

NUMERO
6

PROGRAMMEZ VOTRE CPC OU CPC+ AVEC

Quaslar

ETE 1994

CPC

C
P
C

F
O
R

E
V
E
R

...



C
P
C

F
O
R

E
V
E
R

...



ATTENTION, UN QASAR PEU EN CACHER UN AUTRE ! QASAR CPC SORTIRA EN EFFET COURANT HIVERS 1994 ET SERA, DU MOINS NOUS L'ESPERONS, ENCORE PLUS COMPLET... QUOIQU'IL EN SOIT J'ESPERE QUE VOUS NOUS RESTEREZ FIDELE CAR NOUS SOMMES ENCORE LOIN DE JETER L'EPONGE AUTANT AU NIVEAU DE CE FANZ' QU'AU NIVEAU DE NOS PRODUCTIONS EN FREEMWARE... SOYEZ PATIENTS ET N'HESITEZ PAS A PARTICIPER... JE NE DIRAI QU'UN MOT : AU REVOIR ET A DEMAIN SI VOUS LE VOULEZ BIEN !!!



QUASAR CPC

EDITORIAL

Sommaire

Pages

Sommaire et Editorial.....	1
Actus.....	2 & 3
La Rubrique X.....	4
Les Histoires Perpendiculaires.....	5
Tests.....	6 à 10
Petites Annonces.....	13
Initiation à l'Assembleur.....	14 & 15
Perfectionnement à l'Assembleur.....	16 & 17
Electronique.....	18 & 19
Deulignes.....	20 & 21
Freewares.....	22 & 23
Fanzines.....	24
Pokes.....	25

Le numéro 6 de Quasar CPC est enfin entre vos mains, j'espère que vous en serez ravis. Comme promis vous y retrouverez la rubrique électronique mais malheureusement les rubriques "CPC plus" et "Bidouilles" ont disparu... Les Bidouilles car, comme aucune demande spécifique ne nous a été faite nous ne savions pas de quoi vous parler et le cours sur le CPC plus par manque de place... En effet, c'est 5 pages de tests que vous trouverez dans ce fanz' ! Je vous laisse le soin d'aller voir pourquoi... Par ailleurs, les cours sur l'Assembleur sont toujours là et comme prévu, le cours sur le Turbo Pascal a disparu. Vous pourrez également retrouver toutes les rubriques traditionnelles de Quasar CPC à savoir les Actus, la Rubrique X, les Histoires Perpendiculaires, les Deulignes, les Pokes et les P.A. qui font leur retour en ces pages.

Sinon que vous dire... Comme chacun sait le CPC sombre un peu plus chaque jour dans les méandres de l'oubli bien que, comme vous pourrez le constater dans les Actus, il y a encore pas mal d'acharnés qui ne veulent pas lâcher le morceau... C'est aussi le cas de la rédac' de Quasar CPC puisque nous avons décidé de continuer quoi qu'il arrive et vous nous y encouragez beaucoup d'ailleurs puisque c'est près de 50 numéros de Quasar CPC 5 qui ont été distribués ce qui est bien la preuve que le monde du CPC existe encore... Je compte sur vous pour nous prouver une fois de plus votre dynamisme !

Enfin, je voudrais remercier un certain nombre de personnes pour l'aide directe ou non qu'il nous ont apportée pour l'élaboration de Quasar CPC 6 ou la distribution de Quasar CPC 5... Alors, merci à Koach pour ses dessins, à ALN pour les infos, à Starcos pour les photocopies, à Gégène pour la pub, et à tous les autres ! Par ailleurs, Zack et moi (Offset) allons nous désengager un peu de ce fanz', Zack car il est un gros fénéant ! Non, je blague c'est parce qu'il part en fac et moi, non pas parce que je vais en Math Spé (n'est-ce pas Zack ?) mais parce que je compte me tourner un peu plus vers la programmation ; en effet, Quasar CPC me prend tellement de temps que je n'ai plus le temps de rien faire à côté ! Je sais que j'avais déjà dit ça il y a quelques et que j'avais continué mais c'était parce que Zik n'avait pas suivi alors je compte sur lui cette fois-ci ! Mais ne vous inquiétez pas, si je vois qu'il se laisse un peu aller je reprendrai les choses en main...

Bref, je vais maintenant vous laisser vous plonger dans ce nouveau numéro qui est le plus gros de l'histoire de Quasar CPC. Allez tout ça était bien trop sérieux et rébarbatif, alors place à la joie et à la bonne humeur !

 La Rédac'
(Offset)

NOUS ATTENDONS VOS CONSEILS, REMARQUES, OU SUGGESTION AVEC IMPATIENCE...

SEKILAENCOROUBLIÉDEDIRE DANLÉDITO :

Je vais quand même vous donner les sources de nos digits qui sont pour la majorité d'entre-elles scannées maison...

Donc, la plupart viennent comme d'habitude de "Livres dont VOUS êtes le Héros", d'autres de jeux de rôle (merci Koach). En revanche, certaines sont issues de Gotlib et d'autres d'illustrations de vieux numéros de Génération 4.

Si vous désirez vous procurer certaines de ces digits contactez-nous.



LES ACTUS



Il y a des fois où on a du mal à trouver des actus sur CPC mais on peut dire que ça n'est vraiment pas le cas ces derniers mois où on a vu défiler des freewares et des meetings dans tous les sens ! Puisqu'il faut bien commencer par quelque chose je vous propose de vous parler des quelques freewares que j'ai eu le plaisir de voir...

Pour commencer, je vais vous parler de la toute dernière création de Zack parce que sinon il va nous piquer une crise ! Vous pouvez pas vous imaginer le type, il m'a agressé pendant une demi-heure au téléphone ! Et voilà, j'en étais sûr, dès que je fais quelques réflexions sur Zack, il y a Tony qui prend un large sourire radieux ! Bref, passons à ce pour quoi ce premier paragraphe est là, à savoir Bête et Mutant (ça y est, j'en étais sûr, Tony me boude parce que je l'ai fixé quelque peu inconsciemment en écrivant le titre de ce jeu). Tout ça c'est bien beau, mais c'est kwa ce jeu ? Eh bien, il s'agit d'un jeu de baston dans la pure tradition des duels... Et je vous le donne en mille, le code est de Zack. Mais il faut pas oublier tous les autres qui ont participé à ce projet, il y a Sinus qui a fait les GFX, Zik la musique, et Stark a également participé. Comment ? Tous ces pseudos ne vous disent rien ? Eh bien croyez-moi, c'est une erreur car la dernière preview que j'ai reçu est bien réalisée et bien pensée... Et puis en plus le scénario est parfait ! Le programme ne devrait plus trop tarder à sortir et fera, j'en suis sûr un bon freeware à insérer dans sa logithèque. Par ailleurs le programme a la particularité d'exploiter le cas échéant les caractéristiques du CPC+. Oups, j'ai failli oublier de vous donner des quelques mots sur le principe du jeu : frapper, frapper, frapper et puis aussi parfois : frapper ! Mais cela n'enlève rien à l'intérêt du jeux, et puis d'abord c'est quoi qu'on fait à Barbarian ? Hein ?



C'EST TOUT VOUS DANS "BETE ET MUTANT", SI, SI, JE VOUS ASSURE !!!

Puisque j'en suis aux freewares je vais me faire un petit peu de pub... Et voilà, c'est toujours pareil, il y a Tony qui rouspète parce qu'on parle de tout le monde sauf de lui ! Moi j'en serai plutôt à me demander si il n'est pas en train de monopoliser la rubrique... Revenons à nos freewares ; Je voulais vous dire que j'ai achevé il y a maintenant quelques temps un logiciel pour CPC plus qui permet, à partir d'un écran et d'une palette d'OCP, de re-colorer son image en utilisant la fabuleuse palette de 4096 couleurs et en la récupérant très simplement sous Basic. Son nom est Kit 4096, il est 100% gratuit et il est disponible à la rédac. Je salue J.SANTUNE au passage car c'est encore lui (et oui, c'est toujours lui qui me donne les bonnes idées) qui m'a inspiré pour la conception de ce freeware.

Par contre, il faut que je m'en excuse auprès de tous ceux qui l'attendaient avec impatience, mais H.S.D. vi n'est pas encore sorti ! La preview actuelle est néanmoins fonctionnelle mais je n'ai pas eu le temps de figoler les dernières options. Désolé, ce sera pour plus tard...

On va enchaîner avec les démos, il faut en effet que je vous avertisse de la sortie prochaine d'une mégadémo organisée par le fanz' M&C qui vise à fêter les 10 ans du CPC ! De nombreuses personnes y participent ; Epsilon, Arrakis, Offset (qui c'est celui là ?), etc... Alors, à ne pas manquer !

A ne pas manquer non plus la démo qui va sortir à l'occasion du Bordélik meeting 3 qui s'est déroulé près de Maubeuge les 5, 6 et 7 Aout. Ce meeting est d'ailleurs en quelque sorte la cause du retard de sortie de H.S.D. et du retard de parution de Quasar CPC car nous avons préféré le sortir après ce meeting afin de pouvoir vous en parler un peu... Ce que je vais faire sur l'autre page...

LE BORDELIK MEETING 3...

C'est le 5 Aout vers 9H30 que Rainbird vient enfin nous chercher à Maubeuge, Zik et moi, pour nous mener vers les lieux du crime... Quelques 10 minutes plus tard nous arrivons et installons notre matériel... Nous sommes en fait les derniers à nous installer puisque sont alors déjà en place 3 CPC6128, un Amiga, 2 ST, un Falcon 30 et un petit PC, matériel auquel vient s'ajouter notre CPC plus... Mais qui dit matériel dit codeurs ; et de ce côté là on peut dire qu'il y avait du beau monde avec Ramlaid, Orphée, Targhan, Rainbird, Gollio Junior, etc... En fait, quasiment toute l'équipe de Démoniak était réunie côté CPC et j'oublie encore tous ceux qui codaient sur ST ou Falcon !

C'est alors que Gozeur est passé faire un tour, il a ainsi pu nous montrer sa toute dernière création intitulée Madness Demo et qui est sans conteste la démo la plus technique jamais sortie sur CPC mais c'est malheureusement sa dernière puisque celui-ci nous quitte pour l'Amiga et le PC. Je vais finir par croire qu'il y a une malédiction autour des ruptures verticales, à chaque fois qu'un codeur les utilise il dit ensuite : Stop j'arrête... Après Overflow voilà que Gozeur abandonne le CPC... Enfin, il faut s'y faire. Mais cela ne l'a pas empêché d'expliquer tout un tas de choses ce qui laisse présager une magnifique "Bordelik Demo" !!! Le peu que j'en ai vu était déjà alléchant : scrollings hard, rasters verticaux parallaxes, méga-split-raster-égaliseurs... Sans compter sur les fabuleux graphismes de Rainbird et les musiques de Targhan ! Alors, vous en faut-il encore davantage pour vous convaincre que le monde du CPC est encore bien vivant ?

Ce meeting m'a par ailleurs permis de découvrir les joies de la programmation sur ST où la synchronisation d'un split raster relève du défi ! Il est presque plus facile de faire des ruptures verticales sur CPC ! Et je ne vous parle pas des contraintes pour pouvoir obtenir un overscan... En revanche il faut bien avouer que le ST est beaucoup plus rapide même si les techniques hardware lui font quelque peu défaut... Pour la première fois j'ai également enfin pu exploiter correctement les capacités de mon CPC+ en transférant quelques images d'Amiga tout en conservant les mêmes couleurs voire la même résolution en exploitant les sprites hard de façon particulière.

En bref, c'était un meeting comme on aimerait en voir encore beaucoup sur CPC. Tout était super bien organisé, les repas étaient impeccable et seules les nuits ont été courtes, voire très courtes pour certains... En effet, ça fait toujours drôle de voir quelqu'un qui va se coucher alors que vous êtes déjà levé depuis 2 bonnes heures... Surtout quand le repas de midi approche...

En conclusion on peut dire que c'était là un excellent meeting et je pense que tout le monde sera de mon avis car chacun a pu échanger des idées et des routines avec tout le monde. De plus confronter plusieurs types de machine s'est révélé être une bonne idée puisque on a ainsi pu comparer et s'apercevoir que notre bon vieux CPC tient encore la route malgré ses 8 bits et son horloge à 3,3 MHz...



Pour finir je tiens à vous préciser que si tout se passe bien on devrait remettre ça l'année prochaine alors je compterai sur vous pour plus de prises de contact car de toute façon vous n'avez aucune excuse ; vous ne pouvez pas venir de plus loin que nous (1200km) alors faites quelques efforts...

LES AUTRES MEETINGS...

Vous pourriez par exemple faire un petit effort pour venir à l'un des 2 meetings qui se déroulent dans le Sud Ouest... En effet, il y a le Virtual Meeting 2 qui aura lieu près de Toulouse les 20 et 21 Aout et puis il y a aussi un autre meeting organisé par l'équipe de Fanz'y (un très bon fanz' disc : honte aux ceusses qui ne le connaissent pas encore) qui se déroulera le tout dernier week-end d'Aout à Auch. Ça serait vraiment bien si vous pouviez vous débrouiller pour venir à l'un de ces deux meetings. Si vous êtes effectivement intéressés n'hésitez plus une seule seconde et contactez la rédaction de Quasar CPC et on transmettra !

REVENONS AUX FREEWARES...

La honte sur moi, j'ai failli oublier de vous parler d'un freeware que je m'étais promis de vous présenter ; il s'agit de Master + un utilitaire sympa distribué par Bonsoir La Planète (un fanz' que je vous conseille d'ailleurs). Vous y découvrirez un gestionnaire de fichier très pratique ainsi qu'un gestionnaire de logithèque et qu'un répertoire. Par ailleurs, si vous choisissez l'option "l'as du Budget" vous aurez une heureuse surprise... Mais je ne vous en dis pas plus pour l'instant car nous vous en parlerons plus longuement dans Quasar CPC 7 où nous en feront un test plus que complet ; sachez tout de même que vous pouvez vous le procurer dès maintenant en écrivant à Bonsoir La Planète dont l'adresse se trouve dans la rubrique Fanzines.

LE MOT DE LA FIN...

Eh oui, tout a une fin, les crises d'hystérie de notre Tony, les coups de téléphone de Zack (si, si, je vous assure), et même les Actus dites donc !

Offset

La Rubrique X

Nous revoici de nouveau réunis sous ce titre évocateur, comme d'habitude vous allez retrouver ici les adresses de tous les rédacteurs de Quasar CPC 6 en compagnie de cette charmante elfe...



Pour commencer voici l'adresse de la rédac' pour tous les contacts concernant le fanz' en général, vous y trouverez Zik à tout moment de l'année et moi-même, Offset, durant les vacances :

RIMAURO Gilles & Philippe
8, chemin des Maillos
09200 SAINT-GIRONS

Quant à moi vous ne retrouverez durant la période scolaire à l'adresse ci-dessous :

RIMAURO Philippe
Chez M. et Mme FOURCADE
75, avenue des Sports
65690 BARBAZAN-DEBAT

Écrivez-moi essentiellement pour ce qui concerne la programmation en Assembleur ou Turbo Pascal...

Il y a ensuite notre cher Tony qui est, au moment où j'écris cette page, en train de se dorer la pillule sur la plage. Il est préposé à la réception et au détournement des lettres d'insultes :

RENEAUT Antoine
43/45, avenue Paul Laffont
09200 SAINT-GIRONS

Vous ferez également un heureux si vous contactez Zack pour lui envoyer vos Deulignes ou tout simplement pour l'encourager :

BARDENAT Thomas
11, avenue Aignan Carrière
31120 LACROIX-FALGARDE

Mais n'oubliez pas Angus car si certains m'ont écrit pour me dire que sa rubrique était bien venue rares sont ceux qui lui ont écrit alors participez un peu plus car sinon vous n'aurez malheureusement plus le loisir de le retrouver dans ces quelques pages ; je compte sur vous :

BADEL Sylvain
1, rue Mangetemps
69780 MIONS

Alors je vous dis à bientôt,


Offset

LES HISTOIRES PERPENDICULAIRES



Ca y est, pensez-vous, il s'incruste partout, une fois de plus les Histoires changent de locataire, après Offset, Tony, re-Offset et re-Tony, voici ZACK. Qu'est-ce qu'il a à vous raconter ? Rien de bien intéressant ? Changez donc de page !

Face à la dérive ambiante du monde du CPC, je lance un appel monstrueux à la population : connaissez-vous Bête et Mutant ? Non, je blague, Offset, arrête de crier ! Je vais vous raconter une histoire très perpendiculaire...

Il était un fois une étrange contrée où quiconque tuait un homme devait être tué. Or, un habitant tua par erreur son voisin. Il fut conduit au bourreau qui le tua d'un coup de hache. Le bourreau fut conduit à un autre bourreau qui le tua d'un coup de hache pour avoir tué un homme. Ce bourreau fut conduit à un autre bourreau pour avoir tué un homme à coup de hache... Il n'en resta pas un...

(MEDITATION INTENSE)

Après ces 0.7 secondes de méditation intense que je réclamaïs, mais que vous n'avez pas observées, je vous propose un petit jeu.

Messieurs DUPONT, DURAND et DUPUIS ont chacun une maison et un puits (nom m. du latin : puteus, trou profond creusé dans le sol et souvent maçonné, pour en tirer de l'eau.). Débrouillez-vous pour que chacun aille aux trois puits en passant par des chemins tels qu'aucun des deux autres ne les coupe en se déplaçant. C'est comme à TRON, on ne passe pas deux fois au même endroit !

(MEDITATION TRES INTENSE)

Après ces 0.75 secondes de méditation intense, je vous quitte en vous donnant rendez-vous, soit au VIRTUAL MEETING (bien que VIRTUAL WORLD n'existe plus),

soit dans le prochain QUASAR, qui est loin d'être le dernier de la série, si vous êtes aussi actifs que maintenant ! Continuez ! E UIVA EL CPC !

(MEDITATION EXTREMEMENT INTENSE)

Après ces 0.76 secondes de méditation intense, je persiste et signe.

ZACK
(MEDITATION EXTREME)



Et voilà, mister Zack a prévu trop court et c'est toujours pareil, c'est moi, Offset, qui doit boucher les trous...

Attendez voir, je cherche dans mon gros grimoire... Ah, j'ai trouvé quelque chose... Mais attention, ce qui va suivre est exceptionnel, en effet, je vais vous dévoiler l'un des secrets le plus extraordinaire qui ai jamais été délivré à la société ; non, vous ne rêvez pas, je vais vous dévoiler les plans de fabrication du fantastique SPECTROCIDE !

En effet, ces créatures venues de l'Au Delà vont maintenant trembler face à vous... Je vais maintenant vous expliquer en détail comment on fabrique le fameux Spectrocide ; mais attention, suivez mes informations à la lettre car le moindre écart pourrait vous être fatal...



1- Découpez cette forme dans une mince feuille de carton, sa base mesurant 30cm de long.

2- Répétez l'opération

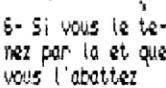


3- Disposez ainsi les 2 morceaux, et assemblez-les à l'aide de papier collant

4- Découpez maintenant un triangle de

papier épais de la forme noire sur le dessin 3

5- Pliez comme ceci :



6- Si vous le tenez par la et que vous l'abattez comme une hache,

vous ferez assez de bruit pour liquider un Spectre normal.

VOILA, LA PROCHAINE FOIS JE VOUS DEVOILERAI LES PLANS DE LA MACHINE A RAMPER PREHISTORIQUE.

Offset

TESTS

PAR TONY...

TESTS

C'est reparti une nouvelle fois pour des tests de jeux sur lesquels vous pourrez si vous le souhaitez vous éclater durant de longues heures...

Nord et Sud 84%

Téléchargeable au 36 15 ACPC : NON

Vous connaissez tous la célèbre guerre de sécession entre les Sudistes et les Nordistes ? Vous connaissez tous la célèbre BD "Les Tuniques Bleues" ? Vous connaissez tous les jeux de stratégie ? Vous connaissez tous ce que sont la guerre, les indiens, les orages, les bateaux et les trains ? Vous connaissez tous le pouvoir de l'argent ? Vous connaissez tous la joie de gagner ? Vous connaissez tous les **mech** ? Vous connaissez tous les mexicains ?

Vous avez donc les connaissances essentielles pour manier NORD & SUD.

Vous avez le choix d'incarner 3 grades différents d'officiers de l'armée, qui sont en fait le niveau de difficulté de jeu. Votre but : gagner par armes ou par colonies afin de posséder entièrement le pays conquis. Vous jouez soit contre l'ordinateur, soit contre un autre CPCien à vos côtés.

Le jeu se présente ainsi :

En premier lieu, on vous propose une des 3 langues suivantes : anglais, français ou espagnol (Infograme, l'éditeur de Nord & Sud, pratique souvent cette technique). Une zolie musiquette vous accompagne dans votre choix tandis qu'un trompettiste jongle avec son instrument. Dans un deuxième écran, on vous demande le nombre de joueurs et votre mode de contrôle favori. Puis le menu principal apparaît ; voici les choix à effectuer : le niveau de difficulté, l'année de commencement (1861, 1862, 1863, 1864), le nombre de joueurs (1 ou 2), puis l'ajout

des indiens, des mexicains, du tonnerre, du bateau, des batailles et des vols de forts faits aléatoirement par l'ordinateur.

Enfin l'écran de jeu ; c'est là où vous prendrez vos décisions : c'est une carte des Etats-Unis avec les armées positionnées au départ au Nord et au Sud. Une ligne de chemin de fer traverse une grande partie des Etats, mais

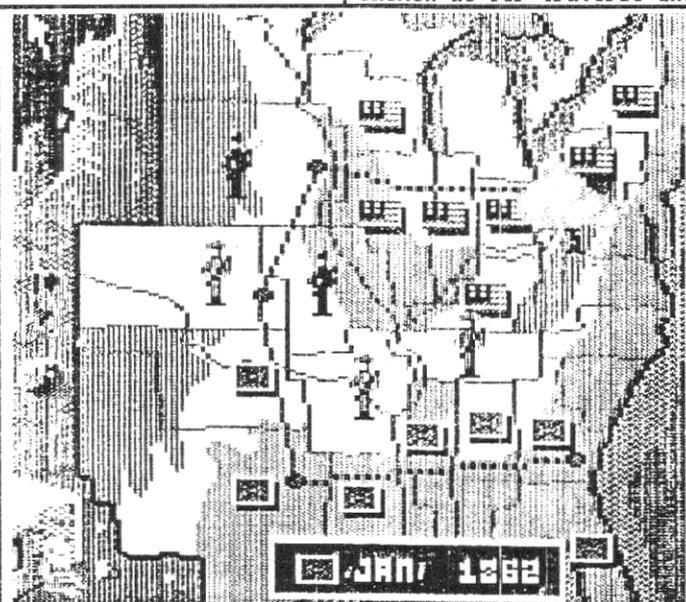
cela, je vous en parlerai plus tard. Si vous l'avez choisi, vous verrez des indiens et des mexicains au delà des frontières, ou bien le tonnerre, ou encore de temps à autre un navire. A partir de là commence le jeu. Non non, ceci n'est pas la notice de Nord & Sud...

Votre but est comme vous l'avez tous compris de gagner la guerre de sécession. Vous avez selon les années de départ un certain nombre d'armées que vous pouvez regrouper pour acquérir des armées puissantes (car l'union fait

la force, diraient certains...). Quand c'est à vous de jouer, sachant que vous déplacez vos armées une à une, état par état, voici les différentes possibilités qui vous sont offertes :

Première possibilité : COMBATTRE : l'ordinateur se met alors à charger et vous vous retrouvez avec votre (vos) canon(s), vos cavaliers et vos fantassins. Il ne vous reste plus qu'à massacrer vos adversaires (ou à vous faire massacrer ! (N'est-ce-pas, non cher Zack...)). L'action se déroule sur une plaine ou sur les 2 plateaux opposés d'un canyon ; toutes les directions sont utilisables, sauf pour les canonniers qui se balladent de haut en bas et qui ont des tirs limités.

Deuxième possibilité : PRENDRE LES FORTS RESPONSABLES DES CHEMINS DE FER : l'ordinateur se met alors à charger (et oui, ça arrive...) et vous retrouvez un soldat dans les remparts ; il peut tirer 4 couteaux, mais lorsqu'il n'a plus de munitions il utilise ses poings pour passer au travers des gardes du fort ! Pourquoi se



battre me direz-vous ? Parce-qu'il doit arriver jusqu'à un drapeau situé au bout du parcours, dont la longueur varie avec le niveau de difficulté. Mais des chiens, des dynamites et des soldats sont là pour l'en empêcher ! Et si vous n'êtes pas assez rapide, l'abandon de votre assaut sera obligatoire ! Et il est important de prendre ces forts, car cela vous mène à gagner de l'argent à chaque fois que le train passe, et avec cet argent vous achetez des armées supplémentaires.

Troisième possibilité : **DEPLACER VOS ARMEES** un peu partout de façon à avoir beaucoup d'états ; les armées avancent alors dans la direction demandée.

Quatrième possibilité : **CONQUERIR LE PAYS OU PASSE LE BATEAU** de façon à acquérir une armée supplémentaire. (facultatif)

Cinquième possibilité : **ATTACQUER LE TRAIN EN MARCHÉ** : le déroulement est à peu de choses près le même que l'attaque des forts.

De plus, selon votre choix, si vos armées sont positionnées trop près des lignes frontières du Mexique, Indiens ou Mexicains vous les supprimerons automatiquement.

FICHE TECHNIQUE :

Les graphismes, en mode 0, sont bien à certains endroits comme dans l'écran des options ou celui qui est affiché quand on gagne le jeu, mais ils pourraient être beaucoup mieux dans les phases d'action... Les musiques, très courtes puisqu'il s'agit de l'intro et des refrains des hymnes nationaux sont très militaires et bien réalisées. Les bruitages, eux, n'utilisent qu'une voie, mais sont ressemblants à ce qu'ils sont censés imiter. L'animation : les déplacements, sauf pour les batailles, sont un peu saccadés (mais sont supportables). Dans la jouabilité, tout est compréhensif et maniable à la perfection. La difficulté est comme je vous l'ai déjà répété, dosable, donc rien n'est reprochable.

Tony

Graphismes	8	15	/20
Musique	8	17	/20
Bruitages	8	13	/20
Animation	8	16	/20
Jouabilité	8	19	/20
Difficulté	8	18	/20
Richesse	8	19	/20

Note Globale : 17 /20

DIGITRACKER U 1.3

92%

Ceci n'est pas un test de jeu. C'est tout simplement LE test DU logiciel de musique du CPC. Ou plus exactement des SAMPLES. Parce que le Soundtracker est tout de même le plus fort pour sortir des sons 100% made in CPC. Mais ici, c'est de samples qu'il s'agit !

Je teste le digitracker version 1.3, toute personne possédant une version plus récente si elle existe serait fort sympathique de nous contacter, merci d'avance à celle(s)-ci...



LES FANTAISEINS DE NORD & SUD
RESSEMBLENT A CEÇI...

Le DIGITRACKER est un SHAREWARE. Ce-là veut dire qu'il est libre de copie, vous l'insérez dans votre logithèque, mais si vous l'utilisez régulièrement, vous devez envoyer 30 F à ses fondateurs.

Le DIGITRACKER fait 16 KHz, utilise les 3 canaux en mono, c'est un traqueur de samples de 8 bits pour CPC ou CPC+ 128 Ko.

Le DIGITRACKER consiste en 3 modules :

- Le DIGITRACKER en lui-même : c'est là où vous éditez ou créez des ziks.
- Le MOD-CONVERTER qui convertit les .MOD (modules) du Protracker de l'Amiga (du CPC aussi) vers le Digitracker ! Mais il peut convertir tous les fichiers .MOD de tous les ordinateurs, y compris PC !
- Le PLAYER CODE-GENERATOR qui crée une routine pour jouer les ziks du Digitracker

à l'extérieur (programmes...).

Le DIGITRACKER en lui-même : il est assez simple d'utilisation, présenté de la même façon que le Soundtracker à quelques détails près. Il utilise des sons samplés, c'est à dire de vrais sons digitalisés que vous pouvez étaler sur 3 voix ! Et ces sons, vous pouvez les exécuter à l'envers, les ralentir, les accélérer, les couper, les coupler et faire encore bien d'autres choses encore avec, et c'est hallucinant !!!

Les zicmus, une fois composées, ressortent avec un peu de souffle ou pas du tout, selon la qualité des digitalisations des différents sons qui la composent ! Et si, en plus, comme Zik, vous vous fabriquez la carte DIGIBLASTER, le son sera pratiquement impeccable ! Par contre, il vous faut absolument un amplificateur, sinon le son ne vaut vraiment pas la peine d'être écouté...

Enfin, la rédaction de Quasar CPC est tout à fait disposée à vous procurer 1 Mo de Modules, sachant qu'une musique occupe en moyenne 50 Ko.

Tony

Digitracker, DE PRODATRON,

SYMBIOSIS : 19 /20 (ça mérite !)

CPC TOOLS V. 1.0

Je vous propose aujourd'hui, une fois n'est pas coutume, de tester un software qui est encore en vente sur le marché ; il s'agit de CPC Tools Deluxe v1.0 qui est un utilitaire distribué par Rainbow Software. Ca y est, je le voyais venir, le petit blond à lunettes vient de me poser une question : c'est qui ça ? Eh bien, cher lecteurs et lectrices, nous allons exceptionnellement débuté un test de soft par une interview : celle de M. RUZICKA Daniel, responsable du Marketing...

QUESTION : Présentez Rainbow Software en quelques mots.

REPONSE : Rainbow Software est notre pseudonyme. D'autre part, notre rôle est de créer et d'éditer des programmes possédant des qualités inégalées. De plus, notre objectif est de viser et de satisfaire une clientèle variée qui se constitue du simple amateur au semi-expert, voire "expert".

QUESTION : Produisez-vous beaucoup de logiciels ?

REPONSE : Pour le moment, nous n'avons produit qu'un seul logiciel qui se nomme CPC Tools Deluxe version 1.0. Celui-ci est disponible sur 3 supports de disquettes (3", 3"1/2, 5"1/4).

QUESTION : Rainbow Software édite-t-il des jeux ?

REPONSE : Nous n'éditons pas de jeux puisque notre savoir faire se limite aux utilitaires, tels que les logiciels de maintenance de disquettes, de formatage, etc...

QUESTION : Développez-vous des programmes sur des machines autres que le CPC ?

REPONSE : Un projet a été proposé pour développer un programme PC. Il s'agit d'un jeu en 3 dimensions créé par l'environnement 3D Construction Kit. Ce projet n'est qu'en phase de développement, mais il est repoussé à beaucoup plus tard, en effet d'autres projets s'imposent pour les CPC.

QUESTION : Qui est l'équipe de Rainbow Software ?

REPONSE : Pour tout vous dire, il n'y a qu'une seule personne qui s'occupe ou plutôt qui supervise Rainbow Software, il s'agit de M. Ruzicka Daniel (moi), 20 ans, étudiant en BTS CPI (Conception de Produits Industriels). Mais, il y a encore une personne qui est en quelque sorte la "clef de voute" de notre prospérité, il s'agit du programmeur M. Ruzicka Douchan, 18 ans, lycéen en F2 (électronique).

QUESTION : Depuis combien de temps vous intéressez-vous au CPC ?

REPONSE : On s'est intéressé au CPC il y a de cela 5 ou 6 ans, mais nous avons débuté à développer que depuis 3

ans. Ce qui nous a permis d'aboutir à l'élaboration de CPC Tools Deluxe version 1.0, en effet sa réalisation a nécessité plus de deux années de recherche, de programmation et plusieurs mois pour sa documentation dépassant les 200 pages, mais il faut rappeler qu'il regroupe à lui seul 12 utilitaires, puis il faut souligner que nous sommes partis de rien pour le développer et pour finir il faut assurer le travail scolaire.

QUESTION : Envisagez-vous de sortir prochainement d'autres programmes ?

REPONSE : Nous envisageons bien entendu de sortir d'autres programmes. D'ailleurs, en ce moment, nous développons un utilitaire possédant des fonctionnalités très impressionnantes. En outre, un autre projet a été proposé, mais aucune décision n'a encore été prise quant à son élaboration, car des problèmes techniques risquent de compromettre le projet, du fait que le CPC ne serait peut-être pas assez puissant au niveau de la capacité mémoire (RAM). Mais la recherche de solutions est en cours.

Après cette interview qui, je l'espère, vous aura permis de mieux connaître Rainbow Software nous allons passer au test proprement dit. La première chose qui surprend lorsque l'on reçoit le soft, c'est la doc' qui est monstrueuse ! Autant on aura parfois pu se plaindre de notices un peu légères sur CPC, là ce n'est pas le cas ! Et c'est le moins que l'on puisse dire puisque celle-ci compte 200 pages bien garnies ! Puisque j'ai commencé par la notice allons jusqu'aux bouts... La présentation est parfaite et permettra à ceux qui n'ont pas l'habitude de manipuler de tels softs de vite s'y retrouver car rien n'y manque, c'est clair net et précis...

Vient ensuite le logiciel lui-même... Je glisse précautionneusement le disc dans mon lecteur... Je tape RUN"DISK" et le miracle arrive ; le logiciel entame son chargement... C'est long... Très long... Vient enfin une page de présentation sympathique, je me remets en place face au clavier et... Le chargement reprend... Apparaît alors enfin l'écran principal du soft (vous trouverez d'ailleurs quelques écrans dans ces pages) et c'est le délire qui va pouvoir commencer car on oublie alors vite la lenteur des accès discs face à la multitude d'option qui vous sont proposées ; en effet ce logiciel regroupe à lui seul une douzaine d'utilitaires fort utiles ; aussi bien pour le bidouilleur que pour le véritable programmeur !

En effet, vous pouvez dupliquer, mapper, archiver, assembler, éditer des textes, etc... On ne sait plus où donner de la tête ! C'est d'ailleurs pour cela que le soft occupe allègrement deux disquettes. Je vais vous présenter dans la suite du test quelques unes de ces options, nous ne pourrons pas toutes les voir mais je vais tenter de vous donner une bonne vision d'ensem-

ble du logiciel.

Il y a tout d'abord le copieur qui fait penser à celui de Disc plus Ultra. Son atout est sa vitesse de copie lorsque l'on a deux unités. Si vous disposez d'un seul drive vous lui reprocherez sûrement un buffer un peu petit. On atteint pas non plus la puissance de Discology mais les performances sont largement suffisantes pour des manipulation quotidiennes classiques. Et puis il y a aussi l'ergonomie qui est très bien étudiée ; au travers d'un même menu vous pourrez, copier, comparer,

formater, mapper, etc... Comme vous pouvez le constater le Disk Service est plus que complet !

Le CPC Shell apparait également comme étant un puissant outil de gestion des fichiers, vous pourrez renommer, effacer, déplacer, lister, exécuter, etc... Vous retrouvez en fait dans un seul et même menu toutes les options utiles pour réorganiser vos disquettes. Il faut de plus noter que le logiciel reconnaît, outre les format IBM, VENDOR et DATA, les format 187Ko et offre même un format 208Ko !

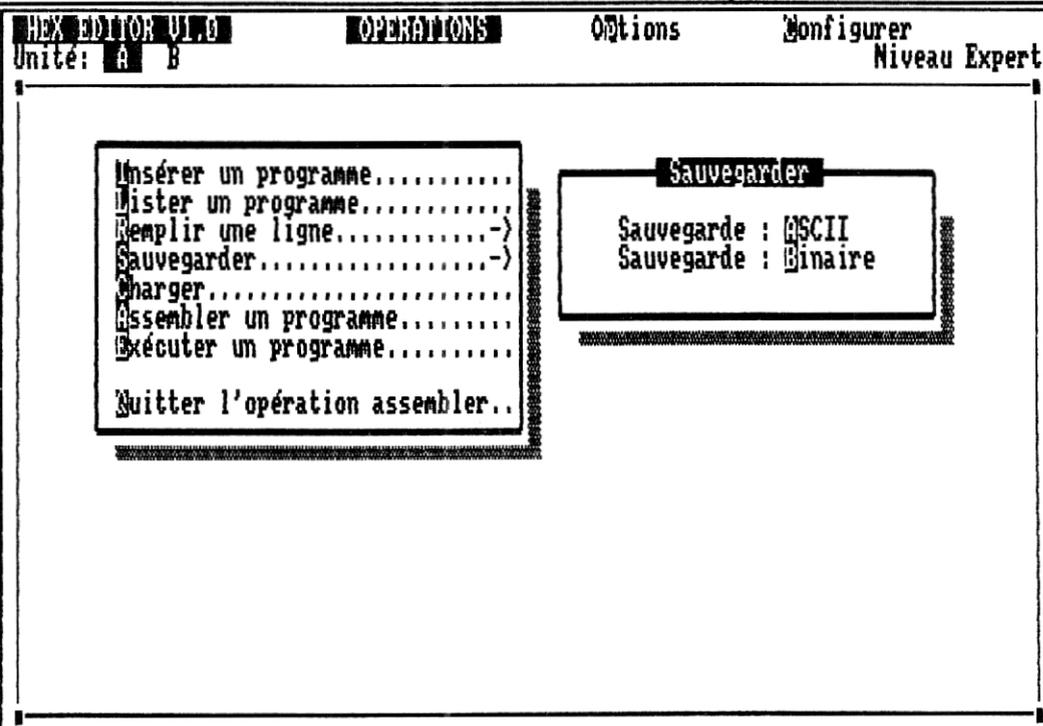
De quoi pourrais-je vous parler, j'ai tellement d'options sous les yeux que je ne sais pas quoi choisir.. Il y a par exemple le puissant Hex Editor qui vous permet de gérer tout un environnement propice à la programmation en langage machine. Il s'agit en effet là d'un Assembleur relativement complet.

Il y a encore un autre module dont je dois à tout prix vous parler, c'est le Disk Archivist qui permet d'archiver vos disquettes et leur précieux contenu... Le principal avantage est celui de pouvoir mettre vos programmes à l'abri mais j'ai néanmoins noté un défaut : la lenteur. En effet, même si ce programme peut se révéler fort utile, je pense que si l'on a à renouveler des archivages de façon fréquente on optera pour la solution de facilité qui consiste tout simplement à dupliquer son précieux disc quitte à renoncer à certains avantages.

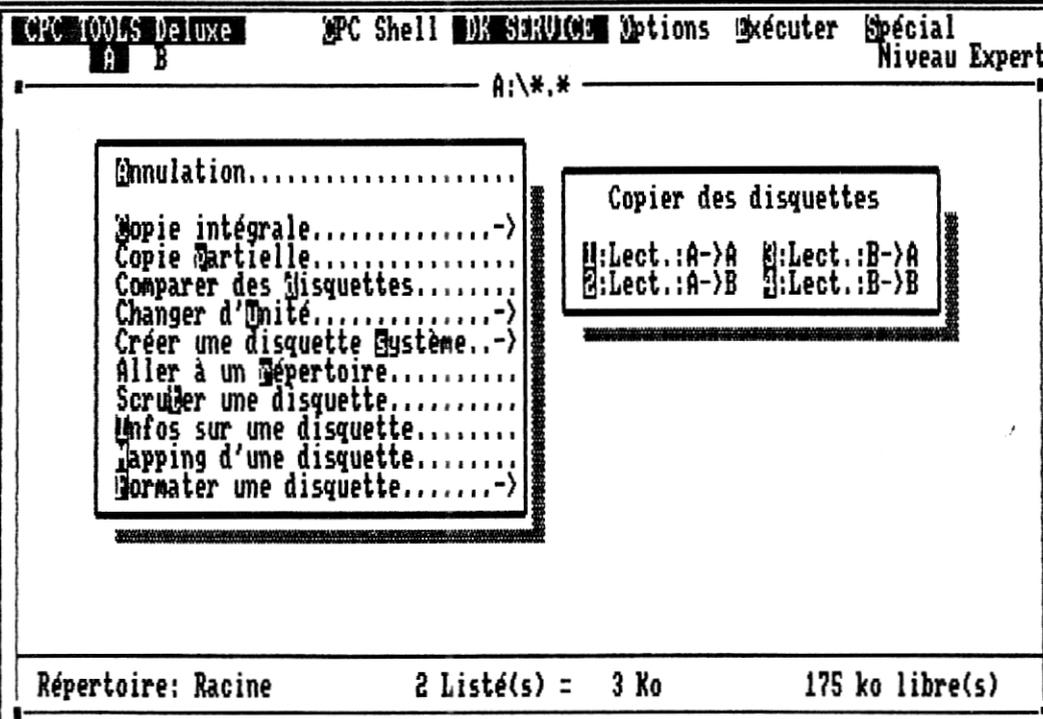
Vous aurez également le loisir de trouver un éditeur de disc qui est très ressemblant à celui de Disco c'est pourquoi je ne m'étalerai pas sur le sujet.

Vient ensuite l'Asc Editor qui permet, comme son nom l'indique, d'éditer un fichier ascii. Vous avez là la possibilité de créer des fichiers ascii classiques ou des sources Basic.

Comme si cela ne suffisait pas encore CPC Tools est éga-



L'Hex Editor est très pratique pour manipuler les programmes Assembleur...



Les manoeuvres pour les duplications de disquettes sont bien pensées...

lement doté d'un éditeur de texte qui, si il n'est pas très puissant est néanmoins très pratique.

Voilà, je pense avoir fait le tour des principales options qu'offre CPC Tools Deluxe version 1.0. Je vais maintenant pouvoir aborder les autres éléments. Du côté de la présentation tout d'abord, comme vous pouvez le constater sur les quelques écrans que je vous ai mis à droite et à gauche, c'est nickel. L'ensemble est en mode 2 avec des menus déroulants présentés sur des fenêtres ombrées ; bref c'est du tout beau ; c'est agréable à voir et c'est bien fait. De plus les options accessibles sont toujours clairement repérées en inversion vidéo ce qui facilite leur lecture. Le seul hic à cet environnement convivial est la gestion des messages d'erreur ; en effet, si les messages d'erreur sont gérés tout à fait correctement durant les accès aux différents modules de CPC Tools, il provoquent parfois des effets vilains pas beaux lorsque des erreurs surviennent pendant des opérations car vous verrez alors le petit message cinique de l'Amsdos se glisser vicieusement au milieu de cette si élégante présentation.

Côté ergonomie il n'y a là non plus pas grand chose à dire, les options toutes faciles à utiliser. Le seul point noir, que j'ai d'ailleurs signalé un peu plus tôt est la lenteur des accès disc en général, c'est dommage car cela risque fort de dissuader l'utilisateur de charger le soft, il préférera peut-être alors utiliser un logiciel moins complet mais plus rapidement mis en oeuvre.

En conclusion on peut dire que CPC Tools, même si il n'est pas aussi puissant que la plupart des logiciels déjà disponibles a l'avantage de regrouper à lui seul tout un tas de logiciels complémentaires ce qui réduit sensiblement les manipulations et simplifie la vie du bidouilleur. Voici donc mes notes :

Graphismes : 14/20 Ce qui nous fait une note
 Notice : 20/20 d'intérêt général de :
 Ergonomie : 16/20 **17** / 20
 Richesse : 17/20

RECOMMANDATIONS :

CPC Tools Deluxe version 1.0 n'est pas un logiciel du domaine publique ni un Shareware. Pour vous le procurer vous devez impérativement contacter Rainbow Software qui vous offre d'ailleurs une garantie et un support technique sur le logiciel. Vous trouverez d'ailleurs un bon de commande ainsi que la liste des prix ci-contre. Comme vous pouvez le constater ce



logiciel est disponible sur 3 supports mais il est préférable que vous contactiez Rainbow Software au préalable si vous désirez vous procurer le programme sur un support autre que 3 pouces car une configuration particulière est nécessaire. De plus il se peut que Rainbow Software ne soit plus en mesure de vous procurer la version 5 pouces 1/4.

STOP ! SURTOUT N'OUBLIE PAS DE LIRE LES RECOMMANDATIONS !

BACKUP UTILIS Sauvegarder Restaurer Configurer Niveau Expert

Sauvegarde de: A
 Unité de sauvegarde: Lect.:A 187ko

Insérez la disquette destination puis une touche

Sauvegarde

Lecture piste : 15
 Lecture secteur: &C9

0% 25%

Répertoires : 15 Fichiers : 23 Ko : 162

IL N'Y A RIEN FAIRE IL EST INTOUCHABLE !

Backup, très pratique pour mettre à l'abri de précieux fichiers...



BON DE COMMANDE RAINBOW SOFTWARE

Ecrivez uniquement en Capital d'imprimerie pour que nous puissions correctement prendre en compte les différents paramètres ci-après.

Vos Coordonnées:

Mme Mlle M Autres

Nom:

Prénom:

Adresse:

.....

.....

Code Postal: [][][][][] Ville:

Tél. :

Choix de l'Adresse de Livraison:

(Cochez la bonne case)

à mon adresse notée ci-dessus.

à une autre adresse que je vous donne ci-dessous.

Nom:

Prénom:

Adresse:

.....

.....

Code Postal: [][][][][] Ville:

Tél. :

Vos Coordonnées sont Erronées ?

Si votre adresse est erronée, merci de bien vouloir la corriger ci-dessous.

Mme Mlle M Autres

Nom:

Prénom:

Adresse:

.....

.....

Code Postal: [][][][][] Ville:

Tél. :

Adresse où écrire pour recevoir ce logiciel :

M.RUZICKA Daniel
12, rue du professeur Calmette
60180 NOGENT sur OISE

Suite au verso...



BON DE COMMANDE RAINBOW SOFTWARE

<i>Désignation des articles</i>	<i>Référence</i>	<i>Qt.</i>	<i>Prix de l'Unité</i>	<i>Montant</i>
.....	DK [][]-RS [][][] Frs Frs
.....	DK [][]-RS [][][] Frs Frs
.....	DK [][]-RS [][][] Frs Frs
.....	DK [][]-RS [][][] Frs Frs
<input type="checkbox"/> <i>Chèque joint</i> <i>(à l'ordre de Mr RUZICKA DANIEL)</i> <i>N'envoyez jamais de Mandat-Carte, de Timbres ni d'Espèces.</i> <u>Signature:</u> <i>(celle des parents si la personne est mineure)</i>		<i>Montant de la Commande</i> <i>Frais de Port</i> <i>(55 Frs * Quantité totale de logiciels)</i> <i>TOTAL de la Commande</i>	 Frs 55 * Frs Frs



ATTENTION !

- ☞ *Sachez que vous ne pouvez pas commander plus d'une quantité par programme.*
- ☞ *N'oubliez surtout pas de signer le bon de commande.*

Sachez finalement que toutes commandes ne répondant pas aux obligations ci-dessus ou incomplètes seront systématiquement refusées !

LISTE DE PRIX DES LOGICIELS RAINBOW SOFTWARE

du 01 - 06 - 1984

<i>Références</i>	<i>Titres</i>	<i>Support</i>	<i>Prix T.T.C.</i>
DK300-RS 301A	CPC Tools Deluxe version 1.0 (AZERTY)	3"	350.00 Frs
DK350-RS 301A	CPC Tools Deluxe version 1.0 (AZERTY)	3"½	350.00 Frs
DK525-RS 301A	CPC Tools Deluxe version 1.0 (AZERTY)	5"¼	350.00 Frs

Petites Annonces

Et voici le grand retour des P.A. !!! En effet vous aviez sûrement du remarquer leur disparition dans le numéro 5 mais cette fois-ci elles sont de nouveau présentes ! Alors si vous recherchez des softs, des interfaces, des livres, etc... ou si vous en vendez ou encore si vous voulez faire des échanges n'hésitez pas, les P.A. sont là pour ça !

Mais bref, trêve de bavardage et débutons cette liste...

- Tout d'abord il y a Cédric BAROU qui vous propose tout ceci :

Lecteur AMSTRAD 3,5 Pouces complet en panne..... 90 Frs

Housses complètes pour AMSTRAD 6128 PLUS couleur ou monochrome (écran + clavier).....75 Frs

Touches clavier AZERTY ou QWERTY (pièce).....2 Frs

Magazines :

AMSTRAD CENT POUR CENT

numéro 42.....15 Frs

numéro 43.....15 Frs

CPC INFOS numéro 26

(Novembre 90).....10 Frs

Livre "GUIDE de L'UTILISATEUR CPC 464".30 Frs

Cable Péritel.....80 Frs

Pour tout cela contacter :

BAROU Cédric
BP 48
13151 TARASCON CEDEX

On va reprendre la suite sur l'autre colonne puisque je n'ai plus assez de place ici...

- Il y a ensuite TRAVAILLE Didier qui vend un cable imprimante pour CPCs classiques avec connecteur nez-de-carte. Prix à débattre.

Contacteur :

TRAVAILLE Didier
31, rue Jean Jacques Audubon
44300 NANTES

Après les ventes passons aux recherches...

- Recherche THE MUSIC MACHINE à un prix raisonnable, contacter Zik.

- Recherche un DIGITALISEUR VIDÉO, faire vos propositions auprès d'Offset.

- Cherche renseignements sur la connection de RAM supplémentaires sur CPC6128 ou 6128 PLUS, contacter la Rédac.

Voilà, ce sera tout pour les P.A. de ce numéro 6, j'attends d'en recevoir de nouvelles pour le numéro 7, toutes ces petites annonces paraissent bien sûr gratuitement et aucune restriction n'existe. Vous n'êtes nullement tenu de proposer des petites annonces en rapport avec le CPC, tout autre type d'annonce est le bien venu !

Voici la marche à suivre pour qu'une de vos P.A. puisse paraître dans Quasar CPC :

- Rédigez votre P.A. ou donnez-nous tous les éléments qui nous permettrons de la formuler ; désignation, prix, adresse pour la prise de contact, etc...

- Envoyez ensuite votre P.A. à la rédac. en précisant le cas échéant dans quel numéro vous voudriez la voir paraître et si vous désirez que nous la répétons les numéros suivant.





INITIATION A L'ASSEMBLEUR



Nous nous retrouvons dans une nouvelle rubrique d'initiation à l'assembleur pour parler plus en détail des automodifications (j'espère que Zack sera content !).

C'est quoi une automodification

Et bien c'est très simple : cela consiste à faire évoluer le programme au cours de son exécution. Par "évoluer", je veux dire que le programme s'écrit dessus afin de s'adapter à une nouvelle situation ; on peut écrire des valeurs qui serviront de données ou qui correspondront carrément à des instructions puisque l'on a vu au numéro précédent de Quasar CPC que chaque commande de l'assembleur correspond à un nombre ou à une séquence de nombres. Par exemple, &7E est le codage en mémoire de LD A,(HL) et &ED puis &B0 correspond à la seule instruction LDIR. Le fait que chaque commande soit en fait un ou plusieurs nombre(s) explique par ailleurs que l'on ait besoin d'assembler son programme avant de le lancer.

Nous verrons concrètement un des intérêts des automodifs (j'abrège !) dans le traditionnel programme d'exemple, mais je vais d'abord vous en montrer de différents types pour se faire la main car ce n'est pas toujours évident.

Soyons concret...

Imaginons qu'à moment donné d'un programme on ait à changer l'adresse d'un JP. Au lieu de faire un test fastidieux et gourmand en temps machine (vous allez dire qu'on est pas à ça près mais bon, il est toujours bon de gagner quelques microsecondes) on a la possibilité de faire une sympathique automodification (étonnant n'est-ce pas ?). Allez donc voir en haut de la seconde colonne pour admirer cette routine.

```
MODIF JP &4000 ; Voici un Jump bête mais pas méchant
...
LD HL,&5000 ; HL = &5000
LD (MODIF+1),HL ; On met donc &5000 en MODIF+1
```

Ces deux lignes d'automodif changent le JP &4000 initial en tout aussi bête mais pas plus méchant JP &5000 (si vous ne me croyez pas vous n'avez qu'à essayer vous même (et toc !)). Mais pourquoi ai-je mis MODIF+1 et pas MODIF (tout court) !?! Et bien c'est très simple, si on regarde le fabuleux tableau qui vous a été gracieusement offert dans le numéro 5 de Quasar et qu'on y cherche l'instruction JP addr (puisque c'est notre cas), on voit écrit à droite &C3 11hh. Cela signifie que l'adresse (11hh) est stockée 1 octet après l'adresse mémoire où est placée la commande (&C3 signifie JP, l'endroit du saut en mémoire est codé à l'envers juste après ; JP &5010 donnera en mémoire &C3 &10 &50 et non pas &C3 &50 &10 qui serait l'équivalent de JP &1050). On comprend donc le MODIF+1 (si vous n'avez pas compris, essayez donc avec une aspirine).



L'histoire du MODIF+1 est également valable avec un CP data : on a en mémoire &FE puis la valeur de comparaison un octet après. Ne soyez donc pas étonné de rencontrer le fameux +1 dans le programme d'exemple.

```
Org &4000
;
ld a,2
call &bc0e ; équivalent du MODE 2 du Basic (A contient le mode)
;
Debut call &bd19
ld hl,(oldpos) ; HL prend les valeurs du 2nd compteur
call &bb75 ; = LOCATE H,L (en Basic)
ld a," "
call &bb5a ; Affichage d'un espace (et donc effacement du 0 ancien)
;
ld hl,(posit) ; HL prend les valeurs du 1er compteur
ld (oldpos),hl
call &bb75 ; LOCATE H,L
ld a,"0"
call &bb5a ; Affichage d'un banal "0"
; Mise à jour du compteur en Y
;
ld a,(posit) ; A contient la position du curseur en Y
Modl inc a
```

Le programme

Laissons tomber les automodifications un instant et penchons-nous sur les vecteurs du système que j'ai utilisé dans mes routines :

- &BC0E : vous devez déjà le connaître, c'est l'équivalent de l'instruction MODE du Basic. Il suffit de mettre le numéro du mode désiré dans l'accumulateur puis de faire le CALL. A la sortie du vecteur, les registres AF, BC, DE et HL ont été modifiés.

- &BD19 : cela sert à attendre que le canon à électron de votre écran soit prêt à afficher une nouvelle image. Grâce à ce vecteur, on évite les clignotements dans les animations (FRAME du Basic).

- &BB75 : correspond au LOCATE du Basic. H contient l'abscisse et L contient l'ordonnée. AF et HL sont modifiés.

- &BBSA : c'est presque le PRINT du Basic. Cette routine affiche le caractère dont le code Ascii est dans l'accumulateur. Les registres ne sont pas modifiés.

- &BB1B : Teste si une touche du clavier est enfoncée ; si c'est le cas, A contient le code Ascii du caractère correspondant à la touche et la Carry vaut 1. Si aucune touche est enfoncée, A n'est pas modifié et la Carry vaut 0. Comme A n'est pas modifié, je met un XOR A avant le CALL &BB1B comme ça je suis sûr que si A=32 (espace) après le CALL c'est bien parce que la touche espace est enfoncée.

Je pense que le programme comporte assez de commentaires pour que vous compreniez. Ce programme fait rebondir un 0 sur les bords de l'écran ainsi il faut un test de maximum et minimum sur les coordonnées en X et en Y. Quand ces limites sont dépassées on change le sens d'évolution du compteur (INC ou DEC) et ce qui va avec. Puis on efface et réaffiche la balle... Zik

```
Mod2 cp 26
Mod3 call z,DecY
      ld (posit),a
```

; Mise à jour du compteur en X

```
      ld a,(posit+1) ; A contient la position du curseur en X
Mod4 inc a
Mod5 cp 81 ; (il y a 80 colonnes en mode 2)
Mod6 call z,DecX
      ld (posit+1),a
```

; Test Clavier

```
xor a
call &bb1b
cp 32
jp nz,Debut
ret
```

; Compteurs

```
Posit dw &0101
Oldpos dw &0101
```

; Sous-programmes d'automodification

; En ordonnée

```
DecY ld a,&3d ; &3d=Dec A (Voir Quasar CPC 5)
      ld (mod1),a ; On "poke" DEC A à la place du INC A
      xor a ; A contient 0
      ld (mod2+1),a ; On place 0 à la place du 26 pour avoir CP 0
      ld hl,incY ; HL contient l'adresse de la routine appelée IncY
      ld (mod3+1),hl ; On met cette adresse après le CALL Z
      ld a,24
      ret
```

```
IncY ld a,&3c ; &3c=Inc A (Voir Quasar CPC 5)
      ld (mod1),a ; On met un INC A à la place du DEC A
      ld a,26 ; A contient 26
      ld (mod2+1),a ; On place 26 à la place du 0 pour avoir CP 26
      ld hl,decY ; HL contient l'adresse de la routine appelée DecY
      ld (mod3+1),hl ; On met cette adresse après le CALL Z
      ld a,2
      ret
```

; En abscisse

```
DecX ld a,&3d ; &3d=Dec A (Voir Quasar CPC 5)
      ld (mod4),a ; On "poke" DEC A à la place du INC A
      xor a ; A contient 0
      ld (mod5+1),a ; On place 0 à la place du 81 pour avoir CP 0
      ld hl,incX ; HL contient l'adresse de la routine appelée IncX
      ld (mod6+1),hl ; On met cette adresse après le CALL Z
      ld a,79
      ret
```

```
IncX ld a,&3c ; &3c=Inc A (Voir Quasar CPC 5)
      ld (mod4),a ; On met un INC A à la place du DEC A
      ld a,81 ; A contient 81
      ld (mod5+1),a ; On place 81 à la place du 0 pour avoir CP 81
      ld hl,decX ; HL contient l'adresse de la routine appelée DecX
      ld (mod6+1),hl ; On met cette adresse après le CALL Z
      ld a,2
      ret
```





PERFECTIONNEMENT A L'ASSEMBLEUR



Après avoir vu quelques méthodes d'optimisation lors du cours du numéro 5 je vous propose à présent d'étudier en long, en large et en travers l'un des organes essentiel du CPC : LE GATE ARRAY. Vous connaissez déjà un peu cette pupuce puisque nous en avons déjà parlé dans les premiers numéros de Quasar CPC lorsque je vous avais expliqué comment faire des rasters et plus récemment lorsque Zik vous avait parlé des connections des banks supplémentaires des CPC à 128Ko de RAM...

Mais le Gate Array permet encore tout un tas d'autres opérations : connection des ROM, gestion du Mode écran, gestion des retards d'interruption etc... et, sur CPC+, gestion de la page I/O Asic et du port cartouche ! Comme vous le voyez, sous ses airs de gai taré ce ship est une vraie mine d'or lorsque l'on désire avancer un peu plus dans le domaine de la programmation.

Comme je pense que c'est ainsi que c'est le plus clair je vous ai mis sur l'autre page un tableau qui résume toutes les fonctions du Gate Array sur CPC classique, en ce qui concerne le CPC plus vous n'aurez qu'à vous reporter au cours CPC plus du numéro 5 qui vient en parfait complément. Je tiens tout de même à vous avertir que c'est moi qui suis l'auteur de ce tableau que j'ai bâti, d'une part à l'aide d'informations recueillies à droite et à gauche et d'autre part, par des essais de manipulation alors, si je pense pouvoir vous garantir la validité des informations indiquées, il est tout à fait possible que certaines fonctions soient omises (quoi que je ne pense pas qu'il en existe d'autres).

Commençons par le commencement ; comme vous le savez certainement déjà, le Gate Array s'adresse via le port &7F00. Un seul port mais que de fonctions ! Vous devez par ailleurs savoir que ce port ne fonctionne qu'en sortie, il est impossible d'y lire quoi que ce soit, on peut d'ailleurs se demander ce qu'on pourrait bien y lire d'intéressant... L'octets que l'on envoie sur ce port permet de distinguer 4 modes de fonctionnement qui sont sélectionnés à l'aide des bits 6 et 7 que j'ai appelé bits de contrôle. Mais j'avais établi cette nomenclature avant la sortie du CPC plus, or il se trouve que le bit 5 qui semblait non câblé sur CPC (et qu'il valait d'ailleurs mieux laisser à 0 pour ne pas avoir d'effets bizarres) sert de bit de contrôle sur CPC plus mais du fait qu'il ne soit utilisé qu'en mode 2 (RMR) je l'ai néanmoins laissé avec les bits de commande qui servent eux à commander le Gate Array.

Nous allons à présent décrire le fonctionnement de ces différents modes. Le mode 0 permet de sélectionner l'encre courante, il s'agit là d'un buffer, c'est-à-dire que l'encre courante restera la même tant qu'une nouvelle encre n'est pas sélectionnée ce qui est très pratique pour faire des split rasters. La sélection se fait tout simplement en chargeant le numéro de l'encre dans les 4 bits inférieurs pour l'écran ou en mettant le bit 4 à un pour le border. Veillez à laisser le bit 5 au repos (à zéro) car lorsqu'on le réveille il fait souvent des caprices et c'est le plantage...

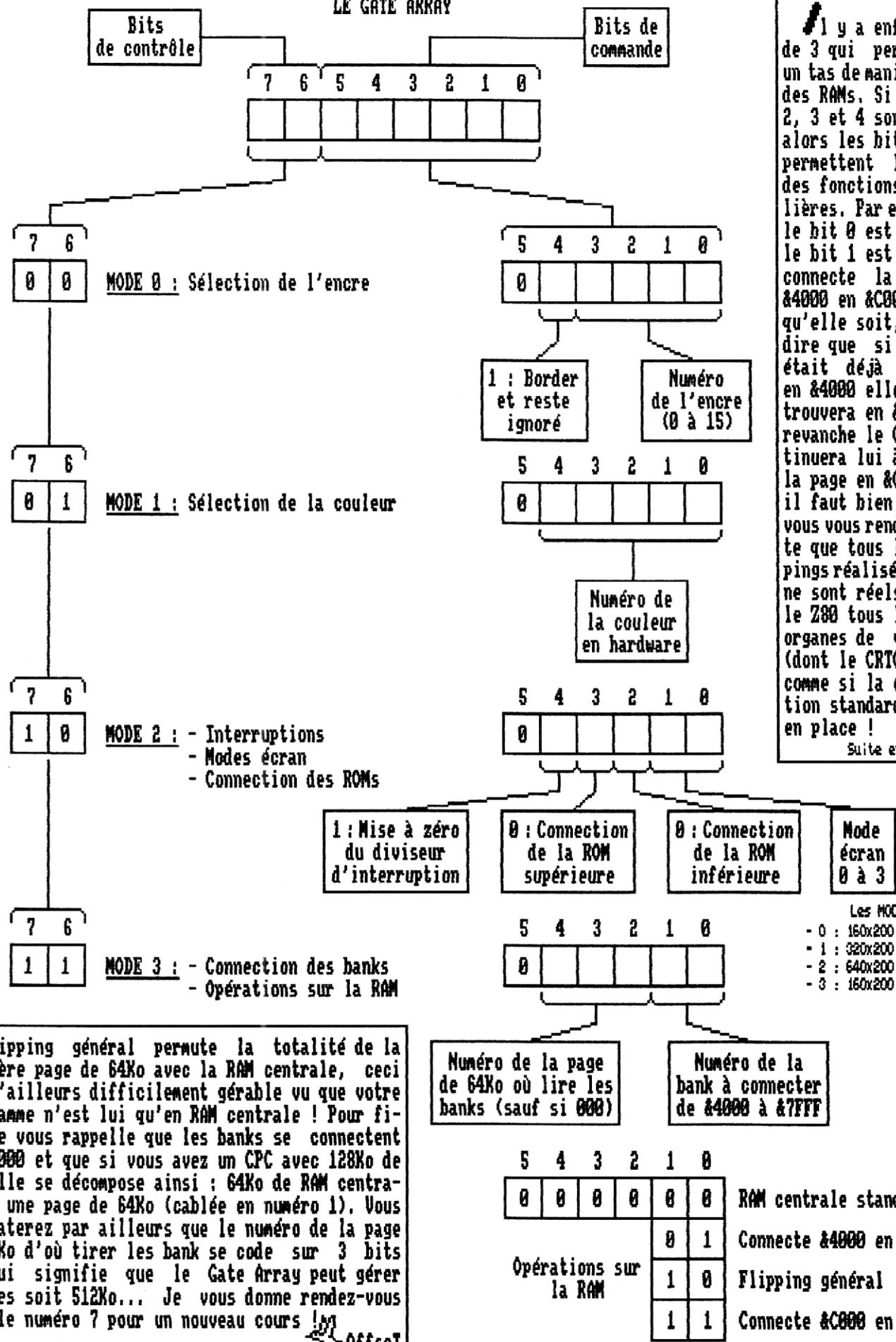
Vient ensuite le mode 1 qui permet lui de sélectionner la couleur de l'encre standard ; c'est le principe des rasters ! Rien n'est ici bien compliqué, il suffit de charger le numéro de la couleur en hardware dans les 5 bits inférieurs et de laisser le bit 5 en paix et le tour en joué.

Ca se corse ensuite un petit peu avec le mode 2 qui offre la possibilité de connecter des ROM, de sélectionner le mode écran et de mettre le diviseur d'interruption à zéro. Commençons par cette dernière possibilité, lorsque vous mettez le bit 4 à 1 vous faites ce que l'on appelle un retard d'interruption ; je m'explique, comme chacun sait le Gate Array fait exécuter une interruption au Z80 tous les 1/300 secondes ce qui fait 6 interruptions pour une VBL (puisque l'écran tourne à 50 Hz). Pour mener à bien ses interruptions le Gate Array compte les cycles d'horloge qui passent et lorsque l'on arrive à 1/300, hop là, on dit au Z80 de faire un RST &30. En mode 2, lorsque l'on met le Bit 4 à 1, on remet ce compteur à 0 et l'interruption se produira donc plus tard. Ceci est très pratique pour se synchroniser où on veut sur l'écran.

Pour ce qui est du mode écran c'est très simple, on charge le mode désiré dans les bits 0 et 1 et le mode écran change. Mais il s'agit là aussi d'un buffer et le mode écran n'est en fait lu qu'à chaque HBL c'est pourquoi il est théoriquement impossible de changer le mode écran au beau milieu d'un ligne ; la seule solution pour ce faire est de faire des ruptures verticales mais là, il vaut mieux s'appeler Overflow ou Gozeur.

Il y a ensuite la possibilité de connecter des ROMs hautes (en &C000) et des ROMs basses (en &0000) à l'aide des bits 2 et 3. Le numéro de la ROM à connecter doit avoir été préalablement chargé sur le port &DF00 qui est lui aussi un buffer. Il est à noter qu'une fois connectée une ROM se comporte comme une RAM en lecture, seule l'écriture est impossible.

LE GATE ARRAY



Il y a enfin le mode 3 qui permet tout un tas de manipulations des RAMs. Si les bits 2, 3 et 4 sont à zéro alors les bits 0 et 1 permettent l'accès à des fonctions particulières. Par exemple, si le bit 0 est à 1 et que le bit 1 est à 0 on connecte la page en &4000 en &C000 quelle qu'elle soit, c'est à dire que si une bank était déjà connectée en &4000 elle se retrouvera en &C000. En revanche le CRTC continuera lui à adresser la page en &C000. Car il faut bien que vous vous rendiez compte que tous les flippings réalisés en mode 3 ne sont réels que pour le Z80 tous les autres organes de votre CPC (dont le CRTC) feront comme si la configuration standard restait en place !

Suite en bas...

- Les MODES :**
- 0 : 160x200 : 16 coul.
 - 1 : 320x200 : 4 coul.
 - 2 : 640x200 : 2 coul.
 - 3 : 160x200 : 4 coul.

Le flipping général permute la totalité de la première page de 64Ko avec la RAM centrale, ceci est d'ailleurs difficilement gérable vu que votre programme n'est lui qu'en RAM centrale ! Pour finir je vous rappelle que les banks se connectent en &4000 et que si vous avez un CPC avec 128Ko de RAM elle se décompose ainsi : 64Ko de RAM centrale et une page de 64Ko (cablée en numéro 1). Vous constaterez par ailleurs que le numéro de la page de 64Ko d'où tirer les bank se code sur 3 bits ce qui signifie que le Gate Array peut gérer 8 pages soit 512Ko... Je vous donne rendez-vous dans le numéro 7 pour un nouveau cours

Offset

5	4	3	2	1	0	
0	0	0	0	0	0	RAM centrale standard
				0	1	Connecte &4000 en &C000
				1	0	Flipping général
				1	1	Connecte &C000 en &4000

ELECTRONIQUE

LE GANT VIRTUEL par Zack 1994

Eh oui, je m'occupe pour la première fois de cette rubrique électronique, dans laquelle je vous propose de fabriquer un joystick d'un genre nouveau puisqu'il répondra au nom de Gant Virtuel, c'est à dire qu'il enverra à votre CPC les informations venant de l'inclinaison de votre mimine. (Droite ou Gauche) Or donc, comme disait notre bon vieux Robby, voici le matos nécessaire pour mener à bien votre quête : - 4 contacteurs au mercure (Environ 10 Frs l'un) - un gant assez rigide (A vous de trouver) - 1 cordon joystick (un vieux joy pourri, c'est mieux) - Fer à souder, Etain, etc... - 1 circuit imprimé que je vous décrirai plus bas (environ 20 Frs). Ce menu matériel réuni, voici ce que vous devez faire.

FAISONS UN TEST

Prenez votre cordon joystick, branchez-le (comme la pub contre les mauvaises odeurs), rien de devrait apparaître sauf si des fils se touchent à l'extrémité. Si les fils sont colorés, repérez le noir et connectez-le à l'orange, un signe "X" devrait apparaître. Vous remarquerez que rien ne se passe si un fil, toujours le même, n'est pas branché. Nous appellerons ce fil "COMMUN", ou masse, c'est le noir.

RECAPITULATIIONNS

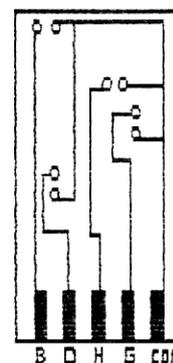
FILS	OBTENU	SENS
Noir + Orange	X	Fire 2
Noir + Bleu	Flèche Bas	Bas (Down)
Noir + Blanc	Flèche Haut	Haut (Up)
Noir + Marron	Flèche Gauche	Gauche (Left)
Noir + Vert	Flèche Droite	Droite (Right)
???	Z	Fire 1
Tout le reste	Rien ne se passe	

NDZik : Ne vous fiez pas trop aux couleurs des fils, il vaut mieux vérifier ces combinaisons en connectant votre câble directement au CPC.

N.B: Si OffseI avait le droit d'intervenir dans cette rubrique, il dirait qu'il existe d'autres combinaisons. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'il a une souris à 3 boutons. Ceci dit, revenons à nos boutons euh... Moutons !

SUITE DES EXPLICATIONS

Le principe est relativement simple, encore qu'il faille encore une part de réflexion de votre part sur la position du bouton de tir. Or, donc, je ne peux pas tout faire à votre place. Parlons à présent du circuit imprimé. En voici le graphisme :



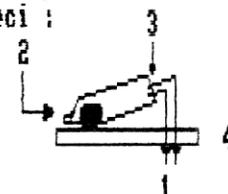
Vous remarquerez le trait le plus à droite, qui correspond à la masse (commun), et les autres dont voici l'ordre, de droite à gauche : Noir (commun), Marron (gauche), Blanc (haut), Vert (droite), Bleu (bas) et orange, libre à vous, (tir 2).

Si vous n'avez aucun moyen de graver ce circuit imprimé, je mets à votre disposition un mini-service électronique. Pour obtenir ce circuit, testé contre les micro-coupures, envoyez 20 Frs et votre adresse à l'adresse indiquée (en rubrique X). Vous recevrez assez rapidement la plaque. (Les frais de port sont compris, bien sur.) N'envoyez pas de chèques, un billet si possible. (Ca ne se fait pas, d'habitude, mais bon.)

ENTENDONS NOUS, D'ABORD !

Nous appellerons la face 1 du circuit, la face qui est imprimée, la face 2 sera donc la vierge.

Une fois ces gentils fils reliés, (soudés pour être précis) retournez la plaque. C'est de ce côté que vous positionnez vos diodes (Pardon, Paul, je voulais dire, vos contacteurs au mercure). Faites sortir les tiges perpendiculairement à la plaque. Les contacteurs sont donc sur le côté 2, donc. (pas de polarité pour ce dipole) Pliez alors les queues de façon à obtenir ceci :



Légende :

- 1- pattes à souder sur le côté 1
- 2- bille de mercure
- 3- électrodes (intérieur)
- 4- plaque



Le gant virtuel : la force est avec vous

Soyons logiques ! Du côté vierge (2), le connecteur qui est destiné à HAUT (UP), aura le bout, la tête (pas le côté où il y a les deux petites électrodes) vers l'extrémité du circuit (l'opposé des pattes de connexion.) Je sais, c'est pas hyper clair, mais devant le circuit, vous comprendrez mieux. Disons plutôt que la tête de chaque connecteur au mercure va dans la direction opposée à la direction qu'il est censé tester.

LA SOUDURE

Aucune recommandation particulière car il ne s'agit pas là de CI mais de dipôles insensibles à la chaleur (ou presque). Sachez cependant que les pattes des connecteurs sont relativement fragiles. Prenez soin de ne pas les casser lors du pliage.

MISE EN GARDE

Quasar CPC et le rédacteur de cet article ne peuvent garantir le bon fonctionnement de ce circuit. En aucun cas un lecteur mécontent de son travail ne pourra être remboursé de l'argent qu'il aura dépensé pour faire ce montage.

RE-MISE EN GARDE

Si vous cassez un contacteur, éloignez tout objet en or. Le mercure attaque l'or !

AH ! TANT QUE J'Y PENSE ...

Collez les têtes des connecteurs fermement sur la plaque à l'aide d'une bonne colle bien gluante. (No comment !).

PLACER LA PLAQUE SUR LE GANT

Comme je ne suis absolument pas disposé à vous faire un schéma de l'emplacement, je vous demande de faire un effort d'imagination. Imaginez que vous tenez un joystick quelconque. Votre pouce et votre index forment un plan au centre duquel passe normalement le baton de joie. (Bande d'obsédés !) C'est sur ce plan qu'il faut fixer la plaque imprimée. Y'a toujours le même petit blond à lunettes qui ne comprend pas parce qu'il a un paddle. Je lui répondrai "Mets toi au tricot !" Pour faire des essais je vous recommande le jeu Stormlord en éliminant tous les monstres. (avec une vieille bidouille de Joystick).

LE BOUTON FIRE

C'est à vous de jouer. Je n'en ai pas mis sur le mien, par manque de temps et d'idées. Il ne tient qu'à vous de trouver des solutions. Faites m'en part si possible.

ZACK

Le Gant Virtuel ("Hand Joy") a été présenté la première fois lors du meeting VIRTUAL WORLD le 26 Décembre 1993. Vous pourrez le voir fonctionner à nouveau lors du meeting VIRTUAL WORLD II, en Aout 1994 à Lacroix-Falgarde (Département 31).

BON A SAVOIR : Cet article a été commencé en Février 1994 et est clos aujourd'hui, le 13 Juillet 1994. CA TRAINÉ !!!

Voilà, ainsi s'achève la première rubrique électronique de l'histoire de Quasar CPC. Nous espérons que ce type de rubrique vous intéresse. Si oui, faites-nous part des montages que vous souhaiteriez voir présenté dans ces pages, nous répondrons à votre demande dans la mesure de nos compétences.

D'autre part, si quelqu'un désire présenter lui-même un montage intéressant (de sa création ou non), ces pages sont disponibles à partir du numéro 8 puisque Zik (et oui, ce n'est pas Zack, mais s'il veut nous dévoiler les plans d'une future nouvelle invention, la place est libre !) vous présentera normalement un montage d'intérêt public puisqu'il permettra d'oser jouer à Daley Thompson's Olympic Challenge (par exemple) sans craindre d'avoir à acheter un nouveau joystick...

La rédaction

DEULIGNES

Ca y est, je reviens une seconde fois pourfendre la monotonie de vos claviers de CPC. Moi, ZACK, je vous propose le fruit de longues heures de recherches. Les Deulignes, créées à l'origine par HEBDOGICIEL (un canard encore meilleur que ACPC à l'époque) sont des mini-programmes qui ont des effets bizarres, dans la philosophie "Touti rikiki maousse costo!". Tiens, à propos de philosophie, mon BAC s'est bien passé, je regrette juste qu'il n'y ait pas eu une épreuve informatique à coef 4 ! Ceci dit, je ne vous présente pas les progs, car tout est expliqué en détail dans les premières lignes. Et en cadeau, je vous offre un freeware qui répond au nom de LAZER ZONE, réalisé il y a déjà pas mal de temps par votre serviteur (moi). Il est toujours sympa de pouvoir jouer à deux en même temps (Joy et curs.). Maintenant, je lance un défi (qui diffère d'un concours par le fait que les concours ont été abolis dans l'avant dernier numéro de QUASAR). Le premier qui m'envoie un super deuligne (maxi 15 lignes) recevra gratuitement, chez lui, tous frais payés, le prochain numéro de QUASAR. Envoyez-moi tout ça avant mi-septembre. A vous de jouer ...

ZACK

```

10 ' MEGA SCROLL ESPACE
11 ' PAR ZACK
12 '
13 BORDER 0
14 MODE 0
15 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,2:INK 3,1
16 FOR r=1 TO 90
17 PLOT RND*640,RND*400,RND*3
18 NEXT
19 OUT &BC00,13
20 FOR r=0 TO 255:FRAME
21 OUT &BD00,r:NEXT
22 CALL &BB18:OUT &BD00,0
    
```

```

10 ' EFFET ETRANGE
11 '
12 CALL &BD21:CALL &BD22:CALL &BD23
13 CALL &BD24:CALL &BD25:GOTO 12
    
```

```

10 ' LAZER ZONE (ZACK 92)
11 CALL &BB4E
12 SYMBOL AFTER 222
13 SYMBOL 222,&X0,&X10000,&X10000,&X1
01000,&X1000100,&X101000,&X10000,&
X10000
14 SYMBOL 223,&X0,&X0,&X0,&X10000,&X1
01000,&X10000,&X0,&X0
15 SYMBOL 224,&X0,&X0,&X0,&X0,&X10000
,&X0,&X0,&X0
16 DATA 26,6,2,25,24,18,25,10,12,16,3
,20,11,2,1
17
18 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0:PAPER 0:CL
S
19 RESTORE 16:FOR r = 1 TO 15:READ a:
INK r,a:NEXT
20 INK 7,0:INK 4,0
21 E$=CHR$(15)+CHR$(12)+CHR$(22)+CHR$(
1)+CHR$(224)+CHR$(8)+CHR$(15)+CHR
$(14)+CHR$(223)+CHR$(8)+CHR$(15)+C
HR$(15)+CHR$(222)+CHR$(15)+CHR$(1)
22 CLS:MODE 2:OUT &BC00,1:OUT &BD00,4
0
23 OUT &BC00,2:OUT &BD00,46
24 OUT &BC00,6:OUT &BD00,25
25 '
26 '
27 MODE 0
28 IF PEEK(25000)=$11 THEN 32
29 MEMORY 25000
30 LOAD"lazer1.bin",30000
31 LOAD"lazer2.bin",25000
32 CALL 25000:PLOT 0,0,0,0
33 RESTORE 36:FOR r=1 TO 20*10:READ a
:IF a=1 THEN PRINT e$; ELSE PRINT
" ";
34 INK 0,26
35 NEXT r
    
```

```

36 DATA 1,0,0,0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1
0,1,1,1,0
37 DATA 1,0,0,0,1,0,1,0,0,0,1,0,1,0,0
0,1,0,1,0
38 DATA 1,0,0,0,1,1,1,0,0,1,0,0,1,1,0
0,1,1,1,1
39 DATA 1,1,1,0,1,0,1,0,1,1,1,0,1,1,1
0,1,0,0,1
40 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
0,0,0,0,0
41 DATA 1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0
0,0,0,0,0
42 DATA 0,0,0,0,0,1,0,0,1,1,1,0,1,0,0
1,0,1,1,1
43 DATA 0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,1,0,1,1,0
1,0,1,0,0
44 DATA 0,0,0,1,0,0,0,0,1,0,1,0,1,0,1
1,0,1,1,0
45 DATA 0,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,0,1,0,0
1,0,1,1,1
46 LOCATE 1,24:PRINT"(C) 1992
Z
ACK"
47 CLEAR INPUT
48 cpc=0
49 PEN 3:LOCATE 1,12:PRINT" A) Practi
ce"
50 LOCATE 1,14:PRINT" B) Versus playe
r 2"
51 LOCATE 1,17:PRINT" Select A or B"
52 a$=INKEY$:IF a$="a" OR a$="A" THEN
cpc=1
53 GOSUB 117
54 IF a$="b" OR a$="B" THEN cpc=2
55 IF cpc=0 THEN 52
56 IF cpc=2 THEN cpc=0
57 CLS
58 FOR R=0 TO 15:READ A:INK R,A:NEXT
59 PLOT 0,0,0,0
60 DATA 0,26,6,2,1,24,20,8,10,12,15,1
6,18,7,11,3 -> SUITE : PAGE DE DROITE.
    
```

```

10 ' AFFICHE PAGE ECRAN (17 Ko)
11 ' PLACEE EN &6000 DE MANIERE
12 ' ALEATOIRE. (CALL &BE00)
13 '
14 DATA 3E,44,32,93,BE,06,43,C5
15 DATA 21,93,BE,35,21,00,C0,11
16 DATA 00,60,01,00,00,1A,77,09
17 DATA EB,09,EB,7C,FE,00,20,F5
18 DATA C1,10,E4,C9,E2,C9
19 RESTORE 14:FOR I=&BE00 TO &BE00+37
20 READ A$:POKE I,VAL("&"A$)
21 NEXT
    
```

```

10 ' VIDER L'ECRAN EN RSX
11 ' uVIDE,nbr entre 0 et 255
12 ' Par JACK (MICRO ESCAPE)
13 '
14 MEMORY &9FFF:1=120
15 FOR i=&A000 TO &A050 STEP 8
16 s=0:FOR j=i TO i+7:READ a$
17 c=VAL("&"a$):POKE j,c:s=s+c:NEXT
18 READ s$
19 IF s(>VAL("&"s$)) THEN PRINT 1:STO
P
20 1=1+10:NEXT:CALL &A000
21 '
22 DATA 01,0d,a0,21,09,a0,c3,d1,30c
23 DATA bc,00,00,00,00,12,a0,c3,231
24 DATA 17,a0,56,49,44,c5,00,fe,35d
25 DATA 01,c0,7b,32,36,a0,21,00,2e5
26 DATA ff,e5,cd,2c,a0,e1,cd,29,554
27 DATA bc,c3,2c,a0,06,64,c5,e5,45f
28 DATA cd,19,bd,06,4f,36,ff,23,350
29 DATA 10,fb,e1,cd,29,bc,cd,29,494
30 DATA bc,c1,10,ea,c9,00,00,00,340
31 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
32 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
33 END
    
```

```

61 CALL &61C3:CALL &61E7:CALL &61E7:C
ALL &61CB:CALL &61F3:CALL &61F3:FO
R r=1 TO 99:PLOT INT(RND*640)+1,IN
T(RND*300)+90,INT(RND*4):NEXT r
62 x=320:y=200:q=-10:w=10
63 z=400:c=120:a=-10:s=10
64 xx=100:yy=200:qq=10:ww=-10
65 zz=20:cc=280:aa=10:ss=-10
66 xl=1:x2=1
67 PLOT x,y,1:x=x+q:y=y+w:DRAW x,y,1
68 PLOT z,c,0:z=z+a:c=c+s:DRAW z,c,0
69 PLOT xx,yy,1:xx=xx+qq:yy=yy+ww:DRA
W xx,yy,1
70 PLOT zz,cc,0:zz=zz+aa:cc=cc+ss:DRA
W zz,cc,0
71 IF x<20 THEN q=10
72 IF xx<20 THEN qq=10
73 IF xx>620 THEN qq=-10
74 IF zz<20 THEN aa=10
75 IF zz>620 THEN aa=-10
76 IF cc<81 THEN ss=10
77 IF cc>379 THEN ss=-10
78 IF yy>379 THEN 111
79 IF yy<81 THEN 113
80 IF x>620 THEN q=-10
81 IF z<20 THEN a=10
82 IF z>620 THEN a=-10
83 IF c<81 THEN s=10
84 IF c>379 THEN s=-10
85 IF y>379 THEN 100
86 IF y<81 THEN 102
87 IF x1<2 THEN x1=x1+1:CALL &61E7:GO
TO 87
88 IF x2<2 THEN x2=x2+1:CALL &61F3:GO
TO 88
89 IF JOY(0)=4 THEN x1=x1-3:CALL &61F
F:CALL &61FF:CALL &61FF
90 IF JOY(0)=8 THEN x1=x1+3:CALL &61E
7:CALL &61E7:CALL &61E7
91 IF x1>70 THEN x1=x1-3:CALL &61FF:C
ALL &61FF:CALL &61FF
92 IF x2>70 THEN x2=x2-3:CALL &620C:C
ALL &620C:CALL &620C
93 IF cpc=1 THEN 104
94 a$=INKEY$:IF a$=CHR$(243) THEN x2=
x2+3:CALL &61F3:CALL &61F3:CALL &6
1F3
95 IF a$=CHR$(242) THEN x2=x2-3:CALL
&620C:CALL &620C:CALL &620C
96 IF a$=CHR$(127) THEN 98
97 GOTO 67
98 SPEED KEY 30,2
99 GOTO 17
100 FOR r=1 TO 10:IF x1+r=INT(x/8) TH
EN w=-10:GOSUB 109:GOTO 97
101 NEXT r:FOR r=400 TO 400-17 STEP -
2:PLOT 0,r,0:DRAW 640,r,0:SOUND 1,
r,10,10,15:NEXT r:GOTO 98
102 FOR r=1 TO 10:IF x2+r=INT(x/8) TH
EN w=10:GOSUB 109:GOTO 97
103 NEXT r:FOR r=80 TO 80-17 STEP -2:
PLOT 0,r,0:DRAW 640,r,0:SOUND 1,r+
320,10,10,15:NEXT r:GOTO 98
104 IF w<0 THEN IF INT(x/8)<x2+6 THEN
x2=x2-3:CALL &620C:CALL &620C:CAL
L &620C

```

```

105 IF w<0 THEN IF INT(x/8)>x2+6 THEN
x2=x2+3:CALL &61F3:CALL &61F3:CAL
L &61F3
106 IF ww<0 THEN IF INT(xx/8)>x2+6 TH
EN x2=x2+3:CALL &61F3:CALL &61F3:C
ALL &61F3
107 IF ww<0 THEN IF INT(xx/8)<x2+6 TH
EN x2=x2-3:CALL &620C:CALL &620C:C
ALL &620C
108 GOTO 67
109 SOUND 1,100,5,15,15,,15
110 RETURN
111 FOR r=1 TO 10:IF x1+r=INT(xx/8) T
HEN ww=-10:GOSUB 109:GOTO 97
112 NEXT r:FOR r=400 TO 400-17 STEP -
2:PLOT 0,r,0:DRAW 640,r,0:SOUND 1,
r,10,10,15:NEXT r:GOTO 98
113 FOR r=1 TO 10:IF x2+r=INT(xx/8) T
HEN ww=10:GOSUB 109:GOTO 97
114 NEXT r:FOR r=80 TO 80-17 STEP -2:
PLOT 0,r,0:DRAW 640,r,0:SOUND 1,r+
320,10,10,15:NEXT r:GOTO 98
115 FOR r=1 TO 20:NEXT r
116 RETURN
117 '
118 '
119 INK 12,26:GOSUB 115:INK 14,2:GOSU
B 115:INK 15,1:GOSUB 115
120 INK 12,2:GOSUB 115:INK 14,1:GOSUB
115:INK 15,0:GOSUB 115
121 INK 12,1:GOSUB 115:INK 14,0:GOSUB
115:INK 15,0:GOSUB 115
122 INK 12,0:GOSUB 115:INK 14,0:GOSUB
115:INK 15,0:GOSUB 115
123 INK 12,1:GOSUB 115:INK 14,0:GOSUB
115:INK 15,0:GOSUB 115
124 INK 12,2:GOSUB 115:INK 14,1:GOSUB
115:INK 15,0:GOSUB 115
125 INK 12,26:GOSUB 115:INK 14,2:GOSU
B 115:INK 15,1:GOSUB 115
126 RETURN

```

```

10 adr=&7530
11 FOR r=adr TO adr+(12*8)
12 READ A$:A=VAL("&"+A$)
13 POKE r,A:NEXT r
14 SAVE"lazer1.bin",b,&7530,12*8
15 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
16 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
17 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
18 DATA 00,04,30,30,30,30,30,30
19 DATA 30,24,00,00,00,04,CC,CC
20 DATA CC,CC,CC,CC,CC,00,00,00
21 DATA 00,04,3F,3F,3F,3F,3F,3F
22 DATA 3F,2E,00,00,00,04,FC,FC
23 DATA FC,FC,FC,FC,FC,AC,00,00
24 DATA 00,04,3C,3C,3C,3C,3C,3C
25 DATA 3C,2C,00,00,00,00,00,00
26 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
27 DATA 00

```

```

10 adr=&61A8
11 FOR r=adr TO &6228
12 READ A$:A=VAL("&"+A$)
13 POKE r,A:NEXT r
14 SAVE"lazer2.bin",b,&61A8,&80
15 DATA 11,00,C0,ED,53,CC,74,11
16 DATA 40,C6,ED,53,FE,74,C9,7A
17 DATA C6,08,57,D0,01,50,C0,EB
18 DATA 09,EB,C9,ED,5B,CC,74,CD
19 DATA D3,61,C9,ED,5B,FE,74,CD
20 DATA D3,61,C9,21,30,75,06,08
21 DATA C5,D5,01,0C,00,ED,80,D1
22 DATA CD,B7,61,C1,10,F2,C9,ED
23 DATA 5B,CC,74,13,ED,53,CC,74
24 DATA C3,C3,61,ED,5B,FE,74,13
25 DATA ED,53,FE,74,C3,CB,61,ED
26 DATA 5B,CC,74,1B,ED,53,CC,74
27 DATA C3,C3,61,C9,ED,5B,FE,74
28 DATA 1B,ED,53,FE,74,C3,CB,61
29 DATA E6,00,F0,60,60,60,62,66
30 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
31 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00

```



IL NE VOUS RESTE PLUS QU'A TAPER DES QUELQUES PROG.

FREEWARES

Et voilà déjà ma deuxième participation à Quasar cpc, comme le temps passe vite ... Bientôt ma troisième participation puis ma quatrième et après ce sera ma cinquième et ainsi de suite jusqu'à... Ben le maximum possible. Bref tout cela pour vous dire que je suis très heureux de vous retrouver dans les colonnes d'un des meilleurs fanz' restant fidèle au cpc...

Pour ceux qui n'ont pas lu le précédent numéro de ce superbe fanz (les pauvres) pour ceux qui n'avaient donc pas lu ma première rubrique je vais en rappeler l'objet et le mode de fonctionnement.

Cette rubrique porte le nom de freewares, un terme qui doit commencer à vous être familier à vous adorateurs du cpc, ce qui signifie qu'elle va vous permettre de commander ces fameux freewares. Voici les démarches à suivre :

POUR LES FREEWARES SUR DISQUETTE :

Dans ce numéro j'ai rajouté une colonne contenant une lettre, cette lettre va vous permettre de savoir de quelle nature est tel ou tel freeware.

- D=démo
- J=jeu
- U=utilitaire
- F=fanzine

Je pense que cette colonne vous sera utile. Pour que je puisse vous envoyer le programme de vos désirs il vous faut me faire parvenir :

- 1 disquette
- 1 enveloppe timbrée et auto-adresse
- la liste des progs qui vous intéressent.

POUR LES FANZINES PAPIER :

En ce qui concerne les fanzines papier, deux possibilités s'offrent à vous :

SOIT vous possédez un fanzine ne faisant pas partie de la liste. Dans ce cas là il vous faudra me faire parvenir :

- le fanz qui ne fait pas partie de la liste
- 1 enveloppe timbrée et auto-adressée
- le nom du fanz qui vous intéresse.

SOIT vous ne possédez aucun fanz ne faisant pas partie de la liste dans ce cas, il vous faudra fournir :

- 1 enveloppe timbrée et auto-adressée
- 1 timbre à 2Fr 40 (pour les photocopies)
- le nom du fanz qui vous intéresse.

Voilà je pense que vous savez tout ou du moins l'essentiel.

Je vais maintenant vous parler d'un fanzine qui fait son retour après presque un an d'absence. Ce fanzine, je suis bien placé pour en parler puisqu'il s'agit de CLM. Si je suis bien placé pour en parler c'est parce que j'en suis le rédacteur en chef. Qui dit rédacteur en chef dit rédacteurs tout cours, eh oui vous l'aurez bien compris je ne suis plus seul à m'occuper de CLM. En effet pour

le numéro 4 (qui devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes), en effet OFFSET que vous connaissez bien y tient un superbe cours d'assembleur (dans la lignée de ceux parus dans Quasar). Mis à part Offset et moi, CLM compte un troisième rédacteur en la personne de ROM qui pour sa part aura une rubrique Basic dans laquelle il vous apprendra à programmer un casse-brique. Mais ce n'est pas tout il y aura aussi une rubrique BD, FREEWARES, BOUQUINS... Je vous conseille largement cette dernière car elle est exclusivement consacrée au livres traitant du cpc.

CLM 4 fera une dizaine de pages. Vous pouvez vous le procurer à mon adresse contre un timbre à 4Fr 20.

Et maintenant séquence coup de coeur tout d'abord pour le fanzine ADDAMS FANZ (je sais il est pas nouveau mais je viens juste de le découvrir). Que dire de ce fanz sinon qu'il est génial. Comme beaucoup de fanz diquette sa réalisation est superbe mais si je l'adore c'est grâce aux nombreuses rubriques que l'on avait rarement vues sur un

Et quand je pense
que j'ai failli oublier de
commander Quasar cpc E !!!!



Pour la peine je te mangerais bien



un fanz disk. Par exemple la rubrique test n'est pas l'habituel test d'un jeu mais il s'agit plutôt d'un test du genre de ceux que l'on trouve parfois dans certains magazines. En effet en répondant à un certain nombre de questions l'ordinateur vous donne son avis sur votre personnalité.

Ceci n'est qu'un exemple des rubriques que l'on trouve dans ce super fanzine.

A ne pas manquer...

Mon deuxième coup de coeur se portera sur une démo ou plutôt sur une compilation de démos. Son nom: CPC IZ DEAD bien entendu voir ce nom ne fait peut-être pas forcément plaisir à un fan du cpc. M'enfin ce n'est pas moi qui l'ai baptisée ainsi donc il faut faire avec.

Cette compilation regroupe en fait un certain nombre de démos du groupe Nephilim plus un slide show contenant des dessins de Savant Fou.

Si j'aime cette démo c'est grâce à une partie -il faut dire que je n'ai pas eu le temps de bien regarder les autres- qui s'appelle GAME BOY -ou un truc dans le genre- et comme son nom l'indique, cette partie concerne les consoles portables de NINTENDO d'autant plus que sur l'écran vous avez un superbe dessin représentant une... GAME BOY. Au moyen du clavier vous pouvez cliquer sur les différents boutons de la console et l'écran s'anime.

Pour conclure je vous conseille grandement ces deux freewares.

ADDAMS FANZ -> 356 Ko

CPC IZ DEAD -> 150 Ko

Je vous laisse maintenant en compagnie des habituels tableaux...

FREES DISQUETTE	
3D KIT SYSTEME	J
3D MANIA	D
ADDAMS FANZ 1	F
AFC EXPO MEETING	D
AFD 1	F
AFD 2	F
AFD 3	F
AFD 4	F
ALIEN DEMO 3	D
ALINKA	J
AMIGA DEMO 4	D
AMSTEL DEMO	D
ANIMER 10	F
ARKADIA 2	F
ATC	J
BARTHY PARTY	D
BATMAN'S JOURNEY	D
BO DEMO	D
BORDELIK 1	D
BY ARRAKIS	D
CINEMASCOPE	D
COLORS DEMO	D
COPY PARTY	D
CPC FOR EVER	F
CPC FOR EVER 2	F
CPC IZ DEAD	D
CRACK'N ROM 4	F
CROCO MEETING 1	D
CROCO MEETING 2	D
CROCO MEETING 3	D
CROCO MEETING 4	D
CROCO PASSION 6	F
CROCO PASSION 7	F
DARKSTRAD PUB 1	D
DEMO (?)	D
DEMO 1	D
DEMO/MAKER	U
DEMONTAK 3	F
DIGIT DEMO 1	D
DIGITRACKER DEMO	D
DISC FULL 7	F
DISC FULL 8	F
DRAGON BALL ZETA	D
DRAPEAU NOIR DEMO	D
DREAM DEMO	D
DRUMMER INTRO	D
EURODISC	F
EUROMEETING INTRO	D
EUROSTRAD DISK	F
FACTICE DEMO 1	D
FACTICE DEMO 2	D
FANZINES	J
FILLES SEXY	D
FIRST DEMO	D
FRACTALUS SLIDE SHOW	D
FRACTALE SLIDE SHOW	D
FREEMARE DISC 2	F
FROM BEYOND	D
FUCKING EXAM	D
GOZEUR DEMO 5	D
HEY YOU ... PIG	D
INDRA	D
INSPIRATION	D
INSTROM	U

FREES DISQUETTE	
INTRO DE MICROBOY 8	D
INTRO DE TOM	D
KILL JLCS DEMO	D
LANDSCAPE	D
LIKE	F
LIQUID SCROLL	D
LONGSHOT DEMO 1	D
LONGSHOT DEMO 2	D
LONGSHOT DEMO 3	D
LONGSHOT DEMO 4	D
LONGSHOT DEMO	D
MADE MAZE	D
MATCHU PITCHU	J
MBM 7	F
MBM 10	F
MCS DEMO 4	D
MEETING 90	D
MERCI PETIT JESUS	D
NACH HALL	D
NASHUA DEMO	D
NEPHILIM DEMO	D
NOEL 90	D
NOT DEAD	D
OVERFLOW DEMO 2	D
PAC TIMER	J
PADDY 90	D
PHASER	D
PLASMA DEMO	D
POT DE CALL 3	F
POT DE CALL 4	F
PREVIEW	D
PRODATRON MEGA	D
PSYHC	D
QUASAR CPC 2	F
QUASAR CPC 3	F
REMIX	D
REVULOG	D
ROULEAUX	D
S&KOH	D
SEE YOU SOON	D
SILENTS	D
SON	U
SOUND TRACK DEMO	D
SOUNDRACKER	D
SPAGHETTI DEMO	D
STATIC	D
SUNLIGHT DEMO	D
SWAB DEMO	D
SWAB MEETING 93	D
SYNERGY	D
SYNTAX ERROR DEMO	D
TELEPATHIQUE	D
THE 39KB SHOCK	D
THE BIG BOSS 4	F
THE BIG BOSS 5	F
THE DEMO	D
THE PARADISE DEMO	D
THE SONIC SHOW	D
THE YAO DEMO	D
TRASH DEMO	D
TUBULUS DEMO 2	D
TWINBLAST DEMO	D
ULTIMA FANZ 2	F
ULTIMATE MEGADEMO	D

FREES DISQUETTE	
VIRTUAL WORLD 1	F
VIRTUAL WORLD 2	F
VISION DEMO	D
VOYAGE 93	D
XALK	J
Z80 NUMERO 5	F



FANZS PAPIER	
AFC MEETING 1	D
ATLANTIS 1	D
COOL LA MICRO 2	D
COOL LA MICRO 3	D
COOL LA MICRO 4	D
CPC FASTLOADER 4	D
CPC FREE 1	D
CRAZY FANZ 1	D
CROCOFANZ 5	D
CROCOFANZ 6	D
DRAPEAU NOIR 6	D
ELECTRO JACK 2	D
ELECTRO JACK 3	D
ELECTRO JACK 5	D
ELECTRO JACK 6	D
ELECTRO JACK 7	D
ELECTRO JACK 8	D
ELECTRO JACK 9	D
EUROSTRAD 2	D
EUROSTRAD 3	D
EUREKA 4	D
EXIT 3	D
EXIT 4	D
EXIT 8	D
EXIT 9	D
GOOTCHA FANZ 1	D
HACKER MAG 2	D
INFO SYSTEME CPC 5	D
INFO SYSTEME CPC 6	D
INFO SYSTEME CPC 7	D
INFO SYSTEME CPC 8	D
INFO SYSTEME CPC 9	D
M&C 9	D
M&C 10	D

FANZS PAPIER	
M&C 11	D
M&C 12	D
M&C 13	D
M&C 14	D
M&C 15	D
M&C 16	D
MEGAFANZ 2	D
MEGAFANZ 3	D
MEGAFANZ 4	D
MEGAZINE 2	D
MICROZINE 16	D
MICROZINE 17	D
MICROZINE 18	D
MICROZINE 19	D
MICROZINE 20	D
MICROZINE 21	D
MICROZINE 22	D
MICROZINE 23	D
MICROZINE 24	D
MICROZINE 25	D
OVERGRAPH 3	D
QUASAR CPC 1	D
QUASAR CPC 4	D
QUASAR CPC 5	D
RESET 17	D
ROOLSTRAD 10	D
ROOLSTRAD 11	D
RUNSTRAD 26	D
RUNSTRAD 32	D
RUNSTRAD 33	D
RUNSTRAD 34	D
RUNSTRAD 35	D
RUNSTRAD 36	D
RUNSTRAD 37	D
RUNSTRAD 38	D
THE AMAZING FANZINE 1	D
THE AMAZING FANZINE 2	D
THE AMAZING FANZINE 3	D
THE AMAZING FANZINE 4	D
THE AMAZING FANZINE 5	D
THE BIG BOSS 1	D
THE BIG BOSS 2	D
THE BIG BOSS 3	D



CONCLUSION

Voilà c'est fini (enfin !). Je pense qu'avec tout cela vous aurez de quoi lire et regarder pendant au moins un an...

Il me reste pas mal de place et je ne sais pas de quoi vous parler. Je vais donc passer quelques bonjours : greet to : ATC, ROM, ALN, ZIK, OFFSET et tous les derniers résistants qui défendent le cpc.

Petit message personnel : Je m'adresse à Jo le rédacteur du fanzine Exit : Si tu me lis écris-moi please...

Voilà ainsi s'achève la partie qui m'était réservée.

Je vous laisse donc en espérant bientôt vous retrouver dans Quasar cpc 7 et CLM 4 mais aussi dans ma boîte aux lettres ...

Salut
ANGUS



Et oui, cette fois c'est Zik qui s'occupe de la rubrique Fanzines (exceptionnellement) car Tony est en vacances au bord de l'eau (je ne lui en veux pas).

Mega Fanz Newspaper

Je précise tout d'abord que je vais vous parler ici du numéro 4 (Avril-Mai 1994). Je suppose que le numéro 5 est sorti mais je ne le possède pas pour l'instant.

Comme son nom l'indique (enfin je crois), ce fanzine est sur papier. Le numéro que j'ai en main possède 12 pages et comporte deux rubriques de plus que le précédent, à savoir : une rubrique intitulée "Les Démon" et une seconde dédiée au deux roues motorisés ("Motorcycles"). Un sondage est également présent car celui du numéro 3 n'a pas eu l'air d'intéresser grand monde.

J'ai oublié de vous donner les pseudonymes des différents rédacteurs (oups ! (c'est pas grave, c'est ma première dans cette rubrique !)). Le rédacteur en chef est GeGeNe puis il y a Prince et Kurty qui s'occupent respectivement des rubriques Motorcycles et Metal Fusion (tiens, encore une nouvelle rubrique...).

Prenons les rubriques dans l'ordre... Après l'éditorial et le sommaire de la première page, on trouve la rubrique Démon dont je vous ai déjà parlé. GeGeNe nous explique (avec l'aide de GouGouT (c'est pas moi qui suis fou de majuscules, ça s'écrit comme ça !)) les divers termes techniques qui sont employés dans les démos ou les tests de démos. Cette rubrique est d'ailleurs manifestement destinée aux tests de démos.

Vient ensuite les tests de fanzines (arf !), les P.A. et les greetings. Les fanz testés sont Le Basic Enchaîné (qui en est à son premier numéro, il parle surtout du Basic sur CPC et PC) et Quasar CPC no5 (curieux).

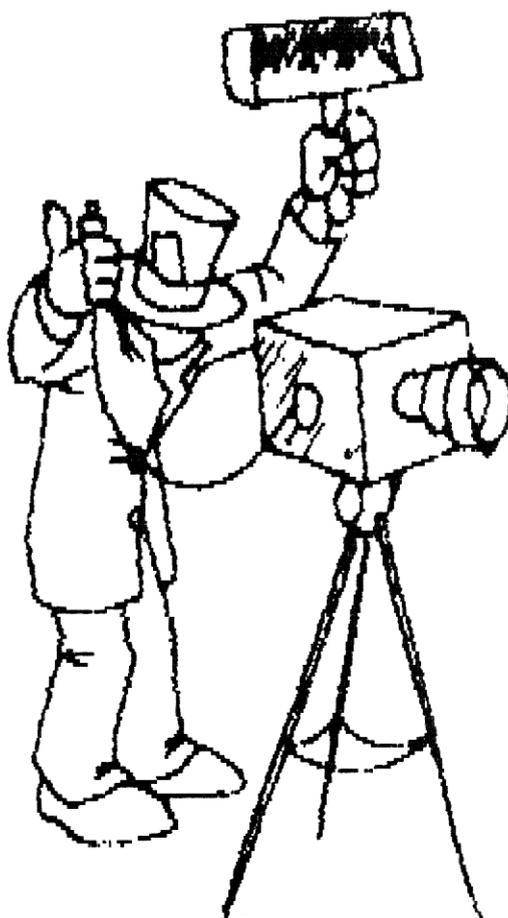
La rubrique suivante propose quelques petits programmes. Puis vient la traditionnelle page musicale : un autre prog Basic vous joue du Bach ! La page suivante propose pas moins de 30 adresses de fanzines disk et papier (dont un en Allemagne). On trouve ensuite Prince qui nous parle des motos et des scooters, il est notamment disposé à donner des renseignements aux intéressés.

GeGeNe nous donne ensuite quelques codes et pokes puis une rubrique électronique occupe 2 pages et demi : c'est un analyseur logique deux voies avec son programme qui est présenté ici. A la dernière page, Kurty nous parle de Kurt Cobain du groupe Nirvana.

Nous arrivons donc à la fin du test d'un fanzine qui mérite largement d'avoir du succès et qui s'améliore au fil des numéros que ce soit au niveau de la présentation ou de la diversité des articles.

Vous pouvez vous procurer ce fanzine (bimensuel) en écrivant à l'adresse ci-dessous sans oublier de mettre un timbre à 4F40 dans l'enveloppe.

Zik



MEGA FANZ NEWSPAPER
RABAUD Jerome
2, Allée des Charmilles
16710 SAINT-VRIEIX

BONSOIR LA PLANETE
TRENET Richard
15 rue de l'Arquette
14300 CAEN

Bonsoir la planète est un autre fanzine papier très intéressant.

DEMONIAK
BERNARD Sébastien
103, Route Nationale
59680 COLLERET

Demoniak est un fanzine disquette, j'ai eu l'occasion d'apercevoir une preview... Ça promet d'être beau !

POKES

Non, ne venez pas ! Ils sont tous fous ! (Zack et Zéroffset) Sachez que Zéroffset m'a obligé à taper cette rubrique sur le moment sous peine de 3 coups de baton !!! Moi, au budget, ça ne me dérangerait pas, mais je n'ai pas sous la main les supers pokes que je vous avais préparés. Alors du coup vous n'aurez droit qu'à des pokes de jeux on ne peut plus vieux... Ceci dit, bonne chance. Au fait, personne ne m'a encore répondu pour les vies infinies de Super Cauldron. Il en est de même pour Super Cars... J'attends toujours...

SOLOMON'S KEYS : U.Inf:
3E,05,32,05,02,3E,05,32
Remplacer les deux 05 par 00

TARGET RENEGADE : U.Inf:
p 6,s 02,a &03CE, remplacer
35 par B6
Tps inf:
p 6,s 05,a &023E, remplacer
01 par 00

PREDATOR : Energ.Inf:
p 16,s 06,a &01C3, 32(>)39 puis
p 22,s 01,a &017D, 32(>)39

RAMPAGES : Energ.Inf:
p 19,s 00,a &0112 }
 &0124 } 30(>)18
 &0136 }

WONDER BOY : U.Inf:
p 13,s 00,a &02A5, 35(>)00

BUGGY BOY : Tps Inf:
p 12,s C5,a &0062, 01(>)00

L'ARMURE SACREE D'ANTIRIAD : Energ.Inf:
p 20,s 88,a &001A, B7(>)0

SABRE WULF :
U.Inf:
Bloc 5D,a &01E0, 3D(>)00



SPLIT PERSONALITIES : Tps Inf:
p 10,s 04,a &01AE, C2(>)C3 puis
p 10,s 05,a &00E4, C2(>)C3

Tony

Et maintenant c'est moi, Offset, qui intervient pour boucher le grand vide laissé par Tony qui a du partir en précipitation... Pour changer je vous propose quelques petits programmes Basic qui font des trucs sympas.

Le petit prog. pour Livingstone fonctionne aussi bien pour la V.O. au format CP/M que pour des versions fichiers mais il vous faudra en modifier la fin.

Celui pour Mange Cailloux, bien qu'initialement prévu pour la version D7 fonctionne aussi pour la version K7.

Par contre le dernier prog ne tourne en principe que pour la version D7.

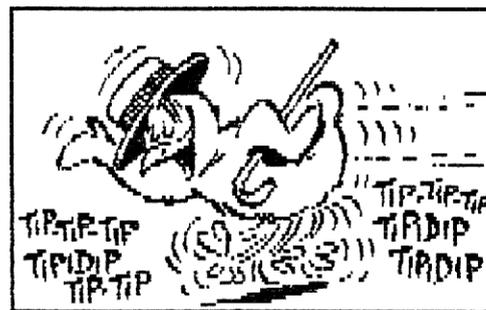
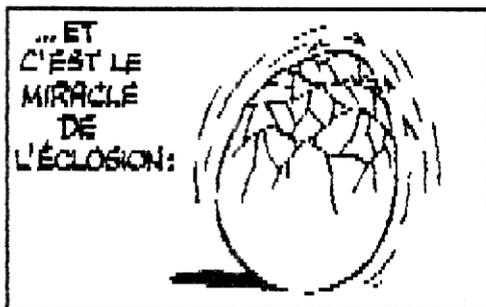
Offset

```
10 '
20 ' Livinstone
30 '
40 POKE &60,ASC("O")
50 POKE &61,ASC("P")
60 POKE &62,ASC("E")
70 POKE &63,ASC("R")
80 POKE &64,ASC("A")
90 UCPM
```

```
10 '
20 ' Mange Cailloux
30 '
40 OPENOUT"x":MEMORY &DB1-1:CLOSEOUT
50 LOAD"mange.bix",&6000
60 LOAD"mange.biz",&4000
70 OPENOUT"x":MEMORY &280-1:CLOSEOUT
80 LOAD"mange.biz"
90 POKE 7901,255
100 CALL &5000
```

```
10 '
20 ' Defend Or Die
30 '
40 MODE 1
50 OPENOUT "stanley":MEMORY &3FFF:CLOSEOUT
60 LOAD"defender",16384:POKE &64E4,&FF
70 CALL 16421
80 POKE 33410,0
90 POKE 20630,200
100 POKE 34148,0:POKE 34149,0
110 POKE 29432,0:POKE 29433,0
120 CALL 20480
```

Sachez qu'en ce qui concerne Quasar CPC 7 l'heureux événement est prévu pour
l'HIVER 1994



Alors soyez patients...