

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

Voici le portrait de TOUT ANKH AMON
pout syaboliser 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 quelque chose à raconter.

Pour le moment je suis tout seul pour la rédaction de ce fanzine; et c'est dur à rédiger quand on débute 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



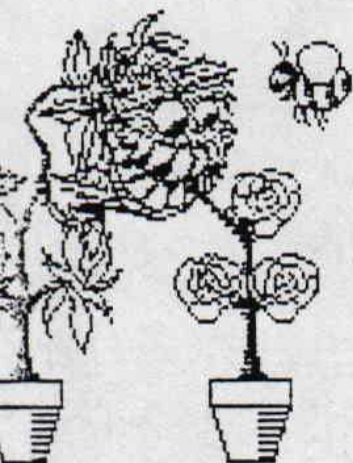
Coordonnées:

Caron Franck
13, rue du Balloir
23320 Saint-Vaury

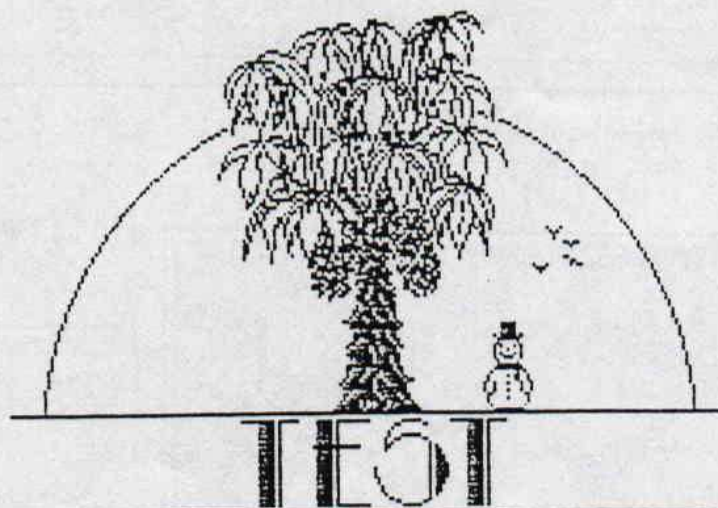
EN CREUSE VACANCES HEUREUSES!

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 dégats !!! 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 maîtriser la fausse 3D (il faut être a 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 de l'élan en se servant des cordes, mais uniquement dans le sens le la longueur). Il est a noter l'absence de musique durant les combats; seul la présentation permet de combler cette lacunes 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 ca et la dans des revues. Je lance donc un appel à tous ceux et toutes celles qui desirent dévoiler leurs travaux de penser a 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 lere 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 : Aucune.
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 a 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 a 57 (valeurs du code ASCII) tandis que &BB06 renvoie des valeurs allant de 128 a 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 boitier 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 est 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 a 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.

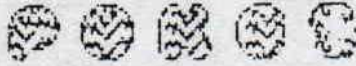
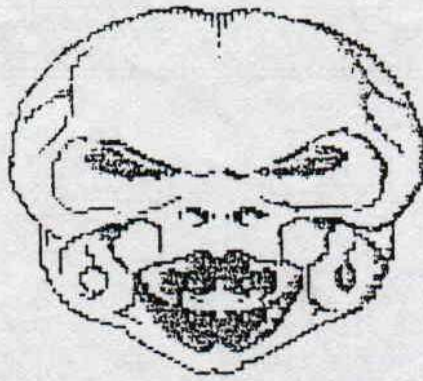
- ▀ &BB48 : Désactive la touche ESC. Cette routine est à utilisé sous BASIC de la façon suivante:
10 CALL &BB48
20 GOTO 20
Condition d'appel : Aucune.
Condition finale : AF et HL sont modifiés.

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 sur, il y a une autre solution plus simple qui est de paker n'importe quoi n'importe où, mais il faut être mazo pour faire une chose pareille.

Certaines personnes ont ainsi trouvées des résultats parfois bizarres mais souvent très utiles, en ne 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 #F5F1).
- POKE &BDEB,&C9 : supprime le CLS de l'instruction MODE.
- POKE &BDEE,&C9 : inhibe l'action CONTROL/SHIFT/ESC.
- POKE &0,&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 REX.
- 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 167 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 &A8A8,&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 fourni 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	ou	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

A QUOI RECONNAIT-ON UN MOTARD HEUREUX ? - - - - - AUX INSECTES QUI SONT COLLES SUR SES DENTS.

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 époustouflant 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: lin=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 xl=x*x-y+y+cr: yl=x*y+x*y+ci: a=a+1: IF a=lin THEN c=0: GOTO 60
40 IF (xl*xl+yl*yl)<4 THEN x=xl: y=yl: 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
<lin 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 Duteil)

Pour obtenir des dessins différents, donnez d'autres valeurs a xo, yo, cotey, cotex, lin. (ex: xo=-0.75 yo=0.956 cotey=0.003 lin=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 ca vous va ?

Avec la multiface:

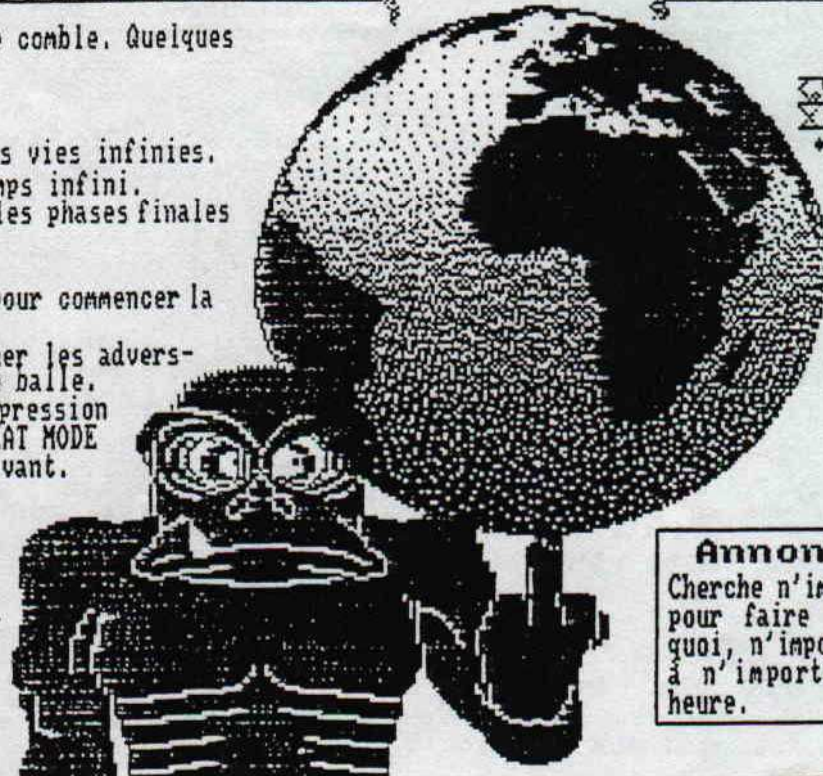
SHINOBI : POKE &0F52,0 pour des vies infinies.
POKE &3707,&A7 pour le temps infini.
POKE &109D,0 pour éviter les phases finales de chaque niveau.

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.

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. Mh!

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
nylar, 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 dm² (cheque
à la commande). L'adresse est celle du
fanzine.



Un coin de pub:

PUB PUB PUB PUB PUB
PUB PUB PUB
PUB PUB
IDUB AAA

INFO SYSTEME CPC

Est réalisé grâce à un CPC 6128
OXFORD PAO, MCP ART STUDIO.

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

Pour le recevoir : un timbre à
2,50 F et une enveloppe auto-
adressée aérachée à 4,00 F.

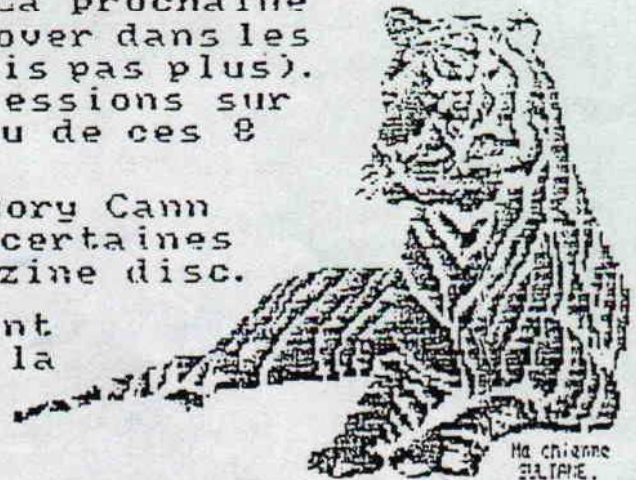
LE MOT DE LA FIN

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



Page 8

EST TERMINE POUR CETTE FOIS. J'ESPERE QUE LES BLAGUES EN FIN DES PAGES VOUS AURONT FAITES SOURIRE SINON TANT PIS.