

N°5

READ ONLY

AOUT 1990

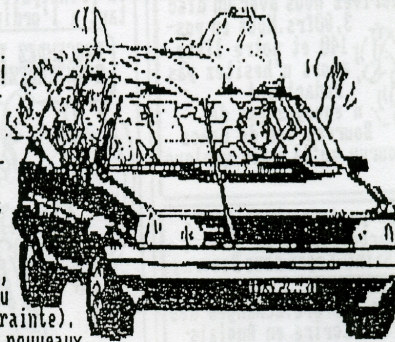
TATIN David. Mas petit Rebattu, MOULES. 13280 RAPHELE.



BONNES
VACANCES!

EDITO

OU LES LECTEURS EN VACANCES.
 Il fait beau, il fait chaud... C'est l'été! et qui dit été dit vacances. Sauf pour votre journal adored (j'exagère un peu mais ça fait plus vrai). Au moment où vous lirez cet edito, vous serez peut être allongé sur le sable... Ou bien, vous serez de retour de vacances! Dans ce cas, c'est vous qui êtes à plaindre. Mais revenons à monde AMSTRAD. Quoi de neuf donc dans votre fanzine préféré? Tout d'abord les initiations, à l'assembleur et au basic (au détriment du listing qui reviendra sans doute, n'ayez crainte). Du nouveau aussi chez les tests puisque 2 nouveaux tests arrivent: celui d'un budget et celui d'un périphérique. Une page réservée au mot de la fin, ce qui finit par vous faire 7 pages. Et oui, on a beau être en vacances on pense à vous quand même. Je vous dis salut et n'oubliez pas les 130 (et même plus!) démos que nous distribuons. A+ DOUDOU.



SOMMAIRE

- Page 1... couverture-edito
- Page 2... news, PA, pokes.
- Page 3... initiation au basic.
- Page 4... initiation à l'assembleur.
- Page 5... tests(1)
- Page 6... tests(2), BD.
- Page 7... mot de la fin.

-AVIS AUX LECTEURS-

La rédaction part en vacances durant le mois d'août, pour une durée indéterminée. Excusez-nous donc du retard possible de votre courrier (mais n'hésitez pas à nous écrire).

L'elixir De Vie

Commençons cette rubrique par le jeu PIPEMANIA qui est teste dans ce numero. Alors, voici la liste des PASSWORDS:

FINE SAIL
NEWS ERIC
FAIL TAPE

Et maintenant, encore des bidouilles de notre ami TWO MAG, qui a fait une demo, et en prepare une deuxieme.

SONIC BOOM: credits infinis: recherchez 21,79,8C,35,CD,FF et remplacez 35 par 00. Vous devez chercher deux fois la chaine et remplacer deux fois.

SUPER TANK SIMULATOR: recherchez C8,D6,01,27,32,8D et remplacez 01 par 00, pour les vies infinies.

Ensuite, WILD STREET, pour les balles infinies, recherchez 3E,02,32,27,74 et remplacez 02 par 00, puis recherchez 01,32,27,74 et remplacez 01 par 00.

Ca vous dirait de toujours gagner a BEACH VOLLEY ? Oui ? Pas de probleme, recherchez 0D,3A,02,CE,3C et remplacez le 0D par 00.

CRACK DOWN: choix du level, recherchez 3E,00,32,60,0B,00,0F et remplacez le 3E,00 par 3E,x.x etant le level par lequel vous voulez commencer (x entre 0 et 15). Vous devez aussi chercher la chaine deux fois.

Et enfin, voici maintenant les vies infinies a DANDARE 3 pour ceux qui n'ont pas reussi a le finir avec 16 vies: la chaine est 3A,D2,07,3D,32,D2,87 et vous remplacez le 3D par 00.

Pour finir voici les passwords pour SPHERICAL:

RADAGAST, YARMARK, SKYFIRE, MIRGAL, GHANIMA, GLIEP, MOURNBLADE, JADAWIN, GUMBACHACHMAL. Et bien sur ILLUMINATUS qui vous rend invisible et vous permet de changer de tableaux avec les fleches haut et bas. Voila, encore merci a TWO MAG! Vous pouvez bien sur, vous aussi nous envoyer vos pokes, solutions, a l'adresse habituelle.



Petites Annonces

Cherche "LA BIBLE DU CPC
"LES CLEFS POUR AMSTRAD"
5 Rue Louis Jou, 13200

6128" (MICRO APPLICATION) et
(PSI). Contactez: BRUHAT Patrice,
ARLES. Tel: 90.93.50.85.

Cherche demos, intros,
liste a BRUHAT Patrice

(musiques, etc...) Envoyez votre
(redaction) Voir adresse + haut

Vends jeux originaux
BARBARIAN, DRAGON

sur disc, 80frs piece: SKWEEK,
NINJA... Contactez la redac.

Amateurs de demos,
et un timbre a
3,80frs. Nous en pos-
sedons environ
140 et notre liste
est disponible
alors n'hesitez pas
a ecrire a la
redaction!
Au fait, pitie,
discs vierges!
n'envoyez pas des
Bourrez les de demos
ou de ce que vous
voulez, pourvu qu'il y aie quelque
chose dessus!!



Si vous voulez tout savoir sur les produits UTIL-SOFT,
envoyez un disc+une enveloppe timbree(3,80f) a:
Mr MAIGROT, La Gde Verriere, 71990 Saint-Leger sous Beuvray.

Le Danois JLCS cherche des contacts sur CPC. Echanges des
dernieres nouveautes sur 3" et 5"1/4. Ecrire en Anglais
ou en Allemand. Connaissances en langage machine exigue.
JORN LORENTZEN Sandholtveg, 27-DK-2650 Hvidovre DENMARK.

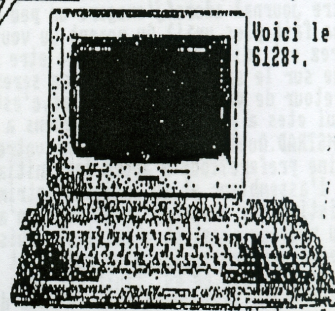
ROUTINE

Les ecrans sauves avec la Multiface sont incompatibles
avec OCP ART STUDIO, voici donc comment proceder pour
les sauver normalement:

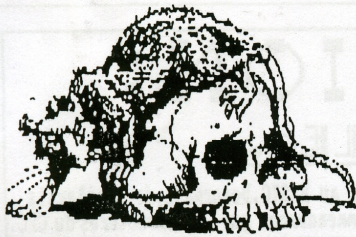
10 memory &3FFF:load"x.xxx":chargement du dessin.
20 call &BB06:save"x.SCR",b,&4000,&4000:sauvegarde.
Et voila, vous pouvez ainsi le charger avec OCP.

NEWS

Deux nouveaux CPC sont sortis: le 6128+ et le 464+, dont
la principale nouveaute est un port cartouche permet-
tant a l'ordinateur de devenir une console (avec 4096
couleurs!). Les cartouches
sont compatibles avec la
console AMSTRAD.



Voici le
6128+.



INITIATION A L'ASSEMBLEUR



Pour commencer cette serie d'initiation a l'assembleur, nous allons etudier la memoire et surtout la memoire ecran. La memoire, c'est simple: de 0 a &170 on ne touche pas, en &170 il y a le basic. Pour les programmes binaires, il vaut mieux se limiter de &1000 a &A000, car il y a des routines systeme. Puis de &B000 a &C000 il y a des routines systeme et pleins de renseignements tres utiles. Et enfin de &C000 a &FFFF c'est la memoire ecran, que nous allons etudier en detail. Mais avant regardez la figure 1, qui vous resume ces quelques lignes.

FIGURE 1:

	BASIC :	PROGRAMME :		SYSTEME	MEMOIRE ECRAN	
0	&170	&1000	&A000	&B000	&C000	&FFFF

LA MEMOIRE ECRAN :

Elle est assez complexe, mais vous devez bien la comprendre pour manipuler des zones a l'ecran. Concentrez vous bien, on y va! Pour avoir un petit apercu, tapez ce programme:

10 MODE 2:FOR I=&C000 TO &FFFF:POKE I,&FF:NEXT

Lancez le et regardez, bizarre, hein?! Alors l'adresse &C000 se situe en haut a gauche, &C001 est juste a sa droite. Il y a sur une ligne graphique 80 octets, donc la derniere adresse de la ligne est &C04F. Pour passer a la ligne suivante, on ajoute &800. Arrive a la 7eme ligne graphique, si on ajoute &800 on depasse &FFFF. Pour cela, on repart de &C000 et on ajoute &50. L'adresse gauche de la 8eme ligne est donc &C050. Dur, dur, hein?

Je ne vous apprend pas qu'un caractere fait 8 lignes graphiques de hauteur, donc si vous etes a la 7eme ligne, pour trouver l'adresse de la 8eme, vous devez retoucher 7*&800 et ajouter &50. Voila, j'espere que vous avez saisi cela.

Maintenant passant aux "colonnes", je vous ai dit que &C000 est en haut a gauche et &C001 est juste a cote, mais cet espace varie selon les modes.

En mode 2, un octet equivaut a un caractere, c'est le plus facile.

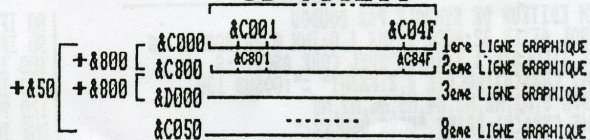
En mode 1, un octet equivaut a un demi caractere.

En mode 0, un octet equivaut a un quart de caractere. Il y a aussi des zones de l'ecran qui sont inutilisees. Voici les adresses de ces zones:

- de &C7D0 a &C7FF
- de &CFD0 a &CFFF
- de &D7D0 a &D7FF
- de &DFD0 a &DFFF
- de &E7D0 a &E7FF
- de &EFD0 a &EFFF
- de &F7D0 a &F7FF
- de &FFD0 a &FFFF

Mais un schema est plus significatif que trois pages de bla-bla, alors regardez la 2eme figure, et vous comprendrez tout. Si ce n'est pas le cas, ecrivez moi et j'essayerai de resoudre votre probleme. N'hesitez pas car vous aurez besoin des adresses ecrans pour les mois prochains.

80 OCTETS



Je vous donne le menu pour les deux mois a venir. Alors le mois prochain on verra les transferts de blocs avec les afficheurs d'ecrans, puis le mois d'apres, les scrollings. Je vous ai reserve trois ou quatre scrollings, mais si vous en avez des originaux, envoyez les avec les explications. Alors, a vos claviers!

PATRICE.



SUIVEZ BIEN
LES GARS! C'EST
TRES IMPORTANT!

DEHORS!!
ON A DIT LA MEMOIRE
ECRAN, PAS LA MEMOIRE DES
GRANDS!!!!

Suppeeer!
J'ai pas tout compris, mais
ca a l'air bien.



INITIATION: LES SYMBOLES.

C'est tout nouveau, c'est tout beau, c'est l'initiation au BASIC. Desormais, je traiterai quelques points importants de notre cher BASIC. Nous commencerons par les caracteres du CPC. Ben oui. Chaque fois que vous appuyez sur une touche, il se passe quelque chose. En effet, a chaque touche correspond un code, appele code ascii. Si vous avez bien lu votre manuel, vous avez du voir des grilles ou apparaissaient des symboles et au-dessous des chiffres bizarres. Eh bien ces chiffres bizarres ne sont autre que ces codes ascii. Si ces symboles apparaissaient dans des grilles, et bien c'est parce qu'on a besoin de ces grilles (appelees matrices) pour definir ses propres caracteres. Mais d'abord, tapez ce court programme qui affiche le symbole auquel correspond le code ascii que vous venez d'ecrire (entre 33 et 255):

```
10 REM Afficheur de caracteres
20 SYMBOL AFTER 33;MODE 1;WINDOW #1,16,24,10,17;WINDOW #2,3,39,5,5
30 INPUT #2,"CODE ASCII (ENTRE 33 ET 255) ";A:B=A-32:C=40956*(B*8);FOR N=C TO C+7:POKE 41084,255;FOR K=
41085 TO 41090:POKE K,129;NEXT:POKE 41091,255;FOR K=41092 TO 41099:POKE K,255;NEXT:A$=BIN$(PEEK(N),8);
PRINT #1,A$;
40 NEXT:POKE 41084,124;POKE 41085,198;POKE 41086,206;POKE 41087,214;POKE 41088,230;POKE 41089,198;POKE 410
90,124;POKE 41091,0;POKE 41092,24;POKE 41093,56;POKE 41094,24;POKE 41095,24;POKE 41096,24;POKE 41097,24;POKE
41098,126;POKE 41099,0;GOTO 30
```

"Pourquoi a partir de 32" me direz-vous. Et bien les codes qui precedent 32 sont appeles des caracteres de controles qui ont des fonctions particulieres. Nous verrons cela dans un autre numero. Quant a ceux qui suivent, c'est plus simple, ils n'existent pas (255, c'est le maximum).

Voyons maintenant comment definir vos propres caracteres. Comme vous avez du le remarquer, les matrices sont des carres de 8 cases de cote. Les colonnes correspondent au numero du bit, et les rangees vous indiquent l'ordre a suivre. Chaque fois qu'un case est pleine, le bit est mis a 1, sinon il est a 0. Une fois que vous avez dessine votre caractere dans la matrice, il ne vous reste plus qu'a regarder pour chaque ligne quels sont les bits mis a 1 et ceux qui ne le sont pas. Il ne me reste plus qu'a vous dire qu'il faut utiliser la commande SYMBOL suivie du code ascii du caractere a redefinir puis des valeurs des lignes, et vous pouvez commencer, en suivant l'exemple 1. Ca y est? Alors vous avez du remarquer que l'ecriture sous la forme "&x00001000", ce n'est pas tres pratique. Heureusement, il existe une autre facon. En effet, en utilisant la formule "2 a la puissance x" (ou x est le numero du bit), vous pouvez ecrire des chiffres, ce qui est plus simple et plus court. Regardez l'exemple 2. Ca y est, vous pouvez maintenant definir vos propres caracteres. Pour vous faciliter la tache, je vous ai prepare le programme du bas. Vous n'avez qu'a ecrire les valeurs que vous avez calculees, le programme fait le reste. Voila, rendez-vous au mois prochain pour un cours sur les OUT.

DOUDOU.

Exemple 1:

7 6 5 4 3 2 1 0

1 SYMBOL 65 (code ascii du A),
&x00001100, &x00010010,
2
3
4 → &x00100001, &x11111111,
&x01000001, &x01000001,
5
6 &x10000001, &x10000001
7 Pour le voir: PRINT CHR\$(65)
8

Exemple 2:

7 6 5 4 3 2 1 0 ^{2⁰-1}

Vous obtenez donc en haut de la matrice, les valeurs suivantes: 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128. Ajoutez a chaque fois les chiffres trouves.
4 Pour la 1ere ligne: bit4=16, bit5=32.
5 Donc: 16+32=48.
6
7 SYMBOL 65 (voir a cote), 48, 72, 132, 255,
8 130, 130, 129, 129.

```
10 REM EDETEUR DE SYMBOLE PAR DOUDOU
20 SYMBOL AFTER 32;MODE 1;INK 1,0;INK 0,26;BORDER 26
40 MODE 1;LOCATE 1,1;INPUT"QUEL CODE ASCII";S
50 PRINT CHR$(S);LOCATE 2,2;PRINT"=";GOSUB 130
60 SYMBOL S,N1,N2,N3,N4,N5,N6,N7,N8
70 PRINT CHR$(S);PRINT"VOUS VOULEZ:"
75 LOCATE 1,13;"1-RECOMMENCER EN EFFACANT VOS SYMBOLES";?"2-
RECOMMENCER SANS EFFACER VOS SYMBOLES";?"3-ARRETER EN EFFACANT
VOS SYMBOLES";?"4-ARRETER SANS EFFACER VOS SYMBOLES";?"5-IMPR-
IMER LE DERNIER SYMBOLE DEFINI";INPUT A$
```

```
80 IF A$="1" THEN RUN;IF A$="2" THEN RUN 40
90 IF A$="3" THEN SYMBOL AFTER 32;END
100 IF A$="4" THEN END
110 IF A$="5" THEN GOTO 120
120 ?"PREPAREZ VOTRE IMPRIMANTE ET APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE";CALL &BB06;?#8,"SYMBOL";" ";N1;" ";
N2;" ";N3;" ";N4;" ";N5;" ";N6;" ";N7;" ";N8;G0
TO 40
130 INPUT"1";N1;INPUT"2";N2;INPUT"3";N3;INPUT"4";
N4;INPUT"5";N5;INPUT"6";N6;INPUT"7";N7;INPUT"8";
N8;RETURN
```

GRAND PRIX SIMULATOR 2 de CODEMASTERS.

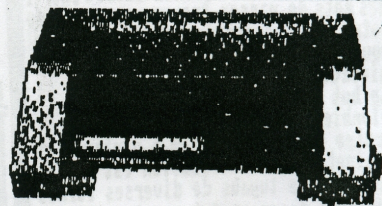
Et voilà une autre nouveauté, c'est le test d'un budget (je rappelle qu'un budget c'est un logiciel pas cher). Vous retrouverez certainement cette rubrique tous les mois.

GRAND PRIX 2 est donc une course de voiture ou vous avez tout le circuit à l'écran, vu de dessus. La seule option présente au début du jeu est le nombre de joueur. Et là, surprise: vous pouvez être jusqu'à trois joueurs simultanément!! Alors là, je dis Bravo. En effet, à ma connaissance c'est le seul jeu où le jeu à trois est possible (j'ai bien dit simultanément). Seul inconvénient: on ne peut pas redéfinir ses touches. Vous voilà donc sur le circuit avec vos compagnons. La règle est simple: arriver le plus rapidement possible. Pour cela, vous devez effectuer trois tours de piste. Votre principal ennemi est le temps, mais n'oubliez jamais que si vous rentrez un peu trop souvent dans le décor, vous serez disqualifié. Que vous ayez réussi ou non, vous accédez à un écran où vous voyez les trois voitures. Si vous avez réussi, vous voyez le temps qui vous reste. Il vous sera rajouté lors de la prochaine course. Sinon, vous voyez la porte du garage se refermer devant votre voiture. Techniquement, rien à reprocher. L'animation est bonne et assez rapide. Les graphismes sont en mode 1 et assez réalistes. Quant à la difficulté, elle est suffisamment importante pour que le jeu vous retienne longtemps devant votre écran. Comme quoi, ce qui n'est pas cher n'est pas forcément mauvais. NOTE: 15,5/20.

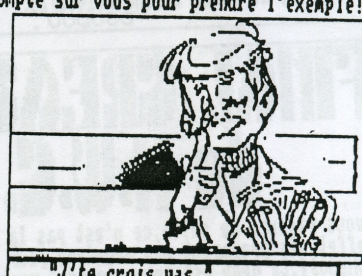
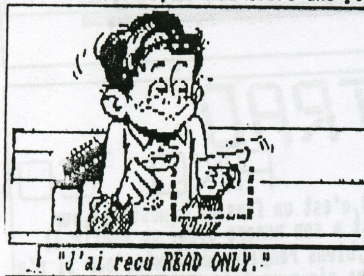
DOUDOU.

IMPRIMANTE : AMSTRAD DMP 2160

Encore une nouveauté(!), c'est le test de périphériques. En effet, nous pensons qu'il ne faut pas les négliger, donc la plupart des périphériques actuels seront testés. Pour la première apparition de la rubrique, je vais commencer par le périphérique le plus répandu après le joystick, c'est donc l'imprimante. Je testerais la DMP 2160 puisque c'est celle que nous possédons tout les deux. Tout d'abord, il faut que vous sachiez que DMP signifie "Dot Matrix Printer", en français "imprimante matricielle à aiguilles". Quant au nombre 2160, le 160 signifie que cette imprimante a une vitesse de 160 cps (caractères par secondes). L'alimentation du papier se fait feuille à feuille ou en papier continu. Point important, elle est compatible avec tous les CPC mais aussi avec tous les programmes tels que CCP, OXFORD PAK et tous les autres (car c'est une compatible EPSON). Donc aucun souci à se faire lors de vos vidages d'écran ou de texte. Son design est intéressant puisqu'elle ne ressemble à aucune autre. De plus, on peut la trouver chez tous les revendeurs et pour peu cher puisqu'elle ne coûte "que" 1690 Frs (ce qui est très raisonnable comparé à ses possibilités). Je la conseille donc à tous ceux qui désirent faire l'achat d'une imprimante bon marché et fiable. DOUDOU.



BD. Ce mois-ci, on vous offre une petite BD (avec l'aide du fameux GOTLIB). Je compte sur vous pour prendre l'exemple!





TESTS

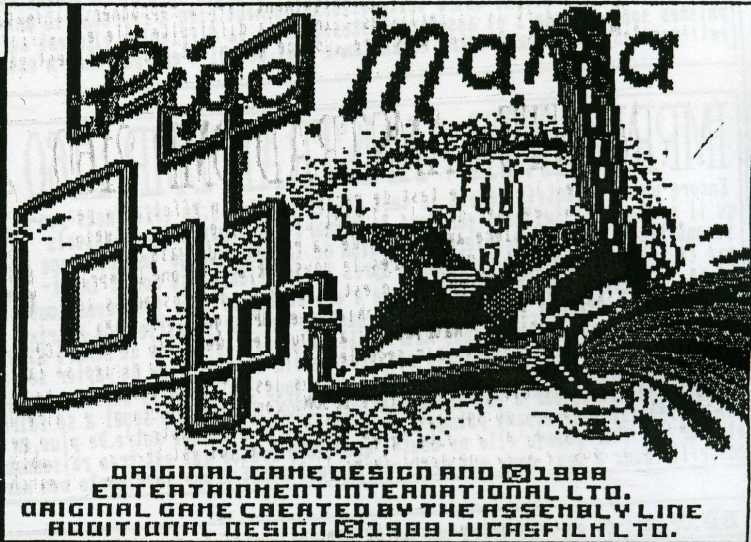


PIPEMANIA

de EMPIRE (distribue par ITIUS).

Sur CPC, on croyait avoir eu droit a toutes les sortes de jeux. Eh bien non: PIPEMANIA est la premiere simulation de "plomberie". Au debut du jeu, plusieurs options s'offrent a vous: un joueur, deux joueurs, et joueurs experts. Vous pouvez aussi rentrer des mots de passes trouves au cours de votre progression dans le jeu, ce qui vous permet de ne pas commencer au ler niveau (chose non negligeable). Le but du jeu est (comme tout bon plombier se doit de faire), de construire une canalisation a partir d'un robinet. Cette canalisation est faite grace a des tuyaux de diverses formes que vous devez se faire suivre. La difficulte du jeu se trouve dans le temps qui vous est imparti pour realiser une conduite d'une longueur variable au cours des differents niveaux. Bien sur, les tuyaux auxquels vous avez droit ne peuvent pas toujours s'emboiter, mais vous pouvez les changer. Le jeu se reveille a la longue un peu lassant, mais heureusement il y a la possibilite de jouer a 2. NOTE: 14, 5/20.

BOUDOU



ORIGINAL GAME DESIGN AND ©1988 ENTERTAINMENT INTERNATIONAL LTD.
ORIGINAL GAME CREATED BY THE ASSEMBLY LINE
ADDITIONAL DESIGN ©1989 LUCASFILM LTD.

FINAL CREATION de N.W.C.

Je vous rassure de suite, ce n'est pas la derniere demo de NWC! En effet, ils preparent une megademo pour fin 90/debut 91, avec TYRONESOFT. La demo est composee de 2 parties, la lere est reservee aux messages personnels, avec en haut et en bas, deux chaines qui defilent. La deuxieme partie est en overscan (tout comme la premiere) avec en haut, les yeux du jeu 'THE SENTINEL' puis au milieu est ecrit: "NWC's FINAL CREATION" avec un petit raster qui monte et descend dedans. Et en bas, un enorme scroll avec pleins de couleurs qui defilent a l'interieur. Quant au papier du scroll, il est raye, et change souvent de couleur. J'allais oublier l'option 'COPIE' qui permet de copier la demo (ce qui est impossible avec la copie par fichier de DISCO!) et vous devrez ajouter un message personnel qui figurera dans la copie. Voila, ce dernier detail original conclue ce test. Cette demo est pas mal, bien qu'elle soit ancienne. NOTE: 14/20.

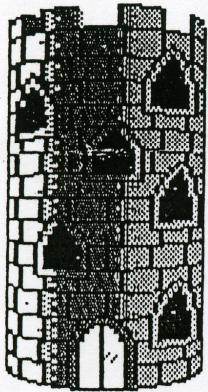
AMSTRAD AND CO

AMSTRAD AND CO, c'est un fanzine bimestriel, sur papier, qui en est a son numero 5, qui va sortir. Il contient 5 pages, biens remplies de textes car il n'y a aucun graphismes, mis a part les quelques dessins fournis avec OXFORD PAO. J'ai entre les mains les 4 premiers numeros, et de grosses ameliorations sont survenues a partir du numero 2. Le numero 4, contient: de nombreux tests de jeux comme RAINBOW ISLANDS, le superbe DEFENDER OF THE CROWN, et bien d'autres. Il y a aussi des blagues, des 'helps', le hit parade, les petites annonces, la revue de presse, ou des magazines sont passes en revue, et le coin des test peripheriques. Voila, malgre l'absence de graphismes, AMSTRAD & CO satisfera surtout les joueurs. Pour le recevoir: un timbre a 2,30f a:
Olivier PETIT
23 Rue Honore DAUMIER
13280 RAPEHELE-LES-ARLES.

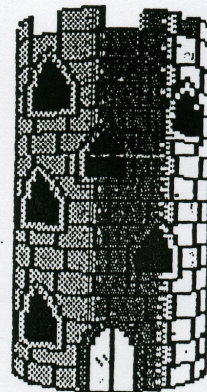
LE MOT



DE LA FIA



Alors, ça vous a plu? Que pensez vous de ces digits? Malheureusement, vous ne retrouverez pas cette page tous les mois. Pour finir en beauté, je vous annonce la sortie prochaine du deuxième digits show (special RD) ainsi que de la READ ONLY DEMO. Excellentes vacances,



DOU DOU.

