

REF-REFID
ORFZCZ

THEE
FUSSE



LE CANARD DECHAINE 6

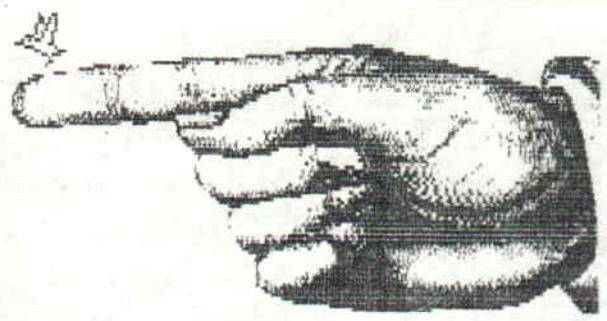
* EDITO *

Salut a tous, vous voici en possession du 6ème et DERNIER numero du CANARD DECHAINE. Avant toute chose remerciements toutes les personnes qui ont participees a ce numero : SNAP, CHANY, GREEK, KUKULCAN, HYDRIS, LCC, WILD, TOUG et BAUD. Pourquoi arretez LCD ? Voila une bonne question, la reponse est au moment ou vous lirez ces quelques lignes, moi (BAUD) je serais egalement sous les drapeaux !! Et comme personne ne souhaite reprendre LCD (n'est ce pas WILD ! Et en plus en revenant de l'armee, y'aura t'il encore du monde sur la scene CPC en FRANCE, J'EN DOUTE !!!!!. Dans ce numero vous retrouverez tous les articles habituels. Il y aura une page remplie des prenomms des personnes qui ont aidees et meme les prenomms des personnes qui ont reclame un numero de LCD !!!

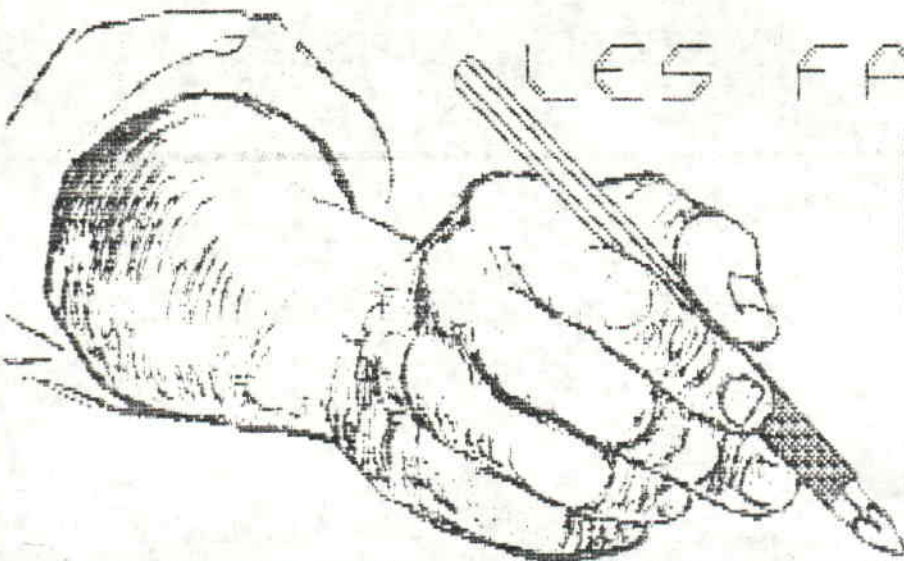
Au fait j'espere que vous avez tous commander la megademo WELCOM X ! Il y a un cheat mode dans l'intro : C-H-A-N-T-I-L-Y + CONTROL, voila c'est tout pour ce dernier edito de LCD. A bientot dans d'autres fanzines papier si on veut bien de nous ! tchao
BAUD et l'equipe de LCD.

SOMMAIRE

PAGE 1 : EH DU CON TU V ES !!!	PAGE 9 : SERIEUSEMENT J'AI FAIT LE
PAGE 2 : TOURNES LA PAGE ET TU VERRAS	PAGE 10: SOMMAIRE DE CETTE FACON, POUR
PAGE 3 : ALORS LA C'EST DE L'AGUS	PAGE 11: FAIRE PLAISIR A HYDRIS.
PAGE 4 : TU VEUX QUAND MEME PAS QUE	PAGE 12: LA JE NE SAIS PAS DE QU'IL V
PAGE 5 : JE TE LISE LE FANZINE !!!!!	PAGE 13: IDEM POUR CETTE PAGE !!!
PAGE 6 : MAIS QUE FOUS-TU ENCORE !O!	PAGE 14: ALORS CELLE LA JE M'EN FOUS !
PAGE 7 : TU DEVRAS DEJA ETRE A LA	PAGE 15: C'EST L'AVANT DERNIERE PAGE
PAGE 8 : FIN DU FANZINE !!!!!	PAGE 16: LA TOUTE DERNIERE PAGE !!!!



EXEMPLAIRE No : 27



NEW ARCADE : MAIS IL A DEJA EU DE LE PUB DANS LE NUMERO PRECEDENT. EN EPSILON FAUDRAIT PEUT ETRE QUE TU ARRETES DE FAIRE DES NUMEROS DE NA DE NIEUX EN NIEUX. SI TU NE VEUX PLUS VOIR TON NOM DANS LE CANARD ! NON MAIS, TANT QU'ON Y EST JE VAIS VOUS PARLER DE CE BEHE NUMERO DE NEW ARCADE. ON EST LA POUR CA !!! NA 5 TIENT SUR UN DISC. POURQUOI NE PAS PASSER SUR 2 DIS ? SINON NA 5 EST TRES BIEN REALISE. LES GRAPHS SONT TRES BEAU, LES MUSIQUES SONT AGREABLES A ECOUTER, LE TOUT EST BIEN REALISE. POUR COMMANDER DE FANZ IL FAUT Ecrire A EPSILON. SANS OUBLIER DE JOINDRE DES TIMBRES POUR LE RETOUR DE VOTRE DR L'ADRESSE : KASTRIOTTIS CHRISTOPHE - 18 RUE PIERRE CURIE - 78700 CONFLANS SAINTE HONORINE ...

CPC FOR EVER : DERRIERE LE NOM DE CE FANZ SE CACHE EN REALITE LE PARTIE DU GROUPE POWER SYSTEM (POUR NE CITER QUE LE PLUS CONNU ARRANIS, QUI C'EST LE NEC QUI EST EN PHOTO DANS LE DERNIER ARCADE. CUI C'EST CELUI QUI RESSEMBLE AU NEC DU GROUPE RITA MITSOUND & FRED !!!). BON JE VAIS QUAND MEME REVENIR A CPC. ARNAUD LE RESPONSABLE (NON PAS ARNAUD LE DINO POUR LES HABITUES DE SKYHOOK !) N'A ENVOYE LE NUMERO : DE SON FANZ. ET BIEN IL N'EST PAS TROP MAL A LIRE. IL Y A CERTAINES RUBRIQUES QUI SONT BIEN. D'AUTRES PAS. MAIS C'EST NORMAL POUR UN PREMIER NUMERO. IL DEVRAIT AVOIR UN ENORME PROGRES POUR LE SECOND NUMERO ET ALORS LA ON POURRA VRAIMENT SE FAIRE UNE IMPRESSION. JE VAIS VOUS FILER L'ADRESSE : LE NEDELEC ARNAUD - POWER SYSTEM - 04 RUE DES TARRACHES - 88290 YONVILLE MOUTIER. OH MAIS CE N'EST PAS LOIN DE CHEZ MOI. IL FAUDRAIT QUE J'AILLE LE VOIR. (VOILA UNE BONNE IDEE. HEY ARNAUD T'ARRIVE !!!) EN COMMANDANT LE FANZINE N'OUBLIEZ PAS DE JOINDRE UN DISC (CA VAUT NIEUX !!) ET LES TIMBRES POUR LE RETOUR.

AMSTRAD FUN : OH MERDE ENCORE CE FAUZ-MAIS LA CE N'EST PAS POUR LEUR METTRE UN FUCH, QUOIQUE ??? NON LA IL N'Y AURA PAS DE FUCH POUR EUX A MOINS QUE TOUS N'ARRIVE !!! OH J'AI PARLER TROP VITE VOILA TOUS QUI ARRIVE, NON TOUS PAS DE FUCH !! FUCH TO AMSTRAD FUN ! MERDE IL N'A REUSSEI. CA VA T'ES CONTENT DE TOI. MALGRE DE FUCH JE VAIS QUAND VOUS PARLER DE CE NUMERO 6 : IL EST SUR 28 PAGES (AUSSI EPAIS QUE CERTAIN NUMERO D'ARCADE OU CPC INFOS). AVEC PLEIN DE TRUCS TRES INTERESSANTS. DES TESTS. DES NEWS (HEY TIC AU LIEU DE TRAVAILLER POUR EN TRAVAILLER POUR OUI, N'OUBLIEZ PAS QUE TU EN ES MEMBRE. FAIS ATTENTION CAR TON STATUT POURRAIT CHANGER D'ICI PEU !). DES INTERVIEWS DE MESS. DE NHO... L'ADRESSE : AMSTRAD FUN - 6 SPRINGFIELD DRIVE - TEMPLEOGUE - DUBLIN 6U - IRLANDE...

POT DE CALL : ALORS LA LE NUMERO 6 EST UN CHEF D'OEUVRE. IL EST TOUT SIMPLEMENT GENIAL. ON SE DROITERAIT DANS UNE DEMO. LE NIVEAU DE PROGRAMMATION EST TRES HAUT. NE PARLONS PAS DES GRAPHS, ET QUANT AUX MUSICS, CE N'EST MEME PAS LA PEINE QUE JE VOUS EN PARLE. LE SEUL POINT NEGATIF A CE SUPERBE NUMERO 6 EST QUE C'EST LEUR NUMERO DE POT DE CALL SUR CPC. EN OUI SHAM ET AURE QUITTENT LE CPC (VENDRE DEUX BONS EN MOINS) POUR PASSER SUR AMIGA ET CONTINUER PDC SUR CETTE BEAUME. J'ESPERE QUE LEUR RECONVERSION SE PASSERA POUR LE NIEUX DU MONDE. OH PUTAIN RIEN QU'EN PENSANT A CE NO 6. JE ME DIS QUE PEU DE FANZ ARRIVERONT A CE NIVEAU !! MERCI A TOUTE L'EQUIPE DE CE MERVEILLEUX FANZ QU'ETAIT POT DE CALL, BONNE CHANCE SUR AMIGA. POUR RECEVOIR CE BEHE NUMERO ECRIVIS SANS OUBLIER DE JOINDRE LE TIMBRE POUR LE RETOUR A : SCHAMCHULA JEROME - 8 PASSAGE DU DOT BERGER - 69290 MAREVAUX.

OUERGRAPH : EN BIEN NON CE FANZ N'EST PAS MORT ET TANT NIEUX POUR NOUS. GILLES VIENT DE M'ENVOYER LE 4EME NUMERO DE SON FANZINE. LE NUMERO 4 EST DANS LA LIGNEE DES PRECEDENTS NUMEROS MAIS ON SENT UN RELACHEMENT SUREMENT DU AU FEU DE PERSONNES QUI AIDENT GILLES DANS SA TACHE. EN VOUS LES LECTEURS AU LIEU DE VOUS TOURNER LES POUCCES EN ATTENDANT DE RECEVOIR VOTRE FANZINE, VOUS NE POUVEZ PAS FILER UN COUP DE MAIN A GILLES. EN ESPERANT QUE MON APPEL SOIT ENTENDU, JE VOUS FILE L'ADRESSE POUR COMMANDER LE NO 4 D'OUERGRAPH : HENRY VIEL GILLES - 41 AVENUE WINSTON CHURCHILL - 31100 TOULOUSE. ET N'OUBLIEZ PAS DE JOINDRE UN TIMBRE POUR L'ENVOI DU FANZ...

POTINS : ALORS LA J'ADORE CETTE PARTIE CAR ON PEUT RACONTER CE QUE L'ON VEUT. CAR DES POTINS CE N'EST PAS TOUJOURS VALABLE DONC A MOUS DE FAIRE DE LE TR... LE NO 9 DE DISC FULL VIENT DE SORTIR. IL EST SUR DEUX DISCS ET CE POURRAIT ETRE LE DERNIER NUMERO DE CE SUPERBE FANZ ! AN OUERGRAPH A DES PROBLEMES POUR FAIRE DES PHOTOCOPIES. IL SE POURRAIT QU'A CAUSE DE CE PROBLEME OUERGRAPH DISPARAISSE DE LA SCENE CPC QUI DEVIENT D'AILLEURS DE PLUS EN PLUS NOIR. DANS LE BEHE NUMERO DE NEW ARCADE ON PEUT DIRE QU'UNE GUERRE S'EST DECLARÉE ENTRE MADE ET EPSILON. EN ESPERANT QUE CA SE FINIRA BIEN ENTRE CES DEUX PERSONNES !!! LA JE M'ADRESSE A SEB DU FANZINE PHASEF. PLUS AUCUN SIGNE DE VIE DE TA PART, TU ES MORT OU QUOI. ET PHASER 5 JAMAIS TU LE SOIS. IL FAUDRAIT PEUT ETRE QUE TU PENSES A RENDRE LA DISQUETTE A TITI. PAS GRAND CHOSE AU NIVEAU DES POTINS SUR LES FANZ, IL FAUDRAIT UNE PERSONNE COURAGEUSE QUI REGENSE LES FANZ ENCORE VIVANT SUR CPC. JE L'AURAI BIEN FAIT MAIS DEBUT DECEMBRE. DIRECTION LE SERVICE NATIONAL. OH C'EST UNE BONNE EXCUSE (MERCI L'ARMEE !! FAIT CHIER D'Y ALLER !!!)



PETITES ANNONCES !!! CE
QUE VOUS PREFEREZ C'EST LES
GROSSES ET GRANDES BITES

♦ WILD CHERCHE UNE GX4000 + UNE
CARTOUCHE BASIC CPC+, LE TOUT
POUR 200 FRS MAXI...
CONTACTER LA REDAC POUR
PLUS DE RENSEIGNEMENTS

♦ STAEDELE VEND:

- 1 CLAVIER (azerty), LECTEUR DK
500 FRS
- 50 DISCS : 400 FRS
- MONITEUR CPC : 100 FRS
- CLAVIER 6128 POUR PIÈCES 50FRS
POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS
CONTACTER LA REDAC OU STAEDELE.

♦ DARK DE DARKSTAD
RECHERCHE CONTACTS
SUR AMIGA..

Ecrire a: ESPENEL YANN
BOUCHET
07460 BEAULIEU

♦ VENDS CAUSE RECONVERSION, 50 GODES
USAGES (DIFFERENTS MODELES) ET UN
ENSEMBLE 5800-BASO:500FRS LE TOUT
Ecrire a: LAHAIE BRIGITTE
69 80 COUILLES BABRIEUS
75009 STRASBOURG-SI DENIS
OU TEL APRES 22H AU 69.69.69.69

VENDS NOMBREUX JEUX ET
UTILITAIRES ORIGINAUX
(AVEC BOITE ET MANUEL)
DONNE: TETRIS-DOP-3DC, MIT-COMPILS ARV
BAT-BABY JO-GRAPHIC CITY
DE 50 A 150F UNITAIRE
OU ECHANGE TOTALITEE
CONTRE UN DIGITALISEUR
VIDE.. Ecrire a: AUBE PASCAL/SNAP

6 all des rouges-gorges
93330 Neuilly s/Seine

(MOSNAP: NEBDE JE ME SUIS PLANTE !!
CETTE ANNONCE N'EST PAS POUR CE
JOURNAL...TANT PIS JE LA LAISSE)

CETTE RUBRIQUE EST NOUVELLE DANS LCD, C'EST POUR CELA QUE LA
MAJORITE DES ANNONCES SONT CELLES DE LA REDAC.

AUSI SI VOUS AVEZ UNE P.A A PASSER CONTACTEZ

LA REDAC.

A+++
SNAP OF CNR

INFOS

INFO DU INTOX !: UNE VERSION D'OCF
TRAVAILLANT EN
OVERSCAN SERAIT EN COURS DE REALI-
SATION ET NECESSITERAIT UNE ROADBOARD.

LORS DU SWAB MEETING QUI S'EST DERoule FIN AOUT
DE NOMBREUSES DEMOS ONT ETE FAITES, A SAVOIR:

- LANDSCAPE DEMO DE ANGE/BUGS
 - 5-PARTY DEMO DE SYDE/ANDE
 - BATHAN JOURNEY DE STEPH/ANDE
- Ces Demos sont dis-
ponibles à la REDAC.

DAYSOFT A SORTI UNE DEMO INTERACTIVE INTITULEE
Q-DEMO... ALLEZ JE VOUS DONNE LE CHEAT MODE ;
QUAND LES SORTES DE BONHOMMES S'ANNIENT ARRETER
TOUS (TOUCHE ←) ET APPUYER SUR LA TOUCHE "FB"

Entrée
Libre

ANDE TRAVAILLE ACTUELLEMENT
SUR UNE DEMO 3D, ELLE DEVRIT
ETRE DISPONIBLE DEBUT NOVEMBRE,
Voilà c'est tout. A+++ SNAP



TRANSFERT

Salut !!!

Ici CHANY qui parle !!!! Bon pour ce numero 6, je vous ai concocte deux programmes. Le premier vous permettra de transférer le jeu sur disc repondant au nom de POSTMAN PAT 3. Le deuxième sera le loader une fois le jeu transfere. Attention vous aurez besoin des banks pour faire marcher le programme. Une fois le 1 er listing tape positionnez vous au debut de la k7 et faites RUN... et attendez..... Une dernière chose, le jeu comporte une reconnaissance de multiface : le programme de transfert le giclera, mais si vous le faite vous meme je vous donne le truc : cela se situe en &D45, &D46, &D47 : mettez respectivement les octets suivant : C3 - 5C - 0D

Voila bon si vous avez des trucs a demander faites le savoir a la redaction, et on essayera de faire quelquechose. Au fait le jeu une fois transfere n'est pas compacte donc vous savez ce qu'il vous restera a faire !!!!

Bon pour les plus inities voici l'explication du loader. (comme cela vous n'aurez pas besoin de tapez les listings et vous pourrez le transfere tout seul).

DEBUT DU LOADER &8000 EXECUTION DU LOADER &8000

En &8000 le programme fait un LDIR qui fout la routine en &A000, donc allons regarder en &A000 une fois le LDIR effectue...

```
LD SP,&AFF0 : PILE EN &AFF0
CALL &A081 : EN &A081 : ROUTINE QUI MET LES ENCREES EN NOIRES
LD IX,&C000 : DEBUT DU CHARMENT EN &C000 LONGUEUR &4000
LD DE,&4000 : C'EST L'IMAGE DE PRESENTATION
CALL &A091 : EN &A091 : ROUTINE DE CHARGEMENT K7
LD HL,&A070 : ICI IL POINTE SUR LES COULEURS
LD A,0 : MET A A 0
CALL &A057 : EN &A057 ROUTINE QUI AFFICHE LES COULEURS
LD IX,&1800 : BON TOUI CE QU'IL Y A ENTRE LES GUILLEMETS
LD DE,&1000 : C'EST LE CHARGEMENT DU JEU
CALL &A091 : ALORS IL CHARGE TOUT CA EN PLUSIEURS PARTIES
LD IX,&2800 : 6 FICHIERS EXACTEMENT MAIS UNE FOIS TOUT CHAR
LD DE,&111D : GER ON POURRA SAUVEGARDER EN UN SEUL BLOC :
CALL &A091 : DEBUT DU FICHER A SAUVEGADER &40 ET AYANT POUR
LD IX,&8000 : LONGUEUR &3E44
LD DE,&1E84 : MAIS ATTENTION IL Y A UN FICHER DE &1000 DE
CALL &A091 : LONGUEUR QUI SE CHARGE EN &B000. (CECI EST
LD IX,&4000 : IMPOSSIBLE A CHARGER AVEC UN &BC77). DONC POUR PAS
LD DE,&4000 : SE FAIRE CHIER, ON LE CHARGE EN BANK POUR FAIRE
CALL &A091 : UN LDIR EN &B000 ENSUITE
LD IX,&B000 : POUR RECUPERE CE FICHER SUR K7, CHARGER LE EN
LD DE,&1000 : &4000 DANS LA BANK !!! ENFIN VOUS VOUS DEMERDEZ !
CALL &A091
LD IX,&40
LD DE,&159D
CAL &A091
JP &40 : DEBUT DU PROGRAMME
....
....
....
```

UN PETIT CADRE JUSTE POUR VOUS DIRE QUE DANS CNR 9 IL Y A LE PROG POUR TRANSFERER LE JEU HIDEOUS SI VOUS AVEZ DES PROBLEMES AVEC UN JEU A TRANSFERER DITES LE NOUS, NOUS EN FERONS PART A CHANY AFIN QU IL ARRANGE OR (SI C'EST POSSIBLE !!!)



```
10 / (C) CHANY FROM NPS
20 / PROGRAMME DE TRANSFERT POUR POSTMAN PAT 3
30 FOR X=&A200 TO &A326:READ A#
40 A=VAL("&"+A#):SUM=SUM+A:POKE X,A:NEXT
50 IF SUM<>28003 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
60 FOR X=0 TO 15:INK X,0:NEXT:BORDER 0
70 MEMORY &7FFF:TAPE:LOAD"!pat 3":CALL &A200
80 DATA AF,CD,0E,BC,21,0F,80,11,00,AD,01,5E
90 DATA 01,ED,B0,31,FB,AF,CD,81,AD,DD,21,00
100 DATA C0,11,00,40,CD,91,AD,21,70,AD,3E,00
110 DATA CD,57,AD,DD,21,00,18,11,00,10,CD,91
120 DATA AD,DD,21,00,28,11,1D,11,CD,91,AD,DD
130 DATA 21,00,80,11,84,1E,CD,91,AD,DD,21,00
140 DATA 40,11,00,40,CD,91,AD,F3,01,C5,7F,ED
150 DATA 49,DD,21,00,40,11,00,10,CD,91,AD,F3
160 DATA 01,C0,7F,ED,49,DD,21,40,00,11,9D,15
170 DATA CD,91,AD,31,50,06,F3,01,88,7F,ED,49
180 DATA D9,AF,08,CD,44,00,CD,BD,08,CD,00,BB
190 DATA CD,09,B9,0E,07,11,40,00,21,FF,B0,CD
200 DATA CE,BC,3E,C3,32,45,0D,3E,5C,32,46,0D
210 DATA 3E,0D,32,47,0D,21,1B,A3,11,00,E0,06
220 DATA 0C,CD,8C,BC,21,00,C0,11,00,40,01,00
230 DATA 00,3E,02,CD,98,BC,CD,8F,BC,3A,26,A3
240 DATA 3C,32,26,A3,21,1B,A3,11,00,E0,06,0C
250 DATA CD,8C,BC,21,40,00,11,44,9E,01,00,00
260 DATA 3E,02,CD,98,BC,CD,8F,BC,3A,26,A3,3C
270 DATA 32,26,A3,01,C5,7F,ED,49,21,1B,A3,11
280 DATA 00,E0,06,0C,CD,8C,BC,21,00,40,11,00
290 DATA 10,01,00,00,3E,02,CD,98,BC,CD,8F,BC
300 DATA 21,00,40,11,00,B0,01,00,10,ED,B0,01
310 DATA C0,7F,ED,49,C7,00,00,50,4F,53,54,4D
320 DATA 41,4E,33,2E,42,49,31
```

```
10 / (C) CHANY FROM NPS
20 / PROGRAMME DE LOADAGE POUR POSTMAN PAT 3
30
40 MEMORY &3FFF
50 RESTORE 110:MODE 0:FOR X=0 TO 15:READ A:INK X,A:NEXT:BORDER 0
60 LOAD"POSTMAN3.BI1",&C000
70 OUT &7F00,&C5:LOAD"POSTMAN3.BI3",&4000
80 OUT &7F00,&C0
90 RESTORE 130:FOR X=&A000 TO &A037:READ A#:A=VAL("&"+A#):POKE X,A:NEXT
100 CALL &A000
110 DATA 0,11,2,1,25,18,19,0,26,16,17,6,1,5,3,13
```

```
120 /
130 DATA 21,2C,AD,11,40,00,06,0C
140 DATA CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD
150 DATA 70,BC,F3,01,C5,7F,ED,49
160 DATA 21,00,40,11,00,B0,01,00
170 DATA 10,ED,B0,F3,01,C0,7F,ED
180 DATA 49,C3,40,00,50,4F,53,54
190 DATA 4D,41,4E,33,2E,42,49,32
```

DERNIERE MINUTE :
 HERMAN DEMO vient de
 sortir, c'est la 1ER
 demo du groupe :
 FILLE 66. Demos simple
 mais tres mignonne ,
 en intro un raster re
 mplis de zoulis color
 puis en seconde part:
 un scroll, une zik,
 un gfx, une animation
 de sprite composent
 cette premiere demos
 du groupe FILLE 66 .
 Enfin, ca fait plaisir
 qu'il y a encore des
 groupes qui se creent
 sur CPC . Longue vie
 a ce groupe et biensur
AU CPC !!

TEST DEMOS

Vous preferez voir ces demos plutot que d'en
 entendre parler, vous voulez commander ces qq
 demos ou d'autres, vous voulez vous faire
 connaitre, vous aimeriez echanger des demos,
 vous voulez des conseils. Pour tous cela une
 seule adresse :

MANGEMATIN FRANCK
 30 RUE DE LA CROIX VERTE
 95130 FRANCONVILLE



CANARD DECHAINE 6

HELLO TOUT LE MONDE, ICI MILD, JE VAIS VOUS PARLER UN
 FEU DES DERNIERES DEMOS QUI CIRCULE SUR LA SCENE DE CPC...
 Je tiens tout d'abord a m'excuser aupres de TOUG et BAUD
 pour le mega retard de cette page. Voila c'est fait !!!!!

SEA YOU SOON demo: CODE:GFX SMD by RIC of STATIC TEAM
 Voici donc un remake de la PLASMA DEMO de COZEUR, cette demo
 utilise elle aussi les plasmas avec un scroll en dessous
 expliquant que RIC a essaye d'ameliorer la routine de son
 pote COZEUR et il a reussi, les plasmas sont hyper fluides
 hyper rapides. Cette demo est interactive. Voici donc une
 demo tres bien concue, une des meilleurs sur CPC ...

39 KB SHOT demo: CODE:PACMAN GFX:MADE SMD:SOUNTRAKKER
 La 39 KBS demo est une production REBELS CORP. Cela commence
 par une mini intro presentant la demo puis enfin la demo
 arrive : Un writter en gaut de l'ecran donne le TXT en de
 ssous un RBS en forme de bulle bouge en 3D horizontale, du
 jamais vu au niveau de la fluidite, on se croirait sur AMIGA
 Non non je n'exagere pas, mais pas du tout. Bref c'est une
 superbe demo. PS: MADE, c'est quand tu veux pour me renvoyer
 mes deux disks ... Hein SIMPLET !!!!!

WAVES PREVIEW : CODE:GFX:OVERFLOW from LOGON SYSTEM
 Je viens tout juste de recevoir cette demo mais en fait
 elle date de 1992. Pour rester dans les plasma, parlons de
 la waves preview, he bien cette demo c'est encore des pla
 sma mais en vagues, l'effet est surprenant, comme d'habit
 udes, un scroll en dessous des plasmas sinusoidales un sc
 roll mais lui aussi est en vague. Personnellement, j'adore
 la fonte de cette demo. Comme c'est une preview, il n'y a
 pas de texte. A mon avis, cette demo n'est jamais sorti
 sinon on en aurait parle partout. Une tres bonne preview !

HARD REVENGE : CODE:FACTICE GFX:SHAM AURE SMD:STK
 Voici une des nombreuses demos qui ont ete code au cours
 du tres celebre SWAB MEETING. Cette demo se compose de 2
 scroll, 1 en haut, l'autre en bas, tous les deux ayant
 une superbe fonte. Au centre un logo HARD REVENGE et FACT
 ICE se succede avec des vumetres de differentes formes .
 Encore une fois, le texte raconte le meetings. Une demo
 simple enfin presque !!! Elle est tres bien tout de meme
 Il existe d'ailleurs une compilation de toutes les demos
 du SWAB meeting mais je vous en ferait le test dans un
 prochain numero ...

ZETA 2 : CODE:NAGE GFX:NAGE & OTHER SMD:DIVERS
 Zeta 2 est un slide show se rapportant au dessins anime
 DRAGON BALL Z. Cela commence par une petite intri comporta
 nt un scroll, une dizaine de raster des snd differents,
 un vumetre avec lequel on peut jouer. La maniere de montr
 er les ecrans est assez originale: tout d'abord, il y a de
 la zik et un vumetre, les ecrans defilent de haut en bas
 la qualite de l'image est impressionnante et on reconnait
 tres biens le personnages de DRAGON BALL Z. En part de fin
 une demo tres bien realisee utilisant 2 scrolls, des mou
 vement de pixels, des raster dans les lettres. Bref voici
 un slide show originale code comme une des meilleures
 demos. Ah j'oubliais, il est aussi possible d'accéder a la
 demo LANDSCAPE qui fait parti elle aussi des demos du
 SWAB meeting ...

GENESIS PART : CODE:TOMAJERRY GFX:GAMES SMD:SILKMORN .
 Terminons cette rubrique par la demo de T&J of GPA. Cette
 demos a l'origine devait faire parti de la CUDDLY DEMO.
 Voici donc la premiere demo de T&J qui est tres bien.
 Rasters, writter, scroll, split raster, animation de sprites
 et interactivite font de cette demo une zoulis demo ...

JUMPMANIA review by KOD/FAL for LCD 6 (7/11/1993)

Hi CPC freaks! Some weeks ago, I received JUMPMANIA and as BAUD needed some help with LCD, I decided to review it. So, let's start our trip... JUMPMANIA is written by FRAGGLE of MOPS and as usual is shareware (10 DM/30 F/ 5 P/8 \$). After running the game and viewing a MOPS logo and the copyright notice you're presented with the main screen where you can make your choices using the very fluid cursor system. The game involves controlling a little ball-shaped creature around a level which is composed of square tiles. When you jump to another tile, the previous one disappears. To finish a level you must make all the tiles disappear. You can also do double/triple/quadruple jumps. There are also some special tiles such as bomb tiles or tiles that you have to run over them twice in order to disappear. When you play JUMPMANIA for the first time, you find it a little bit frustrating but later on you're totally addicted to it. There are 32 levels and each of them has a password. Another option of the game is to design your own levels, something that makes the game really amazing. I think that anyone who adores puzzle games will find it brilliant while the others that dislike 'em won't find it lame. A little warning to the owners of green monitors: it's very difficult to read the password of each level 'coz the font/ink of the letters make them a bit uncomprehensible. And now a bonus to the readers of LCD. Input as filename the word 'cheat'. Now, you can "jump" levels by pressing CONTROL+SHIFT+ESC+C... Ciao, LCD readers... GFX:14/20 - SFX:17/20 - Addictiveness:19/20 - General mark:18/20 -

TIENS PUISQUE NOUS SOMMES DANS LES TESTS DE JEUX, SAIS TU QUE HYDRIS EST EN TRAIN DE PREPARER UN REMAKE DU JEU ARKANOID : APOCALYPSE THE LAST CHANCE D'AILLEURS IL EN EXISTE UNE PREVIEW

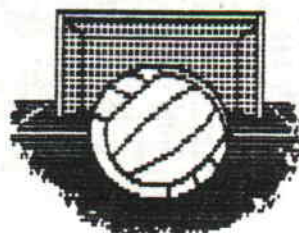


Eh bien nous allons continuer avec un jeu freeware : MEGA MASTER pourquoi ce nom, tout simplement car l'auteur le groupe HJT n'a pas mis de nom, donc on va l'appeler MEGA MASTER mais en realite c'est un remake de SUPER BOMBER MAN sur Super Nintendo. Ce jeu de prime abord, ne paye pas de mine avec son labyrinthe tout simple, des blocs, des allées et vous et votre compere !!! les redoutables BOMBER MEN, qui veulent s'eclater la gueule a coup de bombe, vous les poser, vous courez vous mettre a l'abri et BOUM... Plus vous avancer dans le jeu et plus vos bombes sont puissantes, au fur et a mesure divers bonus apparaissent, a vous de les ramasser avant votre ou vos adversaires car vous pouvez jouer a 4 simultanément mais seul c'est impossible et la est l'unique point negatif de ce jeu. Bref c'est un jeu tres con et tres simple donc accessible a a tout le monde. Bravo a HJT malgre que vous ayez un voleur dans votre equipe. FUCK TO K-OS of HJT ==> 16/20

BEST OF THE BEST : Pour devenir Champion de kick boxing, il faut vous entrainer et vaincre les pretendants au titre. Par exemple : battre tel o untel et aller vous faire eclater la tronche au KUMITE, tournoi qui risque d'en laisser plus d'1 invalide, ou apres un combat sanglant, vous videz de votre energie... Si vous réussissez votre parcours sans probleme, le ring des grands championnat vous attend ! FUTURA sous le label LORICIEL a sorti cette simulation de kick boxing, qui n'est d'ailleurs qu'une copie de Panza avec quelques petites options supplementaires (participation a KUMITE, seances d'entrainement), mais qui vaut le coup quand meme.

==> 14/20

Tiens pour finir je vais vous filer des passwords pour pas mal de jeux, on commence par RC-QUEST : les premiers niveaux : tango - sugar - light - curve. Tous les codes de JUMPMANIA : heyho - uarea - coolg - yyyou - haven - otice - dthat - thisi - sahid - denme - ssage - ifyou - want - ohave - anice - cheat - nodet - ypech - eatas - afile - namet - henyo - ucang - ettot - henex - tleve - lbypr - essin - gcont - rolan - dshif - tandc. Vous avez remarque que ca forme une phrase qui vous file un cheat code !!
ATOMIC : adf - ayw - daa - tqa - hoh - apk - wab - doa - aep.

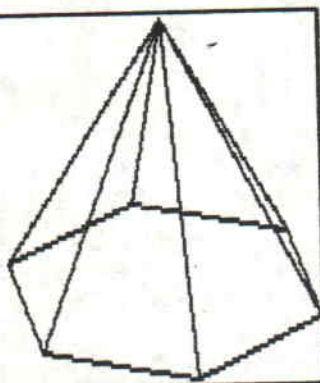




```

10 DEG
20 r1=100:r2=50:x=320:y=200
30 h=150:cote=60:MODE 2
40 PLOT x+r1#COS(a),y+r2#SIN(a),0
50 FOR a=1#n TO 360#n STEP cote
60 PLOT x+r1#COS(a),y+r2#SIN(a),1
70 DRAW x+r1#COS(a+cote),y+r2#SIN(a+cote)
80 DRAW x,y#h:NEXT:n=n+10
90 CALL &8806:GOTO 30
    
```

EN C'EST UN PROG BASIC QUI PERMET DE FAIRE DES FIGURES GEOMETRIQUES EN 3D, MERCI HYDRIS !!!!!



EN ICI C'EST BAUD QUI VOUS PARLE, JE ME RETROUVE ACTUELLEMENT AVEC ENVIRON 150 DISKS 5.1/4 SUR LE LES BRAS CAR MON LECTEUR 5.1/4 N'A LACHE. MERCI STAEDLER DE M'AVOIR VENDU UNE MERDE !!! DONC SOIT JE RETROUVE UN LECTEUR 5.1/4 EN ETAT DE MARCHÉ (PAS TROP CHER) OU JE REVEND LES DISKS POUR 350 FR\$ (FRAIS DE PORT COMPRIS) OU MOINS !!

```

PROG BASIC PAR TOUG AU BOUT DE 6 ANS SUR CPC :
10 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,6:INK 3,24
20 LOCATE 10,12:PRINT"TOUG SIX YEARS OF PROGS"
30 CALL &8818:CALL 0
40 REN PROG BY TOUG
50 REN MERCI A BAUD POUR SON AIDE !!!!!
    
```

```

10 TEXT$="AFFICHAGE DE TEXTE(* BY LE CHAT,CYRIL(* LCC OF CNR (*#
20 MODE 1:LOCATE 18,12:PEN 3:PRINT "P.A.K."
30 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,18: BORDER 0:NB=LEN(TEXT$):NB1=1:X=7
40 IF DS=1 THEN 100
50 X=X+1:M$=MID$(TEXT$,NB1,1):IF M$="<" THEN GOSUB 130:GOTO 90
60 IF M$=">" THEN DS=1:AT=0:GOTO 100
70 LOCATE X,24:PEN 2:PRINT M$:LOCATE X+1,24
80 PEN 1:PRINT CHR$(143):IF X=34 THEN GOSUB 130
90 NB1=NB1+1:IF NB1=NB THEN NB1=1
100 IF DS=1 THEN AT=AT+1:IF AT=50 THEN DS=0:NB1=NB1+1
110 IF NB1=NB THEN NB1=1
120 GOTO 40
130 FOR T=X TO X+(34-X):LOCATE T,24:PEN 1:PRINT CHR$(143)
140 LOCATE T,24:PRINT " ":FOR ATT=1 TO 20:NEXT: NEXT: X=5:RETURN
    
```

```

10 FOR N=&6000 TO &6012:READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
20 DATA 06,7F,0E,10,ED,49,0E,40,ED,49,0E,10,ED,48,0E,54,ED,49,C9
30 ' 54 ---> COULEUR DU FOND
40 ' 40 ---> COULEUR DES TRAIT
50 ' 4eme DATA ---> INK 0-1-2-3...
60 MODE 1:INK 1,9:INK 2,18:INK 3,24:LOCATE 1,1:PEN 1:PRINT "ANIMATION DE TRAIT$
DANS LES CARACTERES":LOCATE 2,4:PEN 2:PRINT "BY LE CHAT CYRIL OF CRACK'N ROM (C)
93":LOCATE 4,7:PEN 3:PRINT "POUR LE CANARD DECHAINE NUMERO SEPT",C$:POKE &6003
70 LOCATE 1,12:LINE INPUT "NUMERO INK 0.1.2.3 OR 10 --> LE BORD:&
,VAL("&"+C$)
80 CALL &6000:IF INKEY$="" THEN 60 ELSE GOTO 80
    
```



```

10 MODE 1:LOCATE 1,1:PEN 3:PRINT "VAGUEXTE BY LE CHAT CYRIL OF CRACK'N ROM"
20 LOCATE 5,24:PEN 2:PRINT "POUR LE CANARD DECHAINE NUMERO 7":PEN 1:LOCATE 7,8:P
RINT "ATTENTION: 5 LETTRES MAXIMUM"
30 RESTORE 30:FOR C=1 TO 5:READ C(C):NEXT:INK 1,9:INK 2,18:INK 3,24:INK 0,1: BORD
ER 1:DATA 1,2,3,2,1
40 A$="TEXTE":D=1:X=260:Y=200:FOR T=X TO X+(5#16) STEP 16:X(D)=T:D=D+1:NEXT:FOR
T=1 TO 5:Y(T)=Y:NEXT:PRINT CHR$(23)+CHR$(1):TAG:FOR T=1 TO 5:A$(T)=MID$(A$,T,1):
NEXT:FOR F=1 TO 5:MOVE X(F),Y(F),C(F):PRINT A$(F):NEXT
50 DATA 1,1,1,2,2,1,2,3,3,2,3,4,4,3,4,5,5,4,5,5,9
60 RESTORE 50:W=4:GOSUB 70:W=-4:RESTORE 50:GOSUB 70:GOTO 60
70 READ F:IF F=9 THEN RETURN
80 C=C(F):MOVE X(F),Y(F),C:PRINT A$(F):Y(F)=Y(F)-W:MOVE X(F),Y(F),C:PRINT A$(F)
::IF INKEY$="" THEN GOTO 70
90 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0)
    
```

PROTRACKER vs DIGITRACKER or BEAG vs SYMBIOSIS

PROTRACKER

DIGITRACKER

Alors dans ce coin gauche je vous presente PROTRACKER 1.0 +, cree par Andreas WINTER plus connu sous le pseudo de CROWN. Protracker pese 46 Ko sans ses fichiers 'bonus' que sont Amiga>Ms Dos>CPC (5 Ko) et Protracker Module Convert (6 Ko), ces deux derniers fichiers vous permettent d'utiliser les Modules ou les Samples du Protracker version Amiga. Donc avec tous ses fichiers Protracker pese 57 Ko.

Alors dans ce coin droit, je vous presente DIGITRACKER 1.2, cree par JOERN MIKA plus connu sous le pseudo de PRODATRON, ce dernier faisant parti de SYMBIOSIS. Digitracker pese 33K, la notice quant a elle pese 30K, donc au total 63 K.

La notice est en anglais, donc voila deja un assez bonne avantage, de plus elle est assez facile a comprendre, donc Protracker est assez simple a utiliser.

La notice est en allemand, donc voila deja un leger handicap, pour les personnes qui ne connaissent pas cette langue car je pense que l'anglais est compris de tous.

Niveau esthetique Crown ne s'est pas foule, l'ecran de controle est tres simple meme pas attirant du tout, les couleurs utilisees sont tristes (degrade de gris).

Niveau esthetique cet utilitaire est beaucoup plus attirant car il y a de la couleur. Cela permet de travailler beaucoup plus facilement.

Revenons aux utilitaires 'bonus' car sans eux Protracker serait un utilitaire de musique normal. Mais le plus vient de ces deux utilitaires qui vous permettent d'aller chercher des sons de l'Amiga : Amiga <Ms Dos>CPC et Protracker Module Convert sont complementaires.

Il n'y a pas d'utilitaires 'bonus', vous avez acces a partir d'un menu soit a l'utilitaire lui-meme, soit au programme de transfert, ou encore au programme de conversion. Un gain de temps car cela empeche d'avoir plusieurs disquettes a charger.

les notes :

* idee	: 18/20
* design	: 15/20
* distribution	: 20/20
* compatibilite +	: 10/20
* notice	: 15/20
* utilisation	: 15/20



* total : 93/120 ==> 15,5/20

les notes :

* idee	: 15/20
* design	: 18/20
* distribution	: 18/20
* compatibilite +	: 20/20
* notice	: 10/20
* utilisation	: 18/20

* total : 91/120 ==> 15,2/20



VERDICT : COMME VOUS AVEZ PU LE CONSTATER, LES 2 UTILITAIRES SE VALENT. LA PRIMEUR EN REVIENT A CROWN, SYMBIOSIS A SORTI SON TRACKER EN EVITANT DE COMMETTRE LES MEMES ERREURS QUE CROWN. LES AVANTAGES DE L'UN SONT LES FAIBLESSES DE L'AUTRE AU LIEU DE SORTIR CHACUN DE SON COTE LE MEME UTILITAIRE, NETTEZ VOUS ENSEMBLE POUR FAIRE UN TRUC SUPERBE !! VOUS AVEZ BIEN ETE DANS LE MEME GROUPE UN BOUT DE TEMPS, ALORS POURQUOI NE PAS TRAVAILLER ENSEMBLE !!! EN FIN DE COMPTE CES DEUX UTILITAIRES SONT LES MEMES, ALORS A VOUS DE FAIRE LE BON CHOIX !!!!



BIDOUILLE

Salut a tous, ici QUETZALCOATL & KUKULCAN je suis de retour dans le CANARD DECHAINE. Pour commencer je vais vous donner une bidouille sur un de mes jeux préférés :

EMILIO BUTRAGUENO FUTBOL -> EL BUITRE

D9,DD,7E,09,FE,01 en D9,00,3E,02,FE,01

Carton rouge direct dès qu'une faute est commise.

ou POKE &268B,0:POKE &268C,&3E:POKE &268D,2

Ce n'est que la 8ème bidouille que je vous donne sur ce jeu de foot que j'apprécie énormément.

KUKULCAN ET QUETZALCOATL NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

LEVEL : NORMAL

MEXICO
BRAZIL
SPAIN
SAN MARINO
MONACO
CANADA
FRANCE
BRITAIN
GERMANY
HUNGARY
BELGIUM
ITALY
PORTUGAL
JAPAN
AUSTRALIA

J1B44256601020316054436020R8
J2H3H4445C601020326058466020TA
J3HBHE465H060102033605E496020U8
J4I3I8495H660102034605H24B6020I4
J5IBJ24B5HA60102035605H84E6020J8
J6J3JC4D5HE60102036605HE4H16020L8
J7JBK64H05I260102037605I44H36020Q0
J8K3L04H35I860102038605I84H56020P8
J9KBLA4H65IC60102039605IE4H76020S0
JAL3M44H95J26010203A605J24H96020S0
JBLME4HC5J66010203B605J84HB6020U8
JCM3N84HE5JC6010203C605JC4HE6020J2
JDMB024I05K06010203D605K24I160204
JEN30C4I25K46010203E605K84I46020A
JFNBP64I55KA6010203F605KC4I66020K8

LEVEL : PROFESSIONAL

N1EA5456423031102060432060J8
N2H6H45A5A433333102060432060L6
N3HEHESH05E433435102060462060N0
N4I6I85H65H2463436102060482060PE
N5IEJ25HC5H64934371020604A2060R0
N6J6JC5I05HC4C34381020604C2060RE
N7JEN65I45I24F34391020604E2060P8
N8K6L05IA5I64F373B1020604F2060I6
N9KELASJ05IA4H1383B1020604H22060L0
NAL6M45J65IE4H3383E1020604H32060L4
NBLEME5JA5J44H5383F1020604H62060M0
NCM6N05JE5JA4H63B3H11020604H62060S0
NDME025K45JE4H83B3H41020604H72060M0
NEN60C5KA5K24HB3B3H51020604H92060HA
NFNEP65KE5K84HD3C3H51020604HC2060J4

LEVEL : CHAMPIONSHIP

MEXICO
BRAZIL
SPAIN
SAN MARINO
MONACO
CANADA
FRANCE
BRITAIN
GERMANY
HUNGARY
BELGIUM
ITALY
PORTUGAL
JAPAN
AUSTRALIA

P1BA4030644020105152666320N8
P2H3H440306740201052546C672000
P3HBHE40306D40201053566H06A2008
P4I3I040306H340201055576H46D20TE
P5IBJ240306H940201056596H86H0204
P6J3JC40306HC402010585A6HC6H620HA
P7JBK640306HF4020105A5B6I26HA20NC
P8K3L040306I24020105C5C6I86HE20N2
P9KBLA40306I84020105E5D6IC6I12004
PAL3M440306IE4020105F5F6IF6I5200A
PBLME40306J24020105H15H06J26TB20S0
PCM3N840306J54020105H35H16J66J120H6
PDMB0240306JB4020105H55H26JA6J420S8
PEN30C40306K14020105H65H46JEG720P8
PFNBP640306K54020105H85H56K46A20C

J'AI FINI CE JEU SANS PROBLEME EN ETANT PREMIER A CHAQUE FOIS. DONC VOUS POUVEZ PROFITER DE MES CODES POUR JOUER AU NIVEAU ET SUR LE CIRCUIT QUE VOUS VOULEZ. POUR MA PART JE TROUVE CE JEU TROP FACILE ET TROP MONOTONE. KUKULCAN.

LE DETOURNEMENT DU CATALOGUE

PAGE 10

Chose promise, chose due.

Je pense que vous savez tous que la place mémoire prise par le catalogue est de 2 ko, soit 2048 octets. Je vous l'accorde cela vous fait une belle jambe mais voila le raisonnement : * sachant qu'un secteur de taille 2 (taille normale) a une taille de 512 octets, le catalogue utilise donc 4 secteurs (2048/512=4).

Voici les pistes et les secteurs où se trouvent le catalogue des trois formats suivants : (pour les autres formatages a vous de chercher, car je pense que vous etes au courant que l'on peut créer plusieurs catalogues sur une disquette mais, les copieurs de fichiers ne savent pas reconnaître les catalogues implantés a partir de la piste 3)

- Format DATA 178 K, Piste 0, Secteur C1, C2, C3 & C4
- Format I.B.M. 154 K, Piste 1, Secteur 01, 02, 03 & 04
- Format VENDOR 169 K, Piste 2, Secteur 41, 42, 43 & 44

Pour la suite du cours, formatez une disquette au Format DATA et sauvegarder un fichier sur la disquette comme suit : 10 save"ecran.bin",b,&C000,&4000
run

Maintenant, chargez "DISCOLOGIE" ou un éditeur de secteur quelconque. Voici le résultat: Piste 0 Secteur C1

```
0000 : 00 45 43 52 41 4E 20 20 20 42 49 4E 00 00 00 00
0010 : 02 03 04 05 06 07 08 09 0A 0B 0C 0D 0E 0F 10 11
0020 : 00 45 43 52 41 4E 20 20 20 42 49 4E 01 00 00 01
0030 : 12 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

Comme vous pouvez le constater votre fichier prend 4 lignes, Pourquoi ? Simple, le catalogue se décompose en 64 entrées de 16 Ko (2048/32=64), et comme notre fichier fait 17 ko il prend une entrée pour 16 ko et une deuxième entrée pour 1 ko.

user	nom du fichier	extension	nb de bloc
0000	: 00 45 43 52 41 4E 20 20 20 42 49 4E 00 00 00 00		
0010	: 02 03 04 05 06 07 08 09 0A 0B 0C 0D 0E 0F 10 11		

numéro des blocs occupés, inutile pour le détournement du catalogue

L'histoire des 64 entrées est vraiment importante, car si on copie 64 fichiers de 1 ko sur une disquette lorsqu'on fera un catalogue, l'ordinateur nous dira qu'il reste 114 ko de libre sur la disquette mais voila vous ne pourriez plus copier un seul fichier car la capacité du catalogue sera a zéro car vous aurez utilisé les 64 entrées disponibles.

USER -> 0 A 255 La valeur 229, soit &E5 correspond a un fichier effacé. Le poke permettant d'accéder a tous les users et le POKE &A701,user(0-255).

Fichier en READ ONLY, commande [P] sous discologie 1er caractère de l'extension + &80.

Fichier invisible lors du catalogue, commande [S] sous discologie, 2ème caractère de l'extension + &80.

Nombre de blocs : lorsque la valeur est a &80 cela veut dire qu'il y a une autre entrée pour le fichier. Un fichier de 42 ko nécessitera 3 entrées dont 2 qui auront comme nombre de bloc &80, la 3ème aura une autre valeur.

Une entrée est codé sur 2 lignes de 16 octets.

Pour le détournement du catalogue ont utilise que la première ligne d'une entrée, soit 16 octets.

Les blocs comprennent 1024 octets soit 2 secteurs.

Maintenant, c'est partie, on va afficher un message a l'écran grace au détournement du catalogue.

Sur les 16 octets de la première ligne, on ne pourra en utiliser que 12 et encore sur les 12 octets si on veut utiliser la commande PRINT vous ne pourrez afficher que 5 caractères.

user	nom du fichier	extension	0 oblige
00	06 1F X Y A B C D	08 E 15	00 00 00

L'équivalent en Basic est le suivant :

```
1USER,0:LOCATE X,Y:PRINT "ABCD";".";"←E"
```

POUR EFFACER LE "POINT" QUI SEPARÉ LE NOM ET L'EXTENSION.

Maintenant chargez DISCOLOGIE, partie éditeur. Allez en Piste 0, Secteur C1, et insérez les valeurs suivantes

```
0040: 00 04 01 15 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0060: 00 06 1D 00 00 15 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0080: 00 06 1C 00 00 15 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00A0: 00 06 0F 01 15 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00E0: 00 06 1F 09 09 43 4F 4F 4C 08 21 15 00 00 00 00
```

Sauvegarder les modifications et faite CAT. C'est un petit exemple pour que vous compreniez et voyez par la meme occasion le résultat.

LES COMMANDES : (page suivante) .../...

LE DETOURNEMENT DU CATALOGUE

(SUITE)

LE CODAGE A.S.C.I.I.

PAGE 11

CODE	ACTION	UTILISATION EN BASIC
0	Aucun effet	Rem
1	Imprime le caractère dont le code suit.	?chr\$(1)+chr\$(65) CHR\$(65)=A PRINT "A"
2	Enlève l'affichage curseur.	?CHR\$(2)
3	Autorise l'affichage curseur.	?CHR\$(3)
4	Positionne l'écran en mode 0, 1, 2.	?CHR\$(4)+CHR\$(1) 1=N° DU MODE MODE 1
5	Impression en mode graphique du caractère suivant.	?CHR\$(5)+CHR\$(66) chr\$(66) en mode graphique
6	Autorisation d'affichage video.	?CHR\$(6)
7	Sonnette.	?CHR\$(7)
8	Déplace le curseur d'un caractère en arrière avec effacement.	?CHR\$(8)
9	Déplace le curseur d'un caractère vers la droite.	?CHR\$(9)
10	Déplace le curseur d'une ligne vers le bas.	?CHR\$(10)
11	Déplace le curseur d'une ligne vers le haut.	?CHR\$(11)
12	Effacement de la fenetre courante + home.	?CHR\$(12)
13	Retour chariot.	?CHR\$(13)
14	Positionne encre papier.	?CHR\$(14)+CHR\$(2) 2=N° DU PAPER PAPER 2
15	Positionne entre crayon.	?CHR\$(15)+CHR\$(3) 3=N° DU PEN PEN 3
16	Effacement du caractère courant.	?CHR\$(16)
17	Effacement du début gauche de la fenetre jusqu'au curseur.	?CHR\$(17)
18	Effacement de la position courante du curseur jusqu'au bord droit de la fenetre.	?CHR\$(18)
19	Effacement du bord supérieur gauche de la fenetre jusqu'a la position courante du curseur.	?CHR\$(19)
20	Effacement de la position courante du curseur jusqu'au bord inférieur droit de la fenetre.	?chr\$(20)
21	Inhibe la visualisation.	?CHR\$(21)
22	Positionne en mode opaque (0) ou transparent (1).	?CHR\$(22)+CHR\$(0) MODE TRANSPARENT
23	Positionne en mode écriture graphique.	?CHR\$(23)+CHR\$(1)
24	Echange les entres papier et crayon.	?CHR\$(24)
25	Détermine la matrice d'un caractère.	?CHR\$(25)+CHR\$(A,B,C,D,E,F,G,H,I) SYMBOL
26	Positionne les limites d'une fenetre.	?CHR\$(26)+CHR\$(A,B,C,D) WINDOW #0,A,B,C,D
27	aucun effet.	REM
28	Positionne les couleurs d'une encre.	?CHR\$(28)+CHR\$(X,Y,Z) INK X,Y,Z
29	Positionne les couleurs de bord.	?CHR\$(29)+CHR\$(X,Y) BORDER X,Y
30	Positionne le curseur en haut a gauche d'une fenetre (home).	?CHR\$(30)
31	Positionnement du curseur en absolu dans une fenetre.	?CHR\$(31)+CHR\$(X,Y) LOCATE X,Y

ATTENTION: Dans le tableau j'ai noté CHR\$(A,B) par exemple, c'est pour vous montrer le nombre de paramètre que l'on doit insérer pour faire fonctionner la commande, car CHR\$(A,B) s'écrit CHR\$(A)+CHR\$(B)

Pour la commande Symbol vous devrez faire :

?CHR\$(25)+CHR\$(A)+CHR\$(B)+CHR\$(C)+CHR\$(D)+CHR\$(E)+CHR\$(F)+CHR\$(G)+CHR\$(H)+CHR\$(I)

Vous comprenez sans problème que je n'ai pas pu l'écrire en entier dans le tableau.

VOICI QUELQUES COMMANDES UTILISABLES POUR LE DETOURNEMENT :

<p>Comme, vous avez pu le remarquer le 2ème code est a 06 sauf pour la commande MODE qui est a 04. Le user est a 0. Chaque ligne finie par le code &15 (obligé). Après le code &15 vous devez compléter la ligne avec des 00.</p>	<pre> 00 06 0F xx 15 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 PEN xx 00 04 xx 15 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 MODE xx 00 06 1C xx yy zz 15 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 INK xx,yy,zz 00 06 1D xx yy 15 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 BORDER xx,yy 00 06 0C 15 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 CLS 00 06 06 yy 15 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 PRINT CHR\$(yy) 00 06 1A ww xx yy zz 15 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 WINDOW #0,ww,xx,yy,zz 00 06 1F xx yy aa bb cc dd ee 15 00 00 00 00 00 00 00 LOCATE xx,yy:PRINT "abode" 00 06 1E 15 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 CURSEUR EN HAUT A GAUCHE 00 06 13 13 15 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 EFFACE LA LIGNE 1 A 14 </pre>	<p>A vous de compléter la liste a gauche grace au tableau ci-dessus.</p> <p><u>Attention :</u> les 4 derniers octets de chaque ligne sont inutilisable.</p>
---	--	---

PROGRAMME PERMETTANT DE RELOADER LES PAGES ECRANS COMPACTEES AVEC ZENITH 2

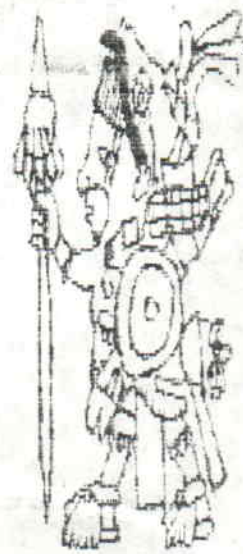
```

1 'QUETZALCOATL & KUKULCAN
16 MODE 2:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:PEN 1:OPENOUT"D":MEMORY &BFF:CLOSEOUT
20 INPUT"Nom de l'ecran: ";Nom$
30 IF Nom$="" THEN CAT:GOTO 20
40 FOR J=1 TO LEN(Nom$):POKE &BFF+1,ASC(MID$(Nom$,J,1)):NEXT J
50 DATA 06,05,21,09,BF,11,28,23,CD,77,BC,08
60 FOR I=60 TO 71:READ A$:POKE I,VAL("&"A$):NEXT I:POKE 61,LEN(Nom$):CALL 60
70 LG=(PEEK(&A76D)+256*PEEK(&A76E))
80 PRINT"nouvelle adresse d'implantation &BC00 a &";HEX$(&A67A-LG);INPUT adr
90 LOAD Nom$,adr
100 'repere le numero du compactage de l'ecran
110 IF PEEK(ADR+&C)=850 THEN GOTO 190
120 IF PEEK(ADR+&C)=862 AND PEEK(ADR+&3C)=86E THEN GOTO 200
130 IF PEEK(ADR+&C)=887 THEN GOTO 240
140 IF PEEK(ADR+&C)=865 THEN GOTO 270
150 IF PEEK(ADR+&C)=877 THEN GOTO 280
160 IF PEEK(ADR+&C)=882 AND PEEK(ADR+&5B)=862 THEN GOTO 310
170 IF PEEK(ADR+&C)=875 THEN GOTO 340
180 PRINT"ce n'est pas une page ecran compactee avec Zenith2 option Ecran":END
190 POK=ADR+&50:GOSUB 460:GOTO 480:*** COMPACTAGE Numero 0 ***
200 POK=ADR+&82:GOSUB 460:*** COMPACTAGE Numero 1 ***
210 POK=ADR+&8E:GOSUB 390:POKE ADR+&3C,C:POKE ADR+&3D,B
220 POK=ADR+&71:GOSUB 390:POKE ADR+&53,C:POKE ADR+&54,B
230 POK=ADR+&6E:GOSUB 390:POKE ADR+&61,C:POKE ADR+&62,B:GOTO 480
240 POK=ADR+&87:GOSUB 460:*** COMPACTAGE Numero 2 ***
250 POK=ADR+&7A:GOSUB 390:POKE ADR+&5D,C:POKE ADR+&5E,B
260 POK=ADR+&62:C:POKE ADR+&63,B:GOTO 480
270 POK=ADR+&65:GOSUB 460:GOTO 480:*** COMPACTAGE Numero 3 ***
280 POK=ADR+&77:GOSUB 460:*** COMPACTAGE Numero 4 ***
290 POK=ADR+&7D:GOSUB 390:POKE ADR+&50,C:POKE ADR+&51,B
300 POK=ADR+&6F:GOSUB 390:POKE ADR+&5A,C:POKE ADR+&5B,B:GOTO 480
310 POK=ADR+&82:GOSUB 460:*** COMPACTAGE Numero 5 ***
320 POK=ADR+&200:GOSUB 390:POKE ADR+&5A,C:POKE ADR+&5B,B
330 POKE ADR+&6A,C:POKE ADR+&6B,B:GOTO 480
340 POK=ADR+&75:GOSUB 460:*** COMPACTAGE Numero 6 ***
350 POK=ADR+&6C:GOSUB 390:POKE ADR+&33,C:POKE ADR+&34,B
360 POK=ADR+&53:GOSUB 390:POKE ADR+&44,C:POKE ADR+&45,B
370 POKE ADR+&4E,C:POKE ADR+&4F,B:GOTO 480
380 'routine de calcul => registre double en deux registres simples
390 B=POK/256
400 C=POK-(B*256)
410 IF B<-1 THEN B=B-8FFF1
420 IF C<-1 THEN C=C-8FFF0
430 IF POK=8000 OR POK=8000 AND C=0 THEN B=B+1
440 RETURN
450 'POKE ADR+&C ET &D
460 GOSUB 390:POKE ADR+&C,C:POKE ADR+&D,B:RETURN
470 'sauvegarde du nouveau fichier
480 INPUT"Nom du fichier a sauvegarder";nom$
490 IF a$="" THEN 480
500 CLS
510 PRINT"nom du fichier: ";nom$
520 PRINT"debut: &";HEX$(adr)
530 PRINT"longueur: &";HEX$(lg)
540 PRINT"execution: &";HEX$(adr)
550 SAVE nom$,h,adr,lg,adr
560 CALL adr:CALL &B06:PUN

```



QUETZALCOATL



KUKULCAN



LE CANARD DECHAINE
C'EST COOL !



J'espère que ce programme vous sera utile. Grand merci à BAUB qui a insisté pour que je lui donne le moyen de Reloader les pages écrans avec ZENITH 2 option ECRAN. Donc, voilà vous avez mon programme maison. compilées pour na part je l'utilise énormément. Amusez-vous bien. et lisez => C.N.R.



INT. + HNDG.

REPORTAGE

SUPERGAMES

PAGE 13

Le salon multi-machine s'est deroule du 24 au 28 novembre 1993, au parc des Expositions de la Porte de Versailles, a Paris. Ce SUPERGAMES est le 3eme salon de la high-tech de loisirs. Une petite partie de l'equipe de CRACK'N ROM s'est rendue a cette expo. Voici donc le resume de cette journee.

Depart de FRANCONVILLE, le 27 novembre vers 11h00, 1er arret a cause de WILD a la societe generale pour retirer des sous, eh oui il faudra bien payer l'entree !!! Ca y est, tout le monde avait ses sous ! Donc maintenant direction, la station de metro Asnieres-Gennevilliers sur la tres classe ligne 13 du metro parisien. Mon papa nous depose a cette station qui lui sert egalement de lieu de travail, mais ca on s'en fout ! Nous voila lancees (WILD et moi BAUD) a la conquete du metro. Achat du billet pour ma part (eh oui il y a encore des gens honnetes), WILD avait sa carte orange, et deja 6,50 Frs en moins dans la poche. Apres avoir pris le metro en direction de Chatillon-Montrouge, changement a Montparnasse-Bienvenue pour prendre la direction de Mairie d'Issy, enfin la station Porte de Versailles et maintenant hop, le parc des Expos. A peine arrive dans l'enceinte de ce parc, on nous des tas de prospectus qui vante les merites des jeux X sur les CD-ROM de PC. Apres avoir gravi des tas d'escaliers, marche sur un super long tapis roulant, les caisses. L'entree allait nous couter 50 Frs chacun et en prime, un superbe sourire de la caissiere. Ah merde, il etait deja de plus de midi, et la faim commencait a nous tennailer. Heureusement que WILD avait achete quelques gateaux et autres trucs au Franprix avant de partir, j'ai quand meme fourni la bouteille de COCA. Oh le peuple qu'il y avait, c'etait affolant et ce qui du arriver, arriva : je perdi WILD dans la foule et je me retrouvai seul a arpenter les longs couloirs de ce salon. Apres n'etre arrete a divers stands, a recuperer des docs. Au detour d'une allée, voila que je tombe sur EPSILON. Histoire de discuter 5 minutes, de mettre au point le RDU du lendemain et me revoila parti a la recherche de WILD. J'en profite pour passer au stand MSE, TOTOU etait la mais il y avait trop de monde pour lui parler, je decidaais de revenir plus tard. Je repasse sur le stand Amiga et la je vois une personne distribuer des cartes de visite, en regardant d'un peu plus pres, on pouvait lire sur ses cartes : MEGAZINE -- ROUSSEAU Franck. Oh le salaud, il est passe sur Amiga et il a l'air de se la toucher sur cette becanne. Apres avoir vu des tas de demos plus belle les unes que les autres (j'ai meme vu des graphs que MADE avait transfere sur CPC, c'est pour ca qu'il est bon en graph, et hop j'appuie sur un bouton et voila le beau dessin que j'ai fait sur CPC !!!). Youpi apres quelques metres, je retrouvais enfin WILD pres des bornes arcade. Oh le con, il avait bu presque tout le COCA. Ensemble, nous partions vers le stand MSE et alors la la discussion s'engaga entre TOTOU et nous a propos de la mort d'ACPC. C'etait maintenant certain qu'il n'y aurait plus de numero d'ACPC. Le numero 49 est bien le dernier d'une superbe serie. On a discute des derniers fanz qu'il restait sur CPC, et TOTOU aimait bien CNR et plein d'autres fanz, il souhaiterait bien en voir sur PC. Ca y est notre discussion avec TOTOU se finissait sans etre pertubee sauf par POUH. Nous revoila reparti a l'assault du stand Amiga pour voir les demos tourner. WILD etait intenable, il etait parti parti discuter avec Franck de MEGAZINE. Apres lui avoir demande s'il connaissait CNR, il nous dit que les meilleurs pour lui sur CPC etaient CROCO PASSION et RUNSTRAD. Ah il commencait a se faire tard, il fallait que nous partions, un truc ne fut pas facile c'etait d'arracher WILD devant les Amiga. Une derniere petite ballade s'imposait avant de partir, nous sommes repasses devant le stand ou des personnes jouaient dans des jeux virtuels, tres impressionnant, le stand score games etait toujours aussi anime depuis le debut de la matinee avec des cartouches MECADRIVE a gagner, des tas de concours, des prix defiant toute concurrence (des jeux MD a partir de 60 Frs !!), bref c'etait le bon moment pour faire ses courses. Les demonstrations des diverses becanes au niveau musique, jeu et le superbe CD-ROM, et surtout la carte soundblaster 16, tout simplement genial mais bonjour le prix. Ca y est l'heure du depart approchait, il etait presque 17h30, et nous avions rendez a notre point de depart a 18h00, sinon retour en RER. Le metro direction Porte de la Chapelle, changement a Montparnasse pour refaire le chemin en sens inverse, arrivee a Asnieres a 18h07, mon papa nous attendait. Et hop retour a FRANCONVILLE en se disant que l'epoque du CPC etait bien revolee, maintenant c'etait l'epoque des PC avec des CD-ROM, meme les Atari et Amiga sont sont finis.

RESUME D'UNE BELLE EXPO PAR BAUD.

SUPERGAMES - SUPERGAMES



NEWS FROM GERMANY

collected by Juggler of POW!

Hi Freax! This is Juggler speaking and I'm going to tell you the latest news from Germany!



MaDe will join SYMBIOSIS perhaps. The new group founded on Eurometing III does need GFX-Man. Maybe he'll join the group...

FACE HUGGER won't finish his game! It should be a shoot'em-up like Gryzon. He'll only publish a preview.

OCT will be thrown out of Necron, 'cos he is very lame with swapping.

Scoop Poop #3 will be released soon!

Alien is coding on a second megademo containing lotsa cool effects!

File 66 coded a little demo-compilation with few parts from Gremlin, Batman, Juggler and Titus. Worth to look at!

POW! is a new founded group in Germany! It was founded by Batman and Juggler. The group will release a discmag called TRIBAL MAG & MAGNETIC MESSENGER. POW! stands for "Power of Witchery". The members are: Batman, X-Ray, Juggler, Odyssey and perhaps Gausoft.

PRODATRON has released the DIGITRACKER! It's a brandnew sound-tool like the ST. But there are samples and digi-sounds!! And all this samples and modules can be converted from Amiga. The DT is the very best sound-tool on CPC at the moment! Wonderful times in sound-composing to come! Get it!

CROWN also has released a digisound-tool called Protracker. It's nearly the same like the DT, but the quality of the samples are not so good. But still worth to get!! (Both I mean!)

TRIBAL MAG & MAGNETIC MESSENGER is the title of a new discmag from POW! It's fusion of MM (german discmag by Gremlin) and the Tribal Mag. If you want to receive the 1st issue (out on X-Mas '93 I hope), then write to: Juggler of POW!, postlagernd, PA Donaustr.7-9, 76437 Rastatt, Germany
don't forget stamps (or IRCs) and a disc!!

Fraggle OF MOPS has released two new games. It's JUMPMANIA, a very cool and funny game, and LOGISTIC, a thinking game like Spots. Both are very good and excellent to play!

Jaysoft OF MOPS also has released a new game! It's called RC-Quest. You have to control a car from its begin to the end. Also very good coding!

The group **TGS** is coding on a megademo.

The **Eurometing IV** will be hopefully held in Greece next year. It should run about one week and organised by REX.



OK Freax! That were the most important news from Germany. Wait for more here in this mag!

SEE YOU!

JUGGLER OF POW!



Allez on va se faire un petit resumé sur ce second meeting des BUGS qui s'est déroulé à BETHONCOURT durant le week end du 25 au 27 février 1994. On ne va pas vous faire chier avec le récit du voyage entre la gare de l'est et MONTBELIARD, mais on s'est quand même bien éclaté avec ALN, EPSILON, HYDRIS.

Arrivée à la gare de MONTBELIARD, ALN a téléphoné à SYG pour qu'il vienne nous chercher. Un quart d'heure plus tard, SYG arriva avec deux voitures : il faut dire qu'avec tout le matériel qu'on avait apporté, il fallait bien ça !!! Le meeting démarrait tout juste quand nous sommes arrivés, toute l'équipe des BUGS était déjà sur place ainsi que AST, VAB et les quelques personnes fanas d'amiga. On s'est donc retrouvé à serrer la pince à ses grandes pointures du CPC, quel honneur !!! Bref ensuite, il fallait squater un coin pour installer tout notre matos, c'était fait, mais là, il y avait plus de prise de terre ni de doubleurs. Le problème fut vite résolu par la formidable équipe des BUGS. Et c'était parti, les CPCs étaient branchés, tous à nos claviers, nous commençons à faire monter nos productions, les previews de fanz, ... Ensuite arriva l'équipe REBELS avec MADE, BEAST et PEPITO. A propos, MADE est véritablement un très bon graphiste. L'équipe de POT DE CALL était aussi au rendez-vous avec leur fanz sur amiga.

On a appris plein de choses, comme MADE qui maintenant fait partie du groupe SYMBIOSIS, CPC FOR EVER et NEW ARCADE vont fusionner afin de créer un nouveau fanzine disc, POT DE CALL qui revient sur CPC pour un sixième numéro. (ND BAUD : CFE+NA = FANTASIA) Un concours de démos a été organisé durant ce meeting par le très cool CJC, qui a fourni un drive 3.5 comme premier prix, ainsi qu'une multiface et des tas de disquettes 3 pouces. Le grand gagnant a été HYDRIS avec sa démo MAD RAST avec de nouveaux effets de rasters sur CPC (==) parrallax rasters).

Plusieurs démos vont voir le jour à l'occasion de ce rendez-vous : une démo réalisée par AST, CHANY, MADE, SHAM ; une autre réalisée par EPSILON ; par ALN ; par SWAB SYSTEM ; par REBELS ; par BUGS ; plus des parts codées sur amiga (PSYKOTROPE, SWAB, ...).

Mais si vous souhaitez plus d'informations sur ce meeting, reportez-vous dans les démos qui vont sortir et dans les fanz. Voilà, voilà c'était un petit résumé d'un très grand meeting qui restera dans les annales du CPC... Vivement le troisième meeting... Il sera certainement très bien, car il faut préciser que l'organisation était parfaite, y avait à manger, à boire et une ambiance du tonnerre, le plus important quoi !

BAUD et WILD ...

LISTE DES PARTICIPANTS :

- BUGS : SYG, PETKO, BARTHY, BUGGY, MAGE, CJC, CRACKY.
- NUL PART SYSTEM : GREES, CHANY.
- AST SYSTEM : AST, VAB.
- SWAB SYSTEM : SHAM, AURE, CAFETIERE
- POWER SYSTEM : ALN, EPSILON.
- REBELS : MADE, PEPITO, BEAST.
- CRACK'N ROM TEAM : BAUD, WILD, HYDRIS.
- K.E.J. : DUNK, ELRIK.
- CONTRAST : NEW SKY TOUT SEUL.
- COCOON SYSTEM : LBC, CJC.
- BENG! : AST, BAUD, HYDRIS, MADRAM.
- SYMBIOSIS : MADE.

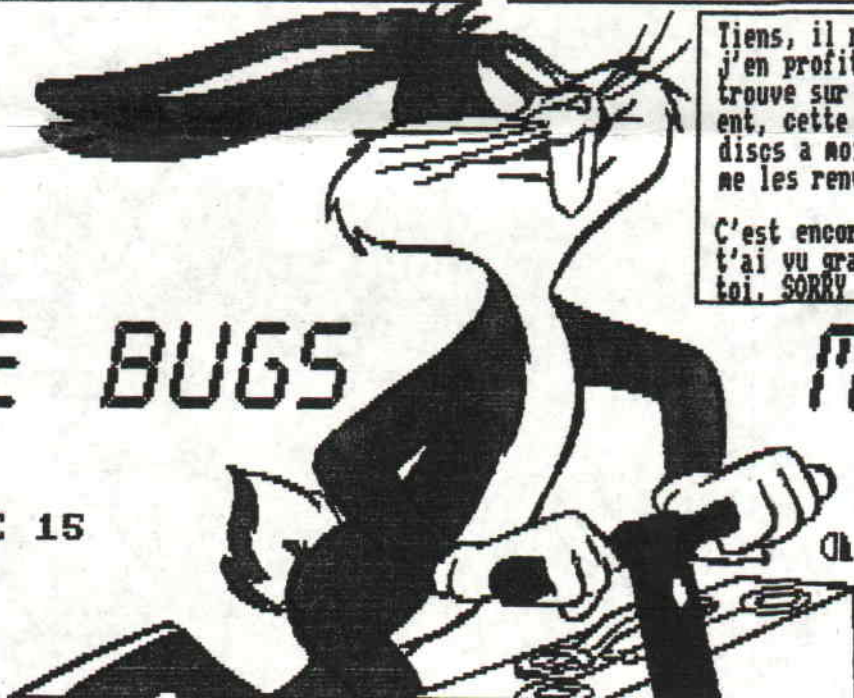
ATTENTION CERTAINS PSEUDOS APPARAISSENT PLUSIEURS FOIS, NORMAL CAR CES PERSONNES FONT PARTI DE PLUSIEURS GROUPES. TOUTES CES PERSONNES REPRESENTAIENT LES FANZINES SUIVANTS : POT DE CALL, DISC FULL, NEW ARCADE, CPC FOR EVER, OVERFLOW, CRACK'N ROM, LE CANARD DECHAIÑE.

Tiens, il reste un peu de place dans ce fanz, alors j'en profite pour expliquer mon fuck to made qui se trouve sur la dernière page de ce fanz: tout simplement, cette personne pourtant très cool possède deux disques à moi depuis déjà 2 ou 3 mois. Espérons qu'il me les renvoie le plus rapidement possible !!!!!!!

WILD
C'est encore un message pour MADE (cf page 13), je t'ai vu grapher et j'avoue que je me suis planté sur toi. SORRY !!!
BAUD

THE BUGS

MEETING 2



THE LAST SHEET

DANS CETTE DERNIERE PAGE, NOUS ALLONS D'ABORD REMERCIER TOUS LES PERSONNES QUI NOUS ONT AIDEES : DONC MERCI A HYORIS, POOM, MR BROWNSTONE, SAUL, LIONEL, ICEMAN, STADLER, GRES ET CHANY DU NPS, STEPH FROM NEPHILIM, DSC, CROWN, LCC, SYLVIE, TECE, CHRIS, CJC, LE SUOON, QUETZALCOATL & KUKULCAN (Q&K ET NON Q&K), JPP, SHAP, KOD/FAL, JUGGLER ET BIEN SUR SANS OUBLIER TOUG, WILD ET BAUD.

POUR LA LISTE DES PERSONNES QUI ONT ECRIT POUR OBTENIR UN NUMERO DE LCC, EH BIEN ON NE VA PAS LA FAIRE CAR TOUT VOTRE COURRIER EST PARTI A LA POUBELLE !!!

TOUG RECHERCHE POUR UN FUTUR TRES PROCHE DES CONTACTS SUR PC, ECRIRE A LA REDAC POUR + D'INFORMATIONS.



KUY LIA THONG VEND QUELQUES TRUCS SYMPA DONT VOICI LA LISTE ET LES PRIX :

- LOT 1 : 20 JEUX, 11 DISCS ==> 400 FR\$
 - LOT 2 : 22 JEUX, 9 DISCS ==> 300 FR\$
 - LOT 3 : 14 JEUX, 7 DISCS ==> 250 FR\$
 - LOT 4 : 17 JEUX, 12 K7+PISTOLET PHASER: 560 F
 - CLAVIER 6128 ==> 500 FR\$
 - CLAVIER 464 ==> 300 FR\$
- PLUS PLEIN D'AUTRES TRUCS, POUR PLUS D'INFOS ECRIRE A :

M. Kuy Lia THONG
chez M. Olivier FRENAY
60 Avenue du General de GALLE
94160 SAINT MANDÉ

TITI VEND SA GAMEBOY AVEC UNIVERSAL SOLDIER, SUPER MARIO LAND ET HOME ALONE POUR 350 FR\$. POUR PLUS D'INFOS ECRIRE A LA REDAC DE LCC.

SI JE VIENS DE RECEVOIR UNE PETITE ANNONCE DE GILLES DU FANZINE OVERCLOCK : VEND MULTITRACE 2 + INSIDER, SCANNER DART + LOGKTEL. LES 2 EN PARFAIT ETAT DE MARCHÉ, CHAQUE A 350 FR\$.

L'ADRESSE :
HENRY-VIEL GILLES
49 AVENUE WINSTON CHURCHILL
31900 TOULOUSE

NUMERO DE TEL : 69.40.67.96

LES FUCKS

FUCK TO	FROM
· MADE OF RBS	WILD
· K OS OF HJT	BAUD
· AMSTRAD FUN	TOUG



RENDEZ VOUS SUR PC...