

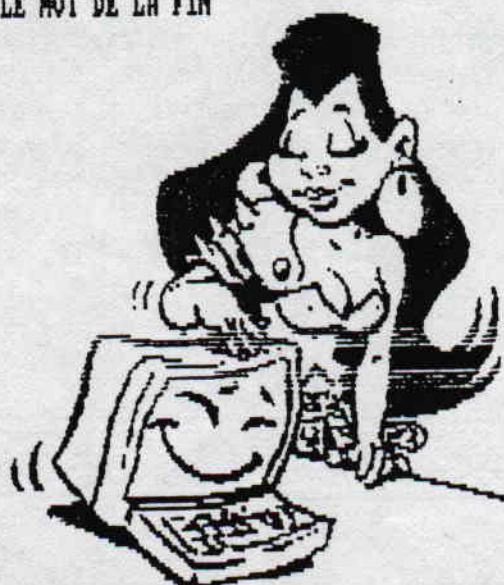
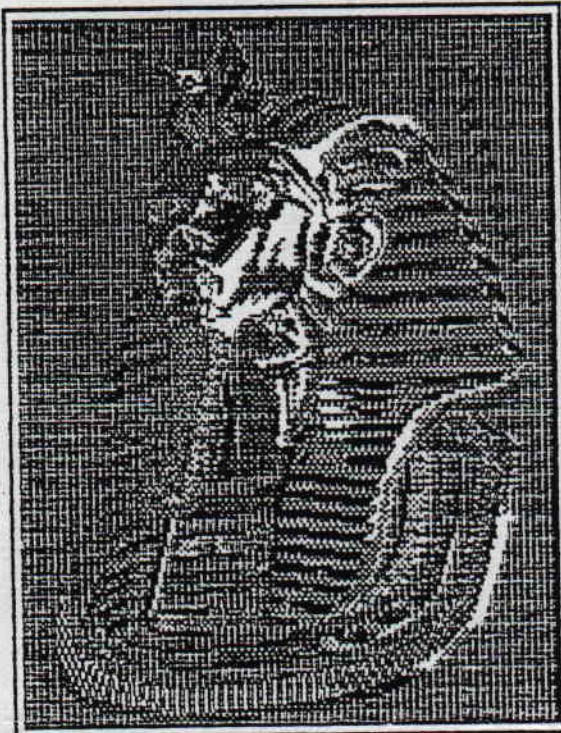
**Prix: 2,50F** je suis désolé!  
+port 4,00F

Voici le portrait de TOUT ANKH AMON  
pout symboliser l'EGYPTE qui ne fait  
penser à l'été.

**No 1**  
**Juin-Juillet-Aout**  
**1992**

## Sommaire

- page 1 : SOMMAIRE  
EDITO
- page 2 : TEST JEU  
POKE EN VRAC
- page 3 : ASSEMBLEUR
- page 4 : ASSEMBLEUR (suite)  
INTERFACE
- page 5 : POKES EN BASIC
- page 6 : FANZINES
- page 7 : BASIC  
POKE MULTIFACE
- page 8 : PETITES ANNONCES  
LE MOT DE LA FIN



## Editorial

Salut à tous, et bienvenue dans ce  
numéro 1 de INFO SYSTEME CPC.  
J'ai décidé moi aussi de faire  
un fanzine car je suis d'origine  
très bavard et j'ai toujours quel-  
que chose à raconter.

Pour le moment je suis tout seul  
pour la rédaction de ce fanzine;  
et c'est dur à rédiger quand on  
débuté sans l'aide de personne !!  
Je tiens à préciser tout de suite  
que certaines illustrations sont  
tirées du fanzine disc ARKADIA II  
qui est vraiment génial (je n'ai  
pas vu le numéro 3, mais il doit  
être encore plus réussi !).

Pour revenir à ce que vous tenez  
entre les mains, j'espère que vous  
trouverez votre compte parmi les  
rubriques qui sont aussi claires  
que complètes.

Mille excuses pour le prix (2,50 F)  
mais je ne peux pas faire autrement  
(photocopie à 0,30 F).

Sur ce, je vous donne rendez-vous  
au numéro 2. TOC TOC BONSOIR.



FRANCK



## Coordonnées:

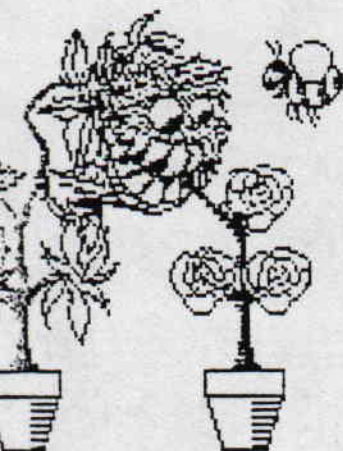
Caron Franck  
13, rue du Balloir  
23320 Saint-Vaury

EN CREUSE VACANCES HEUREUSES!

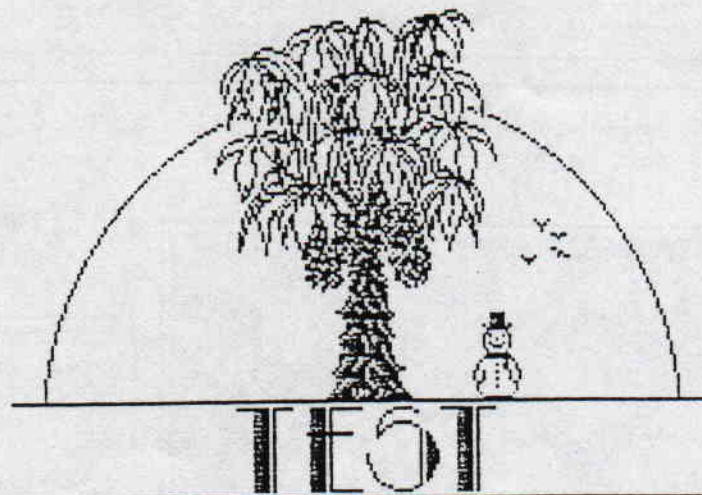
**PUB :** TAPEZ 3615 ACPC c'est plus malin.  
ou 3615 ARCADES (pour pas faire de jaloux).

**Page 1**





La soif de vivre



## WWF WRESTLEMANIA

Comme d'habitude OCEAN a encore tape fort avec son dernier né baptisé World Wrestling Federation (en français "fédération mondiale de lutte"). Cette simulation de catch est on ne peut plus réaliste. Le but est de conquérir la ceinture de la WWF en combattant les cinq pires catcheurs que la terre est portée. Il est également possible de jouer a deux, mais la difficulté en est diminuée.

Attention : il est fortement conseillé de ne pas utiliser de joystick sous peine de le voir faire des petits après quelques combats violents. En effet le catch est un sport de brute, et qui dit brute dit dégâts !!! Vous êtes donc armé de quatre crédits et de quelques leçons d'entraînements, vous devrez immobiliser au sol les deux épaules de votre adversaire pendant trois secondes. Vous avez droit également aux explications hors du ring, sans toutefois excéder les vingt secondes réglementaires sous peine de match nul.

Dans l'ensemble WWF Wrestlemania est assez bien réalisé. Les programmeurs ont bien maîtrisé la fausse 3D (il faut être à la même hauteur que sont adversaire pour le frapper). Mais comme toutes médaille a sont revers, WWF a des points faibles comme par exemple le déroulement des matches à l'horizontal (on peut prendre de l'élan en se servant des cordes, mais uniquement dans le sens de la longueur). Il est à noter l'absence de musique durant les combats; seul la présentation permet de combler cette lacune en proposant une musique qui mérite une petite pause.

En vue générale WWF mérite d'être dans la logithèque de tous les vétérans de combats sportifs.

Note : 16/20

## Poke en vrac :

Sous DISCOLOGY :

DARKMAN : rechercher la chaine hexa 04,8F,3D,32,67 et remplacer le 3D par 00. Vous aurez des vies infinies.

SUPER SKEEK : rechercher la chaine hexa CB,E9,CD,5B,00 et remplacer-la par CB,E9,00,00,00 pour avoir des vies en infinités.

Page 2

COMMENT RECONNAIT-ON UN BELGE DANS UN AEROPORT ??? C'EST LE SEUL QUI JETTE DU PAIN AUX AVIONS !!!!!!!!!!!!!



Ne vous attendez pas à voir des supers sources pour faire scroller l'écran ou pour faire des rasters dingues pour épater les copains. Non, je l'avoue franchement je débute dans l'assembleur et je ne peux fournir que des listings pompés ça et là dans des revues. Je lance donc un appel à tous ceux et toutes celles qui desiront dévoiler leurs travaux de penser à moi en m'envoyant le listing source afin de les publier dans cette rubrique.

Mais il faut bien que je remplisse cette page, et pour cette fois j'ai penser à publier la liste des vecteurs système. C'est toujours utile d'avoir sous la main cette liste qui, je le pense, rendra bien des services à quelques uns d'entre vous. voici en 1ere partie les vecteurs clavier.

## Vecteurs clavier :

- &BB00 : Initialisation du clavier. Les définitions de touches (KEY,KEY DEF) et le tampon clavier (CLEARINPUT).  
Condition d'appel : Aucune.  
Condition finale : modification des registres AF,DE,BC,HL.
- &BB06 : Attente de touche. Son code est renvoyé dans l'accumulateur.  
Condition d'appel : Aucuns.  
Condition finale : Accu = numéro de caractère ( ex: 65 pour la touche A).
- &BB09 : Teste si une touche est enfoncée. Cette routine doit être placée dans une boucle d'attente.  
Condition d'appel : Aucune.  
Condition finale : Si aucune touche n'est pressée la CARRY est à 1 et le numéro du caractère est mis dans l'accumulateur ; sinon la CARRY est à 0 et l'accu est modifié.
- &BB18 : Attente d'une touche du clavier. Cette routine est différente de &BB06 car elle renvoie des valeurs allant de 48 à 57 (valeurs du code ASCII) tandis que &BB06 renvoie des valeurs allant de 128 à 137. Exemple : pour ENTER la routine &BB18 va renvoyer la valeur 13 tandis que &BB06 va elle renvoyer la valeur 139.  
Condition d'appel : Aucune.  
Condition finale : Le numéro du caractère est contenu par l'accumulateur.
- &BB1B : Teste si une touche est enfoncée (cette routine doit être placée dans une boucle). Elle se différencie de la routine &BB09 par le fait qu'elle renvoie le numéro de la touche (celui correspondant au numéros inscrit sur le boîtier du 6128). Exemple : pour la touche C correspond le numéro 62.  
Condition d'appel : Aucune.  
Condition finale : Lorsqu'une touche est pressée la CARRY est à 1 et l'accumulateur prend la valeur du caractère; sinon la CARRY est à 0 et l'accu est modifié.
- &BB21 : Etat des touches CAPS LOCK et SHIFT.  
Condition d'appel : Aucune.  
Condition finale : H contient l'état de la touche SHIFT et L celui de CAPS LOCK. 0=touche non enclenchée et 255=touche pressée.



## ASSEMBLEUR (suite):

- ▀ &BB24 : Test de l'état du joystick. Afin de connaître la position du manche il faudra tester les 6 premiers bit de l'accumulateur.  
Condition d'appel : Aucune.  
Condition finale : A et H contiennent l'état du joystick 1 et L l'état du second.  
Les bits de 0 à 5 de ces registres seront à 1 si les directions suivantes sont respectées : haut, bas, gauche, droite, feu 2, feu 1.  
Exemple : le joystick 1 dont la position sera en bas à droite mettra les bits 2 et 4 à 1.
- ▀ &BB3F : Réglage des temps de répétition et de réponse du clavier (SPEED KEY).  
Condition d'appel : H = temps avant la première répétition, L = vitesse de répétition.  
Ces vitesses sont indiquées en cinquantième de seconde.  
Condition finale : AF est modifié.
- ▀ &BB48 : Désactive la touche ESC. Cette routine est à utiliser sous BASIC de la façon suivante:  
10 CALL &BB48  
20 GOTO 20  
Condition d'appel : Aucune.  
Condition finale : AF et HL sont modifiés.

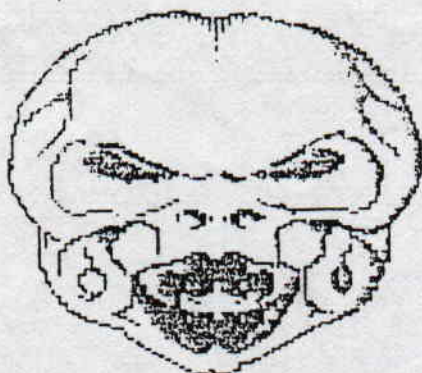
Voilà pour la liste des vecteurs claviers. la prochaine fois la liste des vecteurs texte.



## EXCLUSIF:

Je viens de lire un article dans Amstrad 100% dans lequel est annoncé la sortie d'une nouvelle interface pour nos chers CPC. Il s'agit du PRO-TECTOR 128 de pro-tactil. Cette interface, compatible sur tous les CPC, permet comme la MULTIFACE 2 de geler un programme. Vous me direz bien quel est l'avantage ! Et bien il sera possible de sauvegarder le programme en mémoire et de le réutiliser sans l'interface !! Il est également prévu la copie de tous les formats 3 pouces. Autres avantages extraordinaires : une zone mémoire de 128 Ko supplémentaires sauvegardée par 2 piles, qui permet ainsi d'implanter certains logiciels qui résideront ainsi en permanence. Une cinquantaine de RSX sont également ajoutées au BASIC du CPC. Bien qu'arrivant en retard, cette interface va redonner à tous les cépéciens et cépéciennes un peu d'espoir devant leur chère machine qui devient, hélas, peu à peu délaissée. Ah, j'oubliai, son prix avoisinerait les 300 francs HT. Plus que raisonnable pour une telle interface !





Les programmeurs de nos chères machines se sont bien débrouillés pour faire tenir en ROM le maximum de routines afin de rendre l'AMSTRAD le plus performant possible. Pourtant il arrive parfois que l'on ai besoin d'améliorer ces routines qui, souvent bien pensées, sont pour certaines trop lentes. Pour y remédier il faut déjà avoir des connaissances en assembleur et avoir le listing de la ROM afin de bien repérer les adresses de début de chaque routine. Après étude, on peut en pokant certaines adresses, améliorer la vitesse ou le résultat finale des instructions.

Bien sûr, il y a une autre solution plus simple qui est de pokar n'importe quoi n'importe où, mais il faut être naze pour faire une chose pareille.

Certaines personnes ont ainsi trouvées des résultats parfois bizarres mais souvent très utiles, en pokant que quelques adresses.

J'ai donc rassemblé tous les POKES en ma possession afin de les remettre d'actualité. Certains sont très connus mais pensez aux pauvres ignorants !!

- POKE &BE44,x : modifie le délai d'attente du lancement du moteur.
- POKE &BE46,x : modifie le délai d'attente entre le changement de pistes.
- POKE &BE48,x : modifie le délai avant l'arrêt du moteur.
- POKE &A701,x : accès à tous les users de 0 à 255.
- POKE &AC06,x : permet d'envoyer la sortie du mode TRON sur le canal désiré.  
x de 0 à 7 -> fenêtre écran. x=8 -> imprimante. x=9 -> disque.
- POKE &AC09,255 : supprime les blancs BASIC. A faire à l'allumage du CPC (ou à chaque RESET).
- POKE &BDEB,&C9 : supprime le CLS de l'instruction MODE.
- POKE &BDEE,&C9 : inhibe l'action CONTROL/SHIFT/ESC.
- POKE &D,&C9 : inhibe le CALL 0.
- POKE &B632,255 : force l'écriture en majuscule (&B4E8 pour 464).
- POKE &B632,0 : force l'écriture en minuscule (même remarque).
- POKE &BCD4,&AF:POKE &BCD5,&C9 : inhibe l'instruction IBASIC, mais également les autres BASIC.
- POKE &AE5E,&7B:POKE &AE5F,&A6:POKE &B736,&7C:POKE &B737,&A6 : évite l'IMPROPER ARGUMENT du SYMBOL AFTER après un MEMORY (incompatible sur 464).

Pour finir, un petit listing qui permet d'exploiter une disquette formatée 187 Ko en format DATA. L'AMSDOS ne reconnaît que 39 pistes ; avec ce programme qu'il faudra lancer à chaque séance, le système reconnaîtra les 2 pistes supplémentaires.

```
10 OPENOUT "DUMMY"  
20 POKE &A9A8,&FF  
30 POKE &A895,PEEK(&A895)+13  
40 CLOSEOUT
```

Voilà, cette rubrique est terminée. Pour les possesseurs de 464, les pokes cités n'ont pas été testés et risquent de provoquer des effets inattendus.





## FANZINES

Les fanzines sont maintenant très répandus, ils se comptent par centaines, mais pour certains la vie la vie est de courte durée. Pour d'autres cependant, le nombre d'année s'accroît, ce qui tient à dire qu'il y en a des bons et des mauvais (j'espère que vous appréciez le mien). Voici donc quelques noms à retenir avec quelques critiques tirées de CPC INFOS et de 100% (car je ne peu pas donner mon avis sur quelque chose que je n'est pas vu !).

**ELECTRO JACK :** Ce fanzine papier fait dans l'exclusif, il a réussi à trouver un virus sur CPC. Il en est à son No 6 est à l'air de suivre la bonne voie de la réussite. Pour l'avoir, s'adresser à :

Jacques de LAMAR  
3, Avenue des COSMONAUTES  
45400 FLEURY LES AUBRAIS

**RUNSTRAD :** En voyant les photos de ce fanzine papier on voit le travail fournie pour sa réalisation. A chaque numéro une superbe numérisation en première page. Pour prouver qu'il est intéressant, il en est à plus de 30 No !!! Son adresse :

Patrick AUBERT	Jean-Louis MEIER
58, rue de la briquetterie	17, rue des jardins
17000 La ROCHELLE	57190 FLORANGE

**ARKADIA III :** Pour moi le meilleur fanzine disc (j'ai le No 2). Des images numérisées en pagaille (certaines auraient besoin d'être retravaillées) et des musiques d'enfer tout au long des deux discs qui le composent. A posséder.

Gregory CANN  
1, rue A le Bras  
29200 BREST

Voilà pour cette fois (la liste est tellement longue qu'il faudrait un dictionnaire !). Si certains veulent de la pub, qu'ils ne se gênent pas, j'ai de la place.

Page 6



# BASIC

Dans tout fanzine qui se respecte on trouve une rubrique BASIC. Ici c'est le BASIC MINUTE, car le listing se tape en une minute, mais son temps d'exécution se compte en heures. En effet le programme ci dessous réalise à partir de fractales des écrans d'une beauté inégalable. La base des fractales étant le calcul et le Z80 ne tournant qu'à quelques mégahertz (moins de 4), une nuit entière est nécessaire pour voir à l'aube le résultat époustoufflant qui aura mis votre CPC à rude épreuve. Voici ce chef d'oeuvre:

```
10 MODE 1: xo=-1.202: yo=0.293: cotey=0.02: cotex=cotey*2.5: lia=10000: pas=350: grx=cotex/pas: gry=cotey/pas
20 FOR n=0 TO pas*0.6: FOR m=0 TO pas STEP 2: cr=xo+n*grx: ci=yo+m*gry: x=0: y=0: a=0: c=0
30 x1=x*x-y*y+cr: y1=x*y+x*y+ci: a=a+1: IF a=lia THEN c=0: GOTO 60
40 IF (x1*x1+y1*y1)<4 THEN x=x1: y=y1: GOTO 30
50 IF a<27 THEN c=a MOD 2 ELSE IF a<35 THEN c=3 ELSE IF a<55 THEN c=0 ELSE IF a<100 THEN c=2 ELSE IF a<lim THEN c=1 ELSE c=0
60 PLOT n*2, n*40, c: NEXT: PRINT "FIN"
70 GOTO 70
```

(programme publié dans feu MICRO MAG et conçu par Roland Dutail)

Pour obtenir des dessins différents, donnez d'autres valeurs a xo, yo, cotey, cotex, lia. (ex: xo=-0.75 yo=0.956 cotey=0.003 lia=500).

Vous voyez, il est vraiment court. Un conseil, si vous trouvez le temps long, allez boire une bonne bière (moi, c'est l'Adelschot).

Pour cette rubrique, comme pour les autres d'ailleurs, j'attends vos idées, vos suggestions.

Oh, un coin de place ! Bon, je comble. Quelques pokes en vrac ça vous va ?

Avec la multiface:

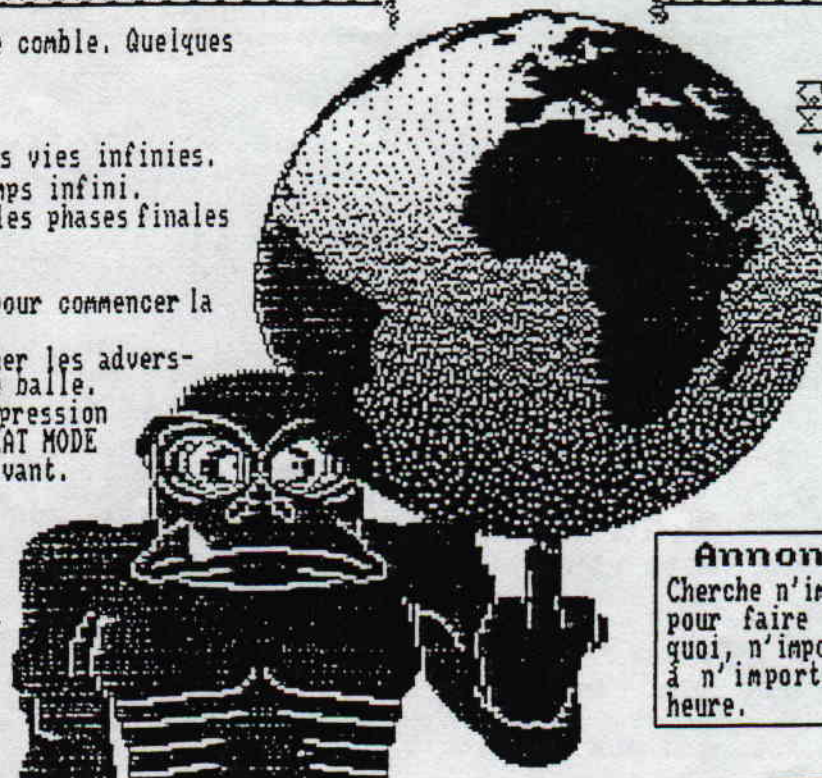
SHINOBI : POKE &0F52,0 pour des vies infinies.  
POKE &3707,&A7 pour le temps infini.  
POKE &109D,0 pour éviter les phases finales de chaque niveau.

TOTAL RECALL: POKE &0B3B,&0F pour commencer la partie avec 95% d'énergie.  
POKE &0B36,&0F pour éliminer les adversaires à l'aide d'une seule balle.  
POKE &8600,&01 permet par pression de RETURN d'activer le CHEAT MODE et de passer au niveau suivant.

PREHISTORIK : POKE &31EF,&FF pour avoir 255 vies.

XYPHOES FANTASY : POKE &12,&01 donne des vies infinies.

LIVINGSTONE : POKE &86DA,0 pour l'immortalité.



## Annonce :

Cherche n'importe qui pour faire n'importe quoi, n'importe où et à n'importe quelle heure.

Page 7



# PETITES ANNONCES

Pour cette fois vous vous en doutez, je n'est pas de petites annonces de lecteurs à passer. Alors, comme j'ai la place, je vais passer les miennes. Na!

Cherche lecteur 3,5 pouces pour CPC  
aux alentours de 400F.  
CARON F. Rue du Balloir 23320 Saint-  
VAURY.

Cherche correspondant(e)s pour écha-  
nge logiciels. Même adresse.

Je suis à la recherche de cette per-  
sonne ci-contre pour demander un au-  
tographe (qu'alliez vous imaginer !)

J'ai la possibilité de réaliser des  
circuits imprimés pour les accros de  
l'électronique qui ne peuvent faire  
de tels supports. Envoyez moi votre  
milar, et sous 4 semaines vous aurez  
une plaque époxy percée prête à re-  
cevoir les composants. Le prix de ce  
travail est de 25 F de dm (chèque  
à la commande). L'adresse est celle du  
fanzine.



Un coin de pub:

PUB PUB PUB PUB  
PUB PUB PUB  
PUB PUB  
IDUB AAA

INFO SYSTEME CPC

Est réalisé grâce à un CPC 6128  
OXFORD PRO, CCP ART STUDIO.

Rédaction : FRANCK  
Merci à HENRY FRANCKIS pour son  
aide à la publication de ce n°.

Pour le recevoir : un timbre à  
2,50 F et une enveloppe auto-  
adressée arachnée à 4,20 F.

## LE MOT DE LA FIN

Voilà, c'est déjà fini! Je ne suis pas  
mécontent de mon travail. La prochaine  
fois je vais essayer d'innover dans les  
rubriques (je ne vous en dis pas plus).  
Faites moi savoir vos impressions sur  
la présentation, le contenu de ces 8  
pages.

Je m'excuse auprès de Grégory Cann  
(ARKADIA) pour avoir pris certaines  
digitalisations de son fanzine disc.

Je crois que j'ai maintenant  
termine, je vous rend donc la  
parole et vous souhaite  
bonnes vacances.

Franck



Ma chienne  
ELTINE.

Page 8

ET TENIR POUR CETTE FOIS. J'ESTERE QUE LES BLAQUES EN FIN DES PAGES VOUS AURONT FAITES SOURIRE SINON TANT PIS.