

ALLIANCE MAG

Numéro 2

Décembre 89

Editorial

Salut à tous les fanas de la pomme. Et voilà, ça semble tourner, on sort le numéro 2.

Au début, je n'y croyais pas, je m'étais dit: "tiens, il n'existe pas de journal papier fait par les users... Si j'en montais un!"

Et alors là, merci à vous car ça marche bien, le premier numéro a été tiré à 52 exemplaires, sachant que pour l'instant il n'est distribué que sur Rtel et que Rtel ne compte qu'environ 70 Applemen qui se manifestent.

Le numéro 1 a beaucoup été demandé, mais il faut savoir que si vous voulez que cela continue et que cela s'améliore, il faut nous dire ce qui ne va pas dans le journal. A cet effet nous avons ouvert un club, le club Alliance Mag (pass envoi) sur Rtel, nous y mettrons tous les messages importants concernant le journal et le Golden Club et vous pourrez y mettre vos remarques, vos questions et surtout vos félicitations.

Allez suffit le bla bla. Dans le numéro 1 je vous demandais de me dire si l'Apple allait mourir, maintenant je connais la réponse... NON!! Grace à qui, le Phoenix Corporation et à quoi, le Golden Club. En un mois ils nous ont apporté 8 news, ça c'est de l'organisation, et en plus il y a des nouveautés dans l'air... (direct from San Francisco).

Bon Maintenant parlons de ce numéro. Pour commencer la rubrique jeux de role de RJP, avec ce mois-ci le test de Tangled Tales. A propos de jeux de role, je vous propose une nouvelle rubrique qui viendra s'ajouter à la terre du milieu. Une rubrique Aide aux JDR et d'aventure, alors si vous avez des questions à poser, envoyez nous un petit mot, on vous répondra. Puis ensuite le cours numéro 2 d'animation par les ACS, cette fois-ci on commence les vraies animations, avec les shapes et tout et tout. (Retrouvez les sources des programmes proposés par les ACS sur le disk d'Alliance Mag (les programmes du numéro 1 s'y trouvent aussi!)) The Newstrunner nous propose le test des derniers jeux



d'arcade dans sa rubrique Joystick en Folie. MyCamillo devait nous proposer un petit article récapitulant tous les disks de docs qui existent, ça pouvait être intéressant, mais hélas, ce sera pour le numéro 3. Whisky HDC revient avec sa rubrique télématéuse où il nous explique le code Transpac. La suite de la mise en Fast Boot par Eddie Hawk, avec Anstrom sur la face B du disk Alliance Mag, un utilitaire indispensable pour la mise en fast boot de fichiers justement.

Le crack de Scoop par le Phoenix Corporation, l'explication du diplôme, ainsi que celui de Robocop. Et enfin le cours d'assembleur du grand Jokersoft...

Enfin vous trouverez une nouvelle rubrique, vers la fin de ce numéro, la rubrique "Sur Le Vif". On y trouve toutes sortes de choses, vous pouvez y mettre tout ce que vous

voulez, enfin en restant dans le domaine de l'Apple... On y verra ce mois-ci:

- des conseils de lecture
- l'histoire d'Origin
- un fix d'Heavy Barrel

et d'autres choses, enfin cette rubrique vous est ouverte.

SOMMAIRE

Edito	1
La terre du milieu ..	2
Cours Animation	4
Joystick en Folie ..	10
Télématik!	12
Cracking du mois ..	13
Fast-Boot	14
Sur le Vif	16
Extrême Urgence ..	18
Cours d'Asm.....	21
Big Thanx	24

Et bien voilà, je viens de boucler le numéro 2, on va aller se coucher, bientôt Noël, enfin quand vous lirez ça on sera peut-être déjà en 1990, alors je vous souhaite dès maintenant un bonne année, avec surtout beaucoup de productions personnelles. Le Golden Club va vous gâter...

From The Dead Man

LA TERRE DU MILIEU



PAR RJP *The Ultimate Apple*



Bonjour à tous et à toutes! Aujourd'hui, je vais vous parler d'un jeu de rôle (je suis là pour ça!), mais pas de n'importe quel jeu: Tangled Tales, 'the misadventures of a wizard's apprentice'. Le titre déjà veut tout dire! Vous êtes un apprenti sorcier et votre but est de devenir un GRAND sorcier.

Au début du jeu, il faut choisir la valeur de vos caractéristiques. Et oui, au départ, il n'y a qu'un seul aventurier (comme Ultima IV). Ensuite, vous débarquez dans un château (celui de votre maître). À l'étage supérieur se trouve sa chambre. Il faut aller le voir et le questionner. Il vous donnera alors votre première tâche!

La mise en place graphique du jeu est bien réalisée. L'écran est divisé en plusieurs parties: une partie représente soit le décor extérieur, soit le personnage que vous rencontrez (chaque personnage possède sa propre image, qui, de plus est animée!), une autre partie représente la partie texte et une autre la partie 'icônes'. La dernière partie représente une vue style

Ultima. Un plus: le jeu peut être contrôlé entièrement au joystick (sauf pour les changements de disques!). De part sa réalisation, Tangled Tales ressemble beaucoup (et même plus que cela!) à Times of Lore. En appuyant sur Bouton 1, une baguette magique apparaît pour sélectionner l'icône choisie. Sur 10 icônes possibles, seuls 5

ville et ensuite l'extérieur de la ville! Pour réussir dans votre quête, il faut que votre groupe soit le plus nombreux possible. Vous pouvez engager certains guerriers pour une journée contre de l'argent.

Au début du jeu, vous ne disposez d'aucun sort (ou peut-être un seul, je ne me rappelle plus!). Bref, vous devrez chercher des sorts un peu partout et aller demander conseil sur leur utilisation à votre maître. Le système de sorts est classique: vous disposez de 'Spellpoints' et chaque sort lancé en consomme un peu. Pour retrouver vos SpPt et vos points de vie, il suffit de vous reposer. Néanmoins, si un des personnages de votre équipe est paralysé ou mort, vous ne pourrez alors récupérer que la moitié de vos SpPt et de vos HP. Un détail: si vous mourrez, votre maître vous téléporte (ainsi que votre équipe et tout votre équipement) chez lui et vous pouvez alors continuer votre quête!

Le système de combat est très limité. À chaque tour de jeu, vous pouvez engager le combat, tenter de fuir, ou jeter un sort. Une fois le combat

engagé, vous assistez textuellement à celui-ci. Seule l'image animée du (ou des) monstre(s) que vous rencontrez est là pour vous rappeler que la mort guéti! Mais bref, l'essentiel est conservé!

L'humour est aussi présent dans le jeu: par exemple, pour passer le gros rocher dans la forêt, il faut que votre groupe soit constitué d'au moins 4 personnes. Une fois passé cet obstacle, vous arriverez dans un couloir sans issue. Pour passer il faut un mot magique... Si vous avez la chance d'avoir... P'tain! J'ai oublié son nom! Bref un des aventuriers vous dira qu'il a entendu sa mère, dans son enfance, lui parler d'un mot magique assez court... Vous ne voyez pas? Et bien moi non plus au début! J'ai du essayer toutes les conneries qui me passaient par la tête! J'ai même eu envie, à un moment, de prendre un éditeur de secteurs pour chercher ce fichu mot magique! Soudain j'ai eu un éclair de génie: voyons, quel est le mot magique qu'une mère peut apprendre à un futur guerrier? Mais oui! C'est: 's'il te plaît!' Tout excité, je tape PLEASE... et miracle, j'ai pu passer! Tout cela pour vous dire que dans ce jeu, il faut agir avec la plus grande logique!



sont présentes à la fois sur l'écran. Pour avoir les 5 autres, il faut pointer sur l'icône représentant une petite manette qui provoque le changement. (Subtil non?)

Une fois que vous aurez exploré tout le château (il existe des passages secrets), il vous faudra explorer l'extérieur, c'est à dire la

C'est mieux quand ça bouge

PAR ACS

Dans le premier numéro, les ACS vous ont parlé uniquement de scrollings, dans ce numéro, nous allons aborder l'animation de shapes.

VII. LES ANIMATIONS GRAPHIQUES PAR SHAPES.

Jusque là, nous n'avons vu que les animations graphiques, que par scrolling ou calcul mathématique... Mais, à celles là, je préfère largement les animations par shape qui donnent des résultats totalement différents. Qu'est ce qu'une animation par shape? Et bien maintenant, pour donner l'impression d'une animation, on ne va plus faire de calcul (enfin, si encore), mais on va surtout afficher des windows au bon endroit et au bon moment à l'écran pour avoir l'impression d'avoir un mouvement quelconque.

VII.1 LES ANIMATIONS 'STATIQUES'

On va commencer par les animations dites statiques, les plus simples. Il suffit d'afficher une suite de windows toujours à la même place. Pour donner l'impression de l'animation, on se contente d'afficher les unes après les autres 6 windows représentant une action. Il suffit donc d'avoir un programme qui affiche des windows, les unes après les autres, ce qui est relativement simple.

VII.2 COMMENT DEFINIR CES WINDOWS?

Une window est une partie de l'image graphique définie par sa position plus sa longueur (en octets) et sa hauteur (en ligne). Pour les définir facilement, vous pouvez utiliser le programme WINDOW-MAKER.BAS qui crée automatiquement des windows. Pour cela, déplacez les limites de la window (qui apparaît inversée à l'écran) à l'aide des 2 pavés WASD et IJKM. Ce programme est très simple à utiliser. Le programme sauve des windows définies ainsi:

<LIG_H><LIG_B><COL><NB_COL><...DONNEES...>

Table des coordonnées

Les données représentent tous les octets du window enregistrés ligne après ligne. Ainsi pour une window, qui irait de la lignes #\$40 à la lignes #\$54 et aussi de la colonne #\$3 à la colonne #\$17, les coordonnées de la window seront stockées ainsi: <40><54><03><14><...>

IL EST IMPORTANT DE SE SOUVENIR COMMENT SONT SAUVEGARDEES CES WINDOWS CAR ELLES

SONT A LA BASE DE TOUTES LES ANIMATIONS GRAPHIQUES.

(On aurait pu choisir un autre mode de codage, mais j'ai choisi celui là et on s'en contentera, non mais) Maintenant que l'on a redéfini une window, il va falloir savoir comment l'afficher. Ce sera l'objet du prochain paragraphe.

VII.3 COMMENT AFFICHER UN WINDOW?

Pour une window statique, c'est très simple. Par contre ça va se compliquer pour les windows dynamiques, mais on n'en est pas encore là!

WINDOW_PRINTER.

Dans Wind_bas et Wind_haut se trouvent les adresses basses et hautes de la window en mémoire principale. (Habituellement, j'utilise les pointeurs \$0E et \$0F en page zéro.)

LDY #\$00 ; On récupère les 4 coordonnées
LDA (WIND_BAS),Y ; du window.

STA LIGNE+1

INY ; Que l'on inscrit directement au bon
LDA (WIND_BAS),Y ; endroit dans la routine

STA LIGNE_MAX+1

INY

LDA (WIND_BAS),Y

STA FIRST_COL+1

INY

LDA (WIND_BAS),Y

STA NB_COL+1

LDA WIND_HAUT

; On rajoute 4 octets a
; wind_bas pour

STA BUFFER+2

; se positionner directement
; sur les données.

LDA WIND_BAS

CLC

ADC #\$04

STA BUFFER+1

BCC LIGNE

; On rajoute un test pour voir
; si la Window n'est pas à
; cheval sur 2 pages.

INC BUFFER+2

LIGNE LDA #\$28

JSR HPOSN

; On prend les coordonnées de
; la première ligne.

On aurait pu utiliser une table pour calculer ces coordonnées, mais là, la vitesse est suffisante.

LDX #\$00

FIRST_COL LDY #\$04

BUFFER LDA \$FFFF

; On prend ensuite les n
; prochains

octets que l'on affiche sur la ligne
 MODE NOP ; Vous verrez l'utilité juste après.

```

  NOP
  STA ($26),Y
  INC BUFFER+1
  BNE NO_DEP
  INC BUFFER+2
NO_DEP INY
  INX
NB_COL CPX #$FF ; Fin de la ligne...
  BNE BUFFER
  INC LIGNE+1 ; Ligne suivante.
  LDA LIGNE+1
LIGNE_MAX CMP #$FF
  BNE LIGNE
  RTS ; No more ligne...
  
```

Maintenant, l'essentiel n'est plus de comprendre comment marche une routine, mais comment l'utiliser. (Mais si vous faites les 2, c'est mieux!)
 Donc, pour l'utiliser, il suffit de:

- 1) Charger une window à une adresse donnée (ou avoir déjà une window à un endroit connu de la mémoire.)
- 2) Charger le programme WINDOW_MAKER (à moins que ce soit déjà fait) au bon endroit. (je rappelle que la plupart des programmes ne sont pas relogeables, donc si vous voulez avoir window_maker ailleurs qu'en \$6300, il faut modifier le source pour l'assembler ailleurs)
- 3) Mettre dans \$E6, la valeur pour travailler sur la page voulue (je rappelle une dernière fois, qu'il faut mettre #\$20 pour travailler, sur la page 1 ou #\$40 pour la page 2)
- 4) Mettre en WIND_BAS et WIND_HAUT les adresses basses et hautes de la mémoire où se trouve la window.
- 5) Puis de lancer WINDOW_PRINTER, Yeaahhhhh...

Je réexplique ça avec un exemple:

On va afficher la window nommée ACS.W.

Tout d'abord, on la charge en mémoire en \$1000 par exemple; BLOAD ACS.W,A\$1000 (Vous pouvez bien entendu charger n'importe quelle autre window créée avec WINDOW-MAKER.BAS!). On charge le programme WINDOW_PRINTER en \$6300. (Sa place habituelle, à moins que vous n'avez modifié le source.); BLOAD WINDOW_PRINTER,A\$6300. On va afficher et effacer la page 1, pour voir quelque chose, puis afficher la window. On va donc taper le petit programme suivant: (pas besoin d'asm, tapez directement les opcodes, enfin, faites comme vous voulez...)

```

0300 : A9 20      LDA #$20
      85 E6      STA $E6
      20 F2 F3   JSR $F3F2
      8D 50 C0   STA $C050
      8D 57 C0   STA $C057
      8D 52 C0   STA $C052
      8D 54 C0   STA $C054
      A9 00      LDA #$00
      85 0E      STA $0E ; Wind_bas
      A9 10      LDA #$10
      85 0F      STA $0F ; Wind_haut
      20 00 63   JSR $6300
      60                RTS
  
```

Puis vous faites un 300G et devant vos yeux ébahis apparaît un beau logo ACS à l'écran... Et bien voilà un

beau début. Et on va pouvoir entamer maintenant notre première animation graphique par shape. Yeahhhhh!!!

VII.3 LET'S GO WITH THE FIRST SHAPE ANIMATION

Allez, on est parti!!! Tout d'abord, une mauvaise nouvelle, qui dit animation par shape, dit shape et qui dit shape dit dessin! et qui dit dessin dit dessiner... Et c'est là que le bas blesse. Je sais pas pour vous, mais moi je suis nul en dessin (A CHACUN SA SPECIALITE). Alors je vous dit pas pour dessiner 5 ou 6 dessins qui forment un tout!!! On va donc avoir recours à un programme familier, Take One, pour lui repiquer ses belles shapes seulement. On n'est pas là pour faire de l'animation Take One. On va prendre comme exemple l'oiseau dans son envol, et grâce à Take One, en réutilisant cette shape, mettre sur une image toutes les décompositions du mouvement. Puis on va sauvegarder une à une toutes les windows, puis on écrira une routine qui nous affiche toutes les windows sélectionnées en cycle. Mais tout d'abord, récupérons les différents mouvements de l'oiseau.

(DERNIERE MINUTE, J'AVAIS ENVIE DE FAIRE L'ANIMATION DE L'OISEAU, MAIS IL Y A UN PETIT PROBLEME QUE L'ON A PAS ENCORE RESOLU. DONC ON PRENDRA L'ANIMATION D'UN CHAT EN TRAIN DE MARCHER. Désolé pour la société de propagande pour les oiseaux Take One).

Bien entendu, moi je prends les shapes Take One, mais je vous conseille, si vous vous croyez assez fort en dessin, de décomposer vous-même puis de dessiner un mouvement quelconque. Très IMPORTANT, pour que toutes les shapes soient alignées, il faut qu'elles soient disposées tout contre le bord gauche de l'écran, les unes en dessous des autres. (Si ça ne tient pas sur une page, il faut en utiliser plusieurs.)

Bon, alors je vais vous faire cette image avec le chat.

Voilà, c'est fini. Le nombre de mouvements étant important (8), la décomposition du mouvement tient sur 2 images PICAT1 et PICAT2. Maintenant, il faut définir toutes les windows relatives aux 8 mouvements différents. Pour cela, on va bien sûr utiliser WINDOW_MAKER.BAS. Et définir ainsi les 8 windows que l'on sauvera sous le nom de CAT1, CAT2... CAT8.

IL EST IMPORTANT QUE TOUTES LES WINDOWS RELATIVES A UNE MEME ANIMATION SOIENT SAUVEGARDEES SOUS LE MEME NOM SUIVI DU NUMERO DU WINDOW.

Ceci est du au fait, que le prochain programme que l'on va utiliser (SHAPE_MAKER) doit, pour s'y retrouver, trouver les noms des shapes comme définis précédemment. Attention, quand vous sauvegarderez vos windows, veillez à ce qu'elles aient toutes la même taille... Sinon, il y aura des problèmes au moment de l'animation...

Maintenant que l'on a nos différentes windows, on va les regrouper dans une table, où il nous sera facile de les utiliser, et qui prendra le moins de place possible... Pour cela, on va utiliser le programme Basic: SHAPE_MAKER, d'utilisation plus que facile. Il demande au départ le nom de la shape. Dans notre exemple on rentrera le prefix CAT, puis l'emplacement en mémoire où vous voulez que soit positionnée la table finale. On utilisera dans notre

exemple l'adresse \$1000. Le programme demande aussi si l'on va utiliser des shapes avec mask ou sans. Dans notre cas, on n'utilise pas de mask, répondre donc S (on verra l'utilisation du mask plus loin). Puis le nombre total de windows pour l'animation, pour nous 8. L'ordinateur travaille un peu... (surtout le grille pain) et le programme nous rend la main, après avoir sauvé le fichier SH.CAT sur le disk. Il nous donne aussi une adresse très IMPORTANTE : L'adresse de la table des shapes, dont il faudra se souvenir.

En effet, ce programme nous a créé un mini_mega fichier regroupant les 8 windows les unes à la suite des autres. Mais il nous faut savoir à quelles adresses commencent chacune des windows, et c'est dans cette table des shapes que se trouvent toutes les adresses des débuts des shapes.

Ex: (Valeurs tout à fait présent au hasard ne correspondant pas à l'exemple CAT)

\$1000 : 1er Window
\$1080 : 2ème Window
\$1100 : 3ème Window

Et on aura en \$1180, c'est à dire à la fin de la 3ème window la table des shapes qui sera ainsi :

\$1180 : 00 10 80 10 00 11

!
adresse première shape.
(partie basse en premier)

Je récapitule, ce que vous avez du faire jusqu'à présent pour obtenir cette animation par shape statique.

- 1) Dessiner (ou faire dessiner) toutes les shapes pour le mouvement.
- 2) Sauvegarder chaque shape dans une window grace à WINDOW_MAKER.BAS, en n'oubliant pas de sauvegarder chaque window avec le même préfix (ex:CAT) suivi du numéro de la window de l'animation. (dans l'ordre !!!)
- 3) Exécuter le programme SHAPE_MAKER, en n'oubliant pas de se souvenir de l'adresse finale, en répondant 'S' à la question avec Mask ou Sans.

(si un 'file not found' apparait, c'est que vous n'avez pas sauvé toutes les shapes avec le même préfix)

Maintenant, que l'on a ce méga fichier, contenant les différentes windows correspondant au mouvement décomposé, il ne nous reste plus qu'à écrire un programme qui affiche les unes à la suite des autres, les windows toujours au même endroit. Pour afficher les windows, on se servira bien sur du programme précédent: WINDOW_PRINTER.

PROGRAMME VII

W_PRINTER = \$6300 ; Window_printer
TABLE = \$18E0 ; Table d'adress des shapes.

```
LDA #$20
STA $E6
JSR $F3F2
STA $C050
STA $C057
STA $C010
```

```
STA $C052
STA $C052
```

; Toujours le même principe.
; on travaille sur la page 1, on l'efface
; puis on l'affiche

```
CONT1 LDA #$00 ; On va déjà afficher la première
; window
```

```
STA NUM_ANIM
CONT2 LDA NUM_ANIM
ASL ; On multiplie le numéro par 2
```

Car dans la table des windows, les adresses sont codées sur 2 octets

```
TAX ; On transfère A dans X
LDA TABLE,X ; puis on prend le Xième octet
STA WIND_BAS ; que l'on met dans la partie basse de
l'adresse de la window à afficher.
```

```
LDA TABLE+1,X
STA WIND_HAUT ; Partie haute...
```

On a donc bien dans WIND_BAS et dans WIND_HAUT les parties basses et hautes de la window à afficher, mais avant d'appeler window_printer, il faut modifier les coordonnées de la window, si l'on veut que le programme affiche toutes les différentes windows au même endroit. Je vous rappelle que lorsque vous avez défini les windows, elles se trouvaient les unes en dessous des autres, et non pas sur la même ligne et la même colonne.

```
LDY #$01
LDA (WIND_BAS),Y
SEC
DEY
SBC (WIND_BAS),Y
STA HAUTEUR ; On sauvegarde dans
; la hauteur de la window
```

```
LIGNE LDA #$20 ; On veut afficher toutes les
windows à partir de la ligne #$20
```

```
STA (WIND_BAS),Y ; On place cette valeur
directement dans les coordonnées du window. (Ici,
Y=00)
```

```
INY
CLC
ADC HAUTEUR ; Puis on ajoute #$20 à
la hauteur
```

```
STA (WIND_BAS),Y ; du window, pour
avoir une table de coordonnées toujours ordonnées de la
même manière...
```

```
INY
```

```
COLONNE LDA #$0A ; On va afficher le
window à partir de l'octet #$0A.
```

```
STA (WIND_BAS),Y ; Que l'on met ici aussi,
directement dans la table de coordonnées...
```

On n'a pas eu, avant, à calculer la largeur de la window, car pour la largeur la table des coordonnées est codée ainsi: <1er Octet><Largeur de la window en octet>, donc pour déplacer la window, il a suffi de modifier la valeur du premier octet. Par contre pour les lignes, la table de coordonnées est codée ainsi: <1ER LIGNE><1ERELIGNE+HAUTEUR>, ce qui explique pourquoi on a été obligé de recalculer (par une simple

division) la hauteur du window.

Maintenant, que l'on a placé dans la table de coordonnées l'endroit où l'on veut afficher la window, on peut appeler la routine Window_Printer.

```

JSR W_PRINTER
; Done.
LDA #$FF ; On attend un peu pour ne pas
JSR WAIT ; avoir une animation trop rapide
LDA $C000 ; une touche a été pressée?
BMI END ; OUI => END
INC NUM_ANIM ; On va afficher la prochaine
LDA NUM_ANIM ; window...
NB_SHAPE CMP #$08 ; Est on arrivé à la dernière?
BNE CONT2 ; NON
JMP CONT1 ; OUI... On recommence
END RTS

```

Et bien voilà un beau programme pour une vraie animation, vous voyez qu'on arrive à tout avec un peu de patience. Je continue ma récapitulation pour faire notre première animation:

5) Modifier le Source du programme VII

En mettant dans TABLE l'adresse de la table des shapes (donnée par le programme SHAPE_MAKER, dans LIGNE+1 l'ordonnée de la shape à l'écran, dans COL+1 l'abscisse de la shape à l'écran et en NB_SHAPE+1, Le nombre total de shapes pour l'animation. Puis assembler et sauver.

6) Et pour exécuter l'animation:

- Charger la table des shapes au bon endroit.
- Charger le programme Window_Printer.
- Puis exécuter le programme VII.

THAT 'S ALL FOLKS FOR THE FIRST ONE !!!

VII.4 UN PETIT PARAGRAPHE AVANT DE PASSER A LA SUITE.

Comment effacer facilement une window avec Window_Printer. Il y a 2 méthodes pour 2 résultats totalement différents, So let's go !!!

1) Effacer avec un fond noir ou blanc.

Il suffit de modifier 2 octets dans le programme window_printer en mettant en MODE LDA #\$00 pour du noir 1, LDA #\$80 pour du noir 2, LDA #\$7F pour du blanc 1 ou LDA #\$FF pour du blanc 2. Je m'explique, on a, dans le programme Window_Printer la séquence suivante:

```

BUFFER LDA $FFFF
MODE NOP
NOP
STA ($26),Y

```

S'il y a des NOP (NO oPeration pour les non initiés, c'est à dire qu'il ne se passe rien et le programme continue), le programme window_printer met bien en \$26,Y, c'est à dire sur la page graphique la valeur prise dans le buffer. Par contre, si l'on détourne cette partie du programme en mettant dans MODE, un LDA #\$00 par exemple, on a donc:

```

BUFFER LDA $FFFF
MODE LDA #$00

```

STA (\$26),Y

Et le LDA \$FFFF qui correspond à afficher la partie de la window correspondante est anihilé par LDA #\$00 qui sera apposé sur la page graphique. On aura donc que des valeurs \$00 à l'emplacement de la window, c'est à dire du noir (dans notre exemple), c'est à dire que la window aura été effacée à l'écran.

IMPORTANT: Ne pas oublier de remettre des NOP dès que l'on aura besoin de réutiliser Window_Printer en tant que routine d'affichage et non d'effaçage.

2) Pour effacer la Window avec l'ancien décor, il suffit simplement d'apposer à l'écran une window de l'ancien décor qui aura été prédéfinie comme les autres avec Window_Maker.

On Utilisera, après, un programme plus performant qui sauvegardera et restituera le décor automatiquement. Je ne sais pas si vous vous rendez compte qu'avec tous ce que je vous ai expliqué, vous êtes PRESQUE capable de faire une animation comme celle dans ACS_MUSIC, ou encore comme la présentation pirate de CALIFORNIA_GAMES.

Pour cela, il suffit de pouvoir mélanger les différentes animations ou scrolling vus précédemment.

VII.5 EXEMPLE DE MELANGE DE PLUSIEURS ANIMATIONS.

On va prendre l'animation du chat, et on va faire déplacer sous lui de droite à gauche un pseudo sol pour avoir l'impression que le chat avance. On a donc besoin toujours des SH.CAT, pour l'animation du chat, window_printer pour l'afficher, d'une image PI.CAT_VIT ou il y aura la partie du sol à déplacer pour donner l'illusion du mouvement, plus un programme no 8, regroupant les programmes 6 et 7. So Let's Go !

PROGRAMME_VIII

```

W_PRINTER = $6300 ; On a besoin du programme
; Window_Printer
TABLE = $18E0 ; Et de la table d'adresse des
; shapes.

```

```

LDA #$20 ; On sélectionne la page 1 ...
STA $E6
STA $C050 ; ... et on l'affiche
STA $C057
STA $C010 ; Pas besoin de l'effacer car on a
STA $C052 ; chargé une image en page 1
STA $C052 ; du décor désiré.
LDA #$00 ; 0 dans la variable Num_Anim
STA NUM_ANIM

```

```

CONT_BIS JSR PROGRAMME_6 ; On appelle 2 fois
JSR PROGRAMME_6 ; le Programme 6 ...
Scrolling de droite à gauche point par point.

```

```

JSR PROGRAMME_7 ; ... puis le programme 7
; (Animation par shape.)

```

```

LDA #$B0 ; On attend un peu
JSR $FCAB

```

LDA \$C000 ; On regarde si une touche a été
; pressée

BPL CONT_BIS ; Non, on continue.

RTS ; Oui on arrête !

PROGRAMME_7 NOP ; Animation par shape
; Légèrement modifiée...
On va afficher une seule shape, puis rendre la main par
un RTS.

CONT2 LDA NUM_ANIM ; On prend les coordonnées
; normalement...

ASL
TAX
LDA TABLE,X
STA WIND_BAS
LDA TABLE+1,X
STA WIND_HAUT

... ; Je n'ai pas recopié ici la partie du
; programme ou l'on modifie les
coordonnées de la shape...

JSR W_PRINTER ; Puis on l'affiche.

INC NUM_ANIM ; on incrémente Num_Anim
LDA NUM_ANIM
CMP #\$0B ; dernière shape ?
BNE END

LDA #\$00 ; Si-égal, alors on remet
num_anim à zéro.
STA NUM_ANIM

END RTS ; Puis on rend la main par un RTS.
; (ReTurn from Sub routine)

PROGRAMME_6 NOP ; Scrolling de droite à
gauche point par point, fait un seul déplacement puis
rend la main.

CONT LDA #\$44 ; On a modifié les coordonnées de
; la partie
STA LIGNE ; d'écran à déplacer pour pouvoir
opérer sur la partie désignée plus haut comme le Sol...

Pour faciliter le calcul de ces coordonnées, servez-vous
de Mobby Disk II. Chargez votre image en \$4000. Puis
tapez Control-T et déplacer vous à l'aide des flèches sur
le coin par exemple supérieur de la window à définir,
puis tapez Return: L'ordinateur affiche \$Adresse en
Mémoire : Valeur de l'octect (ligne / Colonne en octect).
Le tout en hexa bien sur. Ce qui permet d'avoir
facilement ainsi les coordonnées de la window à définir!!!

MORE_LIGNE LDA LIGNE ; On continue la routine sur
; le scrolling
JSR HPOSN ; Identique au programme 6.

LDA #\$00
STA NN
LDY #\$14 ; Sauf bien sur, les limites de la
; fenêtre.

MORE_COL LDA (\$26),Y

STA (\$26),Y
DEY
CPY #\$05
BNE MORE_COL

LDY #\$14
LDA (\$26),Y
ORA NN
STA (\$26),Y

INC LIGNE
LDA LIGNE
CMP #\$4E
BNE MORE_LIGNE

RTS

That 's all folks !!!

Je rappelle que pour pouvoir exécuter dans de bonnes
conditions ce programme, il faut préalablement avoir
chargé une image comportant le décor désiré, le
programme Window_Printer et la table des shapes
correspondante.

Voilà pour ce numéro, dans le numéro 3 d'Alliance Mag,
nous parlerons des animations par shapes dynamiques.
Ca commence à devenir très intéressant.

From The ACS

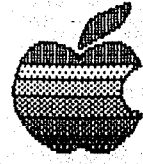
Le Golden Club, pour ses
productions futures,
recherche tous les talents
possibles sur Apple IIe et IIc.
- Des Graphistes, avec ou
sans digitaliseurs.
- Des Musiciens, de
préférence sur Electric Duet.
- Des programmeurs en
Assembleur.
- Des tapeurs de Doc.

Et surtout des gens avec des
idées géniales, quelles qu'elles
soient.

Contactez nous sur minitel,
3615 Rtel, BAL Golden Club



THE GOLDEN CLUB



Le Golden Club, pour son premier mois d'existence, est heureux de vous présenter ses softs disponibles. Tous achetés avec les fonds du Golden Club.

- The Scoop
- Omega
- Dragon Wars
- Robocop
- Space Rogue
- John Madden Football
- Knights of Legend
- Curse of the Azure Bonds (*)

A venir: • Battle Tech

• The Dark Heart of Mukrull

(*) Cadeau offert au Golden Club...

Joystick en FOLIE.

PAR The Newstrunner

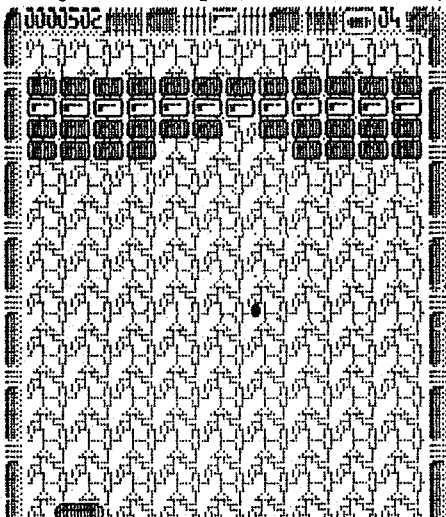
Salut à tous et à toutes!

Ouf, j'ai réussi à échapper à la censure pour mon premier article et The Dead Man m'a autorisé à revenir pour le numéro 2 qui est sorti assez vite non ?

Bon, on démarre sur les chapeaux de roue parce que ces temps ci il va y avoir du travail avec tout ce que nous amène le Golden Club... Et bientôt, s'il n'y pas eu de changement de situation (...), le Hackerchest devrait nous présenter d'autres softs tout aussi bons ! Happy Eddie avait raison ! L'Apple II est toujours en vie ! Mort aux crados (ils se reconnaîtront, là pas de problème) !

FLOBYNOID 9.8 de Second Sight Software (1989)

Second Sight Software? C'est nouveau ou quoi parce que si c'est pas du Froggy j'en veux pas! Cette réaction, caractéristique de la majorité des users cons (et il y en a...), je ne vous la conseillerai pas... En effet, ce premier soft de programmeurs des environs de Dijon (bon sang mais c'est bien sur,



ces programmeurs c'est... le nom m'échappe... merde... je le retrouverai avant la fin de l'article !) est un remake d'ARKANOID, la sous-merde de Taito, mais quel remake !!! Level Editor, tableaux au

choix, rapidité, souplesse, beauté, finesse des graphismes, musique sympa et tout et tout ! Et le boot, il précise déjà à quoi vous allez jouer: un casse-brique en text qui fonce à toute allure à travers votre écran! J'appelle pas ça un remake moi! C'est plutôt Taito qui a pompé sur Second Sight Software. L'un est grossier, a un air vite fait, l'autre... il est si... oh que dis-je... si... Une seule solution: commandez-le au MvGang, demandez-le moi, volez le mais ne restez pas comme ça betement à lire ma prose !!! Un must je vous dis... Ah j'y suis, ça y est ! Le nom des programmeurs. Ca serait pas ABS ou quelque chose dans ce style là ?

Note: ♥♥♥♥♥

Who framed Roger Rabbit ? de Buena Vista (1989)

Non, on ne veut pas la peau de Roger Rabbit (ni la b... de Roger Rapeau... on vous l'avait jamais sortie celle-là?)

Mais en voyant ce soft, on voudrait la peau des programmeurs... Franchement, ils ont beau avoir un dessinateur qui touche pas mal, ils auraient pu se forcer un peu chez Buena Vista. J'ai horreur de cette idée qui consiste à sortir un jeu qui reprend le thème d'un film, d'un feuilleton ou d'un truc dans ce style... Les programmeurs manqueraient-ils d'imagination ou craindraient-ils de copier quelque chose qui existe déjà? M'enfin je vous présente quand même quelques-unes des différentes phases du jeu: au début, une course à travers la ville dans la voiture vivante (vous savez, une des relations de Roger dans le film...), vous trouverez ensuite un jeu franchement crétin où vous devrez tourner autour de tables. Il y a des pingouins qui tournent avec vous (on croirait vaguement Intervilles...). Je ne sais pas quel est le sens philosophique de tout ça (peut-être devrais-je le demander à mon ami MvCamillo qui est un spécialiste dans ce domaine !). Bref qu'en dire...

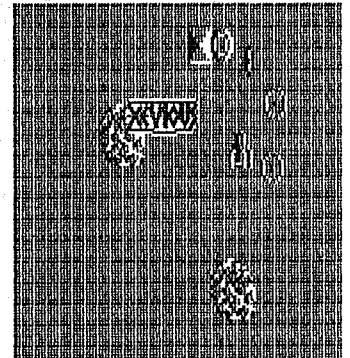
Le jeu n'a aucun intérêt si ce n'est de rapporter un peu de blé à une société qui débute sur Apple II mais qui finira bien vite, croyez-moi! Cherchez-le uniquement si vous voulez avoir une ou deux belles images DHGR en souvenir du film qui lui valait un peu plus le coup !

Note: ♥

XEVIIOUS par (désolé j'ai pas le nom) (1989)

Tiens XEVIIOUS... Ne serait-ce pas ce jeu où j'ai dépensé pas mal de pièces l'été dernier? Mais si mon bon docteur! C'est un ancêtre mais c'est

aujourd'hui sur Apple II. Jote, allé-gresse, gloria, alléluia? Bof... On peut le citer parce



qu'il possède une seule innovation par rapport à ces types de jeux: un scrolling vertical, qui est malheureusement trop lent! En plus vous vous trouverez vite limité sur les cotés. A part ça, c'est moyennement difficile comme truc et ça va pas chercher bien loin ! Z'auraient pu faire mieux...

Note: ♥♥♥

THE LAST NINJA par Activision (1989)

Comment obtenir un bon jeu d'action DHGR ou ça castagne pas mal et où l'on retrouve des thèmes où l'on ne soit pas trop paumé? Facile: prenez une île au large du Japon, des hordes de ninjas bien horribles, leur chef qui est la pire des ordures, des squelettes, des pièges, des objets à ramasser... Envoyez ensuite un brave ninja prêt à mourir pour défendre sa cause, maîtrisant toutes les

techniques de combat, survie bref le héros... Mettez tout ça sur deux faces et pour peu que vous ayez une boîte très capable (ici Activision) vous obtenez un jeu fantastique ! Tout est figolé dans ce jeu ! Mais attention vous aurez du mal à le terminer sans y laisser des shurikens... Un conseil: bootez FORCE FIX I et utilisez le fixe que j'ai programmé ! C'est le plus complet à l'heure actuelle (faut bien faire sa pub...). Un must.

Note: ♥♥♥♥♥

DEATH SWORD par Palace Software (1988)

On me dit: "Newsrunner, tu n'es pas assez cool et tu critiques tout ce qui bouge...". Je réponds: "Laisse-moi tester un bon jeu sur Apple et tu verras bien...". Chiche ? J'ai donc choisi un must dans le jeu sur Apple II, que si le mec il l'a pas, il est pas bien, le mec. Je crois que l'on ne peut pas faire plus simple dans le but du jeu: couper la tête à tout ce qui bouge... Pour cela, vous disposez d'un sympathique barbare, héros Nietzscheen, bref le maaaaale ! Maniant un glaive énorme, votre colosse se fera un plaisir de déosser chacun de ses adversaires, mais attention, au fur et à mesure que vous progresserez, vous aurez de plus en plus de mal (et aussi de males d'ailleurs) à trucider ! Mais savez-vous quelle est la récompense ? Une belle princesse prisonnière d'un méchant sorcier... Pour vous donner une idée, d'après ce que l'on voit sur la jaquette du jeu le tour de poitrine de la donzelle dépasse largement les 120 (vous savez, c'est Maria Whittaker, une des pin-up du Sun) ! Mais le repos du guerrier ne viendra uniquement que lorsque vous aurez mis en pièces le sorcier ! Pas cons les éditeurs... Un jeu bien sympa.

Note: ♥♥♥♥♥

ROBOCOP par Data East (1989)

Merde, un Data East... J'avais vraiment envie d'être sympa aujourd'hui et en plus c'est le premier arcade cracké par les petits nouveaux (mais balèses) de Phoenix Corp. Comme d'habitude, j'ai abordé ce jeu avec la même méfiance que lorsque je boote un disk Data East ! Je me suis planté ! S'il y a un jeu de cette boîte à posséder, c'est bien celui-là ! Les



points négatifs tout d'abord: le son (mais si vous connaissez un jeu qui a un son potable sur Apple II à part SKYFOX avec une Mockingboard...), le déplacement des personnages qui est plus un glissement qu'autre chose ! Mais il y a enfin, et pour une fois, des points positifs: les sprites sont plus gros, les changements de tableaux sont plus rapides, les adversaires de fin de parcours relativement bien faits (ED-209 est sympa comme tout !). Evidemment le but du jeu est hyper super vachement fastoche: casser les abominables vilainsmoches pas beaux pour faire des points ! C'est pas évident et vous disposerez pour cette noble tâche d'une diversité impressionnante d'armes en ce début de 21ème siècle ! Uphold the law, ROBOCOP !

Note: ♥♥♥♥♥

Ouf... Je crois que j'ai fait le tour pour cette fois-ci !

Que dire d'autre ? Et bien si vous voulez faire une bonne oeuvre, c'est-à-dire aider votre petit TNR adoré à faire de si beaux articles, fournissez lui des jeux à tester ! Pour cela, une seule solution: participez aux centrales d'achat déjà existantes... Renseignez-vous sur RTEL !

Ils sont sortis aux States: WHERE IN TIME IS CARMEN SAN DIEGO, WINDWALKER, SPORTING NEWS BASEBALL... et seront testés très bientôt par votre serviteur !

Amicales salutations d'Auvergne,

The Newsrunner,
Warrior of Destiny

Dedicated to Gribouille

Le numéro 3 d'Alliance Mag vous proposera un hit parade des jeux d'arcade, jeux de rôle et utilitaires. Alors dès maintenant, envoyez vos cinq softs favoris dans chaque catégorie, à:

Alliance Mag (hit-parade)
45ter, Chemin des Marnières
77610 La Houssaye en Brie

Merci de répondre nombreux à cette initiative, les résultats dans le numéro 3.

Télématik!



PAR Whisky HDC

Vivisection d'un code transpac.

Après avoir ingurgité vaillamment le 1er torchon d'Alliance Mag, voici la suite tant attendue qui n'en finira pas de s'allonger...

Après avoir réussi à rentrer dans un service télématique en 3614, je viens malgré moi de vous offrir un accès pirate d'un service actuellement-basé sur le 3615 dit service kiosque. Argh! j'ai osé vous mettre dans l'illégalité la plus totale. Mais non, je ne suis point aussi ignoble que ça car ces codes diffusés précédemment sont des accès privilégiés et limités. Les 1er arrivés seront les premiers servis.

Allez, un truc simple. Pour en savoir plus sur le service sur lequel vous êtes branché, zavez deux soluces.

1) Vous vous connectez sur le Minitel Guide des Services Code 3614: MGS et vous suivez le mode d'emploi...

2) Chaque code d'accès 3614 à chiffres comporte des données bien précises que je vais vous dévoiler à tous (et à toutes). Prenons comme exemple le code suivant:

1: Le pays, à savoir la France.

78: Le département: à savoir les Yvelines (78).

130: Le code d'abonné au service par Transpac.

141: Le code complémentaire d'abonné.

C'est pas si dur que ça et c'est gratuit!!!

Si non, certains services utilisent un système appelé: groupement de données et qui consiste à réunir plusieurs départements en un seul.

Ex: Sur certains services, le dept. 94 regroupe les utilisateurs du 91, 92, 93, 94, 95 et 75, 77, 78 ou quelquefois est changé en RP.

Je remercie Ap II et Wargy from L'sg, 191180345 fois ainsi que les Warriors of Destiny qui auront l'immense privilège de distribuer Thunderdocs 1.1 en 189030265 exemplaires et, enfin p'tit Nestlé qui fixera 195130136 fois, ce soft sublime qu'est Elite.

A chuire..... Blurps!

From Whisky HDC

1 78 130 141

Les Warriors of
Destiny vous
présentent

TRUC EN VRAC II

Grace à vous et à votre enthousiasme devant cette nouvelle série, grace au travail acharné d'une équipe d'utilisateurs compétents et motivés, Truc en Vrac est enfin de retour.

TRUCS EN VRAC

Avec les rubriques habituelles et en plus des utilitaires aussi inédits qu'indispensables.

Truc en Vrac II, disponible fin 1989, début 1990.

Pour participer à Truc en Vrac, contactez Newstrunner, sur le minitel, 3615 code Rtel, BAL Newstrunner.

Le Cracking du mois

T
H
E

S
C
O
O
P

The Scoop By SPINNAKER
(Spinnaker Software, One
Kendall Square, Cambridge,
MA 02139)

Voici le fichier pour
déplomber The Scoop...
Limité par le temps je ne
pourrais vous faire profiter
de l'originalité de la
protection, en effet ce n'est
pas une désynchro, nulle et
connue, comme celle des
Epyx... La protection est un
password, ce qui revient à
dire, qu'en généralité c'est la

verif numéro 2, après les 18
secteurs.

Le jeu vous demande le mot placé en
bas d'une page de la doc. Vous avez
je crois, deux essais... Je vous
balance en bloc la solution:

Bootez une copie du soft (comme le
plus grand des naifs), puis
compressez brutalement CTRL-C,
jusqu'à ce que la bécane
queule. Tapez la prose suivante:

```

]Bload SCA.AUX
]CALL-151
*5584:EA EA EA
* CTRL-C
]Bsave SCA.AUX,A$4000,L$1D00
]PR#6
Et c'est tout cool...

```

En entrant dans les détails, on
s'aperçoit que la vérif, est planquée
dans un boot classique, mais voilà,
voilà... Elle nous balance une suite
d'empilement, de ADC #\$7F de JMP
indirects... Bref le pied. Pour vous
amuser, vous pouvez aller en
\$5501, \$57E2, 559E... Le
programme contenant la vérif est
SCA.AUX, et juste pour le fun je
vous donne le JSR qui transforme
votre copie BANALE en copie
d'ORIGINAL!

au lieu de taper, *5584:EA EA EA,
faites *5584:20 9E 59...

The Scoop a été la première victime
du Phoenix Corporation et du Golden
Club. Voilà c'est tous, rien à dire.

From Nibble

R
O
B
O
C
O
P

ROBOCOP, DATA EAST
1989

Encore un déplombage
récent -décidément on
vous gate- du Phoenix
Corporation, of corse..

Robocop est au jour
d'aujourd'hui le jeu d'action
le plus récent sur Apple. Je
pense qu'un confrère de la

rédaction -un collègue dirons nous-
rédigera un article concernant ce
jeu... Ceci étant dit, passons au
déplombage (subtile transition..)

Comme beaucoup de crackers l'ont
déjà remarqué, maintenant les
éditeurs de softs se passent les
plombages (Le mec qui plombe
change de camp? Il aime pas sa
boite?? Ou ils l'ont repiqué??). Ne
dissertons pas sur ces questions
insolubles et passons à l'action(ça
fait la 2ième fois que je dis ça):
Robocop est plombé comme un
Epyx, à savoir:

- Il contient une protection
Nibble-count au boot
- La RWTS est codée par les
valeurs de désynchro du
Nibble-count.

Ok? Bon, je pense que beaucoup de
monde connait ça maintenant.

La méthode:

- 1) on boot-trace pour savoir où va
le programme;
- ou
- 2) on cherche les octets 8C C0 sur
le disk;

On va prendre la 2ième méthode,
plus facile et pour les flemmards: on

trouve -entre autre- ces octets en
TO/S1..

On yeute un peu : c'est bien la vérif!!
Mal planquée et assez bordélique,
m'enfin ça va.

Les passages intéressants:

à partir de \$61:
LIT LES NIBBLES DE L'ORIGINAL
en \$B7:

```

LDY #$07
BIP LDA $COBC,X ; lit un nibble
BPL BIP
STA $FO,Y ; il stocke ça en
NOP ; FO->F7
DEY
BPL BIP ; si 8 nibbles lus

```

en \$D6:

```

PHC = ($F8)
LDA $FO,X
EOR PHC,Y ; décode la suite
STA PHC,Y ; du soft avec!
STA PHC,Y
INY

```

en \$E8:

```

RTS ; fin du prgm
PHC HEX D4 D5.. buffers hi de
la suite

```

Donc si vous avez bien compris, il
faut remettre les bonnes valeurs de
désynchro en \$FO. Il faut donc
stopper le programme pour les
reprandre; ce sont: FC EE EE FC E7
EE FC E7

On peut, même si c'est pas très
clean, faire un prgm du genre LDA
val STA \$FO,X INX à partir du début
de la vérif où il lit ce qui est censé
être les bonnes valeurs.

On peut aussi, ce qu'on a fait sur
Robocop, lire la suite avec les
bonnes valeurs, stopper le
programme et réécrire tout ça une
bonne fois pour toute sur le disk;
c'est moins joli, mais plus rapide et
plus clean... Voilà, encore une vérif
de destroyée... A la prochaine...

From Apple Seed

MISE EN PLACE D'UN FAST BOOT

PAR Eddie Hawk

Ce fichier sera plus concret que son prédécesseur dans le sens où il vous sera vraiment proposé de mettre en fast boot le disk de votre choix.

Donc, en premier lieu vous aurez besoin des éléments suivants:

- o Un Apple 128k, 80 colonnes avec 2 drives de 5 pouces 1/4.
- o une souris.
- o Un disk vierge.
- o ANSTROM 2.3 version B.1.
- o de Thunderdocs pour y récupérer les routines de Fast Boot.

OK ? On y va.

note: Ce fichier implique que vous ayez pris connaissance des "théories" de l'article de Novembre 1989.

Mise en place des routines de Fast Boot.

procédure A

1) Bootez Anstrom 2.3. Pressez la barre d'espace pour arriver au menu. (note: la souris doit être connectée)

2) Allez sur le menu DISK et sélectionnez l'option FORMATAGE.

3) Insérez votre disk vierge en drive 1 et suivez les indications.

4) Une fois ceci fait, insérez Thunderdocs en Drive 2.

procédure B

1) Cliquez la commande NOUVEAU DISK qui recalibrera la tête de lecture/écriture du Drive 1.

2) Cliquez ensuite sur "DRIVE: 01" de sorte que vous ayez "DRIVE: 02"

3) faites comme 1 pour recalibrer la "pioche"

procédure C

1) Dans le menu déroulant CDT sélectionnez l'option INDIC CREATION. Vous verrez alors un écran apparaitre, représentant sous forme de colonnes et de lignes les différents secteurs d'un disk.

2) Cliquez sur MODE de sorte que vous voyez apparaitre le mode fonctionnement 'CERTAINS SECTEURS'.

-> Maintenant, vous allez indiquer à Anstrom 2.3 quels secteurs du disk du drive 2 (en

l'occurrence Thunderdocs) voudrez vous prendre. Pour ce faire, cliquez d'abord:

en colonne 00, ligne #OE, #OD, #OC, #OB, #OA. Ce qui devrait vous donner quelque chose dans ce style... pistes! 00 01 02 03...

```

-----
s 0 |
e 1 |
c 2 |
t 3 |
e 4 |
u . |
r . |
s . |
-----
A ! Ae
B ! Ad
C ! Ac
D ! Ab
E ! Aa
F !

```

Explications: Anstrom 2.3 établit un classement alphabétique à double variable. Le secteur \$OE de la piste \$00 est le premier lu, suivi du secteur \$OD, etc... Ces secteurs représentent pour le drive sélectionné (indiqué en haut à gauche de l'écran) les secteurs thunderdocs où sont les routines du Fast Boot EOA utilisé. Anstrom ira donc lire ces secteurs et comme vous le verrez bientôt, pourra les replacer dans l'ordre que vous désirez dans l'autre drive.

3) Cliquez maintenant sur 'DRIVE: 02' pour obtenir 'DRIVE: 01'.

4) Vous obtenez normalement le même écran mais en vierge. Maintenant installez les secteurs de #01 à #05 en commençant par le secteur #01. Simple non?

procédure D

1) Cliquez sur 'DRIVE: 01' pour obtenir 'DRIVE: 02'.

2) Puis en vérifiant que vous avez mis Thunderdocs en drive 2, votre disk formaté en Drive 1, et en vérifiant que les indicateurs du haut de l'écran nommé CDT1 et CDT2 possèdent le même nombre de secteurs (normalement 0005), cliquez l'option TRANSFERT du menu CDT.

3) A ce moment, vous verrez que Anstrom 2.3 lit d'abord les secteurs du disk en Drive 2 pour ensuite les écrire en drive 1. Ceci fait, Cliquez l'option HEXADECIMAL du menu EDITION.

procédure E

1) Une fois revenu à l'écran d'édition de secteurs, pressez sur <LECTURE>. Un secteur vierge du Drive 1 sera chargé. Ce sera le Secteur 0 de la piste 0 où nous allons maintenant travailler

2) Mais vérifions d'abord si tout a bien été réécrit dans les secteurs 1 à 5... Cliquez sur '>+>' et vous verrez que Anstrom 2.3 lit le secteur suivant. Si tout s'est bien passé, vous pourrez lire le message texte suivant dans la partie droite de l'édition du secteur: 'ROUTINE REPIQUEE DANS DEPLOMBAGE MODE D'EMPLOI 4'. C'est bon, tout semble s'être passé correctement! Pour plus de vérification, renouvellez jusqu'à ce que vous soyez arrivé en secteur 06 qui devrait être vide.

3) Revenez en secteur 0 en cliquant sur '<-<' autant de fois que nécessaire.

4) Cliquez l'octet en ligne 00 colonne 00 du carré principal d'édition du secteur. Celui-ci s'affiche en inversé, entrez au clavier la petite routine Loader donnée dans l'article du numéro précédent...

Pour les infidèles à Alliance Mag, je ne donne ici que la forme non désassemblée de la routine:

```
01 A5 27 C9 09 D0 0C A9 B6 85
27 AD FF 0B 85 3D 4C 5C C6 CE
0C 0B A5 27 C9 BB D0 EF
```

5) cliquez maintenant l'octet \$FB et entrez les valeurs suivantes:

```
05 07 09 0B 0D
```

explications: Reprenez l'article précédent et voyez le tableau de correspondance entre les secteurs logiques (ceux du Dos 3.3 pour la RWTS) et ceux utilisés sur le disk, dans sa forme physique. Il faut savoir que la mini routine de Loader qui sera automatiquement chargée en \$800 lors du Boot du disk, chargera les secteurs contenant les routines de Fast Boot EOA. En sachant que les 5 chiffres hexa donnés ci-dessus sont des numéros de secteurs physiques, remarquez qu'ils correspondent exactement aux numéros des secteurs logiques qui contiennent le Fast Boot !!

procédure F

1) Avec la souris, allez cliquer juste à la fin du Loader, c'est à dire à l'octet #1C. Là tapez y ceci:

```
4C 69 FF
```

2) Puis Cliquez sur l'option ECRITURE du tableau de bord.

3) Le secteur 00 de la piste 00 est

ré-écrit !

- 4) Frappez Pomme-Control-Reset.
- 5) Le disk boot, puis rend le curseur * ce qui est parfait! Le boot s'est bien passé comme on le désirait! (Sinon vérifiez que vous avez bien entré les bonnes données de la routine et que vous avez bien placé les numéros de secteurs physiques.)
- 6) Tapez B600L puis return, vous voyez les routines de Fast Boot
- 7) Tapez ensuite 801L, vous voyez apparaître le contenu du Loader... Etudiez à loisir son fonctionnement qui est des plus simples... Sachez pour cela que un JMP en C65C charge un secteur dont le numéro physique est mis en #\$3D, à l'adresse \$XX00 avec XX mis en adresse \$27.
- 8) Rebootez Anstrom 2.3, taper la barre d'espace pendant le boot et insérez de nouveau le disk avec le tout nouveau Fast Boot en drive 1.
- 9) Recalibrez en cliquant 'NOUVEAU DISK' sur le cadran de bord.

procédure finale

Deux choses restent à faire. D'une part, écrire quelque part sur le disk une petite routine que l'on pourra écrire rapidement avec Anstrom 2.3 ou bien alors recopier un programme plus grand toujours à l'aide des CDT de Anstrom 2.3 (cf Archives 9 pour plus de détails). D'autre part, faire fonctionner la routine de Fast Boot EOA chargée en \$B500.

1) Lisez le secteur 00 de la piste 01 en cliquant directement sur les valeurs affichées en haut à gauche de l'écran de commande puis en chargeant le secteur ainsi annoncé en cliquant sur <LECTURE>;

2) tapez le ridicule petit programme suivant à partir de l'octet 00:

```
20 58 FC A9 CF 20 F0 FD A9 CB
20 F0 FD 2C 30 C0 4C 69 FF
```

(tapez un Espace entre chaque valeur)

3) faites ECRITURE pour sauver le programme en piste 1 secteur 0

4) cliquer sur NOUVEAU DISK pour revenir aussi vite que possible en secteur 0 de la piste 0.

5) en \$1C (donc à la place du JMP \$FF69 saut en moniteur (le MONZI)), entrez la routine ci-dessous:

```
A9 01 8D 4B BA A9 00 8D 4C BA
A9 00 8D 4D BA A9 03 8D 4E BA
A9 01 8D 4F BA 20 6D B6 4C 00
03
```

désassemblé cela donne

```
LDA #$01
```

```
STA $BA4B réferez-vous à
```

l'article de Novembre !!!

```
LDA #$00
STA $BA4C. numéro du
secteur du début du fichier
LDA #$00
STA $BA4D adresse basse
où sera chargé le fichier
LDA #$03
STA $BA4E adresse haute
LDA #$01
STA $BA4F nombre de
secteurs utilisés par le fichier
JSR $B66D charge ses
secteurs
JMP $0300 on saute à la
routine !!
```

explications : Cette routine dit au Fast Boot que en piste 1 secteur 0 débute une routine/un fichier; celui ci se charge en \$0300, fait une longueur de 01 secteur. Puis cette routine fait mettre en route le fast boot. Celui-ci rend la main. La routine enfin saute à notre routine...

Cool non?

Essayez de suite !!! et rebootez... Vous obtiendrez le petit message OK accompagné d'un Bip avant de retomber dans le moniteur...

CONCLUSION

Bien sur, il y a mieux à faire, et vous pouvez bien améliorer ces routines de Loading qui ont ici l'avantage d'être les plus simples du monde. En espérant avoir été aussi clair que possible, je conseille vivement aux personnes intéressées que si elle veulent tout savoir sur Anstrom 2.3 qu'il suffit de me contacter sur Rtel, bal EDDIE HAWK pour me demander la doc de cet utilitaire. A noter: la doc est dans ARCHIVES 9 pour Apple //c, IIe et GS sur 5 pouces 1/4.

From Eddie Hawk

Ici on aurait pu mettre une petite pub pour votre dernière production, pour la faire connaître. Si vous le voulez contactez moi sur Minitel: 3615, Code Rtel, Bal Alliance Mag.

Au mois de janvier le Golden Club production vous propose des disks de doc, des disks d'animations et plein d'autres productions.

Le Golden Club recherche aussi des gens qui auraient des programmes de translation:

Atari -> Apple

Amiga -> Apple

Message:

Avez vous entendu parlé d'un groupe de déplumeurs sur Bordeaux?

Disk Volume 255

Si oui veuillez me contacter pour

tout renseignements les concernant.

Merci.

SUR LE VIF

Sur le vif est une nouvelle rubrique dans Alliance Mag, vous pouvez y mettre ce que vous voulez du moment que ça parle de l'Apple...

ORIGIN

La société ORIGIN a été fondée en 1983 par une équipe de 4 personnes: Robert et Richard Garriott, Charles Beuche, et un ancien astronaute de la NASA, Owen Garriott.

Richard (Lord British) réalisa son premier jeu fantastique, Akabaeth, en 1979 après les encouragements des propriétaires du magasin d'informatique où il travaillait. Le nombre total des ventes s'éleva à 25000 copies (chiffre jamais atteint au paravant). Ce succès motiva Richard pour créer Ultima I, qui atteind rapidement

la première place du classement des meilleurs ventes. Un an plus tard, Ultima II était vendu à plus de 100000 exemplaires.

Le besoin d'un meilleur contrôle de la créativité amena à la création de ORIGIN avant le lancement d'Ultima III. Depuis, là, la série des Ultima est devenu ce qui se fait de mieux en matière de logiciel de jeu de rôle.

Utilisant les plus talentueux créateurs de jeux, dessinateurs et musiciens existant, ORIGIN c'est fait une réputation de haute qualité, et de grand amusement. Tous les jeux ORIGIN rencontrent maintenant de succès que ce soit dans les jeux de rôle, de science fiction policière, d'arcade ou de simulation stratégique.

From The Dead Man

Heavy Barrel

Je tiens tout d'abord à féliciter Data East pour ce superbe jeu. Depuis Platoon (fixé par votre serveur), cette boîte nous fait de très bonnes conversions. Je leur souhaite de continuer. Mais, venons en à l'objet de nos désirs: Le Fix De Heavy Barrel.

1) Comment savoir quelle est l'adresse des vies?

Tout d'abord, il faut bien analyser le jeu. Au début du jeu, on commence avec 3 vies. (il faut donc noter ceci.) Puis tout au long de H.B (Heavy Barrel), on peut ramasser des vies. On note donc tout cela sur une feuille. Disons environ 5 mn pour cela.

2) Trouver l'adresse sur le disk

Une fois les informations du dessus notées, on charge Speedycopy, on frappe la touche 3 (Copy II+ 5.x avec Fast Scan). Ensuite, on recherche tous les LDA #03. Ceci grâce à l'option Scan Disk. Il suffit de répondre 'H' à la question et de taper la séquence suivante: A9 03 (vous pouvez éventuellement rajouter 8D, car souvent, les adresses de Data East sont dans les FFXX).

3) J'ai plusieurs adresses, laquelle est la bonne?

Après avoir trouvé toutes les adresses, on peut déjà laisser tomber celle du genre 8D..BB: Sta #8B.. --> Appel Disque. Par contre, on doit avoir, normalement, trois ou quatre adresses du genre Sta \$FF.. Pour savoir laquelle est la bonne, il suffit de Scanner les opérations que l'on effectue (le Programme surtout) dessus. Si ces adresses sont redéfinies plusieurs fois, vous pouvez laisser tomber. Et, à ce petit

Rtel

Une petite chose sur le serveur Rtel. Qu'il est agréable de se mettre dans un salon privé pour discuter avec quelqu'un tranquillement mais, si le nom du salon n'est pas trop compliqué, il peut arriver que des intrus réussissent à s'introduire dans votre salon. Une solution existe, vous n'avez qu'à redimensionner votre salon!

Par exemple, je suis en salon avec Eddie (c'est lui qui m'a expliqué), nous ne sommes que 2, on dimensionne à 2 par 2 et puis REPETITION. Pour travailler vos mémos, vous faites 1 REPET. Vous pouvez faire: 1, 2, 3, 5, 7.

From The Dead Man

Epyx

Epyx a décidé de ne plus développer sur les ordinateurs (leur dernier soft étant Legend of Blacksilver) et ne se consacre en ce moment qu'à la console de jeux Nitendo. La fameuse protection (Désynchronisation des pistes) de chez Epyx est donc passée dans d'autres main: Robocop de chez Data East.

Mais cette protection restera-t-elle uniquement chez Data East?

Il semblerait que non, enfin on en reparlera...

From The Jokersoft

jeu, il ne nous reste plus que l'adresse \$FF13. C'est donc en \$FF13 que se trouve le nombre de vies.

4) Quel mode de fix choisir, Infini ou Plus de vies?

a) Si vous ne voulez pas être immortel, vous pouvez toujours remplacer le LDA #\$03 par un quelconque LDA #\$XX (XX= Nbre de vies).

b) Heavy Barrel vous plaît, mais vous aimeriez bien le finir! Pour être infini, il suffit de trouver l'adresse de décrémentation de \$FF13. Pour cela, Speedycopy, Scan. C'est Secteur 0F, Piste 0D, Octet 71, que l'on trouve l'adresse à changer. Vous remplacez tout simplement le Dec (CE) par un LDA (AD).

5) Vers le fix intégré.

Pour faire un fix intégré de H.B, deux solutions se présentent à vous.

a) Soit vous vous amusez à chercher de la place sur le disk, puis vous implantez votre routine après chargement du programme et avant son lancement. C'est ce qu'avait choisi le Brain Trust pour Bad Dudes. Mais après une partie, il fallait tout relancer pour jouer en normal. Alors voilà pourquoi je vous propose la seconde solution qui est celle que j'ai choisie.

b) Vous avez sans doute remarqué que la plupart des jeux possédaient la fonction Ctrl-S pour couper le son. C'est grâce à ce petit défaut des jeux que nous allons implanter notre fameuse routine. Là encore, deux solutions.

- Soit vous voulez être infini pour toujours, et il faut alors relancer tout pour jouer en normal. Dans ce cas, vous recherchez un CMP \$13, vous étudiez ce que fait le programme. Il modifie une adresse. Nous implantons notre routine qui fait exactement le même nombre d'octets. ATTENTION, si votre routine est plus volumineuse, vous risquez d'effacer la suite du programme. C'est à vous de voir. Vous pouvez taper par exemple:

```
Lda #$AD
Sta #$xxxx
```

Excuser moi, j'ai oublié de vous dire deux mots! Les xxxx, représentent l'adresse du CE. Pour la trouver, charger H.B. Puis faites Ctrl Reset Pomme, suivit immédiatement d'un Ctrl-Reset. Quand vous êtes dans le moniteur, chercher l'adresse où se

trouve ce fameux CE 13 FF. Une fois l'adresse trouvée, on implante notre routine à la place de celle de Ctrl-S. Et ça donne:

```
AD 76 EB Lda $EB76 (si je me
souviens bien)
49 63 Eor $63 (Transforme CE
en AD)
BD 76 EB Sta $EB76 (on réécrit
avec la valeur changé)
60 Rts (normalement, il y
était déjà).
```

Je n'ai pas changer le Ctrl-S. Il est concevable aussi de remplacer le test Ctrl-S (C9 13), par un autre test du genre C9 C1. Dans ce cas, dès que vous appuyeriez sur 'A', vous changeriez de mode. Je vous signale que dès que vous réappuyez sur Ctrl-S, vous revenez en mode NORMAL. Si j'ai fait ainsi, c'est pour pouvoir passer facilement des épreuves dures, et m'amuser dans les autres (il y a de superbes monstres vers la fin).

6) Conclusion.

Faire un fix n'est pas toujours une chose facile. Même si c'est souvent plus long que dur. Grâce à cette article, j'espère vous avoir donné les moyens de fixer d'autres jeux. En tout cas, si vous fixez Heavy Barrel grâce à ces recherches, N'OUBLIEZ PAS un petit (tout petit me suffira) Thanks (où tout simplement Merci, parlons français que Diable) To The Monz for his (wonderful) research. (Le wonderful n'est pas obligatoire). Sur ce, bon fix et bonne chance pour le monstre de la fin.

From The Monz From
Hackerforce

Il manque
certainement
quelque chose
dans ce journal,
alors dites moi
quoi. 3615,
Code Rtel, en
Club Alliance
Mag, il n'y a pas
de pass.

Lecture

Le Brain Trust vous conseille comme lecture:

- 1) Danger Pirates Informatiques par le Chaos Computer Club chez PLON, 110frs, sorti en fev. 89 (***)
- 2) Steve Jobs de Jeffrey S. Young chez Micro Application, 135frs, sorti en sep 89 (***)
- 3) Systèmes d'exploitation et de protection sur Apple 2 par Jean Pierre Lagrange chez Micro Application, ÉPUISE (***)
- 4) Programmation du 6502 par Rodney Zaks chez Sybex, 120frs, sorti en mar 85 (**)
- 5) De Pepsi à Apple par John Sculley chez Grasset, 120frs, sorti en sep 88 (**)
- 6) "Softwar" la guerre douce par Thierry Breton et Denis Beneich chez Robert Lafont, 120frs, sorti en jan 85 (*)
- 7) La troisième pomme par Jean Louis Gassée chez Grasset, 61frs, (*)

From The Brain Trust

A VENIR

Ces softs sont sortis ou vont sortir aux Etats-Unis:

SSI:

- Dragon Strike, un simulateur de vol de dragons.

Interplay:

- Mean Time (???)

Broderbund:

- Where is Carmen San Diego in Time? (la suite...)
- Prince of Persia (la suite de Karataka, après 5 ans d'absence... On dira bientôt merci à qui?..)

Sierra On Line:

Perils of Rosella

Taito:

- Qix (si c'est aussi bien que le jeu de café, ça risque de dégager)
- Renegade

From The Dead Man

Extrême - Urgence

Par MQJDS

Ceci est une nouvelle rubrique animée par MQJDS, mais tout le monde peut y participer. Les jeux de rôle, c'est bien mais pas toujours facile, MQJDS est là pour vous aider.

Aide aux aventuriers de Pool of Radiance

L'EQUIPE

Je conseille de prendre quelques multi-classés:

guerrier-clerc ou
magicien-clerc ou
voleur-clerc

Ces classes-là plus précisément à cause du clerc, qui, comme tout le monde le sait, soigne. Et comme les combats seront nombreux, et les coups reçus également, mieux vaut avoir de quoi soigner. Ceci dit, il ne faut pas négliger non plus les

guerrier-magicien ou
voleur-magicien

Car ils permettent de lancer le sort primordial du premier niveau:

sleep

Il permet d'affecter 9 créatures à la fois, et quand on a 10 orcs en face de soi au premier niveau, c'est très utile!

Pourquoi multi-classé?

- parce que les personnages ne pourront monter au-dessus du 8ème niveau d'expérience, et donc qu'ainsi on aura plus de niveaux pour le même nombre de personnages.

- parce qu'il y a besoin de 2 ou 3 clercs minimum dans l'équipe, et qu'on ne peut se permettre de mettre 2 ou 3 clercs 'simples' dans l'équipe.

Ce qui nous amène à la conclusion suivante: Que faut-il dans une équipe? (ma solution)

- 3 guerriers au minimum, en première ligne pour encaisser et bien frapper dans les bas niveaux (c'est-à-dire pendant les 4/5 du jeu, à ce propos, j'espère que la suite reprendra les mêmes personnages).

- 2 clercs au minimum, pour soigner les nombreuses blessures, et lancer des hold person sur les jeteurs de sorts.

- 2 magiciens au minimum, pour lancer des sleep et plus tard des fireball.

- 1 voleur qui servira peut-être un jour.

On voit donc une fois de plus l'utilité des multi-classés (si on sait compter) car seuls 6 personnages peuvent tenir dans l'équipe et on a au moins 8 classes à caser!

Un dernier conseil: il faut un guerrier, un clerc, et un magicien non-multi-classés (de préférence humains, ils ne sont pas limités en niveaux) pour pouvoir accéder plus rapidement aux sorts et capacités de haut niveau.

J'oubliais: il faut que toute l'équipe ait le même alignement sous peine de non-compatibilité entre persos, de plus il faut choisir soit Good, soit Evil, car certains objets magiques ne peuvent être manipulés que par des personnages d'un alignement précis.

Enfin, pour les NPC recrutés au hasard des aventures: ne jamais leur donner d'objet magique s'il pourra servir à un guerrier que vous pourriez mettre à la place d'un voleur, par exemple. Car ce type de NPC disparaîtra quand son but sera atteint, c'est à dire: pour le serviteur, je ne sais pas, car il est mort avant; pour le clerc du temple: quand le temple à l'extérieur de la ville est nettoyé; pour la guerrière: dès qu'elle quitte la réparation des kobolds. Quant aux NPC recrutés dans la guilde, il s'accrocheront comme des sangsues à votre groupe, avaleront leur part de trésor, ainsi que TOUTES les pièces de monnaie que vous pourrez leur confier (sauf si vous ne bougez pas avant de leur reprendre les pièces). Dans les deux cas, vous ne pourrez récupérer leurs objets que sur leur corps MORTS. Et vous ne retrouverez, bien sur, pas ce qu'ils ont ramassé. De plus, ils n'en feront qu'à leur tête dans les combats. Conclusion: ne jamais engager des NPC qui demandent des objets magiques comme paiement, et ne pas faire de scrupule de morale

avec, même si on ne veut plus aller dans votre groupe quand un NPC est mort.

LES OBJETS MAGIQUES

Les plus utiles sont les Gauntlets of Ogre Power, qui donnent 18/00 en force (utilisables que par les guerriers) et permettent ainsi de porter plus de poids et surtout de faire plus de dégâts. De plus, mis à des guerriers non-humains, ils permettent de dépasser la limite en niveaux de 1 ou 2 suivant les classes. Il existe dans le jeu 3 ou 4 paires de gauntlets. La première se trouve dans la première partie de la Old Phlan, dans un coffret appartenant à un prince politicien véreux. Autrement dit, videz ce coffret sans vergogne, et ne croyez jamais celui à qui il appartient.

Après ces merveilles viennent les wands of magic missile et of fireball ou lightning qui ont un certain nombre de charges. Certaines ne sont utilisables que par les magiciens. Penser à bien vérifier la portée avant de les utiliser.

Puis les anneaux de protection qui améliorent l'AC, et autres curiosités diverses. Les anneaux de protection ne se cumulent pas. Un personnage ne peut en théorie posséder plus de deux anneaux, en pratique il sera déjà difficile d'en trouver plus d'un.

Et encore toutes les armes et armures magiques qui se trouvent un peu partout en pagaille, et avec différents bonus.

Enfin les potions healing qui permettent de se régénérer, ou speed pour multiplier la vitesse par 2. A ce propos, le sort de magicien du 3ème niveau, haste, avec le même effet, est recommandé.

LA CITE DE PHLAN ET SES ALENTOURS

Essayez de marcher en mode look/search permanent dès que

vous entrez dans un building, que ce soit une maison, un château (en ruines ou non) ou un temple. Cela permet de ne pas manquer les portes secrètes et les caches à trésor. Au début du jeu, elles vous seront souvent indiquées, mais à mesure que vous progresserez, il faudra les trouver seul! Notamment, il existe un mur, sur l'île accessible uniquement du port de Phlan, qui n'est qu'une illusion, et des merveilleux objets attendent derrière. En règle générale, faire un look à la fin d'un combat se déroulant en intérieur.

Dans la série des conseils utiles:

- au début, ne pas hésiter à ressortir de l'Old Phlan pour remonter les hp et spell points. Je pense que vous vous rendrez compte tout seul de cette nécessité.
- les auberges possèdent des renseignements intéressants, et cela peut être un bon moyen, quoi que fastidieux et consommateur de flèches, d'acquérir un peu d'expérience au départ pour les personnages, et dans la stratégie de groupe que vous aurez à développer tout au long des combats. Je parle bien sur des bagarres déclenchées par d'autres dans l'auberge où vous êtes, et dans lesquelles vous êtes malencontreusement entraînés.

Une curiosité de Phlan: sa guilde de voleurs au fond du puits. Vous descendez plus ou moins péniblement dans le puits. Le chef de la guilde, qui vous attendait bien sur en bas, se moque de vous puis vous fait remonter par lévitation au sommet du puits, quelque soit votre état, même si vous êtes mort durant la chute! (qui n'est d'ailleurs pas atténuée par un ring of feather falling). Si quelqu'un a réussi à dépasser ce stade, RTEL, bal MQJDS.

Pour revenir aux choses sérieuses, il faut être très prudent en extérieur:

- ne jamais voyager à travers les montagnes ou les collines situées à l'est de Phlan, où rodent de méchantes bestioles appelées Wyvern se baladant par groupes de 5 ou 6 avec chacune 50 HP, se déplaçant à 36, et faisant à chaque fois au moins 20 points de dégâts, sans oublier leur breath de temps à autre! Si jamais vous en rencontrez, rebooter la disquette. Au cas où vous voudriez jouer réglo, essayez

de profiter au maximum du terrain et de la grande taille des monstres pour taper dessus à plusieurs (et pensez à faire fuir un ou deux personnages).

- ne pas rater les occasions offertes brusquement, sans que rien ne laisse les prévoir, du type village de lizard-men, bosquet avec displacer beasts, ou grotte. Ces occasions ne se répéteront pas deux fois: (cela ne m'est pas arrivé, et j'ai pourtant insisté une bonne dizaine de fois!)

Autre sorte d'"extérieur":
le cimetière de Phlan.

Ici, il faut avoir un cleric de niveau 5 ou plus pour repousser les undead. Les zombies et les skeletons ne sont pas ennuyeux. Par contre les ghosts pompent 1 niveau à chaque fois qu'ils touchent et ne sont touchés que par les armes magiques. Donc à viser en premier, et toujours faire une sauvegarde avant d'entrer dans le cimetière. Ne surtout pas oublier d'essayer de les repousser grace aux clerics, mais attention: s'ils se retrouvent coincés, ils combattront tout de même, et il faudra alors avoir une bonne réserve de sorts pour les tuer à distance. Tout cela est valable également pour l'ancien fort sur l'île. Mais là, un mot de passe permettra de se débarrasser des undead. (n'oubliez pas le scroll).

Toujours dans le cimetière, des undead encore plus méchants: les spectres et les vampires, qui pompent également des niveaux. Même procédure. Les personnages qui ne font pas beaucoup de points de dégâts doivent employer des wand of magic missile (s'ils en ont, bien sur). De toute façon, il est recommandé d'attendre d'avoir un magicien d'assez haut niveau pour lancer des fireball et rétamé ces bestioles à distance. Comme elles sont uniques en leur genre, il faut sauvegarder après en avoir tué une. De plus, on peut généralement se reposer dans la pièce sans être dérangé.

Pour continuer la filière des monstres gentils: les trolls. Ces horribles bestioles géantes régénèrent leurs hp, en ont beaucoup, et font beaucoup de dégâts. Donc, toujours la même méthode: le maximum de personnages sur le minimum de trolls, avec tir éventuel à distance. Le problème se complique quand on rencontre des trolls avec des

kobolds en pagaille dans ce que j'ai surnommé "la cave des kobolds" située à l'est de Phlan. Elle est repérée sur la carte par une caverne, et quand vous arrivez à proximité, vous subissez invariablement l'attaque furieuse d'une troupe de kobolds fous. Quand vous aurez déjoué tous les pièges (le premier est automatique et n'a aucun effet à ma connaissance (je parle de la petite entrée)) et serez arrivé auprès du roi, 2 choses: il faut que vous ayez sauvé avant, car vous n'y arriverez pas du premier coup, à moins que votre équipe ne soit déjà TRES forte. Vous devrez subir par le menu les attaques de:

- 35 kobolds, 11 leaders et 4 trolls.
- 45 kobolds et 5 wild boars.
- 8 kobolds, 2 wild boars et 2 clerics.

Le problème, c'est que vous n'aurez pas de pause entre les combats, et ne pourrez donc pas faire de soins. Donc, il faudra éventuellement se soigner à la fin d'un combat (technique à employer ailleurs également) et avant de répondre oui à la question combat terminé. C'est fastidieux, mais le seul moyen de se soigner. De plus, il faut faire attention à ne pas rester trop longtemps à la fin du premier combat, car les trolls risquent de se relever à leur maximum de points de vie, même et surtout après avoir été tués! Pour les clerics, il faut faire un hold person, ou un sleep à la rigueur. Le hold person est en général très efficace contre tous les lanceurs de sort. Mais l'épreuve ne s'arrête pas là. Vous aurez le temps de vous soigner en-dehors du combat, mais pas de dormir; et vous aurez probablement épuisé tous vos soins. Pourtant il reste encore dans les appartements du roi:

- 20 kobolds, 2 leaders et 3 trolls

Le roi qui d'ailleurs réussira à s'enfuir lâchement pendant le combat. Là encore, pensez bien à fouiller après le combat.

Voilà pour toutes ces charmantes bestioles. Et maintenant amusez vous bien!

From MQJDS

Pour ceux que cela intéresse, j'ai terminé pool of radiance et peut donc en théorie répondre à toutes les questions concernant ce jeu. De plus, j'ai dressé tous les plans des "intérieurs" sur petits carreaux. Pour me contacter: 36-15, RTEL bal MQJDS

A PROPOS DE... MURYADEN

Pour les inconditionnels de LORD BRITISH, je recommande vivement le dernier-né de la série: "MURYADEN".

Nos amis DECKARD et ELRIK nous font pénétrer dans l'univers libidineux d'ULTIMA. Je suis persuadé que vous trouverez autant d'intérêt que moi, à retrouver MURYADEN. Pour bien commencer ce jeu, il est indispensable de lire "HISTORIQUE GOGUENARD" (Option 5 du menu principal).

Ensuite, vous allez explorer le monde de MITHGUL (voir figure 1), dont voici la légende.

V1 = BAR CALENLAD
 D1 = TEREGROTH (MATRIARCHE)
 V2 = BAR TOLAINOR (LE SAGE)
 D2 = ERED-MORGLIN (CYCLOPE)
 V3 = ECHORKELIANT (BORTROG)
 D3 = CORON RAUGUL (BELTRIK)
 V4 = GONDARNOST (VALDRIN)

```

*****
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*V1      D1      *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*                                     *
*****
    
```

Figure 1.



Le Donjon D3 est volontairement absent de la carte, car il est invisible. Je vous laisse le soin de le retrouver, en lisant attentivement le Parchemin que vous découvrirez dans votre quête.

Ce jeu de role est parfaitement construit, et convient aussi bien aux initiés qu'aux néophytes. Je l'ai personnellement terminé en moins de 2 week-ends, avec mon propre personnage non fixé (un guerrier orque).

Je vous conseille vivement d'acheter des points de force et de dextérité dans les villes, en échange de vos points d'expérience.

Un détail qui, j'en suis sûr, ne vous aura pas échappé: certains murs dans les donjons cachent des portes secrètes. Un dernier mot: n'hésitez pas à vous procurer la doc.

Bon Courage. Amicalement.

From BOZO

La rubrique Extrême Urgence est là pour vous aider dans vos jeux de role, donc c'est à vous de l'animer en écrivant à: Alliance Mag (Extrême Urgence) 45ter, Chemin des Marnières 77610 La houssaye en Brie. Nous essayerons de répondre à toutes les questions.

L'assembleur c'est FACILE?

PAR The Jokersoft

1. Les instructions.
2. Les modes d'adressage.
3. Exemples de listing assembleurs.

4. Représentation des données.
5. Tableau des commutateurs mémoire.

Et voilà nos super-héros de l'Apple en conquête vers de nouvelles aventures de la programmation en langage machine. Pour Alliance Mag 2, la seconde partie du cours d'assembleur.

Je tiens à remercier:

- Rodney Zaks et Nicole Bréaud-Pouliquen, sans qui je ne serais rien.
- William Comte, qui m'a aidé à concevoir les listings, n'ayant plus d'Apple.
- The Dead Man, qui a tapé ce délicat fichier sous Publish-It!

1. Les instructions.

Remarque: les mnémoniques entre parenthèses sont propres au 65C02!

A. Les instructions de transfert d'informations:

a. Entre registres: (T pour Transfert)

TAX Transfère A dans X
 TXA Transfère X dans A
 TAY Transfère A dans Y
 TYA Transfère Y dans A
 TSX Transfère S dans X
 TXS Transfère X dans S

b. Entre registre et mémoire: (LD pour Load; ST pour Stocke)

LDA V Charge une valeur V dans A
 LDX V Charge une valeur V dans X
 LDY V Charge une valeur V dans Y
 STA M Stocke A dans M
 STX M Stocke X dans M
 STY M Stocke Y dans M

c. Manipulation de la pile: (PH pour Push; PL pour Pull)

PHA Empiler A
 (PHX) Empiler X
 (PHY) Empiler Y
 PHP Empiler P
 PHC PHoenix Corp.

PLA Dépiler A
 (PLX) Dépiler X
 (PLY) Dépiler Y
 PLP Dépiler P

B. Instructions arithmétiques et logiques:

a. Opérations avec 1 opérande: (S pour Shift; RO pour Rotation; L pour Left; R pour Right)

ASL Décalage à gauche arithmétique
 LSR Décalage à droite logique
 ROL Décalage circulaire à gauche
 ROR Décalage circulaire à droite

b. Opération avec 2 opérands: (valables avec une adresse ou 2 (une basse L et une Haute H))

AND Et logique
 ORA Ou inclusif
 EOR Ou exclusif

(TRB) Test et mis à 0 de bits

(TSB) Test et mis à 1 de bits

ADC Addition avec retenue (ne pas oublier le CLC devant)

SBC Soustraction avec retenue (ne pas oublier le SEC avant)

c. Incrémentations et décréments: (IN pour Incrémente; DE pour Décréments)

INC M Incrémente la mémoire M de 1
 DEC M Décréments la mémoire M de 1

INX Incrémente X de 1

INY Incrémente Y de 1

(INA) Incrémente A de 1

DEX Décréments X de 1

DEY Décréments Y de 1

(DEA) Décréments A de 1

C. Instructions sur les indicateurs d'état:

a. Opérations inconditionnelles: (CL pour Clear; SE pour Set)

CLC Annulation de la retenue (C←0)
 CLD Annulation du mode décimal (D←0)
 CLI Autorisation des interruptions (I←0)
 CLV Annulation de l'indicateur de débordement (V←0)

SEC Mise à 1 de la retenue (C←1)

SED Mis en mode décimal (D←1)

SEI Inhibition des interruptions (I←1)

b. Comparaisons:

CMP M Compare l'accumulateur à la mémoire M

CPX M Compare le registre X à la mémoire
 CPY M Compare le registre Y à la mémoire

D. Instructions de saut.

- a. Branchements conditionnels: (B pour Branch)
 BCC Saut si C=0
 BCS Saut si C=1
 BPL Saut si N=0 (donc résultat positif ou nul)
 BMI Saut si N=1 (donc résultat négatif)
 BVC Saut si V=0
 BVS Saut si V=1
 BNE Saut si Z=0 (donc comparaison donne Non Egale)
 BEQ Saut si Z=1 (donc comparaison donne Egale)

- b. Branchements inconditionnels:
 (BRA) Branchement inconditionnel.
 JMP Saut à l'adresse indiquée (sans retour possible)
 JSR Appel à une sous-routine (retour par RTS)

E. And so...

- BIT Test de bits: "La favorite de Brigitte Lahaie"
 BRK Instruction qui tue: "La favorite de GDF!"
 NOP Instruction qui cause pas, elle est dite muette: "La favorite du Gog's!"
 RTI Retour d'interruption
 RTS Retour de sous-programme (envoyé par JSR)
 (STZ) Mise à zéro de la mémoire indiquée

2. Les modes d'adressage.

- a. Immédiat (Imm): mode qui consiste à fournir la donnée telle qu'elle (en hexadécimal) sur laquelle on veut opérer après la mnémotique (Ex: LDA #\$80)
 b. Inhérent (Inh): mode s'appliquant aux registres internes du MPU, aux instructions de la pile ou aux retours de sous-programmes (Ex: RTS)
 c. Accumulateur (ACC): mode qui ne concerne que les instructions modifiant l'accumulateur: décalages, rotations, incréments, décréments (Ex: ASL, ROR)
 d. Absolu (Abs): mode qui consiste à fournir l'adresse (sur 2 octets) de l'opérande voulu (Ex: LDA \$07C5)
 e. Page zéro (Pgz): mode qui ne s'occupe que des valeurs de la page zéro (\$00-\$FF) (Ex: LDA \$E6)
 f. Relatif (Rel): mode utilisé pour les branchements du MPU (Ex: JMP \$1000) ou les mnémotiques qui commencent par un B (sauf BIT et BRK)
 g. Indexé (Ind X ou Ind Y): 2 types
 - l'adressage page zéro indexé: l'adresse effective s'obtient en ajoutant au registre, le 2ième octet de l'instruction.
 - l'adressage absolu indexé: idem que précédemment sauf que l'adresse de l'instruction est sur 2 octets (Ex: STA \$6000,X)
 h. Indirect (Ind): 2 types
 - immédiat: la partie adresse est la donnée cherchée
 - absolu: la partie adresse de l'instruction représente l'adresse de la donnée cherchée (Ex: JMP (\$3F2))

3. Exemples de listings assembleur:

Ca y est, on programme, alors CALL-151

- a. Listing 1:
 Transfert d'octets dans la mémoire, le programme

source et l'exécutable se trouvent sur la disquette d'accompagnement. Le source est sous Merlin-Pro et commenté.

- b. Listing 2:
 Transfert d'une zone mémoire dans une autre (listing 1 en plus compliqué)
 c. Listing 3:
 Affichage d'une ligne texte à l'écran (pratiquement le listing 1)

En complément de ces programmes voici la table des adresses écran (voir Tableau 1).

Ligne	Hex	Ligne	Hex
0	\$400-427	12	\$628-64F
1	\$480-4A7	13	\$6A8-6CF
2	\$500-527	14	\$728-74F
3	\$580-5A7	15	\$7A8-7CF
4	\$600-627	16	\$450-477
5	\$680-6A7	17	\$4D0-4F7
6	\$700-727	18	\$550-577
7	\$780-7A7	19	\$5D0-5F7
9	\$428-44F	20	\$650-677
9	\$4A8-4CF	21	\$6D0-6F7
10	\$528-54F	22	\$750-777
11	\$5A8-5CF	23	\$7D0-7F7

tableau 1.

4. Représentation des données:

Ce chapitre n'est pas utile à la programmation en assembleur! Les programmeurs ne s'en servent jamais! Mais comme il est mentionné dans tous les bouquins d'assembleur, je vous fais un bref topo:
 Avec l'assembleur, on peut obtenir, créer, faire des opérations sur:
 - les nombres entiers avec ou sans signes,
 - des nombres à virgule flottante,
 - des calculs d'additions et de soustractions d'ou débordement et propagation du signe,
 - la représentation des caractères, des données, d'une ou des adresses, d'une ou d'instructions,
 - etc...

Détaillons ainsi:

- a. La notation binaire: Les chiffres sont représentés en base 2, c'est à dire 0 ou 1 (Ex: 10110001 = 1x128 + 0x64 + 1x32 + 1x16 + 0x8 + 0x4 + 0x2 + 1x1 = 128 + 32 + 16 + 1 = 177)
 b. La notation hexadécimale: Les chiffres sont représentés en base 16, c'est à dire 0 à 9, A à F (Ex: \$B1 = \$B + 1 = 11x16 + 1 = 177)
 c. Complément à 1: Pour prendre l'opposé d'un nombre, on complète tous les bits (1->0; 0->1). Mais là encore, les règles d'opération ne sont pas conservées. (Ex: +5: 0000101; -5: 11111010; +5+(-5) = 11111111)
 d. Complément à 2: Pour prendre l'opposé d'un nombre, on calcule le complément à 1, puis on ajoute 1, sans tenir compte de la retenue. (Ex: +9: 00001001; -9: 11110110+1 = 11110111 = 247 = \$F7)
 e. Le Décimal Codé Binaire (noté DCB): C'est une manière simple de partir avec un nombre en décimal et de le coder en binaire.

5. Tableau des commutateurs mémoire:

Remarque: Ce chapitre est réservé aux initiés pour qu'ils ne s'ennuient pas dans ce cours! as always! (voir Tableau 2)

Nom	Signification	Adresse Hex	Com.	Lire/Ecrire
RAMRD	Lecture AUX	\$C003	on	écrire
	Lecture MAIN	\$C002	off.	écrire
	Lire le commutateur RAMRD	\$C013		lire
RAMWRT	Ecriture en AUX	\$C005	on	écrire
	Ecriture en MAIN	\$C004	off.	écrire
	Lire le commutateur RAMWRT	\$C014		lire
ALTZP	Commute pile, page0 AUX	\$C009	on	écrire
	Commute pile, page0 MAIN	\$C008	off.	écrire
	Lire le commutateur ALTZP	\$C016		lire
BOSTORE	Accès page 1 AUX	\$C001	on	écrire
	Pour utiliser RAMRD/RAMWRT	\$C000	off.	écrire.
	Lire le commutateur BOSTORE	\$C018		lire
PAGE2	Accès AUX	\$C055	on	écrire
	Accès MAIN	\$C054	off.	écrire
	Lire le commutateur PAGE2	\$C01C		lire
HIRES	Accès page 1 graphique AUX	\$C057	on	écrire
	Pour utiliser RAMRD/RAMWRT	\$C056	off.	écrire
	Lire le commutateur HIRES.	\$C01D		lire

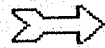
Pourquoi ce journal est il payant?

Je crois que beaucoup de gens se posent la question, ça rappellerai un mec qui vendait des cours de déplombe...

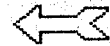
Laisser moi vous donner plusieurs arguments:

- premièrement, chaque mois ce journal me coute de l'argent, le papier (sachez que pour sortir une page il en faut au moins une dizaine avant), les enveloppes, les frais d'envoi (ce n'est pas moi qui fais les envois donc pas de méthode Eddie), le disk (même les disks pas cher, ça coute des tunes).
- deuxièmement, pour que ce journal ait l'air de quelquechose, j'ai voulu le relier (cout 850 francs).
- troisièmement, la ram 512k pour faire des pages avec des belles images (cout 1200 francs)
- enfin, après avoir amorti tout ça, je vous le dis franchement, j'aimerais me faire un peu d'argent de poche... mais ce sera pas avant 4 ou 5 mois.

Voilà, si vous voulez pas payez photocopiez, mais laissez moi un message pour me dire si c'était bien... Bye bye (TDM)



Big Thanx To



The Jokersoft, RJP TheUltimate Apple, MvCamillo, Whisky HDC, Newsrunner, Copperfield, Nibble, William Comte, Apple Seed, Eddie Hawk, les ACS, The Monz, MQJDS, BOZO...

Et tous les gens qui ont permis que ce journal soit fait...

Si vous avez des remarques sur ce journal, tapez 3615 code RTEL et laissez moi un message en Club Alliance Mag (sans pass). Bye bye et au prochain...

Si vous voulez participer au prochain, vous pouvez aussi laissez un message en BAL Dead Man.

Allez maintenant je vous laisse!



ELRC

RTC (1) 45.30.14.09

Bye Bye Temeraires Aventuriers !
 Bienvenue à Melnikoff !
 Plus rien pour qui daigne t'aider à trouver
 ta noble quête !
 Je n'ai gardé que les Seigneurs du Chaos !
 Ils sont invincibles !
 Que Mshella te protège !
 Forcé les chaos qui gardent ton chemin !

R1R Dialogue R2R R1R R3R News du Chaos R4R Liste RJC R5R R1R R2R	R1R La dernière R2R le Sorlage R3R Herétique Club R4R Stormy R5R R1R R2R R3R
--	--