

TATIN David.Mas petit Rebattu,MOULES.13280 RAPHELE.TEL:90-98-48-05.

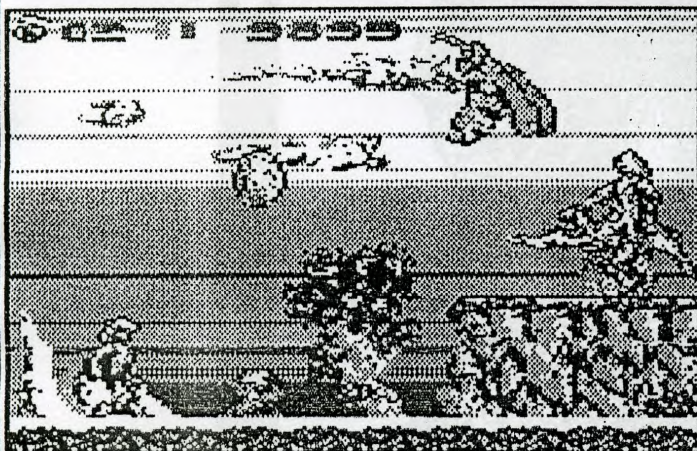
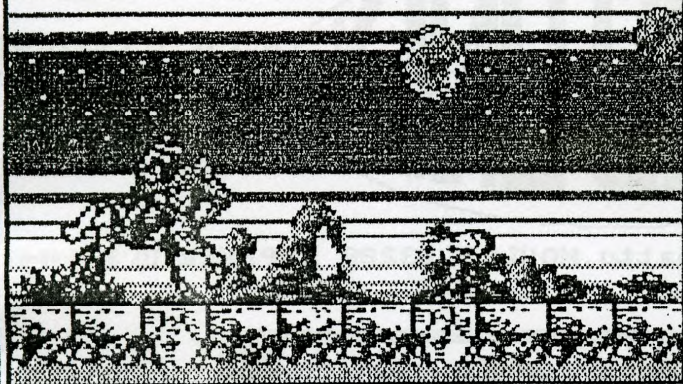


EDITO.

Salut les lecteurs!Voilà le numero 8 qui,si tout va bien,sortira avec beaucoup moins de retard que le numero precedent.Ben ouais,on a foncé.Mais ne vous inquietez pas,ce numero est aussi bien que les autres.Allez voir du cote des news,vous aurez une bonne surprise...Pour les tests,NEBO est de retour avec un test de HOSTAGES.D'ailleurs,toujours cote tests,vous avez encore droit a une nouveaute toute fraiche.Et apres on dit qu'on n'est pas gate (quelqu'un a dit ca au fait?).Que vous dire de plus sinon qu'il ne reste pas mal de place dans cet edito,a cause de la taille du dessin.Je suis donc obligé de vous raconter n'importe quoi,de toute facon,y'a personne qui peut raler,c'est moi le redac'chef(ca fait plaisir des fois...)Bon ben ca y est,on touche a la fin de cet edito ennuyeux(c'est vrai?).Allez je vous laisse a votre lecture acharnee.Rendez-vous au bot de la fin.DOUDOU.

SOMMAIRE

- Page 1...COUVERTURE-EDITO
- Page 2...NEWS,POKES
- Page 3...INITIATION AU BASIC
- Page 4...INITIATION A L'ASSEMBLEUR
- Page 5...TESTS(1)
- Page 6...TESTS(2)
- Page 7...DOSSIER FANZINES
- Page 8...SUITE DOSSIER, CONCOURS,FIN



NEWS

-Regardez un peu a droite...Mais non,vous ne revez pas ! Ce sont bien deux ecrans du jeu XYPHOES FANTASY !! En effet,nous avons recu 4 ecrans de ce fantastique jeu,et nous en passons deux pour votre plus grand plaisir. Vous savez tous que ce jeu est realise par FEFESSE(programmation) et Stephane Saint-Martin(graphisme).Inutile donc de vous dire que les dessins de Stephane sont bourres de couleurs et tres jolis,de ce fait tres dur a tramer pour imprimer.Ce jeu comportera un scroll hardware et des sons digits d'Amiga. Et en plus,les sprites sont grands,bref du tout bon.

-FEINDERS ne fera pas TCM car les autres redacteurs(de l'ancien Croc/Ron) sont passes sur Amiga.Il se contentera de faire un seul fanzine sur papier:GAME OVER(20 pages) dedie aux consoles Megadrive.

-Joystad 8 ne sortira pas,mais il a ete remplace par une Megademo,qui est terminee.

-Saviez vous qu'il existe des 'TOM&JERRY' francais ?! Ils n'ont pas encore fait de demos mais seulement des superbes intros pour Two Mag.Dommage qu'ils aient pris le meme pseudo que les allemands de CBS!

-En parlant d'allemands,voici quelques infos a propos des prochaines demos:

-THRILLER et WEEE! preparent 'Terrific Demo' avec paraît il 200 sprites et des rasters.

-PLUTON et BSC preparent 'Commotion frantic' demo.Et BSC prepare 'BSC MEGADemo'.

-MERLYN preparent leur 3eme Demo avec 200 scrollings(il paraît).

-KKB prepare une nouvelle demo,ainsi que BTA, EXCALIBUR,TOM&JERRY(les allemands!),BMC...

PATRICE

L'elixir De Vie

On se retrouve une nouvelle fois pour la rubrique des bidouilles. C'est Two Mag qui vous les offre

-RICK DANGEROUS 2:vies infinies: CD,86,3D,32,CD,86,CD et le 3D par 00.

Balles infinies:CD,3D,32,CE,86,CD,4C et pareil,3D par 00.

Et enfin bombes infinies:99,96,3D,32,CF,86,CD et le 3D par 00.

Pour ceux qui ont la Multiface: cela correspond a,pour les vies:

POKE #85C2,les balles:POKE #9131,00 et les bombes:POKE #9603,00.

-TURRICAN:vies infinies:3A,07,DE,B7,C2,14,04,CD et remplacez B7,C2,14 par des 00.Une petite bidouille de moi,quand meme(j'ai travaille !).Pour les soleils

infinis:CA,8B,11,3D,32,6F et changez le 3D par 00.

-MOTOCROSS SIMULATOR:CAD,9B,9D,3E,03,32 et le 83 par 00.Et oui,ce mois ci il y en a peu,manque de place,desole!

PATRICE



MUSIQUES

Une fois de plus,Two Mag vous donne les adresses de 3 musiques:

1943:debut #9D00,longitude #7AD,init #9FE9, pour la jouer CALL #9D00.

HOT SHOT:debut #4D97,longitude #6E1,init #4D97, pour la jouer CALL #4E4E.

NEBULUS:debut #130,longitude #C09,init #136, pour la jouer CALL #130.

C'est tout pour ce mois-ci,rendez vous le mois prochain.

PATRICE

ZOPS

JEUX :

- 1.DEFENDER OF THE CROWN
- 2.TURRICAN
- 3.CASTLE MASTER
- 4.SATAN (STROOKI)
- 5.TENNIS CUP

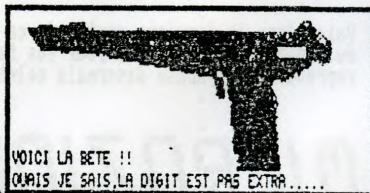
DEMOS :

- 1.VAO DEMO
- 2.OVERFLOW
- 3.BMC DEMO 3
- 4.SKY DEMO (STROOKI)
- 5.NONAME(MOBS)

Ne nous envoyez plus de tops car nous avons decider d'arreter cette rubrique

PERIPHERIQUE: MAGNUM LIGHT PHASER

Qui aurait cru qu'un jour vous auriez dans les mains, non pas un joystick, mais un pistolet pour tirer sur votre écran, pas vous hein ?? Moi non plus d'ailleurs ! Mais ils sont bel et bien là, les pistolets pour votre cher CPC. Il y en a deux qui sont sortis, ce mois-ci je ne vais vous parler que du MAGNUM LIGHT PHASER. Il se présente sous la forme d'un pistolet au design très futuriste, extrêmement léger, trop léger même ! Il se branche au dos du CPC sur la prise extension, et il est livré avec 6 jeux. Son utilisation est très simple, mais il manque légèrement de précision, ce qui augmente beaucoup la difficulté des jeux livrés avec. En parlant de ces jeux, il y a entre autres



le célèbre OPERATION WOLF, qui donne une autre impression avec le flingue entre les mains. Il y a aussi BULLSEYE, un mélange de Trivial Pursuit et de jeux de flechettes. Car chaque fois que vous tirez votre flechette, on vous pose une question et si vous répondez bien, vous remportez le nombre de points que vous avez fait au tir de flechette. Il y a aussi ROBOT ATTACK, SOLAR INVASION, et d'autres pas terribles d'ailleurs. Même techniquement ils sont pas géniaux d'ailleurs dans un des six, je sais plus le titre, il y a un petit scrolling en vague, lent mais lent, pire qu'OUT RUN ! Ça m'avait bien fait rigoler, pour des programmeurs, ils pourraient faire mieux... Et bien voilà, cet article touche à sa fin. Vous voulez peut-être mon avis sur ce Magnum Light Phaser ?? Et bien, sachez que je le trouve ni bon ni mauvais, car c'est vrai qu'il est pas génial, mais c'est pas la nullité du siècle, surtout que ce n'est qu'un des premiers pistolets pour CPC, peut-être que de meilleurs viendront ! Mais certains s'amuseront bien avec ce Magnum, en espérant qu'il sorte de bons jeux, parce que pour l'instant, c'est pas le pied !

PATRICE .

Professional Boxing Simulator DE



PROFESSIONAL BOXING SIMULATOR



Si je vous demande à quoi reconnaît-on un jeu de CODE MASTERS, qu'est-ce que vous me répondez ??? Pas tous à la fois, merci. Et bien, c'est très simple, leur nom finit par "Simulator" et ils sont en mode 1, et enfin on peut jouer à plusieurs. Celui-ci, Pro. Boxing Simulator, fait exception à une règle : il est en mode 0. Mais la présentation (çi contre) est en mode 1 ! Comme son nom l'indique, c'est une simulation professionnelle de boxe (ouf, je l'ai dit). Vous pouvez jouer à deux simultanément, l'un au joystick, l'autre au clavier, je vous raconte pas les touches au clavier ! De plus on peut pas les redéfinir. L'animation est bonne, l'ambiance peu réaliste (dommage), et les graphismes assez bons. Il y a de nombreux coups, comme les coups de genoux, les coups de tête, coups de pied dans le ventre, etc... Mais certains de ces coups sont interdits, comme par exemple le coup de tête, mais parfois l'arbitre s'endort et vous pouvez en profiter pour achever votre adversaire à coup de genoux

ou de tête.

EN CONCLUSION :

Il manque à ce jeu une musique, (pas pendant le jeu quand même ! Faut pas rêver non plus). Et puis on s'en lasse vite, après avoir battu quelques fois votre petit frère, vous le trouverez monotone car il manque un petit plussss, qui fait d'habitude le succès des simulations de Code Masters. A conseiller aux fans de boxe. NOTE: 14/20.

PATRICE .

RAPPEL :

M'oubliez pas que nous distribuons plus de 200 demos, ainsi que le jeu JAMS, des fanzines sur disc, et des digitalisations. Et bien sur le Digits Show 1, le 2 n'étant pas tout à fait terminé. Pour recevoir la liste de tout cela, un timbre à 3,80frs. Pour les progs disc, un disc et 3,80frs.

READ ONLY

Est réalisé avec OXFORD PRO, TRAMEUR, ADVANCED CCP ART STUDIO, un Scanner DART, AMX PAGEMAKER, un Digitaliseur VIDI, DAMS pour les listings assembleur...

Redaction: TATIN DAVID (Mas Petit Rebattu, MOULES, 13200 RAPHELE-LES-ARLES)

BRUNAT PATRICE (5 Rue Louis Jou,

13200 ARLES)

Ont collaboré à ce numéro: TWO MAG et NEBO.

ERRATUM

Je viens de m'apercevoir d'un petit bug dans la rubrique L'ELIXIR DE VIE pour Motocross Simulator: la chaîne à chercher est CD, 9B, 9D, 3E, 03, 32, AA. Voilà, excusez moi !

— DOSSIER FANZINES —

2EME PARTIE

Voici donc la dernière partie de ce dossier ou vous aurez pu voir une assez grande partie des fanzines qui existent. Je rappelle que le tarif pour les fanzines sur papier est de 3,8Fr, sauf lorsque un autre tarif est indiqué. Et pour reprendre une phrase désormais célèbre: "les fanzines ces bon pour vous, surtout ceux-la". DOUDOU.

MICROZINE

Bruno LE BOURHIS
Bourg de Brec'h
56400 AURAY

Ce fanzine est un peu spécial de part sa taille et son contenu. En effet, MICROZINE tient sur une page A4 pliée en 2, ce qui fait 4 petites pages. Ces pages sont remplies essentiellement de listings BASIC, tous très originaux et intéressants. Il y en a de tous genres: des petits scrollings, des programmes de transfert de fontes (de OXFORD vers AMX et vice-versa). Il y a aussi une rubrique sur les autres fanzines et une autre sur les news. Vous pouvez recevoir cet excellent bimensuel contre 2,30 Frs en timbres.



La encore nous avons affaire à un fanzine de petit format mais qui contient plus de pages que le précédent. On y retrouve les rubriques habituelles: tests, news... Il y a beaucoup de digits, les articles sont bien rédigés et sympas. 3 pouces mag propose des concours, des listings et plein de choses intelligentes qui font qu'un fanzine est réussi. 4 rue du cdt Lherainier, 33600 PESSAC.

LE CROCO DECHAINE

5 rue A. TOURNADE
17000 LA ROCHELLE

Tiens, un revenant. Ben ouais, vous connaissiez tous le CROCO DECHAINE de LUDWIG et sa bande. Et bien après avoir disparu quelque temps, le voici sous une autre forme grâce à SAYM. Cette deuxième formule a une présentation différente de la première, mais on ne regrette rien. La mise en page est réussie, on trouve des digits et des dessins superbes. Les articles sont délirants, mais instructifs. Le défaut est un manque de rubriques. En effet, les seules qui existent sont les tests, la pub pour les fanzines, et un petit peu de programmation. Mais on nous promet une amélioration pour le numéro 13, avec l'arrivée d'une rubrique consacrée aux démos. Un exemple à suivre.

L'ECHO DES CROCO

9 avenue des tilleuls
92290 CHATENAY MALABRY

Celui là c'est pas un nouveau. Avec ses 4 pages, sa mise en page originale, ses bons graphismes, il a tenu le coup. L'écho contient pas mal de news, des tests, des concours organisés avec des éditeurs, des "ragots" sur le monde de l'informatique et aussi quelques cours listings. On a aussi droit à des dessins de YANN SERRA, ce qui entraîne nécessairement des collages qui sont cependant bien faits. Ce fanzine est donc plutôt bon, mais je le trouve un peu court (2 pages de plus, ça serait bien les mecs). À posséder.

HACKER MAG

Stephane BARRE
42 rue croix Perrine
36000 CHATEAURoux

S'il n'a que 2 numéros à son actif, HACKER MAG se place déjà dans le groupe de tête des fanzines (avec RUNSTRAD, par exemple). Il contient 10 pages d'articles tous plus intéressants les uns que les autres: des news avec les CPC+, des tests complets et sympas avec des images du jeu à chaque fois, de la programmation avec un cours sur l'overscan et sur les vies infinies. Il y a même un programme qui les met automatiquement, l'interview de FEFESSE, et j'en passe... Ci ce menu vous a pas persuadé d'écrire, sachez qu'il y a des digits et une mise en page exceptionnelle. Bref, du très bon travail comme on aimerait en voir plus souvent.

PEEK POKEY

4 rue du Courtillet
60150 MACHEMONT

PEEK POKEY est un fanzine aperiodique, volumineux, avec une mise en page soignée. Il comporte beaucoup de tests, de jeux récents et d'oldies. Dans chaque numéro, on y parle d'un fanzine. Je trouve que comparé à la taille du fanzine, il pourra y avoir plus de programmation. Je regrette aussi que les digits soient très peu souvent originales, mais prises dans d'autres fanzines. En tout cas, c'est un fanzine agréable à lire et original.

INITIATION

AU BASIC

LES USERS

C'est parti pour un nouvel episode de cette saga. Ce mois ci je vais vous decrirer les USERS, et plus particulierement ceux au dessus de 15.

Lors de l'initialisation du CPC, vous avez le choix entre 16 users (allant de 0 a 15) dans lesquels vous pouvez mettre les noms de vos fichiers, ceci n'etant alors rechargeables que dans leurs users respectifs. Je m'exlique. Faites ceci, avec le fichier "ESSAI.BAS" (peu importe ce qu'il contient ou qu'il soit BASIC, BINAIRE ou autre). Ce fichier etant bien sur dans l'USER 0 (celui etant accessible lors de l'allumage du CPC):

IREN, "2:ESSAI.BAS", "0:ESSAI.BAS":CAT. Oh miracle, le fichier ESSAI.BAS ne figure plus dans le CATalogue. Faites maintenant IUSER, 2:CAT. Re-Oh miracle, vous voyez avec emotion que votre cher fichier ESSAI.BAS est la. Pour le remettre dans l'USER 0, vous n'avez qu'a faire l'operation inverse (inversez les numeros des users dans IREN, ...).

Voila, vous connaissez les bases. Mais lorsque vous allez savoir qu'il existe 230 users, vous allez comprendre que tout n'est pas si simple (mais pas si complique non plus, pas de panique). Les users au dela de 15, n'etant pas accessibles par la commande IUSER, X; il suffit d'un POKE et tout est arrange. Je vous le donne: il s'agit de POKE &A701, X (X maximum etant 229). Pour vous en rendre compte, faites POKE &A701, 123 puis CAT. Vous verrez alors, lors du CAT:USER 123. C'est pas complique, vous voyez. Mais quel interet? J'y viens, patience. L'interet est que les fichiers effaces ne le sont pas completement, mais sont transférés dans l'user 229. Vous avez donc devine que pour

recupere des fichiers effaces par megarde, il vous suffit de faire un POKE &A701, 229:CAT pour voir ces fichiers; et pour les retrouver: IREN, "0:FICHIER .XXX", "FICHIER.XXX". Pratique, non? Ce POKE peut aussi servir a proteger vos oeuvres puisque DISCOLOGY, par exemple ne trouve pas les fichiers au dela de l'user 0 (sauf avec l'editeur et quelques connaissances). Mais pour en revenir aux fichiers effaces, si vous avez efface trop de fichiers, il peut se produire ce qu'on appelle un "ecrasement" de fichiers. Autrement dit, lorsque vous voulez remettre le fichier efface dans l'user 0, le message d'erreur: "FICHIER .XXX" NOI FOUND, bien que vous ayez votre fichier sous les yeux. Si vous regardez de plus pres, vous constaterez que le nombre de Ko de votre fichier n'est plus le meme qu'avant, c'est pour cela que vous ne pouvez plus le renommer ni le charger. Considerer le comme perdu. Je pense vous avoir dit l'essentiel sur ce cours sujet, mais si vous voulez en savoir plus ou si vous desirez eclaircir quelques points, contactez moi. Le mois prochain vous ne retrouverez certainement pas cette rubrique, car il y aura plus d'assembleur (grâce a la collaboration de certains lecteurs sympas). Mais elle sera de retour dans un mois ou deux, rassurez vous. N'oubliez pas (comme vous l'avez fait pour les "use air") de me dire ce dont vous souhaitez que je parle dans cette rubrique. Bonne programmation. DOUDOU.

Ah, quels adorables petits neveux!



Vous croyez vous en tirer comme ca? Non mais vous revez? Et le reste de la page alors? J'enchaîne donc, mine de rien, avec la rubrique suivante:

LISTING

Je vous propose un listing matheux, inutile pour certains, tres utile pour d'autres. Il s'agit d'un programme qui vous donne le discriminant et les deux racines (eventuellement la racine double) d'un polynome du second degre. Le fonctionnement est tres simple, il n'y a pas besoin d'explications. Dites moi ci ce genre de programmes vous interesse, sinon dites ce qui vous interesse (c'est pour vous que je travaille apres tout!). DOUDOU.

```

5 REM CALCUL DU DISCRIMINANT PAR READ ONLY
10 BORDER 26:MODE 1:INK 1,0:INK 0,26
20 LOCATE 10,1:PRINT "CALCUL DU DISCRIMINANT"
30 SYMBOL AFTER 32:SYMBOL 255,1,3,5,9,17,33,127,0:SYMBOL
254,7,1,2,4,15,0,0,0:SYMBOL 253,143,136,136,80,80,80,32,
32
40 PRINT:PRINT:INPUT"VALEUR DE A";A:INPUT"VALEUR DE
B";B:INPUT"VALEUR DE C";C
50 D1=B^2-D2=4*A*C:D=D1-D2:PRINT:PRINT CHR$(255);"=";CH
R$(254);"=-4AC";D1;"=";D2;"=";D:IF D=0 THEN GOTO 100 ELS
E GOTO 55
55 IF D<0 THEN GOTO 90 ELSE GOTO 60
60 CALL &BB06:PRINT:A-SQR(D):PRINT"RACINE DE ";CHR$(255);"=";
70 CALL &BB06:X1=(-B-R)/(2*A):X2=(-B+R)/(2*A):PRINT:PRINT"x1=
B";CHR$(253);CHR$(255);"/2A=";X1:PRINT:CALL &BB06:PRINT"x2=
";CHR$(253);CHR$(255);"/2A=";X2
80 PRINT:INPUT"ON RECOMMENCE(O/N)";Z$:IF Z$="O" OR Z$="o" THE
N RUN ELSE IBASIC
90 PRINT:PRINT CHR$(255);"O , x1 ET x2 N'EXISTENT PAS." :GOTO
80
100 S=-B/(2*A):PRINT:PRINT CHR$(255);"=0 , x=";S:GOTO 80
110 REM C'EST FINI!! (LE LISTING ET LA PAGE)

```


TESTS

GHOST WRITER

DE

MTI



Le Ghost Writer de MTI est un programme de style DEMOMAKER de NWC, c'est à dire que c'est à la fois une petite demo et un utilitaire. Commençons par la demo, le logo MTI en bleu s'affiche, puis le fantôme et Ghost Writer en vert. Derrière tout ça, un ciel étoilé scrolle très vite, et en dessous il y a un scrolling en couleurs, sur fond rayé, balayé par un petit rectangle noir. Voilà, c'est mignon, mais sans musique. Alors, le programme en lui-même sert à faire des messages sur disquette, et sa particularité est qu'il enregistre tout ce que vous faites avec le curseur et tout ce que vous écrivez !! C'est assez marrant. Les commandes sont les suivantes: CTRL+C: efface la ligne ou est le curseur. CTRL+H: positionne le curseur en haut à gauche. CTRL+CLR: efface la page. CTRL+curseur droit: insère un caractère. Et enfin, CTRL+S vous donne accès au menu disc. Vous pourrez avoir le catalogue du disc, sauvegarder votre lettre

écrire une nouvelle lettre, continuer l'ancienne, choisir le drive, et enfin connaître la longueur en Ko de la lettre. MTI s'est permis de rajouter quelques symboles, comme le ☐ (touche é), le ☒ (touche ç), >> (touche '), << (touche _), le ♣ (touche ♣) pour les adresses allemandes, car est-il utile de vous rappeler que MTI est allemand ?!

EN CONCLUSION:

Et bien, moi j'aime beaucoup, malgré le gros défaut de ce programme: il n'y a pas l'attente d'une frappe de touche entre chaque page, donc vous devez balader votre curseur sur l'écran pour laisser à votre lecteur le temps de lire. Enfin, on ne peut pas changer les couleurs, mais ce n'est pas un problème: dans votre lettre, cherchez la chaîne: IA, 48, CD, 32, BC et remplacez le IA par une autre couleur, de même: 12, 48, CD, 32, BC en changeant le 12 par autre chose. Voilà un petit utilitaire sympa, à posséder, pour cela, un disc et un timbre à 3,80f à la redac ! NOTE: 16/20. PATRICE.

RICK DANGEROUS 2

Et oui, enfin la suite de ce cher Rick Dangerous ! Il n'a pas fait de bruit à sa sortie, mais il est bien là. Cette fois Rick va devoir passer 4 levels pour mener à bien sa mission. 4 levels tous aussi crispants les uns que les autres, bourrés de pièges. Le 1er level, c'est le Hide Parc de Londres, avec ses robots, ses ascenseurs... Le 2ème level se passe dans une grotte glacée, parsemée de stalagmites qui tombent à tout moment. On se retrouve à l'air libre au 3ème level, dans la forêt équatoriale, et ses petits indigènes et plantes carnivores. Le 4ème level se passe dans une sorte de mine, ou vous serez poursuivi par des chariots, écrasé par des pistons, et bien d'autres choses. À noter aussi que dans le 2ème et 4ème level, vous verrez Rick voler avec un nouvel engin spatial. Vous êtes toujours armé de vos balles et vos bombes (que vous pouvez lancer).

EN BREF: Les graphismes sont toujours aussi mignons et colorés, les sons identiques au précédent, l'animation est toujours fluide (un peu lente parfois), et l'intérêt y est aussi. Bref, c'est la digne suite de Rick Dangerous 1.

NOTE: 17/20.

PATRICE.



HOSTAGES

Ce mois-ci, j'ai décidé de vous parler de HOSTAGES de Infogrammes. Attention, ici, pas question de baston, le jeu demande une grande rapidité, et surtout de bons réflexes.

Le scénario est simple: des terroristes se sont introduits dans une ambassade et ont pris des otages. Vous êtes le responsable d'un groupe d'intervention et devez ramener tous les otages sains et saufs.

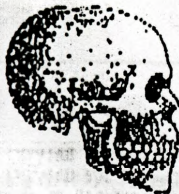
Le jeu comprend 2 parties: d'abord vous devez positionner vos 3 tireurs autour de l'ambassade en évitant les projecteurs et vous abritant aux portes et fenêtres. Ensuite, degomez les terroristes qui se risquent derrière les fenêtres. C'est maintenant le reste de l'équipe qui entre en scène et doit descendre en rappel et briser les vitres de l'ambassade pour y pénétrer. Une fois à l'intérieur, vous aurez droit à de superbes face à face avec les terroristes, soyez rapide si vous ne voulez pas rejoindre vos ancêtres. Ça faisait longtemps qu'un jeu n'avait pas captivé à ce point.

EN BREF:

Les graphismes et l'animation sont bons, la musique très agréable, ce qui devient rare de nos jours. Voilà, encore un jeu à acheter ! Je sais que ça va vous coûter cher d'acheter tous les jeux testés dans Read Only, mais si vous deviez en acheter un seul, pour moi c'est HOSTAGES!

NOTE: 19/20.

NEBO.



INITIATION ASSEMBLEUR LES SCROLLINGS



Comme vous le voyez, ce mois-ci je vais vous parler des scrollings textes, contrairement à ce que je vous avais annoncé le mois dernier. En effet je voulais vous mettre tous les codes hexa des instructions assembleur, mais vu le travail énorme que cela demande, j'ai renoncé à cette tâche. Si certains d'entre vous les ont, qu'ils n'hésitent pas à les envoyer à la redac. Voilà, encore désolé pour les bidouilleurs sans assembleur. Le problème étant réglé, on peut commencer.

LE LISTING :

Commençons par un petit scrolling en mode 2, tout simple. À côté de ce listing vous trouverez les changements à apporter si vous voulez faire un scrolling à l'envers (comme dans la 3^e MAG DEMO). Les explications viendront après le programme.

ORG #A000	:L'ADR FIN DEPEND
ENT \$:DE VOTRE MESSAGE
LD H,80	2650;METRE LD H,(2601)
LD L,1	2E01
CALL #BB75	CD75BB
LD HL,TEXT	2153A0
PRG LD A,(HL)	7E
CP 0	FE00
JP MZ,SUIT	C215A0
LD HL,TEXT	2153A0
JR PRG	18F5
SUIT CALL #BBSA	CDSABB
LD A,8	3E00
CALL #BBSA	CD5ABB
CALL SCROL	CD27A0
INC HL	23
CALL #BB1B	CD1BBB
JR NC,PRG	30E4
RET	C9
SCROL	
CALL #BD19	CD19BD
LD BC,#205	010502
TEMP DJNZ TEMP	10FE
DEC C	0D
JP MZ,TEMP	C22DA0
PUSH HL	E5
LD HL,#C001	2101C0;#C04F(214FC0)
LD DE,#C000	1100C0;#C04E(214EC0)
LD B,8	0608
BCLE PUSH BC	C5
PUSH DE	D5
PUSH HL	E5
LD BC,79	014F00
LDIR	ED00;LDDR(EDB0)
POP HL	E1
POP DE	D1
POP BC	C1
CALL #BC26	CD26BC
EX DE,HL	EB
CALL #BC26	CD26BC
EX DE,HL	EB
DJNZ BCLE	10EB
POP HL	E1
RET	C9
TEXT DEFN	CODE ASCII DES LETTRES
DEFB 0	DE VOTRE MESSAGE

;DEC HL(2B)

J'ai l'impression que le listing est un peu confus. Bon, j'explique :

À gauche vous avez le programme assembleur d'un scrolling simple en mode 2 à droite les codes hexa pour ceux qui n'ont pas d'assembleur, puis parfois les modifications à apporter pour faire un scroll à l'envers, avec les codes hexa entre parenthèses. Pour l'adresse de fin, vous devez additionner à #A000 le nombre d'octets, c'est à dire de codes (toujours groupés par 2!). Bon, passons au programme en lui-même : d'abord un LOCATE en assembleur pour savoir où seront affichés les caractères. On fait pointer HL sur le message à afficher. Puis on met dans A l'octet contenu dans HL. On le compare à 0 pour savoir si ce n'est pas la fin du message. Si non, on continue. Si oui, deux solutions : soit vous arrêtez le scrolling, soit vous reprenez le texte au début, c'est cette dernière solution que j'ai choisie. Donc on refait pointer HL sur le début du texte, et on repart. Le LD A,8 est le caractère de contrôle 8 qui sert à régler le curseur texte d'un caractère. Car après avoir affiché le caractère le curseur avance d'un caractère, donc on le fait reculer pour que tout soit affiché au même endroit. Ensuite on fait scroller la ligne d'un caractère, puis on incrémente HL pour qu'il pointe sur le caractère suivant. Et enfin on teste le clavier pour savoir si une touche a été enfoncée, si oui on arrête, si non on continue.

Pour faire scroller la ligne, vous devez savoir comment faire, avec les transferts de blocs. On prend ce qui est en #C001 et on le met en #C000. Auparavant, on met un CALL #BD19 pour un peu ralentir le déplacement, et une petite temporisation pour éviter que les caractères buggent. Vous pouvez la changer, c'est le LD BC,#205. Puis on sauvegarde HL car il contient les caractères, et il va être modifié lors du transfert de zone. Sans oublier de le récupérer à la fin avant le retour au programme principal. Quant au texte mettez ce que vous voulez, mais terminez le toujours pas un DEFB 0 !!

Pour le scrolling à l'envers, c'est simple, on affiche les caractères en début de ligne. On prend ce qui est en #C04E et on le met en #C04F, pour cela on utilise LDDR pour ne pas empiéter si on faisait avec LDIR. On pointe HL sur la fin du texte car on l'écrit en partant du dernier caractère, on décrémente HL pour passer au caractère précédent. Et surtout, commencez votre message par DEFB 0.

Voilà, c'était long, mais je pense que c'était assez clair.

Le mois prochain je ferai comme pour les afficheurs d'écran, c'est à dire que je mettrai quelques scrollings. Et après on passera à d'autres choses tout aussi intéressantes, si vous avez des idées ou des routines sources, vous pouvez toujours me les envoyer. Si votre routine est bien, on la publiera. Voilà, c'est ici que s'achève cette petite initiation, rendez vous le mois prochain. En attendant, programmez bien !



Pour le scroll à l'envers, mettez le DEFB 0 au début du message (enlevez le à la fin), et mettez le label TEXT à la fin.

PATRICE

SUITE DU DOSSIER FANZINE.

AMSTRAD AND CO

Olivier PETIT
23 rue Honore DAUMIER
13288 Raphèle les Arles

En bien non, AMSTRAD&CO n'est pas mort! (contrairement à ce que vous annonçait CROCO PASSION. En effet, Olivier n'a dit qu'il était en train de préparer son numéro 6 (et je suis bien placé pour le savoir, Raphèle c'est pas grand). Je vais vous parler du numéro 5 qui montre une grande amélioration à tous les niveaux. En effet, le fanzine comporte désormais 9 pages et des articles plus variés et plus intéressants. Il y a des tests de jeux, de périphériques, de fanzines de demos... Avec en plus des dossiers. Il y a aussi plus de graphismes (grâce à mon scanner, il faut le dire) et une mise en page plus claire. C'est donc un zine à essayer et à adopter.

MICROBOY

On passe maintenant aux fanzines sur disc avec MICROBOY qui se retrouve avec un nouveau redac'chef: LYRIC, Fab ayant abandonné. Il remplit les deux faces d'une disquette avec des tests, des interviews, et pleins de trucs délirants. Le niveau technique n'est pas très élevé, il n'y a pas de scrollings ou autre (excepté dans l'intro faite par les KRAD'OS, géniale) seulement des dessins et digits (superbes) et des musiques. Mais franchement, en lisant MB, je m'écroule. Comme quoi, il n'est pas nécessaire d'avoir un niveau technique des plus hauts (mais cela n'est pas non plus nuisible) pour être un fanzine apprécié.

Ca y est, le dossier fanzine est terminé (enfin! penserons certains). Tous les fanzines n'y figurent pas, pour la simple raison que je ne les connaissais pas lors de la rédaction de ces pages (la majorité y était, ne vous inquiétez pas). Le mois prochain verra donc le retour de la rubrique fanzine dans la page des tests. D'autre part, toujours du côté fanzine vous trouverez, à partir de ce numéro, avec votre fanzine adoré... un autre fanzine: DRAPEAU NOIR, le premier fanzine pirate. Il est (bien) fait par des demomakers tels que SYNDROME (des BIMASTERS) et tous les membres du CPA, qui nous prouvent que l'on peut être demomaker et redacteur de zine, ce qui est une bonne idée. Voilà, c'est fini pour les fanzines, on se retrouve le mois prochain. DOUDOU.

LE CONCOURS

OUI, JE SAIS IL Y A UNE FAUTE D'ORTHOGRAPHE... MAIS C'EST FAIT EXPRES...

DEPECHEZ-VOUS, C'EST
BIENTOT FINI!



La légende de ce dessin aurait pu être: "1er prix: une moto", mais c'était juste histoire de vous mettre l'eau à la bouche (pour satisfaire tout le monde, le mois prochain, il y aura une jolie fille avec la même légende). Mais revenons-en au concours. Comme il commence à s'éterniser, ce sera le dernier mois où il apparaîtra (il sera remplacé par un autre). Je rappelle que pour gagner, il suffit de nous envoyer un dessin de n'importe quelle nature (CCP, scanner...). Et que toutes les disquettes sont renvoyées pleines de jolies demos. Vu que la place ne manque, passons aux prix:
1ER PRIX: 1 jeu sur disquette ou sur cassette (à préciser)
2EME PRIX: un abonnement à READ ONLY de 4 mois
3EME PRIX: un numéro gratuit de READ ONLY

LE MOT DE LA FIN

Et voilà que, tout doucement, nous arrivons à la fin du numéro 8. "Deja!", pensez-vous. De notre côté, c'est plutôt "Enfin!" que nous pensons. Ça devient de plus en plus difficile d'assurer la distribution et tout ce qui va avec. C'est la raison pour laquelle nous sommes en retard sur le mois. Mais nous préférons cela que devenir bimensuel ou pire. J'espère que c'est aussi votre avis.

Bon passons à quelque chose de plus intéressant, l'AMSTRAD EXPO. Comme vous devez le savoir, tous les "GRANDS" du CPC seront là. La rédaction ne pouvant pas s'y rendre, c'est TMO MAG (encore lui!) qui va se charger de la pub et de la distribution du fanzine sur place. Vous le reconnaîtrez (à ce qu'il nous a dit!) à son sac à dos plein de READ ONLY. Non, je délire. SYNDROME de son côté, distribuera la demo du fanzine. Vous aurez même droit à un compte rendu de ce qui s'est passé à cette expo dans le numéro du mois de décembre. Vous voyez donc que ceux qui iront ou ceux qui n'iront pas à cette expo seront satisfaits.

Voilà, ce numéro est fini. N'oubliez pas de m'écrire pour me faire part de vos impressions et suggestions. A+. DOUDOU.