

FREEWARE
3'90 EN TIMBRE

LES DIEUX DU CPC

FREEWARE
3'90 EN TIMBRE

LE FANZINE DE L'OLYMPE

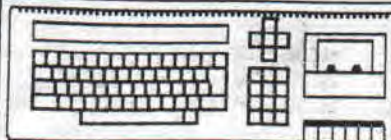
NUMERO 08 ~ NUMERO DE MAI ~ SPECIAL EXAMENS EN PREPARATION



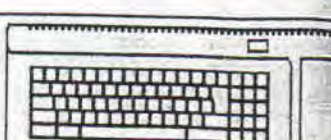
LE SOMMAIRE

PAGE 01:	REGARDES BIEN !!!!
PAGE 02:	EDITORIAL-COURRIER
PAGE 03:	NEWS
PAGE 04:	OLDIES (OPERATION WOLF)-LISTINGS
PAGE 05:	ASSEMBLEUR
PAGE 06:	ASSEMBLEUR(SUITE)
PAGE 07:	FANZINE CONNECTION-CONCOURS+RESULTATS DES AUTRES NUMEROS
PAGE 08:	INITIATION BASIC
PAGE 09:	AIDES TOI, LE CIEL T'AIDERA
PAGE 10:	PETITES ANNONCES-LE MOT DE LA FIN

REDACTEUR EN CHEF: Titi The King -- DIRECTEUR DE LA PUBLICATION: Ced The Best -- EQUIPE DE REDACTION: "ZEUS", Titi The King & "POSEIDON", Ced The Best & "HADES", Pac Man & "HEPHAISTOS", Loulou & "APHRODITE", Miss Venus & "MARS", Asbric -- COURRIER: Miss Venus -- REDACTEUR EN CHEF-ADJOINT: Ced The Best -- REDACTEUR SPECIALISE ES ASSEMBLEUR: Pac Man -- REDACTEUR SPECIALISE ES FANZINES: Titi The King -- REDACTEUR SPECIALISE ES CUISINE: Ced The Best -- DESSINATEURS(Papier): Asbric et Loulou; (Cepece): Ced The Best -- MISE EN PAGE: Oxford Pao -- GRAPHISME: The advanced Ccp Art Studio, Sacmer DART et Modex (made by SSM) -- IMPRESSION: Bonne dans l'ensemble avec STAR LC 10 et DMP 3160 -- PHOTOS D'ECRAN: Multiface II -- Les Dieux Du Cpc est une publication Best & King Corporation, societe cree par Titi The King et Ced The Best au capital secret de 3.80 Frs -- ADMINISTRATION: votee par le grand conseil d'administration du Best & King Corporation -- QUARTIER GENERAL: Les Dieux Du Cpc Mr MINEAU E. HLM esc.F. Chemin Des Loups 60580 Goye-La-Forêt -- TEL: (16)00 00 00 07 -- MINITEL: 38 17 code ORAILLIMAVEUR -- PHOTOCOPIES realisees par MUM (occasionnellement par OLIVIER et MARYSE)



LES DIX TAUX



QUEL TITRE COMPLETEMENT NUL!! QUELLE DECEANCE !!

SALUT LES ANGES, SALUT LES ANGELETTES

Avez vous vu? Nous sommes de retour, je sais que pour l'instant notre mensuel a plutot les allures d'un fanzine bimestriel, mais les examens arrivent a grands pas, alors les revisions ont le dessus sur cette passion qui nous animent tous et toutes: le C.P.C!!!!!!

Je vais vous annoncer en exclusivite qu'il n'y aura pas non plus de numero au mois de Juin, car la c'est le bac francais et puis, votre redac'chef prefere plein de boulot!!!! Oui, je sais, a la derniere page je dis "le mois prochain", mais il faut dire que j'ai fait l'edito apres le mot de la fin !!



TITI THE KING

Comprennes qui voudra!!!

De plus, je suis sur que vous avez remarque qu'un petit nouveau est enfin entre dans notre petite equipe pour faire la rubrique basic!!!

Donc voici un recapitulatif de tous les membres de la redaction, redaction que vous retrouverez surement a Amstrad Expo qui devrait se derouler du 18 au 21 octobre 1991 (NADMISSUENUS: quel beau repompage sur Croco Passion no 5 page 9!!!) alors, les voici:

- MISS VENUS : Rubrique courrier
 - PAC MAN (from GPA) : Rubrique Assembleur Bricolage et Programmes
 - OLI : Rubrique Basic, Programmes, Musiques (a venir, plus tard!!!)
 - CED THE BEST : Sieste (bientot on ne le verra plus dans ces colonnes!!!)
 - TITI THE KING : Redac'chef, coordination (en bref, j'ais tout le reste!!!)
- Bon, c'est pas tout, que serions nous, sans les merveilleuses personnes qui nous font les photocopies gratuitement alors, place a eux :

KIRTAP : aide de sa femme, fait toutes les photocopies du numero qui sortir.

PC BOY : Responsable des photocopies des anciens numeros (Ca va venir)

OLI : Photocopies diverses!!!

MUM : Ma mother, fait les photocopies en reduction (75%, 50%)!!!!

Donc on est 4,5 personnes (plus les aides benevolles!!!). Mais, il faut dire que l'on a des espions, des amis, des dics et des infor mater pour un peu partout, pour avoir pleins de sco ou de previews!!

Revisez bien, attendant continuellement de nous ecrire, ca fait plaisir!!!!



TITI THE KING

JE VOUS RAPPELLE QUE LA REDAC RECHERCHE TOUS VOS PIN'S, TOUTES VOS TELECARTE, TOUS VOS TIMBRES, TOUTES VOS VIEILLES CHAUSSETTES USAGES ET TROUVEES (AVEC OEUR, CAR S'INON CA A MOINS DE VALEUR !!) ET TOUTES VOS LISTES DE JEUX, DEMOS, FANZS, FREEWARES ...ETC...



COURRIER DES LECTEURS



SALUT A VOUS TOUS, LES P'TITS HOMMES C'EST MISS VENUS, VOTRE REDACTRICE DE CHOC ET DE CHARME (SURTOU DE CHARME N'EST-CE PAS TITI!!!), JE SUIS DE RETOUR POUR REPENDRE A VOTRE COURRIER ET POUR FAIRE RIGOLER LES AUTRES DE VOS MALADRESSES!!!!

ON COMMENCE AVEC UNE LETTRE DE MAD RAM QUI NOUS DIT:

"vous pourriez faire un genre de concours de petits programmes, ou le gagnant serait celui qui ferait un petit programme mais de qualite ou d'utilite (...)" BONNE IDEE, VOILA UN LECTEUR QU'IL EST BON, ALORS PREPAREZ-VOUS, DANS LE PROCHAIN NUMERO CA SERA CA LE CONCOURS!!! ET IL POURSUIT EN PARLANT D'AMSTRAD NEWS.

"(...) on a compris qu'ils font plein de vacheries, alors c'est plus la peine d'en rajouter. Je ne veux pas les defendre mais je trouve que les reproches font perdre de la place aux autres rubriques."

BIEN DIT! D'AILLEURS NOUS AVONS SUIVI TES CONSEILS!!!

BON, UNE AUTRE LETTRE MAINTENANT:

" Salut ! Je desirerais recevoir "Les Dieux Du CPC" du mois d'Avril! Merci d'avance! BLOOD"

C'ETAIT PAS TROP LONG, CA VA, MAIS, LE NUMERO D'AVRIL N'EST PAS SORTI, C'ETAIT CA LE POISSON D'AVRIL!!!

J'AIME BIEN LES LETTRES DE POITIERS, J'AI DE LA FAMILLE DANS CETTE REGION. "Pas de doute, vous avez bien raison de faire un fanzine, vous avez des choses a dire (c'est pas le cas de tout le monde!). Mais ca m'inspire 2 ou 3 remarques constructives -les recopies d'ecran dans les tests de jeux: c'est pas vraiment ca! Sans doute a cause des trames qui, theoriquement, simulent les couleurs, mais aussi surtout a cause du format timbre poste non?"

TU AS ENTIEREMENT RAISON, DANS LE PROCHAIN NUMERO LES TESTS DE JEUX SERONT DE MANIERE DIFFERENTE, A SUIVRE.

"(SUITE) - un cours de Basic: oui, tout a fait, tres bonne idee. Neanmoins a mon avis ecitez de faire quelque chose de trop simpliste type apprentissage de PRINT, GOTO...etc. Moi, je verais plutot quelque chose dans le genre de la rubrique BASIC ERFECTIONNEMENT dans AMSTRAD 100% ou, encore mieux, quelque chose de plus general: Comment structurer son programme, rechercher les erreurs de logique, optimiser une routine ...etc.."

DOMMAGE, NOUS, ON EST PAS 100%. ALORS IL FAUT PENSER AU TOUT DEBUTANT (MON COUSIN, PAR EXEMPLE!!!!!!) QUI VEULENT SAVOIR COMMENT ON PROGRAMME, ALORS ON VA TOUT REPENDRE DU DEBUT, NA

"Je desirerais une augmentation, siouplai..... PAC MAN" C'EST CELA, OUI!! ET PUIS QUOI ENCORE, UN CPC QUI NE TIENT PAS AVEC DU SCOTCH ET DU FIL DE FER!!!!!!

MISS VENUS

LES NOUVELLES DU FRONT

A.F.C. : Le retour

Voici la liste des membres de l'A.F.C. (Association des Fanzines Cpc), pour vous montrer ou ca en est un peu!!!! Je m'excuse au pres de ceux que j'aurais oublie, mais PROXY (de Fanatic) ne m'a pas remis la nouvelle liste.

- * 3 POUCCES MAG BOUVET Francois
4 rue du cdt. Lherminier
33600 PESSAC
- * AMAZING FANZINE PROUTEAU Thierry
71 bis rue Parementier
49000 ANGERS
- * AMSNORD DELCAMBRE Jean-Frederic
36 rue du docteur Martin
59262 SAINGHIN EN MELANTOIS
- * CARTOON HERREMAN Carl
27 rue du sergent Bobillot
93140 BONDY
- * CROCO PASSION COUPELLIER Sandrine
3 rue des Hortensias
91230 CHILLY MAZARIN
- * DISC FULL PARDO Carlos
98 rue des Orteaux
75020 PARIS
- * FANATIC GERARD Laurent
9 allée d'Ozonville
91200 ATHIS-MONS
- * GENERATION CPC BUSCOT Guillaume
17 rue d'Arras
62120 AIRE SUR LA LYS
- * L'ECHO DES CROCOS MARTINERI Olivier
9 avenue des tilleuls
92290 CHATENAY MALABRY
- * L.M.C.P MOAH (identite= INCONNU !!!)
84 rue de la Bonne Aventure
78000 VERSAILLES
- * LE CROCO DECHAINE SAYM
5 rue Andre Tournade
17000 LA ROCHELLE
- * LES DIEUX DU CPC (Inconnu, ce fanz!)
- * MAXI MICRO SENGLER Herve
267 Route de Colmar
67100 STRASBOURG
- * MICROBOY TESSIER Cyrille
28 avenue des Paquerettes
93370 MONTFERMEIL
- * MICROSOFT DUGUY Carole
Bel-Ego 44850 ST-MARS DU DESERT
- * MICROZINE LE BOURHIS Bruno
Bourg de Brec'h 56400 AURAY
- * READ ONLY TATIN David
Mas petit rebattu, Moulès
33800 RAPHAËLE LES ARLES
- * VIRUS DURANTON Laurent
1 allée Theodore de Banville
37200 TOURS

OUF!! C'EST FINI, ENFIN, JE CROIS!! TITI THE KING

* **SCOOP TOUJOURS !!!** *

* VOUS VOULEZ DE L'INFO: EN VOILA!! *

* ET C'EST UN SCOOP!! UN INEDIT!!!! *

* EN EFFET, D'APRES UN ECHO DE COCO *
* (DE FANATIC!!), LA REDACTION D'AMS- *
* TRAD 100% POURRAIT BIEN ANNONCER AU *
* TOUR DU MOIS DE JUIN, QUE LA PUBLI- *
* CATION DU MENSUEL "AMSTRAD 100%" *
* SERAIT ABANDONNEE, VOUS AVEZ BIEN *
* ENTENDU, AMSTRAD 100% NE PARAITRAIT *
* PLUS!!!! EN TOUT CAS, C'EST CE QUE *
* CERTAINS MEMBRES AURAIENT FAIT COM- *
* PRENDRE A COCO. TITI THE KING *

DU COTE DES FANZS :

* LE PROCHAIN NUMERO DU TRES BON FANZINE, L'ECHO DES CROCOS NE SORTIRA PAS AVANT LE MOIS DE JUILLET, REVISIONS OBLIGES !!!!!!!

* DANS LE PROCHAIN NUMERO DE FANATIC - QUI DEVRAIT SORTIR NORMALEMENT FIN MAI DEBUT JUIN - LE PROGRAMME EN FACE 2 SERA UN SUPER JEU DE PAC-MAN (FROM GPA) "POUSSY" OU VOUS DEVREZ RE METTRE EN ORDRE UNE IMAGE DISLOQUEE (PRINCIPE DU JEU DE POUSS-POUS (UN ON POUSSE DEUX CA MOUSSE!!!)) TITI

SILMARIS, QUAND TU NOUS TIENS

Du cote des jeux, des vrais, ceux des editeurs, parlons un peu d'un super jeu, dont j'ai ete un des premiers a vous parler : XYPHOES FANTASY, et bien y'a du nouveau, en effet, je viens d'avoir un autre SCOOP : la date de sortie du jeu!! En effet, comme il est presque fini, mais que les vacances arrivent a grands pas, il ne sortira qu'en Septembre (vers 18H33!!!).

Rappelons que XYPHOES FANTASY est un jeu de "heroic fantasy" avec des combats en overscan, des sprites geants et une animation extremement fluide et rapide:LE JEU DU SIECLE

Mais les realisateurs ont surpasse toutes nos esperances, en effet Stephane St-Martin (Graphiste) et Fabien Fessard (Programmeur) ont decide de donner un grand coup a nos chers petits Amstrad Cpc!!

Tout d'abord sachez que le programme, en tout, doit prendre 800 Ko compactes a 512 (soit 256 Ko sur chaque face!!!), de plus sachez que la musique Soundtracker (c'est le nom d'un super utilitaire sur Amiga !!) est tout a fait faisable sur cpc!!!! Donc, tous les sons seront des digits sonores amiga, de tres grande qualite!!!

Pour revenir aux gaphismes, ils seront exceptionnels avec pas mal d'overscan, notamment pour la table des High-Scores, ou il y aura un super damier en overscan. Certaines scenes amusantes seront presentes dans le jeu: un aigle viendra dechiqueter le corps du mort dans la partie "combahalabarbarian" et vous pourrez courir a cheval dans la 2de partie!!!

Notez que les acheteurs de Cpc+ ne seront pas laisse de cote, car le jeu sera entierement compatible avec les + !!!!!

TITI THE KING'S FANTASY

..EN BREF...EN B REF...EN BREF...

PARLONS PEU, MAIS PARLONS BIEN!!! LE G.P.A AYANT VU "THE DEMO" A DECIDE DE CONTRE-ATTAQUER... EN EFFET, AU MOIS DE JUILLET SORTIRAIT SUREMENT UNE SUPER GRANDE DEMO (MIEUX QUE CELLE DES LOGONS, CE QUI EST A MON AVIS TRES FAISABLE, CAR IL Y A BEAUCOUP DE SCROLLINGS, IL N'Y A PRESQUE QUE CELA EN FAIT!) UNE DEMO, DIS-JE, OU IL N'Y AURAIT PAS QUE LE GPA QUI PARTICIPE-RAIT!!!

CHEZ SILMARIS ENCORE, SORTIRA PLUS TARD (AUX ALENTOURS DE NOEL???) UN AUTRE JEU DU DUO DE CHOC "FF & SSM" (CF A GAUCHE!!)-KILLING FIST- JE VOUS EN AIT DEJA DIT QUELQUES MOTS: CE SONT DES COMBATS DE KARATE EN OVERSCAN AVEC BEAUCOUP DE DECORS (TOUT PLEINS DE COULEURS!!), ET DE NOMBREUX ENNEMIS (NINJA, VIETNAMIEN, AMERICAIN...) AVEC DES ARMES VARIEES (BO, SHURIKENS, POINGS, NUNTSHAKU (CA S'ECRIT COMME CA, HEIN???) ET UNE GIGA MUSIQUE FAITE PAR LES ALLEMANDS!! UN JEU QUI ANNONCE 1992. A SAVOIR CHAQUE PERSONNAGE AURA 89 SPRITES!!! TITI THE KING

L'AUTRE JOUR, JE PARLAIS AVEC PAC MAN ET SOUDAIN DANS LA DISCUSSION, ON COMMENCE A PARLER DE CASSE-BRIQUES. ET LA IL M'JETTE "CHICHE, J'T'EN FAIT UN EN 2 LIGNES BASIC" "D'AC!!" LUI REPONDS-JE. "OUAIS, MAIS, HEU SI TU VEUX, HEU, Y'AURA PAS D'BRIQUES... HEU, SI TU VEUX!!". "AH, NON ALOOOOOOOORS MOI J'VEUX DES BRIQUES!!!". "BON, OK, MAIS CA F'RA DIX LIGNES!!!". "OK, PAC-MAN, CA ROULE, ENVOIES LA SAUCE!!!!". ET PAF, VOILA C'QUE CA DONNE:

```

10 ' SUPER CASSE-BRIQUE / (c) LDDC 1991
20 MEMORY &9FFF:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,2:INK 3,6:BORDER 0
:FOR i=0 TO 6:READ a$:POKE &A000+i,VAL("&"ta$):NEXT i:DATA cd,60
,bb,32,7,a0,c9:a$=CHR$(15)+CHR$(1)+" "+CHR$(143)+CHR$(143)+CHR$(
143)+" ":b$=CHR$(15)+CHR$(2)+CHR$(231):s=0:w=1
30 c=18:x=20:y=23:xx=1:g=10:e=0:yy=-1:LOCATE 3,2:PEN 1:PAPER 2:P
RINT STRING$(37,207)::FOR i=3 TO 23:LOCATE 3,i:PRINT CHR$(206):L
OCATE 39,i:PRINT CHR$(206):NEXT:PAPER 0:a(0)=1:a(1)=-1:PEN 3
40 FOR i=5 TO 10:FOR j=7 TO 35:LOCATE j,i:f=32+((INT(RND*1000) M
OD g)-0)*-201:e=e-(f-233):LOCATE j,i:PRINT CHR$(f):NEXT j,i:LOCA
TE 1,1:PEN 2:PRINT"SCORE:":LOCATE 31,1:PRINT"NIVEAU:":PEN 3:PRI
NT w
50 LOCATE x,y:PRINT b$:LOCATE c,24:PRINT a$:c=c-(INKEY(1)=0 AND
c(34)*2+(INKEY(8)=0 AND c(2)*2):LOCATE x+xx,y+yy:CALL &A000:a=PEE
K(&A007):yy=-a((a=207 OR a=143)+1)*yy:xx=-a((a=206)+1)*xx:LOCATE
x+xx,y:CALL &A000:IF PEEK(&A007)=233 THEN xx=-xx:GOSUB 90
60 LOCATE x,y+yy:CALL &A000:IF PEEK(&A007)=233 THEN yy=-yy:GOSUB
90
70 LOCATE x+xx,y+yy:CALL &A000:IF PEEK(&A007)=233 THEN xx=a((xx=
yy)+1)*xx:yy=-a((xx=yy)+1)*yy:GOSUB 90

```

```

-> SUITE ET FIN ICI !! NON, PAS POSSIBLE?? ET SI,
80 IF e<1 THEN p=0:GOTO 100 ELSE LOCATE
,y+yy:CALL &A000:a=PEEK(&A007):yy=-a((a
OR a=143)+1)*yy:xx=-a((a=206)+1)*xx:LOC
,y:PRINT " ":x=x+xx:y=y+yy:IF y=24 THEN
GOTO 100 ELSE SOUND 2,200,1,5:GOTO 50
90 PRINT " ":SOUND 1,50,1,15:e=e-1:s=s+1
:LOCATE 7,1:PRINT USING"####":s:RETU
100 IF p=0 THEN FOR i=100 TO 299:SOUND
,(i-100)/14:g=g-1:e=e+1:NEXT:GOTO 40 EL
R i=500 TO 1000 step 5:SOUND 1,i,1,15:S
2,i-200,2,10:SOUND 3,i-400,3,6:NEXT:RUN

```

ET VOILA, 10 LIGNES, COOL NON, CE NOUVEAU ARKABATKOUT VOICI UN AUTRE LISTING, ENVOYE CETTE FOIS-CI PAR HR O ET QUI, LE MEME QUE LE MOIS DERNIER, AVEC LEQUEL VOUS POUVOIR FAIRE DES BANDEROLLES SUR VOTRE IMPRIMANTE! 6

```

10 ' BANDEAUX-PRINT pour LDDC / 1991
30 MODE 2
40 PRINT"Metz l'Imprimante ON LINE pu
e Touche...":CALL &B006
60 CLS:INPUT "TEXTE : " a$
70 INPUT "Hauteur (Max 11) ";HAUT
80 INPUT "Largeur (Min 5) ";LARG
90 CLS:PRINT a$:L1=LEN(a$)*8
100 FOR E1=0 TO L1:FOR B1=1 T LARG
110 FOR E2=384 TO 399 STEP 2:T3=TEST(E1
120 IF T3=0 THEN PRINT#8,STRING$(HAUT,C
));
130 IF T3=1 THEN PRINT#8,STRING$(HAUT,C
));
140 NEXT:PRINT#8,CHR$(13);CHR$(11);NEXT

```

POUR AVOIR DES LETTRES BIEN PROPORTIONNEES, LA LARG DOIT FAIRE ENVIRON 2/3 DE L

C'EST DES VIELLES DISQUETTES QU'ON FAIT LES SUPERS JEUX

Mais non, aujourd'hui, je ne vais pas vous parler de la toute derniere nouveaute de Titus ou du dernier jeu d'aventure de Lankhor, mais bel et bien d'un bon vieux jeu bien d'chez nous. Enfin presque, car il n'est ni tres vieux, ni d'chez nous!!!

Par contre, il est bel et bien bon!! Mais nous verrons cela tout a l'heure!! Je vais donc vous parler d'OPERATION WOLF de chez nos amis anglais: OCEAN!!

Vous etes un militaire super-entraîne (style Jean-Claude SWARZENAM B0 II, Le Retour De La Revanche... disponible en K7 video chez Golmon video!!!), et vous etes jettez dans la jungle pour detruire un peu tout ce qui est sur votre passage. Vous devrez arriver a delivrer les prisonniers et a vous echapper sans meme avoir assez de balles et de grenades!!! Et eux en face, ils ont ce qui faut: CHARS, HELICOS qui vous canardent, des HOMMES avec des GRENADES, des Mitrailleuses et Gilets de Protection, des PARACHUTISTES parachutes, et tout cela, en evitant de tirer sur les femmes, les enfants et les prisonniers qui passent devant vous. Mais, bien sur, vous pourrez recuperer des munitions au cours de vos fusillades!!!

Les graphismes sont colores et assez bien detailles, le mode 0 est de rigueur ce qui nous enchante toujours!!!! On remarque des sprites geants (au premier plan) ainsi qu'une panoplie d'armes extreme-



ment bien detaillees. L'animation est assez fluide sauf quand y'a beaucoup de sprites l'ecran (enfin, la, vous n'avez qu'a faire un ménage!!!).

Pour ce qui est des bruitages, ils sont présents tout le long du jeu, ce qui vous plait totalement -mais alors totalement- dans l'atmosphère du jeu. De plus c'est un jeu qui est assez dur, mais dont vous devriez voir la fin apres plusieurs parties acharnees.

On peut deplorer l'absence d'une option "niveau de difficulté", mais il faut dire que cela est compensé par la suite de ce merveilleux jeu, le meme editeur, et qui s'appelle: "OPERATION THUNDERBOLT".

NOTE: 17/20

TITI THE KING



ASSEMBLEUR : SOYONS VAGUE

COPYRIGHT 1987 MICRO APPLICATION.
DAMS.

routine de scrolling en vague
- LES DIEUX DU CPC -

```

ORG #A000
ENT $
scrolli
LD l,(ix+0)
LD h,(ix+1)
LD (texte),hl
LD l,(ix+2)
LD h,(ix+3)
LD (adr+nt),hl
LD l,(ix+4)
LD h,(ix+5)
LD (scrollad),hl
LD a,(ix+6)
LD (ty),a
LD e,d
LD a,(ix+8)
LD (tx),a
LD d,0
CALL mult
LD (txy),hl
LD a,(ix+10)
LD (nbx),a
LD a,(ix+12)
LD (nbx),a
LD a,i
LD (scroll+1),a
RET
ORG #A050
LD a,i
DEC a
CALL z,newchr
LD (scroll+1),a
DI
LD (save+1),sp
LD sp,(scrollad)
LD a,(nbx)
newy
LD (ycpte+1),a
LD a,(hbx)
DEC a
POP hl

```

```

newx
POP de
EX de,hl
LDI de,hl
DEC hl
DEC a
JP nz,newx
EX de,hl
LD hl,0
LDI (adrchr+1),hl
ycpte
LD a,8
DEC a
JP nz,newy
LD sp,0
EI
RET
newchr
LD hl,(texte)
LD a,(hl)
OR a
JP nz,chrok
LD hl,(texte)
LD a,(hl)
chrok
INC hl
LD (texte),hl
SUB 32
LD de,(txy)
CALL mult
LD de,(adr+nt)
ADD hl,de
LD (adrchr+1),hl
LD a,(tx)
RET
nbx
DEFB 8
DEFB 80
scrollad
DEFW #9000
adr+nt
DEFW #8000
tx
DEFB 4
ty
DEFB 8
txy
DEFW 32
texte
DEFW message
DEFW message
ORG #A0E0
message
DEFM *- LISEZ LES DIEUX! *-
DEFS 10,32
DEFB 0
Text:#2000
Hmen:#6F20

```

SCROLL.ASM

MAIS NON, NE LE
SOYONS PAS, VAGUE
LAISSONS LA PAROLE
A MISTER FAC MAN,
THE SILVER SURFER
EN FRANCAIS, LE
SURFER D'ARGENT,
LE ROI DES SCROLLS
EN VAGUE, ALORS
CESSEZ DE TRAINER
DANS VOS TERRAINS
VAGUES ET
SCROWLER DANS LES
VAGUES!!! T.T.K

```

10 'programme d' exemple.
20 INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0
30 MEMORY &3FFF:LOAD"scroll.bin",&A000:LOAD"sintab",&9000
40 'il faut charger une fonte (voir article precedent) a l'
   adresse &8000
50 'exemple:
60 LOAD"fontes.bin",&8000
70 GOSUB 130
75 'initialisation du scrolling:CALL &A000,nombre d'octets,n
   ombre de lignes,nombre d'octets d'un caractere,nombre de lig
   nes d' un caractere,adresse de la table de points,adresse de
   la fonte,adresse du texte (la texte se termine par 0).
80 MODE 0:CALL &A000,80,8,4,8,&9000,&8000,&A000
90 WHILE INKEY$=""
100 CALL &BD19:CALL &A050
110 WEND
120 GOTO 70
130 MODE 1
140 INPUT"Entrez une phrase (en majuscules S.V.P) ",ph$
150 FOR i=1 TO LEN(ph$)
160 POKE &3FFF+i,ASC(MID$(ph$,i,1))
170 NEXT:POKE &3FFF+i,0
180 RETURN

```

EX.BAS

SCROCREA.BAS

Les vagues et les cunes n'emportent
au pas, radis du jardin des daines.

MEMSIN1.BAS

```

5 ' Createur de SCROLL.BIN
10 MEMORY &3FFF:l=100
20 FOR i=&A000 TO &A104 STEP 8
30 s=0:FOR j=i TO i+7:READ a$
40 c=VAL("&"+a$):POKE j,c:s=s+c:NEXT
50 READ s$:IF s(>)VAL("&"+s$) THEN PRINT
   "Erreur DATA ligne";l:STOP
60 l=l+10:NEXT
70 SAVE"SCROLL.BIN",b,&A000,&104,&A000
100 DATA DD,6E,00,DD,66,01,22,CF,380
110 DATA A0,22,CD,A0,DD,6E,02,DD,459
120 DATA 66,03,22,C7,A0,DD,6E,04,341
130 DATA 41,20,34,31,2C,32,30,2C,180
140 DATA 33,34,2C,33,31,2C,32,43,198
150 DATA 2C,33,32,2C,33,30,2C,32,17E
160 DATA 43,2C,31,38,30,0D,0A,20,13F
170 DATA 31,34,30,20,44,41,54,41,1CF
180 DATA 20,33,33,2C,33,34,2C,32,177
190 DATA 43,2C,33,33,2C,33,31,2C,191
200 DATA 32,43,2C,33,32,2C,34,33,199
210 DATA 2C,31,39,38,0D,0A,20,31,136
220 DATA 35,30,20,44,41,54,41,20,1BF

```

```

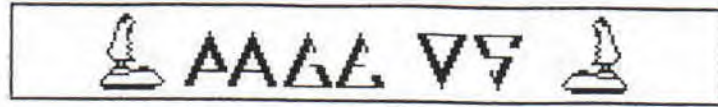
230 DATA 32,43,2C,33,33,2C,33,32,198
230 DATA 32,43,2C,33,33,2C,33,32,198
240 DATA 2C,32,43,2C,33,33,2C,33,192
250 DATA 30,2C,32,43,2C,33,32,2C,18E
260 DATA 31,37,45,0D,0A,20,31,36,14B
270 DATA 30,20,44,41,54,41,20,34,1BE
280 DATA 33,2C,32,43,2C,33,31,2C,190
290 DATA 33,38,2C,33,30,2C,30,44,19A
300 DATA 2C,30,41,2C,32,30,2C,31,188
310 DATA 33,46,0D,0A,20,31,37,30,148
320 DATA 20,44,41,54,41,20,33,31,1BE
330 DATA 2C,33,34,2C,33,30,2C,32,180
340 DATA 30,2C,34,34,2C,34,31,2C,181
350 DATA 35,34,2C,34,31,2C,31,43,19A
360 DATA 46,0D,0A,20,31,38,30,20,136
370 DATA 44,41,54,41,20,32,30,2C,1C8
380 DATA 33,33,2C,33,33,2C,32,43,199
390 DATA 2C,33,33,2C,33,34,2C,32,183
400 DATA 43,2C,33,32,2C,31,37,37,19F
410 DATA 0D,0A,20,31,39,30,20,44,135
420 DATA 41,54,41,20,34,33,2C,32,1BB
440 END

```

```

20 RESTORE 30:FOR i=0 TO 25:READ a$
:POKE &A000+i,VAL("&"+a$):NEXT
30 DATA dd,5e,04,dd,56,05,dd,6e,02,
dd,66,03,cd,1d,bc,dd,5e,00,dd,56,01
,eb,73,23,72,c9
40 ' la routin precedente s'apelle
   par call &a000,x,y,adresse et poke
   adresse et adresse+1 avec l'adresse
   ecran du point de coordonnees (x;y
   ) (en pixels).
99 '
100 MODE 0:INK 0,0:INK 1,26:BORDER
0:DEG
105 adr=&A000:MEMORY &3FFF
110 FOR r=39 to 32 step -1
120 FOR i=1 to 320 STEP 4
130 x=40+r*cos(i):y=100+r*2.53*sin(
i)
140 PLOT x*8,y*2
145 n=n+1
146 CALL &A000,x*2,y,adr:adr=adr+2
150 NEXT i:NEXT r

```



```

5 ' Createur de SINTAB.BIN
10 MEMORY &3FFF:1= 100
20 FOR i=4000 TO &4500 STEP 8
30 s=0:FOR j=i TO i+7:READ a$
40 c=VAL("&"a$):POKE j,c:s=s+c:NEXT
50 READ s$:IF s(>)VAL("&"s$) THEN PRINT
"Erreur DATAs ligne";l:STOP
60 l=1+ 10:NEXT
70 SAVE "SINTAB.BIN",h,&4000,&500,&4000
100 DATA 90,CE,41,FE,42,F6,43,E6,4FE
110 DATA 44,DE,45,CE,46,C6,47,C6,44E
120 DATA F8,FD,F9,FD,FA,FD,4B,C6,6F3
130 DATA 4C,C6,4D,CE,4E,DE,4F,E6,48E
140 DATA 50,F6,51,FE,42,CE,A3,DE,58E
150 DATA 04,E6,45,F6,46,FE,F7,CE,68E
160 DATA F8,D6,F9,D6,FA,DE,FB,DE,74E
170 DATA FC,DE,FD,D6,FE,D6,FF,CE,74E
180 DATA B0,FE,B1,F6,B2,E6,B3,DE,67E
190 DATA B4,CE,65,FE,66,F6,67,E6,58E
200 DATA 68,DE,69,CE,6A,C6,6B,C6,4DE
210 DATA 1C,FE,1D,FE,1E,FE,6F,C6,48E
220 DATA 70,C6,71,CE,72,DE,73,E6,51E
230 DATA 74,F6,75,FE,C6,CE,C7,DE,61E
240 DATA C8,E6,C9,F6,CA,FE,1B,CF,61F
250 DATA 1C,D7,1D,D7,1E,DF,1F,DF,3E2
260 DATA 20,DF,21,D7,22,D7,23,CF,3E2
270 DATA D4,FE,D5,F6,D6,E6,D7,DE,70E
280 DATA D8,CE,89,FE,8A,F6,8B,E6,61E
290 DATA 8C,DE,8D,CE,8E,C6,8F,C6,56E
300 DATA 90,D6,91,C6,42,FE,43,EE,52E
310 DATA 44,E6,45,D6,46,CE,47,CE,46E
320 DATA 48,C6,49,C6,4A,C6,4B,CE,44E
330 DATA 4C,CE,4D,D6,4E,E6,4F,EE,4AE
340 DATA 50,FE,A1,C6,4D,D6,A3,E6,5B6
350 DATA A4,EE,AS,FE,F6,C6,F7,D6,6BE
360 DATA F8,DE,F9,DE,FA,E6,FB,E6,76E
370 DATA FC,E6,FD,DE,FE,DE,FF,D6,76E
380 DATA 00,C7,B1,FE,B2,EE,B3,E6,5AF
390 DATA B4,D6,B5,C6,66,FE,67,EE,5BE
400 DATA 68,E6,69,D6,6A,CE,6B,CE,4FE
410 DATA 6C,C6,6D,C6,6E,C6,6F,CE,4D6
420 DATA 70,CE,71,D6,72,E6,73,EE,53E
430 DATA 74,FE,C5,C6,6C,D6,C7,E6,64E
440 DATA C8,EE,C9,FE,1A,C7,1B,D7,550
450 DATA 1C,DF,1D,DF,1E,E7,1F,E7,402
460 DATA 20,E7,21,DF,22,DF,23,D7,402
470 DATA 24,C7,D5,FE,D6,EE,D7,E6,63F
480 DATA D8,D6,D9,C6,8A,FE,8B,EE,64E
490 DATA 8C,E6,8D,D6,8E,CE,8F,CE,58E
500 DATA 90,DE,91,CE,92,C6,43,F6,55E
510 DATA 44,EE,45,DE,46,D6,47,D6,48E
520 DATA 48,CE,49,CE,4A,CE,4B,D6,46E
530 DATA 4C,D6,4D,DE,4E,EE,4F,F6,4CE
540 DATA A0,C6,A1,CE,A2,DE,A3,EE,5E6
550 DATA A4,F6,F5,C6,F6,CE,F7,DE,6EE
560 DATA F8,E6,F9,E6,FA,EE,FB,EE,78E
570 DATA FC,EE,FD,E6,FE,E6,FF,DE,78E
580 DATA 00,CF,01,C7,B2,F6,B3,EE,4E0
590 DATA B4,DE,B5,CE,B6,C6,67,F6,5EE
600 DATA 68,EE,69,DE,6A,D6,6B,D6,51E
610 DATA 6C,CE,6D,CE,6E,CE,6F,D6,4F6
620 DATA 70,D6,71,DE,72,EE,73,FE,55E
630 DATA C4,C6,C5,CE,C6,DE,C7,EE,67E
640 DATA C8,F6,19,C7,1A,CF,1B,DF,481
650 DATA 1C,E7,1D,E7,1E,EF,1F,EF,422

```

```

660 DATA 20,EF,21,E7,22,E7,23,DF,422
670 DATA 24,CF,25,C7,D6,F6,D7,EE,570
680 DATA D8,DE,D9,CE,DA,C6,8B,F6,67E
690 DATA 8C,EE,8D,DE,8E,D6,8F,D6,5AE
700 DATA 90,E6,91,D6,92,CE,43,FE,57E
710 DATA 44,F6,45,E6,46,DE,47,DE,4AE
720 DATA 48,D6,49,D6,4A,D6,4B,DE,48E
730 DATA 4C,DE,4D,E6,4E,F6,4F,FE,4EE
740 DATA A0,CE,A1,D6,A2,E6,A3,F6,60E
750 DATA A4,FE,F5,CE,F6,D6,F7,E6,70E
760 DATA F8,EE,F9,EE,FA,F6,FB,7AE
770 DATA FC,F6,FD,EE,FE,EE,FF,E6,7AE
780 DATA 00,D7,01,CF,B2,FE,B3,F6,500
790 DATA B4,E6,B5,D6,B6,CE,67,FE,60E
800 DATA 68,F6,69,E6,6A,DE,6B,DE,53E
810 DATA 6C,D6,6D,D6,6E,D6,6F,DE,51E
820 DATA 70,DE,71,E6,72,F6,73,FE,57E
830 DATA C4,CE,C5,D6,C6,E6,C7,F6,69E
840 DATA C8,FE,19,CF,1A,D7,1B,E7,4A1
850 DATA 1C,EF,1D,EF,1E,F7,1F,F7,442
860 DATA 20,F7,21,EF,22,EF,23,E7,442
870 DATA 24,D7,25,CF,D6,FE,D7,F6,590
880 DATA D8,E6,D9,D6,DA,CE,8B,FE,69E
890 DATA 8C,F6,8D,E6,8E,DE,8F,DE,5CE
900 DATA 90,EE,91,DE,92,D6,93,C6,5AE
910 DATA 44,FE,45,EE,46,E6,47,E6,4CE
920 DATA 48,DE,49,DE,4A,DE,4B,E6,4AE
930 DATA 4C,E6,4D,EE,4E,FE,9F,C6,51E
940 DATA A0,D6,A1,DE,A2,EE,A3,FE,62E
950 DATA F4,C6,F5,D6,F6,FE,F7,EE,73E
960 DATA F8,F6,F9,F6,FA,FE,FB,FE,7CE
970 DATA FC,FE,FD,F6,FE,FE,FF,EE,7CE
980 DATA 00,DF,01,D7,02,C7,B3,FE,431
990 DATA B4,EE,B5,DE,B6,D6,B7,C6,63E
1000 DATA 68,FE,69,EE,6A,E6,6B,E6,55E
1010 DATA 6C,DE,6D,DE,6E,DE,6F,E6,53E
1020 DATA 70,E6,71,EE,72,FE,C3,C6,5AE
1030 DATA C4,D6,C5,DE,C6,EE,C7,FE,6B6
1040 DATA 18,C7,19,D7,1A,DF,1B,EF,3D2
1050 DATA 1C,F7,1D,F7,1E,FF,1F,FF,462
1060 DATA 20,FF,21,F7,22,F7,23,EE,462
1070 DATA 24,DF,25,D7,26,C7,D7,FE,4C1
1080 DATA D8,EE,D9,DE,DA,D6,DB,C6,6CE
1090 DATA 8C,FE,8D,EE,8E,E6,8F,E6,5EE
1100 DATA 90,F6,91,E6,92,DE,93,CE,5CE
1110 DATA 94,C6,45,F6,46,EE,47,EE,4FE
1120 DATA 48,E6,49,E6,4A,E6,4B,EE,4CE
1130 DATA 4C,EE,4D,F6,9E,C6,9F,CE,54E
1140 DATA A0,DE,A1,E6,A2,F6,F3,C6,65E
1150 DATA F4,CE,F5,DE,F6,E6,F7,F6,75E
1160 DATA F8,FE,F9,FE,4A,C7,4B,C7,610
1170 DATA 4C,C7,FD,FE,FE,FE,FF,F6,6FF
1180 DATA 00,E7,01,DF,02,CF,03,C7,362
1190 DATA B4,F6,B5,E6,B6,DE,B7,CE,65E
1200 DATA B8,C6,69,F6,6A,EE,6B,EE,58E
1210 DATA 6C,E6,6D,E6,6E,E6,6F,EE,55E
1220 DATA 70,EE,71,F6,C6,C6,C3,CE,5DE
1230 DATA C4,DE,C5,E6,C6,F6,17,C7,5E7
1240 DATA 18,CF,19,DF,1A,E7,1B,F7,3F2
1250 DATA 1C,FF,1D,FF,6E,C7,6F,C7,4A2
1260 DATA 70,C7,21,FF,22,FF,23,F7,492
1270 DATA 24,E7,25,DF,26,CF,27,C7,3F2
1280 DATA D8,F6,D9,E6,DA,DE,DB,CE,6EE
1290 DATA DC,C6,8D,F6,8E,EE,8F,EE,61E
1300 DATA 90,FE,91,EE,92,E6,93,D6,5EE
1310 DATA 94,CE,45,FE,46,F6,47,F6,51E
1320 DATA 48,EE,49,EE,4A,EE,4B,F6,4E6

```

```

1330 DATA 4C,F6,4D,FE,9E,CE,9F,D6,56E
1340 DATA A0,E6,A1,EE,A2,FE,F3,CE,67E
1350 DATA F4,D6,F5,E6,F6,EE,F7,FE,77E
1360 DATA 48,C7,49,C7,4A,CF,4B,CF,45E
1370 DATA 4C,CF,4D,E7,4E,C7,FF,FE,54E
1380 DATA 00,EF,01,E7,02,D7,03,CF,38E
1390 DATA B4,FE,B5,EE,B6,E6,B7,D6,67E
1400 DATA B8,CE,69,FE,6A,F6,6B,F6,5AE
1410 DATA 6C,EE,6D,EE,6E,EE,6F,F6,57E
1420 DATA 70,F6,71,FE,C2,CE,C3,D6,5FF
1430 DATA C4,E6,C5,EE,C6,FE,17,CF,60E
1440 DATA 18,D7,19,E7,1A,EF,1B,FF,41E
1450 DATA 6C,C7,6D,C7,6E,CF,6F,CF,4E2
1460 DATA 70,CF,71,C7,72,C7,23,FF,4D2
1470 DATA 24,EF,25,E7,26,D7,27,CF,41E
1480 DATA D8,FE,D9,EE,DA,E6,DB,D6,70E
1490 DATA DC,CE,8D,FE,8E,F6,8F,F6,63E
1500 DATA E0,C6,91,F6,92,EE,93,DE,61E
1510 DATA 94,D6,95,C6,46,FE,47,FE,54E
1520 DATA 48,F6,49,F6,4A,F6,4B,FE,50E
1530 DATA 4C,FE,9D,C6,9E,D6,9F,DE,59E
1540 DATA A0,EE,A1,F6,F2,C6,F3,D6,6AE
1550 DATA F4,DE,F5,EE,F6,F6,47,C7,6AF
1560 DATA 48,CF,49,CF,4A,CF,4B,D7,472
1570 DATA 4C,D7,4D,CF,4E,D7,4F,C7,472
1580 DATA 00,F7,01,EF,02,DF,03,D7,3A2
1590 DATA 04,C7,B5,F6,B6,EE,B7,DE,5AF
1600 DATA B8,D6,B9,C6,6A,FE,6B,FE,5DE
1610 DATA 6C,F6,6D,F6,6E,F6,6F,FE,59E
1620 DATA 70,FE,C1,C6,C2,D6,C3,DE,62E
1630 DATA C4,EE,C5,F6,16,C7,17,D7,538
1640 DATA 18,DF,19,EF,1A,F7,6B,C7,442
1650 DATA 6C,CF,6D,CF,6E,D7,6F,D7,502
1660 DATA 70,D7,71,CF,72,CF,73,C7,502
1670 DATA 24,F7,25,EF,26,DF,27,D7,43E
1680 DATA 28,C7,D9,F6,DA,EE,DB,DE,63E
1690 DATA DC,D6,DD,C6,8E,FE,8F,FE,66E
1700 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1720 END

```

*** QUE C'EST LONG ***

BON, ALORS VOILA, C'EST NOTRE DERNIER ARTICLE SUR LES SCROLLINGS!! ALORS POUR GLOIRE CE CHAPITRE TRÈS INTERESSANT, JE VOUS PROPOSE QUELQUES EXPLOITATIONS SUR LES SCROLLINGS EN VAGUE.

C'EST, A MON AVIS, AVEC CETTE METHODE QUE L'ON OBTIENT LES PLUS BEAUX SCROLLINGS.

CEST FACILE, SYMPA (NDTITI: ET ON DONNE PAS LE MAL DE MER !!!! (NDMISS VENUS: C'EST NUL, CETTE "NOTE DE" (NDTITI: FAUT PAS TROP EN DEMANDER, ON EST EN VACANCES !!!!!)), MAIS IL Y A UN PETIT INCONVENIENT: CELA PREND PAS MAL DE TEMPS MACHINE.

EN EFFET, L'ADRESSE DE CHAQUE POINT DE LA COURBE DOIT ETRE MEMORISEE DANS UNE TABLE, POUR LE SCROLLING. C'EST QUI VEUT DIRE QUE SI VOUS FAITES UN SCROLLING DE 80 OCTETS SUR 8 LIGNES VOUS AUREZ 80*8=640 OCTETS A SCROLLER.

C'EST POUR CETTE RAISON QUE DANS LA ROUTINE, JE ME SERS DE LA FICILE POUR RECUPERER LES VALEURS DE LA TABLE. C'EST SIMPLE ET RAPIDE.

POUR LE PROGRAMME D'EXEMPLE, IL FAUT CREER UNE FONTE (VOIR NUMERO PRECEDENT -TRES BON NUMERO!-) DE 8 LIGNES SUR 4 OCTETS EN MODE 0.

DERNIERE CHOSE, VU QUE L'ON MEMORISE CHAQUE POINT DANS UNE TABLE, ON EST PAS OBLIGE DE FAIRE UNE VAGUE.....

PAC MAN FROM G.P.A. FROM LES DIEUX DU CPC FROM GENERATION CPC AND FROM FANATIC (NO 6) !!!!!!!

1. LES INTERRUPTEURS



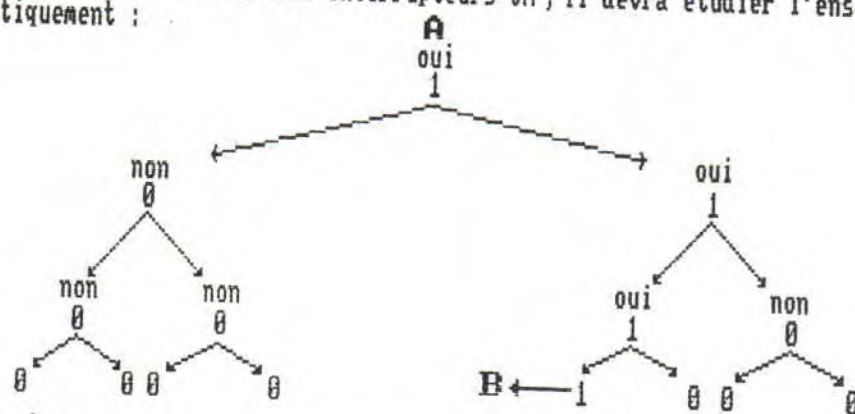
AH, ENFIN UNE RUBRIQUE UN PETIT PEU INTERESSANTE DANS CE FANZINE QUI LAISSE A DESIRER, IL FAUT BIEN L'DIRE!!
ALORS NE FAITES PAS GAFFE AUX FAUTES D'OR TAUX GRAPHES, C'EST LA PREMIERE FOIS POUR OLI !!!!!

Avant d'entamer la programmation en BASIC, je vais essayer de vous faire comprendre comment fonctionne un ordinateur.

Une mémoire peut-être considérée comme une multitude d'interrupteurs :

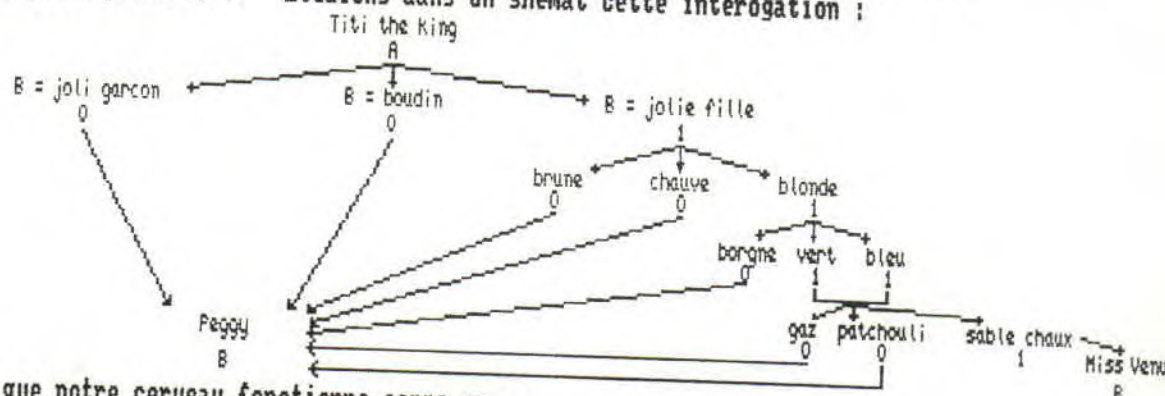
Interrupteur allumé = ON = "Tu peux passer" = Oui = Vrai = 1
Interrupteur éteint = OFF = "Tu ne peux pas passer" = Non = Faux = 0

Aussi le courant passant dans la mémoire ira d'un point A à un point B en empruntant tous les interrupteurs allumés. Toutefois pour pouvoir trouver ces interrupteurs ON, il devra étudier l'ensemble des circuits ON et 0. Ce qui donnera schématiquement :



Etudions un autre exemple :

Supposons qu'un individu A de sexe masculin qui aime les jolies filles blondes aux yeux bleus ou verts qui sentent bon le sable chaud, rencontre dans la rue un individu B.
Question: B plait ou ne plait pas à A ? Etudions dans un schéma cette interrogation :



Pourquoi ne pas imaginer que notre cerveau fonctionne comme ça ...

Toujours est-il que nous pouvons étudier l'ensemble des possibilités pour B et savoir s'il plait à A. C'est ce fait notre ordinateur. Et en fait celui-ci ne fait pas grand chose, tout au plus il sait manipuler uniquement deux chiffres le 0 et le 1. Mais en jouant avec toutes les combinaisons possibles pour ces deux nombres il arrive à faire des miracles.

L'utilisation de 0 et de 1 doit certainement vous rappeler quelque chose ? non ?

Et oui c'est ce foutu BINAIRE. Dont nous étudierons quelques propriétés la prochaine fois.

Tu en as du BOOLE ?

N.B. L'une des principales philosophies des étudiants devrait être "comprendre pour mieux apprendre". Il est tellement plus facile d'assimiler quand on comprend. Ceci c'est pour les petits raleurs impatientes qui doivent se dire qu'il nous fait chier. Alors si vous faites l'impasse sur ce sacré binaire ; cela ne vous empêchera pas d'apprendre le Basic. Seulement il arrivera un moment donné où vous ne pourrez plus progresser.

Le binaire est un des fondements de l'informatique.

OLI (NDTITI: "LE P'TIT NOUVEAU!!!")



AIDE TOI LE CIEL T'AIDERA

LA SECTE
NOIRE

ETANT DONNE QUE CETTE SOLUCE EST DEJA PASSEE DANS AMSTRAD 100%
MAIS QU'IL Y AVAIT DES ERREURS, JE M'EN VAIS VOUS LA DIRE CORREC-
TEMENT!!! ALORS POUR Y'A DU RELACHEMENT !!! NON, MAIS, ALORS !!!

LA SECTE
NOIRE

N-N-O-FOUILLE TRONC-FOUILLE TRONC-PRENDS TAMIS-TAMISE EAU-PRENDS CLE-E-APPUIE
BRANCHE-N-SOULEVE DALLE-PRENDS GANTS-METS GANTS-FOUILLE BUISSON-PRENDS FIOLE-
EXAMINE MUR-LIS SIGNES-N-O-FOUILLE SOL-PRENDS AIMANT-E-OUVRE PORTE-ENTRE-EXAM
INE STATUE-APPUIE BRAS-SORS-E-DESCENDS PUIITS-E-EXAMINE MUR-EXAMINE FISSURE-EC
OUTE CHUCHOTEMENTS-EXAMINE PORTE-VIDE FIOLE-OUVRE PORTE-ENTRE-PRENDS CORDE-SO
RS-O-ATTACHE AIMANT-PLONGE CORDE-TIRE CORDE-PRENDS CHRIST-MONTE ECHELLE-O-OUV
RE PORTE-ENTRE-EXAMINE CROIX-FIXE CHRIST-ENTRE-PRENDS SOUTANE-METS SOUTANE-SO
RS-SORS-S-S-O-S-E-ATTENDS (JUSQU'A 23H)-ASTAROTH

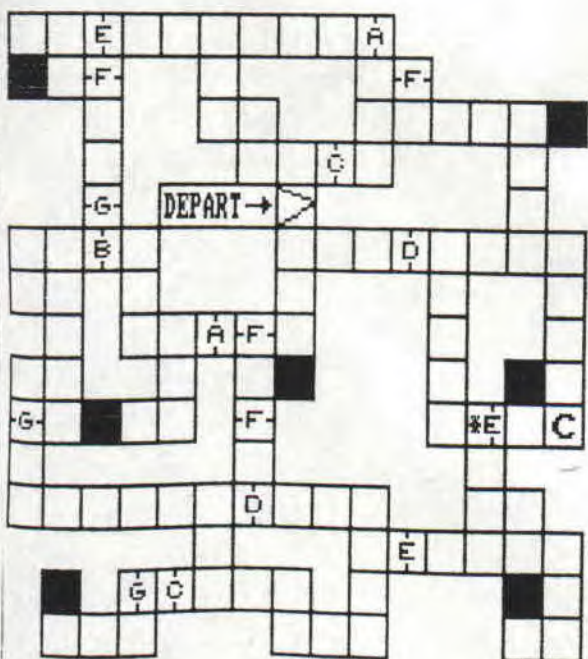
Bon une p'tite pause, retournez le disque et continuez l'aventure!

SOULEVE COFFRE-PRENDS COUTEAU-N-E-E-ENTRE ARMURE-SORS ARMURE-PRENDS MEDAILLON
PIVOTE CHANDELIER-N-FOUILLE POCHE-PRENDS PAPIER-S-E-SECOUE TENTURE-PRENDS CLE
-E-MONTRE MEDAILLON-N-O-CREVE OREILLER-PRENDS FLACON-VIDE FLACON-LIS PAPIER-E
-S-O-O-O-OUVRE GRILLE-N-PRENDS LIVRE-SEIZE-SECOUE LIVRE-PRENDS FORMULE-S-E-N-
DONNE FORMULE-INTERROGE GUISEINIER-S-O-S-O-OUVRE TIROIR-SNINE-FOUILLE TIROIR-P
RENDS POUDRE-E-N-E-N-DONNE POUDRE-S-E-E-E-MONTRE MEDAILLON-N-MONTRE REPAS-DON
NE REPAS-FOUILLE MAITRE-PRENDS AMULETTE-EXAMINE MUR-METS AMULETTE-PRENDS GRIM
OIRE-ATTENDS (JUSQU'A 8H)-OUVRE GRILLE-O

J'espere que ca vous a plu, au fait, j'attends vos soluces avec impatience !!! Remuez-vous, un peu !!!!!

TIENS UN PLAN !!!

***** ACTIVATOR *****



VIVE LE CHEAT (MODE!!!!!!)

* POUR CYBERNOID II: REDEFINIR LES TOUCHE EN O-R-G-Y ET VOUS
DEVIENDREZ INVULNERABLE (VOUS POUVEZ JOUER AU JOYSTICK!!!)
* LES CODES POUR GEMINI WINGS SONT (POUR LES 5 PREMIERS NIVEAUX)
THE START, EYE PLANT, WHAT WALL, GOOD NITE ET SKULL DUG
* DANS ARKANOID 2, IL FAUT RENTRER AVANT DE COMMENCER A JOUER
LES LETTRES W E D F (OU Z E D F SELON LE CLAVIER)
ENSUITE APPUYEZ SUR (ESC) POUR CHANGER DE TABLEAU
* ET ON FINIT PAR UN TRUC ARCHI CONNU, C'EST POUR ROAD RUNNER
EN APPUYANT SUR U ET S VOUS AUREZ DES VIES ZINFINIES CE QUI EST
COOL POUR FINIR CE JEU.

MISS VENUS



GNIARK, GNIARK,
GRACE AUX DIEUX
DU CPC, JE VAIS
ENFIN REUSSIR CE
MAUDIT JEU!!!!!!



PORTES FERMEES AVEC LA LETTRE

LETTRES A PRENDRE

MORCEAU A RAMENER AU DEPOT

DEPOT * 5 MIN EN PLUS.



TITI THE
KING



PAGE 09



SI VOUS NE POUVEZ PAS QUE LES FM SONT GRATUITES ET DONC A CONSOMMER SANS MODERATION !!!!

PETITES ANNONCES

AU FAIT JE RECHERCHE TOUS VOS PIN'S, TELECARTE, TIMBRES.... TITI THE KING
MERCI D'AVANCE !!!!!!!!!!!!!

* VENTES *

08-001: VENDS AMSTRAD CPC 6128 AZERTY, BON ETAT + 1 JOYSTICK+1 DOUBLEUR DE JOYSTICK + 1 BOITIER FERMABLE A CLE + 120 JEUX (BEAUCOUP DE NEWS(NORTH & SOUTH, SHADOW OF THE BEAST, RICK DANGEROUS II....) ET UTILITAIRES (DISCOLOGY 6.0, SPRITES ALIVE (GENIAL PROG POUR CREER DES SPRITES ET LES FAIRE BOUGER !!!)+ BOUQUIN D'INITIATION BASIC . LE TOUT 2500F !!(UNE PACOTILLE!!) DEMANDEZ CEDRIC AU 44-58-71-37 .

08-002: VENDS ORGUE MIDI YAMAHA STEREO PSS 480, 100 SONS, 100 RYTHMES (AVEC ACCOMPAGNEMENTS), 5 EFFETS (SUBSTAIN, DUET, VIBRATO, PORTAMENTO, REVERB), SYNTHETISEUR INCORPORE, BANQUE DE SONS (5), MEMOIRE MELODIE (5), PERCUSSIONS AU CLAVIER. TRES BON ETAT (UNE AFFAIRE...) 2000 FR\$ TTC, DEMANDEZ GILLES AU 44-58-69-83.

08-003: VENDS PC 1512 + 2 LECTEURS DE DISK 5 1/4 (ECRAN MONOCHROME)+ DISQUE DUR 30 MEGA + SOURIS + HOUSSES. EXTENSIBLE A 640 ET REMPLIES DE LOGICIELS (JEUX+UTILITAIRES(MULTIPLM, WORDS 4, PC TOOLS, LOTUS, FRAME WORK, DBASE III+, CALCUMAT, TURBO BASIC, SUNSET, SUPERBASE) TRES BON ETAT LE TOUT 8500 FR\$ (A DEBATTRE)- CONTACTEZ LA REDAC QUI TRANSMETTRA A PC BY

08-004: VENDS ETIQUETTES MAXELL NEUVES (JAMAIS UTILISEES) POUR DISKS 3 POUCE 1 FR\$ L'UNITE - ECRIRE A TITI THE KING A LA RAIDE ACTION .

08-005: RECHERCHE TURBO PASCAL SUR CPC.
ECRIRE A ANTOINE BORDIER 856 CITE UNIVERSITAIRE DESCARTES 86000 POITIERS

08-006: VENDS TILATEURS ET VENDS DENLEDO - TEL 36 65 01 02 -

* CONTACTS *

08-007: CHERCHE BON GRAPHISTE POUR FAIRE DES DESSINS EN MODE 2 POUR UN FANZINE- CONTACTEZ ALF (LAURENT GUETAL) 54 AVENUE HENRI RAVERA 92220 BAGNEUX *- CHERCHE AUSSI CONTACTS POUR ECHANGER JEUX, DEMOS, UTILITAIRES, EDUCATIFS... POSSIBILITES CONTACTS SUR MINITEL 36 14 RTEL1 OU RTEL2 BAL ALF

08-008: CHERCHE OBJETS "BLANC-CASSE" POUR REPARATION!!! TEL: 36 65 01 02



LE MOT DE LA FIN

QUELLE MEEEEERVEILLEUSE DIGIT REALISEE PAR LE MEEEEERVEILLEUX TITI THE KING.



UN MOT DE LA FIN -NOUVELLE FORMULE-, COMME VOUS AVEZ DU REMARQUER, EN EFFET, IL NE PREND PLUS MAINTENANT QU'UNE DEMI-PAGE A LA PLACE D'UNE ENTIERE!!!

MAIS CE N'EST PAS POUR CELA QUE L'ON NE VA PLUS LE FAIRE!!! VOTRE OEIL SI ATTENTIF A DU REMARQUER L'ABSENCE D'ARTICLE DE CED THE BEST IL FAUT DIRE QU'IL EST GRAVEMENT MALADE: IL A UNE ENORME "FLEMINGITE AIGU", EN UN MOT, PLUS FAINANT Y'A PAS!!!!

CE NUMERO EST SUREMENT SORTI AVEC DU RETARD MAIS, MAINTENANT, VOUS AVEZ L'HABITUDE!! ET PUIS, CA EN VALAIT LA PEINE, HEIN?? SURTOUT QU'IL Y EN A POUR TOUS LES GOUTS MAINTENANT, ET CA VA CONTINUER:

* LE MOIS PROCHAIN, Y'AURA : *

- * LA SUITE DE LA MEEEEERVEILLEUSE INITIATION AU BASIC PAR OLI .
- * ENCORE DE L'ASSEMBLEUR AVEC LE MEEEEERVEILLEUX PAC-MAN (FROM GPA)
- * LA MEEEEERVEILLEUSE MISS VENUS QUI REPONDRAS ENCORE AU COURRIER .
- * LES MEEEEERVEILLEUX ARTICLES DU NON MOINS MEEEEERVEILLEUX TITI THE KING!!!!
- * LA MEEEEERVEILLEUSE RUBRIQUE "AIDE-TOI..." DE MEEEEERVEILLEUX CONCOURS AVEC DE MEEEEERVEILLEUX CADEAUX OFFERTS PAR DE MEEEEERVEILLEUX EDITEURS ET DE MEEEEERVEILLEUSES SURPRISES!!

ALORS PATIENTEZ JUSQU'AU MOIS PROCHAIN ET BON VENT A TOUS!!!
LE MEEEEERVEILLEUX TITI THE KING