

SALUT, TU VEUX ETRE MON AMI?

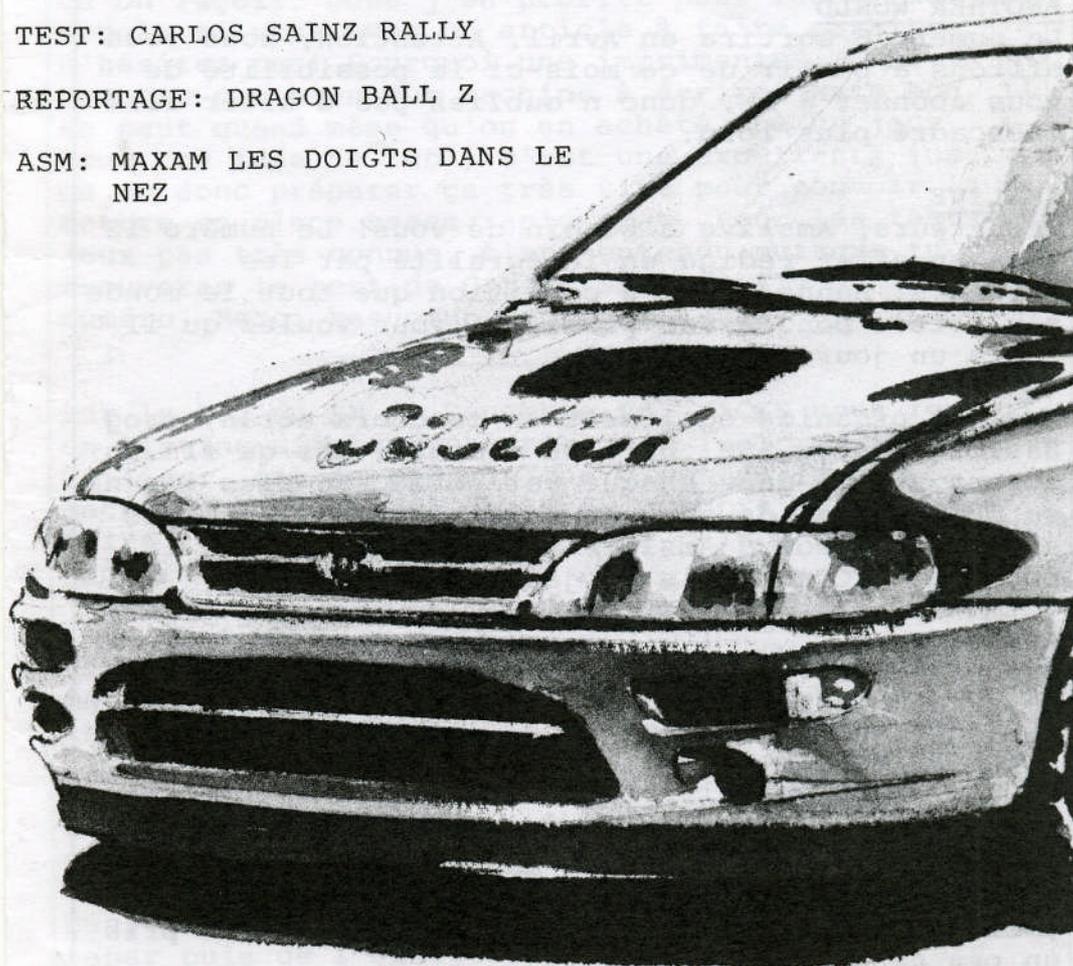


NUMERO 05 - MARS 99

TEST: CARLOS SAINZ RALLY

REPORTAGE: DRAGON BALL Z

ASM: MAXAM LES DOIGTS DANS LE
NEZ



EDITO

Hello à tous! Ce mois-ci, numéro un peu spécial puisqu'il tient sur 12 pages, mais ne vous y habituez pas car dès le prochain numéro, retour aux 8 pages habituelles. A moins qu'on ne reçoive des articles à paraître... Pour ce numéro 5, on s'est un peu démené pour trouver beaucoup d'actus (enfin, plus que d'habitude), et après avoir lu ces 2 pages on se rend compte que la scène est finalement en bonne santé! A part ça, essayez de répondre à notre enquête pour qu'on puisse se rendre compte de l'impression générale que fournit AW, ça nous aiderait beaucoup. Sur ce, à plus et bonne lecture.

ACTUS

ANOTHER WORLD

Le numéro 6 sortira en Avril. Attention, nous vous offrons à partir de ce mois-ci la possibilité de vous abonner à AW, donc n'oubliez pas d'aller lire l'encadré plus loin.

AMSLIVE

Rédacteurs, Amslive a besoin de vous! Le numéro 12 sera en effet rédigé en intégralité par les lecteurs! Bonne idée, à condition que tout le monde s'y mette. Donc à vos plumes si vous voulez qu'il sorte un jour...

Amslive organise également un concours écran, prog Basic, et prog ASM. Date de clôture: dès qu'ils en auront reçu 5 dans chaque catégorie. En plus ils ne se moquent pas de nous pour les lots, puisque des anciens numéros d'Amslive et des chèques dans la boutique AFC sont mis en jeu!!!

ARKOS

Demoniak 7 devrait sortir d'ici 1 ou 2 mois, à la surprise générale. En effet, les Arkos nous avaient habitué à une périodicité un peu plus longue. Le célèbre discmag devrait tenir sur 1 disc 3.5".

DBT

Boxon 4 doit vraiment être maudit puisque sa sortie est encore repoussée. Mais Nicky One n'y est pour rien car certains intervenants extérieurs ont pris un peu de retard.

Toujours pour BOXON 4, Nicky nous a annoncé que les textes seront en anglais et en français: chouette. Nous avons eu le privilège d'en voir une preview, et croyez-nous ça arrache pas mal!!!

MORTEL

Ca bosse dur chez Mortel! Pour preuve, lisez ce qui suit... La HIGH TECHNOLOGY, une maxidémo de 4 parts est finie à 85%. Le code est de AST et MAT, et les gfixs de Dracula et MAT. Elle devrait être dispo courant cette année mais on ne sait pas quand. Pour les amateurs de jeux (et ils sont nombreux!), PRIMAL FIGHT, le 3° volet de PREHISTORIK, est un genre de Street of rage à la sauce CPC. Mais ce projet est à peine commencé donc n'attendez pas sa sortie avant quelques années... Une date de sortie? Oui, lorsque le jeu sera dispo. Sinon, la MTL team va bientôt nous sortir un music pack du nom d'ECSTASY (code: Candy), et vous les verrez aussi dans la BYTE 98 intro et BOXON 4. Merci à Dracula pour toutes ces infos. C'est tout! Euh, pardon c'est déjà pas mal...

EXTENSIONS

La carte CPCISA de Siou sortira dès qu'un certain nombre d'utilisateurs potentiels se seront mis d'accord sur certaines caractéristiques. Cela devrait donc mener courant Février. Pour lui écrire son adresse est quelque part dans le fanz.

EUROSTRAD

D'après Eliot, Tom Pouce a bouclé Eurostrad 11. Donc préparez vos enveloppes et vos timbres pour lui commander à l'adresse suivante, et aux pas de course svp!

Thomas FOURNERIE
La Hamelinière
50450 HAMBYE



LE DEBAT 2: LE RETOUR...

Le sujet du prochain déhaut est le suivant:

**"QUE MANQUE-T-IL AU CPC? ET COMMENT PEUT-ON Y
REMEDIER?"**

Bien sur, nous attendons vos réactions sur ce sujet qui paraîtront dans le numéro 7. Vous pouvez aussi nous donner des thèmes de débat...

ADVANCED PROFESSIONAL SOUNDTRACKER

On a quelques infos sur le fameux soundtracker de Shap. Pal mal de nouveautés au programme comme par exemple la gestion de blocs par piste (fini les patterns), gestion des 8 enveloppes AY sur 16 bits (contre 2 sur 8 bits pour le ST 128) mais ce n'est pas le plus important d'après Shap... J'espère qu'on pourra bientôt vous donner plus d'infos.

ET AUSSI

Madram nous prépare une démo qui nous semble bien sympathique. On pourra y admirer de multiples effets s'enchainant à l'écran, à savoir du zoom, des rotations, de la 3D mappée et encore beaucoup d'autres choses. La sortie est prévue pour le premier trimestre 99.

Le célèbre discmag ATM#4 est sorti depuis courant février. D'après Roy Everett, il y a une quantité impressionnante de textes. Pour vous le procurer, envoyez-lui un disk 3.5" à l'adresse suivante:



Roy Everett
2 Coldnailhurst Avenue
Braintree
Essex CM7 2SJ
ENGLAND



ABONNEMENT

Ca y est, vous pouvez vous abonner à Another World, donc je vais sans plus attendre vous donner les différents tarifs. Nous vous proposons:

12 Numéros pour 60F

8 Numéros pour 40F

Les règlements par chèque sont à faire à l'ordre de FRANCK THOMASSETTE. Evidemment, aucun bénéfice n'est effectué. Sinon il est toujours possible de commander les numéros un par un, il suffit pour ça de joindre 2 timbres à 3F. Voila vous savez tout!

BONJOUR, JE SUIS LE CADRE DES ADRESSES

AW: THOMASSETTE F&D, 26 rue des maisonnettes
54300 LUNEVILLE

SIU: MASSICOT Laurent, 23 rue bouquières
31000 TOULOUSE

AMSLIVE: GEREY Yves, Les Pataudes
87220 BOISSEUIL



REPORTAGE - DRAGON BALL Z

Je crois que je n'ai pas besoin de présenter DBZ car tout le monde connaît. Eh bien tant mieux, ça me laissera plus de place pour vous parler de ce projet que j'ai!

J'ai eu l'idée de ce jeu aux environs du mois de Décembre, mais disons que ça a véritablement débuté en Janvier, donc c'est tout frais... Pour les gfxs, ce sera en principe des transferts de la version SNES. Je dis en principe car le volontaire qui s'est désigné pour faire ça ne m'a pas encore confirmé officiellement qu'il s'en occuperait, donc pas de nom pour l'instant! Le code sera de moi, et j'espère vraiment me défoncer sur ce coup là. Le scénario sera aussi de moi. Bon pour les musiques, y'a encore personne mais ça c'est parceque je n'ai pas encore passé d'annonce. Petite annonce: qui veut faire des ziks pour DBZ? Voila, c'est fait alors si vous êtes intéressé, faites-le moi savoir.

ET LE JEU?

Ben disons que je vais essayer de vous en dire le moins possible pour qu'il y ait tout de même des surprises lorsque vous y jouerez. Concernant les modes de jeu, il y aura le tournoi, pour s'éclater seul ou à plusieurs, le mode story, et le mode multijoueurs. Bien sur, ce n'est pas définitif, il est possible que d'autres modes viennent s'ajouter à ceux-ci (proposez!). Le mode story permettra de revivre les plus grands moments de la série, en reprennant dans l'ordre chronologique certains combats. Je vous avais parlé de petites parties aventure entre les combats, mais je n'ai pas envie de vous en dire plus. Mais sachez quand-même que ce ne sera pas centré la dessus. Pour le mode multijoueurs (qui intéresse un paquet de gars j'imagine, surtout les habitués des meetings), si je parviens à faire ce que j'ai prévu, ce sera très convivial. Mais attention, je n'ai pas dit que j'arriverais à le faire, donc ne vous emballez pas!!!

C'est tout, vous n'en saurez pas plus même sous la torture. A moins que... on verra!

TOM'S

TEST - CARLOS SAINZ RALLY

Editeur: ZIGURAI (1990) - dispo à la rédac' en 3"

Les jeux de rallye sur CPC ne se comptent pas par milliers, et quant aux incontournables, hum hum! Pourtant, avec un peu de chance il est possible de trouver un jour dans un lot de disquettes achetées à la brocante, Carlos Sainz Rally. Tout est une question de chance...

Carlos Sainz Rally est un jeu espagnol, et je crois que ça explique bien des choses. Comme par exemple pourquoi je n'en ai jamais entendu parler, jamais vu le moindre test dans un quelconque mag. En effet, bon nombre de jeux made in Spain n'ont jamais été distribués en France, et c'est bien dommage! Avec Carlos Sainz Rally, vous êtes dans la peau du pilote du même nom, et vous devez disputer le championnat du monde de rally, rien que ça! Attention, ce sont des épreuves contre la montre, c'est-à-dire qu'on passe un par un...

Après un bref chargement, un écran de toute beauté s'affiche sur mon moniteur: c'est la caisse de notre cher Carlos! Le spectacle est de courte durée puisqu'un menu prend la place de la Toyota. Là je fais une grimace car le jeu est totalement en espagnol, il va donc falloir se décarcasser un peu. Il m'est alors proposé de commencer un championnat, en continuer un, choisir le mode de contrôle ou entrer le fameux mot de passe pour reprendre là où on a abandonné. Après avoir choisi le joystick, je me lance dans le championnat. A ce moment là, je peux commencer direct la course, tester la piste, ou consulter les classements. Impatient que je suis, je m'empresse de débiter la course, mais il faut encore équiper ma voiture.

En effet, selon les circuits le temps n'est pas le même et cela influe beaucoup sur la conduite. Il ne faudra donc pas équiper sa voiture de la même façon lorsqu'il neige que lorsqu'il fait sec! Donc à vous de bien choisir vos amortisseurs et vos pneus. Enfin, la course peut commencer!!!



Il était temps car c'est bien beau les options, mais nous on veut jouer!!! Eh bien on n'a pas attendu pour rien car c'est vraiment somptueux pour un jeu de rallye. Mais pas le temps de s'extasier, j'ai un temps à battre! Je commence à accélérer et là je découvre un bon scrolling bien qu'un peu saccadé, j'enchaîne les virages et les têtes à queue, je me rends compte que je ne suis pas prêt d'être champion du monde. Enfin je crois que j'aurais dû tester mes équipements avant de débiter la course. Tant pis, je suis dernier, je ferai mieux la prochaine fois! Il est temps de réparer les dégâts dus à mes nombreux chocs. En bref, c'est un jeu sur lequel je me suis beaucoup amusé.

TOM'S

NOTE GLOBALE : 72%

GRAPHISMES

16/20

Que dire à part que c'est espagnol? La voiture et les circuits sont très beaux (mode 0). Il y a même des changements de climat (neige, humide, ou sec). Cependant, les circuits ne sont pas très variés.

ANIMATION

15/20

Le scrolling est légèrement saccadé. Par contre, la voiture peut prendre 12 directions différentes! Et sans vous parler de la foule en délire et des oiseaux qui s'amuse à passer devant vous! Cool...

SONS/MUSIQUES

13/20

Pour les musiques j'attends toujours. Quant aux bruitages...dommage! Le bruit du moteur est bon mais un peu poussif, et les dérapages bof!

MANIABILITE

13/20

Votre voiture demande un temps d'adaptation, et encore c'est pas gagné. En effet, les dérapages sont difficiles à contrôler, voire impossibles. Mais la conduite change en fonction de votre équipement et du climat: il faut faire les bonnes combinaisons, donc bon courage...

LONGEVITE

15/20

Les circuits sont nombreux, les concurrents sont balèzes, on choisit l'équipement de sa voiture avant la course. On peut la réparer si elle est endommagée, bref c'est très complet. Dommage qu'on est seul sur le circuit...

DO YOU SPEAK ASM?

Comme prévu le mois dernier, on va passer en revue la plupart des options de Maxam. Allez, on commence tout de suite car il y a du pain sur la planche (et le miettes sur mon clavier). Let's go!

Tout d'abord, il faut savoir que Maxam est dispo en cassette, disquette, et en ROM, donc tout le monde pourra en profiter. Au passage, Madram nous signale que Maxam n'est pas dans le domaine publique, mais est toujours un programme commercial...

POUR COMMENCER...

Pour appeler Maxam depuis le Basic, on tape ùM et c'est parti. Un menu s'affiche à l'écran, divers utilitaires sont proposés par Maxam. On y trouve entre autres un désassembleur, un éditeur de mémoire... et ce qui nous intéresse, un éditeur de texte ASCII pour entrer les codes sources. Pour y accéder, on tape sans plus attendre T, et là un autre menu s'affiche. Ce menu nous offre des options très utiles donc on va l'étudier plus en détails.

LE MENU DE L'EDITEUR

Allez, je vais vous faire les options une par une, ça sera beaucoup plus simple ainsi.

E : ah ça, c'est pour entrer dans l'éditeur, très important ça, pour entrer vos source, ah ça...

L : charge un fichier texte dans l'éditeur. Le précédent fichier en mémoire est détruit.

LB: charge un bloc de texte. Ce bloc s'insère dans le texte en mémoire à partir de la position du curseur lorsque vous avez quitté l'éditeur.

S : sauve le fichier texte en mémoire.

SB: sauve un bloc de texte que vous aurez défini dans l'éditeur (voir plus loin).

P : imprime le fichier texte en mémoire.

PB: pareil pour un bloc de texte défini.

F : cherche une chaine dans le source. La recherche se fait à partir de la position du curseur dans l'éditeur. Si Maxam trouve cette chaine, il vous l'affiche à l'écran. Pour continuer les recherches, appuyez sur COPY. ESC pour les stopper.

R : cherche une chaine pour la remplacer par une autre. Il est possible d'effectuer le changement pour toutes les chaines trouvées ou seulement pour certaines qu'on précise.

T : ça c'est pour les tabulations. Le mieux, c'est que vous essayiez des valeurs pour voir.

A : assemble le fichier source. Les erreurs de syntaxe vous sont signalées.

J : exécute le code binaire assemblé à partir de l'adresse désirée.

G : passe en mode édition à partir de la ligne spécifiée.

X pour entrer une RSX, et Q pour quitter le menu.

Tout ceci n'est peut-être pas très explicite, mais ça vous montre en gros à quoi servent les options.

ENFIN L'EDITEUR!

On va maintenant voir les fonctions de certaines touches à l'intérieur de l'éditeur qui vont nous rendre la vie un peu plus facile lorsqu'on codera. Les flèches déplacent le curseur, ENTER passe à la ligne suivante, TAB passe à la tabulation suivante, DEL et CLR idem qu'en Basic, bref ça c'est pas du neuf. Pour les autres touches, voici un tableau. Essayez, ça marche!

| | |
|--------------|----------------------------|
| ctrl+tab | insertion/overwrite |
| shift+tab | insert une nouvelle ligne |
| shift+del | détruit une ligne |
| shift+gauche | curseur en début de ligne |
| shift+droite | curseur en fin de ligne |
| shift+haut | recule la page d'une ligne |
| shift+bas | avance la page d'une ligne |

| | |
|--------------------|-------------------|
| <u>ctrl+gauche</u> | début du texte |
| <u>ctrl+droite</u> | fin du texte |
| <u>ctrl+haut</u> | recule d'une page |
| <u>ctrl+bas</u> | avance d'une page |

DEFINITION DE BLOCS

Définir un bloc peut s'avérer très utile pour déplacer, copier, ou détruire un morceau de texte. Je vous raconte pas le temps qu'on peut gagner. Or donc, pour marquer un bloc il faut placer le curseur au début du bloc désiré et appuyer sans hésitation sur SHIFT+COPY, puis le placer à la fin du bloc et appuyer à nouveau sur SHIFT+COPY. Une fois le bloc défini, vous pourrez effectuer plusieurs opérations...

| | |
|------------------|--|
| <u>ctrl+clr</u> | déplace le bloc à la position du curseur |
| <u>ctrl+copy</u> | copie le bloc à la position du curseur |
| <u>ctrl+del</u> | détruit le bloc |

LES LIGNES ASM

Je m'en va vous expliquer comment se compose une ligne en assembleur. Contrairement au Basic, les lignes ne sont pas numérotées. De façon générale, elles se composent ainsi:

```
label instruction+operande ;commentaire
```

>le label est facultatif et il est utilisé pour identifier une partie spécifique du programme. On peut s'en servir de 3 façons différentes, mais on verra ça la prochaine fois.

>l'instruction, ben... je pense que vous savez c'est quoi non?

>le commentaire est facultatif mais il est fort conseillé d'en inclure dans des sources longs ou compliqués pour s'y retrouver facilement. Ils doivent toujours être précédés d'un point virgule.

Et voila, ça se termine. J'espère qu'avec tout ça, vous commencez à vous familiariser avec Maxam, sinon n'hésitez pas à me poser des questions. La prochaine fois on s'attaque aux directives...

TOM'S

COURRIER DES LECTEURS

Quelques conseils pour AW: plus épais serait le mieux, plus d'articles, achetez une imprimante. Pourquoi pas faire une rubrique sur les premières démos ou progs des codeurs connus (histoire de voir comment ils ont commencé). Aussi pourquoi pas une rubrique tests de jeux quasiment pas connus (si, il y en a... la preuve, j'en ai!).

IRON

Pour le nombre de pages, on a fait un effort ce mois-ci puisqu'il y a 12 pages, mais on risque de retomber à 8 car je ne pense pas qu'on puisse assurer 12 pages tous les mois. En fait, ça dépend du nombre d'articles prêts, et pourquoi pas ceux qu'on reçoit. Donc j'en profite pour lancer un appel: si vous avez un article à faire paraître, n'hésitez pas! Pourquoi une imprimante? Tu ne le trouves pas bien sur machine à écrire? Mais bon, il se peut quand même qu'on en achète une un jour... Pour ton idée de rub', c'est une excellente idée. On va donc préparer ça très vite pour pouvoir la mettre en place assez rapidement. Pour les tests de jeux pas très connus, c'est entendu puisque tu trouveras le test de Carlos Sainz Rally dans ce numéro. Merci beaucoup pour tes idées.

Sur le No2 de AW de Décembre 98, HICKS nous fournit un listing d'interruptions, quel logiciel faut-il utiliser, car je présume que c'est du langage machine. Pour le No1 de AW de Octobre 98, comment faire le SAVE? Je suis toujours coincé par le problème avec les .BIN.

André B.

Effectivement, le listing de AW2 est du langage machine. Tu dois donc utiliser un assembleur pour le taper. Je te conseille Maxam ou Dams, ce sont les meilleurs et les plus utilisés à ma connaissance. Pour plus de précision sur leur utilisation, se reporter à l'initiation ASM de ce mois-ci. Par contre, pour le listing de AW1 il faut le taper depuis le Basic puisqu'il s'agit de DATA. Dans le cas de ce programme, il te suffit de le taper puis de l'exécuter par RUN et tout se fera

automatiquement: le listing se sauvegardera sur une disquette et s'exécutera.

Je te donne vite fait un petit cours pour recharger les fichiers .BIN depuis le Basic. En règle générale, il suffit de faire: MEMORY Adresse-1: LOAD"prog.bin",Adresse où <Adresse> est l'endroit où tu veux placer le programme en mémoire. Donc pour charger le listing de AW1 à partir du Basic, essaies de faire: MEMORY&4060-1: LOAD"AW.BIN",&4060 Si tu veux l'exécuter, CALL&4060 s'en chargera.

TOM'S

FANZINE - WACCI 127

Bon alors, contrairement à ce qui était prévu on va tester le numéro de Wacci du mois de Janvier 99 car 750% of CPC n'a pas l'air d'arriver...

Je pense que la plupart d'entre vous connaissent ce fanz anglais qui est maintenant très célèbre. Il faut dire qu'avec 258 membres on peut s'attendre à quelque chose d'intéressant. Et effectivement, ça l'est. Ce papermag au format A4 fait 32 pages, la présentation est très agréable et le fanz est bien fourni en articles, non ne cherchez pas de défauts de ce coté là...

Vous trouverez donc 5 pages de courrier, du Basic, de l'électronique, une rubrique qui me plait bien sur les chips du CPC (FDC, PPI, CRTC...) et pis plein d'autres choses... Par contre y'a un truc qui me gêne, ce sont ces 4 pages là. Oui, celles là où c'est écrit "Wacci PC" en bas. C'est le genre de choses qui fait peur car dans le numéro précédent cette rubrique n'existait pas. J'espère qu'ils vont en rester là et que ça ne va pas prendre plus d'ampleur...

Bien sur, ça n'empêche pas le fanz d'être de bonne qualité, alors si vous maitrisez l'anglais pur et dur je vous conseille très fortement de commander un numéro (2.5£) à l'adresse suivante:

John Bowley
97 Tirrington
Bretton
Peterborough
PE3 9XT
England



Wacci parait tous les mois et demi. Donc bravo...

HICKS