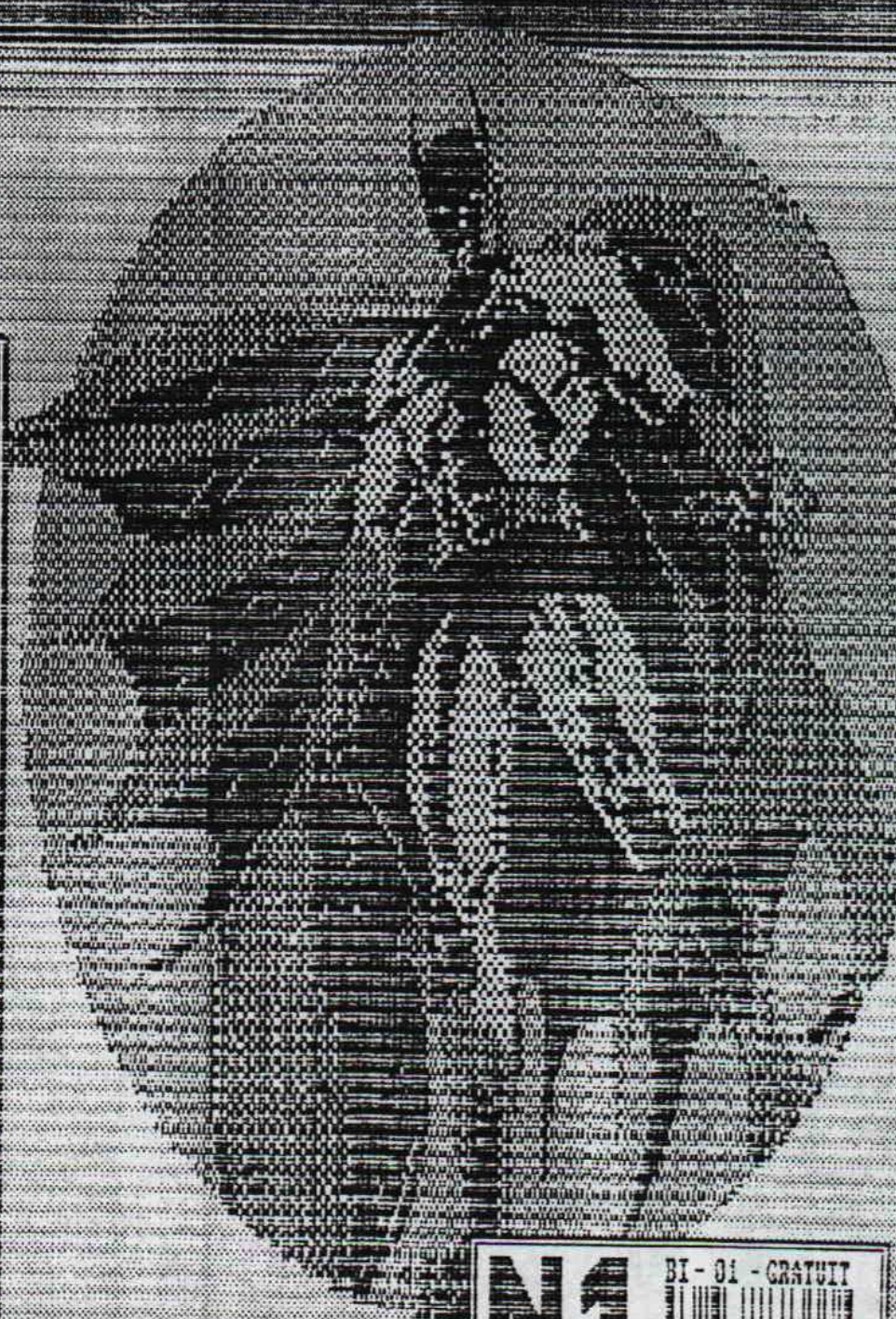
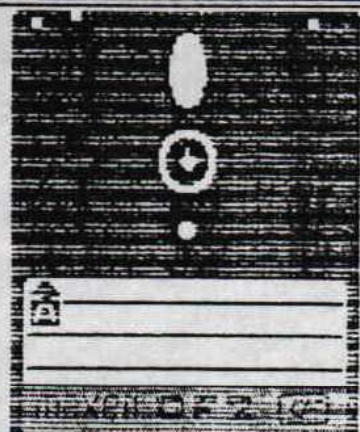


# HACKER

MAGAZINE



## SOMMAIRE



### ACTUELLEMENT

- Edito ..... Page 2
- Les Potins du Mag ..... Page 2
- L'Austrad Expo ..... Page 3

### TESTS

- Dragon spirit ..... Page 4
- Shinobi ..... Page 4
- Batman à Batania ..... Page 5
- New Zealand Story ..... Page 6

### POKE'MANIA

- Pokes et recherches ..... Page 7
- Listings ..... Page 7

### COURIER

- Petites Annonces ..... Page 3
- Abonnement ..... Page 2

### HARD

- Assembleur pour tous .... Page 8

**N1** BI-01 - GRATUIT



2004560 0000018550310

BIMESTRIEL - 001 - HACKER MAG

# EDITO

Chers Kids adores, je sens d'ici votre air blase, voire meme desapointe vous disant " pfff encore un fanzine ". Et ces murmures de depprobation ne cesseront pas, je le sais, si je vous dis : oui mais celui-ci n'est pas comme les autres. En tous cas nous y avons investi le meilleur de nous-memes et nous esperons que vous en ferez de meme en le photocopiant pour tous vos contacts et en y participant, car n'oubliez pas : c'est votre fanzine, c'est vous qui choisissez !

## WANTED FOR 0\$ REWARD

Dans le perpetuel souci d'ameliorer toujours plus votre bonheur et votre confort d'utilisation, nous comptons mettre en place un service de bidouillage express ~~36 14~~ (eh faut tout de meme pas rever les Kids !). Le principe est simple : vous desirez des vies sur un jeu, alors demandez les nous en nous écrivant ou en laissant un message sur minitel. Mais attention si votre jeu date d'avant la premiere communion du Christ ou pire d'avant la menopause de Marion Vannier, ou encore s'il est disponible uniquement dans les stations services de Tamarrasset, vous feriez mieux de nous l'envoyer (c'est sans danger !) Les resultats de nos travaux vous seront envoyes individuellement et seront publies dans nos colonnes.

## LES COMPTES D'ANDERSEN

Il ne s'agit pas la du celebre conteur, mais du directeur de publication du non moins celebre JOYSTICK HEBDO qui se retrouve en proces avec la societe Microprose France (qui est recemment devenue proprietaire de Firebird). Celle-ci n'a en effet pas apprecie que l'accuse publie dans ses colonnes des bidouilles concernant entre autres Savage, Gunship, et Mr Heli ... ( alors gare a nous, et a la liberte de la presse !)

## DEPOT DE GERBE

A la naissance de Marion Vannier, ses parents se sont trompes : ils ont jete le poetus et eleve le placenta ... Ah Ah Ah ...

Une charade pour digerer ..  
Mon premier est un sexe,  
non second est un sexe et mon  
tout se retrouve dans les buis-  
sons :  
Reponse: des aubepines

Comment appelle-t-on un mari  
infidele ? Un pinailleux.  
Il peut dire:  
le cuisinier secoue les nouilles  
et arriver a pied par la Chine  
et non pas ...

A retourner,  
accompagne de  
vos timbres

## ABONNEMENT HACKER MAG

Patrice Maubert  
1 Rue des plantes  
36130 Deols

Je desire recevoir votre prochain numero, et je joins pour cela 1 timbre a 3,70 F

Je desire recevoir ... numeros, et je joins a cet effet ... timbres a 3,70  
c'est a dire le montant de ... en timbres de 3,70 F.

Pour 2 B.A.L.  
t'as plus rien ...

Pour les accros du Minitel, pour les fanas des factures a rallonges vous pouvez nous retrouver sur deux serveurs: 36 14 code 135060318\*RIEL ou alors 36 15 code JOYSTICK. Si vous avez du mal a obtenir le premier pour cause de saturation, essayez 36 15 code RIEL. Je rappelle pour les non-inities que le 36 15 (Teletel 3) coute 0.98 F la minute, alors que le 36 14 (Teletel 2) ne coute que 0.37 F voire 0.13 F en tarif reduit apres 22 heures 30. Sur ces deux serveurs vous pouvez nous laisser des messages, petites annonces ... sur notre BAL pseudo HACKERMAG.

## I WANT YOU

Le Fanzine en pleine expansion (comme le journal) que nous sommes a tout de meme beaucoup de mal a assurer 8 pages avec son maigre personnel ( 2 membres ). Nous sommes donc prêts a accepter toute aide charitable et benevole.

## DIRECTEUR DE PUBLICATION

Andersen Sylvio-Kawinski

## REDACTION

1 Rue des Plantes 36100 Deols  
tel 54 27 01 15

Redacteur en chef : Patrice Maubert  
Assistant redacteur : Tasword 6128

Ont collabore a ce numero :

Le CPC 464, son extension, son DDI, et sa  
DMP 2000 .

Du papier, de l'encre, de l'electricite  
de l'eau, de la sueur ...

## PUBLICATION

42 Rue Croix Perrine 36000 Chateauroux  
tel 54 22 54 12

Dessin de couverture : Bataon de Bob Kane

Directeur artistique : Stephane Barre

Assistants artistiques : les hackers 4.0  
et 7.0, ainsi que OCP Art Studio.

Maquettiste : Stephane Barre

Photocomposition : OXFORD PRO 4.7

Impression : DMP 2160 et ses rubans .

## ADMINISTRATION

Reproduction : Rank Xerox 40 2092

Diffusion : la Poste et vous.

Abonnement : a gauche .

Comptabilite : 3.70 + 3.70 = 7.40

Publicite : celles que vous enverrez

Commission Paritaire : en cours (de Philo)

Depot legal : 4eme trimestre 1989

H  
M  
I

# AMSTRAD EXPO

Le saviez-vous ? Du 6 au 18 Octobre a Paris porte de Versailles se tenait la cinquieme edition d'AMSTRAD Expo. Et vous ne savez pas le plus beau : nous y etions !!! Non ? si !



Cette annee, notre expo favorite etait carrement jumelee avec le salon entreprendre 89. Alors si on vous dit qu'il y a eu 100 000 visiteurs a Amstrad Expo, en fait ca veut dire que dans le lot, au moins 70 000 etaient venus voir Entreprendre. Et si on vous dit que le salon occupait tout le hall 3 depart des expositions, en fait ca veut dire seulement 25 % de la surface pour Amstrad Expo. En resume ca signifie qu'on voyait des kids de 13 ans se balader un sac GENERAL d'une main et un JOYSTICK HEBDO de l'autre au milieu d'une bande de technocrates engravates dont le dynamisme n'avait d'egal que l'austerite et qui n'avaient a la bouche que des mots comme 'communication', 'concept' ou 'fonctionnel'. La reciproque n'etant pas vraie car comme chacun le sait, les messieurs en crevette n'avaient absolument rien a faire de ce qui se passait de l'autre cote. Cette difference de preoccupation etait visible: le salon Entreprendre etait situe dans la partie surlevee du hall !



## Les Presents :

Tout d'abord une pleiade (ou devrait-on dire une pléthore ?) de revendeurs dont les plus connus etaient certainement GUILLENOT international et bien sur GENERAL qui avait carrement deux stands : un Colonel et un Adjudant ... euh non un Professionnel et un ludique.

Cote journaux, on trouvait evidemment en bonne place AMSTRAD 100% ou une Miss X gonflée aux hormones males, et qui n'etait autre que Lipfy signait des autographes a profusion. Un peu plus loin, le stand JOYSTICK HEBDO ou la grosse DANBISS elle-meme tenait la caisse (ils se font pas peur chez JOYSTICK...). Coince dans le grand modele de Tee Shirt de JOYSTICK, pourtant trop etroit pour elle (enfin, lui je sais pas et je ne veux pas verifier, j'ai trop peur du SIDA). Toujours au meme endroit, le patron du journal lui meme donnait, ou plutot cherchait desesperement a se debarrasser des 61000 exemplaires restants du numero 40. Autre

journal represente, le tout jeune MICRO + qui avait sans doute le stand



le plus mal situe de toute l'expo (enfin quand on debute !). A part cela, il y avait SCIENCE & VIE MICRO, mais bon ... Enfin le plus important, les editeurs.

D'abord le stand TITUS, avec au centre deux cadillacs de collection (sur les 7 qui appartiennent au patron ...) et autour tout plein de CPC (et meme des bornes d'arcade) pour jouer a Crazy Cars I et II, the lactic conqueror, Fire and Forget et tous les autres.



Mais le stand le plus important etait sans aucun doute celui de S.F.M.I (alias MICRO-MANIA, alias

US GOLD, alias HEWSON, alias PALACE SOFTWARE, alias IMAGINE, GO, CAPCON, EPYX, ...) avec un mini terrain de volley, un podium d'emotions, une cabine de simulation, et une salle d'arcade !

## Et on a rate ca ?

Et oui vu comme ca, c'est tres ellechant (et c'est surement comme cela qu'on vous le decrira dans certains journaux !). Mais en fait on pourrait resumer cette expo a une salle d'arcade. En effet, point de nouveautes CPC, a part une petite Dena de



KNIGHT FORCE chez TITUS le dimanche soir. Aucune deno CPC chez Ocean, rien d'autre que des bornes d'arcade des futures adaptations. Il faut bien avouer que tout ce qui etait interessant et tournait sur CPC ne venait pas des editeurs mais des deno-makers, qui etaient venus en nombre: POOF des Malibu crackers, Fred Crazy des atonic crackers, Logon system, le dr. TKC, FCC et bien d'autres. Seul probleme: difficile de se copier ces denos, car les organisateurs veillaient, ainsi qu'Eric Cuen de chez TITUS qui faisait regulierement des tournées d'extinction des feux.

## A l'annee prochaine ?

D'apres les organisateurs, il y aura encore des CPC, l'annee prochaine. Alors on vous y donne rendez-vous, en esperant que ce sera mieux ...

P.A.  
Petites Annonces  
HACKER MAGAZINE

Petites  
Annonces

## CONTACTS

Recherche personne possedant un DIGITAL SEUR AAA ou VIDI pour differents renseignements concernant les branchements et performances. S'adresser a HACKER MAGAZINE

## PUBLICITES

PUB+

MICRO +, vous propose depuis le 27 Octobre toutes les infos informatiques sur 16 pages de format tabloid. MICRO + est



en vente en kiosque pour le prix de 10 Frcs, 2 fois par mois. HACKER MAGAZINE les a rencontres et felicite leur projet.

## VENTES

Vends logiciels originaux sur disks. Titres: TITAN et TARGET RENEGADE. Contacter Patrice Maubert, 1 Rue des plantes, 36130 Deols. Tel: 54 27 01 15.

Photocopiez moi vite

## BULLETIN

PASSER VOS PETITES ANNONCES DANS HACKER MAGAZINE. C'EST EN DEUX MOTS:

FACILE  
GRATUIT

Il vous suffit d'ecrire votre texte et de le renvoyer a:

STEPHANE BARRE  
HACKER MAGAZINE  
42 rue croix perrine  
36000 Chateauroux

Profitez en pour joindre votre abonnement.

## ECHANGES

HACKER MAGAZINE se propose de faire dans un prochain numero un dossier Fanzine. Alors envoyez nous tous vos Fanzines a notre adresse (et des tiabres pour recevoir le notre). Et surtout n'oubliez pas de donner notre adresse a vos copains et de photocopier ce numero.

## ACHATS

Cherche "Bible de l'AMSTRAD CPC". S'adresser au Fanzine. Tel: 54 22 54 12

Hacker MAG s'excuse d'avoir monopolise ses petites annonces: le 1er Numero c'est pas toujours evident!

## Petites Annonces

- Rubrique :  Achat  
 Vente  
 Echange  
 Contact  
 Publicite

TEXTE :

.....  
.....  
.....  
.....

# THE NEW ZEALAND STORY

**QUIIINN !!! Il a casse mon joystick !!!**  
 Je vais plus pouvoir jouer a NEW ZEALAND STORY ! Pourtant ze l'aime bien moi ce zeu, c'est le premier jeu avec un petit elastique la ... Vous n'auriez pas vu ma tetine s'il vous plait ?

## AREUH-AREUH

The NEW ZEALAND STORY, ça veut dire l'histoire de la nouvelle Zelande (ah vous aviez compris ?) . Mais malgré ce titre, le jeu ne parle pas de Rugby et encore moins de Rainbow Warrior . Non, en fait c'est un jeu reserve aux moins de dix ans (d'age mental bien sur) . Et ceci est visible a plusieurs niveaux : tout d'abord la page de presentation, dont la conception a visiblement ete confiee a un enfant de trois ans . Ensuite le scenario, tout droit sorti d'un dessin anime japonais (ou plutot d'un jeu en l'occurence) . En effet, dans ce jeu vous etes FELIX le CHAT, euh non ... JOE le KIVI, et vous devez vous balader dans un ZOO a la recherche de vos vingt freres qui ont ete faits prisonniers par un ELEPHANT DE MER vilain tout plein (Oh le machant !) . A part ca, on peut aussi mentionner la musique, qui rappelle un peu celle de "PSYCHOPHES" (pour les commissaires) et que ne renieraient surement pas JEFF-JACQUES DEBOUT ou LES MUSCLES .

## CACA-BOUDIN

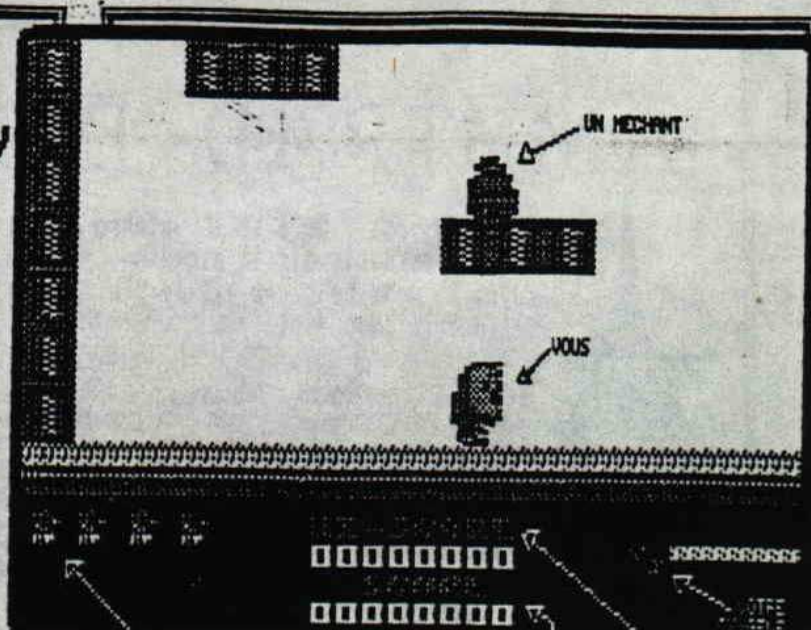
Ah c'est depeinant y'en a partout ! Ben ... caca boudin parce qu'il faut bien le dire : il est vraiment CACA ce jeu . Il est en mode 0, avec de petits dessins tres peu soignes . Les decors de fond sont de mere veine, dans le pure style truce de remplissage 4 sur 4, et ils sont bien sur tres tres peu varies . Quant au scrolling, il est certes multidirectionnel, mais certainement pas fluide, et encore moins rapide, malgré la petite taille de l'ecran de jeu . On peut enfin mentionner la presentation de l'ecran (scores, vies, 02 ...) qui est depouillee au possible . J'arrete la sur les aspects negatifs, ils sont la et bien la mais ce n'est jamais le plus interessant lorsqu'on parle d'un jeu, fut-il absolument NUL ...

## AH OUAIS QUAND MEME !

Il faut tout de meme parler de ce qui est mieux . Le principe du jeu tout d'abord : vous avez un parcours a realiser, qui est generalement flache, et avec des passages qu'il vous faut absolument franchir . A l'issue de ce parcours vous atteignez enfin la cage de votre FRERE fatigue, la queue entre les jambes, qui a votre vue, fretille (mais non, le frere pas la ...) . Vous ne pouvez pas voler, mais vous pouvez griper sur des plates formes apres avoir tue le "SCHPROUNE" qui se trouve dessus . Vous pouvez egalement nager, ou plutot plonger en surveillant de pres votre OXYGENE . Tous les quatre levels, vous affrontez le machant ELEPHANT DE MER dans un combat seul a seul . Force est de constater que le jeu peut se reveler prenant, et parfois meme interessant, car on se laisse prendre par l'ambiance et par les difficultes presentes .

## DIS BONJOUR AU MONSIEUR !

Une petite parenthese pour vous parler de l'auteur, qui n'est pas tout a fait inconnu (ou tout du moins il ne le sera plus apres la lecture de cet article) . Il se nomme G. WERTHERTURP . Ca ne



VOS VIES      VOTRE SCORE      LE 'BEST SCORE'

vous dit rien ? Et si je vous dis TANK et PLATOON, ça vous eclaire un peu plus ? C'est en effet les deux jeux qu'il avait realises precedement pour OCEAN, et qui n'etaient pas non plus vraiment des reussites, mais ne l'en blasons pas car il est un peu victime de l'esprit d'US GOLD / OCEAN, qui n'est pas d'obtenir pour un jeu le meilleur rapport qualite prix, mais le meilleur rapport investissement profit. Methodes discutables ou necessites commerciales ? Je ne me risquerai pas de repondre aujourd'hui a cette question ...

## BOF-BOF !

En resume, NEW ZEALAND STORY est un jeu amusant mais vraiment pas tres bien realise . Son cote "BEBE" pourrait le destiner en priorite aux jeunes enfants, mais ceux-ci pourraient bien etre repousses par des graphismes peu evocateurs (qui a reconnu les phoques, les chauve-souris et autres elephants ?) et surtout par des niveaux de jeu un peu trop difficiles pour eux . Quant aux plus grands, ils seraient justement repousses par le cote pueril du jeu . Alors un jeu sans interet ? Non bien sur, mais pour l'aimer, il ne faut vouloir qu'une seule chose : s'amuser, sans prejuges aucun, sinon pouibelle !

# THE NEW ZEALAND STORY

## EN QUELQUES MOTS :

NEW ZEALAND STORY c'est un jeu AMUSANT et PRENANT, avec BEAUCOUP DE TABLEAUX, mais aussi avec de MAUVAIS GRAPHISMES, un trop PETIT ECRAN DE JEU, des decors MONOTONES, et surtout tres AREUH-AREUH .

## NOTES :

GRAPHISME		35 %
SON		40 %
ANIMATION		51 %
INTERET		63 %
NOTE		46 %

# BATMAN

Voici BATMAN THE MOVIE, adaptation du film, de la B.D., des figurines, des disques, des pantoufles, des chaussettes, des pieds, des os ...

## J'AI DEJA VU CA QUELQUE PART

Chers Bat-lecteurs, si je prends ma Bat-plume et mon Bat-stylo pour vous faire un Bat-article, c'est pour vous parler de ce Bat-jeu qui est BATMAN. Comme vous le savez sûrement ce n'est pas la première adaptation sur CPC, c'est même la troisième, après la première en 1986, par Bernie Drummond et John Ritman, les spécialistes de l'aventure-action en trois dimensions, et après la deuxième en 1989, qui était plus spécialement une adaptation de la BD. Ici il s'agit aussi d'un jeu d'aventure-action, reprenant des scènes du film du même nom, récemment sorti en FRANCE.

## DES BATS PROGRAMMEURS ...

Et savez-vous, chers bats-kids, qui sont les auteurs de ce bat-jeu ? Ce sont les célèbres Michael Lamb et Dawn Drake (qu'il faut prendre au pénin je le précise !) Ce sont deux vieux routiers de chez OCEAN, qui ont déjà réalisé ensemble ROBOCOP et qui ont participé séparément à pas mal d'autres jeux (TARGET RENEGADE entre autres). Justement parlons en de ROBOCOP, parce que la ressemblance avec ce dernier est vraiment frappante : les graphismes sont dans le même style, la démarche du (super)héros est identique (mais bien plus rapide tout de même), la manière de tirer en diagonale des affreux méchants se retrouve, ainsi que leur façon de tomber après leur dernier soupir. Enfin le scrolling est tout aussi fluide et réussi. Parlons un peu de la musique, ou plutôt des musiques, puisqu'il y en a une à chaque level, ainsi qu'une à la présentation, ce qui en fait donc six

en tout (Merci à ...). Le jeu débute avec trois vies, le niveau d'énergie est symbolisé avec le visage de BATMAN qui se transforme peu à peu en celui du JOKER, et enfin le temps est bien sûr lui aussi limité.

## DES BAT-LEVELS ...

Comme je vous le disais précédemment, le jeu comporte cinq scènes du film. Le premier level se déroule dans une usine de produit chimique, où vous devrez retrouver le Joker afin de le faire tomber dans une cuve d'acide, ce qui le rendra irrémédiablement mauvais et méchant. Dans le deuxième niveau, vous traversez la ville au volant de la batobile, pour rejoindre la Bat-cave, ce qui n'est pas de tout repos. Vient ensuite un niveau intermédiaire de réflexion, qui est une sorte de masyrnind où vous devez reconstituer la formule du produit chimique utilisé par le JOKER. Enfin, le cinquième level vous entraîne au sommet de la cathédrale, où vous aurez à intercepter le JOKER qui tente de s'enfuir en hélicoptère.

## UN BAT-JEU ...

Oui, vraiment BATMAN est un Bat-jeu : Bat-graphismes, Bat-animation, Bat-musique, et surtout le principe du premier et du cinquième level, qui consiste à se balancer au bout de la Bat-roppe pour progresser est vraiment éclatant. Alors pas besoin d'être atteint de batmania ou d'avoir aimé le film pour apprécier le jeu. D'ailleurs nous on aime, ce qui est une preuve ...

## EN QUELQUES MOTS :

BATMAN, c'est en fait JOLI, AMUSANT, PRENANT, avec une BONNE MUSIQUE, mais également un PEU LONG par moments, et tout de même pas aussi original que ça.

## LA BAT-FRIC

BATMAN est sans aucun doute le film de l'année 1989. On aime ou on n'aime pas, mais on est obligé d'en entendre parler. En tout cas les producteurs n'ont pas raté leur coup : aux Etats-Unis, le film était rentabilisé avant même sa sortie grâce uniquement aux droits dérivés, c'est à dire à la vente des gadgets en tous genres à l'effigie des héros du

film. Les recettes du film lui-même ont été de 1,5 milliards de francs en trois mois aux Etats-Unis. Quant à Jack Nicholson,

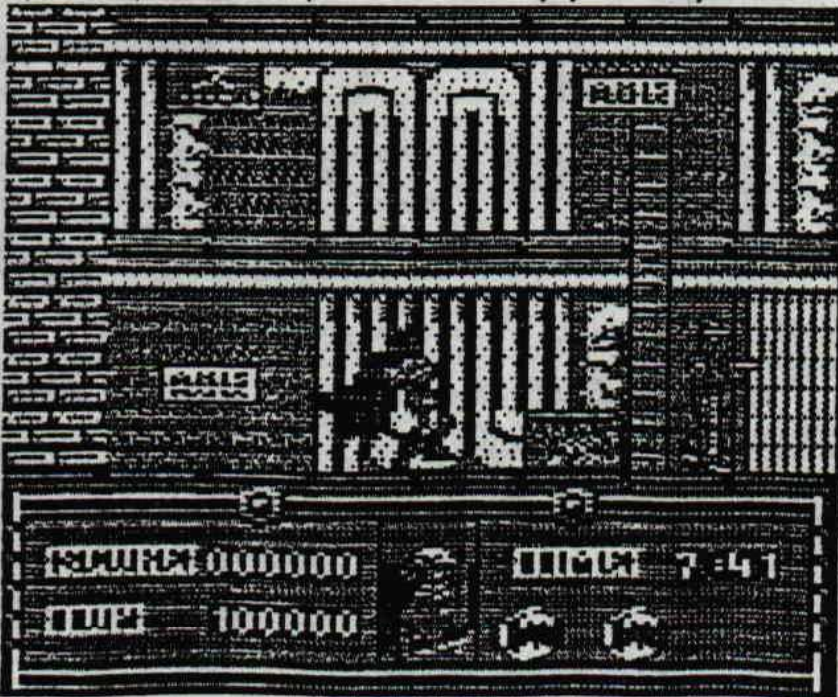


il n'a pas manqué non plus son coup. En effet, le star a carrément exigé un cachet de plus de 44 millions de francs plus un intéressement aux bénéfices du film ! ce qui peut lui doubler la mise ! Certains ont dit que le film était un peu comme une première mi-temps d'un match de football, après laquelle on reste sur sa faim. C'est bien normal, car la suite est déjà prévue : le tournage de BATMAN 2 commencera en effet dans le courant de l'été 1990.

## EN ATTENDANT ...

En attendant le nouveau film, il ne vous plus qu'essayer ce jeu. (si ce n'est pas déjà fait) Batman 3 existe : en version Disk : 142 francs en version K7 : 95 francs

GRAPHISME	80
SON	82
ANIMATION	78
INTERET	75
NOTE	79



# HACKER MAGAZINE

PARAITRA LE 31 FEVRIER

Mais pour assurer sa parution, Hacker Magazine a besoin de votre aide. Si vous êtes assez bon graphiste, rédacteur, maquettiste ou si vous voulez tout simplement participer à notre fanzine alors écrivez-nous à :

HACKER MAGAZINE  
42 Rue Croix Perrine 36000 Chateauroux

# SHINOBI

SHINOBI est encore un jeu a connoissance asiatique. C'est encore un jeu d'action ou on pretique les arts martiaux a outrance. Et c'est encore une adaptation de jeu d'arcade a succes ... Mais non, partez pas! J'ai pas tout dit !!! ...

Non j'ai pas tout dit. Ca c'était plutôt les prejugés defavorables que toute personne normalement constituée se doit d'avoir rien qu'en entendant le nom du jeu. A propos d'adaptation, je dois tout de même vous raconter une petite histoire. Ce jeu devait être il y a longtemps (a la mi-88) adapté par le défunt FIL (que Dieu veuille sur son âme pour qu'elle ne nous revienne pas un jour). Mais ce dernier ayant brusquement disparu, l'adaptation semblait fort compromise. Mais heureusement la société VIRGIN LOISIRS, qui semble s'intéresser de plus en plus au CPC (et on l'en félicite), a racheté les droits pour notre plus grand plaisir.

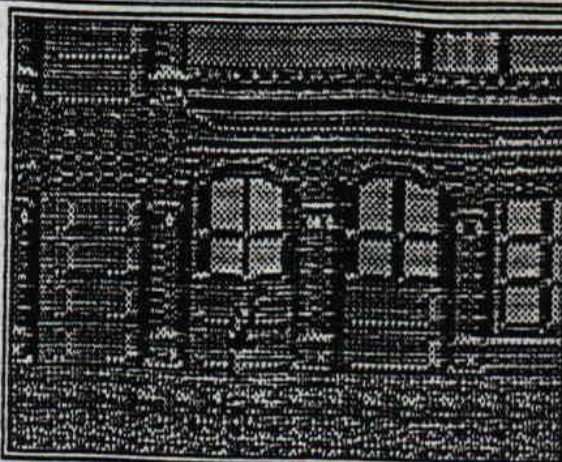
Dites c'est bien beau tout ça, mais on va peut-être parler un petit peu du jeu parce que je sais que vous êtes venus pour ça. Alors il consiste en quoi ce jeu ? Ben tout simplement a libérer de charmants bambins prisonniers des méchants Ninjas noirs. Il y a un certain nombre de niches a libérer a chaque level, apres quoi on peut passer au suivant. Bien sur tout cela est a faire en temps limité. Entre chaque level se trouve un level de bonus, pour permettre de gagner des points et surtout une vie supplémentaire. Votre ninja est arve bien entendu de shurikens



mais il sait aussi se défendre par des coups de pieds. Vous disposez pour effectuer votre mission de huit vies. Cela peut vous paraître beaucoup, mais quand je vous aurai dit que le moindre coup encaissé vous ramène irrémédiablement au départ du level, et que ces levels sont au nombre de cinq, très longs et très difficiles (surtout vers la fin), vous préférerez sans aucun doute opter pour les vies infinies qui vous attendent en page 7

L'ensemble du jeu se déroule dans un joli scrolling horizontal assez rapide, et dans de beaux décors colorés (mode 0 obligé) et surtout très variés. Signalons également le grand nombre de musiques différentes, très jolies, et de bonne qualité. On peut tout de même, malgré tout regretter la décomposition un peu simpliste de sprite du personnage dans sa marche (deux positions seulement) ainsi que l'absence d'option de redefinition de touche (le jeu ne peut se jouer qu'au joystick et en aucune façon au clavier). Si l'on excepte ces quelques défauts mineurs, SHINOBI est un excellent jeu bien réalisé, prenant et proposant un niveau de difficulté qui vous tiendra en haleine pendant des heures ... Alors tous a vos joysticks !

Enfin pour ceux qui malgré les vies infinies ont déjà cassé leur joystick, AMSTAR à CPC vous offrent en page 110 (et oui 110 pages offrent plus



de liberté que 3) quelques petits trucs pour passer les cinq premières épreuves, c'est à dire les deux premières missions.

Cote prix: Version K7 95 Frcs  
Version Disk 140 Frcs

GRAPHISME	78%
SON	72%
ANIMATION	80%
INTERET	85%
NOTE	81%

# The Dragon Spirit



Dragon spirit est encore une adaptation de jeu de bar, qui nous vient de chez Donark. Mais ça ne nous prouve pas que le jeu est bon ...

Dans Dragon Spirit, vous êtes un dragon, un dragon qui a de l'esprit. Alors comme il a de l'esprit, il fait des blagues. Des blagues du genre: qu'est-ce qu'un arabe avec un crapaud sur la tête? tout simplement un crapaud avec un absces au cul! Et en plus il est raciste ce dragon. A part ça ce jeu est encore une adaptation de Donark, apres APB, apres Vindicators et apres Xybots. Savent-ils faire autre chose chez Donark? On se le demande!

On va peut être parler du jeu tout de même. C'est encore un shoot-up a scrolling vertical (pas trop mal fait tout de même), ou il faut tirer ou plutôt cracher des flammes sur tout ce qui vous arrive sur la tronche, c'est à dire toutes sortes d'animaux préhistoriques, ainsi que des crabes, des Marion l'annier, et

## GRAPHISTES, REDACTEURS, MAQUETTISTES DEVELOPPEZ VOS TALENTS CHEZ HACKER MAGAZINE

autres monstruosites. Sur la partie droite de l'écran, sont représentées vos vies, qui d'ailleurs descendent fort vite. Les décors survolés sont des genres de déserts, plutôt soignés. Le tout est représenté en perspective, pas tout à fait vu de dessus.

Il y en a long comme ça, très long, même pas mal de levels, qui occupent carrément tout un disk. En résumé, Dragon Spirit est un jeu bien fait mais ce n'est jamais que le n-ième jeu a scrolling vertical du genre de celui utilisé dans 1942, a part qu'on ne dirige pas un avion mais un dragon, et qu'on ne survole pas la mer, mais le désert. Il y a une telle accumulation de ce genre de jeux qu'il arrive un moment où la réalisation correcte ne parvient absolument plus a compenser la lourdeur de paupières qui s'opare apres quelques minutes de jeu. Ce jeu est donc réservé pour les accrocs de l'arcade. Que les autres passent leur chemin pour aller jouer a un truc plus intelligent ...

Cote prix: 95 frcs en K7  
140 frcs en Disk

GRAPHISME	72%
SON	61%
ANIMATION	78%
INTERET	58%
NOTE	65%



# POKES RECHERCHES LISTINGS

Non, ce n'est pas JOYSTICK HEBDO mais ce sont de meme de bonnes bidouilles. Un petit detail : les recherches doivent se faire la plus part sur des versions deplombes sous peine de planter votre original. A la prochaine les Kids.

## DYNAMITE DUX

```

10 REM -----
15 REM      Vies Infinies Dynamite Dux Version Disk
20 REM -----
30 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BEE6,1
40 FOR N=&A000 TO &A02E:READ AS:A=VAL("&"+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>882 THEN PRINT "DATA ERROR":END
70 PRINT "(1) ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT "(2) METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT "VOTRE CHOIX (1-2)";C
100 IF C=1 THEN POKE &A029,&D
110 PRINT:PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ LE"
120 CALL &B06:CLS:CALL &A000:ICPM
130 DATA CD,17,00,0E,4E,02,24,00,21,27,00,11,4E,90,01,07
140 DATA 00,ED,80,00,17,00,09,1E,00,16,01,0E,12,21,00,90
150 DATA 0F,24,00,09,56,06,07,0E,07,32,14,99,00,00,00,00

```

## BATMAN 3

```

10 REM -----
15 REM      Vies Infinies Batman 3 Version Disk
20 REM -----
30 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BEE6,1
40 FOR N=&A600 TO &A658:READ AS:A=VAL("&"+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A6A4,5:POKE &BEE7,&FF
60 IF SUM<>8189 THEN PRINT "DATA ERROR":END
70 PRINT:PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL":BORDER 0
80 CALL &B06:MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A600
90 DATA 0E,07,00,0F,89,21,00,00,54,5D,01,00,40,ED,80,00
100 DATA 03,89,0E,4E,02,24,00,21,27,00,11,4E,90,01,07
110 DATA 4E,02,24,00,21,27,00,11,4E,90,01,07,08,ED,80,EB,16,04
120 DATA 05,00,48,06,01,01,00,18,09,14,7A,FE,06,20,F1,AF
130 DATA 09,02,10,02,AF,32,50,21,00,FE,15,1E,00,0E,C1,ES
140 DATA 00,56,06,07,0E,07,32,14,99,00,00,00,00,00,00,00

```

## DOUBLE DRAGON

```

10 REM -----
15 REM      VIES INFINIES ET CHOIX DE LEVEL VERSION DISK
20 REM -----
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,5:POKE &BEE6,1
40 FOR N=&A800 TO &A835:READ AS:A=VAL("&"+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,5:POKE &BEE7,&FF
60 IF SUM<>8028 THEN PRINT "DATA ERROR":END
70 INPUT "LEVEL DE DEPART (1-5)";L:POKE &A647,L-1
80 PRINT:PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &B06
90 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A800
100 DATA 0E,07,00,0F,89,21,00,00,54,5D,01,00,40,ED,80,00
110 DATA 03,89,0E,4E,02,24,00,21,27,00,11,4E,90,01,07
120 DATA 4E,02,24,00,21,27,00,11,4E,90,01,07,08,ED,80,EB,16,12
130 DATA 05,00,48,06,01,01,00,18,09,14,7A,FE,06,20,F1,AF
140 DATA 09,02,10,02,AF,32,50,21,00,FE,15,1E,00,0E,C1,ES
150 DATA 00,56,06,07,0E,07,32,14,99,00,00,00,00,00,00,00

```

## GEMINI WING

```

10 REM -----
15 REM      VIES INFINIES POUR VERSION DISK
20 REM -----
30 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BEE6,1
40 FOR N=&A500 TO &A530:READ AS:A=VAL("&"+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,5:POKE &BEE7,&FF
60 IF SUM<>1225 THEN PRINT "DATA ERROR":END
70 PRINT:PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL":BORDER 0
80 CALL &B06:MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A500
90 DATA 0E,07,00,0F,89,21,00,00,54,5D,01,00,40,ED,80,00
100 DATA 03,89,0E,4E,02,24,00,21,27,00,11,4E,90,01,07
110 DATA 79,05,21,00,50,11,00,18,01,00,08,ED,80,EB,16,04
120 DATA 05,00,79,05,01,01,00,18,09,14,7A,FE,06,20,F1,AF
130 DATA 02,08,44,21,5E,05,11,40,00,01,18,00,ED,80,21,00
140 DATA 00,11,01,00,01,7F,0F,06,00,ED,80,03,45,58,21,00
150 DATA 00,11,00,00,00,00,20,ED,80,21,00,00,11,01,00,01
160 DATA FF,0F,06,00,ED,80,03,00,00,1E,00,0E,C1,ES,00,66
170 DATA 06,E1,09,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

## DRAGON SPIRIT

```

10 REM -----
15 REM      Invincibilite sur Dragon Spirit
20 REM -----
30 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BEE6,1
40 FOR N=&A000 TO &A01F:READ AS:A=VAL("&"+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A020,7
60 IF SUM<>10201 THEN PRINT "DATA ERROR":END
70 PRINT "(1) ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT "(2) METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT "VOTRE CHOIX (1-2)";C
100 IF C=1 THEN POKE &A003,&AF
110 PRINT:PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ LE"
120 CALL &B06:CLS:CALL &A000:ICPM
130 DATA CD,11,00,0E,4E,02,24,00,21,27,00,11,4E,90,01,07
140 DATA 09,21,00,90,16,05,1E,00,0E,45,DF,1E,00,09,56,06

```

## SHINOBI

```

10 REM -----
15 REM      VIES ET TEMPS INFINIS SUR SHINOBI DISK
17 REM -----
20 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,5:POKE &BEE6,1
40 FOR N=&A800 TO &A844:READ AS:A=VAL("&"+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:N:POKE &BEE7,&FF
60 IF SUM<>6596 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT "INSEREZ L'ORIGINAL...":CALL &B06
80 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A800
90 DATA 0E,07,00,0F,89,21,00,00,54,5D,01,00,40,ED,80,00
100 DATA 03,89,0E,4E,02,24,00,21,27,00,11,4E,90,01,07
110 DATA 00,2A,06,01,01,00,18,09,14,7A,FE,06,20,F1,AF,32
120 DATA 62,0F,0E,07,32,07,0F,00,00,00,0E,C1,ES,00
130 DATA 56,06,07,0E,07,32,14,99,00,00,00,00,00,00,00,00

```

## STRIDER

```

10 REM -----
15 REM      VIES ET ENERGIE INFINIS SUR STRIDER DISK
20 REM -----
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A035:READ AS:A=VAL("&"+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4704 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT "INSEREZ L'ORIGINAL...":CALL &B06:MODE 1
80 POKE &A9A6,0:POKE &A9A7,0:LOAD "DISK",&9000:CALL &A000
90 DATA 21,00,80,11,70,01,01,00,09,ED,80,21,24,00,11,00
100 DATA BF,01,00,00,ED,80,0E,00,21,00,BF,02,0E,00,22,0F
110 DATA 00,03,70,01,21,07,0F,02,08,75,09,AF,02,0E,2B,02
120 DATA E3,2B,00,40,02,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

## XENON

```

10 REM -----
15 REM      VIES ET ENERGIE INFINIS SUR XENON DISK
20 REM -----
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A035:READ AS:A=VAL("&"+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>1014 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT "INSEREZ L'ORIGINAL...":CALL &B06:MODE 1
80 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:LOAD "DISK",&9000:CALL &A000
90 DATA 21,00,80,11,70,01,01,00,09,ED,80,21,24,00,11,00
100 DATA 00,01,50,00,ED,80,21,24,00,24,00,00,00,00,00,00
110 DATA 02,10,00,0E,07,32,2A,09,00,78,05,00,00,00,00,00

```

Alors la les Kids, qu'est-ce qu'on vous gate. Et oui! Hacker Magazine vous propose ce petit listing, qui vous permettra de recaler certains screens ou la page est chargee mais precedee de quelques Out's qui modifient la taille de l'ecran. Vous pourrez ainsi tout comme nous imprimer de beaux screens sans avoir a faire du decoupage.

```

10 MEMORY &8FFF:FOR N=&5000 TO &9007:READ AS
20 POKE N,VAL("&"+AS):NEXT
30 INPUT "LARGEUR D'ORIGINE DE L'ECRAN (0-40)";L
40 INPUT "HAUTEUR D'ORIGINE DE L'ECRAN (0-25)";H
50 INPUT "NOM DU FICHIER A LIRE";S
55 INPUT "NOM DU FICHIER A Ecrire";AS
60 POKE &9001,H&8:POKE &9002,L&2:MODE H:LOAD S,&4000
65 SAVE AS,S,&C000,&4000
70 CALL &B06:&OTO 20
80 DATA 06,08,21,00,40,11,00,00,05,ES,05,01,40,09,ED,80
85 DATA E1,00,26,0C,EB,E1,00,10,30,01,10,ED,09,7C,06,08
90 DATA 57,ES,03,00,7C,06,40,57,0C,40,8F,00,24,7C,ES
95 DATA 07,00,7C,06,08,87,09,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

READY!

## POKES ET RECHERCHES

**BATMAN 3**  
Energie infinie: remplacez 0E/FF/87/08/00 par 09/FF/87/08/00 ou faites un poke &EE00,&C9.  
Vies infinies: remplacez 21/43/EE/05/F2 par 21/43/EE/00/F2 ou faites un poke &6740,&0.

**DOUBLE DRAGON**  
Credits Infinis: remplacez 08/4F/08/05/21 par 08/4F/08/00/21 ou faites un poke &1E03,0.

Temps Infini: remplacez 00/27/FE/99/20 par 00/27/FE/99/20 ou faites un poke &00E,0.  
Choix du level: remplacez 3E/00/32/FE/00 par 3E/110 du level-1/32/FE/00 ou alors faites un poke &1F18,level-1

**DYNAMITE DUX**  
Vies Infinies: remplacez 0A/F2/80/00/02 par 0A/F2/80/07/02 ou faites un poke &8814,&A7.

**GEMINI WING**  
Faites un poke &4408,&00 ou remplacez 21/04/3F/35/AF par 21/04/3F/00/AF pour les vies ou acceder aux autres niveaux avec les codes suivants: Thestart, Eyeplant, Whatwell, Goodnite, Skullidag, Signcuth, Crispish.

**SHINOBI**  
remplacez 26/00/2E/88/05 par 26/00/2E/88/00 pour les vies infinies, ou encore faites un poke &0.  
Temps infini: remplacez 0A/8F/00/00/02 par 0A/8F/00/07/02, ou alors faites un poke &0

**STRIDER**  
Vies infinies: remplacez 0A/12/00/00/02 par 0A/12/00/00/02 ou faites un poke &2BEE,0.  
Energie infinie: remplacez 0A/14/00/00/02 par 0A/14/00/00/02 ou faites un poke &290E,0.

**XENON**  
Vies infinies: recherchez 21/24/84/05/F2 et remplacez le 35 par A7 ou poke &082A,&A7  
Energie infinie: recherchez 25/84/ED/44/86 et remplacez le 86 par 00 ou poke &0810,0

**DRAGON SPIRIT**  
Vies infinies: recherchez en piste 5 secteur 45 10/02/77/05/AF et remplacez le AF par 09 ou faites un poke &1FC7,&C9

# COURS DE BIDOUILLES

Vous aimez les vies infinies les Kids, je le sais, vous les adorez. Et combien d'entre vous ne se sont-ils pas demandés en admirant les listings de la page 7 : "mais dit-donc comment font-ils ça ? Et bien dans cette série d'articles je vais tenter de vous apprendre les rudiments de la bidouille qui vous permettront de trouver vous même ces vies, énergie, ou temps infinis qui vous manquent pour arriver au bout de jeux d'arcade biens trop durs pour vous (non mais pour moi aussi, je vous rassure), mais attention il ne s'agit pas ici de simplement vous communiquer La Methode De Hacker magazine pour Trouver des Vies Sur Les Jeux Qui Sont Trop Durs ( la celebre LMGHTVSLJOSTD ). Je vais vous expliquer plus de choses, et plus en profondeur (mais si mais si !!).  
Commençons par les rudiments (nous ne verrons pas de bidouilles à proprement parler aujourd'hui). Comme vous devez sûrement le savoir, les jeux sont programmés en langage machine, le langage le plus proche de l'ordinateur. Il est composé uniquement de nombres compris entre 0 et 255 qu'on a pour coutume de donner en hexadécimal (methode bizarre qui consiste de compter de 0 à F au lieu de compter jusqu'à 9). Vous devrez impérativement vous habituer à cette façon de compter car c'est celle employée partout (Discologie entre autres).

Je sais que vous êtes un peu déçus car cet article n'était que très théorique mais il faut avoir des bases solides si on ne veut pas se contenter d'appliquer bêtement des recettes de cuisine. La prochaine fois, nous nous familiariserons avec l'hexadécimal, ainsi qu'avec l'assembleur.  
Alors soyez au rendez-vous !



Microprocesseur le coeur du CPC, c'est un Zilog Z80A qui exécute les instructions en langage machine ou celles que lui fournit l'interpréteur Basic

## SI ON LISAIT UN PEU ?

Pour ceux que les articles : Cours de bidouillage et overscan, ont intéressés, sachez que tout ce dont nous parlerons dans les colonnes de cette page, vous pouvez le retrouver dans certains livres :

le langage machine du Z80A  
Micro Application No7 prix 129 francs  
Pour aller plus loin que le basic et se tourner vers le langage machine afin d'acquérir de bonnes bases.

autofonction à l'assembleur  
Micro Application prix 195 francs en k7 et 295 francs en disk  
Permet un debut en assembleur, même pour quelqu'un qui n'en a jamais entendu parler.

les routines de l'astrad  
Micro Application No14 prix 149 francs  
Donne sous forme d'un recueil toutes les routines de l'astrad, de \$B800 à \$B909.

Le livre du lecteur de disquette  
Micro Application No10 prix 149 francs  
Contient un listing du Dos commenté, ainsi que toutes les explications relatives à l'Aasdos.

Bible du CPC  
Micro Application No6 pour les CPC 464 et  
Micro Application No16 pour les CPC 664 et 6128  
Fournit le listing du système d'exploitation de votre machine



## L'OVERSCAN C'EST HARD, NON ?

Ah je le sens déjà les murmures de reprobaton : ouais de l'overscan tu parles ! Il va encore essayer de nous refiler un écran agrandi ou même tout simplement déformé avec deux trois OUTs. Eh bien non ! on va vous donner de l'overscan, du vrai. Comme dans Crazy Cars II et les démos des Malibus Crackers ? Oui oui !

Donc comme vous le savez c'est dans la page écran de Crazy Cars II qu'on a vu pour la première fois de l'overscan. Mais contrairement à ce que certains pourraient vous faire croire ce n'est pas vraiment Philippe Pamar qui a inventé l'overscan. En fait il a été trouvé par hasard, presque par erreur (remarquez bien que ce sont les gens de chez Titus qui nous ont dit ça et comme Pamar les a récemment quittés ...) L'overscan que nous allons vous montrer est le même que dans Crazy Cars II (comme vous le voyez on n'a rien inventé). Un écran normal en mode 2 vous donne une résolution de 640 colonnes par 200 lignes. L'overscan dans le même mode vous donne 706 colonnes par 272 lignes. A raison de 1 bit par point (en mode 2), un écran normal nécessite 640 x 200 = 128000 bits = 16000 octets, ce qui correspond à la taille normale de la mémoire écran. un écran en overscan nécessite 706 x 272 = 200192 bits = 25024 octets, c'est à dire environs 25 Kilo-Octets. Mais ou va-t-on mettre ces 25 Ko, je vous le demande ?

La mémoire écran est normalement comprise de \$C000 à \$FFFF. Cette mémoire peut être placée à \$C000 par un OUT \$BC00, 12:OUT \$BD00, 0 ou encore à \$4000 par un OUT \$BC00, 12:OUT \$BD00, 16 ou à \$8000 par un OUT \$BC00, 12:OUT \$BD00, 32 ou à \$C000 par un OUT \$BC00, 12:OUT \$BD00, 48.

Comme vous le voyez, il n'est pas possible de mettre l'écran à cheval sur deux portions de 16 Ko. La solution pour l'overscan est de faire deviner l'écran à \$6000 et celui-ci ira alors jusqu'à \$FFFF. En fait on ne le fait pas débiter à \$6000 mais un peu après en envoyant la valeur \$20 sur le port 12 du CTC (comme ci dessous). Bien sûr il faut aussi élargir l'écran de 5 caractères de mode 1, et par conséquent le recentrer de 3 caractères vers la gauche (valeur limite de décalage vers la gauche à ne pas dépasser, sous peine de non-compatibilité avec les moniteurs monochrome). Il faut également le rallonger de 9 caractères vers le bas et le remonter de 5 caractères. Le programme suivant effectue en basic les OUTs donnant un écran en overscan :

```
10 OUT $BC00,1:OUT $BD00,46
20 OUT $BC00,2:OUT $BD00,49
30 OUT $BC00,6:OUT $BD00,49
40 OUT $BC00,7:OUT $BD00,35
50 OUT $BC00,12:OUT $BD00,44
```

Joli n'est-ce pas ? cela donne plein de points sur l'écran qui en plus bougent en permanence sans qu'on ne fasse rien. C'est merveilleux ! Bon pour l'instant il faudra vous contenter de ça les Kids. C'était un petit peu théorique cette fois-ci mais la prochaine fois c'est promis, on fera des exemples pratiques avec carrément un scrolling en overscan. A ne pas manquer !