

P1



N° 10 (THE NO. SERIE)



EDITO (sans défaut, ni bavure) :

Ah que coucou ! Ce numéro me plaît beaucoup parce qu'on va parler d'un fanzine et plus particulièrement de NEW-ARCADE... Pourquoi ? Tout simplement parce que le dernier numéro des NEW-ARCADE (pour la suite c'est plus tard) vient de sortir avec une compatibilité quasi-totale avec les CPC+... (sauf la rubrique "cheat-mode").

Au fait, désolé pour certains, mais les lignes sur toute la largeur de la page font notre style et pas autre chose; quant aux illustrations je pense que c'est aussi notre style (mangas). En plus dans ce N°10 vous aurez le test de SONIC 2 sur GAME-GEAR, et donc de MASTER-SYSTEM, et pourquoi pas aussi sur MEGADRIVE. La rubrique FULL-SCREEN est plus que jamais là; et pour ceux qui disent que c'est seulement le 2ème "vrai" FULL-SCREEN, sachez que je projette de mettre des listings, soit déjà diffusés, soit descendant de mon intelligence incroyable ! C'est t'y pas beau ça... Allez salut : SONIC III'

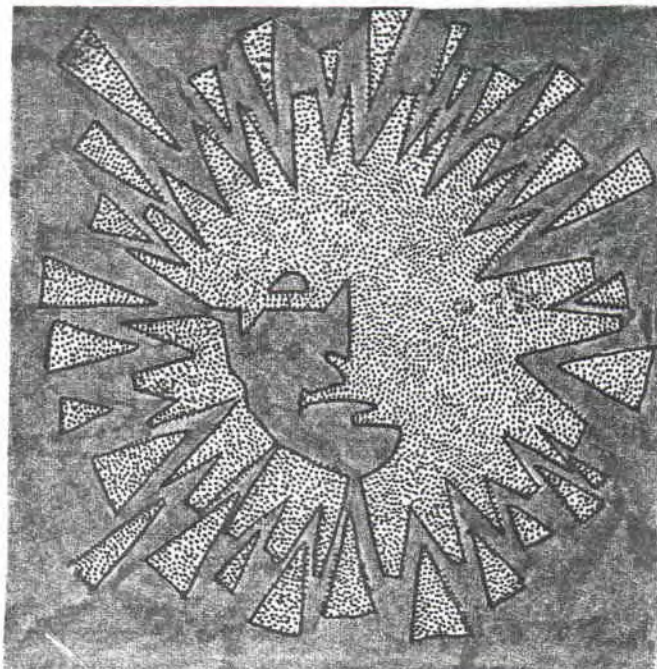
SOMMAIRE (pas piqué des vers) :

- Page 1 : Couverture (oh le zoli dessin)
- Page 2 : Edito, sommaire et remerciements
- Page 3 : NEW-ARCADE (page pleine sans illustrations)
- Page 4 : Test de SONIC 2 sur toutes les machines SEGA
- Page 5 : FULL-SCREEN (youpiii)

REMERCIEMENTS (merci à ...) :

Tout d'abord à la nouvelle venue (ou nouvelle recrue) j'ai nommé CANON; je ne vous en dirai pas plus. Ensuite à EPSILON pour son soutien (très grand soutien autant pour M&C papier que M&C disquette 1 (d'ailleurs il sera en 1 seule face, juste pour voir...)) ainsi qu'au QUASAR, au PETIT ELECTRO JACK ILLUSTRÉ, à XAVIER pour toutes les choses qu'il m'a gentiment prêté, et enfin à ADAMS qui m'a servi de bouc émissaire pour ce numéro, et tant pis pour lui !

P2



P2

TESTS : NA1 et NA2 (pour NA3 et NA4 vous reporter aux autres numéros) sur CPC

D'abord NA1. L'intro a une bonne musique mais un graph qui n'est pas le meilleur... Le menu: pas de musique mais un bruit bien utile quand on appuie sur une touche. bon graph (bizarre d'ailleurs). avec une fonte que vous rencontrerez très souvent. L'édito a un bon graph, avec la même fonte. L'article sur le piratage est très bon. graph génial et fonte superbe (bien proportionnée). L'interview de BLACK SYSTEM (que je n'ai jamais vu personnellement mais que je salue quand même). bon graph, une fonte moyenne, mais une très bonne interview. Premier test. il s'agit de AXYS, très bon graph et une fonte pas terrible. Deuxième test, cette fois c'est PLUMPY qui y passe: une seule chose à dire. superbe et merveilleux graph... Pokis (bien connu). bonne rubrique. est de MEG SOUND, bonne fonte. assez bon graph. Meaa surprise. il s'agit en fait de 2... (faut pas tout dévoiler non plus !!!). Les crédits. C'est le test de NA2. Les notes : GRAPHISMES : 85 / 100
ANIMATION : - / 100
CODING : 80 / 100
MUSIQUE : - / 100
INTERET : 75 / 100

Ensuite NA2. L'intro a une bonne musique. un overscan sans bavures. bons graphs malgré un chargement assez long (et alors ?). Le menu: très bonne musique. et un graph superbe. L'édito a une fonte très lisible malgré les rasters qui sont derrière (ils sont réussis). L'utilitaire "livré" avec est CATEDIT: rien à redire. il est puissant, lisible, possède des tonnes d'options, en bref génial (à quand un DISCOLOGY qui fonctionne enfin sur les +, car même le 6.0 n'y fait rien !). L'interview: bonne fonte. musique très bonne et assez longue. Test de TOP LEVEL: bonne musique. bonne analyse du jeu et bonne fonte. STAR CHOC: très bonne musique. sujet amusant et même fonte. LOGON DEMO: bonne présentation, la démo elle même : CA EXISTE ! Rasters très bons, scroll amusant, graphs et musique superbes... Face 2...

Le menu: graph giant mais la musique est très moyenne. DAN SILVER (test), bonne musique et fonte bien connue. DAN SILVER (le jeu) : ??? EQUINOXE (test) superbe graph, une musique qui me rappelle quelque chose: c'est un très bon article et une longue analyse. Top five: rien à dire. The-end, très bon graph. musique AHHHHHHHHH quelle horreur ! (je la déteste). Crédits, d'où sortent tous ces rasters... R.D.I. bon jeu mais moyen sur tout les points. Les notes : GRAPHISMES : 87 / 100
ANIMATION : 90 / 100
CODING : 88 / 100
MUSIQUE : 89 / 100
INTERET : 92 / 100

Test 3: EPILOGUE et TANEN.

Après dernières nouvelles. MAF parfait. rien qu'une bonne nouvelle. un événement à lui seul.

PE: EPSILON nous a fait un FULL-SCREEN également général

EPG: EPSILON nous présente une surprise pour l'un des prochains FULL-SCREEN.

TEST (de Monsieur Saint-frustré de tout le tralala) : SONIC 2

Bijour m'sieur, bijour m'dame. Moi qui fit partie di la secte MEEGADRIVE (sans fautes) ji peut v6 assouré qui ci jeu est enfonci. expulsé, entirri à 100 pieds sous terre ou plous (comme l'autre là. euh... ah oui le trisimoque 12: ADAMS) par le premier nouméro di la sirie di SONIC. Ji vi vous raconté l'hastouare pour ceux qui ni la connitri point (créwindiou de diou). Oh et pis non ça fit trop plisir à pierri spongeux (ji plisante (pit-être)). SONIC est tilliment rapide qu'il peut passer li (chti) mur di son (laladidon)... Le mur, le mur, le mur :

- "En ce qui concerne le mur, je dirais qu'il n'y a pas de facture parce que je l'ai construit moi-même pendant le week-end !"

Les graphismes sont bons sans plous. L'ergonomie est assi (couché ADAMS (la mascotte de M&C, c'est-à dire un BULL-TERRIER qui fait la gueule toute la journée, tiens il faut penser à le sortir et qui est en plus tout pourri) bonne. L'animatix ni souffre d'aucun ralentissement (à prise rapide). Les misiques (moustiques (oh mince c'est des mouches à... tire-toi ADAMS)) sont elles aussi toutes pourries (Cf ADAMS) à part cille di GREENMACHIN ZONARD. L'intirêt est ma foi (rogntudju de rogntudju de ADAMS) assi ilevé. Bon li notes (tout de suite) : ALEX

GAME-GEAR :	MASTER-SYSTEM :
GRAPHISMES : 88 / 100	GRAPHISMES : 87 / 100
ERGONOMIE : 87 / 100	ERGONOMIE : pareil
ANIMATIX : 89 / 100	ANIMATIX : pareil
MISIQUE : 85 / 100	MISIQUE : 82 / 100
INTIRET : 89 / 100	INTIRET : pareil

Que ceux qui n'auraient rien compris m'envoient une lettre.

VERSION MEGADRIVE : Là, on peut dire le contraire; SONIC 2 écrase complètement la première version. Les notes :

GRAPHISMES : 96 / 100
ERGONOMIE : 95 / 100
ANIMATION : 97 / 100
MUSIQUE : 95 / 100
INTERET : 96 / 100

CONCOURS:

```
10 PRINT
20 A=INT (RND*20)-10
30 B=INT (RND*20)-10
40 AB=A*B
50 PRINT A;"*":B;
60 INPUT "=";P
```

Ce programme commence par fabriquer 2 nombres entiers A et B compris entre - 10 et + 10 (lignes 20 et 30). Il calcule ensuite leur produit AB (ligne 40). Puis il demande la valeur de ce produit (lignes 50 et 60).

Choisissez 2 suites à ce programme parmi les quatre possibilités proposées ci-dessous, programmer les en vous aidant des instructions IF...THEN... et envoyer vos réponses à:

M&C - 38, rue Francis de Pressensé - 94500 CHAMPIGNY SUR MARNE

- 1°) "BRAVO" si P = AB.
- 2°) " FAUTE DE SIGNE" si P et AB sont opposés.
- 3°) "FAUTE DE CALCUL" si P et AB ont le même signe mais des valeurs différentes.
- 4°) "TOUT FAUX" dans les autres cas.

Extrait de Futabaque Mathématiques 4ème année Matière: math de vous précipitez sur le jeu. Les réponses s'y trouvent.

Un tirage au sort parmi les bonnes réponses récompensera le gagnant de 2 disquettes de jeux d'ordinateur: ALIVE et SPAN. Bonne chance.

P4



FULL SCREEN



OVERSCAN 2 - LE RETOUR

Ce mois-ci (moi ?), je vous offre la nouvelle routine d'affichage pour vos OVERSCANS ! Je vous rappelle que pour charger une image, il faut faire :

```
OPENOUT"EPSILON";MEMORY $0680-1;CLOSEOUT
LOAD"OVERSCAN.SDA",10680
LOAD"OVERSCAN.AFF",8000
CALL 8000
```

Attention ! N'oubliez pas de mettre le bon mode et la bonne cassette avant d'afficher l'image. Pour revenir au BASIC, pressez simplement la touche «SPACE».

Voilà, voilà... Le cours est terminé, rangez vos diapositives, et vos crayons. Je vous réserve une surprise pour dans 2 ou 3 mois (sur l'overscan...).

EPSILON (1993)

PS : N'oubliez pas d'encoder le listing qui doit se trouver quelque part dans cette page et de le lancer (il sauvegardera la routine binaire).

```
10 ?
20 ? OVERSCAN V2.0 - Copyright M&C 1993 - EPSILON
30 ?
40 MODE 2:AD=8000:NL=110
50 FOR A=1 TO 12:B=0:FOR C=1 TO 15:READ A$
60 POKE AD,VAL("&"A$):B=B+PEEK(AD):AD=AD+1
70 LOCATE 1,1:PRINT "LIGNE"NL;"CORRECT":NEXT:READ E$:IF V
  AL("&"E$)<>B THEN 90"
80 NL=NL+10:NEXT:SAVE"OVERSCAN.AFF",B,&8000,&81:CLS:END
90 PRINT"LIGNE"NL;"INCORRECTE":END
100 ?
110 DATA 21,00,00,11,00,81,01,00,0F,ED,B0,01,01,BC,ED,40B
120 DATA 49,0D,04,ED,4F,21,00,40,E5,E5,E5,11,00,C0,44,5B5
130 DATA 4D,ED,B0,21,B0,06,D1,01,B0,39,ED,B0,D1,21,00,77B
140 DATA 00,06,A0,0E,00,C0,6C,80,11,00,00,E1,06,68,0E,55B
150 DATA 80,CD,6C,80,21,99,80,CD,87,80,21,00,C0,54,1E,694
160 DATA 01,01,00,40,36,00,ED,B0,3E,2F,CD,1E,BB,28,F9,549
170 DATA 21,A5,80,CD,87,80,21,00,81,11,00,00,01,00,0F,4AD
180 DATA ED,B0,C9,C5,E5,EB,01,5C,00,ED,B0,EB,E1,C1,D5,A57
190 DATA 7C,C6,08,67,A1,2B,04,11,5C,C0,19,D1,10,E6,C9,654
200 DATA 0E,06,06,80,05,7E,ED,79,04,23,7E,ED,79,23,0D,4FB
210 DATA 20,F3,C9,01,2E,02,31,06,21,07,22,0C,0C,0D,68,31B
220 DATA 01,28,02,2E,06,19,07,1E,0C,30,0D,00,00,00,0E6
230 ?
```

OVERSCAN : MEA CULPA.

Oh la la ! Que de betises dans la première partie sur l'overscan ! Pour obtenir un vrai effet d'overscan en Basic, il faut taper en mode direct :

```
OUT 8BC00,1:OUT 8000,49 ' OVERSCAN HORIZONTAL
OUT 8BC00,2:OUT 8000,49 ' CENTRAGE HORIZONTAL
OUT 8BC00,6:OUT 8000,35 ' OVERSCAN VERTICAL
OUT 8BC00,7:OUT 8000,35 ' CENTRAGE VERTICAL
```

De plus, au lieu de lire "FUL-SCREEN" (le titre), il faut lire "FULL SCREEN".

Un peu plus loin, dans la phrase : "C'est pas comme ça que l'on va pouvoir afficher nos...", il faut rajouter "PAS" entre "c'est" et "comme". Ce qui donne :

"C'est PAS comme ça que l'on va..."

Encore une petite chose : la place étant réduite, vous aurez du mal à trouver les listings (même en cherchant bien). Un seul moyen pour se les procurer :

↳ 15 boîtes 30777 N°1 - la rigole !!!

Ecrire à 80703 (voir dans le Fanz M&C pour l'adresse). Bon, c'est tout...

EPSILON (1993)

