

Benoît RIVIERE
8 rue Victor Hugo
14730 GIBERVILLE

IMAGE

FANZINE
CPC
AMSTRAD

numéro 3 — septembre 1992 — APERIODIQUE *gratuit*
8 pages



DAN DARE I de VIRGIN GAMES

Sommaire

- p.1 : editoriale speed
- p.2 et p.3 : dossier special (1eme partie)
- p.4 : exposition universelle de seville
- p.5 : le langage FOR Lexique informatique
- p.6 : programmation
- p.7 : 80 ronds des accuses, top des tops
- p.8 : comment ça marche ? A suivre...

Shake Speak

Cette nouvelle rubrique de Shake Speak traitera pas uniquement de FOR et de FORTRAN, mais de tout langage pouvant être intéressant. Elle pourra très bien être une adresse spéciale ou se trouver une introduction préliminaire, ou bien un petit programme.

Il s'agit de charger en mémoire des caractères (deleting) contenus sur une fréquence, ce plus qui est de trouver l'adresse mémoire à partir de laquelle ils se trouvent. (avec cette fréquence)

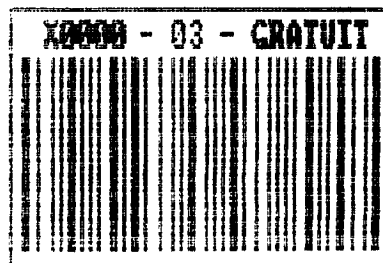
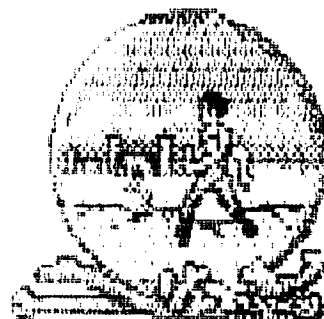
On pourra dans "SHAKE Speak" les caractères "00FF00", vous pouvez essayer avec ceux de CPC. Les caractères des "00FF00" portent "00FF00" "00FF00".

Edito

Bonjour. Bien qu'Amstrad ait décidé depuis peu l'abandon de la fabrication des tout nouveau CPC, nous sommes toujours là, avec la suite du dossier special de l'initiation...

Nous comptons un nouveau journaliste à la rédaction, il s'occupe des rubriques ludiques. Au fait, il s'appelle Alexandre. Cela devrait vous plaire (je parle des rubriques). Et comme vous avez pu le constater, l'ordimage s'est quelque peu épaissi. espérons qu'il ne sera pas régime !

Bonne lecture, Benoît.



AMSTRAD, LE SEUL PERE VERTU

DOSSIER SPECIAL : ADRESSES DES CRC

Voici la suite tant attendue de notre dossier special consacré aux adresses de nos bons vieux CPC. Ces adresses sont classées par thème : texte, son, imprimante... Le nom des routines est indiqué (si connu), puis leur utilité, éventuellement leur équivalence Basic, et enfin leurs conditions d'entrée (E) et les sorties (S).

L'utilisation de ces routines a partir de l'assembleur est très simple. Il suffit de procéder comme suit :

```
ld a,1
call #bc0e
```

Explication : on charge 1 dans le registre A, puis on appelle la routine de changement d'écran (MODE en Basic).

A suivre...

GESTION DE L'ECRAN : ROUTINES TEXTE ET GRAPHIQUE (suite)

BB5A : TXT OUTPUT
affiche un caractère a l'écran (sur le canal actuel), ou l'exécute s'il s'agit d'un code de contrôle.

E : A contient le code ASCII du caractère.

S : tous les registres sont préservés.

BB5D : affiche un caractère a l'écran, même s'il s'agit d'un code de contrôle. met a jour la position du curseur.

E : A contient le code ASCII du caractère.

S : AF, BC, DE et HL sont modifiés.

BB60 : TXT RD CHAR
lit un caractère en provenance de l'écran, a la position actuelle du curseur. position du curseur doit être préalablement fixée.

E : aucune.

S : si un caractère a été reconnu, A contient son code ASCII, et le carry est vrai. Sinon A contient 0, et le carry est faux.

les autres flags sont altérés.

BB63 : mise en place du texte graphique. Quand il sont autorisés, les codes de contrôle sont imprimés, pas exécutés.

E : A : <> 0 autorise, = 0 interdit.

S : A et flags : altérés.

BB66 : définition d'une fenêtre de texte. Le plus petit de H et D est la colonne de gauche. idem pour L et E. Pour travailler sur plusieurs fenêtres en même temps (WINDOW#1, WINDOW#2, ...), il vous faudra redéfinir à chaque fois cette nouvelle fenêtre.

E : H : valeur colonne pour un côté, D : valeur colonne pour un autre côté,

L : valeur ligne pour un côté, E : valeur ligne pour un autre côté.

S : A, B, C, D, E, H, L, et flags altérés.

BB69 : demande les dimensions de la fenêtre texte courante. En somme vous pouvez retrouver les valeurs passées par la routine BB66.

E : aucune.

S : si la fenêtre couvre tout l'écran, carry = 0 sinon carry = 1.

H = colonne gauche, D = colonne droite, L = rangée en haut,

E = rangée en bas.

BB6C : efface fenêtre de texte (CLS en BASIC).

E : aucune.

S : A,B,C,D,E,H,L et flags altérés.

BB6F : fixe colonne texte (curseur en horizontal).

E : A : nouvelle colonne.

S : A, H, L et flags altérés.

BB72 : fixe ligne texte (curseur en vertical).

E : A : nouvelle ligne.

S : A, H, L et flags altérés.

BB75 :

positionnement du curseur texte (curseur en vertical et en horizontal). TXT SET CURSOR

E : H contient le numéro de la colonne du curseur, et L le numéro de la ligne.

S : AF et HL sont modifiées.

BB78 :

lecture de la position du curseur et du nombre de SCROLLING effectués par la fenêtre courante. TXT GET CURSOR

E : aucune.

S : H contient le numéro de la colonne du curseur, et L celui de la ligne, A contient le compteur de défilement (scrolling). flags altérés.

BB7B : autorise l'affichage du curseur (pour les programmes utilisateurs).

BB7E : interdit l'affichage du curseur (pour les programmes utilisateurs).

BB81 : autorise l'affichage du curseur (pour la ROM).

BB84 : interdit l'affichage du curseur (pour la ROM).

BB87 : trouve ou imprime le prochain caractère, teste si une position curseur est dans la fenêtre.

E : colonne à contrôler, L : rangée à contrôler.

S : A : altéré.

B = 0 si fenêtre se déplace vers bas, = 255 vers le haut, sinon altéré.

H = colonne où aura lieu l'impression, L = ligne où aura lieu l'impression.

Carry = faux si fenêtre se déplace, sinon vrai. Autres flags : altérés.

BB8A : positionne un caractère curseur, à la position actuelle du curseur texte.

E : aucune.

S : A est modifié.

BB8D : enlève le caractère curseur placé avec la routine précédente.

E : aucune.

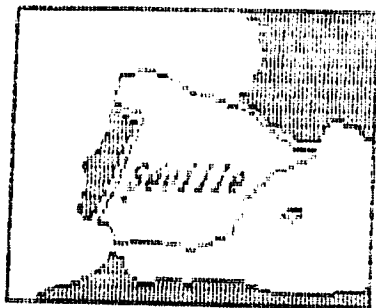
S : A est modifié.

BB90 : fixe la couleur de stylo courant (PEN).

E : A contient le numéro de couleur.

S : A, H, L et flags altérés.





Exposition Universelle de Séville

de notre envoyé spécial.

C'est à Séville, capitale de l'Andalousie, et ville de Carmen, qu'a lieu la enième Exposition Universelle (et la dernière de ce siècle). Avant de commencer à parler de cette Exposition et de Séville, remontons un peu dans le temps... En 1793, s'organisa à Paris la première Exposition Universelle sur l'industrie (Bien qu'il y en ait eu une en 1788, sur la sculpture et la peinture). L'Angleterre et la France se disputèrent au cours du XVIIIème siècle les nombreuses Expositions Universelles. On peut rappeler qu'en 1828, Séville organisa une Exposition universelle (comme Barcelone en 1888). Ainsi, pour la seconde fois dans sa longue histoire, Séville vous ouvre les portes de EXPO'92 (par mon intermédiaire).

Durant les XVIe et XVIIe siècles, Séville fut considérée comme la troisième capitale de l'Europe, grâce à sa position intermédiaire entre l'ancien et le nouveau Monde. Mais bien avant cette période de gloire, elle conquist le coeur de Jules César qui lui donna son nom : Hispalis Iulia Romula. Puis les Barbares, et plus précisément les Wisigoths, amenèrent une période de décadence après le regne éblouissant de Rome. Ainsi, les Arabes prirent Séville et le reste de l'Espagne avec facilité. Sous leur domination, Séville vit, une période de croissance avec la construction de l'Alcazar, de la Tour d'Or, de nombreux bâtiments qui font la beauté de Séville. En plus de cet embellissement, on vit se côtoyer des personnes de religion différente (comme un émir musulman, un vizir chrétien et un ministre des finances juif), et tout cela au Moyen-Age. Puis arriva la reconquête chrétienne, qui chassa non seulement les Arabes mais aussi les juifs, ce qui amena une période de misère, qui s'enraya avec, en 1492 la Découverte de l'Amérique (ou Christophe Colomb prépara son voyage sur l'île de la Cartuja, où reside EXPO'92). En 1929, Séville organisa une Exposition Universelle qui devait amener l'Andalousie dans la voie de la modernité, tombée aux oubliettes par la cause de Franco. En 1992 (tiens ? 29-92 !!), Séville recommence son pari car la capitale andalouse sourit d'un grand mal : l'abandon et la lente destruction de son patrimoine, comme les restes de l'Exposition de 1929 (plaza del Espana, ...).

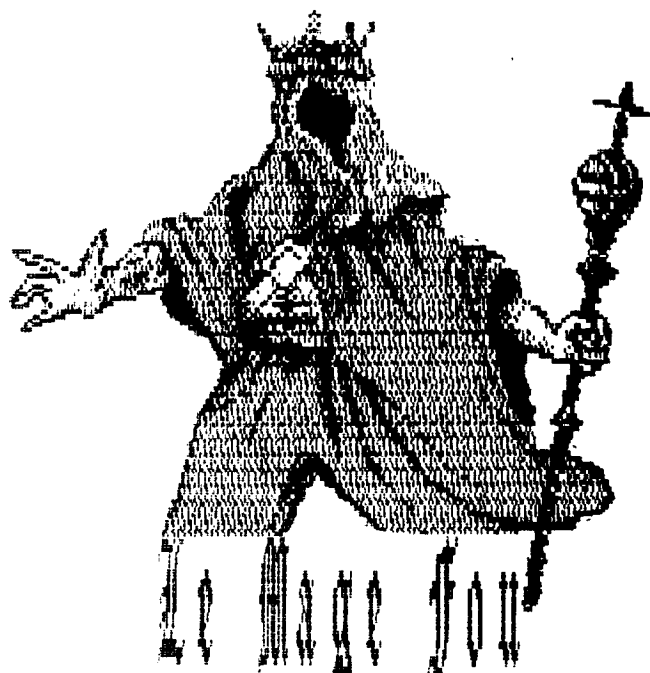
Mais si l'Exposition ne vous intéresse pas, au cours du mois d'avril a lieu la "Fiera de Abril" où les sévillantes arborent leurs plus beaux atours et dansent dans les rues. vous pouvez également assister à la Semaine Sainte où des pénitents portent de lourds attelages sacrés, ou même vous rendre les célèbres corridas de Maestranza. Une excellente occasion de voir des fêtes très différentes de chez nous.

L'EXPO'92 bat tout les records des éditions précédentes avec 112 pays représentés. Le thème de cette Exposition est "L'ère des découvertes". Pour permettre l'approche de cette manifestation plus facilement, il convient de préciser qu'il existe quatre types de pavillons représentant soit un thème, une région d'Espagne, un pays ou une entreprise. A.M.

A suivre...

Le Mage Fou a encore frappé

Voici le plus horrible des mages, un mage autrerois aussi bon qu'Egam le Mage, mais un jour on ne sait pourquoi il cassa tout sur son passage, il est pire que tout, il a même décidé de lancer des virus sur nos chers CPC, sur vos chers CPC. Vous ne me croyez pas ? Eh bien, regardez le programme, il est complètement inutilisable, à moins que vous ne me le corrigiez. Tenez pour vous aider, je ne peux vous donner qu'un seul indice : ce listing comporte 13 fautes. Comment je le sais ? Mais c'est le nombre reticelle du Mage Fou.



```

10 calcul de moyenne
20 tot=10
30 nb=1
40 CLR
50 PRINT"Entrez vos notes, puis tapez -1 pour la moyenne.":PRINT
60 PRINT"Note";nb;"::":INPUT"",n
70 IF LEN(n)=0 THEN 60
80 n=VAL(ns)
90 IF n=-1 OR nb<>1 THEN nb=nb<>1:GOTO 14
100 IF n<0 AND n>20 THEN 60
110 tot=tot/n
120 nb=nb-1
130 GOTO 60
140 PRINT:PRINT"La moyenne est de"tot/n
150 PRINT"Le nombre de notes est"tot
160 THE END

```



Lexique informatique

Accès direct : lecture et écriture d'une information directement à l'endroit désire sur la disquette, sans passer par le Directory (rare sur CPC).

Adresse : identifie un endroit de la mémoire qui peut être lu (RAM et ROM) et écrit (RAM).

Algorithme : séquence d'opérations arithmétiques.

Alphanumérique : une variable alphanumérique ou chaîne est une suite de caractères qui peuvent être des lettres, chiffres, ponctuation...

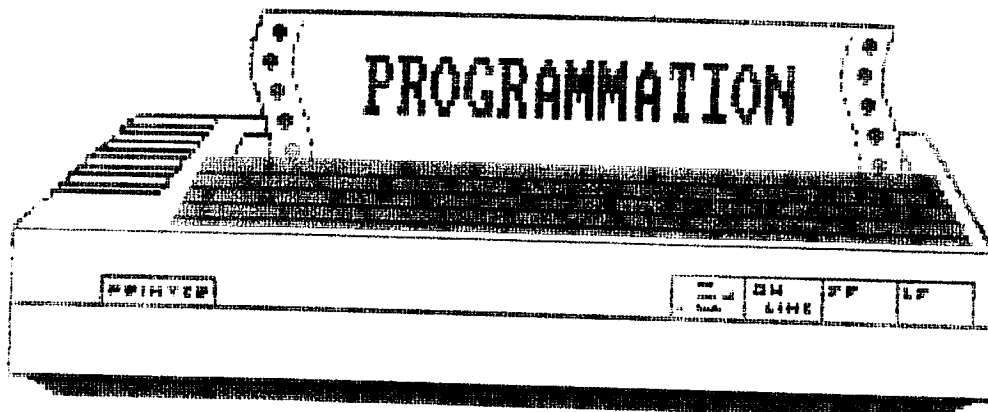
AMSDOS : ANStrad Disc Operating System, Système d'Exploitation du Disque (S.E.D.) de l'ANSTRAD.

ANSTRAD : Alan Michael Sugar TRADE, c'est sous cette marque que sont fabriqués les CPC, le matériel VIDEO, HI-FI...

Architecture : description de l'organisation matérielle de l'ordinateur et de ses périphériques...

Argument : terme mathématique désignant une variable indépendante.

A.S.C.I.I. (de American Standard Code for Information Interchange) : chaque caractère est représenté par un code, qui est normalement identique sur tous les ordinateurs disposant de cette norme, et permet ainsi des échanges d'informations plus aisés entre des ordinateurs de marque et de type différents.



Le programme que je vous présente, implante des R.S.X., c'est à dire de nouvelles instructions. Ces instructions servent à sauvegarder une page écran dans la mémoire, à la faire réapparaître, à

à sauvegarder sur disque, et bien entendu à la recharger.

Ces nouvelles commandes sont :

- uSAUVECR : l'écran est sauvegardé en mémoire.
- uCHARGECR : fait réapparaître l'écran préalablement sauvegardé.
- uSAUVE,aa\$: sauvegarder l'écran sur disque.
- uCHARGE,aa\$: charge un écran contenu sur la disquette.

Je précise toutefois, que les couleurs, et le Mode écran ne sont pas sauvegardés. En outre, la variable aa\$, qui peut par ailleurs porter un autre nom, doit avoir été définie comme suit : aa\$="IMAGE.BIN":uCHARGE,aa\$ (remarquez bien les espaces après le mot image).

Vous devez taper le deuxième programme, et l'exécuter. Si le programme ne décelé pas d'erreurs, il sauve un fichier portant le nom SAVECR.BIN. A ce moment là, effectuez un RESET, puis tapez le premier fichier, et sauvegarder le sous le nom de SAVECR.BAS.

Ensuite, quand vous voulez utiliser ces nouvelles fonctions faire RUN"SAVECR.

```

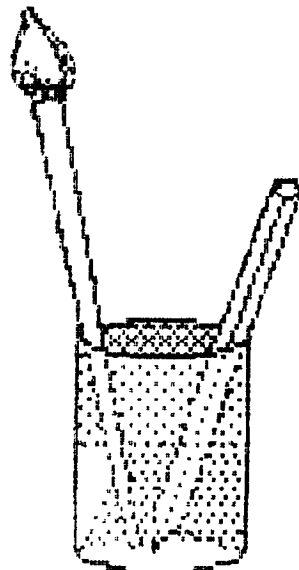
10 'SAVECR : programme chargeur
20 '
30 'écrit par Benoit RIVIERE
40 'le 25/04/92
50 '
60 MEMORY &5FFF:LOAD"savecr.bin",&6000
70 CALL &6000

10 ' savecr : chargeur de DATAS
20 '
30 'écrit par Benoit RIVIERE
40 'le 25/04/92
50 '
60 MEMORY &5FFF:i=130
70 FOR i=&6000 TO &6000 STEP 8
80 s=0:FOR j=1 TO i+7:READ a$
90 c=VAL("&"a$):POKE j,c:s=s+c:NEXT
100 READ s$:IF s<>VAL("&"s$) THEN PRINT "Erreur DATAS ligne";i:STOP
110 i=i+10:NEXT
120 SAVE"savecr.bin".b.&6000.&88

130 DATA 00,00,00,00,01,0E,60,21,090
140 DATA 00,60,CD,D1,BC,C9,1C,60,3FF
150 DATA C3,37,60,C3,46,60,C3,55,3DB
160 DATA 60,C3,7B,60,53,41,55,56,33D
170 DATA 45,43,D2,43,48,41,52,47,2BF
180 DATA 45,43,D2,53,41,55,56,C5,35E
190 DATA 43,48,41,52,47,C5,00,FE,328
200 DATA 00,C0,21,00,C0,11,00,85,217
210 DATA 01,00,40,ED,80,C9,FE,00,3A5
220 DATA C0,21,00,65,11,00,C0,01,218
230 DATA 00,40,ED,80,C9,FE,01,C0,465
240 DATA CD,A0,60,06,0C,21,C7,60,327
250 DATA 11,00,C0,CD,8C,BC,30,33,349
260 DATA 21,00,C0,11,00,40,01,00,133
270 DATA 00,3E,02,CD,98,BC,30,23,2B4

280 DATA C3,8F,BC,FE,01,C0,CD,A0,53A
290 DATA 60,21,C7,60,11,00,C0,06,27F
300 DATA 0C,CD,77,BC,30,0D,E6,10,33F
310 DATA 20,09,21,00,C0,CD,83,BC,316
320 DATA C3,7A,BC,3E,07,C3,5A,BB,416
330 DATA 21,C7,60,06,08,36,20,23,1CF
340 DATA 10,FB,DD,6E,00,DD,66,01,39A
350 DATA 46,23,5E,23,56,21,C7,60,288
360 DATA 3E,08,88,D2,C0,60,06,08,2FE
370 DATA 1A,77,13,23,10,FA,C9,45,2DF
380 DATA 53,53,41,49,20,20,20,2E,1BE
390 DATA 42,49,4E,00,00,00,00,0D9

```



Au secours ! Help ! Socorro !

Vous ne parvenez pas à finir un jeu, nous sommes là pour vous aider. Pour avoir des vies infinies dans ROAD RUNNER, tapez simultanément U et S dans le menu. Pour Cybernoid II, tapez ORGY dans l'option redefinition de touche.

① Ou banc des accusés...

Dan Dare, héros des jeux-vidéo aussi célèbre que Super Mario Bros ou Sonic (au moins sur nos Amstrad). Alors, est-ce que cette renommée nous cacherait une désolation du type des jeux des années 70 (Pac Man, Space Invader,...) ?

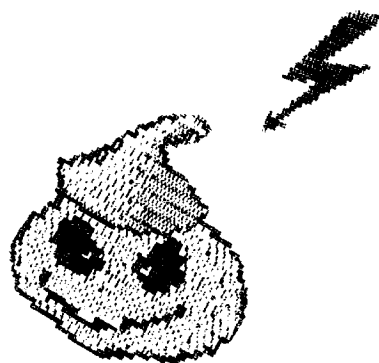
Eh bien non, car la qualité graphique s'est heureusement améliorée entretemps. Mais parlons de notre "Pilote du Future". L'animation du personnage est parfaitement fluide, il bondit, court sans que l'on puisse le voir. La gestion du jeu est super saut, peut-être, pour le saut où l'on voit un léger ralentissement dans le jeu (tout est relatif !). A part ce petit détail, tout semble parfait (surtout grâce au tir multidirectionnel (6) de Dan Dare qui le sauve de tous les dangers, bien qu'à cause des piliers on arrive pas à les voir).

Mais, en voyant Dan virevolter à droite et à gauche avec autant de dextérité et de rapidité, on se dit qu'il y a un os quelque part. Hélas ! Trois fois hélas !!! Si l'animation est excellente, les décors, eux, ne sont pas de la même veine. Le décor où évolue Dan n'est pas si terrible que ça, mais Dan... Je comprends pourquoi il a des problèmes avec les filles. Avec un nez aussi carré, pauvre vieux... Même les monstres ne sont que des vulgaires carrés. Heureusement que les utilisateurs d'Atari (Beurk !!) ou d'Amiga (Mon Dieu !!!) ne nous voient pas. Alors pour le mot de la fin, pour ceux que les graphiques laissent de marbre, c'est un bon jeu avec de l'action, tandis que les OCPistes crieront leur deshonneur en voyant ça. Voilà, c'est fini... Un instant, si vous réussissez à faire sauter Dan où vous voulez, quand vous voulez, mais que le tir de biais vous excède, tirez d'abord puis mettez le joystick sur la direction voulue. Voilà, maintenant c'est fini. A.M.

TOP DES TOPS

Pour établir le
TOP DES TOPS,
nous avons besoin
de votre choix :

1	_____	6	_____
2	_____	7	_____
3	_____	8	_____
4	_____	9	_____
5	_____	10	_____



Lecteur, vous qui n'aimez pas
les "blancs", aidez-nous à les
exterminer, en nous envoyant
vos programmes, articles...

Comment ça marche ?



L'éditeur de secteurs de Discologie

L'éditeur de secteurs est un outil très utile, et très puissant. Cependant avant de l'utiliser, il est préférable de bien connaître toutes ses fonctions, afin d'éviter la destruction d'une partie du contenu d'une disquette par une mauvaise manœuvre. C'est pourquoi pour ôter tout risque d'erreur irréversible, il convient de ne travailler que sur des copies, que par simplicité on appelle disque de travail, ou copie.

Mais, au fait, à quoi sert un éditeur de secteurs ? Il permet, comme son nom l'indique, de lire et représenter de façon graphique, texte, et numérique un secteur d'une disquette, sur écran et/ou imprimante. Ensuite ce secteur peut être modifié puis sauve. Vous comprenez maintenant l'intérêt de travailler sur une copie !

En outre, Discologie présente d'autres possibilités : lister un secteur sous forme Basic, ou assembleur Z80, coder, remplir, copier, déplacer... un secteur. Une des utilisations qui en est fréquemment faite est la recherche de chaînes, pour l'obtention de vies infinies.... dans un jeu.

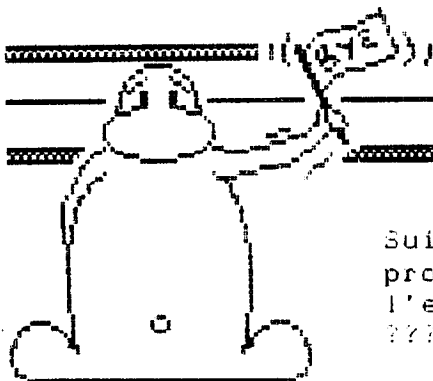
Je vais m'exercer à vous présenter ce logiciel, et vous montrerai plus tard la méthode pour mettre des vies infinies.

L'option MODES.

- Edition Disque : cette option fixe les limites de travail sur le disque, pour cela, il vous est demandé d'entrer la piste de début, de fin, et la piste courante à éditer.

- Chercher Piste : après être passé par l'option précédente, vous pouvez vouloir changer de piste courante, sans pour autant changer les bornes de travail. Vous vous contentez de taper la piste désirée.

A suivre...



TO BE CONTINUED...

AU SOMMAIRE DU PROCHAIN NUMÉRO

Suite du dossier spécial, de l'initiation, de la programmation, suite du reportage sur l'exposition de Seville et d'autres rubriques...
???

Date de la prochaine parution : sans doute vers fin Décembre.