

Programmez votre CPC ou CPC+ avec

QUASAR

PRINTEMPS 1986

C
P
C

J
U
S
T
F
O
R
F
U
N



C
P
C

J
U
S
T
F
O
R
F
U
N



Que vive le CPC dans la joie et la bonne humeur ! Bon, cette digi est un peu vacabre, je vous l'accorde, mais je le trouve plutôt cool quand même... Je vais profiter de ce petit espace pour vous dire qu'il vous faut absolument écrire à Miriam Zech, restez-le l'instants avant de passer sous le coussin ! En effet, il envisage de nous quitter pour passer sur PC, alors retournez-le que vous êtes encore là pour lui redonner du tonus ! Allez, bonne lecture !



QUASAR
CPC

EDITORIAL

Sommaire

Pages

Sommaire et Editorial.....	1
Actus.....	2 & 3
La Rubrique X.....	4
Les Histoires Perpendiculaires.....	5
Test de Softs.....	6 & 7
Initiation à l'Assembleur.....	8 & 9
Enquête Lecteur.....	10
Perfectionnement à l'Assembleur.....	11 à 13
Demomaking.....	14 & 15
CPC Plus.....	16 & 17
Electronique.....	18 & 19
Deulignes.....	20 & 21
Fanzines.....	22
Petites Annonces.....	23
Les Helps.....	24 & 25

SEKILNEFOPROUBLIÉDIEDIR :

Comme d'habitude, ce petit message est là pour vous dire que toutes les digts de Quasar CPC sont faites maison. Elles sont pour la plupart tirées de jeux de rôles, de "Livres dont VOUS êtes le Héros" et de bandes dessinées. Je remercie Zack au passage pour les dessins qu'il nous a envoyés. Si vous voulez des scans, n'hésitez pas à nous contacter.

Salut tout le monde !!! C'est avec un énorme retard que sort ce dernier numéro de Quasar CPC ! En effet, de nombreux problèmes sont survenus à la rédaction avec entre autres la panne du CPC de Tony... Enfin, le voici, le voilà, Quasar numéro 8 est entre vos mains !

Suite à l'enquête lecteur du numéro 7, dont vous trouverez un compte-rendu dans ces pages, nous avons introduit de nouvelles rubriques que je vous laisse le soin de découvrir. De plus, Cracky et Nicky One ont eu la gentillesse de nous aider et Bilbo, un nouveau sur la scène du CPC, est venu se rajouter au team de Quasar (pas encore au "Futurs" Team mais sait-on jamais...). Enfin, je ne vais pas tout vous dévoiler alors passons à autre chose...

Tout d'abord, un mea culpa : ah oui, il y avait une erreur dans le précédent numéro, mais elle n'a pas échappé à l'œil inquisiteur de Zack (encore merci d'avoir signalé le problème). Dans les tests, page 6 de votre Quasar CPC ?, il ne fallait pas lire en légende de l'illustration "The ugly Zack who can't get a girlfriend" mais "The ugly Zack who can't get a boyfriend" (quel étourdi ce Tony !).

Ceci dit, ces derniers mois, j'ai été agréablement surpris... En effet, plus ça va, plus ça fourmille ! Les fanzines et les demos pleuvent, les jeux, rrrrr, font leur grand retour grâce à Radical Software qui s'intéresse maintenant au territoire français. J'espère que ça va continuer ainsi pendant un bon petit bout de temps. Tout en restant objectif, je crois bien qu'on peut encore animer le monde du CPC pendant au moins 3 ans ; après ça deviendra dur car il est clair qu'on va finir par se retrouver en groupe restreint... Nous ne sommes déjà plus très nombreux et cela s'en ressent surtout du côté des coders. On peut maintenant dire qu'on se connaît à peu près tous... C'est le début de la fin, sans aucun doute.

Mais pour l'heure tout va pour le mieux ! Quasar CPC est loin de s'arrêter, d'autant plus que nous accueilleront un nouveau rédacteur permanent pour le numéro 9, à savoir ATC qui ré-introduira les freebies qui avaient été abandonnés avec le départ d'Ingas. Hou, la, la ! J'ai failli oublier de vous remercier de nous avoir renvoyé l'enquête lecteur du numéro 7, pas un seul d'entre-vous n'a failli. Mais il faut tout de même que vous sachiez que le compte-rendu que vous a préparé Zack ne tiens compte que du tiers des réponses... Ceci est lié au retard de parution...

Bon, je vais vous laisser parcourir ces quelques pages qui, je l'espère, sauront vous combler ! Je vous donne donc rendez-vous dans le numéro 9 qui sortira juste après Za Meeting 95 que nous co-organisons avec Bover... J'espère que vous viendrez nombreux même si ça fait loin pour la plupart d'entre-vous ! Mais, après tout, ne sommes-nous pas allés au Bordelisk Meeting 3 l'an dernier, soit 12880€ en vpture...

La redac.
(Offset)

EDITORIAL ET SOMMAIRE

— QUASAR CPC numéro 8 — Diffusez-moi — Diffusez-moi — QUASAR CPC numéro 8 —



LES ACTUS



Du côté des demos.

Bon, la nouvelle n'est peut-être plus très fraîche, mais je pense que l'importance de l'événement vaut le détour... Je veux bien sûr parler de la Power System Megademo qui est enfin sortie ! C'est là le genre de production qu'on aimerait voir sortir plus souvent... Pour les ceusses qui n'ont pas encore eu le plaisir de

voir ce bijou sachez qu'il contient sur deux disquettes, la deuxième face de la deuxième disquette étant bourrée de musiques Soustracker que vous pourrez utiliser dans vos propres programmes. Pour ce qui est du contenu, il y a de très nombreuses parties dont certaines sont vraiment superbes ! Personnellement l'Intro et la partie d'Antoine me beaucoup plus. Il y a tout de même quelques approches à faire... En effet, les démos se chargent l'une à la suite de l'autre sans menu, c'est dommage. De plus, il demeure quelques problèmes de compatibilité et un léger bug s'est installé dans l'enchaînement ; c'est regrettable mais devant la qualité des différentes démos on oublie vite tout cela. La démo n'est peut-être pas aussi clean que The Demo ou Fanz Hugger Ultimate Megademo mais c'est du très très bon booolot !



J'ai également eu le plaisir de recevoir Baba Fanz' troisième du nom qui, toujours réalisé sur PC, est tout aussi étoffé (30 pages !) et riche en infos que le numéro 2... Plus ça va plus la qualité augmente ! Je vous invite donc à commander ce numéro. Pour international, le numéro 4 sort ces jours-ci et compte 46 petites pages !!! Commandes le à GEORGEL Grégoire / B, La Sautoury / 88640 GRANGES sur VOLOCHÉ.

Et puis il y a Gutchu Fanz' 2 que nous aurions normalement du tester, mais nous ne l'avons pas encore reçu. Le numéro 1 date de Septembre 93 et était impeccable (format 85). Aussi, je vous encourage à commander le numéro 2 qui ne saurait tarder ! Pour ce faire écrivez au type le plus cool de toute la planète, j'ai nommé, The Fanous RI. LAKHARI Arezki / #20, rue Mozart 69008 SAINT-PRIEST.

Je ne vais pas tomber pas vous parler de Road Runner, Boxon car ils sont testé plus loin. Par ailleurs, vous pouvez commander CPC Guest en écrivant à Crazy dont l'adresse se trouve dans la Rubrique X.

Et les fanzines...

Je vais donc vous donner les adresses de quelques fanzines papier qui sont sortis depuis ce début d'année 1995... C'est parti ! M&C vient de sortir son numéro 20 dans lequel vous trouverez une interview de grand Epsilon en personne ! Pour le recevoir, une seule adresse : M&C / 38, rue Francis de Pressensé / 94500 CHAMPIGNY sur MARNE.

Vient ensuite Bonsoir la Planète 10, vous trouverez à coup sûr votre bonheur dans ce fans'... Cours divers, programmes, tests de jeux et fanzines, interviews... Il n'y a plus une minute à perdre, écrivez à M. THURLET Richard B Mlle Vattement Séverine / Résidence SAINT MICHEL / 15, rue de l'Arquette / 14300 CAEN.

Du côté des softs...

Oh, je serai bref ! Juste un mot à propos de Rainbow Software et de leur dernier logiciel : CPC Tools Deluxe que nous avons testé dans un précédent numéro. Le prix du programme, qui semble vous avoir dissuadé de le commander, a été fermement revu à la baisse ! Aussi je ne saurais que trop vous encourager à écrire à Rainbow Software pour vous informer. Je vous en rappelle donc l'adresse : RAINBOW SOFTWARE / M. RYZICKA Daniel / 12, rue du Professeur Calvette / 68190 NOGEMY sur OISE.

Et puis quelques infos à propos des softs de Futurs' disponibles ou en passe de l'être... Sont disponibles : Rendez-vous Avec La M.O.R.T. (un vieux jeu d'aventure/syntaxe que nous avons sorti en 91, le programme est en Basic, donc rien d'extraordinaire, mais le jeu est plaisant. Coûte 2 07 et 18F pour la doc et les parties), Kit 4096 v1.0 (un utilitaire de colorisation d'images pour 6120 plus). Sont en passe de sortir : Kit 4096 v2.0

(un kit plus complet que la première version, avec de nouvelles options...), H.S.D. v1.8 (éditeur de sprites hard pour G128), le séquenceur ne sera disponible que dans la version 1.1). De Retour des Ténébres (un jeu d'aventure/syntaxe dans le genre de l'île) et bien sûr, Aventure... Je remercie tout particulièrement J/S, Zik, Rainbird et Zack pour leur aide dans tous ces projets !

Contacts...

L'APC a maintenant pris son rythme de croisière puisque l'APC Mag est maintenant sorti. C'est une mine d'informations ! Aussi je ne saurais trop vous conseiller d'écrire au responsable de l'APC si vous n'êtes pas encore en contact avec cette association d'enfer ! BRUUDIN Sébastien / 4 bis, avenue Gambetta / Appt. 30 / 60600 CLERMONT.

Je vous conseille également d'entrer en contact avec le Club Eurostrad. En effet, celui-ci, qui entretient des liens étroits avec les contacts étrangers, vous offre tout un tas d'avantages. De plus, le fanzine du même nom va cesser de paraître et se consacrer entièrement à la rédaction d'un bulletin complet d'une dizaine de pages dans le cadre du club. Contactez EWROSTRAD FRANCE / FOURMEREIX Thomas / La Naulinière / 50450 HAINVY.

Illes meetings...

Il y en a tout un tas de prévus... 2e Meeting 95 ni-Juillet (contacter Boxon ou la redac'), Le Bugs Meeting début-Juillet, le Baba Fans' Meeting ni-Juillet, l'APC meeting 2 (je sais pas quand), et le Bordelick Meeting 4 fin Août... Et puis il y a eu le Freedelire meetings à la fin Avril... Je laisse Nicky One vous en parler...

He hop hop hop, en trois coups de cuillère à pot (Ahuh !!!) c'est moi le chhi Nicky One de Boxon qui squate le clavier... Magnifique non ? Mais si je suis ici ce n'est pas pour causer de moi mais plutôt du Freedelire meeting qui s'est déroulé les 28, 29 et 30 Avril à Erwillers dans le tendre pays peuplé d'humanoïdes du style de notre Diego national...

Bon, entrons tout de suite dans le vif du sujet et vu qu'il ne reste environ quarante sept lignes je m'en vais vous résumer ce week-end de folie... Il était une fois un petit Diego qui s'ennuyait devant son CPC... Bome un jour le petit Cranky décida d'organiser un petit meeting... Pour être franchouillard nous dirons une rencontre d'Huberlius... Bome son idée de petit meeting fut complètement anéantie quand il vit débarquer chez lui plus de vingt excités armés d'engins ressemblant d'assez loin à des ordinateurs... Autant vous dire que la bataille fut dure pour se frayer un chemin, trouver une place et surtout dégoter une prise de courant dans la petite salle de deux mètres sur

trois que Diego avait prévue pour sa rencontre... Ce fut chose faite au bout d'une heure en ce qui ne concerne. C'est alors que je pus découvrir avec heu disons impressionnement (ouf !) tout le beau monde qui était présent... Ok ok ! je sais que vous attendez tous les noms... Bome les voici dans le plus grand désordre : Barthy, Cranky (Yu ! Diego), Mage, Epsilon (he oui), Dracula, Mad Ram, Pizzeul, Hydrix, Speedtraker, Rainbird, Chany, Grees, Ast, Coeur, Cap, One, Genesis 8, Pierre, Starcos et puis heu moi aussi je cruiss... Mais d'autres types sont également passés dire un chhi bonjour et ce sont : Jmtrax le tout nouveau membre de Boxon dont la spécialité est la zic... Heu désolé Offset faut bien que je me fasse un peu de pub ! Mais il y'a eu aussi Antoine que je n'ai pas eu la joie de rencontrer kuz' je dormais... Il y eut aussi monsieur Joel Santume le graphiste aux doigts de fée d'Aventure qui nous a encore impressionné avec ses gfx's de feu !!!

Comme vous pouvez sûrement vous en douter beaucoup de demos et nouvelles prods ont eu le jour durant ce meeting. C'est ainsi que nous avons pu voir la Only For Your Eyes 2 qui est... Nous dirons mega puissante (du moins sur CPC 1). Nous avons aussi eu droit à la preview de la Mage's collection qui promet d'assurer sans aucun doute. Elle contiendra 2 demos extra puissantes nommées : L'EPH CULT et la BEST BIEN... Je peux vous dire qu'elle porte bien son nom ! C'est d'ailleurs sur cette dernière que les types comme Mad ram, Cap et bien d'autres se sont pris la tête afin de résoudre l'énigme qui plane autour des Spectral Sprites de L'Imperial Superior Mac Mage Donald The King Of Pop... Persu je ne me suis même pas penché sur le sujet car c'est beaucoup trop subtil... Mais nous avons pu voir également un fabuleux et là je m'exagère pas, donc un fabuleux utilitaire de l'ani Hydrix qui vous permet de faire de la 3D du style All in 3D des Logons mais en mieux... Ben ok il faut 4 jours environs pour que le CPC calcule mais je vous jure ça assure de folie ! Puis, bien sûr il y eut les demos du Freedelire Meeting qui sont sorties... Entres autres il y'a la Lego Land de Mage qui assure un max qui est de loin aussi technique que la Barthy Party mais avec une musique heu disons tout' zarbie. Puis viennent à côté de ça pas mal de part de la part (he he) des autres participants notamment de Chany, Ast, Epsilon, Cap, One, etc etc... Ben ok je sais il ne me reste plus que six lignes...

Ahhary offset ressort de son cercueil de huis clos (V) accompagné de son affreux disciple nommé Zik et de sa chapeau souris Zack (sorry les guys ça remplit le blanc...) et tout cela pour quoi ? Reprendre le clavier bien entendu. En somme ma petite apparition dans ce mega fanz axa été courte mais j'espère qu'en lisant ça vous regretterez de pas être venu au Freedelire... Niark niark niark !!! Merci à Cranky et pis heu bah je vais arrêter la kuz PLUS DE PLACE !!! Ciao NICKY ONE!

Offset!

La RUBRIQUE X

Nous voici de nouveau réunis sous ce doux titre... Cette fois-ci il va falloir faire serré car il y a beaucoup plus de personnes qu'à l'habitude qui ont participé à ce numéro... Commençons tout d'abord par les adresses des membres permanents de la rédaction.

L'adresse de la rédaction elle-même, vous devez connaître à la perfection... Écrivez-nous y pour commander vos Quasar CPC, demander des news ou nous en envoyer. Vous y trouverez soi Zik, soi moi, diffsez, selon des périodes de l'année.

RENAUDO Philippe & Gilles
8, chemin des Maillois
89280 SAINT-GIRONS

Il y a ensuite notre cher Tony, toujours fidèle au poste malgré la tentation et la malchance qui le poursuivent nuit et jour. Envoyez-lui vos freewarps et vos fanzines pour ses tests (avec un chèque avec plein de zéros dessus pour les bonnes notes...)

RENAUD Antoine
43/45, avenue Paul Laffont
89280 SAINT-GIRONS

Et puis il y a notre cher Zack qui s'investit de plus en plus dans le fanz' avec de nouvelles rubriques. Il attend vos devises et vos suggestions pour ses cours avec grande impatience ! Alors ne le décevez pas et envoyez-lui de petites enveloppes...

BARDENAT Thomas
11, avenue Rignan Carrière
31180 LACROIX-FALGARDE

Il ne faut pas que j'oublie le nouveau membre de la rédaction qui inaugure Les Helps et qui vous aura le plaisir de retrouver dans tous les prochains numéros. Envoyez-lui vos lettres d'encouragement, et, si il y a un Jee qui vous résiste touchez-lui en un mot et le lendemain matin ce ne sera plus qu'un mauvais souvenir !

BONEDA Laurent
54, rue des Pyrénées
65380 AZERREIX

Pour finir voici les adresses des intervenants extérieurs à la rédaction qui nous ont aidé pour ce numéro. Il y a tout d'abord Cracky qui nous a généreusement préparé une somptueuse rubrique d'électronique.

D'oliveira Diégo
Impasse de la Croisette
62121 ENVILLERS

Et enfin, il y a le plus grand, le plus beau, le plus fort, j'ai nommé : Nicky One, qui nous a fait l'honneur de faire un petit briefing sur le Freedomline Meeting auquel la rédaction n'a pas pu se rendre... Commandez-lui Boxon 2 (allez jeter un coup d'oeil du côté des Fanzines) !

Ader Nicolas
Pince du Donjon
32320 BASSOUES

Ouf ! J'y suis arrivé ! Si ça continue comme ça il faudra bientôt réserver deux pages entières pour la Rubrique X. Déjà que j'ai dû prendre une digit beaucoup plus petite que d'habitude...

À la prochaine !

diffsez



NOUS ATTENDONS VOTRE COURRIER AVEC IMPATIENCE...

LES HISTOIRES PERPENDICULAIRES

Cette fois-ci vous n'y comprenez pas ! Dans le numéro ? Zack a réussi à ne piquer toute la place mais à présent je suis libre ! Comme je vous l'avais promis dans le numéro 6, après vous avoir dévoilé les plans secrets du Spectrocyde voici "La Machine à Remonter Préhistorique" ! C'est y, j'en étais sûr, le petit blond à lunettes commence à critiquer soit disant parce que ça sert à rien et que son Spoutacridr était stupide... Ben voyons...

Il faut se replacer dans le contexte historique pour bien comprendre l'utilité de ce fantastique outil... Et le contexte, c'est la préhistoire... Et voilà, le petit blond récidive parce soit disant qu'à cette époque, le matériel figurant ci-dessous n'existait pas ! Et alors, qu'est-ce que ça change ?

Une bobine ne peut point-elle être remplacée par un os d'animal travaillé ? L'élastique par un bégan ? L'allumette par un bout de bois ? La cire par de l'argile ? Le crayon par un bout de bois auquel on aurait attaché un fusain ? Alors, vous voyez bien que ma machine n'a rien d'anachronique ; elle a juste bénéficié des progrès accomplis par l'humanité depuis des millions d'années !

Bien, le petit blond à lunettes se tient tranquille maintenant... Et qu'il fasse gaffe à ce qu'il pourrait dire dans l'avenir car certains pourraient s'énerver... à bien mieux alors, je m'aperçois qu'à cause de toute cette histoire je n'ai plus la place de vous justifier l'utilité de cet outil sensationnel...



1. Ceci est votre bobine de fil vue de dessus.



Découpez des trancs autour du bord (des deux côtés) pour lui donner cet aspect.

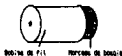


2. Coupez environ trois centimètres de bougie. C'est le petit morceau dont vous avez besoin ; aussi ne le jetez pas.

Creusez une étroite encoche sur la partie plate, lui donnant l'aspect de la tête d'une vis.



3. Servez-vous d'une aiguille à tricoter chauffée pour percer un trou au centre de votre bout de bougie (là où passy la tête). Assurez-vous que l'aiguille à tricoter est en métal. Celles en plastique fondent. Agrandissez le trou pour pouvoir y passer votre élastique.



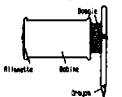
bobine de fil morceau de bougie



Aiguille



Extrémité de l'élastique



Bougie
Aiguille
bobine
Crayon

4. Ajustez ensemble de cette façon votre bobine de fil et votre bout de bougie.

5. Maintenant enfiler votre élastique dans la bobine de fil et la bougie. fixez-le par un bout d'allumette pour pouvoir tirer sans qu'il passy au travers.

6. Puis fixez votre crayon de façon à ce qu'il s'emboîte dans la rainure que vous avez creusée dans votre morceau de bougie.

7. Vous obtenez pour finir un objet qui présente cet aspect.



Si vous le remontez, il se writra à avancer lentement dans cette direction.

TESTS



SACK ???
NON, J'AI
DEJA ETE
TROP GENTIL
DANS LE NUMERO
PRECEDANT, JE NE
VAIS PAS RECOMMENCER
...

Alors bande de larves, en attendais pas mon retour, n'est-ce pas ? Eh bien oui c'est bien moi, Tony, pour vous servir, au service de Quasar... Nous sommes le 8 Mai 1996 et j'écris mes premières lignes de ce numéro. Et pourtant ce n'est pas totalement de ma faute si Quasar CPC sort aussi tard... Un peu d'histoire: Avant Noël 1994 le numéro 7 est bouclé, et le jour même de Noël écolot du sapin le dernier petit de la famille, autrement dit le gros oncle à dizaines de pattes (électroniques), j'ai nommé PC 486 DX2 66MHz (la gamme juste au dessus du CPC 6128, pas grand chose, quoi...). Depuis ce jour je ne désintéressais du CPC (non ne ne frappe pas !!!). Et pourtant, mon instinct CPCernel ne ramena quelques semaines plus tard devant le zoli clavier noir à 74 touches. Et là oouh désespoir, malgré une centaine d'essais, mon lecteur ne chargea que dalle. Un ou deux mois plus tard, je l'ambos chez Zik pour le réparer. J'en étais sûr, c'était bien la courroie qui avait lâché. Quelques temps plus tard, manges une fois une nouvelle des courraie trouvée pommée, je puis réutiliser le CPC !!! Voyant sauver le début d'une rubrique, impos- Zik: interrogation. Quelques temps plus tard (et Quasar 1 devait déjà être chez vous) on se rend compte (est bon) que la petite pièce dorée retrouvée à la fin du premier démontage s'aurait servir à sauver. Voilà j'ai fini et encore je n'ai pas parlé de GORRY qu'on n'avait passé pour ne dépanner et qui finalement était autant pourrable que le mieu en pseudo réparation et ça prrait pas comme ça mais j'ai déjà (façon de parler) rempli la moitié de la page. C'est vrai quand on a rien préparé faut remplir comme on peut... et sans se défouler sur Zack (???) qui n'œuvre avec son manque d'imagination (copieur !).

Gazza II

Un bon petit jeu de football !!! Il existe 2 versions distinctes de Gazza II : la version cartouche pour les richards possesseurs de 6128+ et la version 6128 tout court. Je teste ici la version d'origine, c'est-à-dire la version 6128 d'Empire éditée en 1990. Non on arrête maintenant, ça suffit ! Si le petit blond à lunettes continue ses éternités j'arrête. S'il s'imagine que je ne le vois pas ! C'est bon, on est calé ?! Parce-que si vous en avez marre vous changez de rubrique ! J'ai pas fini, moi ! Allez c'est ça casse-toi t'as raison t'es le plus fort...

Une fois la disquette soigneusement enfilée dans le maudit lecteur... Quelle zolie présentation ! Toutes les options sont affichées en avant plan alors qu'en arrière plan jouent tout un tas de petits bonhommes. Y'en a même un qui ressemble à Papin (c'est même pas vrai car seule la couleur de maillot change) et qui s'apprête à marquer un but. Et la siok n'est pas wal du tout (disons appropriée à l'ambiance).

Le jeu : un match à une durée variable entre 2 et 90 minutes, divisés en mi-temps. Il y a 10 équipes, chacune représentative d'un pays. Elles consistent en fait les 10 niveaux de difficulté, surtout basés sur la rapidité des joueurs.

Sur le terrain : les footballeurs sont vus "d'en haut", c'est-à-dire en vue plongeante. C'est amusant et pas du tout fouilli, d'autant plus que deux joueurs d'équipes différentes sont très facilement différenciables. Les passes sont faciles à effectuer, avec la possibilité de régler la puissance de tir, selon la durée d'appui sur le bouton. Dans le cas des gros shoots le ballon décolle (effet de zoon). Une flèche soit et montre les 2 joueurs en action. Et le temps défile je sais plus où sur l'écran...

Fiche technique : Impression d'overscan vertical / rasters / mode 1 en haut, mode 2 en bas avec des couleurs correctes / ça ne saocade pas / 2 sticks courts mais agréables.

GRAPHISMES : 14/20 DIFFICULTE : 17/20
MUSIQUE : 14/20 JOUABILITE : 19/20
ANIMATION : 17/20 RICHESSE : 17/20
BRUITAGES : 16/20

NOTE GLOBALE : 16/20

SOUVENONS NOUS

Desertfox

Souvenons nous d'un jeu sorti au début des années 80 qui s'intitule "Desertfox", non qui pète plus haut que son secteur, comme vous allez pouvoir le constater dans les lignes qui vont suivre... Personnellement, je n'arrive pas à le classer dans une catégorie bien distincte, puisqu'il y a un peu de tout.

Deux manières de jouer ne sont tout d'abord proposées sur une page de présentation trop froide à mon goût. Comme mon joystick est glingué, dé-glingué et redé-glingué, je décide d'utiliser le clavier, et après une bonne demi-heure de recherche je trouve les touches et je ne dérive vers "PRACTICE" et non pas "CAMPAIGNS". là je peux pratiquer :

-Stuka Attack: je ne trouve alors dans un tank, et ma mission est de buter les avions qui piquent sur moi. Pour cela je dispose d'un tir, d'un radar et d'un déplacement permettant une rotation de 360°.

-Tank Duel: le principe est exactement le même que celui décrit précédemment, mais avec des chars en face.

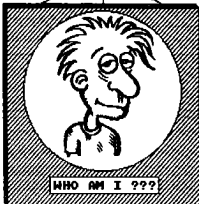
-Miner Field: toujours dans mon tank, je dois avancer le plus loin possible en ne fragant un chemin à travers les mines disposées en peu parlant au sol. Pour passer, soit je les évite, soit je les bute (non Zack(???), on est pas à hôte et notant...)(l'oubli des majuscules va de soi...)(Oin oei qm!)...(j'en profite que je ne suis plus dans le sujet pour dire à Zack(???) qu'il ne faudrait pas qu'il prenne son cas pour une généralité)(je sais bien qu'il est touché et qu'il a dû ressortir ses photos d'identité inutiles pour les placer dans Anasar mais tout de même !!!)

-Ambush Attack: pour ne pas changer, je sais dans mon tank et je tire avec un viseur sur les trucs collés contre les parois du corridor dans lequel je speede.

-Convoy Attack: 2 touches nécessaires, droite

et gauche, pour appuyer du bon côté au bon moment lorsque le bon viseur est en face du bon avion...

Maintenant que j'ai fini mon entraînement je choisis "CAMPAIGN" et là apparaît une carte, je fais quelques actions qui m'amènent à faire quelques épreuves déjà vu en practice, puis une croix gammée ne rejoint et alors s'affiche sur mon écran l'expression très connue par Zack(???): **GAME OVER**. J'y comprends rien j'arrache la disquette du lecteur et je la balance se fracasser au fond de la chambre...



Techniquement parlant : Les graphismes moyens en mode L, une sink sublime qui n'existe pas n'accompagne pas le jeu (fortunément puisqu'elle n'existe pas), des broitages sont là, mais ne sens eux-aussi. L'animation, qui consiste en des scrollings est soignée grâce à l'offset mais j'en ai déjà trop dit sur ce véritable chef-d'œuvre (et oui une disquette ouvrable de 4 côtés c'est pas tous les jours qu'on en voit (sauf chez moi...)). En conclusion (tiens j'ai appris aujourd'hui que Bayroux était renommé ministre de l'éducation nationale. Vous vous en battez

les choum-choums ? Moi aussi ! Par contre le petit blond à lunettes rigoste ? Et alors ? Laissons-le fabuler comme il le souhaite...), Je dirai (on est dans la conclusion) que (de cheval) ce (je sais c'est pas narrant du tout) jeu (après tout vous lisez un fanzine spécialisé dans le CPC) est (pas un journal de blagues à 2 Francs) agréable à jouer, mais une seule fois.

Graphismes:	12/20
Musique	1--/20
Richesse	10/20
Difficulté:	12/20
Animation	15/20
Bruitages	012/20
Jouabilité:	14/20

12

NOTE GLOBALE: 12/20

TONY

INITIATION A L'ASSEMBLEUR

Cours

Cours

Ze retour of Zack. Oubbeul X). 8 que saint, toi, non lecture, cette fois-ci, je te sers le grand jeu : un scroll text hyper simple, fluide et tout et tout, sans auto-modifications (désolé, Zik), mais avec une tonne d'astuces qui donneront un plus à vos réalisations. Bon, en disloque (comme dirait Nicky One).

Qui fait quoi...

IX pointe sur le texte. Celui-ci, sauvé sous forme ASCII ne demande rien à personne. Dès qu'on se sert d'un caractère, on incrémente IX. C'est simple. Bon. Le blond à lunettes (qui est-ce donc ?) comprend pas le C701. Ah... Bien. Vella pourquoi. (Je lui attrape la tête, un coup de genou dans le nez) C702 c'est la 25ème ligne de l'écran. C'est, en réalité 25*80+1. Pourquoi plus un ? (coup de pied dans les burnes, apperout dans la gu...) Tout se rapporte au sous-programme SCROLL qui fait, ça tombe bien, scroller la dernière ligne d'un octet sur le gache. La mémoire de L210, c'est à dire H, pointe sur le label ECRAN et la destination, un octet avant, pointe sur la gauche, en C700. Malte, se dit le petit blond à lunettes (une haffe). 25*80+1, ça fait 2701, pas 2C702 ! (une autre haffe, il saigne, j'aime ça !) Ok. J'ai oublié de dire qu'on ajoute ce nombre à l'adresse d'origine de l'écran, soit C800. Non oulpa. (J'te file un mouchoir, tu salis ton tee-shirt !)

Mais...

Le principe de scroll est très simple. QU'EST-CE QUE TU VEUX ENCORE ! Oui, je sais, on met deux "1" à scroll. (un direct du droit, le nez part avec non pouic. C'est roche, le cartilage élastique) Les 79 octets sont tous décalés. L'octet 2 devient 1, le 3 devient 2, etc... dans cet ordre ! Dès la ligne finie, pas le temps de dire "out", on récupère l'adresse d'origine, on trouve l'adresse de dessous (par un CALL EBC20 sur H, c'est tout, mais à combien pratique).

Cela revient à ajouter 2800 (et pas 280) à l'adresse pointée par H, sauf si en a un dépassement, dans ce cas, tout est prévu par le système, ça marche aussi. (Coup de pied ad o.. ! Je sais, il a rien dit, le p'tit blond à lunettes, mais il allait le dire, que

sur seulement 8 lignes, c'est pas la peine d'utiliser ce vecteur.) En tous cas, le principe marche sur plus de 2 lignes.

Et après...

Inutile de préciser le rail de 8375 (Mer.. ! Je loi ai péti le bassin, il souffre, je vais l'achever) car Zik l'a fait dans l'avant dernier numéro. Chouette. (Tiens, une boîte de baseball !) Dès qu'on a décodé, on affiche à des coordonnées précises le caractère, par ce "LOCATE", au bout de la 25ème ligne, donc. (5... 4 ... 3...) Voici donc le listing source, que vous allez vous appuyer de saisir. 12... 3...) Si il feire, c'est d'entre faute. Ne remarque : il n'y a pas de limite, côté capacité, pour votre texte. (SPLATCH ! BOM ! Wark Wark Wark !) Bon scroll-text. (Offsef, Zik, vous êtes vengés, il ne vous am...era plus. C'étali de rien, inutile de me remercier, je n'ai fait que son devoir.) La !

ZACK, NON VIOLENT.



Tous, l'estence d'un Ohn !

Une dernière

Remarque...

Note de ZACK à OFFSET : Si t'étais pas content de la bouffe au meeting, t'avais qu'à pas en manger ! Na ! Remarque, on verra si tu as meilleur appétit au meeting de Ninky One. (Pub : Venez tous ! renseignements auprès d'Offset ou de Ninky One : N. Ader Nicolas, Place du Donjon, 32380 Bassoues.)

Le programme...

ADC 24000
LD 0,2
CALL ABC0E
LD IX,TEXTE ; lisez TOUS les fauzines
START LD HL,BC781
LD (SCREEN),HL
CALL ABC19
LD B,8
BOUC PUSH BC
LD HL,(SCREEN)
PUSH HL
LD DE,(SCREEN) ; oui, tous !
DEC DE
LD BC,79
LDIR
POP HL
CALL ABC25

LD (SCREEN),HL
POP BC
AJMP BOUC ; sans exceptions !
LD B,79
LD L,25
CALL ABC75
LD 4,(IX)
OR 0
JP 2,RESET
CALL ABC5A
INC IX ; sans exceptions aucune !
JP START
TEXTE DB " LISEZ OUSAR CPC ! OH ? VOUS LE LISEZ ?"
DB " MEJA ? HEW ... LISEZ INFO SYSTEME CPC."
DB " BOSON ... ET PUIS OUEZ OH MEETING DE"
DB " NICKY ONE ! VOILA ! "
; Pour finir le scrolling, on fait une ligne vide !
; (80 caractères espace (chr(32)), logique.)
DB 80,000
; Fin ! On oublie pas le NOP (800) détecté par
; le bienheureux OR 0, que renvoie tous les seirs
; Offset en allant au lit !
NOP
RESET LD 4,2
CALL ABC0E
RET
SCREEN DC 2 ; De la p(uce pour stocker l'adresse !

Pour les chèques en blanc, l'adresse est en Rubrique X ! N'oubliez pas de les signer. Horei. La prochaine fois, les interruptions et les NSK. Juste pour vous faire plaisir.

(autres idées ? écrivez-moi !)



Il n'y aura plus de rubrique Fakes dans Ousar CPC : La réaction de Iony à chaud...

INITIATION A L'ASSEMBLEUR

— QUASAR CPC numéro 8 — Diffusez-moi ! — Diffusez-moi ! — QUASAR CPC numéro 8 —

ENQUETE LECTEUR



Qu'il est bon de vous voir vous mobiliser pour sauver le petit monde du CPC. Vous avez été nombreux à répondre mais nous n'en récompenserons que deux : Nicky One (de Boxon) et Greg (du Baba Fans) qui ont déjà reçu leur disquette garnie de programmes et autres données. Bon. Mais quels sont, objectivement, les résultats ? Eh bien, ils sont variés.

D'abord, il faut savoir que monsieur "Lecteur-type" a 28X du CPC4 et 75 X de CPC ald generation. Cool pour dire, par exemple, que nous ne nous spécialisons pas la nuit de Guasar en parlant du CPC dans les prochains numéros (nous ne comptons pas le faire, de toutes façons).

La moyenne d'âge de monsieur "Lecteur-type" tourne autour des 20 ans. Il faut savoir que quelquel-uns parmi vous n'ont pas indiqué leur âge. C'est malin ! Ensuite ... Ah ! Vous possédez tous au moins un 6128. Ceux qui ont un 484 ont aussi un 6128. C'est bon à savoir en ce qui concerne les cours sur les Banks, Adventure (dilemme : j'utilise les banks ou non ?) etc.

Monsieur Lecteur type programme ! Il sait programmer en Basic, et ne sait programmer en Assembleur qu'à 80X ! C'est quand même une bonne moyenne. Même pourcentage de personnes préparant un freeware. Et vous divisez par 10 pour avoir les pourcentages de personnes qui programment en Pascal. No comment.

Nous citerons entre autres Boxon, Once years of CPC négalann, Adventure et, pour Francky (Info Systeme CPC), DIGITAL SCREENS 1, et DR-SCREENS, Phase 6, et Power System Négalann. (J'y suis !) Bravo à tous.

Monsieur LI ("Lecteur-type") est à 100X d'accord avec lui-même : Guasar progresse ! (Et Offset présente le mieux ses rubriques, voilà, c'est dit, on va pas s'appesantir dessus !).

Pour les rubriques qui progressent, nous citerons, par ordre de préférence : Actus, Electronique, Initiation à l'assembleur (merci !), perfectionnement à l'assembleur (n'êtes pas difficile ! Non ! pas la tête ! Die ale !) et les P.A. (Les autres rubriques n'ont été citées que peu de fois.)

Pour les rubriques qui régressent, nous noterons : les Deulignes (à qui la faute ?), les Pokes et les P.A. (les autres ... vous avez compris, pas besoin de commenter !)

Pour ce qui est des photocopies, vous êtes un peu fainéants (je ne généralise pas, hein !) car je n'en dénombre qu'une quinzaine. Alors ?

VOUS VOULEZ EN VOIR ...

- DIGITS : ++
- RIB ASS : ++
- RIB BASIC : SS
- DEULIGNES : ++
- LISTINGS : ++
- BO : -
- RIB CPC : =
- MEMOS : ++
- ACTUS : ++
- REDUCTEURS : =
- TESTS : +
- FREDDAGES : ++
- HISTOIRES : +



OMELANES MESSAGES GENTILS (les autres, probula !)

ATC: Si vous pouviez faire une RIB' DEMO MAKING, ça serait bien cool car ça manque dans tous les fans'.

NO NECESS: Il manquerait une rubrique MEMOS.

ZACK: C'est noté, le BIG BOSS est au courant, le cours commence dès ce numéro, par votre serviteur.

SONIC 3: Pas beaucoup de remarques, tout est bon, simplement, ON EN VERT PLUS ET PLUS SOUVENT.

ZACK: Ecrire à Dieu, à ch. des maillos, 09200 St-GIRONS. Sérieusement, c'est pas impossible, l'an prochain, peut-être ! En attendant, si vous nous écrivez pour nous donner votre avis, on va sûrement préparer un numéro spécial pour cet été. Merci qui ! (C'est moi qui ai eu l'idée, eh oui !)

FRANCKY: Sincèrement, Guasar CPC est le meilleur fanzine actuel. Je n'ai plus qu'à m'accrocher avec Info Systeme CPC.

ZACK: Merci et no comment.

RAIDIERO: La querelle entre ZACK et TONY, ça devient lourd !

ZACK: C'est noté: Tony est viré. Non, je blague. En fin de compte, on est copains, on a lancé ça pour rire. Maintenant, on va être plus discrets. Promis. (Enfin, moi je promets. Quant à Tony, hein ...)

Merci à tous, et à bientôt.

ZACK.



PERFECTIONNEMENT A L'ASSEMBLEUR



C'est reparti pour un nouveau cours sur les ruptures d'écran ! La dernière fois j'avais passé les bases ; cette fois-ci nous allons donc approfondir un peu plus puisque nous allons voir comment faire des scrollings. Bon, je sais, je vous avais dit la dernière fois que je commenterai le prog ; mais je pense finalement que les commentaires que j'avais mis suffisent à sa compréhension pour peu qu'on se creuse un peu la tête. En ce qui concerne les règles de compatibilité je ferai un article complet consacré à ce problème dans un prochain numéro.

Let's go...

Le programme que je vous propose dans ce numéro est en fait le premier programme de rupture que j'ai fait ; c'est pour vous dire s'il est simple ! Il n'y a qu'une seule rupture et, qui plus est, elle est au milieu de l'écran ! On ne peut pas faire plus simple... Vous remarquerez en outre que la technique de gestion des ruptures diffère légèrement de celle présentée la dernière fois ; ne vous affolez pas s'est équivalent ! Le prog de la dernière fois a été bâti sur le modèle des ruptures telles que les faisait Overflow et Casuar alors que celui-ci se rapproche plus de la technique de Longshot... Mais, bon, on va pas hésiter ! Sur le premier écran il y a un scrolling vertical hard et sur le second un bête scrolling horizontal au bord près.

Le scrolling horizontal

Là, c'est très simple ! Comme vous le savez, lorsqu'on configure une rupture d'écran, on spécifie via les registres 18 et 19 du CRIC l'adresse cédée de l'écran. Dans cette adresse vidéo nous avons l'adresse écran qui reste fixe ici et l'offset qui va être une variable. Le CRIC, lorsqu'il regarde ce qu'il doit afficher sur votre moniteur, se sert de l'offset pour repérer à quelle adresse il doit commencer de lire la mémoire écran ; l'adresse haut gauche de l'écran est ainsi celle correspondant à l'adresse écran à laquelle on ajoute le double de la valeur de l'offset. D'où la notion de word. Vous voyez en effet que seules les adresses paires peuvent ainsi être atteintes ! D'où on scrolling offset se déplacera obligatoirement de deux octets en deux octets. Le seul moyen d'avoir un scrolling à l'octet (ce même moins) est de recourir à la technique du flipping écran. On gé-

re alors x scrollings (si possible sur la même page écran pour simplifier les choses) décalés les uns par rapport aux autres de 1 ligne de word et se fait "flip" avec tout ça ! Enfin, je vous donnerai un prog d'exemple une prochaine fois...

Le scrolling vertical

C'est ici un peu plus compliqué même si la technique est tout aussi élémentaire. On a cette fois-ci besoin de registre 5 du CRIC pour avoir un scrolling au pixel près (parce que si on se contentait de l'offset je vous rassure pas la vitesse !!). Le registre 5 contrôle le retard cédé ; il peut prendre des valeurs allant de 0 à 15 qui provoquent un décalage de l'écran 0 à 15 pixels. Mais également une modification de la vitesse de balayage de l'écran ce que nous allons voir plus loin. Mais pour l'instant le principe : on décrémente le reg5 à chaque synchro, lorsqu'il boucle on le remet à 7 et on décale l'offset de la valeur du reg5 ce qui fait monter l'écran de 0 lignes ! En ainei de suite... On a alors en théorie un joli scroll. Oui mais voilà que nos deux écran pestuculent dans tous les sens, ça clignote, c'est l'horreur ! Eh oui, il se trouve qu'il faut compenser la valeur prise par le reg5 au niveau de l'écran suivant celui que l'on veut faire scroller et ce pour deux raisons : premièrement il faut rattraper le décalage dû au retard cédé, et deuxièmement il faut retomber sur une fréquence de balayage de 50Hz. Enfin, voyez le prog et vous comprendrez plus aisément.

Le mot de la fin...

J'ai introduit dans ce prog le registre 9 qui permet de spécifier au CRIC le nombre de lignes pixel de haut d'un caractère. En standard sa valeur est à 7 soit un écran composé de caractères de 8 lignes de haut. La prochaine fois je vous expliquerai comment on utilise ce registre pour obtenir la rupture ligne à ligne, mais si vous y regardez d'un peu plus près je suis sûr que vous trouverez sans moi... Il ne vous reste plus qu'à plus éplucher le prog des deux pages qui suivent ; il vous donnera plein de renseignements utiles. Vous constaterez que tout ceci est en fait très simple mais la prochaine fois ça va se corser sérieusement car on va rentrer de plein pied dans les problèmes de compatibilité...



Scrollings multiples avec rupture d'écran
 (c) Offset (Pyrus '5) 25/12/83
 Adapté le 02/04/95 pour Quasar CPC 8

Info ; Nbre lignes de l'écran=(Reg9+1)*(Reg9+1)+Reg5

Registres utilisés ;

Reg1:Largeur d'écran
 Reg2:Position X d'écran
 Reg3:Ore total de lignes de caractères
 Reg4:Retard vidéo
 Reg5:Hauteur d'écran
 Reg6:Position Y d'écran
 Reg7:Position de la VBL
 Reg8:Nbre de lignes des caractères

Org 84000
 Nolist

Initialisations

Interruptions

```

dj
ld hl,(430)
ld (inter),hl
ld hl,84000
ld (430),hl
ei
  
```

Largeur de l'écran
 (Valeurs communes aux deux écrans)

```

ld bc,8000+2
out (c),c
ld bc,8000+49
out (c),c ; Reg2=49

ld bc,8000+1
out (c),c
ld bc,8000+50
out (c),c ; Reg1=50
  
```

Prog. principal

```

Prog ld b,A75
Synchro in a,(c)
rra
jr nc,synchro
  
```

Fornat du premier écran

```

ld bc,8004
out (c),c
ld bc,8000+19
out (c),c ; Reg4=19

ld bc,8009
out (c),c
ld bc,8000+7
out (c),c ; Reg9=7

ld bc,8000+9
  
```

```

Retard1 out (c),c
ld bc,8000+7
out (c),c ; Reg5=variable
  
```

```

ld bc,8000+6
out (c),c
ld bc,8000+21
out (c),c ; Reg6=21
  
```

```

ld bc,8000+7
out (c),c
ld bc,8000+255
out (c),c ; Reg7 en saturation
  
```

```

ld bc,800c
out (c),c
Plot1 ld bc,8000+2010000
out (c),c ; Page=4000 & Taille=16K6
ld bc,800d
out (c),c
  
```

```

Plot2 ld bc,8000+0
out (c),c ; Offset=variable
  
```

halt
 halt

Fornat du deuxième écran

On ne touche pas aux registres 4 et 5
 car c'est comme pour l'écran 1

```

ld bc,8000+5
out (c),c
Retard2 ld bc,8000
out (c),c ; Reg6=variable
  
```

```

ld bc,800c
out (c),c
Plot3 ld bc,8000+2010000
out (c),c ; Page=4000 & Taille=16K6
ld bc,800d
out (c),c
  
```

```

Plot4 ld bc,8000+0
out (c),c ; Offset=variable
  
```

halt
 halt
 halt

Fis du deuxième écran

```

ld bc,8000+7 ; On remet de
out (c),c ; à une valeur

ld bc,8000+13 ; n'ajoute pour la synchro
out (c),c ; Reg7=Reg9
  
```

```

call reg5 ; Scrolling vertical
call offset2 ; Scrolling horizontal
  
```

```

dj ; Test clavier
ld bc,8f00e
out (c),c
ld bc,8f00f
out (c),c
xor a
out (c),a
  
```

```
ld bc,8f792
out (c),c
ld bc,8f645 ; Ligne 5
out (c),c
ld b,8f4
in a,(c)
ld bc,8f792
out (c),c
ld bc,8f699
out (c),c
ei
ria
jr c,prog ; Test espace
```

```
ei
ret
ld (retard1),a
ld a,(retard2),a
inc a
and %00001111
ld (retard2),a
ret
```

```
; Modif. Offset (écran 1)
```

```
Offset1 ld a,(plot1),a
ld b,a
ld a,(plot2),a
ld l,a
ld bc,50
add hl,bc
ld a,b
and %00110011
or %00110000
ld (plot1),a
ld a,l
ld (plot2),a
ret
```

```
; Scrolling horizontal
; Modif. Offset (écran 2)
```

```
Offset2 ld a,(plot4),a
ld l,a
ld a,(plot3),a
ld b,a
inc hl
ld a,b
and %00100011
ld (plot3),a
ld a,l
ld (plot4),a
ret
```

```
; Datas
```

```
Inter de 0000
```

```
; Exit, on reset tout en standard
```

```
di
ld bc,8bc04
out (c),c
ld bc,8bd00+38
out (c),c ; Reg4=3A
```

```
ld bc,8bc85
out (c),c
ld bc,8bd00+7
out (c),c ; Reg5=7
```

```
ld bc,8bc00+5
out (c),c
ld bc,8bd00+0
out (c),c ; Reg6=0
```

```
ld bc,8bc0e
out (c),c
ld bc,8bd00+%00110000
out (c),c ; Page=8C000
ld bc,8bc0d
out (c),c
ld bc,8bd00+0
out (c),c ; Offset=0
```

```
ld bc,8bc00+6
out (c),c
ld bc,8bd00+25
out (c),c ; Reg6=25
```

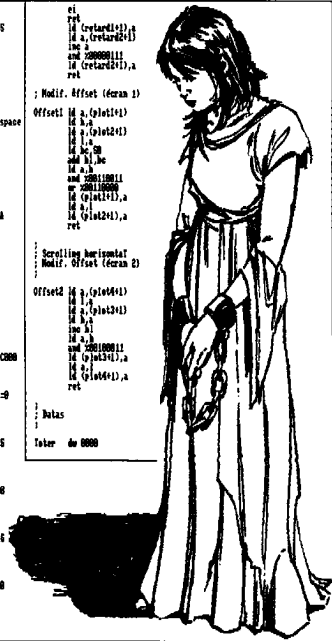
```
ld bc,8bc00+7
out (c),c
ld bc,8bd00+30
out (c),c ; Reg7=30
```

```
ld bc,8bc00+2
out (c),c
ld bc,8bd00+48
out (c),c ; Reg2=48
```

```
ld bc,8bc00+1
out (c),c
ld bc,8bd00+40
out (c),c ; Reg1=40
```

```
; Restitution des interruptions
```

```
ld hl,(inter)
ld (83a),hl
```



DEMOMAKING

Suite à l'enquête lecteurs, il nous a semblé opportun de glisser dans Quasar une rubrique encore plus tournée vers le demo making. C'est chose faite. Pour cette première initiation, il faut tout d'abord fixer les objectifs : faire de vous un demo-maker confirmé. Finies les petites démos ni-basie ni-assembleur avec un sprite de 2M3 octets qui bouge de haut en bas !!! Cette fois-ci, on s'attaque à plus balaise : le "Rolling Sprite" ou plus simplement "rouleau". La première fois que j'ai vu cet effet, c'était dans "The Demo", dans deux parties : la Mégalomaniak de Bigit et la Phoenix part de Longshot. Pour Quasar, on l'a vu dans l'initiation à l'assembleur du numéro 3. C'était encore trop lent, alors OffseY s'est mis au boulot ... Et voici le résultat. A présent, commentons.

Tout d'abord, on sauve la pile. (1). Amodin, certes, mais indispensable puisque nous allons nous en servir par la suite comme peinteur de mot, (word en english, soit, je le rappelle, 2 octets, deux de poids faible, l'autre de poids fort. Le résultat est une adresse écran où afficher une ligne du sprite. (par des LDB, voir plus loin.) Compris ?) sachant qu'un mot pointera sur une adresse écran calculée dans la partie (2) du programme. Pour cela, on prend les adresses Y dans table40, soit en 44300 et les X en A5000 dans table5. Les données sont fournies par le programme Basic, préalablement exécuté. La dernière valeur fournie par le Basic sera suivie par 4FF, dans chaque table, pour indiquer à l'assembleur qu'il peut arrêter ses calculs et passer à l'affichage.

Le calcul de l'adresse en Y est on ne peut plus simple : On prend la coordonnée Y dans les bras velus de l'écu, (D correspond au haut de l'écran) on transfère tout dans B, on fait une boucle qui descend d'autant de lignes que B en contient par des CALL BC26 sur HL. Le tout est sauve dans HL.

Puis, pour X, on charge G avec le contenu de la table5, on transporte le tout dans C. On annule la valeur de B, et on fait ADD HL,BC (3) c'est à dire qu'on ajoute à HL, quoi. On décale donc notre adresse écran vers la droite après être descendu. Paf ! On a notre adresse dans HL. On la sauve grâce à la pile par un PUSH HL. La pile décrémente alors de 2 octets. Ainsi de suite, en ayant pris soin de décaler nos peintures (DMC DE et une mini-aéonodif' pour HL, très facile à comprendre.) Quand s'est fini, on remet tout en ordre. Le peinteur de HL (au cas où on voudrait relancer le précalcul) (4).

Je rappelle qu'il faut, pendant toute la manoeuvre, supprimer les interruptions (par un BI) car elles utilisent SP elles aussi ! O'ou le EI final.

Le programme principal. Je ne vous ferai pas l'affront de détailler l'attente du signal de VBL (On attend que le bit 8 du port 8 du PPI, donc en 4F500, soit à 8 pour lancer la suite du programme) ou le test clavier, qui suit le schéma indiqué par Longshot dans MCPC. Le label OffseY (négalé !) est, tout comme la saucisse, la sié du mystère.

Bon. Pour commencer, on charge avec la pile la dernière valeur précalculée (qui se trouve donc être la première. Nargique, non ?) Ensuite, HL reçoit dans la tranche les valeurs que la pile récupère (toujours not par not. 2 octets par 2.) Si le poids fort de cette adresse écran est nul (H=0) alors on lance le plan de secours qui fait boucler : DMIT04 (5). Celui-ci remet la pile sur le début de la table et lit presto une nouvelle valeur (si on avait gardé la dernière, les restarts en auraient pris plein la poire !). Puis vient, dans tous les cas l'affichage d'une ligne du sprite, avec autant de LDB que le sprite contient d'octets de long. Arrêtons-nous sur l'utilité du label init042. Supposons que notre sprite fasse 20 lignes de haut et qu'une fois arrivées à la dixième, nous sommes à la fin de la table ! Diabla ! Que faire ? Eh bien, en bon stratège qu'il est, OffseY remet la pile sur le droit chemin et, tout comme init04, lit derrechef une valeur correcte. Quand on a tout affiché, on send la main au programme principal qui va lancer le test clavier. C'est fini. Petite indication tout de même quant au BC26 : modifier la valeur de Regl pour faire fonctionner cette routine en overscan. (Cyp)=2xvaleur de registre 1 de CRIC car cette dernière est en caractères ascii 1 et non en octets !)

Bon, à présent j'ai deux choses à dire : La première c'est que tout ce que j'ai dit, je ne l'ai pas pris d'un quelconque anti-sèche qu'aurait pu me donner OffseY : j'ai dû me taper de comprendre ce programme et de vous le pré-digérer. La deuxième, c'est que j'avais prévu un tout petit texte. Je ne suis fait reboucler par OffseY, généré, au téléphone qui m'a dit : "On a rien compris." Résultat : je ne retape tout ça, dans le noir, pendant que mes parents pensent que je travaille. Merci, OffseY.

Ceci dit, ce programme est génial, tapes-le, profite-toi, n'abuses pas dans la taille des sprites, et remercie-moi. Bien fait pour OffseY si son texte est trop long, ça lui fera les pieds !

ZACK, admiratif professionnel.


```

; "ROLLING SPRITE"
Org 8000
Molist
Limit 2a000

Regl Equ 450
Table5 Equ 45000 ; Table Ox
Table40 Equ 44300 ; Table Oy
Table4 Equ 40000 ; Adresse
OffseYAddr Equ 4a000 ; Sprite
OffAddr Equ Taille du sprite+OffseYAddr-1
;
; Initialisation
;
; Généralisation de la table d'adresses
di
ld (pile),sp ;(1)
ld sp,table4
ld hl,40000
push hl
ld de,table40 ;(2)
LoopY40 ld hl,4c000+31
ld a,(de)
or a
jp z,saute
op 255
jp z,nextY4
ld b,a
LoopY4 push bc
orli bc26
pop bc
djnz loopY4
Saute ld a,(table5)
push bc
ld c,a
ld b,0
add hl,bc ;(3)
pop bc
push hl
ld hl,(saute+1)
inc hl
ld (saute+1),hl
inc de
jp loopY40

NextY4 ld (start),sp
ld sp,(pile)
ld hl,table5 ;(4)
ld (saute+1),hl
ld hl,(start)
ld (posit4),hl
ei

```

```

; Programme Principal
;
Prog ld b,4F5
Synchro in a,(c)
rra
jp nc,synchro

call offset

; Test clavier
di
ld bc,4F40e
out (c),c
ld bc,4F600
out (c),c
xor a
out (c),a
ld bc,4F702
out (c),c
ld bc,4F845
out (c),c
ld b,4F4
in a,(c)
ld bc,4F702
out (c),c
ld bc,4F800
out (c),c
oi

eia
jp c,prog

; Exit
ret

; Affichage du Rolling Sprite
Init04 ld sp,(start) ;(5)
pop hl
jp retour4

Init042 ld sp,(start)
pop hl
jp retour2

OffseY di
ld (pile),sp
ld sp,(posit4)
pop hl
ld a,b
or a
jr z,init04
Retour4 ld (posit4),sp
ld de,offAddr
ld b,27 ; hauteur du sprite, en lignes.

```

```

Loop1 ex de,hl
ldd
; autant de "ddd" que le sprite
; est long (en octets)
ldd
ex de,hl
pop hl
ld a,b
or a
jr z,init042
Return2 djnz loop1
ld sp,(pile)
ei
ret

BC26 ld a,b
add a,6
ld hl,a
ret no
ld bc,4c000+Regl
add hl,bc
ret

;
; Datax
;
Posit4 du 0000
Start du 0000
File du 0000

```



TONY BELAT
SES ARTICLES
(MOON ?)



Voilà un nouveau cours sur le CPC plus qui s'annonce ! Cette fois-ci je vais être plus concret que la dernière fois puisque nous allons prendre comme base pour ce cours le programme de la page ci-contre. Nous allons aujourd'hui nous familiariser avec les sprites hard. Je vous propose donc de s'amuser à les faire bouger... Le premier programme Basic envoie la séquence de décodage de l'Asic ; il suffit donc de l'exécuter une fois, à droite se trouve le programme assembleur qui fait bouger les sprites en suivant la table de codes générée par le second programme Basic.

Tout d'abord, un peu de théorie. Le CPC plus dispose de 16 sprites hard de 16 pixels par 16. Chaque pixel est codé par un octet, un sprite hard occupe donc 16x16 soit 256 octets en ROM. Mais le plus important ici est que les données relatives à ces sprites sont à une adresse fixe sur la page I/O Asic, de 46000 à 46080. De plus ces sprites disposent d'une palette indépendante de la palette de l'écran. Cette palette est liée sur la page I/O Asic de 80422 à 8043E alors que la palette du fond est codée de 80400 à 80420. Chaque encres est codée par deux octets que l'on peut diviser en trois quartets dont deux sont sur l'octet de poids fort et le troisième est constitué des 4 bits de poids faible de l'octet de poids faible. Chaque quartet indique la quantité de rouge, vert ou bleu dont sera composée la couleur de l'encres considérée ; d'où les 4096 couleurs. Vous constaterez de plus, si vous souptez le nombre de mots dans la palette des sprites hard et celui dans la palette du fond, que cette dernière à 17 encres alors que la précédente a en compte que 16... C'est normal car la palette du fond inclut le border (dernier mot) et les sprites hard n'ont que 16 couleurs car l'encres B correspond au mode transparent... Voilà, je pense vous en avoir dit assez pour cette fois-ci, nous verrons cela plus en détail la prochaine fois.

Pour en revenir maintenant aux positions... On a là aussi un codage en ordre pour la position en X et pour la position en Y de chaque sprite. La liste commence en 46000/46001 où il y a la position X du sprite B, ensuite on a en 46002/46003 la position en Y ; en 46004 le zoom. On reprend ensuite en 46008 pour le sprite I, etc... Il a des octets vierges entre les données des sprites ; il s'agit en fait de doubles de l'octet du zoom. À propos du zoom, seul le quartet de poids faible est utilisé ; les deux bits de poids fort définissent le zoom en et les deux autres en Y. La résolution la plus fine sur un sprite hard étant celle du mode A en 16 cou-

leurs ce qui est pas mal du tout ! Enfin, voici un petit tableau récapitulatif de tout ce que je viens de dire :

Sprite	adresse	Position X	Position Y	Zoom
0	46000	46000-1	46002-1	46004
1	46100	46000-9	46002-9	46004
2	46200	46010-11	46012-11	46014
3	46300	46018-13	46018-13	46014
4	46400	46026-15	46022-15	46014
5	46500	46032-17	46032-17	46014
6	46600	46038-19	46038-19	46014
7	46700	46044-21	46044-21	46014
8	46800	46050-23	46050-23	46014
9	46900	46056-25	46056-25	46014
10	47000	46062-27	46062-27	46014
11	47100	46068-29	46068-29	46014
12	47200	46074-31	46074-31	46014
13	47300	46080-33	46080-33	46014
14	47400	46086-35	46086-35	46014
15	47500	46092-37	46092-37	46014

Position X : [-256, 257] (word)
 Position Y : [-256, 257] (word)
 Zoom : [0, 15] (2 quartets)

Voilà quoi est fait ! Il ne vous reste plus qu'à encoder les prog ci-contre ; il font tourner galement les 16 sprites suivant une jolie ellipse ; il va de soi que le programme assembleur doit être assemblé avant de lancer le deuxième programme Basic. J'allais oublier une dernière chose, les sprites hard passent obligatoirement par dessus le fond et par dessus le border ; de plus, c'est toujours le sprite de plus petit indice qui "écrase" le sprite d'indice plus grand ; c'est à dire que le sprite 0 passe devant tous les autres.

Je vous conseille, pour vous habituer à ces charmants tatous, de tatonner avec des pokes sous Basic. Faites un MEMORY & 2777, délockez l'Asic, connectez-le et le tour est joué ! Vous verrez, c'est étonnant. La prochaine fois nous verrons quelque chose de beaucoup plus intéressant puisque, en complément de tout ce que j'ai dit la dernière fois, je vous donnerai les tableaux des adresses de tous les registres de l'Asic. Dans les cours suivants je les reprendrai point par point. Je tenterai de vous fournir un listing d'exemple... Mais je dois vous avouer que cette rubrique est pour moi l'une des plus délicates à faire car je n'ai reçu aucun écho de votre part depuis sa création ; alors soyez chics, aiguillez-moi un peu ; que voulez-vous faire avec votre CPC plus ?

off566



: Gestion du mouvement des Sprites Hard

Org 40000	: Implantation en 40000
Limit 40fff	: où comme vous voulez
Molist	: du moment que ce n'est
	: pas entre 40000 et 40000.
Table Equ 40000	: Adresse où lire la table
	: de mouvement.
ld bc,47fba	: Connexion de la page
out (c),c	: I/O 451c en 40000
Move ld ix,40000	: IX pointe sur le tableau
	: 451c des positions des
	: Sprite Hard.
ld io,spr	: IX pointe sur le tableau
	: d'adresses de gestion du
	: mouvement.
ld de,d	: DE est l'incrément pour
	: passer de l'adresse 451c
	: à un sprite au suivant.
	: On va faire la boucle 16
Loop16 ld h,(ix+1)	: fois pour les 16 sprites
ld l,(ix+0)	: HL reçoit la première
ld a,(hl)	: adresse et à l'octet de
cp 255	: poids faible de la position X
call z,rectif	: On teste si on est en fin de
ld (ix+1),a	: table sinon on poke 0 sur la
inc hl	: page I/O 451c... On passe
ld a,(hl)	: ensuite à l'octet de poids
ld (ix+0),a	: fort et on le met à sa place
inc hl	: sur la page I/O 451c...
ld a,(hl)	: On fait de même pour la
ld (ix+3),a	: position en Y du sprite
inc hl	: en lisant l'octet de poids
ld a,(hl)	: fort puis l'octet de poids
ld (ix+2),a	: faible et en les pokant sur
inc hl	: la page I/O 451c...
ld (iy+1),h	: On remet ensuite le tableau
ld (iy+0),l	: d'adresses à jour pour le
inc iy	: prochain passage et on
inc iy	: pointe sur l'adresse pour le
add ix,de	: sprite suivant...
djnz loop16	: On boucle.
ld bc,47fab	: On déconnecte la page
out (c),c	: I/O 451c et on revient
ret	: au basic...
Rectif ld hl,table	: Si on est en fin de
ld a,(hl)	: table alors on repointe
ret	: au début.
	: Table d'adresse de gestion du mouvement.
	: Spr
	: du table,table+16,table+32,table+48
	: du table+64,table+80,table+96,table+112
	: du table+128,table+144,table+160,table+176
	: du table+192,table+208,table+224,table+240

```

10 RESTORE
11 FOR x=1 TO 16:READ a:OUT 40000,a:NEXT
12 DATA 255,0,255,119,179,41,164,212,90,57
13 150,70,43,21,130,205,230
14 PRINT"451c Operationnel."

```

```

10 '
11 ' Générateur de la Table de
12 ' Mouvements des Sprites Hard
13 '
14 adr=40000
15 pas=2
16 amp=(639-64)/2
17 amp=(189-64)/2
18 decx=0
19 deuy=0
20 DEC:FOR x=0 TO 360:pas STEP pas
21 a=(COS(x)+1)*amp+decx
22 b=(SIN(x)+1)*amp+deuy
23 POKE adr,ac255
24 POKE adr+1,x MOD 256
25 POKE adr+6,b*255
26 POKE adr+3,b MOD 255
27 adr=adr+4
28 NEXT
29 POKE adr,255
30 '
31 ' Initialisation du Zoom des
32 ' Sprites Hard et Mise en
33 ' Mouvement...
34 '
35 CALL 40000:OUT 47fab,400:FOR x=40004 TO
36 4007C:STEP 8:POKE x,15:FOR t=0 TO 100:NEXT
37 t,x:OUT 47fab,400
38 CLEAR INPUT
39 WHILE INPUT">"*:CALL 40000:FRAME:MENU
40 OUT 47fab,400:FOR x=40004 TO 4007C:STEP
41:POKE x,8:NEXT:OUT 47fab,400

```



ELECTRONIQUE

Drive B ... BI ULTIMATH HONRAY ! Par CHUCKY (ron 007 GANG / THE BUGS pour un fantastique faux !

Salut à tous, ô fanas d'électronique !! Je ne présente : je m'appelle CHUCKY, je suis le leader d'OVERFLOW GANG, et j'appartiens au célèbre gengux de démolisseurs THE BUGS. Suite à l'offee réalisée dans le N°5 du fantastique canard que vous tenez dans vos petites mains, je me suis proposé pour réaliser un dossier complet (enfin, si un légendaire flemme ne le permet D sur l'exploitation et l'installation d'un second lecteur sur nos bonnes vieilles bécanes, et sur les petites dernières, les CPC+. Les bidouilles que je vous offre, n'ont été inculquées par les grands pros du jeu à souder, les formidables GEEKS et STARCOS. Comment ça, pas assez de cirage ?! Ne comment.

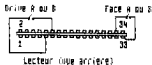
Bon, on va y aller cool, en commençant par la réalisation du câble de liaison CPC --> second lecteur, et cela pour n'importe quel type de drive, qu'il soit 3 pouces 1/2 ou 5 pouces 1/4. Vous trouverez ci-dessous le tableau récapitulatif des signaux du CPC(+) et ceux du lecteur, ce qui vous permettra de fabriquer votre câble sans inconvénients...

CPC+ CPC	Nom du signal	Leed	
33	01	Ready	34
31	03	Side 1 select	32
29	05	Read data	30
27	07	Write protect	28
25	09	Track 0	26
23	11	Write gate	24
21	13	Write data	22
19	15	Step	20
17	17	Direction select	18
15	19	Motor ON	16
13	21	(non utilisé sur CPC)	14
11	23	Drive select 1	12
09	25	(non utilisé sur CPC)	10
07	27	Index	08
05	29	(non utilisé sur CPC)	06
03	31	(non utilisé sur CPC)	04
01	33	(non utilisé sur CPC)	02

A noter que les signaux non spécifiés peuvent servir de masses, à l'occasion. Seuls les signaux indiqués ont de l'importance.

A étudier également, le type de connecteurs. Pour ce qui concerne les CPCs anciens, on utilise des connecteurs dits "encartables". Pour les CPC+, il s'agit de connecteurs CENTRONICS.

Maintenant, étudions les bidouilles proprement dites, c'est à dire que l'on va commencer à booster cette installation, afin de vous rendre le maniement de ce second lecteur plus agréable. Vous n'êtes pas sans savoir (ou alors, vous êtes vraiment le seul D que les lecteurs 3 1/2 et 5 1/4 sont dotés pour la plupart, de deux têtes de lectures. Ce qui est d'un intérêt considérable, car nous pourrions ainsi exploiter ce type de disquettes, comme s'il ne s'agissait que de disquettes 3 pouces. Cool, non ?? Mais pour obtenir cet avantage (MD: Luc, que la Force soit avec toi D), il nous faut intégrer soit au câble (ce qui est ardue D), soit au lecteur (ce qui est clean D), un inverseur de face. Pour cela, il suffit de ne pas effectuer la connection 3 CPC (ou 31 CPC+) et 32 lecteur, et on faut comme indiqué sur le schéma se baladant sur la page, un interrupteur entre 32 lecteur et la masse.



Oui, k'est-ce que ce petit kitonne qui se situe à gauche du graphé ? Ben, c'est le sélecteur de drive, qui vous permettra aisément d'échanger vos deux drives, et ainsi utiliser votre second lecteur, comme s'il s'agissait du drive d'origine de votre CPC. Cependant, ce serait malhonnête si je ne vous mettais pas en garde, ô possesseurs de CPCs ancienne gamme ! Car si cette bidouille est très facilement concevable, ses capacités sont néanmoins limitées. En effet, dans une position de l'interrupteur, vous aurez vos deux lecteurs disponibles, par contre, dans l'autre, seul votre drive K est utilisable, et le 3 pouces va dire bonjour, durant ce temps, au pays des rêves. Cette astuce ne s'adresse en principe qu'aux possesseurs de CPC+, hor' il existe quelque chose de beaucoup plus intéressant sur CPC ancienne génération, mais hélas, uniquement pour ceux-ci : il s'agit de l'INVERSEUR de DRIVE.

Cette bidouille permet d'avoir dans une position, le 3 pouces en drive A et le 3 1/2 (ou 5 1/4) en B, et dans l'autre position, le 2nd lecteur en drive A, et le 3 pouces en B. Génial, n'est-ce pas ?

Mais, eh oui, il y a toujours un mais, pour réaliser cette merveilleuse bidouille, il vous faudra ouvrir le capot de votre CPC, et trifouiller au niveau des circuits imprimés: c'est certes dangereux si l'on réalise cela comme un taré (MD CRACKY: Salut PIKZOUU !), mais le Jeu en vaut la chandelle... Are you ready? Let's go, now! Tiens, une idée vient de prendre forme dans mon esprit fécond (dû à dit miracle 99). Faites gaffo, sinon je continue à faire cet article en ch'tini! Bon, je préfère cela.

Entrons dans le vif du sujet, ce que vous attendez avec impatience... Tout l'équipement, munissez-vous d'un tournevis cruciforme (Je ne sais pas, moi, empruntez-le ou volez-le mais il vous en faut un!), un fer à souder relativement précis (pas un lance-flamme!), un inverseur double à glissière ON-OFF, et de 4 fils électriques, pas trop épais, d'une longueur avoisinant les 18 cm. Voici le scénario en 18 étapes...

1. Duvrez votre clavier (7 vis en dessous, et 2 sur le côté du drive); faites gaffe, l'une des 7 vis est plus longue que les autres, son emplacement est indiqué par une jolie flèche gravée dans le plastique.

2. Soulevez délicatement le capot de votre clavier, en prenant bien soin de ne pas bousiller les nappes du clavier, qui sont très fragiles, comme le clavier de la pub (Nanan, explique-leur!).

3. Colonneeeeee!!! Oh va le commence ce p... de boublot, qui ou a...!! Mais oui, RRRRO, tu prends ton KOUF-KOUF, et tu me niques cette niaiserie de pista, qui va de la pastille 23 à la patte 8 du 74LS38. Prends le schéma si nécessaire. N'oublie pas que le chemin le plus sûr dans la zone ennemie, consiste à faire la coupure pile poil à l'endroit où la piste du circuit imprimé est fine et éloignée des autres.

4. Maintenant, après avoir traversé la jungle, tu dois libérer les soldats US, en coupant leurs liens, c'est à dire le fil faisant partie de la nappe, allant jusqu'au drive 3 pouces, plus précisément, le quatrième fil de la nappe, le premier étant le rouge à gauche (vers le 74LS38).

C'est bon, vous pouvez réamorcer le TIC-TAC de votre cœur, et en va maintenant tout faire pour que le plan se déroule sans accrocs... En effet, si vous laissez cela en l'état, vous n'auriez aucun drive adressé.

5. Câblez l'inverseur comme il est illustré sur le schéma. Gaffe au niveau de la soudure sur la patte du 74LS38! Réaliser cette soudure avec précision, en faisant bien attention de ne pas déborder sur la patte 9, et de ne pas envoyer la nappe dire bonjour à ses ancêtres, pour la bonne et simple raison qu'elle traînait dans le coin!

6. Les raccords entre les 2 fils C et D de l'inverseur

et le fil coupé de la nappe, doivent être réalisés proprement puis protégés par un bout de chaterton, ou mieux, un bout de gaine thermo-rétractable, mais isolez-les!

7. Soudez le fil F directement sur la pastille 23.

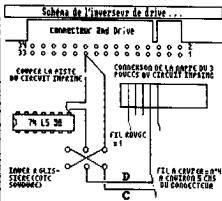
8. Réalisez les 2 ponts sur l'inverseur avec 2 morceaux de fil, de 2 cm environ.

9. Vous pouvez ranger votre attirail, vérifier votre boulot, et passer à la partie esthétique-mécanique. En bref, il vous suffit de faire une encoche dans le plastique, juste au-dessus de l'emplacement de la prise 2nd DRIVE, et d'y fixer l'inverseur avec de la colle, en prenant garde que l'inverseur soit orienté vers le drive 3 pouces, si le drive 4 correspond au 3 pouces (pour une saison de logique et de confort).

18. Vous rebranchez tout, et vous pouvez maintenant prendre votre pied avec vos deux lecteurs!

Voilà, c'est fini, le dossier est clos, j'espère qu'il vous aura plu. Je vous dis à une prochaine fois, dans QUASAR CPC, enfin si les dieux d'ITSEI et ZIK le permettent... Amicalement à CPCistentent votre!

-> CRACKY <-



Avant de vous quitter, je dédie ce graph à PIRZOUU, qui est en train de prendre son pied sur PIRATES, alors que je suis en train de me prendre la tête afin que cet article ne contraste pas trop avec les autres de ce fantastique fanzine, qui sont des modèles de genre. Sur ce, à +55 et écoutez KEEP PURPLE!



DEULIGNES

En ben, on peut dire qu'il aura porté ses fruits, non speech de la dernière fois. J'en ai reçu des Deulignes. Mais ne vous arrêtez pas en si bon chemin, la rubrique continue, alors, écrivez moi. Je tiens à remercier Rainbird, No Recess, Offset et Nicky One. Les progrès sont expliqués dans les premières lignes, je ne perdrai donc pas de place ici. Je rappelle que vous n'êtes pas forcés d'être le créateur d'un Deuligne pour nous l'envoyer, et d'ailleurs, le mot "DEULIGNE" ne signifie pas forcément qu'il fasse au maximum deux lignes. On peut aller jusqu'à dix ou quinze ! A vos claviers. J'y pense : inutile de m'envoyer une disquette pour un ou deux deulignes. Je peux me taper vos listings sur papier ! Salut !

ZACK

10 'Accelere le lecteur de D7.
11 'Origine : SYNTAX ERROR
12
13 POKE 48445,2

10 'Fullser
11 'Auteur inconnu.
12 'Programme fourni par RAINBIRD.
13

14 DKX 0,0:DKX 1,12
15 NOME 2:a=48C00:b=48D00:OUT w,2:OUT b,
48:OUT a,1:OUT b,47:OUT a,6:OUT b,39:
PRINT "DEASAR 0":CALL 43132,0,7464,4
6283,2037,343,2530,26338,11976,2346,4
7156:CALL 48B06:NOME 2:OUT a,6:OUT b,
48:OUT w,1:OUT b,48:OUT a,6:OUT b,25
16 DKX

10 'BTC FONT
11 'Auteur inconnu.
12 'Programme fourni par RAINBIRD.
13

14 60:48000:MEMORY 60-1:FOR A=60 TO 60+175 STEP 18:CH=B
:FOR B=7 TO 8:READ A\$:UNL(A+A\$):POKE A+B,2:CH=C
+2:NEXT B:READ C:IF C=C\$ THEN PRINT "ERREUR DANS LE
S BAIAS"

75 NEXT A:CALL 60:BORDER 8:INK 0,0:INK 1,25:NOME 2:FOR
A=0 TO 2:NOME,A:PRINT "DINO":CALL 48B18:NEXT 00006,
8:PRINT "DINO",A(" de 8 à 2"):DNO

16 DATA 00,11,20,00,10,15,11,20,00,07,916
17 DATA 00,32,22,28,00,21,38,00,01,00,940
18 DATA 01,01,20,14,20,56,28,32,15,362
19 DATA 28,20,30,73,00,21,73,23,78,23,997
20 DATA 23,18,00,00,00,21,37,00,01,38,563
21 DATA 00,00,01,00,00,00,00,00,00,00,438
22 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1180
23 DATA 00,40,40,44,40,46,00,21,45,368
24 DATA 00,00,00,00,32,00,63,00,11,8191
25 DATA 19,00,55,00,11,00,00,21,00,00,563
26 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1500
27 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1403
28 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,11,959
29 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1574
30 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,794
31 DATA 12,03,00,10,17,37,29,26,26,536
32 DATA 00,18,18,00,01,07,00,00,00,00,317

10 'Affichage Page écran en 48000 inversé par octet poi
5

11 'retour à l'image de départ par chassé-croisé.
12 '(Fourni par Micro Escape)
13 DATA 21,00,00,11,00,00,18,77,18,23,70,70,00,02,06,0E
14 DATA 27,00,01,23,05,01,70,70,00,02,03,0E,21,00,00,71
15 DATA 00,00,45,18,77,79,12,23,18,01,00,00,00,77,03,79,7E,00
16 DATA 02,00,00,70,70,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
17 RESTORE 13:FOR I=48000 TO 48005:READ A\$:POKE I,00
L("A"+I):NEXT
18 'CALL 48E00 pour lancer l'affichage

10 'Data Maker par ZACK 1995
11 'Un usage de l'aveu à l'écran
12 'Par ZACK (1994)
13 ligne:100:FOR I=3000 TO 4300 STEP 8:son=0
14 FOR J=0 TO 7:READ a\$:VAL("E"+a\$)
15 son=son+a:POKE I+J,a\$:NEXT J:READ s\$
16 IF son("VAL("E"+s\$)) THEN PRINT ligne:
17 ligne=ligne+18:NEXT I
18

19 DATA 73,24,38,00,22,40,00,21,124
20 DATA 79,00,22,38,00,78,06,75,414
21 DATA 00,10,30,78,79,21,62,384
22 DATA 30,01,00,77,00,49,05,28,281
23 DATA 00,11,00,30,18,00,18,23,252
24 DATA 01,00,00,00,41,00,79,01,310
25 DATA 10,70,00,49,00,79,18,308
26 DATA 00,00,10,04,01,00,04,00,432
27 DATA 01,00,00,00,00,49,00,00,402
28 DATA 75,01,00,77,00,49,01,45,378
29 DATA 75,00,00,00,00,74,00,79,01,490
30 DATA 02,77,00,49,01,00,76,00,493
31 DATA 49,17,00,00,30,73,20,40,285
32 DATA 00,22,38,00,78,00,54,00,000
33 DATA 54,50,54,50,54,50,54,50,000
34 DATA 54,50,54,50,54,50,78,00,001
35 DATA 00,00,22,38,00,76,00,54,502
36 DATA 50,50,40,40,43,43,40,41,285
37 DATA 49,40,40,50,54,54,54,54,290
38 DATA 54,54,54,00,00,00,00,00,000
39 'Ligne 200, remplacez le ler 48C
40 'par 44C, c'est super zli !

10 'COLOR-LETTERS par NO RECESS
11 '(Code original par GRES)
12 NOME 1:BORDER 8:INK 8,9:DKX 1,2:DKX 2,14:DKX 3,26:DK
13 TP 3E,C,2E,2F,07,C9:RESTORE 12:FOR A=0 TO 5:READ A\$
:POKE 4800+A,VAL("A"+A\$):NEXT A:CALL 48B00:LOCATE 5,1
1:PRINT "Cool, non ? Tapez une touche...":LOCATE 4,1
4:PRINT 2:PRINT "COLOR-LETTERS"
13 PEN 3:PRINT " by " :CALL 48B00:PRINT "NO RECESS":PEN
3:PRINT " la " :PEN 1:PRINT "1994":CALL 48B06:NOME 2:I
NK 1,25

```

10 'OVERSCAN BASIC par NO RECESS
11 MODE 1: SPEED DOK 11,11: BORDER 11,14: FOR a=0 TO 3: DOK
  A,11,14: NEXT a: ABC00:B=AB000:OUT A,1:OUT B,46:OUT A
  2:OUT B,49:OUT A,6:OUT B,32:OUT A,7:OUT B,34:FOR a=
  250 TO 8 STEP -1:LOCATE 1,15:PRINT "MODE 1,15
12 PRINT "Coo non à taper une touche..." :LOCATE 1,23:P
  'OVERSCAN-BASIC by NO RECESS in 1994' : BORDER 0: I
  NK 0 B: DOK 1,17: DOK 2,26: DOK 3,13: CALL AB000
13 ' SCRIBLING HARD par ZACK
14 LOCATE 1,15:PRINT "SPACES(40)":LOCATE 1,23:PRINT "SPACE
  (60)"
15 FOR B=0 TO 255:OUT ABC00,13:OUT AB000,r:CALL AB010:M
  EXT
16 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 15
17 a=ABC00:B=AB000:OUT A,1:OUT B,40:OUT A,2:OUT B,46:OB
  T A,6:OUT B,25:OUT A,7:OUT B,30:MODE 2:DOK 1,26

```

Voici non pas la suite mais la version améliorée de l'éditeur de fichier ASCII de Zack...

```

10 'Programme amélioré, il faut tout reprendre à zéro.
12 BORDER B:DOK 0,3:DOK 1,26:MODE 2
13 PLOT 1,1:DRAM 539,1:DRAM 639,399:DRAM 1,399:DRAM 1,1
  WINDOW 2,75,2,24
14 LOCATE 32,2:PRINT "ASCII CHECK-UP"
15 PLOT 340,340:DRAM 405,340:DRAM 405,300:DRAM 240,300:
  DRAM 240,340
16 LOCATE 11,5:PRINT "Wise au propre automatique des zou
  roes ASCII de MAXAM"
17 LOCATE 24,7:PRINT "Code par ZACK. (C) FUTUR'S 1995"
18 LOCATE 2,21:PRINT "M.0 : Les ays à la fin du program
  me ASCII viennent de MAXAM et n'apparaissent pas que
  jamais sous celui-ci. Si c'était le cas, effacez les
  lignes sous MAXAM"
19 BIN a$(600)
20 GOTO 2E
21 PLOT 1,1:DRAM 639,7:DRAM 639,399:DRAM 1,399:DRAM 7,1
22 RETURN
23 a=LEN(a$):a=60-(a/2) 'Centrage
24 PRINT TAB (a),a$
25 RETURN
26 '
27 LOCATE 1,12:a$="Appuyez une touche pour le catalogue
  " :GOSUB 23
28 GOSUB 21
29 CALL AB006:CLS:WINDOW 2,70,2,24:GOSUB 27:ADR,"e."
30 a=10:b=40:c=24:d=24:GOSUB 91
31 INPUT "Nom du fichier :",nom$
32 IF nom$="" THEN RUN
33 IF LEN(nom$)12 OR LEN(nom$)=0 THEN 30
34 i=1
35 a=2:b=10:r=2:d=3:GOSUB 91:PRINT "Lignes ":"c:d=3:G:O
  SUB 91
36 OPENIN nom$
37 WHILE NOT EOF
38 LINE INPUT M$,a$(i)
39 i=i+1
40 LOCATE 1,1:PRINT i;
41 NHD0
42 a=60:b=80:c=25:d=25:GOSUB 91
43 PRINT " Nombre de lignes :";i;" / 600 (max)";
44 CLOSEIN
45 GOSUB 21
46 '
47 WINDOW 2,70,2,24
48 GOSUB 21

```

```

49 a=2:b=70:c=10:d=13:GOSUB 91:PRINT:PRINT:PRINT" (U
  ) ison (S) sauvegarde (C) heck-up (F) in c
  (N) anger le nom"
50 a=30:b=50:c=10:d=18:GOSUB 91:PRINT:PRINT" Menu Seco
  ndaire"
51 a=2:b=25:c=14:d=14:GOSUB 91:PRINT" Faites votre cho
  ix..."
52 a$=INKEY$
53 a$=UPPER$(a$)
54 IF a$="M" THEN 60
55 IF a$="S" THEN 65
56 IF a$="C" THEN 74
57 IF a$="F" THEN RUN
58 IF a$="H" THEN 66
59 GOTO 62
60 a=12:b=70:c=12:d=17:GOSUB 91:PRINT:PRINT" VISUALISAT
  ION ":"PRINT:PRINT:PRINT" A partir de la ligne :",a
  1 r:a=1:IF a1 THEN 60
62 r=r+1:IF r1 THEN 48 ELSE PRINT a$(r)
63 b$=INKEY$:IF b$=CHR$(241) THEN 62
64 IF b$="" THEN 63 ELSE 47
65 a=24:b=70:c=13:d=18:GOSUB 91:PRINT:PRINT" SAUVEGARDE
  " :PRINT:PRINT:PRINT" Etes-vous sur ? Si oui, tapez
  0 puis Enter :";a$
66 IF a$="0" OR a$="0" THEN 18
67 CLS:GOTO 48
68 OPENOUT nom$
69 FOR r=1 TO i
70 PRINT M$,a$(r)
71 NEXT r
72 CLOSEOUT
73 CLS:GOTO 48
74 MODE 2:GOSUB 21:WINDOW 2,75,2,24:PRINT "CHECK UP ":"P
  RINT:PRINT:PRINT" Patientez"
75 a=2:b=70:c=15:d=13:GOSUB 91:PRINT:PRINT" Jauge ":";
  PRINT:PRINT" 0 X":LOCATE 30,3:PRINT"50 X":LOCATE 73,
  3:PRINT "100 X";
76 FOR r=1 TO i
77 s=1
78 FOR t=1 TO LEN(a$(r))
79 q$=MID$(a$(r),t,1):IF q$=CHR$(34) THEN s=8
80 IF q$="" THEN s=6
81 IF s=1 THEN q$=UPPER$(q$):MID$(a$(r),t,1)=q$
82 NEXT t
83 x=(r/i)*77:LOCATE 2,4:PRINT STRING$(x,207);
84 NEXT r
85 MODE 2:GOTO 48
86 a=10:b=70:c=12:d=77:GOSUB 91:PRINT:PRINT" CHANGEMENT
  DE NOM ":"nom$
87 LOCATE 1,5:PRINT "ENTER = Conservation du vieux nom.
  " :LOCATE 40,2:INPUT "EN ",ne$
88 IF ne$="" THEN nom$=nom$:LOCATE 40,2:PRINT"EN ":";nom$
89 nom$=ne$
90 CALL AB006:GOTO 48
91 WINDOW a,b,c,d:CLS:c=25-c:d=25-d:PLOT ((a-1)*6)-1,(d
  *16)-1:DRAM (b*8),(d*16)-1:DRAM (b*8),((c+1)*16)+1:D
  RAM ((a-1)*8)-1,((c+1)*16)+1:DRAM ((a-1)*8)-1,(d*16)
  -1:RETURN

```

```

10 'Stripe.
11 'Basters sous interruptions. Fourni par RAINBIRD.
12 FOR n=49221 TO 49200:READ A$:POKE N,VAL("A"+A$):NEXT
  :CALL 49201
13 DATA 21,EC,92,81,90,90,11,CS,92,3E,51,32,ED,92,CD,19
  8D,C3,D8,BC,73,75,C5,86,25,30,ED,92,X,C,7E,59,80
  82,3E,4B,3E,ED,92,21,60,18,06,77,ED,51,ED,79,ED,69,8
  0,79,87,91,C1,7F,7C,51,60

```

PAPIER

Dans la catégorie fans' papier Road Runner, tel est son nom, n'est pas à laisser sur la touche. Pour le prouver je dirai tout d'abord que son contenu n'est pas (trop) constitué de 32 pages de rou-lissage, tout au moins pour ce numéro 3. Ainsi vous amez le bonheur de parcourir de diverses rubriques telles "TESTS", "COMP NO LIVES" (véritable pub pour un bouquin !!!), "BO de ROAD RUNNER", de la bio avec "LES KILLER ET ONE WHITE DES MIMIMAX", et aussi com-me dans bon nombre de fanzines le "BASIC" (tiens, un peu de chimie... Sa-vez vous comment rédige le Zack ???) en milieu basique ? La répon-se dans Quasar CPC 7, page 5, bas de la première colonne, à condition d'adapter les commandes assembleur au basique) tout comme des "INTERVIEWS" de rédacteurs d'autres fanzines comme Nicky One de Excon Fans, et même que si vous n'êtes pas mirrots, il est possible que vous vous aperce-vez que j'en ai fait le test dans la partie basse de cette page. Allez on continue

R O A D R U N N E R

Côté qua-lité visuelle, Road n'est pas désa-gréable, malgré une compé-tition entre mise en page PC avec tout plein d'écritures et mise en page Oxford PRO (du CPC) bien nickel tout beau et tout et tout comme Quasar (mais en moins bien quand même (MOLA: lantard !)) et une autre compétition entre affreux collages de dessins pas beau et mal faits et de super-bes digits bien cool comme dans le méga fans' Quasar CPC ! Ceci dit la présentation n'est pas bâclée du tout... Ce fans n'a pas trop de fa-tous dert à graf et ça change ! Ont participé à ce numéro 4 les gars surnommés:

N°3

ROAD RUNNER

HAMET Stephane
La Carpenterie
60250 La HAYE du PUIT



RIP RIP EN CONCLUSION UN FANZINE QUE JE NE CONSEILLE PAS DU TOUT !!!

BOXON

DISC

PHILIPPE Vincent
BP 52
66500 ILLZACH

Boxon Fans', au support connu par les CPCiens, (non Zack(???), ça ne sert à rien de chercher un dis-que-dure dans le CPC il n'y en a pas !) c'est à dire la disquette 3", est étonnant en pre-mier abord, à savoir que les rédacteurs et codeurs à la fois sont au nombre de 2. De plus, il se sont partagés la disquette en 2, en remplissant chacun une face !!! Binsi, la première face, de Nicky One, contient les rubriques: Édito, Infos, Dones (Fancy Meeting Dons et Sentinel), Basis, Test (du te-giciel Ghoul's writer, shareware de Tom & Jerry), Touch (parler pour ne rien dire... Voir Zack(???)) dans Quasar CPC pour compren-dra...), Fanz (test de CPC Guest 1). De même, la deuxième face, du cé-lèbre Sphynx (pour ceux qui connaissent), contient les rubriques: Édito, Contacts, Games (top jeux CPC et machines à sous comme dirait Biffset et gros monstres PC), Pokes (des pokes !), (st, des pokes, pour paker !), BFD (pas pour le poker, mais pour faire des pokes, vous comprenez, quoi...) (ici Dracula Fanz'4 est à l'honneur, d'ailleurs Dracula apparaît ensuite pour tester le freeware Spots), et End.

B O X O N

Rien de plus passionnant que de lire un bon fans'.

De côté réalisation technique, Boxon Fans deuxième du nom n'est pas encore à son plus haut niveau. En effet ses rédacteurs sont jeunes et se lancent dans la programmation. Cela n'empêche pas le chargement musical qui laisse le lecteur bouche béeéééé (même que c'est Biffset qui l'a programmé !!!). Comme dans tout Fanz' disc il y a des zicks; que c'est bon pour moi, de retrouver des zicks 180K CPC ! Moi qui

étais habitué au affreuses zicks nidi du PC 486 BX2 66MHz lecteur CD ROM double-vitesse et carte son Sound Blaster 16 bits écran SVGA disque dur 520 Méga-Octets; et 4 méga de RAM (d'ailleurs fan-dra qu'je passe à 8 quand j'aurai un petit peu plus de nom-maie (mes finances s'élovent à 4 francs 25 centimes)!

Dans Boxon Fans' on trouve de bonnes digits et des routines de programmation sans grande nouveauté. En fait les 2 codeurs NICKY ONE et SPYNOX n'ont pas encore un super niveau mais il l'admettent en le di-sant eux même. Mais en plus, j'en rajouterai ce c'est pas mal du tout et je vous conseille farlement de vous comman-der BOXON FANZ'.

N°2

F A N Z

Vends cerveau deux hémisphères, jamais servi. Contacter Zack à l'adresse figurant dans la Rubrique X.

Recherche logiciel de gestion du Digitaliseur Vidi. Contacter la rédac' ou écrivez à

PHILIPPE Vincent
B.P. 52
68118 ILLRACH

Recherche ROM de Pramerge Plus pour Protexst en ROM. Contactez la rédac' à l'adresse figurant dans la Rubrique X.

Vends :

- Touches clavier **QWERTY/QWERTY** : 27 piñoc
- Cable CPC/Magnéto cassette : 36F
- Magazines :
 - Astral Cent Pour Cent 42 : 15F
 - Astral Cent Pour Cent 43 : 15F
 - CPC Infos numéro 26 : 16F
 - Carte péritel CPC : 80F
 - 37 2^e neuves (les 18) : 280F

BARON Cédrix

17 48

13151 YARASCON Cedex

Envoyez vos P.A. à la rédac avant Juillet.



IL FAUT ABSOLUMENT QUE VOUS NOUS ENVOYIEZ DES P.A. POUR CETTE RUBRIQUE SURVIVRE !!!

LES HELPS ...

Salut les enfants et bonjour au nouveau (c'est moi !) .
Je vous présente en direct de ma petite bourgade ce fabuleux jeu ,
j'ai nommé BLOODWICH . C'est un Donjons & Dragons dans lequel vous
incarnez un ou plusieurs joueurs différents choisis parmi seize ,
comportant des magiciens , des guerriers , et encore d'autres
personnages . Vous devez parcourir cinq tours , dans le pays de
Traxère à la recherche de quatre cristaux , et à la poursuite du
fou Zedick pour l'exterminer et rendre sa quiétude au royaume de
la puissante cité de Treihaduy ! . Chaque tour comporte deux niveaux
de plusieurs étages différents ... un vrai labyrinthe en somme .
Voici donc le niveau un de la première tour . Vous commencez à
l'endroit marqué " entrée " et vous sortez ... par la sortie !
Etonnant , non ?

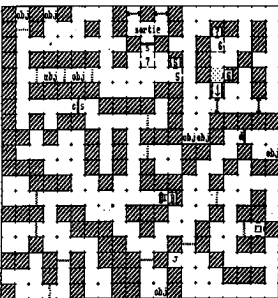
La légende de la page suivante est là pour vous alerter (on s'en
serait douté , n'est-il pas ?) à comprendre ce qui se passe et à
vous guider dans ce dédale en espérant que le plan est suffisamment
lisible , et où vous rencontrerez maintes portes , objets ,
monstres ... de quoi s'amuser quoi .

Pour affronter vos ennemis futurs , je vous conseille de ne pas les
attaquer de front . Tournez autour et frappez jusqu'à ce qu'ils
meurent . D'autre part , les différents
ennemis parsemés dans les tours ne figurent
pas sur les plans car ils bougent , et mine
de rien c'est pas facile de représenter
des choses mobiles (c'est mon opinion person-
nelle et cela ne tient qu'à moi !) . Alors ,
faites attention en ouvrant les portes car il
y a parfois plusieurs groupes d'ennemis , un
groupe pouvant aller jusqu'à quatre individus

comme d'ailleurs les personnages que vous
dirigez .

Je profite de la place restante sur cette
page pour signaler à l'assistance que si
je suis en train de pianoter , c'est sous
la pression d'un certain individu dont je
ne citerais pas le nom (comme dirait
l'autre , pas d'attaque personnelle) et
qui devrait avoir honte d'user du chantage
envers moi , pauvre petit être sans
défense . Pour ceux que ça intéresse ,
c'est Offset . Wade Retro , Satanas .

Bilbo



LEGENDE

Ce jeu comporte une multitude de pièces, de couloirs, de portes, et en particulier plusieurs types de portes dont voici les symboles ainsi que le reste.

[] Porte normale, ouvrable sans peine qui !

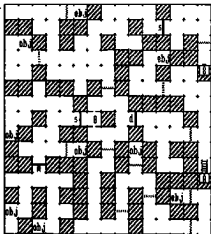
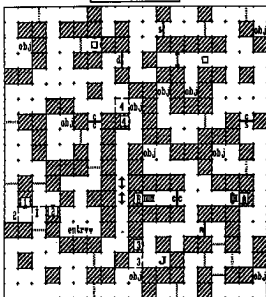
[] Porte quelque peu fermée à clé, qu'on peut ouvrir à l'aide des "combo keys" que vous trouverez par terre et qui peuvent servir à refermer des portes au nez des barbares. Ces portes apparaissent à l'écran avec des taches oranges de chaque côté.

[] Portes spéciales au nombre de cinq s'ouvrant avec des clés spécifiques. Le symbole est accompagné d'une ou deux lettres dont voici la signification, désignant la couleur de la porte et de la clé correspondante :

- m - Moon Key, de couleur bleu
- s - Snake Key, de couleur verte
- d - Dragon Key, de couleur rouge
- cs - ChatS Key, de couleur jaune
- oc - Chromatic Key, de couleur blanche

[] Porte bizarroïde. Certaines s'ouvrent, d'autres ...

REZ-DE-CHAUSSEE



PREMIER SOUS-SOL

[] Il y a des objets, alors prenez les, ça peut toujours servir.

[] La même chose qu'avant avec une plaque verte en plus sous vos pieds (voir après).

[] Plaque verte du dessus qui sert à ouvrir les portes bizarroïdes de tout à l'heure, à faire disparaître des murs (pas dans ce niveau), ou à refermer des portes derrière vous rien que pour vous embêter.

[] Petite pièce très utile, si toutefois vous jouez avec plus d'un personnage, et qui permet de ressusciter vos amis morts.

[] Respectivement haut et bas d'une échelle, repérés par des indices pour vous aider à vous y retrouver.

[] Petit bouton de couleur qui fera apparaître ou disparaître des murs, et autres repérés [] par le même indice.

[] Vous faites un demi-tour sur vous-même.

[] Respectivement le bas et le haut d'une trappe. À l'écran, vous verrez une plaque noire []

[] Sorte de plaque invisible qui ouvre la porte désignée par la flèche.

[] Non rien. C'était juste pour combler le reste de place. Alors, bon jeu.



PROCHAIN RENDEZ-VOUS EN ETE...

FUTURS' FREWARE DIFFUSION