

# The Greats News

## EDITORIAL :

Dans cet Editorial j'ai l'intention d'évoquer un moment qui deviendra inoubliable , inscrit dans les annales de ce journal :

Après la fête du CINEMA voici le cinéma de la micro avec la MEGA-FRENCH-COPY-PARTY organisé par USHUAIA ( alliance CFA/SCF/HCC ) et par l'escadron SQUADRON .

◊ Outre les phantasmes devant le moniteur de sa bécane préférée , il nous est enfin possible de créer une rencontre COOL entre crackeurs motivés . Ainsi on se balance dans l'alternance du phantasmagorique au réel et vis versa . N'oublions pas la loi du 3 Juillet 1985 , notifiant l'interdiction du piratage de logiciel ce qui est " une sacrée fermeture " . L'ouverture ne doit pas être un simple discours politique mais il doit se traduire dans les faits concrets du quotidien . Un débat serait nécessaire concernant cette question ( Messieurs les politiques , quand pratiquerez-vous l'ouverture informatique ? )

◊ Certains membres de groupes ne viennent pas à cette COPY-PARTY car ils se croient les meilleurs . ATTENTION pour eux de ne pas trop s'identifier à la TOUR DE BABEL ! ( Je leur laisse le soin d'imaginer la suite ) .

Après ces quelques rumeurs je vous quitte dans la bonne humeur .

... SKYROCK'88 de USHUAIA ...



## SOMMAIRE

- PAGE 1 : EDITORIAL , SOMMAIRE
- PAGE 2-4 : SECTION ATARI ST
- PAGE 5 : LES NEWS , LES PREVIEWS
- PAGE 6 : THE WAR
- PAGE 7-8 : DEMO EN FOLIES !
- PAGE 9-10 : BIDOUILLEZ VOTRE 1541
- PGE 10-12 : ROCKMONITOR C'EST BEAU MAIS C'EST DUR !

T  
G  
H

# SECTION ST

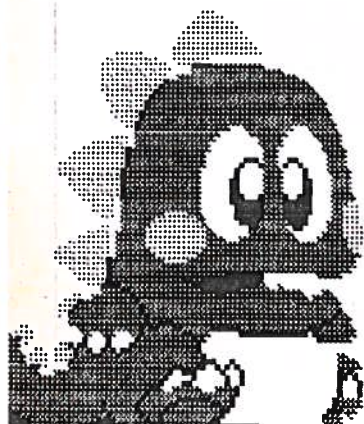


## EDITO:

SALUT A TOUS//REVOICI LA FABULEUSE EQUIPE DE TGN ST (ET MODESTE AVEC CA/) POUR UN 2eme NUMEROS.VOUS ALLEZ SANS DOUTE ETRE ETONNES PAR LA LONGUEUR,MAIS CETTE FOIS CI,C'EST UN MINI TGN,SIMPLEMENT POUR VOUS METTRE L'EAU A LA BOUCHE EN ATTENDANT LES PROCHAIN N°...

PASSONS TOUT DE SUITE AU SOMMAIRE DE SE NUMBER:  
TEST DE BUGGY BOY,OBLITERATOR,IKARI WARRIOR;QUELQUES HIGHT-SCORES;  
QUELQUES PLANS DE DUNGEON MASTER,ET SI ON A LE TEMPS,UN MOT SUR LES DEMOS CFA ST.MAIS,TREVE D'IMPASSIENCE,PASSONS DESSUITE AU VIF DU SUJET AVEC LES GREAT NEWS IN FIRST.

WHITE WOLF





### **BUGGY BOY: AUSSI GENIAL QUE L'ARCADE!!**

BUGGY BOY, LE CELBRE JEU D'ARCADE, EST ENFIN SUR NOS MONITEUR/ON PEUT DIRE QU'IL SE SERA FAIT ATTENDRE, MAIS CELA VALAIT LA PEINE/ POUR CEUX QUI NE LE CONNAITRAIT PAS (MAIS SI, CA EXISTE!) VOICI UN BREF RESUME DE L'AFFAIRE:

VOUS Y DIRIGEZ UN PETIT BUGGY A TRAVERS UN PARCOUR BOURRE D'OBSTACLE. VOUS POUVEZ LES SAUTER GRACE A DES TREMPLINS, ET IL EST MEME POSSIBLE DE ROULER SUR DEUX ROUES, COMME UN CASCADEUR. AUTANT

DIRE QUE L'INTERET EST VRAIMENT SUPERIEUR!

QUAND JE VOUS AURAIT DIS QUE LES GRAPHISMES ET L'ANIMATIONS SONT SANS REPROCHENT, VOUS COMPRENDREZ QUE VOUS NE POUVEZ PLUS VIVRE SANS CE SOFT.

GRA: 16

SON: 14

ANIM: 16 (VOIR MEME 17...)

INTERET: 18 (GENIAL!)

JE MORS CELUI QUI NE SE LE PROCURE PAS...

### **OBLITERATOR: PSY WILL BE PSY...**

IL EST LA, JE VOUS JURE, J'AI LA DISQUETTE SOUS LES YEUX. DE QUOI JE PARLE, MAIS DU DERNIER PSYGNOSIS, BIEN SUR. OBLITERATOR, TEL EST SON NOM, REPREND, DANS SON PRINCIPE, LE BARBARIAN DE LA MEME MARQUE (POUR LE MEILLEUR, MAIS AUSSI LE PIRE.) DONC, COMME DANS BARBARIAN, LE GRAPHISME EST SUPERBE, AVEC DE BIENS BELLE IMAGE ET DE BEAUX EFFET D'OMBRE. COTE SON, RIEN A REDIRE (SON DIGITALISE ET MUSIQUE GENIALE). PAR CONTRE, LA OU TOUT SE GATE, C'EST POUR L'ANNIMATION. TOUT LES PETITS BUGS BIEN CONNU DES AMATEURS DE BARBARIAN SONT DE RETOUR/ ILS AURAIENT QUAND MEME PUS LES CORRIGES!! ENFIN, CE JEU EST QUAND MEME SUPER (SURTOUT LE TIR DANS TOUTES LES DIRECTIONS!)

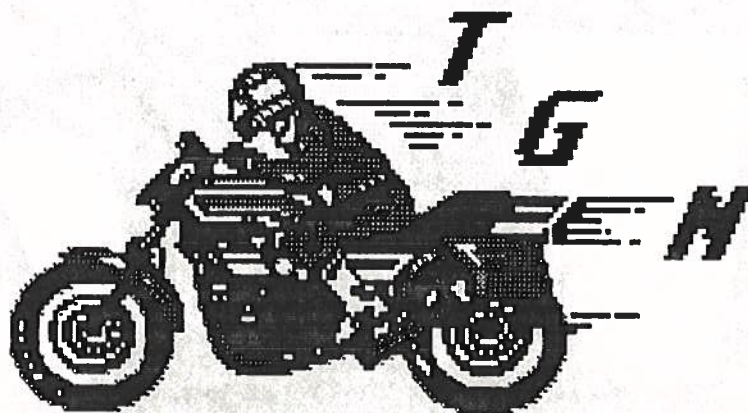
GRA: 16

SON: 16 (ENFIN DE LA MUSIQUE...)

ANIM: 12 (ET OUI, PAS PLUS...)

INTERET: 16 (QUAND MEME!)

UN SUPER BARBARIAN DANS L'ESPACE...



### HIGHT-SCORES

DAVID & WHITE WOLF CONTINUENT LEUR QUETE DANS BUBBLE BOBBLE. CE MOIS CI, ILS EN SONT AU 100e TABLEAU (ET OUI, LE DERNIER...) SANS POUVOIR LE FINIR. ON CRAINT POUR LEUR SANTE MENTALE.

WHITE WOLF A FINIS ENDURO RACER. 20 450 950 PTS. SON TRUC, PENDANT LE COMPTE A REBOURS, TAPEZ LE MOT CHEAT ET APRES, PENDANT LA COUSE, CHAQUE FOIS QUE VOUS APPUIREZ SUR LA LETTRE T, VOUS AUREZ 10 SECS DE BONUS. MALIN LE WOLF!

MALGRES SES EFFORTS DESESPERES, DARK FIGHTER N'ARRIVE PAS A FINIR DUNGEON MASTER (JE CROIS QUE LE SORCIER EST TROP FORT POUR LUI, MAIS NE LE LUI REPETEZ PAS!). GAGEONS CEPENDANT QU'IL L'AURAS FINIS POUR LE PROCHAIN TGN.

BLACK LAMP FAIT PARTIS DU TAS DE JEUX FINIS PAR NOTRE DUO DE CHOC ET DE CHARME, WHITE WOLF & DAVID. WIZBALL, GOLDEN PATH, MANOIR, ET BIEN D'AUTRES N'ONT PUS LEUR RESISTER...

POUR XENON, ET POUR CEUX QUI NE LE SAVENT TOUJOURS PAS, F5 DONNE DES VIES ILLIMITES ET F4 CHANGE LES TABLEAUX.

L'INFATIGABLE EQUIPE DE CFA ST (WHITE WOLF, DAVID, DARK FIGHTER) DECERNE SON PRIX SPECIAL A COLONIAL CONQUEST, JEU AUQUEL ELLE A LE PLUS JOUE (ET AUQUEL D'AILLEUR ELLE EST IMBATABLE!)  
AVIS AUX AMATEUR...





THE THREE STOOGES

attendu cette adaptation sur 64 et elle est ma foi tres reussie il faut dire que cinemaware ne fais generalement pas les choses a moitie .  
le but... vous avez un orphelinat a sauver et pour cela il vous faut rapporte des sous et en gagne bien sur plusieurs scenes vous sont propose avec entre autres une epreuve de tarte a la creme qui est assez comique...  
L'animation est tres bcme et les bruit plus ou moins digitalise en bref une bonne adaptation de toute facon rien que le fait d'etre de cinemaware est une reussite assure pour ce soft....

BOB WINNER

deception pour ma part avec ce soft cette version ne change pas de celle que je possede sur 520 st et la meme impression aussi c'est a dire celle de ne pas aller beaucoup plus loin que le 1er tableau bref echanger le contre un petit jeu vous y gagnerez surement au change...

WINTER GAMES EDITION OU WINTER GAMES II

la surprise de ces derniers temps et une snrprise toujours aussi agreable de la part d'EPYX ...  
mais j'ai avoue que j'ai eut du mal dans quelques tableau ou plutot epreuves a retrouve les graphismes de EPIX surtout dans la luge et le ski de rond par contre pour ce qui concerne le patinage alors la nous retrouvons avec plaisir les graphismes que nous avions la joie de connaitre de la part de tout les jeux de cette marque;par contre la reussite de cette epreuve vous demanderas beaucoup de precision et une connaissance de cette discipline assez pousse en bref le soft est un melange de bon et de mauvais tout comme la bande sonore d'ailleurs nous attendons mieux de la part d'EPYX pour leur prochaine simulation sportive a savoir SUMMER GAMES III qui devrais paraître apres les jeux de SEOUL 88

LAST NINJA II

je vous parle pour le moment de la preview mais j'ai retrouve la meme beaute des decors (cette fois ci l'action se situe dans la ville) ainsi que la bande sonore qui elle aussi a l'air de prometre-j'attends bien entendu le reste pour juger le jeu en entier

LES GROSSES M....

alors la je vais coule quelques derniers navets avec une joie sans partage .....  
je commence par les plus grosses merdes de ces derniers temps a savoir mais je crois que vous avez tous deviner qu'il s'agit de la serie des BOB MORANE autant la serie chevalerie sciences fictions jungle etc sont a mettre dans le meme panier que je ne peux pas faire cet article sans y mettre FLYING SHARK II et SH.KARATE II  
voila j'espere ainsi vous evitez des choix epineux .....

LES PREVIEWS

A vrai dire quand je dis preview je ne sais pas si c'est vraiment le bon terme car pour prendre en exemple ikarri warrior ou autre soft sorti parfois plusieurs mois si ce n'est pas annees apres en avoir deja entendu parler.

Bref sont prevu pour 64 dans un delai indetermine.ROBOCOP (prevision septembre) je ne dit pas de quelle annee mais j'espere quand meme 88 - a suivre egalement la sortie de summer games 3 qui esperont le seras de meilleur facture que winter edition a suivre aussi -charlie chaplin - road blaster - after burner - crash garret - crazy cars - bionic commando - space racer - thunder blade - etc.....

Esperons que tout ces titres viendront un jour sur notre ecran par l'intermediaire de notre bon vieux 64 et surtout que ces adaptations seront a la hauteur de la machine,ce qui n'est pas tellement le cas en ce moment,accroire que les concepteurs le font exprex en nous faisant baves devant des photos d'ecran d'amiga ou de st et qui n'ont plus rien a voir avec les graphismes que nous retrouvons sur 64 a voir les pubs de - out run - ikari warrior - et j'en passe  
Le temps apporteras sa reponse en esperant que la fin du 64 n'as pas deja sonne.....

## THE WAR

Crackers,soyez heureux !!! Vous allez enfin tout savoir sur la nouvelle escarmouche franco-belge !!! Non ! Ne rigolez pas ! Il se prépare bien ce qui pourrait devenir une guerre entre COMMANDOFRONTIER et TRANSCOM. Je rappelle à tous ceux qui seraient partis aux commodités entretemps que DCU,PLEASURE et C64CG se sont alliés pour donner naissance à un beau bébé bien gras qu'ils ont baptisé TRANSCOM.Malheureusement l'age mental de ce groupe semble être à peine plus élevé que celui d'un véritable mouflet !Je ne parle pas des anciens DCUiens et PLEASURiens qui n'y sont pour . . . pas grand chose.En fait le cancer de TRANSCOM se situe béatement au niveau des vieux C64CGiens.Pourquoi donc ventrebleu ? me direz vous. Et bien,c'est bête comme choux(de Bruxelles;ceux qui comprennent apprécieront).C'est simple,vous vous rappelez de MIGHT ? Mais si,la démo avec le beau batteur qui agitait ses mimines.Voila.Et ben j'en avais fais le dessin et les sprites des paluches.Après le succès formidable de cette démo,comme dirais Henri Chapier,je me suis vu offrir une place toute chaude au sein de TRANSCOM,nouvellement formé,et cela d'autant plus que je devaisfaire de nouveaux dessins pour la dernière démo: MIGHT 2. Bien sur,j'acceptais.Mais à peine 15 jours plus tard,durant la CFR & TRANSCOM cyparty à Liège,CFR me demanda d'entrer dans leur groupe. Si,si,c'est vrai.Et oui,j'acceptais d'autant plus que les membres de TRANSCOM ne me parraissaient pas trop fâchés même si ça ne leur plaisait pas vraiment.Néanmoins,mon transfert semblait se faire sans trop de difficultés puisque les relations entre les deux groupes semblaient normales Je rentrais donc chez moi tout guilleret pensant que la vie est belle et mangeant des fraises des bois en attendant le loup . . . mais je m'égare. Quelle ne fut pas ma surprise à peine 2 semaines plus tard,lorsque je vis les cracks de TRANSCOM ! Que vis je ? Et oui je vous le demande ? Leur intro traitait CFR de voleurs ,les insultait presque et me souhaitait même de mourrir du sida ! Jésus,Marie,Saint Pierre et Miquelon,quelle horreur !!! Je téléphonais illico à Bubuland.il me dit alors que ce geste ne resterait pas impuni.Aussi,à l'heure où j'écris,tous les membres de CFR se préparent à une riposte,un peu ralentie par les exams de chacun et qui ne se voudra pas trop méchante car nous ne désirons pas une guerre à proprement parler(on pourrait leur faire mal à ces braves morveux !).C'est pourquoi je serais moi même très modéré.Il me semble simplement qu'après cette superbe histoire histoire belge,il se pose une importante question: TRANSCOM est il un groupe de paranos mal baisés ou un simple amalgame gluant de morveux mal torchés ? La réponse est difficile,je vous le concède,mais ne soyez pas trop méchant car il semblerait qu'ils aient légèrement progressés puisqu'ils viennent juste de s'arrêter de faire pipi au lit.C'est pas beau ça ? Sur ce,bonjour chez vous . . .

LETO II/COMMANDOFRONTIER



## Demos en Folies !!

Dans ce numero vous aurez droit a plusieurs demos de CFR ils ont fait fort ces temps-ci, il y aura aussi une demo d'un groupe etranger faite en cooperation avec un groupe francais ....

**IRON MAIDEN II (CFR):** Voici enfin la version complete de cette mega demo. La premiere partie reprend la musique de la preview qui a circulee (j'espere que vous l'avez vue !!) et dans cette partie vous avez droit aux greetings et ils sont nombreux !! La deuxieme partie est vraiment superbe. Tous d'abbord le dessin: surprenant de realite, le scroll est a tomber par terre et la musique est d'une fidelite a toute epreuve. CFR frappe fort avec cette superbe demo. Le troisieme volet de cette saga devrait bientot arriver sur nos micros.

**SUCKER BURST (TST):** Tres belle demo en plusieurs parties. Cette demo est bourrees de couleurs, de sinusoidales et de scrolls (bien sur !!). Dans la deuxieme partie il y a un mot au milieu de l'ecran et chaque lettre tombe et rebondit sur le border. Dans la derniere partie il y a un petit scroll qui avance ou recule dans une fenetre et en dessous un jeu de couleur tres reussis.

**TRAZHCAN (2005):** Demo en deux parties mais celle qui me plais le plus c'est la premiere. D'abbord un super dessin, une musique bien entrainante toute droit sortie de Rockmonitor IV et un scroll qui decrit des vagues a l'ecran. C'est tres bien fait. La deuxieme partie est orchestree par la musique de Traz, une sinusoidale a l'ecran et un scroll qui a la ougeotte.

**ROCKY STAR (Dexion):** Tres bonne demo en deux parties. Dans la premiere il y a une petite animation dans le dessus de l'ecran, une belle musique, bref tous les ingredients pour faire quelque chose de bien. La deuxieme partie contient un scroll qui decrit une sinusoidale tres fluide et les caracteres changes de couleurs a volonte et le tout sur une musique tres rock (d'ou le titre de la demo !).

**HIGHT FASHION (TWK):** Dans la premiere partie il y a une sorte de curseur en bas de l'ecran et on dirait qu'il amene le scroll. En haut il y a une sinusoidale tres bien faite et un logo tres chouette. Dans la deuxieme partie on s'amuse avec des yeux qui rebondissent (tres original).

**DREAMING (Jewels):** Ce qui m'a fait craquer dans cette demo c'est la musique de la deuxieme partie. Mais l'intro n'est pas mal, au milieu de l'ecran il y a un super cycling, pour les oreilles la musique de Traz et des petits flashings. Enfin la deuxieme partie la musique ... hummm ... superbe, elle sort des entrailles de Rockmonitor V et il y a un scroll a rendre jaloux les programmateurs.

**MIGHT (C 64 CG):** Cette demo n'est plus a presentee car tout le monde la vu. Mais citons quand meme la musique digitalisee (transposee d'un ST) de la premiere partie. Le scroll de la deuxieme partie, les lettres tournent sur elles meme tout en decrivant une sinusoidale, la musique aussi est tres bien, l'animation du batteur (dessin fait par LETO II ex-membre de FUN). En un mot cette demo est geniale.

**CODE MIX (Dexion):** L'intro de cette demo est bien faite, deux scrolls, les barres de couleurs qui decrivent un cercle et une tres belle musique. Mais la deuxieme partie est tres bien orchestree par la musique de BMIX KIDS et un scroll d'enfer avec de supers effets.

**WAKING UP (X&X)**: Demo absolument geniale. Dans la premiere partie il y a un super cycling en haut de l'ecran et un scroll geant en bas. Deuxieme partie: musique bien entrainante, un dessin super et cinq scrolls qui prennent la totalite de l'ecran (en hauteur et en longueur). Dans la derniere partie vous avez toujours les cinq scrolls, plus de dessin et une musique aussi geniale avec des voix digitalisees.

**JAMBOX II (CFR)**: Deuxieme demo de CFR dans ce numero ! La premiere partie est tres originale car vous avez des lettres a l'ecran et quand vous en selectionnez une il apparait les greetings des groupes dont la premiere lettre est celle ou vous avez cliquez avec votre joystick. Derniere partie: une platine cassette, un scroll bien fluide et une superbe musique (la cassette tourne et les decibels sont visibles !)

**SIDEDRON (SW/SQN)**: La voici la demo faite en cooperation avec un groupe francais. Il fallait le souligner car c'est un evenement rare. Parlons de la demo. Toute la partie programmation est faite par SIDEwize et les dessins par squaDRON. Continuez comme ca Squadron !

**EIGHT WONDER (SW)**: Chouette demo en deux parties, la premiere se compose d'une musique digitalisee de Pet Shop Boys et d'un scroll au milieu de l'ecran. La seconde partie est tres bien realisee. En bas de l'ecran des messages apparaissent et en haut deux scrolls: un qui va de droite a gauche et l'autre dans le sens inverse (original). Le tout est dirige par la musique de Traz. (ele est beaucoup utilisee en ce moment).

**ON THE ROAD (CFR)**: Troisieme demo de CFR testee ce mois-ci. Et comme d'habitude elle est de bonne qualite. Dans la seconde partie il y a un scroll qui rebondit et on peut regler la vitesse a l'aide du joystick. La picture est une pure meirveille, elle repesente une voiture ancienne et elle brille par endroits. La derniere partie comporte la meme voiture mais vu sous un angle different, en dessous du dessins apparaissent des messages sur une musique de W'ham (Edge of Heaven).

**YEAR SQUADRON (SQN)**: Premiere demo de Squadron entierement programme par eux. Ils ont enfin deniche un programmeur qui se defend. Cette demom est composee de trois parties. La deuxieme est bien faite une barre de couleur qui est animee et un beau scroll. La derniere partie est composee d'une image de Defender of the Crown et de deux scrolls. Bravo Squadron, j'espere avoir beaucoup de vos demos a tester !

En conclusion encore de tres bonnes demos dans ce numero. Avis aux nouveaux lecteurs de The Great News si vous programmez un peu envoyez moi vos realisations, j'en parlerais et ca permettra de vous faire connaitre. Voici les demos qui devraient bientot arriver sur nos micros adores: **MIGHT II - IRON MAIDEN III**... Et peut-etre ma premiere demo **FIRST TIME** et ce sera une autre personne qui fera le test de ma demo (il est tres difficile de se critiquer...)

Je vous laisse meditez en esperant vous retrouvez dans le prochain numero de ce super fanzine. Et n'oubliez pas si vous avez des critiques a me faire n'hesitez pas.

**VIDEOKID from FUN !**



# Bidouillez votre 1541

G.DOC

et G.SVR

Cette petite bidouille va vous permettre dans un premier temps de sauvegarder sur les deuxiemes faces de vos disquettes sans faire d'encoche, et dans un deuxieme temps de passer de drive 8 en 9.

## 1-SUPPRESSION DE LA CELLULE.

Le principe de base est simple, il suffit de court-circuiter la cellule réceptrice.

Après avoir démonté le capot du drive, vous avez devant vous une carte électronique avec sur le côté gauche une serie de connecteur. C'est le plus long d'entres-eux qui nous intéressent. En bas de celui-ci il y a un fils orange et un autre violet. Coupés les à 2cms du connecteur (voir fig.1).

Il vous suffit ensuite d'un double inverseur, d'une diode (1N4148), d'une résistance R de 33 ohms ( $R < 100$  ohms) et d'un afficheur 7 segments (le plus petit possible), il nous servira aussi pour l'autre bidouille (voir schéma fig.2).

## 2-PASSAGE DE DRIVE HUIT EN DEUF

Toujours sur la carte il y a 2 straps (voir fig.3), c'est celui du bas qui nous intéressent.

Vous aurez aussi besoin d'un autre double inverseur, de quelques diodes et résistances (voir schéma fig.4).

Le + et le - (masse) seront pris sur un condensateur chimique (voir fig.1).

Une petite astuce, pour un problème de place, soudé l'afficheur sur une toute petite carte, elle sera plus facilement logeable.

Pour le passage de 8 en 9 basculer l'inverseur (ne pas oublier de faire un reset avant), et pour la cellule idem avec l'autre inverseur, le petit point s'allume lorsque la cellule est active (en fonctionnement normal).

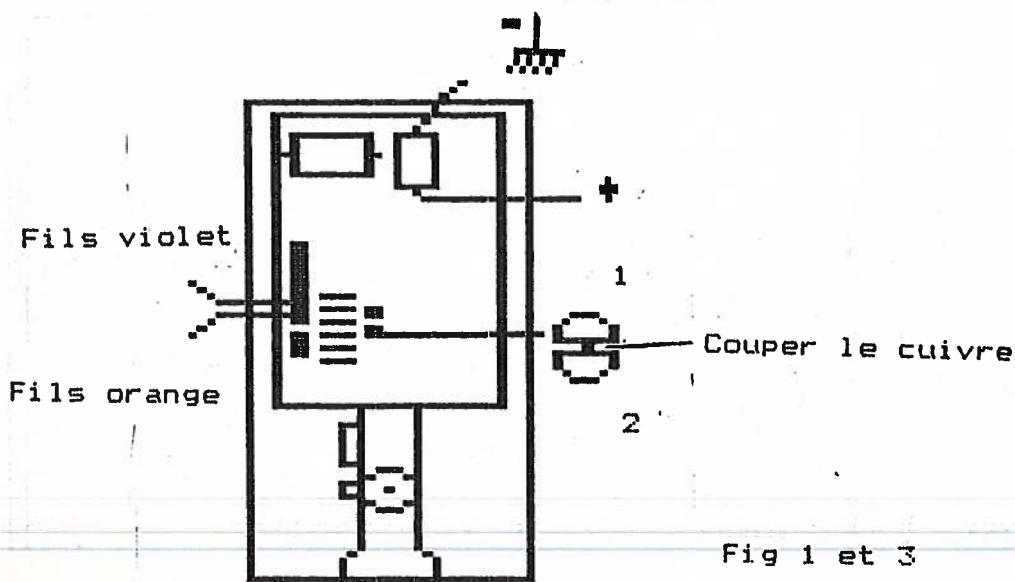


Fig 1 et 3

Vers orange

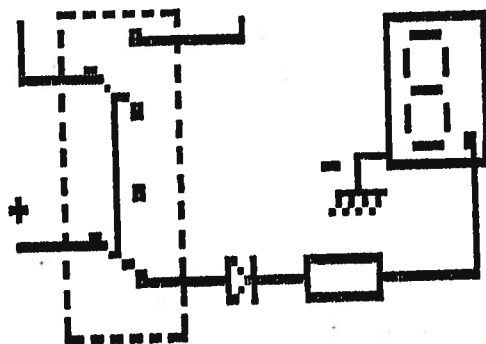
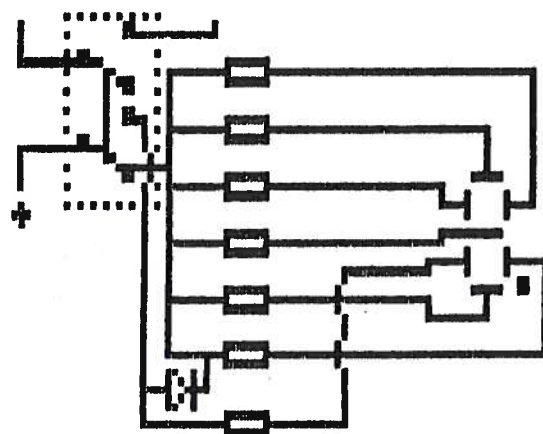


Fig 2

Vers 1      Vers 2



**Fig 4**

RENDEZ-VOUS AU PROCHAIN NUMERO

FOUR UNE AUTRE BIDOUILLE.

# ROCKMONITOR, C'EST BEAU MAIS C'EST DUR !

Voici quelques instructions utiles, quoiqu'incomplètes, concernant entre autres la partie DRUMS, qui pourront vous éclairer et donner une nouvelle dimension, voire une nouvelle vie à votre pauvre CBM toussautant.

◊ Tout d'abord quelques généralités (voir dessin écran)

de gauche à droite :

**SP** c'est le "pas", c'est à dire la ligne où sont stockées toutes les données pour une même séquence.

TRK 1 => voix 1 (TRK 2 => voix 2, TRK 3 => voix 3)

→ en fait, c'est l'adresse de la séquence de notes

- BE00 => pas de mélodie sur cette voix (pas de musique)

• B000 => notes de B000 => B040 (en général)

• B040 => notes de B040 => B080 (en général)

**TR** il me semble que c'est la tonalité.

**ST** choix de l'instrument  
(voir **Z**)

**DRUM** en général, toujours  
BF00 dans cette colonne  
=> en BF00 sont stockées  
des données comme vitesse,  
durée des séquences...

```

ROCKMONITOR II BY THE DUTCH USA-TEAM
SP TRK1 TR ST TRK2 TR ST TRK3 TR ST DRUM
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02
03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03
04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04
05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05
06 06 06 06 06 06 06 06 06 06 06 06
07 07 07 07 07 07 07 07 07 07 07 07
08 08 08 08 08 08 08 08 08 08 08 08
Record track : 0
Play voice : 1 2 0
Quantize : 0
Sound S/GM :

Current step : 00
First step : 00
Last step : 11
Copy Steps : 00-11

Delete notes
Edit sound
Edit notes/arp
Insert step
Delete step

Type : "song" & "drums"
Load/Save

sound options 0
.portamento off
.transpose on
.arpeggio off
.soundtranspose on

```



### • Commandes spéciales :

- [P] coupe la musique ou la remet .
- [Z] Edit Sound = pour charger toutes les caractéristiques du son ( incrémenter ,  
décrémenter le n° avec les touches de fonction ) .

Je ne me sens pas capable de vous éclairer sur d'autres commandes douteuses genre "portamento..." , que je n'ai pas tout compris , et que même s'ils y en a qui ont tout compris et bien qu'ils écrivent à 'THE GREAT NEWS' .

- .Current step : F1 c'est la séquence que joue Rockmonitor en ce moment .
- .First step : F3 fixe le 1° pas
- .Last step : F5 fixe le dernier pas fixe début et fin pour la musique.  
=> positionner le curseur sur la ligne puis presser F1 ou F3 ou même F5.  
Positionner le curseur dans la colonne TRK1 ( ou 2 ou 3 ) et taper sur RETURN ,  
vous verrez alors apparaître la séquence de notes correspondant à l'adresse  
indiquée , et , ô joie , vous pourrez même les changer (les notes) .

C => DO                      C# => DO dièse

D => RE

E => MI

F => FA

G => SOL

A => LA

?! H => SI

REMARQUE : en général , les séquences ont une longueur de 40 octets  
ex : de B000 => B040

la longueur des séquences est fixées dans la ligne BF00 .  
A noter que vous pouvez en BF08 recréer d'autres paramètres , il vous faudra  
alors reporter BF08 à la place de BF00 dans la colonne DRUM

---

Passons au plus spectaculaire ; grandiose ; apothéosale ; ou incompréhensible  
suivant le métabolisme et le QI du lecteur : les percussions digitalisées .

sur ROCKMONITOR II on ne peut pas changer les percussions  
( les misérables qui n'ont que Rockmonitor II peuvent brûler ou manquer ; toujours  
suivant le métabolisme et le QI , ce morceau de page )  
mais sur ROCKMONITOR IV , on peut les modifier et même utiliser ses propres  
digi de \$4000 => \$8000 .  
Pour cela faire Reset , charger sa digi entre \$4000 et \$8000 , puis taper SYS\$0F00  
pour relancer ROCKMONITOR IV .

---

Les données telles que les adresses de début et durée des digi sont contenues  
en 9FB0 (début) et 9FC0 (durée) , (et sur ROCKMONITOR IV seulement )  
Pour y accéder , remonter le curseur dans la colonne DRUM au niveau du pas ( SP )  
FF , qui n'est normalement pas utilisé et taper dans cette colonne 9FB0 ( ou 9FC0 ) .  
- 9FB0 => 9FBF début des digi ( de 0 à \$0F = 15 )  
|digi 1| |digi 15|                      ↳ 15 digi maximum  
- 9FC0 => 9FCF durée des digi ( de 0 à \$0F = 15 )

ex : 9FB0 : 80 81 40 ...

9FC0 : 01 01 0A ...

La 1° digi commence en \$8000 et a une durée de 01

↳ elle est de \$8000 => \$8100

La 3° digi commence en \$4000 et a une durée de \$0A

=> contenue de \$4000 => \$4A00

---

### • Création de séquences digitalisées :

les adresses des séquences sont en \$9000 (octet de poids faible)  
\$9100 (octet de poids fort)

ex : 9000 : 00 40 40 →digi 1  
9100 : 92 92 92 : [longueur de chaque séquence = 40 octets  
on peut changer, comme pour les notes : BF00 => voir plus haut ]

pour le pas 0, la séquence digi sera en \$9200

pour le pas 1, en \$9240 ...

Il faut toujours laisser une séquence sans digi (ex : \$9200) qui sera l'adresse d'une séquence digi lorsque vous ne voudrez pas entendre de digi !?

Pour accéder à 9200..., faites comme pour fixer l'adresse de digis

=> placez vous sur le pas FF dans la colonne **DRUM** et taper l'adresse que vous voulez ( en Hexadécimal )

Pour créer une séquence : pour chaque octet, il faut mettre 2 chiffres.

le premier chiffre correspond à la vitesse (00=>0F)

le deuxième, au n° de la digi ( fixé en 9FB0 et 9FC0 )

00 => pas de batterie .

ex : 9240 : 51 00 00 12 00 00

vitesse ← digi n°1

<> Bon, vous savez presque tout, on peut cependant ajouter sans honie à cet article incompréhensible quelques trucs subtils mais non moins incompréhensibles (comme cette phrase d'ailleurs) .

- Pour sauver sur ROCKMONITOR IV : on peut fixer l'adresse de début de la sauvegarde qui est en \$0FB0 .

ex : 0FB0 : 40

=> la sauvegarde s'effectue à partir de \$4000

(si vous n'avez pas inclus vos propres digi, vous pouvez sauver à partir \$8000 )

Vous pouvez "piquer" les digi de ROCKMONITOR II pour les mettre sur ROCKMONITOR IV ( elles sont entre \$8000 et \$8FFF )

=> sauver les digi de ROCKMONITOR II, faire Reset dans ROCKMONITOR IV, charger les digi de ROCKMONITOR II et faire SYS\$0F00 pour relancer ROCKMONITOR IV .

Il faut alors modifier en 9FB0, 9FC0 .

<> Vous pouvez lancer une musique sans ROCKMONITOR .

Pour Rockmonitor II = poke\$C00F,1 : SYS\$C012

Pour Rockmonitor IV = poke\$C00F,1 : SYS\$C012 : SYS\$9F89

<> Pour récupérer des musiques faites avec ROCKMONITOR, sauver la partie musicale de A000 => BFFF, charger ROCKMONITOR, RESET, Charger la partie musicale sauvée avant, SYS\$0F00 pour relancer, et voilà, vous pouvez la modifier à votre gré .

THE END ; FIN

**ARTICLE DE FRED (LEVEL 21)**

## COMMENT

SE PROCURER "THE GREAT NEWS" ???

C'est simple . Il suffit d'envoyer 2 timbres à 2,20 Francs à cette adresse :

MARTIN olivier  
16 rue GUYNEMER  
OUGES  
21600 LONGVIC

a suivre



E GREAT NEWS N°4 : écrit moitié ANGLAIS, moitié FRANCAIS !

**A NE PAS MANQUER !**