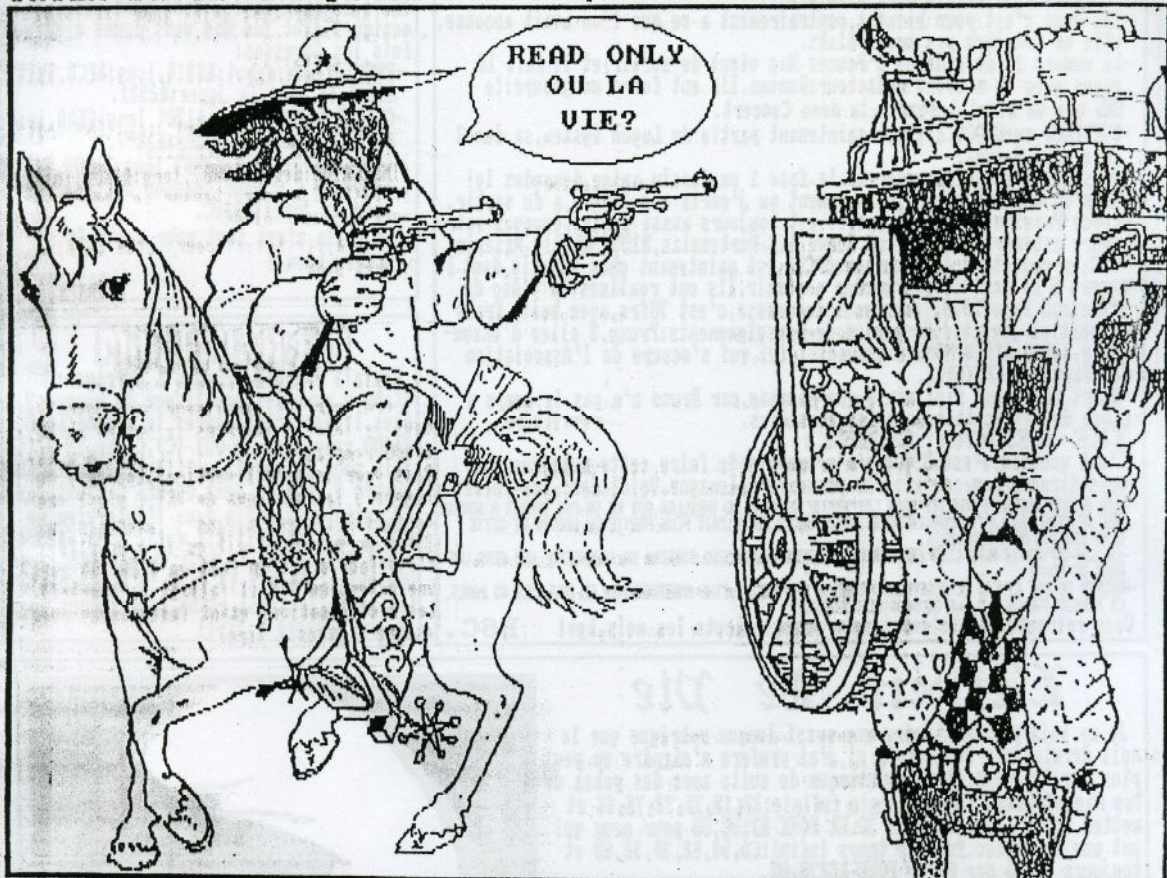


TATIN David. Mas petit Rebattu, MOULES. 13280 RAPHELE. TEL: 90-98-48-85.



EDITO

• Tout d'abord, BONNE ANNEE.

Voilà une bonne chose de faite. Alors, vous avez passé de bonnes fêtes de fin d'année? Je l'espère. En premier lieu, nous tenons à remercier CPC INFOS pour la pub qu'ils ont faite au fanzine (même si elle était un peu perimee...). Pour ce premier numéro de l'année 91, nous avons fait le maximum pour vous satisfaire, MEBO est de retour parai nous, et surtout vous avez droit à deux superbes routines 100% assembleur, et croyez-moi, elles sont vraiment extra. D'ailleurs, ce qui ont la flemme de les taper peuvent nous envoyer une D7:3,88Fr. Seule ombre au tableau: TWO MAG ne nous a pas envoyé la suite de sa rubrique sur les vies infinies. Vous l'aurez, le mois prochain, promis, juré. Sur ce, bonne lecture. DOUDOU.

SOMMAIRE

- Page 1... COUVERTURE-EDITO
- Page 2... NEWS, POKES, MUSIQUES
- Page 3... INITIATION A L'ASSEMBLEUR
- Page 4... ROUTINES: RASTERS
EQUALIZORS
- Page 5... TESTS(1)
- Page 6... TESTS(2)
- Page 7... INTERVIEW: BSC
- Page 8... COURRIER, CONCOURS, FIN

WHAT NEWS ?

On est gates cette fois ci, car il y a beaucoup d'informations. Alors, on y va :

-Cote GPA, le groupe est désormais composé des membres suivants: VIRUS, Syntax Error, NUT, Maze Soft, Starfox, Pac man, Rodrig, Thunder, Black Mission (l'allemand) et Tom&Jerry (le français). Ils préparent leur prochaine demo qui s'annonce très bien. Quant à Syntax Error, il a bientôt fini le Ghost Writer 2. Leur demo avec les Iron Bidon est à peine commencée.

-Une rumeur court comme quoi le groupe de demomaker et crackers allemands CBS! serait mort. A suivre...

-The Demo c'est pour bientôt, contrairement à ce que l'on avait annoncé, elle ne remplira pas trois disques.

-Le numero 13 du fanzine 3 Pouces Mag vient de sortir, et il fait 12 pages avec un nouveau rédacteur: Duncan. Ils ont formé un groupe: le SKB qui va bientôt sortir la demo Concert.

-OVERFLOW, ex-CROCO 21, fait maintenant partie du Logon System, sa demo3 sera pour Paques.

-Joystrod 8 est fini, avec sur la face 1 un dessin anime, demandez le!

-Croc'en Chambre numero 4, au moment où j'écris ces lignes, a du sortir.

-Croc Passion 4 est terminée, il est toujours aussi genial, envoyez votre timbre à: Sandrine Coutelier, 3 Rue des Hortensias, 91380 Chilly Mazarin.

-LBC, ex-rédacteur de Generation CPC, est maintenant chez Fanatic, dont le numero 5 ne devrait pas tarder à sortir. Ils ont réalisés la video de l'Amstrad Expo 1990, si ça vous interesse, c'est 78frs, avec boîte, frais de port, et jaquette. Pour plus de renseignements: Proxy, 9 allée d'onzonville, 91200 ATHIS MONS. C'est aussi lui qui s'occupe de l'Association des Fanzines CPC (AFC).

-Start CPC c'est fini, ainsi que Meganag, car Bruno n'a pas le temps à cause de ses activités professionnelles.

PATRICE.

THE GERMAN SCENE :

C'est nouveau, c'est BSC qui n'a proposé de faire cette rubrique pour vous dire un peu ce qu'il se passe en Allemagne. Voici donc les infos:

-MS A FAIT QUELQUES PARTIES DANS LA "TERRIFIC" DEMO DE THRILLER, QUI NE VA PAS TARDER A SORTIR

-BSC NE FERA PAS LA "COMOTION FRANTIC" DEMO, CAR IL NE FAIT PLUS PARTIE DU GROUPE, ET CETTE DEMO SORTIRA DANS DEUX MOIS.

-LA DJM COPYPARTY AURA LIEU EN FEVRIER, ET C'EST LA QUE BSC SORTIRA SA "MEGADemo", QUI FERA UNE FACE DE 204K0.

-MICKY DE C&G ET MS DE CBS! VEULENT FAIRE UN FANZINE, "THE AMSTRADJANN", EN COULEURS, 40 PAGES, ET MENUEL (WAAH, ILS ONT DU COURAGE LES MECS!).

Vous retrouverez cette rubrique presque tous les mois, bye! BSC.

MUSIQUES MIXES

Voici la rubrique préférée des possesseurs de HACKER, mais que les autres ne perdent pas espoir, car un programme peut vous permettre de récupérer les musiques, et ceci pour pas un sou! Je vous en parlerai dès que j'aurais plus de renseignements et le programme en question, donc patience. Treve de bavardages, voici donc les trois musiques dont Two Mag vous donne à chaque fois les adresses:

-PROHIBITION:debut:2914, long:4FCB, init:2914, et pour la jouer:2981.

-GLIDER RIDER:debut:1784, long:4EAA, init:1784 et pour la jouer:1887.

-VINDICATOR:debut:29D7, long:1800, init:29D7(LD C,x pour changer de theme) et pour la jouer:218C.

Et voilà, c'est tout pour cette fois, hachez bien!

PATRICE.

ERRATUM

Houlala! Trois erreurs à corriger: d'abord pour les equaliseur du numero 9, dans le label TEST, après le second LD BC, 8F400, remplacez le OUI (C), C par IN A, (C). Puis pour le scroll vertical, toujours du numero 9, le code hexa de RET C n'est pas C8 mais D8. Et enfin, dans l'interview de BSC, à un moment il dit qu'il a un 6128, c'est faux, c'est en fait un 4128(464 avec une extension 68K, il fallait le savoir!) Les rectifications étant faites, vous avez encore 6 pages à lire!

L'elixir De Vie

Je ne vais pas vous faire une aussi longue rubrique que le mois dernier, car cette fois ci, j'ai préféré m'étendre un peu plus sur les news. Alors on attaque de suite avec des pokes de Two Mag: *TURTLES NINJA: energie infinie: 28, 18, 3D, 32, 7E, 86 et mettez un 00 à la place du 3D. Et POKE 475BC, 00 pour ceux qui ont une Multiface. Pour le temps infini: CA, 84, 62, 3D, 32, 8B et toujours le 3D par 00 ou POKE 46275, 00.

*4x4 OFFROAD RACER: deregule les conducteurs: dans les chaines suivantes, remplacez le 01 par 00. Voici les 3 chaines: 01, 28, 85, 11, 00, 00 et 01, 28, 84, 79, 32, 9A et 01, 28, 82, 4F, 79, 7E ou alors POKE 48685, 00: POKE 49053, 00: POKE 49253, 00.

Maintenant, voici les vies infinies pour KWIK SMAX version K7, proposées par TOM&JERRY (le français) que je remercie encore.

18 REM VIES INFINIES KWIK SMAX K7, par TOM&JERRY.

20 FOR I=0 TO 12: READ A\$: POKE I, VAL("&" + A\$): NEXT

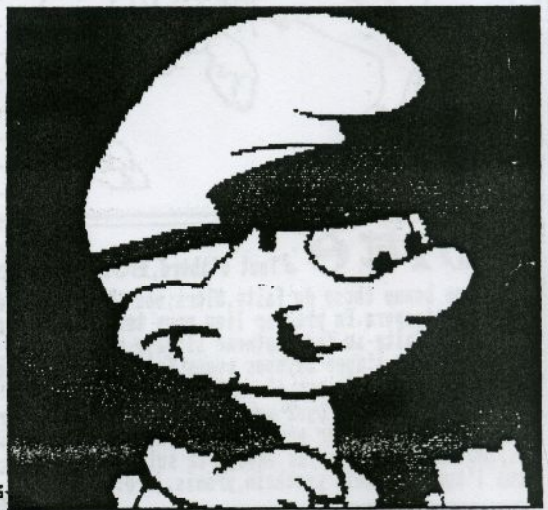
30 @TAPE: MEMORY 43PTTY: LOAD!

40 POKE 44049, 880: POKE 4404A, 8BE: CALL 44000

50 DATA AF, 32, FE, 29, 32, FF, 29, 32, 00, 2A, C3, 40, 00

Hey, TOM&JERRY! Des listings comme ça, on en redemande! Si vous trouvez des pokes, faites comme ce schtroumpf, écrivez nous!

PATRICE.





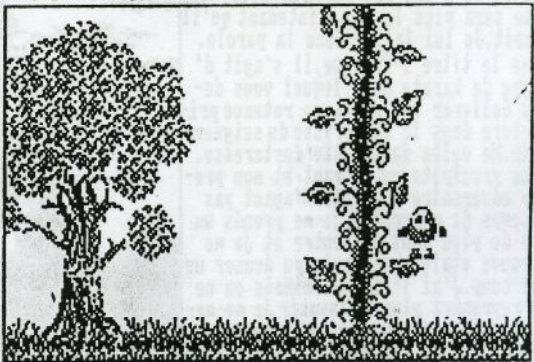
Ce mois ci, voici le test du budget DIZZY 3, intitulé: Fantasy world Dizzy, de chez Code Masters. Vous connaissez sans doute la serie des Dizzy, le dernier en date étant Kwik Snax. Dans cet episode, la fiancée de Dizzy, Daisy, est capturée et enfermée dans un chateau dans les nuages. Et bien sur a vous de la liberer. Il faut que vous soyez tres ruse pour dejouer tous les pieges, en utilisant les objets que vous rencontrerez sur votre chemin. Vous pourrez aussi demander de l'aide a certaines personnes de votre famille qui sont aussi dans le chateau, parmi celles ci, il y a: Denzil, Dylan, Dozy, et le grand pere Dizzy.

N'étant pas armé, vous devrez utiliser votre agilité aux sauts par éviter les monstres et dragons. Vous ne disposez au départ que de trois vies, ce qui vous rend la tâche très difficile.

EN BREF :

Les graphismes sont très mignons, en mode 1, la musique est bien composée, et l'animation de Dizzy est très réussie, sauf quand il passe sur le décor, la difficulté est un peu trop élevée, mais sinon ce budget est très sympa, et pour 31 francs, il vaut vraiment le coup ! Mais attention aux crises de nerf!!! NOTE: 15.5/20.

PATRICE .

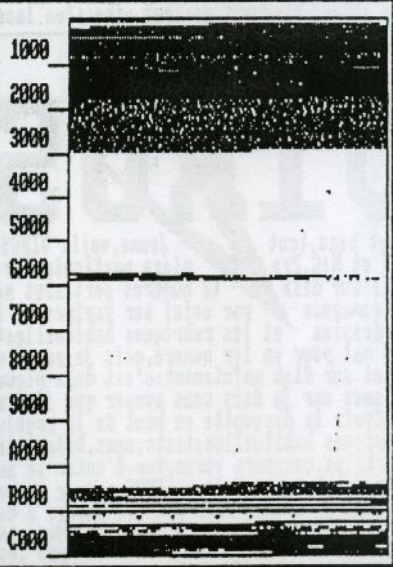


TEST PERIPHERIQUE: LE HACKER.

Ce mois ci, je vais vous parler du HACKER version 7.0. Il se présente sous la forme d'un petit boîtier, que l'on branche sur la prise extension du CPC. Il y a deux boutons: un pour mettre le Hacker en marche et l'autre pour arrêter le programme en cours et travailler directement en mémoire. Le Hacker ne possède pas sa propre RAM, il prend donc un peu de mémoire. Mais il vous reste tout de même de 840 à 84677!

Le Hacker dispose de diverses commandes pour vous faciliter le travail. Voyons les plus importantes: AS pour assembler, BAN pour changer le numéro de la bank, CAL ça se comprend, non? Une fonction très utile: SEA pour chercher une chaîne en hexa ou ASCII, très utile pour trouver les vies infinies ou pour récupérer les musiques dans les jeux. Pour compléter votre travail, vous désassembler la mémoire avec la commande DISA. Vous avez bien sûr la possibilité de poker, d'afficher le catalogue de la disquette ou cassette, de changer les couleurs. La commande D permet de changer l'adresse d'initialisation du système disc. Vous pouvez aussi avoir une vue d'ensemble de la mémoire, vous en avez un exemple à droite. Il y a aussi toutes les options pour couper, remplir, transférer... des blocs mémoires. Vous avez la possibilité de sauver une partie de la mémoire, ou bien d'envoyer les données sur imprimante. Une fonction intéressante pour les 464 avec une extension 64K: la commande AL permet de faire tourner un programme dans la deuxième portion de 64K, tandis que l'ordinateur croit qu'il tourne dans la première.

EN CONCLUSION : C'est le périphérique idéal pour récupérer les musiques, ou pour trouver des pokes, mais cependant vous ne pouvez reprendre le programme interrompu, sauf si vous arrivez à trouver le Call. Le Hacker a quelques bugs dans son assembleur, mais de toute façon, il vaut mieux utiliser un autre assembleur comme DMS par exemple. Mis à part cela, je vous conseille fortement le Hacker. Connaissances en assembleur exigées! PATRICE.



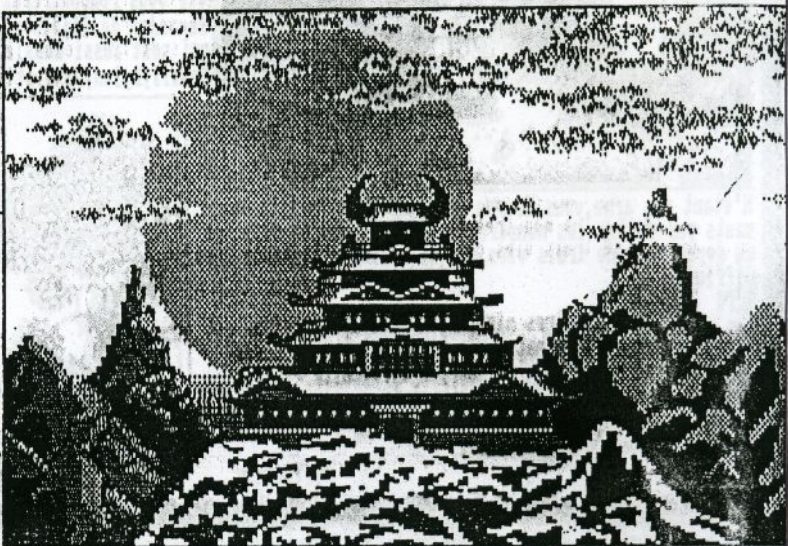


tests



KARATEKA. de BRODERBUND.

Revoici NEDBO (ou nabo) pour un nouveau test. Mais avant de commencer, sachez qu'il tient à dire aux lecteurs qui pensent qu'il n'est pas assez objectif que ce ne sera plus le cas, maintenant qu'il le sait. Je lui laisse donc la parole. Comme le titre l'indique, il s'agit d'un jeu de karate dans lequel vous devez délivrer une princesse retenue prisonnière dans la forteresse du seigneur ARUMA. Me voilà dans cette forteresse. Je me précipite en courant et mon premier adversaire apparaît. N'ayant pas le temps de m'arrêter, je me prends un coup de pied dans le ventre et je me retrouve étale sans avoir pu donner un seul coup. J'ai l'air malin! Mais on ne m'y reprendra plus, à l'avenir je ne mètrai en mode approche (en appuyant sur espace). Bon je recommence. Cette fois, je massacre l'ennemi sans pitié grâce à ma technique (6 coups possibles). Et... je ne vous en dirais pas plus, je vous laisse le soin de découvrir vous-même KARATEKA. Ce jeu est bien réalisé. De bon graphismes, une bonne animation mais hélas le son laisse à désirer. Il vous faudra de plus un certain temps pour vous habituer au maniement de votre karateka et je dois vous avouer que j'ai très vite eu mal au poignet à force de jouer. En bref avec KARATEKA, vous aurez entre les mains un bon petit jeu de karate, sans plus (ND: Doudou: ce n'est donc pas un cas rate, Arif!). Les amateurs du genre apprécieront, les autres risquent de très vite s'en lasser. NOTE: 14/20. NEDBO.



VIRUS

DURANTON Laurent
4 Allée Théodore de Banville
37200 TOURS

Tout beau, tout jeune, voilà VIRUS et ses deux rédacteurs: SKY et NIG. Première particularité: ce fanzine existe à la fois sur disk (2 numéros sortis) et sur papier (1 numéro sorti). On commence par celui sur papier: une feuille recto-verso, peu de dessins et les rubriques habituelles (test, helps, ...). C'est pas mal pour un 1er numéro, mais je pense que SKY peut mieux faire. Celui sur disk maintenant: c'est déjà mieux, surtout au niveau graphismes car je dois vous avouer que j'ai craqué pour les dessins de NIG (voir la disquette en haut de la page). Là encore, on retrouve les rubriques habituelles: tests, news, bidouilles (un peu courtes), fanzines, helps, concours écran, top. À noter la superbe présentation en overscan. Côté technique, VIRUS manque à mon avis de routines, mais on nous en promet plus pour le numéro 3 qui s'annonce génial (vous pouvez le commander tout de suite). Nous avons donc là un fanzine débutant qui promet de devenir un "pro". Bonne continuation.

TWINBLAST DEMO de ELMOSOFT et ASTERIX

Ce mois-ci, je vais vous présenter la dernière demo du talentueux ELMOSOFT (AMIGA demo 4, Magic demo 2, ... ainsi que d'ASTERIX (MC PADDY 1 et 2, ...)). Cette demo est en plusieurs parties. Elle commence par une intro où nous voyons des boules tourner au tour d'un cadre avec une musique et un ciel étoilé. Puis après avoir appuyé sur espace, sur ce même ciel viennent s'afficher les noms d'ASTERIX et ELMOSOFT. Soudain, TWINBLAST DEMO dans un grand bruit (enfin, un son, quoi) et arrivent des rasters. Argghh!!! Cela aurait pu être magnifique si ce n'était buggé! Mais j'avis été prévenu au début de la demo: pas charger sur un écran couleur. Tant pis, on continue. Vient ensuite 2 parties plutôt classiques! L'une est composée de 5 scrolls overscan qui sautent et l'autre contient un gros scroll, des equalizers et des sprites (tout en musique, bien sûr). La dernière partie: incroyable. Un dragon à l'écran, des rasters sur tout l'écran, un scroll (à taille changeable), une musique. Le tout en overscan. Une super demo. NOTE: 18/20

BETASOFT



T702AT1A

INTERVIEW

B S C



Suite des interviews, avec ce mois-ci, l'interview du demomaker allemand BSC. Il n'est pas très connu en France, malgré les 8 démos qu'il a réalisées, ainsi qu'une demo musicale: la Samantha Demo. Il a aussi fait une partie dans la GOS COPY PARTY '90 DEMO. Voici donc l'occasion de mieux le connaître, et si vous voulez ses démos, écrivez nous. Allons-y pour l'interview:

READ ONLY: Salut BSC, commençons par la question habituelle, depuis combien de temps es-tu dans l'informatique ?

BSC: D'abord, je voulais avoir un Commodore VC20. Mais en septembre 1984, le CPC 464 arriva sur le marché, et je ne voulais acheter que celui-là, mais c'était trop cher pour un enfant de 12 ans! Alors j'ai d'abord acheté un Sinclair ZX Spectrum avec 16Ko. Puis j'ai économisé pendant 5 mois, pour acheter mon CPC 464 que j'ai toujours. En 1987, j'ai failli vendre mon CPC car tous mes copains

à Cologne achetaient des Amigas et je voulais en faire autant, mais quand je suis allé voir l'Amiga d'un copain, il m'a dit de ne pas acheter d'Amiga, et je dois dire que je suis content de ne pas avoir abandonné le CPC, car la plupart des gens sur Amiga sont des pauvres types qui ne font que jouer avec leur ordinateur. Maintenant je possède un 6128, avec 2 lecteurs de disquettes, et je pense que c'est assez !! C'était une bien longue réponse pour une aussi petite question !

R. O.: Quand as-tu fait ta première demo et pourquoi l'as-tu faite ?

BSC: Je crois avoir commencé à faire des démos en 1986, mais elles étaient en BASIC avec des scrolls fait avec la commande MID\$, mais je ne les ai pas distribuées. En 87 j'étais capable de faire des scrolls en assembleur, et j'ai fait ma première demo, la Samantha Demo. Puis peu après j'ai sorti les BSC Demos 1 à 8, les unes après les autres.

Je fais des démos pour être en contact avec les demomakers allemands (à cette époque j'étais le seul à Cologne), et je les fais car il y a une sorte de compétition entre tous les demomakers et je ne veux pas être le dernier !

R. O.: Feras-tu d'autres démos après les deux que tu prépares en ce moment ?

BSC: Je ne fais pas deux démos, je travaille sur ma Megademo et j'espère qu'elle sera finie pour janvier 91, je la distribuerais à la DJH COPY PARTY. Mais je ferais encore des démos, car je suis maintenant un membre de GCS, et j'espère faire une demo avec ELMISOFT de GCS.

R. O.: Que penses-tu des démos françaises ? et des démos allemandes ?

BSC: Je pense que les français, tous ensemble, font les meilleures démos, mais pour moi la meilleure demo est la KKB FIRST DEMO. Je pense que peu de CPCiens sont capables de faire une telle demo. Beaucoup de démos allemandes ont été écrites avec une RSX, ULTEXT (desolé pour les allemands) mais je pense qu'il y a plus de mauvaises démos allemandes que françaises.

R. O.: Est-ce que les allemands pensent que le CPC est mort ?

BSC: Oui, ils le pensent, et je crois que c'est vrai pour l'Allemagne, car presque aucune boutique ne vend de jeux, il n'y a qu'un seul magazine qui parle peu du CPC et qui ne sort que tous les deux mois. Il reste qu'un petit groupe de CPCiens et s'ils achètent un 16 Bits, alors j'en ferais autant.

R. O.: Que penses-tu de la console Amstrad ?

BSC: Je trouve que les nouveaux CPC sont les meilleurs 8 bits, mais le problème c'est que les nouvelles possibilités ne peuvent être utilisées que par les cartouches donc c'est rien de plus qu'un CPC normal et une console.

R. O.: Voudrais-tu faire une demo avec un demomaker français ? Si oui, lequel ?

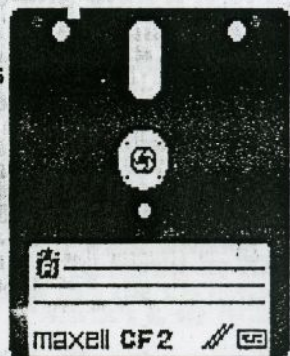
BSC: Non !! Je déteste les français !! (Ha ha, non c'était juste une blague!). Euh, oui, pourquoi pas, mais se serait assez difficile, comment je ferais ?? J'envverrais les disques ? Ça prendrait des années pour finir une demo, et puis je ne pense pas venir en France prochainement.

R. O.: Un dernier mot pour les lecteurs et les demomakers français ??

BSC: Gardez votre CPC, et continuez à faire des démos, cracker, échanger, etc... J'ai peur que les Français en aient marre du CPC, ils mourront presque (les CPC, pas les Français!), car il y a déjà très peu de CPC en Angleterre. Puis je voudrais saluer tous les demomakers Français, et spécialement ceux qui ont travaillé sur l'Amazing demo, Yao demo, la CPA demo 3, et aussi Cozeur. Voilà, au revoir et bonne année.

Et bien voilà, je remercie BSC pour cette interview, et je vous retrouve le mois prochain.

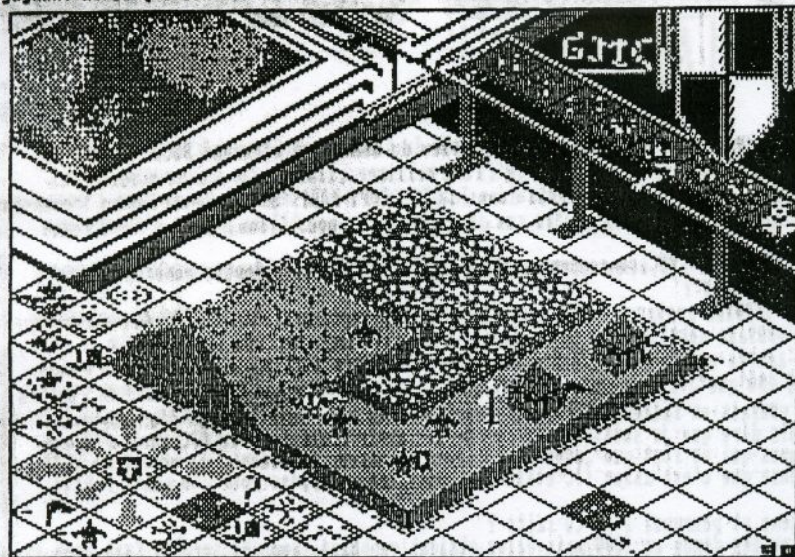
INTERVIEW FAITE PAR PATRICE.



DESSINS TIRES DES DEMOS DE BSC.

CONCOURS: Les RESULTATS

Ouf! Les voila enfin ces resultats! Ca commencait a vous lasser? Nous aussi. Sans plus attendre voila le nom de l'heureux gagnant ainsi que son oeuvre:



C'est Yoann COURTOIS qui a gagne avec son dessin de POPULOUS version CPC (et encore, vous l'avez pas vu en couleur, mais sachez qu'il est encore plus beau).

Yoann a gagne un jeu sur D7 ou K7. Si, comme lui, vous voulez gagner un jeu, il vous suffira de participer aux prochains concours, qui seront d'un tout autre style, pour satisfaire tout le monde (ou presque). Les autres gagnants seront prevenus par courrier et gagneront un abonnement au fanzine.

Voila, je finis en vous disant que le dessin gagnant a entierement ete fait a la main. Bravo donc. Rendez-vous au prochain concours.

DOUDOU & PATRICE.

Le Courrier DES LECTEURS

Ou plutot du lecteur puisque c'est la lettre de ce lecteur qui m'a decide a commencer cette rubrique. Elle reapparaîtra si vous continuez a l'alimenter. Voila la premiere lettre:

"L'arrivee des AMSTRAD + peut signifier la mort des anciens, il est plus interessant pour un editeur de developper un jeu sur cartouche (le prix, l'impossibilite de pirater) que les classiques sur D7 ou K7. Pour eviter une longue agonie a nos vieux micros, il serait bon de pousser la societe AMSTRAD a creer un adaptateur pour pouvoir faire tourner les cartouches sur les vieux micros (il suffit de posseder le circuit imprime ASIC et un port cartouche) le tout bien entendu bon marche. Alors si un adaptateur vous paraît etre une bonne idee contactez moi sur le 36-15 AMSTRAD bal AMIK. Il faut faire vite tant qu'il y a assez de CPC qui tournent. Les particuliers peuvent agir, mais c'est surtout aux fanzines que je m'adresse."

Voila, j'espere que vous allez tous vous precipiter sur votre ninitel.

Le mot de La FIN



Vous voila (deja) a la fin de ce dixieme numero. J'espere qu'il vous a plu. Y'a de quoi, non?

En tout cas, sachez que vous etes de plus en plus nombreux a nous lire et que le fanzine est meme distribue a l'etranger (ce n'est d'ailleurs pas le seul). Il est lu par nos amis belges, espagnols et allemands.

Le dessin d'a cote est d'ailleurs representatif du travail que j'ai a present (j'ai dit dessin, pas photo!). Mais j'en suis content et j'en redemande.

Au menu du prochain numero, l'interview d'un demomaker (TOM & JERRY (le francais) ou TWO MAG, on ne sait

pas encore, tout depend d'eux). Le cours habituel sur l'assembleur, une routine du demomaker interviewe (ca aussi ca va devenir une habitude, sympa non?) et la suite tant attendue du cours de TWO MAG. Vous aurez aussi droit a un nouveau concours, plus original que le precedent, et moins fatiguant pour vous. Mais ce concours aura de supers lots si messieurs les editeurs que nous allons contacter ont l'amabilite de nous faire don de quelques jeux (ben ouais, celui du premier concours sortait tout droit de notre logitheque!). Pour en revenir au numero 11, vous retrouverez bien sur les tests en tout genre.

Que dire de plus? Je ne sais pas alors j'arrete. Arf, non c'est pas vrai (tout ca pour rajouter du texte).

Continuez a nous faire part de vos idees (nouvelles

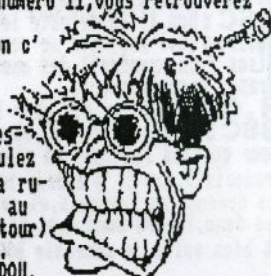
rubriques, ...) lettres. Et surtout dites-moi de quoi vous voulez que je parle dans la rubrique d'initiation au basic (bientot de retour) Voila, c'est tout. A.

Redaction: TATIN David
BRUHAT Patrice

Ont participe a ce numero: NEBO,
TOM & JERRY (LE FRANCAIS), BSC.

Abonnements: 1 tiabres 3,00F/No

DOUDOU.



BSC

ROUTINES

NDC

Ben dis donc! Vous etes gates ce mois-ci! 2 routines au lieu d'une et pas n'importe lesquelles: la premiere de BSC (inter-view page 7) vous dessinera de superbes rasters de tailles et de couleurs differentes. La seconde c'est la routine des equalizors de NDC (la superbe CHIOTTE SYMPHONIE), donnee par MEGACHUR. Tout ca pour pas un rond! Y'a des fois, j'aimerais etre a votre place... Je compte sur vous pour faire de supers demos, et bien sur nous les envoyer.

LES RASTERS DE BSC.

```

ORG #A000
ENT S
LD A, #C9
LD B, #38, A
LD B, #F5
IN A, (C)
RRR
JR NC, WAIT
LD HL, 0
LD DE, 0
LD BC, #200
LDIR
NOP
CALL RASTER
LD BC, #7F10
LD A, #4
OUT (C), C
OUT (C), A
LD HL, #7F81
LD DE, #7F8
LD BC, END-#7F8
LD A, (DE)
LDIR
LD (DE), A
;TEST DE LA TOUCHE ESPACE
LD HL, #KEYS
LD BC, #F40E
OUT (C), C
LD B, #F6
IN A, (C)
AND #30
LD C, A
OUT (C), A
OUT (C), C
INC B
LD A, #92
OUT (C), A
PUSH BC
;ON PONE UN RET
;PORT B DU PIO
;LIT LE CONTENU ET LE MET DANS L'ACCU
;EQUIVAUT A UN CALL #8D19 (FRAME)
;COPIE DE 0
;A 0
;SUR UNE LONGUEUR DE 200 OCTETS
;POUR FAIRE UNE PAUSE
;DELAI TRES COURT
;ON MET LE RASTER
;CHOISI LE BORDER PAR LE GATE ARRAY
;ON LE MET DE COULEUR 0
;ON ENVOIE LE STYLO (BORDER)
;ET LA COULEUR
;DANS HL ON MET L'ADRESSE DEBUT
;L'ADRESSE DESTINATION DANS DE
;NOMBRE DE COULEURS - 1
;PREND LA PREMIERE
;ON LES FAIT MONTER D'UNE LIGNE
;ET ON RESSORT LA PREMIERE
;PORT A DU PIO
;SELECTION DU PSG REGISTRE 14
;PORT C DU PIO
;RECUPERE LA VALEUR
;MET A DANS C
;SELECTIONNE PORT #F7
;SAVE BC

```

```

SET 6, C
LD B, #F6
OUT (C), C
LD B, #F4
IN A, (C)
LD (HL), A
INC HL
INC C
LD A, C
AND 15
CP 10
JR NZ, NEXT
POP BC
LD A, #82
OUT (C), A
DEC B
OUT (C), C
LD A, (KEYS+5)
CP #7F
JP NZ, LOOP
LD A, #C3
LD B, #38, A
RET
;ROUTINE DU RASTER
RASTER LD HL, #7F8
LD A, END-#7F8
LD BC, #7F00
OUT (C), C
LD C, #FF
LD DE, #1000
LD B, #7F
OUT (C), D
OUTI
DEC HL
OUT (C), E
OUTI
LD B, 9
PAUSE DJNZ PAUSE
NOP
DEC A
;LIT A PARTIR DU PSG
;PORT C DU PIO
;PORT A
;LECTURE DE LA VALEUR
;DANS C
;ADRESSE SUIVANTE
;A EST DEJA A 10?
;NON? LECTURE DU SUIVANT
;RECUPERE BC
;PORT A
;ANCIENNE VALEUR
;ESPACE EST PRESSEE?
;NON? REPETE L'ACTION
;ON REHET LES INTERRUPT
;TIONS NORMALES EN PO-
;NANT UN JUMP ET FIN
;DEBUT DE LA TABLE DES
;COUL. NOMBRE DE LIGNES
;ON LE MET DANS L'ENCRE 0
;ON L'ENVOIE AU GATE AR.
;POUR LE OUTI
;LES 2 ENCRE: 0416 (BORD)
;ON ENVOIE LE BORDER
;ET LA COULEUR
;POUR AVOIR DERNIERE COUL
;ON ENVOIE L'ENCRE 0
;ET LA COULEUR
;PETITE PAUSE
;ENCORE UNE? ET OUTI!
;TOUTES LIGNES FAITES?

```

```

JR NZ, RAST
LD B, #7F
LD A, #4
OUT (C), 0
OUT (C), A
OUT (C), E
OUT (C), A
RET
;C'EST FINI POUR LES RASTERS
FTAB DEFB 68, 85, 87, 84, 75, 83, 87, 85
DEFB 68, 32, 76, 78, 74, 67, 75, 77
DEFB 74, 78, 76, 92, 88, 69, 77, 79
DEFB 75, 79, 77, 69, 88, 84, 84, 84
DEFB 86, 82, 66, 75, 66, 82, 86, 84
DEFB 84, 84, 85, 84, 85, 93, 84, 85
DEFB 93, 87, 84, 85, 93
DEFB 87, 83, 84, 85, 93, 87, 83, 75
DEFB 75
DEFB 74, 78, 76, 92, 84, 67, 74, 78
DEFB 76, 92, 84, 74, 78, 76
DEFB 92, 84, 78, 76, 92, 84, 76, 92
DEFB 84, 92, 84, 84, 84, 84, 84, 84
END
KEYS DEFS 10

```

LES EQUALIZORS DE NDC.

```

ORG #2000
ENT S
LD B, #00
LD C, #00
CALL #8C38
LD A, #01
CALL #8C0E
LD A, #04
LD A, #00
LD HL, #COULEUR
LD B, (HL)
LD C, 8
PUSH AF
PUSH DE
PUSH HL
CALL #8C32
POP HL
POP DE
POP AF
INC HL
INC A
DEC D
JR NZ, BOUCLE
JR TEST2
BOUCLE
LD B, #06, 15, 26
CALL MUSIC
CALL CHANLA
LD B, #F5
IN A, (C)
RRR
JR NC, SYN1
LD BC, #F40E
;TEST TOUCHE ESPACE
OUT (C), C
LD BC, #F6C0
OUT (C), C
LD BC, #F732
OUT (C), C
LD BC, #F645
OUT (C), C
LD B, #F4
IN A, (C)
LD BC, #F782
OUT (C), C
LD BC, #F609
OUT (C), C
RLA
JP C, TEST2
EI
CALL #8C47
RET
CHANLA LD A, #08
CALL TEST
LD HL, #C02A
LD (Ecran), HL
CALL AFFSPRIT
LD A, #09
CALL TEST
LD HL, #C03A

```

```

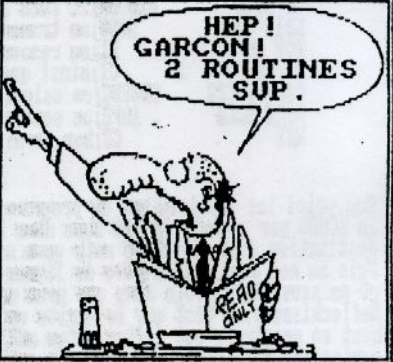
LD (Ecran), HL
CALL AFFSPRIT
LD A, #0A
CALL TEST
LD HL, #C04A
LD (Ecran), HL
CALL AFFSPRIT
RET
AFFSPRIT LD DE, (DES)
LD HL, (HLS)
SBC HL, DE
LD B, A
INC B
ADD HL, DE
DJNZ ADDITION
LD DE, (Ecran)
LD A, (HAUT)
LD B, A
PUSH BC
PUSH DE
LD BC, (LARGE)
LDIR
POP DE
EX DE, HL
CALL #C26
EX DE, HL
POP BC
DJNZ AFFICHE
RET

```

```

TEST DI LD B, #F4
OUT (C), A
LD B, #F6
IN A, (C)
AND #30
LD C, A
OR #C0
OUT (C), A
OUT (C), C
LD A, #92
OUT (C), A
PUSH BC
SET 6, C
LD B, #F6
OUT (C), C
LD B, #F4
IN A, (C)
POP BC
PUSH AF
LD A, #92
OUT (C), A
DEC B
OUT (C), C
POP AF
EI
;ON
;TESTE
;SI
;UNE
;NOTE
;EST
;JOUVE
RET DEFB #00, #C0
DEFB #1A, #01
DEFB #00, #60
DEFB #2F, #00
DEFB #06, #C0
EQU #A4E
LD A, H
ADD A, #08
LD H, A
AND #38
RET NZ
LD A, H
SUB #40
LD H, A
LD A, L
ADD A, #50
LD L, A
RET NZ
INC H
LD A, H
AND #07
RET NZ
LD A, H
SUB #08
LD H, A
RET

```



AVANT DE LANCER LE PROG,
CHARGER LE FICHIER SPRITE



INITIATION ASSEMBLEUR



les sprites

Cette fois, nous allons essayer de capturer des sprites puis de les afficher à l'écran à n'importe quel moment. Ce n'est pas compliqué, nous commençons par capturer un sprite.

1. CAPTURE D'UN SPRITE.

Après avoir dessiné votre sprite avec un logiciel de dessin, OCP ART STUDIO par exemple, sans oublier de ne pas le faire immense car il sera d'autant plus long à afficher (donc à déplacer) qu'il sera gros. Ensuite vous prenez votre assembleur préféré, DMS par exemple (non, ne croyez pas que je suis payé par les éditeurs pour leur faire de la pub!!!) puis vous tapez le programme 1, que je vais vous expliquer (ne vous occupez pas du programme 2 pour l'instant):

PROGRAMME 1: CAPTURE D'UN SPRITE.

```

ORG #A000      ;adr fin:#A017
ENT $
LD HL,#C000    2100C0;adr ecran du sprite
LD DE,#2000    110020;on le stocke en #2000
LD B,10        0600;il fait 10 lignes de haut
BCLE
PUSH BC        C5;on sauvegarde BC
PUSH HL        E5;ainsi que HL
LD BC,5        010500;il fait 5 octets de long
LDIR           E0E0;on transfere le sprite
POP HL         E1;on ressort HL
POP BC         C1;ainsi que BC
CALL #BC26     CD26BC;on calcule l'adr ecran en dessous
DJNZ BCLE     10F2;on continue si pas fini
RET            C9;hop, termine!

```

PROGRAMME 2: AFFICHAGE D'UN SPRITE.

```

ORG #A000      ;adr fin:#A019
ENT $
LD HL,#2000    210020;adr memoire du sprit
LD DE,#C000    1100C0;on l'affiche a #C000
LD B,10        0600; toujours 10 lignes
BCLE
PUSH BC        C5;on sauve le compteur
PUSH DE        D5;ainsi que DE
LD BC,5        010500; toujours 5 octets
LDIR           E0E0;on transfere le tout
POP DE         D1;on recupere DE
POP BC         C1;et le compteur
EX DE,HL       EB;on echange DE et HL
CALL #BC26     CD26BC;pour calculer ligne
EX DE,HL       EB;en dessous,
DJNZ BCLE     10F0;continue si pas fini
RET            C9;c'est termine.

```

Bon, voici les explications du programme 1: d'abord mettez votre sprite à une adresse facile à trouver, en haut à gauche en #C000 par exemple. On met donc dans HL l'adresse source, c'est à dire ici l'adresse ecran, puis dans DE on met l'adresse destination, j'ai mis #2000 mais vous mettez ce que voulez, à vous de gérer votre mémoire en fonction de vos routines. Puis on met dans B le nombre de lignes de hauteur que fait le sprite. Ensuite on sauve le compteur, normal jusqu'à là, et on sauve HL. Je vois dans vos yeux que vous vous posez tous la question fatidique: "Pourquoi on sauve pas DE????". Réfléchissons, on veut que le sprite en mémoire tienne peu de place, donc on va prendre le sprite et le mettre bout à bout en mémoire, c'est à dire qu'on affiche tout à la suite, donc on ne calculera pas l'adresse en dessous, mais on se contentera de mettre le reste à la suite. Bon, après cela, on met la longueur du sprite (en octets) dans BC, puis on fait le LDIR habituel. Je pense que vous suivez, non? Ensuite on récupère HL et BC, pour calculer l'adresse ecran en dessous grâce au CALL #BC26. On refait tout ça jusqu'à ce que toutes les lignes aient été faites. Et voilà, votre sprite est en mémoire, pour le sauvegarder, calculez d'abord la longueur en multipliant le nombre de lignes du sprite par le nombre d'octets de longueur. Et attention de pas mélanger les nombres décimaux et hexadécimaux! Pour sauvegarder, vous faites: SAVE "xxx", B, adr memoire donc #2000 dans cet exemple, longueur donc 50 ici.

2. AFFICHAGE D'UN SPRITE.

Tapez le programme 2, il fait exactement la même chose mais à l'envers, donc on met dans HL l'adresse mémoire et dans DE l'adresse écran ou il faut afficher le sprite. Pas de changements pour la taille du sprite, mais cette fois on sauve DE et non plus HL, car c'est le même problème que tout à l'heure. Hop, on fait un petit LDIR et le tour est joué, on n'oublie pas d'échanger HL et DE pour faire le CALL #BC26 car cela ne calcule l'adresse en dessous contenue dans HL. Et voilà, c'est terminé, le mois prochain on verra comment déplacer un sprite avec une routine et un exemple. On verra par la suite d'autres routines, mais avant cela, étudiez bien le cours de ce mois-ci, car les sprites servent beaucoup en assembleur et vous verrez qu'on peut faire des trucs marrants avec des sprites. Je suis d'ailleurs en train de mettre au point un scrolling en vague qui utilise des sprites, mais pour l'instant je ne vous en dit pas plus!! Au fait les sprites en haut de la page ont été tirés du sublime Barbarian, et pour ceux que ça intéresse, sachez que dans MEM n10, il y a un programme pour récupérer les sprites dans vos jeux favoris (ceux de Barbarian ont été récupérés avec la Multiface, dont vous aurez bientôt le test). Voilà, bonne continuation sur CPC et rendez-vous le mois prochain, au fait, Two Mag m'a fait remarquer qu'en rajoutant OUT #BC00, 6: OUT #BD00, 23 au scrolling vertical du mois dernier, c'est beaucoup mieux!

PATRICE.