Seine

(NOSNAP: MERDE JE NE SUIS PLANTÉ
 CETTE ANNONCE N'EST PAS POUR CE
 JOURNAL... TANT PIS DE LA LAISS

CETTE RUBRIQUE EST NOUVELLE DANS LCD, C'EST POUR CELA QUE LA
 MAJORITE DES ANNONCES SONT CELLES DE LA REDAC .
 AUSSI SI VOUS AVEZ UNE P.A A PASSER CONTACTEZ
 LA REDAC. A+++ SNAP OF CHN

INFOS

INFO DU INTOX I: UNE VERSION D'OCF
 TRAVAILLANT EN
 QUERSCAN SERAIT EN COURS DE REALI-
 SATION ET NECESSITERAIT UNE ROABOARD.

DORS DU SNAB MEETING QUI S'EST DEROULE FIN AOUT
 E NOMBREUSES DEMOS ONT ETE FAITES, A SAVOIR:
 LANDSCAPE DEMO DE ARGE/ARDE
 S-PARTY DEMO DE SYDE/ARDE
 BATHAN JOURNEY DE STEPH/ARDE } Ces Demos sont dis-
 ponibles à la REDAC.

DAYSOFT A SORTI UNE DEMO INTERACTIVE INTITULEE
 Q-DEMO... ALLEZ JE VOUS DONNE LE CHERT MODE :
 QUAND LES SORTES DE BONHOMMES S'ANNINZ ARRETER
 TOUTS (TOUCHE ←) ET APPUYER SUR LA TOUCHE "FB"

Entrée
 Libre

ARDE TRAVAILLE ACTUELLEMENT
 SUR UNE DEMO 3D. ELLE DEVRIT
 ETRE DISPONIBLE DEBUT NOVEMBRE.
 Voilà c'est tout. A+++ SNAP



TRANSFERT

ut !!!

CHANY qui parle !!!! Bon pour ce numero 6, je vous ai concocte deux programmes. Le premier vous permettra de transférer le jeu sur disc rependant nom de POSTMAN PAT 3. Le deuxième sera le loader une fois le jeu transféré. Attention vous aurez besoin des banks pour faire marcher le programme. Une fois le listing tape positionnez vous au debut de la k7 et faites RUN... et attendez..... Une dernière chose, le jeu comporte une reconnaissance de l'interface : le programme de transfert le giclera, mais si vous le faite vous je vous donne le truc : cela se situe en &D45, &D46, &D47 : mettez respectivement les octets suivant : C3 - 5C - 0D



la bon si vous avez des trucs a demander faites le savoir a la redaction, et essayera de faire quelquechose. Au fait le jeu une fois transfere n'est pas pacte donc vous savez ce qu'il vous restera a faire !!!!

pour les plus inities voici l'explication du loader. (comme cela vous aurez pas besoin de tapez les listings et vous pourrez le transférer tout).

DEBUT DU LOADER &8000 EXECUTION DU LOADER &8000

&8000 le programme fait un LDIR qui fout la routine en &A000, donc allons garder en &A000 une fois le LDIR effectue...

SP,&AFF0 : PILE EN &AFF0
 L,&A081 : EN &A081 : ROUTINE QUI MET LES ENCRE EN NOIRES
 IX,&C000 : DEBUT DU CHARMENT EN &C000 LONGUEUR &4000
 DE,&4000 : C'EST L'IMAGE DE PRESENTATION
 L,&A091 : EN &A091 : ROUTINE DE CHARGEMENT K7
 HL,&A070 : ICI IL POINTE SUR LES COULEURS
 A,0 : MET A A 0
 L,&A057 : EN &A057 ROUTINE QUI AFFICHE LES COULEURS
 IX,&1800 - BON TOUT CE QU'IL Y A ENTRE LES GUILLEMETS
 DE,&1000 : C'EST LE CHARGEMENT DU JEU
 L,&A091 : ALORS IL CHARGE TOUT CA EN PLUSIEURS PARTIES
 IX,&2800 : 6 FICHIERS EXACTEMENT MAIS UNE FOIS TOUT CHAR
 DE,&111D : GER ON POURRA SAUVEGARDER EN UN SEUL BLOC :
 L,&A091 : DEBUT DU FICHER A SAUVEGADER &40 ET AYANT POUR
 IX,&8000 : LONGUEUR &3E44
 DE,&1E84 : MAIS ATTENTION IL Y A UN FICHER DE &1000 DE
 L,&A091 : LONGUEUR QUI SE CHARGE EN &B000. (CECI EST
 IX,&4000 : IMPOSSIBLE A CHARGER AVEC UN &BC77), DONC POUR PAS
 DE,&4000 : SE FAIRE CHIER, ON LE CHARGE EN BANK POUR FAIRE
 L,&A091 : UN LDIR EN &B000 ENSUITE
 IX,&B000 : POUR RECUPERE CE FICHER SUR K7, CHARGER LE EN
 DE,&1000 : &4000 DANS LA BANK !!! ENFIN VOUS VOUS DEMERDEZ !

```

10 (C) CHANY FROM NPS
20 PROGRAMME DE TRANSFERT POUR POSTMAN PA
30 FOR X=&A200 TO &A326:READ A#
40 A=VAL("&"+A#):SUM=SUM+A:POKE X,A:NEXT
50 IF SUM(>28003 THEN PRINT "ERREUR DATAS":
60 FOR X=0 TO 15:INK X,0:NEXT:BORDER 0
70 MEMORY &7FFF:TAPE:LOAD"pat 3":CALL &A2
80 DATA AF,CD,0E,BC,21,0F,80,11,00,00,01,5E
90 DATA 01,ED,B0,31,FB,AF,CD,81,00,DD,21,00
100 DATA C0,11,00,40,CD,91,00,21,70,00,3E,0
110 DATA CD,57,00,DD,21,00,18,11,00,10,CD,9
120 DATA 00,DD,21,00,28,11,1D,11,CD,91,00,D
130 DATA 21,00,80,11,84,1E,CD,91,00,DD,21,0
140 DATA 40,11,00,40,CD,91,00,F3,01,C5,7F,E
150 DATA 49,DD,21,00,40,11,00,10,CD,91,00,F
160 DATA 01,C0,7F,ED,49,DD,21,40,00,11,9D,1
170 DATA CD,91,00,31,50,06,F3,01,88,7F,ED,4
180 DATA D9,AF,08,CD,44,00,CD,BD,08,CD,00,B
190 DATA CD,09,B9,0E,07,11,40,00,21,FF,B0,C
200 DATA CE,BC,3E,C3,32,45,0D,3E,5C,32,46,0
210 DATA 3E,0D,32,47,0D,21,1B,A3,11,00,ED,0
220 DATA 0C,CD,8C,BC,21,00,C0,11,00,40,01,0
230 DATA 00,3E,02,CD,98,BC,CD,8F,BC,3A,26,A
240 DATA 3C,32,26,A3,21,1B,A3,11,00,ED,06,0
250 DATA CD,8C,BC,21,40,00,11,44,9E,01,00,0
260 DATA 3E,02,CD,98,BC,CD,8F,BC,3A,26,A3,3
270 DATA 32,26,A3,01,C5,7F,ED,49,21,1B,A3,1
280 DATA 00,ED,06,0C,CD,8C,BC,21,00,40,11,0
290 DATA 10,01,00,00,3E,02,CD,98,BC,CD,8F,B
300 DATA 21,00,40,11,00,B0,01,00,10,ED,B0,0
310 DATA C0,7F,ED,49,C7,00,00,50,4F,53,54,4
320 DATA 41,4E,33,2E,42,49,31
  
```

UN PETIT CADRE JUSTE POUR VOUS DIRE QUE DANS CNR 9 IL Y A LE PROG POUR TRANSFERER LE JEU HIDEOUS SI VOUS AVEZ DES PROBLEMES AVEC UN JEU A TRANSFERER DITES LE NOUS, NOUS EN FERONS PART A CHANY AFIN QU'IL ARRANGE CA (SI C'EST POSSIBLE !!)

(C) CHANY FROM NPS PROGRAMME DE LOADAGE POUR POSTMAN PAT 3

```

MEMORY &3FFF
RESTORE 110:MODE 0:FOR X=0 TO 15:READ A:INK X,A:NEXT:BORDER 0
LOAD"POSTMAN3.B11",&C000
OUT &7F00,&C5:LOAD"POSTMAN3.B13",&4000
OUT &7F00,&C0
RESTORE 130:FOR X=&A000 TO &A037:READ A#:A=VAL("&"+A#):POKE X,A:NEXT
CALL &A000
DATA 0,11,2,1,25,18,19,0,26,16,17,6,1,5,3,13
  
```

```

120
130 DATA 21,2C,00,11,40,00,06,0C
140 DATA CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD
150 DATA 70,BC,F3,01,C5,7F,ED,49
160 DATA 21,00,40,11,00,B0,01,00
170 DATA 10,ED,B0,F3,01,C0,7F,ED
180 DATA 49,C3,40,00,50,4F,53,54
190 DATA 4D,41,4E,33,2E,42,49,32
  
```

DERNIERE MINUTE :
 ERMAN DEMO vient de
 partir, c'est la 1ER
 demo du groupe :
 FILLE 66. Demos simple
 mais tres mignonne,
 un intro un raster re
 plis de zoulis color
 is en seconde part:
 un scroll, une zik,
 un gfx, une animation
 de sprite composent
 cette premiere demos
 du groupe FILLE 66.
 Enfin, ca fait plaisir
 s'il y a encore des
 groupes qui se creent
 sur CPC. Longue vie
 ce groupe et biensur
AU CPC !!

TEST DEMOS

Vous preferez voir ces demos plutot que d'en
 entendre parler, vous voulez commander ces qq
 demos ou d'autres, vous voulez vous faire
 connaitre, vous aimeriez echanger des demos,
 vous voulez des conseils. Pour tous cela une
 seule adresse :

MANGEMATIN FRANCK
 30 RUE DE LA CROIX VERTE
 95130 FRANCONVILLE

CANARD DECHAINE 6

HELLO TOUT LE MONDE, ICI WILD, JE VAIS VOUS PARLER UN
 DES DERNIERES DEMOS QUI CIRCULE SUR LA SCENE DE CPC...
 viens tout d'abord a m'excuser aupres de TOUG et BAUD
 pour le mega retard de cette page. Voila c'est fait !!!!!

AS YOU SOON demo: CODE GFX SND by RIC of STATIC TEAM
 c'est donc un remake de la PLASMA DEMO de COZEUR, cette demo
 utilise elle aussi les plasmas avec un scroll en dessous
 indiquant que RIC a essaye d'ameliorer la routine de son
 COZEUR et il a reussi, les plasmas sont hyper fluides
 et rapides. Cette demo est interactive. Voici donc une
 tres bien concue, une des meilleurs sur CPC ...

KB SHOT demo: CODE: PACMAN GFX: MADE SND: SOUNTRAKKER
 9 KBS demo est une production REBELS CORP. Cela commence
 avec une mini intro presentant la demo puis enfin la demo
 elle meme : Un writer en haut de l'ecran donne le TXT en des
 sous un RBS en forme de bulle bouge en 3D horizontale, du
 jamais vu au niveau de la fluidite, on se croirait sur AMIGA
 non je n'exagere pas, mais pas du tout. Bref c'est une
 tres bonne demo. PS: MADE, c'est quand tu veux pour me renvoyer
 deux disks ... Hein SIMPLET !!!!!

AVES PREVIEW : CODE GFX: OVERFLOW from LOGON SYSTEM
 viens tout juste de recevoir cette demo mais en fait
 date de 1992. Pour rester dans les plasmas, parlons de
 l'aves preview, he bien cette demo c'est encore des plasmas
 mais en vagues, l'effet est surprenant, comme d'habit
 avec un scroll en dessous des plasmas sinusoidales un se
 mais lui aussi est en vague. Personnellement, j'adore
 l'onte de cette demo. Comme c'est une preview, il n'y a
 pas de texte. A mon avis, cette demo n'est jamais sorti
 et on en aurait parle partout. Une tres bonne preview !

HARD REVENGE : CODE: FACTICE GFX: SHAM AURE SND: STK
 Voici une des nombreuses demos qui ont ete code au
 centre du tres celebre SWAB MEETING. Cette demo se compose de
 un scroll, 1 en haut, l'autre en bas, tous les deux avec
 une superbe fonte. Au centre un logo HARD REVENGE et
 ICE se succede avec des vumetres de differentes formes.
 Encore une fois, le texte raconte le meetings. Une demo
 simple enfin presque !!! Elle est tres bien tout de
 Il existe d'ailleurs une compilation de toutes les demos
 du SWAB meeting mais je vous en ferait le test dans
 prochain numero ...

ZETA 2 : CODE: MAGE GFX: MAGE & OTHER SND: DIVERS
 Zeta 2 est un slide show se rapportant au dessins animés
 DRAGON BALL Z. Cela commence par une petite intro compo
 sée d'un scroll, une dizaine de raster des snd different
 un vumetre avec lequel on peut jouer. La maniere de mo
 der les ecrans est assez originale: tout d'abord, il y a
 la zik et un vumetre, les ecrans defilent de haut en
 bas, la qualite de l'image est impressionnante et on reconn
 tres biens le personnages de DRAGON BALL Z. En part de
 une demo tres bien realisee utilisant 2 scrolls, des
 venant de pixels, des raster dans les lettres. Bref vo
 un slide show originale code comme une des meilleures
 demos. Ah j'oubliais, il est aussi possible d'accéder a
 une demo LANDSCAPE qui fait parti elle aussi des demos du
 SWAB meeting ...

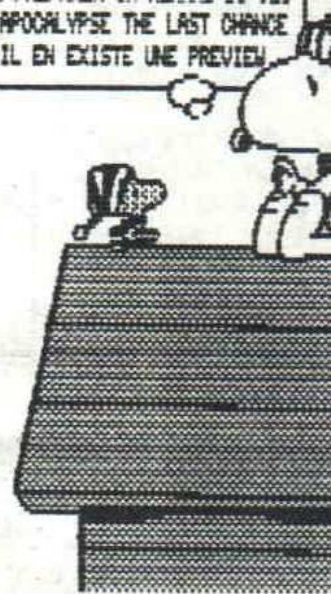
GENESIS PART : CODE: TOMAJERRY GFX: GAMES SND: SILKMO
 Terminons cette rubrique par la demo de T&J of GPA. Ce
 demos a l'origine devait faire parti de la CUDDLY DEMO
 Voici donc la premiere demo de T&J qui est tres bien.
 Rasters, writer, scroll, split raster, animation de spr
 et interactivite font de cette demo une zoulis demo.



JUMPMANIA review by KOD/FAL for LCD 6 (7/11/1993)

CPC freaks! Some weeks ago, I received JUMPMANIA and as BAUD needed some help with LCD, I decided to review it. So, let's start our trip... JUMPMANIA is written by FRAGGLE of MOPS and as usual is shareware (10 DM/30 F/ 5 P/8). After running the game and viewing a MOPS logo and the copyright notice you're presented with the main screen where you can make your choices using a very fluid cursor system. The game involves controlling a little 11-shaped creature around a level which is composed of square tiles. When you jump to another tile, the previous one disappears. To finish a level you must make all the tiles disappear. You can also do double/triple/quadruple jumps. There are also some special tiles such as bomb tiles or tiles that you have to run over them twice in order to disappear. When you play JUMPMANIA for the first time, you find it a little bit frustrating but later on you're totally addicted to it. There are 32 levels and each of them has a password. Another option of the game is to design your own levels, something that makes the game really amazing. I think that anyone who adores puzzle games will find it brilliant while the others that dislike 'em won't find it fun. A little warning to the owners of green monitors: it's very difficult to read the password of each level 'coz the font/ink of the letters make them a bit incomprehensible. And now a bonus to the readers of LCD. Input as filename the word 'cheat'. Now, you can "jump" levels by pressing CONTROL+SHIFT+ESC+C... So, LCD readers... GFX:14/20 - SFX:17/20 - Addictiveness:19/20 - General mark:18/20 -

TIENS PUISQUE NOUS SOMMES DANS LES TESTS DE JEUX, SAIS TU QUE HYDRIS EST EN TRAIN DE PREPARER UN REMAKE DU JEU ARKANOID : APOCALYPSE THE LAST CHANCE D'AILLEURS IL EN EXISTE UNE PREVIEW

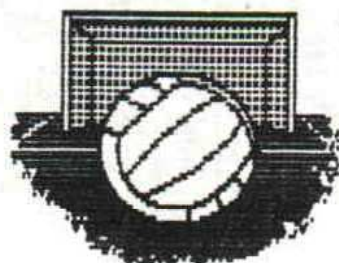


Et bien nous allons continuer avec un jeu freeware : MEGA MASTER Pourquoi ce nom, tout simplement car l'auteur le groupe HJT n'a pas mis de nom, donc on va l'appeler MEGA MASTER mais en realite c'est un remake de SUPER BOMBER MAN sur Super Nintendo. Ce jeu de prime abord, ne paye pas de mine avec son labyrinthe tout simple. Des blocs, des allees et vous et votre compere !!! les redoutables BOMBER MEN, qui veulent s'eclater la gueule a coup de bombe. vous ne pouvez pas poser, vous courez vous mettre a l'abri et BOUM... Plus vous avancez dans le jeu et plus vos bombes sont puissantes, au fur et a mesure divers bonus apparaissent, a vous de les ramasser avant que votre ou vos adversaires car vous pouvez jouer a 4 simultanement mais si seul c'est impossible et la est l'unique point negatif de ce jeu. Bref c'est un jeu tres con et tres simple donc accessible a tout le monde. Bravo a HJT malgre que vous ayez un voleur dans votre equipe. FUCK TO K-OS of HJT ==> 16/20

BEST OF THE BEST : Pour devenir Champion de kick boxing, il faut vous entrainer et vaincre les prétendants au titre. Par exemple : battre un tel et aller vous faire eclater la tronche. KUMITE, tournoi qui risque d'en laisser plus qu'un invalide, ou apres un combat sanglant, vous épuisez votre energie... Si vous réussissez votre premier cours sans probleme, le ring des grands champions vous attend ! FUTURA sous le label LO... a sorti cette simulation de kick boxing, qui offre d'ailleurs qu'une copie de Panza avec quelques petites options supplementaires (participation a des seances d'entrainement), mais qui est un coup quand meme.

==> 14/20

Tiens pour finir je vais vous filer des passwords pour pas mal de jeux, on commence par RC-QUEST : les premiers niveaux : tengo - sugar - light - curve. Tous les codes de JUMPMANIA : heygo - uarea - coolg - uyyou - haven - otice - dthat - thisi - sahid - denne - ssage - ifyou - want - ohave - anice - cheat - modet - ypech - eatas - afile - namet - henygo - ucang - ettot - henex - tleve - lbypr - essin - geont - rolan - dshif - tandc. Vous avez remarque que ca forme une phrase qui vous file un cheat mode !!
ATOMIC : adf - ayw - daa - tqa - hoh - apk - wab - doa - aep.



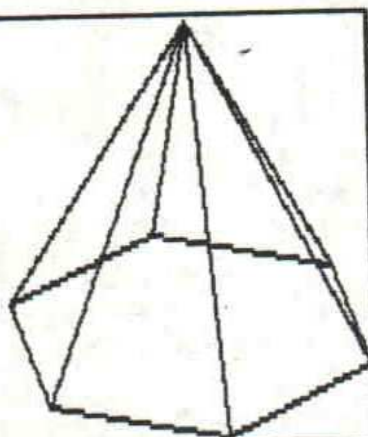


```

10 DEG
20 r1=100:r2=50:x=320:y=200
30 h=150:cote=60:MODE 2
40 PLOT x+r1*COS(a),y+r2*SIN(a),0
50 FOR a=1*PI TO 360*PI STEP cote
60 PLOT x+r1*COS(a),y+r2*SIN(a),1
70 DRAW x+r1*COS(a+cote),y+r2*SIN(a+cote)
80 DRAW x,y+h: NEXT:n=n+10
90 CALL &8806:GOTO 30

```

EN C'EST UN PROG BASIC QUI PERMET DE FAIRE DES FIGURES GEOMETRIQUES EN 3D, MERCI HYDRIS !!!!!



SI C'EST BAUD QUI VOUS PARLE, JE ME RETROUVE
 ILLEMENT AVEC ENVIRON 150 DISKS 5.1/4 SUR LE
 BRAS CAR MON LECTEUR 5.1/4 M'A LACHE. MERCI
 D'AVOIR VENU VENDU UNE MERDE !!!
 SOIT JE RETROUVE UN LECTEUR 5.1/4 EN ETAT
 MARCHE (PAS TROP CHER) OU JE REVEND LES DISKS
 350 FR\$ (FRAIS DE PORT COMPRIS) OU MOINS !!

BASIC PAR TOUG AU BOUT DE 6 ANS SUR CPC :
 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,6:INK 3,24
 LOCATE 10,12:PRINT"TOUG SIX YEARS OF PROGS"
 CALL &8818:CALL 0
 REM PROC BY TOUG
 REM MERCI A BAUD POUR SON AIDE !!!!!

```

10 TEXT$="AFFICHAGE DE TEXTE(* BY LE CHAT,CYRIL(* LCC OF C
20 MODE 1:LOCATE 18,12:PEN 3:PRINT "P.A.K."
30 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,18:BORDER 0:NB=LEN(TEXT$):NB1=1:
40 IF DS=1 THEN 100
50 X=X+1:M$=MID$(TEXT$,NB1,1):IF M$="(" THEN GOSUB 130:GOT
60 IF M$=")" THEN DS=1:AT=0:GOTO 100
70 LOCATE X,24:PEN 2:PRINT M$:LOCATE X+1,24
80 PEN 1:PRINT CHR$(143):IF X=34 THEN GOSUB 130
90 NB1=NB1+1:IF NB1=NB THEN NB1=1
100 IF DS=1 THEN AT=AT+1:IF AT=50 THEN DS=0:NB1=NB1+1
110 IF NB1=NB+1 THEN NB1=1
120 GOTO 40
130 FOR T=X TO X+(34-X):LOCATE T,24:PEN 1:PRINT CHR$(143)
140 LOCATE T,24:PRINT " ":FOR ATT=1 TO 20:NEXT: NEXT: X=5:R

```

```

OR N=&6000 TO &6012:READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
DATA 06,7F,0E,10,ED,49,0E,40,ED,49,0E,10,ED,48,0E,54,ED,49,C9
54 ---> COULEUR DU FOND
40 ---> COULEUR DES TRAIT
4eme DATA ---> INK 0-1-2-3...
MODE 1:INK 1,9:INK 2,18:INK 3,24:LOCATE 1,1:PEN 1:PRINT "ANIMATION DE TRAIT
LES CARACTERES":LOCATE 2,4:PEN 2:PRINT "BY LE CHAT CYRIL OF CRACK'N ROM (C
:LOCATE 4,7:PEN 3:PRINT "POUR LE CANARD DECHAINE NUMERO SEPT",C$:POKE &6003
LOCATE 1,12:LINE INPUT "NUMERO INK 0.1.2.3 OR 10 --> LE BORD:&
("&"+C$)
CALL &6000:IF INKEY$=" " THEN 60 ELSE GOTO 80

```



```

10 MODE 1:LOCATE 1,1:PEN 3:PRINT "VAGUENTE BY LE CHAT CYRIL OF CRACK'N ROM"
20 LOCATE 5,24:PEN 2:PRINT "POUR LE CANARD DECHAINE NUMERO 7":PEN 1:LOCATE 7,
PRINT "ATTENTION: 5 LETTRES MAXIMUM"
30 RESTORE 30:FOR C=1 TO 5:READ C(C):NEXT:INK 1,9:INK 2,18:INK 3,24:INK 0,1:B
ER 1:DATA 1,2,3,2,1
40 A$="TEXTE":D=1:X=260:Y=200:FOR T=X TO X+(5*16) STEP 16:X(D)=T:D=D+1:NEXT:F
T=1 TO 5:Y(T)=Y:NEXT:PRINT CHR$(23)+CHR$(1):TAG:FOR T=1 TO 5:A$(T)=MID$(A$,T,
NEXT:FOR F=1 TO 5:MOVE X(F),Y(F),C(F):PRINT A$(F):NEXT
50 DATA 1,1,1,2,2,1,2,3,3,2,3,4,4,3,4,5,5,4,5,5,9
60 RESTORE 50:N=4:GOSUB 70:N=-4:RESTORE 50:GOSUB 70:GOTO 60
70 READ F:IF F=9 THEN RETURN
80 C=C(F):MOVE X(F),Y(F),C:PRINT A$(F):Y(F)=Y(F)-N:MOVE X(F),Y(F),C:PRINT A$
::IF INKEY$=" " THEN GOTO 70
90 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0)

```

PROTRACKER VS DIGITRACKER OR BEAG VS SYMBIOSIS

PROTRACKER

dans ce coin gauche je vous presente PROTRACKER, cree par Andreas WINTER plus connu sous le nom de CROWN. Protracker pese 46 Ko sans ses sons 'bonus' que sont Amiga)Ms Dos)CPC (5 Ko) et Tracker Module Convert (6 Ko), ces deux derniers vous permettent d'utiliser les Modules ou les sons du Protracker version Amiga. Donc avec tous ses sons Protracker pese 57 Ko.

La notice est en anglais, donc voila deja un assez grand avantage, de plus elle est assez facile a lire, donc Protracker est assez simple a utiliser.

Sur l'esthetique Crown ne s'est pas foule, l'ecran de travail est tres simple meme pas attirant du tout, les couleurs utilisees sont tristes (degrade de gris).

Comme nous n'avons pas de sons aux utilitaires 'bonus' car sans eux Protracker serait un utilitaire de musique normal. Mais ce qui nous plus vient de ces deux utilitaires qui vous permettent d'aller chercher des sons de l'Amiga : Amiga)Ms Dos)CPC et Protracker Module Convert sont des utilitaires elementaires.

notes :

idee	: 18/20
design	: 15/20
distribution	: 20/20
compatibilite +	: 10/20
notice	: 15/20
utilisation	: 15/20
total	: 93/120 ==> 15,5/20



DIGITRACKER

Alors dans ce coin droit, je vous presente DIGITRACKER 1.2, cree par JOERN MIKA plus connu sous le pseudo PRODATRON, ce dernier faisant parti de SYMBIOSIS. Digitracker pese 33K, la notice quant a elle pese 30K, donc au total 63 K.

La notice est en allemand, donc voila deja un leger handicap, pour les personnes qui ne connaissent pas cette langue car je pense que l'anglais est compris par tous.

Niveau esthetique cet utilitaire est beaucoup plus attirant car il y a de la couleur. Cela permet de travailler beaucoup plus facilement.

Il n'y a pas d'utilitaires 'bonus', vous avez acces au menu soit a l'utilitaire lui-meme, soit au programme de transfert, ou encore au programme de conversion. Un gain de temps car cela empeche d'avoir plusieurs disquettes a charger.

les notes :

* idee	: 15/20
* design	: 18/20
* distribution	: 10/20
* compatibilite +	: 20/20
* notice	: 10/20
* utilisation	: 18/20
* total	: 91/120 ==> 15,2/20



VERDICT : COMME VOUS AVEZ PU LE CONSTATER, LES 2 UTILITAIRES SE VALENT. LA PRIMEUR EN REVIENT A CROWN, SYMBIOSIS A SORTI SON TRACKER EN EVITANT DE COMMETTRE LES MEMES ERREURS QUE CROWN. LES AVANTAGES DE L'UN SONT LES FAIBLESSES DE L'AUTRE AU LIEU DE SORTIR CHACUN DE SON COTE LE MEME UTILITAIRE, NETTEZ VOUS ENSEMBLE POUR FAIRE UN TRUC SUPERBE !! VOUS AVEZ BIEN ETE DANS LE MEME GROUPE UN BOUT DE TEMPS, ALORS POURQUOI NE PAS TRAVAILLER ENSEMBLE !!! EN FIN DE COMPTE CES DEUX UTILITAIRES SONT LES MEMES, ALORS A VOUS DE FAIRE LE BON CHOIX !!!!



BIDOUTILLE

Salut a tous, ici QUETZALCOATL & KUKULCAN je suis de retour dans le CANARD DECHAINE. Pour commencer je vais vous donner une bidouille sur un de mes jeux préférés :

EMILIO BUTRAGUENO FUTBOL -> EL BUITRE

D9,DD,7E,09,FE,01 en D9,00,3E,02,FE,01

Carton rouge direct dès qu'une faute est commise.

ou POKE &268B,0:POKE &268C,&3E:POKE &268D,2

Ce n'est que la 8ème bidouille que je vous donne sur ce jeu de foot que j'apprécie énormément.

KUKULCAN ET QUETZALCOATL MEXICAN MARINO ACCORDANCE BRITAIN HUNGARY BELGIUM ITALY PORTUGAL JAPAN AUSTRALIA

LEVEL : NORMAL

J1BA4256601020316054436020R8
 J2H3H4445C601020326058466020TA
 J3HBHE465H060102033605E496020U6
 J4I3I8495H660102034605H24B6020I4
 J5IBJ24B5HA60102035605H84E6020J8
 J6J3JC4D5HE60102036605HE4H16020L8
 J7JBK64H05I260102037605I44H36020Q0
 J8K3L04H35I860102038605I84H56020P8
 J9KBLA4H65IC60102039605IE4H76020S0
 JAL3M44H95J26010203A605J24H96020S0
 JBLBME4HC5J66010203B605J84HB6020U8
 JCM3N84HE5JC6010203C605JC4HE6020J2
 JDMB024I05K06010203D605K24I16020Q4
 JEN30C4I25K46010203E605K84I46020A
 JFNBP64I55KA6010203F605K4I66020K8

LEVEL : PROFESSIONAL

N1EA5456423031102060432060J8
 N2H6H45A5A433333102060432060L6
 N3HEHE5H05E433435102060462060ND
 N4I6I85H65H2463436102060482060PE
 N5IEJ25HC5H64934371020604A2060R0
 N6J6JC5I05HC4C34381020604C2060RE
 N7JEK65I45I24F34391020604E2060P8
 N8K6L05IA5I64F373B1020604F2060I6
 N9KELA5J05IA4H1383E1020604H22060L
 NAL6M45J65IE4H3383E1020604H32060L
 NBLEME5JA5J44H5383F1020604H62060M
 NCM6N05JE5JA4H63B3H11020604H62060
 NDME025K45JE4H83B3H41020604H72060
 NEM6OC5KA5K24HB3B3H51020604H92060
 NFNEP65KE5K84HD3C3H51020604HC2060

LEVEL : CHAMPIONSHIP

P1BA4030644020105152666320N8
 P2H3H440306740201052546C672000
 P3HBHE40306D40201053566H06A2008
 P4I3I840306H340201055576H46D20TE
 P5IBJ240306H940201056596H86H0204
 P6J3JC40306HC402010585A6HC6H620HA
 P7JBK640306HF4020105A5B6I26HA20NC
 P8K3L040306I24020105C5C6I86HE20N2
 P9KBLA40306I84020105E5D6IC6I12004
 PAL3M440306IE4020105F5F6IF6I5200A
 PBLBME40306J24020105H15H06J26IB20S0
 PCM3N840306J54020105H35H16J66J120H6
 PDMB0240306JB4020105H55H26JA6J420S8
 PEN30C40306K14020105H65H46JE6720P8
 PFNBP640306K54020105H85H56K46A20C

J'AI FINI CE JEU SANS PROBLEME EN ETANT PREMIER A CHAQUE FOIS. DONC VOUS POUVEZ PROFITER DE MES CODES POUR JOUER AU NIVEAU ET SUR LE CIRCUIT QUE VOUS VOULEZ. POUR MA PART JE TROUVE CE JEU TROP FACILE ET TROP MONOTONE. KUKULCAN.

LE DETOURNEMENT DU CATALOGUE

PAGE 10

chose promise, chose due.

Je pense que vous savez tous que la place mémoire par le catalogue est de 2 ko, soit 2048 octets. Je m'accorde cela vous fait une belle jambe mais voilà sommairement : * sachant qu'un secteur de taille 2 (normale) a une taille de 512 octets, le catalogue a donc 4 secteurs (2048/512=4).

Voici les pistes et les secteurs où se trouvent le catalogue des trois formats suivants : (pour les autres formats à vous de chercher, car je pense que vous êtes sûr que l'on peut créer plusieurs catalogues sur une disquette mais, les copieurs de fichiers ne savent pas connaître les catalogues implantés à partir de la piste 0)

Format DATA 178 K, Piste 0, Secteur C1, C2, C3 & C4
Format I.B.M. 154 K, Piste 1, Secteur 01, 02, 03 & 04
Format VENDOR 169 K, Piste 2, Secteur 41, 42, 43 & 44

Pour la suite du cours, formatez une disquette au format DATA et sauvegardez un fichier sur la disquette avec le nom suivant : 10 save"ecran.bin",b,&C000,&4000
run

Maintenant, chargez "DISCOLOGIE" ou un éditeur de texte quelconque. Voici le résultat : Piste 0 Secteur C1

```
00 45 43 52 41 4E 20 20 20 42 49 4E 00 00 00 00
02 03 04 05 06 07 08 09 0A 0B 0C 0D 0E 0F 10 11
00 45 43 52 41 4E 20 20 20 42 49 4E 01 00 00 01
12 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

Comme vous pouvez le constater votre fichier prend 16 Ko. Pourquoi ? Simple, le catalogue se décompose en entrées de 16 Ko (2048/32=64), et comme notre fichier a une taille de 17 Ko il prend une entrée pour 16 Ko et une deuxième entrée pour 1 Ko.

user	nom du fichier	extension	nb de bloc
00	45 43 52 41 4E 20 20 20 42 49 4E 00 00 00 00		00
02	03 04 05 06 07 08 09 0A 0B 0C 0D 0E 0F 10 11		

numéro des blocs occupés, inutile pour le détournement du catalogue

L'histoire des 64 entrées est vraiment importante, car si on copie 64 fichiers de 1 Ko sur une disquette on fera un catalogue, l'ordinateur nous dira qu'il y a 114 Ko de libre sur la disquette mais voilà vous ne pouvez pas copier un seul fichier car la capacité du catalogue sera à zéro car vous aurez utilisé les 64 entrées disponibles.

USER -> 0 A 255 La valeur 229, soit &E5 correspond à un fichier effacé. Le poke permettant d'accéder à les users et le POKE &A701,user(0-255).

Fichier en READ ONLY, commande [P] sous discologier premier caractère de l'extension + &80.

Fichier invisible lors du catalogue, commande [I] sous discologier, 2ème caractère de l'extension + &80.

Nombre de blocs : lorsque la valeur est à &80 veut dire qu'il y a une autre entrée pour le fichier. Un fichier de 42 Ko nécessitera 3 entrées dont 2 qui auront comme nombre de bloc &80, la 3ème aura une autre valeur.

Une entrée est codée sur 2 lignes de 16 octets.

Pour le détournement du catalogue on utilise la première ligne d'une entrée, soit 16 octets.

Les blocs comprennent 1024 octets soit 2 secteurs.

Maintenant, c'est partie, on va afficher un message à l'écran grâce au détournement du catalogue.

Sur les 16 octets de la première ligne, on ne peut en utiliser que 12 et encore sur les 12 octets si on utilise la commande PRINT vous ne pourrez afficher que 5 caractères.

user	nom du fichier	extension	nb de bloc
00	06 1F X Y A B C D	08 E 15	00 00

L'équivalent en Basic est le suivant :

```
10 USER,0:LOCATE X,Y:PRINT "ABCD";".";"←E"
```

POUR EFFACER LE "POINT" QUI SEPARÉ LE NOM ET L'EXTENSION
VALEUR &08 = RETOUR ARRIERE ↑

Maintenant chargez DISCOLOGIE, partie éditeur, en Piste 0, Secteur C1, et insérez les valeurs suivantes :

```
0040: 00 04 01 15 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0060: 00 06 1D 00 00 15 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0080: 00 06 1C 00 00 00 15 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00A0: 00 06 0F 01 15 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00E0: 00 06 1F 09 09 43 4F 4F 4C 08 21 15 00 00 00 00
```

-Sauvegarder les modifications et faire CAT. C'est un petit exemple pour que vous compreniez et voyez par vous-même l'occasion le résultat.

LES COMMANDES : (page suivante) ...

PROGRAMME PERMETTANT DE RELOADER LES PAGES ECRANS COMPACTEES AVEC ZENITH 2

```

1 'QUETZALCOATL & KUKULCAN
10 MODE 2: BORDER 0: INK 0,0: INK 1,26: PEN 1: OPENOUT"D": MEMORY &BFF: CLOSEOUT
20 INPUT"Nom de l'ecran": ;Nom$
30 IF Nom$="" THEN CAT:GOTO 20
40 FOR I=1 TO LEN(Nom$):POKE &BFF+1,ASC(MID$(Nom$,I,1)):NEXT
50 DATA 00,05,21,00,BF,11,20,23,CD,77,BC,00
60 FOR I=60 TO 71:REAL A$:POKE I,VAL("&"A$):NEXT:POKE 61,LEN(Nom$):CALL 60
70 LG=(PEEK(&A76D)+256*PEEK(&A76E))
80 PRINT"nouvelle adresse d'implantation &0000 a &";HEX$(&A67A-LG);:INPUT adr
90 LOAD Nom$,adr
100 'repere le numero du compactage de l'ecran
110 IF PEEK(ADR+&C)=850 THEN GOTO 190
120 IF PEEK(ADR+&C)=882 AND PEEK(ADR+&3C)=88E THEN GOTO 200
130 IF PEEK(ADR+&C)=887 THEN GOTO 240
140 IF PEEK(ADR+&C)=865 THEN GOTO 270
150 IF PEEK(ADR+&C)=877 THEN GOTO 280
160 IF PEEK(ADR+&C)=882 AND PEEK(ADR+&5B)=862 THEN GOTO 310
170 IF PEEK(ADR+&C)=875 THEN GOTO 340
180 PRINT"ce n'est pas une page ecran compactee avec Zenith2 option Ecran":END
190 POK=ADR+850:GOSUB 460:GOTO 480:*** COMPACTAGE Numero 0 ***
200 POK=ADR+882:GOSUB 460:*** COMPACTAGE Numero 1 ***
210 POK=ADR+88E:GOSUB 390:POKE ADR+&3C,C:POKE ADR+&3D,B
220 POK=ADR+871:GOSUB 390:POKE ADR+&53,C:POKE ADR+&54,B
230 POK=ADR+86E:GOSUB 390:POKE ADR+&61,C:POKE ADR+&62,B:GOTO 480
240 POK=ADR+867:GOSUB 400:*** COMPACTAGE Numero 2 ***
250 POK=ADR+87A:GOSUB 390:POKE ADR+&5D,C:POKE ADR+&5E,B
260 POKE ADR+&62,C:POKE ADR+&63,B:GOTO 480
270 POK=ADR+865:GOSUB 460:GOTO 480:*** COMPACTAGE Numero 3 ***
280 POK=ADR+877:GOSUB 460:*** COMPACTAGE Numero 4 ***
290 POK=ADR+87B:GOSUB 390:POKE ADR+&50,C:POKE ADR+&51,B
300 POK=ADR+86F:GOSUB 390:POKE ADR+&5A,C:POKE ADR+&5B,B:GOTO 480
310 POK=ADR+882:GOSUB 460:*** COMPACTAGE Numero 5 ***
320 POK=ADR+8200:GOSUB 390:POKE ADR+&5A,C:POKE ADR+&5B,B
330 POKE ADR+&6A,C:POKE ADR+&6B,B:GOTO 480
340 POK=ADR+875:GOSUB 460:*** COMPACTAGE Numero 6 ***
350 POK=ADR+86C:GOSUB 390:POKE ADR+&33,C:POKE ADR+&34,B
360 POK=ADR+853:GOSUB 390:POKE ADR+&44,C:POKE ADR+&45,B
370 POKE ADR+&4E,C:POKE ADR+&4F,B:GOTO 480
380 'routine de calcul => registre double en deux registres simples
390 B=POK/256
400 C=(POK-(B*256))
410 IF B<-1 THEN B=B+&FF01
420 IF C<-1 THEN C=C+&FF00
430 IF POK=&8000 OR POK=&8000 AND C=0 THEN B=B+1
440 RETURN
450 'POKE ADR+&C ET &D
460 GOSUB 390:POKE ADR+&C,C:POKE ADR+&D,B:RETURN
470 'sauvegarde du nouveau fichier
480 INPUT"Nom du fichier a sauvegarder":nom$
490 IF a$="" THEN 480
500 CLS
510 PRINT"nom du fichier : ";nom$
520 PRINT"debut : &";HEX$(adr)
530 PRINT"longueur : &";HEX$(lg)
540 PRINT"execution : &";HEX$(adr)
550 SAVE nom$,h,adr,lg,adr
560 CALL adr:CALL &B06:RUN

```

LE CANARD DECHAINE
C'EST COOL !



INT. + MADA

REPORTAGE

PAGE 13

SUPERGAMES

Un multi-machine s'est deroule du 24 au 28 novembre 1993, au parc des Expositions de la Porte de Versailles. Ce SUPERGAMES est le 3eme salon de la high-tech de loisirs. Une petite partie de l'equipe de CRACK'N ROM a cette expo. Voici donc le resume de cette journee.

de FRANCONVILLE, le 27 novembre vers 11h00, 1er arret a cause de WILD a la societe generale pour retirer de l'argent, oui il faudra bien payer l'entree !!! Ca y est, tout le monde avait ses sous ! Donc maintenant direction de metro Asnieres-Gennevilliers sur la tres classe ligne 13 du metro parisien. Mon papa nous depose a ce lieu qui lui sert egalement de lieu de travail, mais ca on s'en fout ! Nous voila lancees (WILD et moi BAUD) a l'achat du metro. Achat du billet pour ma part (eh oui il y a encore des gens honnetes), WILD avait sa carte orange de 6,50 Frs en moins dans la poche. Apres avoir pris le metro en direction de Chatillon-Montrouge, changement a Mairie-Bienvenue pour prendre la direction de Mairie d'Issy, enfin la station Porte de Versailles et maintenant au parc des Expos. A peine arrive dans l'enceinte de ce parc, on nous des tas de prospectus qui vante les merites de X sur les CD-ROM de PC. Apres avoir gravi des tas d'escaliers, marche sur un super long tapis roulant, l'entree allait nous couter 50 Frs chacun et en prime, un superbe sourire de la caissiere. Ah merde, il est plus de midi, et la faim commencait a nous tenailler. Heureusement que WILD avait achete quelques gateaux et quelques trucs au Franprix avant de partir, j'ai quand meme fourni la bouteille de COCA. Oh le peuple qu'il y avait, affolant et ce qui du arriver, arriva : je perdi WILD dans la foule et je me retrouvai seul a arpenter les couloirs de ce salon. Apres m'etre arrete a divers stands, a recuperer des docs. Au detour d'uneallee, voi la tombe sur EPSILON. Histoire de discuter 5 minutes, de mettre au point le RDV du lendemain et me revoila a la recherche de WILD. J'en profite pour passer au stand MSE, TOTOV etait la mais il y avait trop de monde pour que je decidais de revenir plus tard. Je repasse sur le stand Amiga et la je voie une personne distribuer des cartes de visite, en regardant d'un peu plus pres, on pouvait lire sur ses cartes : MEGAZINE -- ROUSSEAU Franck, il est passe sur Amiga et il a l'air de se la toucher sur cette becanne. Apres avoir vu des tas de prospectus, ille les unes que les autres (j'ai meme vu des graphs que MADE avait transfere sur CPC, c'est pour ca qu'il est un graph, et hop j'appuie sur un bouton et voila le beau dessin que j'ai fait sur CPC !!!). Youpi apres quelques minutes je retrouvais enfin WILD pres des bornes arcade. Oh le con, il avait bu presque tout le COCA. Ensemble, nous sommes allés vers le stand MSE et alors la la discussion s'engaga entre TOTOV et nous a propos de la mort d'ACPC. C'est certain qu'il n'y aurait plus de numero d'ACPC. Le numero 49 est bien le dernier d'une superbe serie. Les derniers fanz qu'il restait sur CPC, et TOTOV aimait bien CNR et plein d'autres fanz, il souhaitait de voir sur PC. Ca y est notre discussion avec TOTOV se finissait sans etre pertubee sauf par PLOUM. WILD voila reparti a l'assault du stand Amiga pour voir les demos tourner. WILD etait intenable, il etait parti discuter avec Franck de MEGAZINE. Apres lui avoir demande s'il connaissait CNR, il nous dit que les meilleurs jeux sur CPC etaient CROCO PASSION et RUNSTRAD. Ah il commencait a se faire tard, il fallait que nous partions. Ce ne fut pas facile c'etait d'arracher WILD devant les Amiga. Une derniere petite ballade s'imposait avant de partir, nous sommes repasses devant le stand ou des personnes jouaient dans des jeux virtuels, tres impressionnant. Le score games etait toujours aussi anime depuis le debut de la matinee avec des cartouches MEGADRIVE a gagner, des concours, des prix defiant toute concurrence (des jeux MD a partir de 60 Frs !!), bref c'etait le bon moment pour faire ses courses. Les demonstrations des diverses becanes au niveau musique, jeu et le superbe CD-ROM pour faire ses courses. Les demonstrations des diverses becanes au niveau musique, jeu et le superbe CD-ROM tout la carte soundblaster 16, tout simplement genial mais bonjour le prix.

Et l'heure du depart approchait, il etait presque 17h30, et nous avions rendez a notre point de depart a l'heure du retour en RER. Le metro direction Porte de la Chapelle, changement a Montparnasse pour refaire le chemin inverse, arrivee a Asnieres a 18h07, mon papa nous attendait. Et hop retour a FRANCONVILLE en se disant que le monde du CPC etait bien revole, maintenant c'etait l'epoque des PC avec des CD-ROM, meme les Atari et Amiga ont des amis.

RESUME D'UNE BELLE EXPO PAR BAUD.

SUPERGAMES - SUPERGAMES



NEWS FROM GERMANY

collected by Juggler of POW!

Freax! This is Juggler speaking and I'm going to tell you the latest news from Germany!



He will join SYMBIOSIS perhaps. The new group founded on Euromeeeting III does need Batman. Maybe he'll join the group...

ICE HUGGER won't finish his game! It could be a shoot'em-up like Gryzon. He'll publish a preview.

I will be thrown out of Necron, 'cos he's very lame with swapping.

Pop Poop #3 will be released soon!

Men is coding on a second megademo containing lotsa cool effects!

le 66 coded a little demo-compilation with few parts from Gremlin, Batman, Juggler & Titus. Worth to look at!

W! is a new founded group in Germany! It was founded by Batman and Juggler. The group will release a discmag called **TRIBAL MAG & MAGNETIC MESSENGER**. POW! stands for "Power Witchery". The members are: Batman, X-Ray, Juggler, Odyssey and perhaps Gausoft.

DDATRON has released the **DIGITRACKER!** It's a brandnew sound-tool like the ST. But there are samples and digi-sounds!! And all the samples and modules can be converted to Amiga. The DT is the very best sound-tool on CPC at the moment! Wonderful times for sound-composing to come! Get it!

OWN also has released a digisound-tool called Protracker. It's nearly the same like the DT, but the quality of the samples are so good. But still worth to get!! (Both are German!)

TRIBAL MAG & MAGNETIC MESSENGER is the title of a new discmag from POW! It's a combination of MM (German discmag by Gremlin) and Tribal Mag. If you want to receive the next issue (out on X-Mas '93 I hope), then write to: Juggler of POW!, postlagernd, PA Donaustr.7-9, 76437 Rastatt, Germany

Don't forget stamps (or IRCs) and a disc!!

Fraggle OF MOPS has released two new games. It's **JUMPMAN**, a very cool and funny game, **LOGISTIC**, a thinking game (with Spots). Both are very good and excellent to play!

Jaysoft OF MOPS also has released a new game! It's called **RC-Quest**. You have to control a car from its begin to the end. Also very good coding!

The group **TGS** is coding on a megademo.

The **Euromeeeting IV** will hopefully be held in Greece next year. It should run about one week and organized by REX.



OK Freax! That were the most important news from Germany. Wait for more here in this issue.

SEE YOU!

JUGGLER OF POW!



DES PARTICIPANTS :

ES : SYG, PETKO, BARTHY, BUGSY, MADE, CJC, CRACKY.

L PART SYSTEM : GREEK, CHANY.

T SYSTEM : AST, VAB.

AB SYSTEM : SHAM, AURE, CAFETIERE

ER SYSTEM : ALN, EPSILON.

BELS : MADE, PEPITO, BEAST.

ACK'N ROM TEAM : BAUD, WILD, HYDRIS.

E.J. : DUNK, ELRIK.

TRAST : NEW SKY TOUT SEUL.

COON SYSTEM : LBC, CJC.

NG! : AST, BAUD, HYDRIS, MADRAM.

MBIOSIS : MADE.

ENTION CERTAINS PSEUDOS APPARAISSENT PLUSIEURS FOIS, NORMAL
 DES PERSONNES FONT PARTI DE PLUSIEURS GROUPES. TOUTES CES
 ONNES REPRESENTAIENT LES FANGINES SUIVANTS : POT DE CALL,
 FULL, NEW ARCADE, CPC FOR EVER, OVERFLOW, CRACK'N ROM,
 ANARD DECHAIINE.

Allez on va se faire un petit resume sur ce second meeting des BUGS qui s'est deroule a BETHONCOURT durant le week end du 25 a fevrier 1994. On ne va pas vous faire chier avec le recit du voyage entre la gare de l'est et MONTBELIARD, mais on s'est quand meme bien eclate avec ALN, EPSILON, HYDRIS.

Arrivee a la gare de MONTBELIARD, ALN a telephone a SYG pour qu'elle vienne nous chercher. Un quart d'heure plus tard, SYG arriva avec deux voitures : il faut dire qu'avec tout le materiel qu'on avait apporte, il fallait bien ca !!! Le meeting demarrait tout juste quand nous sommes arrives, toute l'equipe des BUGS etait deja sur place ainsi que AST, VAB et les quelques personnes fanas d'amiga. On s'est donc retrouve a serrer la pince a ses grandes pointures du CPC, quel honneur !!! Bref ensuite, il fallait squate un coin pour installer tout notre matos, c'était fait, mais la, il y avait plus de prise de libre ni de doubleurs. Le probleme fut vite resolu par la formidable equipe des BUGS. Et c'était parti, les CPCs et leurs branches, tous a nos claviers, nous commencons a faire nos productions, les previews de fanz, ... Ensuite arriva l'equipe REBELS avec MADE, BEAST et PEPITO. A propos, MADE est veritablement un tres bon graphiste. L'equipe de POT DE CALL etait aussi au rendez-vous avec leur fanz sur amiga.

On a appris plein de chose, comme MADE qui maintenant fait partie du groupe SYMBIOSIS, CPC FOR EVER et NEW ARCADE vont fusionner fin de creer un nouveau fanzine disc, POT DE CALL qui revient sur CPC pour un sixieme numero. (MD BAUD : CFE+NA = FANTASIA)

Un concours de demos a ete organise durant ce meeting par le tres cool CJC, qui a fourni un drive 3.5 comme premier prix, ainsi qu'une multiface et des tas de disquettes 3 pouces. Le grand gagnant a ete HYDRIS avec sa demo MAD RAST avec de nouveaux effets de rasters sur CPC (==) parrallax rasters).

Plusieurs demos vont voir le jour a l'occasion de ce rendez vous une demo realisee par AST, CHANY, MADE, SHAM ; une autre realisee par EPSILON ; par ALN ; par SWAB SYSTEM ; par REBELS ; par BUGS plus des parts codees sur amiga (PSYKOTROPE, SWAB, ...).

Mais si vous souhaitez plus d'informations sur ce meeting, rendez vous dans les demos qui vont sortir et dans les fanz.

Voila, voila c'était un petit resume d'un tres grand meeting qui restera dans les anals du CPC... Vivement le troisieme meeting.

Il sera certainement tres bien, car il faut preciser que l'organisation etait parfaite, y avait a manger, a boire et une ambiance tonnerre, le plus important quoi !

BAUD et WILD ...

Tiens, il reste un peu de place dans ce fanz, alors j'en profite pour expliquer mon fuck to made qui se trouve sur la derniere page de ce fanz: Tout simplement, cette personne pourtant tres cool possede deux disques a moi depuis deja 2 ou 3 mois. Esperons qu'il me les renvoie le plus rapidement possible !!!!!

C'est encore un message pour MADE (cf page 13), j'ai t'ai vu grapher et j'avoue que je ne suis pas plante toi. SORRY !!!

WILD
BAUD

THE BUGS

MEETING 2

THE LAST SHEET

PAGE 16

EN CETTE DERNIERE PAGE, NOUS ALLONS D'ABORD REMERCIER TOUS LES PERSONNES QUI NOUS AIDEES : DONC MERCI A HYORIS, POON, MR BROWNSTONE, SAUL, LIONEL, ICEMAN, STREDLER, ET CHANNY DU NPS, STEPH FROM NEPHILIM, DSC, CROMM, LCC, SYLVIE, TEDE, CHRIS, CJC, SUCON, QUETZALCOATL & KUKULCAN (Q&K ET NON Q&K), JPP, SHAP, KOD/FAL, JUGGLER ET BIEN SANS OUBLIER TOUG, WILD ET BAUD.

PAR LA LISTE DES PERSONNES QUI ONT ECRIT POUR OBTENIR UN NUMERO DE LCC, EN BIEN ON NE PUIS LA FAIRE CAR TOUT VOTRE COURRIER EST PARTI A LA POUCELLE !!!

POUR UNE RECHERCHE POUR UN FUTUR TRES PROCHE DES CONTACTS SUR PC, ECRIRE A LA REDAC POUR PLUS D'INFORMATIONS.



KUY LIM THONG VEND QUELQUES TRUCS SYMPA DONT VOICI LA LISTE ET LES PRIX :

- LOT 1 : 20 JEUX, 11 DISCS ==> 400 FR\$
- LOT 2 : 22 JEUX, 9 DISCS ==> 300 FR\$
- LOT 3 : 14 JEUX, 7 DISCS ==> 250 FR\$
- LOT 4 : 17 JEUX, 12 K7+PISTOLET PHASER: 560 F
- CLAVIER 6128 ==> 500 FR\$
- CLAVIER 464 ==> 300 FR\$
- PLUS PLEIN D'AUTRES TRUCS, POUR PLUS D'INFOS ECRIRE A :

M. Kuy Lia THONG
chez M. Olivier FRENAY
60 Avenue du General de GAULLE
94160 SAINT MANDE

TITI VEND SA GAMEBOY AVEC UNIVERSAL SOLDIER, SUPER MARIOLAND ET HOME ALONE POUR 350 FR\$. POUR PLUS D'INFOS ECRIRE A LA REDAC DE LCC.

SI JE VIENS DE RECEVOIR UNE PETITE ANNONCE DE GILLES DU FANZINE OVERCLOCK : VEND MULTIFRAME Z + INSIDER, SCANNER IBM LOGKTEL. LES Z EN PARFAIT ETAT DE MARCHER A 350 FR\$.

L'ADRESSE :
HENRY-VIEL GILLES
49 AVENUE WINSTON CHURCHILL
31100 TOULOUSE

NUMERO DE TEL : 69.40.67.96

LES FUCKS

UCK TO	FROM
MADE OF RBS	WILD
K OS OF HJT	BAUD
AMSTRAD FUN	TOUG

RENDEZ-VOUS SUR PC...

