

SCROLLING N°:

0

AUBESPIN David 4 rue Leon
Jouhaux , 06300 - NICE

scrolling

THE NEW
POWER



REDAC' CHEF: AUBESPIN David

ILLUSTRATIONS: Thor

Premier trimestre 1990

EDITO

Salut à vous les mordus
de la micro! Eh oui, encore
un nouveau fanzine. Je ne

vais pas vous dire qu'il est plus génial que les autres,
ils disent tous ça ! J'espère juste qu'il vous plaira .

INTRO

Dans cette introduction, je vais vous
parler du contenu des différentes rubriques
qui ornent ce fanz'.

La première page sera réservée aux petits
messages comme celui ci .

La seconde sera un peu spéciale: elle sera
exclusivement remplie de petits programmes
comme des pokes ou des trucs (a ce propos
ne vous gênez pas pour nous en envoyer),
ou de cours de programmation (initiation
l'assembleur ou basic).

Enfin, la dernière est plus classique : il
s'agit de test des meilleurs softs ou uti-
litaires du moment.

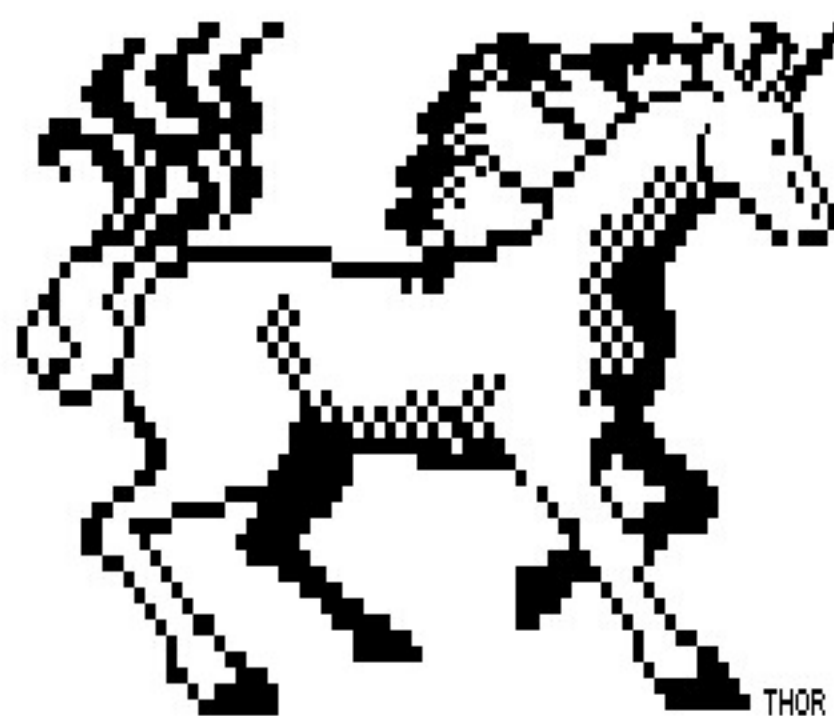
LA REDAC'

Listen Radio Loubard !

SOMMAIRE

Page 1.....vous la lisez.
Page 2 ET 3...programmation.
Page 4 ET 5.hits,news,flops.

Voici la mascotte de Scrolling:



Δ ∇ Δ ∇ ∇ ∇ ∇ ∇
W ∇ ∇
A ∇ Δ

le redac'chef

Le redac'chef

NOTE

Vous l'avez
peut être
remarqué :
il n'y pas
de Top dans
ce 'zine. La
raison:
Scrol'est
trimestriel
et en 3 mois,
beaucoup de
jeux sortent
pendant que
d'autres
vieilissent.

la redac'

SCROLLING est un 'zine trimestriel - Prix : GRATUIT !!!

Voilà ! A partir d'ici, nous redevenons sérieux avec la partie programmation. Rassurez-vous, nous n'allons pas essayer de vous épater, nous n'y arriverons pas de toute façon. Nous vous livrerons simplement quelques trucs qui peuvent être utiles comme des pokes, des codes, etc.

Une rubrique plus austère, mais non moins intéressante, vous dévoilera les secrets de la mémoire écran Amstrad ou plus clairement, vous initiera au graphisme en assembleur.

Sur ce je vous quitte en espérant recevoir vos trucs bidouilles ou pokes pour Scrolling n° 1 qui paraîtra en Avril.

Le rédac' chef

PROGRAMM[®] ACTION

(Oulha, les jeux de mots deviennent difficiles)

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR

le mode 2

Juste quelques codes pour ce trimestre. On vous promet de faire mieux la prochaine fois !

SAVAGE

Code pour partie 2: SABATTA

Code pour partie 3: FERGUS

NAVY MOVES

Code pour partie 2: 28750

Juste un petit conseil: il faudrait vous procurer une calculatrice sachant convertir le binaire en hexadécimal.

La mémoire écran de l'Amstrad est divisée en plusieurs segments, chacun ayant une adresse précise. Ces segments sont partagés en huit cases. Pour allumer une de ces cases, il faut y entrer la valeur binaire 1. Pour l'éteindre, la valeur 0.


1 0 0 0 0 0 0 0

Ce nombre (10000000), correspond a une valeur binaire égale a 80 en hexadécimal.



SCROLLING

IF YOU WANNA BE THE
BEST, YOU'VE GOTTA
READ

SCROLLING

N° 0

LE REDAC'CHEF

SHEMA DE LA
MEMOIRE
ECRAN
AMSTRAD

49152	49153	49231
51200	51201	51279
53248	53249	53327
.		
.		
.		
.		
49232		
.		
.		
49312		

Le premier segment en haut à gauche a pour adresse 49152 ou &C000 en hexadécimal. Il y a 80 segments par ligne. Donc, le dernier segment de la première ligne aura pour adresse $49152 + 79 = 49231$. La logique voudrait donc que le premier segment de la deuxième ligne ait pour adresse 49232. Il n'en est rien ! Pour avoir son adresse, il faut ajouter 2048 à l'adresse du segment placé au dessus dans le schéma ($49152 + 2048 = 51200$). Et ainsi de suite. Puis, le premier segment de la neuvième ligne a pour adresse 49232. Houla, ça devient dur . Bon, revenons un peu à la programmation.

Avec ce que nous venons de voir, nous sommes capable d'allumer un pixel (un point) en mode 2 (je dis ça car les modes 0 et 1 vous réservent quelques surprises !!!).

Entrons le petit programme suivant :

```
10 MODE 2:INK 0,9:INK 1,3:BORDER 9
20 FOR A=49152 TO 49191
30 POKE A,128:NEXT:LOCATE 1,10
```

La ligne 10 n'a rien de nouveau je pense. C'est dans la ligne 30 que tout se passe. L'instruction POKE va écrire dans A la valeur 128. Je m'explique : A signifie tous les segments ayant une adresse compris entre 49152 et 49191. 128 est égal à 10000000 en binaire.

Plaçons cette valeur dans les cases d'un segment:

■							
1	0	0	0	0	0	0	0

Et voila ! Seule la case ayant pour valeur 1 sera colorée en rouge (avec l'encre 1). Les autres cases ayant pour valeur 0 resteront éteintes (encre 0). NEXT sert à faire boucler le programme. LOCATE place le curseur plus bas pour ne pas effacer le résultat du programme.

Nous allons en rester là. La prochaine fois nous finirons en détail le mode 2 et essaierons d'aborder le mode 1 (vous allez souffrir !).

Bon courage !!!

Le rédac'chef

THE END OF

THE

1st PART

BANCS D'ESSAIS

CHASE H.Q



Superbe ! C'est le premier mot qui me vient à l'esprit lorsque j'entend ce nom. En effet, Chase H.Q est vraiment le meilleur jeu dans le genre. Des graphismes plus que bons au service d'une animation sans reproches (l'effet de vitesse est aussi bien rendu que dans Wec le Mans).

GRAPHISME: 16/20
ANIMATION: 18/20
BRUITAGES: 15/20

NOTE : 18/20

GREAT COURTS



Depuis Match Point on n'avait guère eu de bons jeux de tennis sur CPC. Mais voilà que Great Courts arrive , et c'est sensationnel ! Ce jeu, cette simulation devrais-je dire, et ce qui se fait de mieux en matière de tennis.

GRAPHISME: 15/20
ANIMATION: 17/20
BRUITAGES: 14/20

NOTE : 19/20

TURBO OUT RUN



Ah bon, c'est Turbo ? Vu la lenteur de l'animation, on s'en serait jamais douté. Ses éditeurs frappent encore très fort: après un Out Run complètement raté, voici

Turbo Out Run, jeu d'une nullité admirable. Je n'aime pas "casser" les éditeurs, mais essayer de les secouer est peut être une bonne chose (la qualité d'un jeu dépend souvent de sa jouabilité, messieurs).

GRAPHISME: 13/20
ANIMATION: 5/20
BRUITAGES: 9/20
NOTE: 5/20

OCEAN BEACH VOLLEY

Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais moi je trouve ce soft nul! Peut être est ce parce

que j'y avais déjà joué sur Amiga. Mais je pense tout de même qu'on pouvait faire beaucoup mieux sur CPC. Sans Thor qui adore ce jeu, (...) ce soft aurait été classé dans la série " NUL ".

GRAPHISME: 10/20
ANIMATION: 8/20
BRUITAGES: 7/20
NOTE: 8/20

BARBARIAN 2

Ce jeu, noté 98% dans Amstrad 100%, ne pas vraiment emballé. De beaux graph' et de superbes bruitages ont quand même retenu mon attention. En fait, c'est plutôt dans le fond que dans la forme que ce jeu ne me plaît pas. Malgré cela je le recommande aux passionnés de Barbarian 1 et de jeux d'aventure.

GRAPHISME: 18/20
ANIMATION: 18/20
BRUITAGES: 19/20

NOTES: 10/20 (LE REDAC'CHEF)
16/20 (THOR)

Nous avons été obligés de mettre 2 notes tant ce jeu plaisait à Thor.



SHINOBI

Bien que ce jeu commence à prendre de

de l'âge, il méritait une place dans les hits de Scrolling. Ce jeu illustre bien mes propos tenus dans Turbo Out Run : avec des graphismes assez bons et une bonne animation, on peut faire un soft passionnant ! Ce jeu qui rappelle un peu Dragon Ninja plaira sûrement aux amateurs du genre.

GRAPHISME: 14/20 ANIMATION: 17/20 BRUITAGES: 16/20 NOTE: 17/20