

12/5/89

START CPC

AM-MAG entre 17422000

STAGE 3

les dents de
Marion Vannier

TOUT SAVOIR

SUR LE P O K E

LISTING: SYMDEF

Rubriques

habituelles

SOMMAIRE

EDITORIAL



LE POKE.....	p.7
MARION VANNIER, UN BUT: DESCENDRE "AM-MAG"	
EN FLAMMES.....	p.11
CPC FUN CLUB.....	p.13
INFOFRAME, UNE SOCIETE QUI BOUGE.....	p.13
HIC PARADE.....	p.15
<u>RUBRIQUES HABITUELLES :</u>	
INITIATION AU BASIC....	p.5
CARACTERES ET BALIVERNES	p.7
LISTING: SYMDEF.....	p.9.

Ceci est le numéro 3 de Start.. Cpc. Déjà ! Ben oui, déjà ! Allez, je vais dire mon mot : je suis très content de faire parti de la rédaction de Start Cpc et j'essaierai de faire plus d'articles dans le prochain numéro. Voilà. Blaguez bien, lisez-nous bien et bidouillez bien. Au fait, envoyez-nous des listings, parce que moi, je ne peux pas en faire autant que vous en voulez. La rubrique "INITIATION AU BASIC POUR CEUX QUI EN SAVENT UN PEU PLUS" a été remplacée par "POKE", qui vous apprendra ce que font PEEK, POKE...

Il y a ceux qui ont acheté un computer pour jouer, pour travailler ou même les 2. Et il y a ceux qui ont décidé d'aller beaucoup plus loin et se lancent dans la création d'un journal. Tous leurs loisirs y passent, et ils ont en prime, une bonne tonne d'ennuis qui leur arrivent dessus sans crier gare ! Qu'il soient dans leurs banlieues sombres ou dans leur petite campagne (salut Lolo ! keskya dans les paturages ???), je dédie ce numéro à tous ceux, qui, avec beaucoup de courage et de talent rédigent un canard d'informatik quel qu'il soit.

Eriorg



En ce qui concerne le reportage sur Amstrad Cent Pour Cent, il y a 2 mois, vous avez pu vous étonner que les photos représentant Lipfy et le bureau de Sined étaient toutes noires. Pour le bureau de Sined, ça peut s'expliquer facilement; il était tellement bien rangé, son bureau que... Hem, qu'il était submergé par des objets de toute sorte que ça n'est pas passé à la photocopie... Comme je sais que ça vous passionne, passons à autre chose...

Vous êtes très nombreux à nous demander que votre fanzine préféré soit en couleur. Ah ! La couleur ! C'est possible évidemment, mais sachez que votre journal coûterait 5 fois plus cher. Alors, mes lecteurs chéris, écrivez-moi pour me faire part de votre avis. Et pour une fois répliquez en masse !

Zeus, le maquettiste, n'a pas participé à ce numéro. Il est parti en Angleterre, faire le plein de jeux, de revues et de livres Englisches ! Mais n'ayez crainte, vous le retrouverez dans 2 mois.

Maintenant, il faut que je vous présente quelqu'un.

Manu de son prénom et Sellier de son nom, il va devenir le dessinateur fou de la rédac'. C'était ce qui manquait à votre cannard. Espérons qu'il va concevoir de very good dessins, pour le prix qu'on le paye ! Sachez que ça va être le mieux payé de toute la rédac' et c'est pas juste !

Zeus étant parti, c'est lui qui va faire la maquette de ce numéro.

Par la barbe du chécheff, avenuriers sans fois ni lois, je vous laisse à vos bêtises et moi aux miennes.

HARRY COOVER

NDLR: c'est pas possible, on a réussi à bien orthographier son nom !!!

INITIATION AU

BASIC



Y N'Y SCIE A SILLONS...
OH! BAH, Z'Y QUE!
POUR DES BUTANTS

Où en étions-nous ? Mais, repêchez le numéro 2 de START CPC (oui, même si vous devez mettre vos mains au plus profond de la poubelle !) et relisez l'initiation pour débutants... Alors ? Ouais vous avez bien vu. Les variables numériques. Je vous avais dit qu'on étudierait un autre type de variables. En avant !

A LE FA NUMERIQUE

Ces nouvelles variables sont alphanumériques (lettres et chiffres). Comment les nomme-t-on ? Presque pareil que les variables numériques, mais avec un \$ à la fin. Comment écrit-on dedans ? Presque pareil que les variables numériques, mais le texte doit être entre guillemets. Exemple : A\$="BONJOUR". On peut aussi faire B\$=A\$, ce qui fait que B\$ est égal à A\$ (logique !). Et si on met B\$=A\$+" ERIORG", B\$ est égal à A\$, avec après, ERIORG (ce qui donne BONJOUR ERIORG). Voilà, un petit ? A\$, B\$ (? remplace PRINT, la virgule laisse plusieurs espaces entre A\$ et B\$).

NU MAIS RIC

Ah oui. FOR variable=x to y (step z) : Cela fait que la variable précisée (sans \$ elle n'est pas si riche) parte de x en allant vers y de z en z. Exemple :
FOR VA=1 TO 10 STEP 2
VA part de 1 et va vers 10 de 2 en 2 (si le STEP n'est pas indiqué, c'est de 1 en 1 que l'ordinateur compte). Mais à quel moment la variable prend la valeur suivante ? Quand il ya un NEXT. Et s'il n'y a pas de valeur suivante ? Ben ça continue après le NEXT.
EXEMPLE :
10 CLS:MODE 1
20 FOR S=1 TO 10
30 PRINT S
40 NEXT

Après le NEXT on peut mettre le nom de la variable à NEXTer. Mais au fait, STEP... Savez-vous que l'on peut écrire STEP -1 ? Un parfait compte à rebours ! Ex :
10 CLS
20 FOR V=5 TO 0 STEP -1
30 LOCATE 1,1:PRINT V
40 NEXT

Tiens, une nouvelle instruction ! (encore !)

L'EAU QUETE

Qu'est-ce que c'est ? Ben avant, il faut savoir que l'écran est divisé en 80 colonnes en mode 2, 40 en mode 1, 20 en mode 0 et 25 lignes en tous les modes. Ce qui fait, vous le voyez, un certain nombre de cases. Et chaque case a ses coordonnées : le numéro de la colonne et celui de la ligne. Ah oui, les colonnes et les lignes sont numérotées de 1 en 1 et de gauche à droite. LOCATE permet de positionner le curseur à une case. Donc LOCATE X,Y positionne le curseur à la colonne X et à la ligne Y: MAIS N'OUBLIEZ PAS ; un PRINT sans point-virgule va à la ligne suivante, et si vous êtes déjà à la dernière ligne (25) l'écran sera complètement décalé. Alors, prudence !



CARACTERES & BALIVERNES

POP POP ZEU VADIUM

Eh oui ! C'est sur un fond de housse musique que nous démarrons ces nouveaux caractères et basleppattes. Autant vous dire qu'il va falloir s'accrocher, car nous descendons sur les pentes douces de la complexité !

MUIDAV EUZ POP POP

Dans la dernière leçon, nous en sommes restés au bonhomme qui avait la jambe bleue, rouge et verte (si vous ne vous zen souvenez plus, fouillez dans vos papiers et relisez mon excellent article d'il y a 2 mois).

NOTE DE HARRY COOVER: "PARLE POUR TOI, EH PATATE. ET MODESTE EN PLUS !"

Voilà, je quitte mon écran pendant quelques minutes et cet idiot ne trouve qu'à bousiller mon texte ! Ca va chauffer. Yes, pour mélanger 2 caractères, il y a 2 manières différentes. Soit vous êtes hyper doué en langage machine et vous créez votre propre SPRITE, soit vous venez juste de débiter en informatique et vous préférez une manière un peu plus simple que je vais décrire tout de suite.

SUPPRESSION DE "del"

Il suffit de supprimer l'intervention de la fonction DEL, qui comme chacun le sait, sert à effacer le caractère à gauche du curseur. Pour supprimer tout cela, il faut utiliser le `CHR$(22)+CHR$(1)`. Pour vous amuser, tapez: `10 a$=chr$(22)+chr$(1)` `20 print a$` et après, tapez quelques caractères en utilisant des fois DEL. Marrant, non ? Vous pouvez ainsi créer un caractère, revenir d'un cran changer de couleur et mettre un autre caractère par dessus sans que l'autre ne soit effacé !

(à suivre)

COMPATIBILITE DES MACHINES :

Nous avons reçu des lettres nous disant que nos articles n'étaient que pour AMSTRAD, contrairement à l'éditorial d'il y a 2 mois. Bon, c'est vrai que nous sommes plus portés vers AMSTRAD, la machine la plus vendue en Europe. Mais que tous les possesseurs d'AMIGA et d'ATARI se réjouissent, nous prévoyons une page destinée aux 16/32 bits. En attendant, plongez-vous dans votre manuel pour convertir les articles de START CPC..... Prions pour que Thomas, le futur rédacteur pour Amiga, se réveille bientôt !

LANTARUS, c'est + !



Et hopp!! Un petit missile sur LANTARUS !



Seller

LE POKE

Vous qui connaissez le basic mais pas POKE & PEEK ! Oui, vous ! Vous ! Eh bien lisez cette rubrique !

PEEK & POKE & CALL & gramme

Savez-vous que le Cpc a une mémoire de 64 k.o ? Oui ? Bon ! Et bien ouais. Bon, cela fait non pas 64000 octets, mais 65536. L'explication est que 1 k.o est égale à 1024 octets. Et les octets sont numérotés de 0 à 65535. Et chaque octet peut contenir un nombre de 0 à 255. Et poke M,N met dans l'octet M la valeur N. Finalement, c'est simple, non ?

EXACT, DECIMAL

L'écran occupera la partie de la mémoire de 49152 à 65535. Ah, vraiment ! Que c'est difficile à retenir ! Eh bien vous connaissez l'hexadécimal ? Non ? Ben, il vous faut d'abord savoir que nous comptons en décimal, soit base dix, soit encore que 10 vaut 10. L'hexadécimal est la base seize, soit 10 vaut 16. Mais vous saviez que...

/10000/1000/100/10/1
/ / / / /

dans ce tableau, en décimal, quoi, on met le nombre de dizaines de mille (0 à 9), d'unités de mille (0 à 9), de centaines (0 à 9), de dizaines (0 à 9), et d'unités (0 à 9). Pour l'hexadécimal, sachez que A vaut 10, B vaut 11, C vaut 12, D vaut 13, E vaut 14, F vaut 15. Voici le tableau :

/4096/256/16/1
/ / / /

Comme vous le voyez le tableau a changé. Et dans chaque colonne on peut mettre un

chiffre (ou une lettre) de 0 à F. Voilà. Maintenant, 49152 devient C000 (4096*12=49152) et 65535 devient FFFF. En basic, pour utiliser l'hexadécimal, il faut précéder le nombre de %.

A juin,

ERIORD



LISTING : SYMDEF



SYMDEF PAR ERIORG

Ce listing sert à la fois à ceux qui n'arrivent pas à calculer les lignes de SYMBOL et à les calculer, ces lignes. Donc, vous créez, quand vous aurez lancé le programme, votre caractère à l'écran en dirigeant, avec les touches ou le joystick, un curseur et le caractère à la taille normale s'affichera autre part dans l'écran.

Voyons les touches:

Flèches ou joystick: déplace le curseur

Feu ou COPY: si il n'y a rien sous le curseur, afficher un point sinon, l'effacer

Grand ENTER: affiche les nombres correspondant au SYMBOL (attention, le numéro du caractère à changer ne s'affiche pas puisque vous pouvez mettre n'importe quel nombre !). Petit ENTER pour continuer le prog.
ESPACE: efface le caractère en mémoire et recommence le prog depuis le début.

Voilà, vous pouvez créer vos caractères sans nous téléphoner à minuit. Listiquez bien!

ERIORG le symbole

```
5 'SIMDEF PAR ERIORG
10 MODE 1:PAPER 0:PEN 1:INK 1,24:INK 0,0:CLS:SYMBOL AFTER 254
20 DIM po(10,10)
30 GOSUB 1000
40 SYMBOL 255,0,0,0,0,0,0,0,0,0
50 FOR i=1 TO 10:FOR j=1 TO 10:po(i,j)=0:NEXT j,i
55 FOR a=1 TO 8:n(a)=0:NEXT
60 a$=CHR$(143):b$=" ":c$=CHR$(255)
70 x=3:y=3:LOCATE x,y:PRINT a$;:LOCATE 15,10:PRINT c$;
80 j=JOY(0)
90 IF (j=1 OR INKEY(0)=0) AND y>3 THEN y=y-1:LOCATE x,y:PRINT a$;:IF po(x,y+1)=
THEN LOCATE x,y+1:PRINT b$;:GOSUB 1000
100 IF (j=2 OR INKEY(2)=0) AND y<10 THEN y=y+1:LOCATE x,y:PRINT a$;:IF po(x,y-1)
=0 THEN LOCATE x,y-1:PRINT b$;:GOSUB 1000
110 IF (j=4 OR INKEY(8)=0) AND x>3 THEN x=x-1:LOCATE x,y:PRINT a$;:IF po(x+1,y)
0 THEN LOCATE x+1,y:PRINT b$;:GOSUB 1000
120 IF (j=8 OR INKEY(1)=0) AND x<10 THEN x=x+1:LOCATE x,y:PRINT a$;:IF po(x-1,
=0 THEN LOCATE x-1,y:PRINT b$;:GOSUB 1000
130 IF (j=16 OR INKEY(9)=0) AND po(x,y)=0 THEN po(x,y)=1:n(y-2)=n(y-2)+(2^(8-(
2))) :SYMBOL 255,n(1),n(2),n(3),n(4),n(5),n(6),n(7),n
(8):LOCATE 15,10:PRINT c$;:GOTO 80
140 IF (j=16 OR INKEY(9)=0) AND po(x,y)=1 THEN po(x,y)=0:n(y-2)=n(y-2)-(2^(8-(
2))) :SYMBOL 255,n(1),n(2),n(3),n(4),n(5),n(6),n(7),n
(8):LOCATE 15,10:PRINT c$;
150 IF INKEY(18)=0 THEN LOCATE 1,13:FOR a=1 TO 7:PRINT n(a);",":NEXT a:PRINT
8);:PRINT SPACE$(20);:WHILE INKEY(6)=-1:WEND:LOCATE
1,13:PRINT SPACE$(50);
160 IF INKEY(47)=0 THEN RUN
170 GOTO 80
1000 PLOT 32,368:DRAW 160,368:DRAW 160,240:DRAW 32,240:DRAW 32,368:RETURN
```

MARION VANNIER, UN BUT :

DESCENDRE AM-MAG EN FLAMMES

Vous vous rappelez sûrement du procès qu'Amstrad France a fait à Amstrad Magazine pour qu'ils changent de titre ? Ils l'ont gagné. Eh bien Mme Vannier raplique avec un jugement qui est rendu irrévocable : Laser-Pressé n'a plus le droit de mettre Am-Mag en titre de son magazine ! Et pourquoi ? Tout simplement parce que Mme Vannier veut qu'Amstrad = professionnel. Or AM-MAG est, comme le 100% et les autres mags pour CPC un journal ludique. Pour Amstrad France, le CPC n'est plus qu'une vieille casserole et ne veut plus de presse parlant de cette "casserole" (qui n'en est pas une). Mme Vannier veut que quand on pense à Amstrad, on ne pense pas à "Ah ouais ! Le 8 bits ! J'y ai joué à Rambo !" mais qu'on dise : "Ah ! Le gros pro sur lequel je gère mon entreprise !"

Et en plus, M.Jolivat s'était permis de dire la vérité sur la station tuner vendue à 1290 F qui était difficilement utilisable dans Am-Mag, ça n'a pas plu à Mme.Vannier. La différence entre Amstrad 100% et AM-MAG : AMSTRAD 100% ne dira que du bien d'Amstrad et en leur faisant de la pub à gogo (ils n'ont pas le choix) tandis qu'Am-Mag est plus libre et révèle la vérité. Soutenez Am-Mag, ne laissez pas tomber ceux qui

disent la vérité et n'oubliez pas : Le CPC est une coqueluche pour Mme Vannier. Sauvez-le, encouragez Am-Mag, n'oubliez pas votre CPC ! Nous devons réagir ou toute la presse ludique, même le 100%, disparaîtront très vite...





INFOGRAME, UNE SOCIÉTÉ QUI BOUGE...

CPC FUN CLUB

"C'est le club le plus branché et sur le 220 ça décoiffe !"

Telles sont les paroles d'Hervé, le président de ce club qui espère que vous n'avez pas décapité votre bécane préférée en vous éclatant sur Opération Wolf ou Thunder Blade...

Ce club vous propose des bidouilles, des plans, des pokes et des trucs. Jusqu'ici c'est pas très original mais attendez voir la suite...

Il vous propose aussi des petites annonces, pour chercher une belle occase ou pour passer une petite annonce, des adresses si vous cherchez celle d'un revendeur ou d'un éditeur (grâce à son carnet d'adresses particulièrement bien fourni).. Et en plus, si cherchez à vous occuper ou si vous voulez taper un beau listing, adressez-vous à lui ! Il possède des mini listings (- de 1000 lignes) et des listings (+ de 1000 lignes ...). Il organise un concours également (uniquement pour les adhérents). Il y a aussi son hit-parade qu'il glisse dans chaque lettre...

Et tout ça, tenez-vous bien pour 50 balles seulement tout compris ! Alors, écrivez avant qu'il ne soit trop tard...

CPC FUN CLUB, La Salle, 74110 MORZINE

Infograme se consacre en ce moment aux adaptations B.D. Si vous voulez mon avis, (non ?? eh ben vous l'aurez quand même !!) les adaptations B.D sont très difficiles à réaliser... car la retranscription (ouah !) du héros ou des héros doivent parfaitement correspondre à l'idée que le joueur doit se faire d'eux.

Infograme vient d'adapter les aventures de TINTIN, avec un premier jeu, TINTIN SUR LA LUNE. Au moment où j'écris ces lignes, le soft n'est pas encore disponible mais vous aurez bientôt un test complet dans S' TARTE cépéçé.

Infograme sponsorise aussi le nouveau fanzine de Xavier Renault (AMSTRAD MONTLHY qui est vachement mieux que son prédécesseur, AMSTRADEMENT VOTRE) et offre un logiciel à gagner tous les mois. Profitez donc de cela pour vous abonner !

Quand à ce numéro, vous avez pu remarquer qu'il ne comportait pas de test de jeu. Eh oui, ça arrive d'être débordé et de ne pas faire tout ce qu'on devrait faire...

CHEZ LORICIELS, pas tellement de nouveautés à part BUMPY un super jeu de plate-forme où on s'éclate de partout en écrabouillant son JOIE STIQUE préféré. Je n'ai pas pu le tester mais je vous promet un article d'ici peu...

HARRY CHELIEU

START CPC

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION :
LOUIS BLOT

REDACTEUR EN CHEF :
LAURENT SCHNELLER

REDACTEUR EN CHEF ADJOINT :
GREGOIRE SCHNELLER

MAQUETTE & DESSINS :
EMMANUEL SELLIER

START CPC TELEPHONE :
47-96-66-01

DEPOT LEGAL N. 10 - 1989

HIT PARADE

2 Gagnants pour un 45 t. :
Marc Barret
J-M. Vouillon

prochain lot: un livre de chez
Micro-Application...

Attention ! Vous devez faire le
hit de 15 jeux ! Pas quatre
(n'est-ce pas Marc ???).

- 1er: GRYZOR
- 2 : TARGET RENEGADE
- 3 : OPERATION WOLF
- 4 : BASKET MASTER
- 5 : 1943
- 6 : ARKANOID
- : ANDROID
- 8 : LAZERWARP
- 9 : HAWKS
- 10 : DRAGON NINJA
- 11 : SALAMANDER
- 12 : SPEED MASTER
- 13 : 944 TURBO CUP
- 14 : SCHOOLINS'S ROAD
- 15 : IK+



Bon à découper ou recopier et à retourner à:

START CPC, LAURENT SCHNELLER,

LA RETAUDIERE 37100 LANGEAIS

BON D'ABONNEMENT

J'ai décidé de m'abonner !
(en voilà une idée qu'elle
est bonne !!!)

Je reçois tous les deux mois
ce super journal qu'est
l'achement super.
Pour ça il faut nous envoyer
12 timbres à 2,20 frs.
(pour 4 numéros. Frais de
port compris).
Avec le bon d'abonnement ci-
dessous, et un petit mot sympa

NOM :
PRENOM :
AGE :
ADRESSE :
TELEPHONE :