

LA F1 C'EST BIEN, LE CPC C'EST MIEUX!

W

NUMERO 07 - MAI 99



> hohoho, l'édito, hohoho	la redac	p.1
<p>Nous voila de retour avec 12 pages. Mais avant de vous réjouir, écoutez bien ce qu'on va vous dire. AW8 ne paraîtra que début Juillet, eh oui 2 mois d'attente! Non, ce n'est pas du repos qu'on prend, au contraire. Donc allez zieuter plus bas les raisons invoquées. Ce mois-ci, la scène ne semble pas très en forme, à moins que tout le monde ne révise? Ben oui, pas de prods, pas de réponse pour le débat, peu de fanzs, ho! Réveillez-vous! Sinon comment on va le remplir le prochain AW? D'ailleurs on sera en VACANCES lorsque AW8 sortira!!! A +++.</p>		

> Actus	la scène & la redac	p.1
<p><u>ANOTHER WORLD</u> Le numéro 8 ne paraîtra pas en Juin, mais en Juillet. Ben oui, qui passe le bac de français? C'est Hicks. Et qui veut avoir son Deug? C'est Tom's. Priez pour nous!</p>		
<p><u>HARD'OS</u> Un nouveau groupe du nom de Hard'os est né, mais de qui s'agit-il? Eh bien c'est Iron, Master, et Rage. Tiens, allez voir le test de Helpfanz.</p>		
<p><u>ZE MEETING 99</u> Bonne nouvelle pour les accros des meetings, Nicky One vient de confirmer Ze Meeting version 1999 les 6,7,8 Août. Contactez ze boss pour obtenir plus de précisions. Voyez son adresse ici même: Ader NK1, 7 place du 8 Mai, 32160 Plaisance du gers</p>		
<p><u>DEMONIAK 7</u> Le numéro 7 du fameux Démoniak est retardé pour cause de manque d'articles (original!). Targhan, qui en a déjà une dizaine à son actif, ne bénéficie pour l'instant d'aucune aide, même pas des membres d'Arkos! Donc si vous voulez lui rendre service, envoyez-lui vos articles. Merci pour lui.</p>		
<p><u>LA P.A. DU MOIS</u> Vds 2 Atari 520 STF avec doc et disks pour 800F, 1 ordi T07 avec magnétophone, lecteur de disks externe pour 450F, et livres+revues pour CPC 6128, liste à demander. Ecrire à: André Burg, 19 rue Thiers, 88100 Saint-Dié</p>		

BRUITS DE SR

D'après ce qu'on a pu comprendre en SR, Grim et Offset nous prépareraient quelque chose sur CPC pour se venger de la cheat part dans l'Ecstasy de Candy. Surprise d'après Grim, donc à suivre...

DRAGON BALL Z

Oui, encore diront certains, mais promis c'est la dernière fois qu'on en parle avant sa sortie. Cette fois-ci, c'est pour vous annoncer la team au grand complet: Tom's au code, Beb aux graphismes, et Ker aux musiques. Voila, maintenant silence!

L'AFC ET AMSLIVE

Pour tout renseignement ou abonnement à Amslive, c'est l'AFC qu'il faut contacter. Genesis8 le trésorier pour les abonnements (et non Madram comme Hicks le laisse entendre p.5), et Ker the president of the universe pour les renseignements.

MADRAM EN VACANCES

Avis à tous ceux qui vont envoyer des articles pour Amslive 12, Madram est parti en vacances, donc envoyez vos écrits à SNN:

Thomas Bardenat - 11 avenue Carrière
31120 LACROIX-FALGARDE

SORTIE IMMINENTE

Vous aurez le loisir d'ici sous peu de pouvoir commander The Fanzine No3 de JRM45. Mauvaise nouvelle, ce sera le dernier. La raison? Pas de succès. La conclusion? C'est bien dommage tout ça.

Voici les tant attendus résultats de l'enquête (comment ça non?), mais avant de commencer, grand merci à tous ceux qui ont répondu.

Les principaux changements: la disparition du prog, plus de dessins, tests de jeux plus courts. Pour le nombre de pages, c'est unanime on nous désire sur 12 pages, donc on fera notre maximum pour vous satisfaire. Coté agraffes, c'est très partagé donc on agraffera pour ceux qui le désirent, ok? Sinon, de nombreuses propositions ont été soumises, on en a fait une petite sélection, les voila...

Eliot

"Pousser la prog. Rester sur 12 pages."

> Pour la prog, on a décidé de reprendre tout depuis le début pour que les débutants puissent s'y mettre, et parceque d'autres fanzines font déjà de la prog poussée mieux qu'on ne le ferait. AW sur 12 pages? Voeux exaucé pour ce No7!

Nicky One

"Piske vous êtes des codeurs de jeux, pourquoi ne pas faire une initiation à la conception de jeux?"

> Ca c'est une très bonne idée, maintenant reste à savoir si les lecteurs sont intéressés. On pourrait soit expliquer la démarche à suivre pour l'élaboration d'un jeu, soit apprendre à coder un jeu à partir d'un éditeur de sprites comme celui d'ACPC48, ou encore autre chose. Qu'en pensez-vous?

Sébastien D.

"Peut-être faudrait-il rajouter une rubrique Basic orientée routines démos pour les novices comme moi (surtout si ces routines existent!!!), sinon serait il possible de faire un recensement de la scène française?"

> Les effets possibles en Basic sont extrêmement limités, c'est clair! Le Basic n'a pas trop sa place dans l'univers du démomaking. En plus, les rubriques Basic n'intéressent plus beaucoup de monde. Pour le recensement de la scène, Eurostrad s'en charge, il contient un annuaire très détaillé.

Madram

"Pour les tests de jeux, des screenshots et mode d'emploi seraient bien. Moins de questions classiques dans l'interview. Y'en a qui racontent n'importe quoi dans le débat!"

> Pour le mode d'emploi, OK on fera ça, mais pour les screenshots je ne sais pas si ça rendra bien en noir & blanc, on va essayer. Pour les questions des interviews, on fait notre possible, mais dur d'être original. Qui a dit des conneries? Hein, qui?

Ker

"Du cul, bordel! Et aussi, du cul re-bordel!"

Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q. Voila, t'es content maintenant?

Hep, une nouvelle rub' qui a pour but de dévoiler comment ont débutés les codeurs actuels, mais aussi pour faire connaître certaines prods qui sont pour la plupart inconnues de tous. Notre premier cobaye est notre cher et dévoué Madram...

Nous allons passer en revue The Other World 1, fanzine qui a 8 ans. Mais avant tout, quelques précisions s'imposent, Madram avait 13 ans à l'époque, et l'intro est un de ses premiers progs. Et justement, à quoi elle ressemble cette intro? Eh bien nous avons là un écran en mode 1 de toute beauté et en overscan en plus, accompagné d'une musique. Pas mal tout ça, surtout que l'overscan est géré sous Basic. Allez j'appuie sur espace pour voir la suite...

Et rebelote, encore de l'overscan, mais cette fois ci c'est une image en mode 0. Toujours de la musique, et en bonus, un scrolling en bas d'écran. C'est vrai qu'on remarque quelques petites imperfections sur le scrolling au bord de l'écran par exemple, mais Madram en était bien conscient et nous avoue lui-même les difficultés qu'il a pu rencontrer: "Overscan à mettre au point sans rupture et sous basic, ce qui explique des petites erreurs sur l'écran final. Le player de la musique d'Iron Lord est très lent (je n'en savais trop rien à l'époque!), et le scroll saute de temps en temps. Je n'admettrais jamais une telle imperfection maintenant!!!"

OK, il n'est pas tendre avec sa personne, mais même si le résultat n'est pas impeccable, je trouve quand même ça plutôt cool pour une première prod. Qui peut se vanter d'en avoir fait autant? Pas beaucoup je pense... Surtout à son âge. Bon il était quand même fier de lui, oui faut pas exagérer: "Je trouvais le résultat assez joli, mais c'était surtout grâce au dessin de mon frère. Et puis de nos jours, on ne peut pas avoir à la fois la crème et le boucher."

On peut ajouter à ça d'autres petits progs pas mal du tout, et on comprend mieux maintenant pourquoi Madram est une bête en code, avec des bases comme ça, c'est normal. Vivement sa prochaine démo.

Dans ce premier test, je vais regrouper plusieurs numéros d'Amstrad Live, le fanz publié par l'AFC. Avant, je croyais que tout le monde lisait Amslive, ben non. Les enquêtes nous ont montré que ce n'était pas le cas... Donc voici un test des huit derniers numéros, c'est-à dire du No4 au Noll (Février). Les rédacteurs ne sont pas débiles et ont bien commencé au Nol (Décembre 97, je crois), mais je n'ai connu ce fanz qu'au mois d'Avril (No4, suivez!). C'est darty mon kiki ((c)Les Inconnus)...

Déjà, première impression, c'est accessible à tous. En effet, le néophyte pourra tout savoir grâce aux actus, tests de jeux ou fanzines, tandis que les autres plus tournés vers le coding auront des articles plus techniques. Multiplication, 3D, sinus, la mémoire, tout y est, même l'électronique! Bien sûr, d'autres articles peuvent convenir à tout le monde comme l'interview (très intéressante!), l'origine des pseudos, courrier, reportages... Autre chose qui mérite d'être souligné, c'est l'humour qui est omniprésent dans tout le fanz, et ça, ça fait rigoler (ben oui, l'humour ça fait rigoler...). Notons aussi la disparition des règlements de compte dont se plaignaient la plupart des lecteurs...

Parlons un peu de la conception du fanz. 24 pages format A5 (généralement écrites par Madram), maquette sur PC (par SNN), avec couverture et 4' de couv' en couleur, en plus Amslive est mensuel (quand ils ne sont pas en retard!), c'est presque du niveau professionnel! Que dire à part bravo. Vous pouvez commander ce fantastique fanz pour la modique somme de 20F et ça les vaut largement. Enfin, voici les tarifs d'abonnement:

1 numéro.....20F

6 numéros.....90F

12 numéros...150F

Les chèques sont à faire à l'ordre de l'AFC et l'adresse pour commander Amslive est la suivante:

GEREY Yves

Les Pataudes - 87220 BOISSEUIL

Pour finir, je vais dire qu'Amslive a su se hisser parmi les meilleurs fanzines CPC, peut-être même LE meilleur. Alors à vous de voir...

Ah, un nouveau fanz papier! Comme il est nouveau, les présentations s'imposent donc flashback... Il était une fois 3 CPCistes (Iron, Master et Rage) qui décidèrent de créer un fanzine qui donnerait des solutions de jeux. Ils nomèrent très justement ce fanzine Helpfanz.

Donc Helpfanz est rédigé sur PC (n'ai pas honte Iron, ça peut arriver), format A4 (en fait feuilles A4 emballées dans une feuille A3) avec écrans de jeux et des plans faits à la main...

Pour ce numéro 1 qui fait 20 pages, vous trouverez la solution complète de Robocop 2 (CPC+) et la 1^{re} partie de la soluce de Super Cauldron, ainsi qu'une BD et des adresses. Malheureusement, je n'ai pas pu tester l'efficacité des soluces car je ne possède pas les deux jeux solutionnés (?), mais là je fais confiance à Iron...

Bon, maintenant je vais vous livrer mes impressions en direct live. Je trouve que la présentation est bonne bien que les photocopies soient trop foncées, les solutions sont claires car on peut se servir des plans comme repère et du texte comme indicateur. De plus, vu que les pages ne sont pas attachées, c'est pratique pour pas avoir à amener le fanz devant le CPC... En ce qui concerne la BD, dommage qu'elle n'ait pas de rapport avec le CPC! Je vous encourage vivement à commander ce fanzine car il est clair, bien fait, et nécessaire si vous ne finissez pas vos jeux. Donc envoyez 3 timbres à 3F à l'adresse suivante pour recevoir le numéro 1 de Helpfanz:

DURAND Amaury
20 rue de la 59ème Div. Angl.
14220 THURY HARCOURT

Vous pouvez aussi leur envoyer des plans (que vous avez fait vous-même, pas de repompage!), ou tout simplement pour leur soumettre des idées d'articles...

Le numéro 2 sera soit sur papier (mais à l'aide d'Oxford PAO, donc sur CPC), ou sur disc. Dans ce dernier cas, il y aurait des photos de jeux (sur CPC+, avec des sprites hard mais ça fonctionnerait sur CPC old sans photos). Enfin, rien n'est sûr...

Bon allez, ce mois-ci on en termine une bonne fois pour toute avec les directive, suffit non? Donc la dernière fois on avait vu ORG et LIMIT ce qui était un bon début. Voici la suite...

Pour commencer, on va s'intéresser à 3 directives qui ne sont pas très importantes, mais à connaître tout de même. Les deux premières vont ensemble puisqu'il s'agit de CODE et NOCODE. Cette dernière est utile si on veut vérifier un source sans rien stocker en RAM, et ceci à partir de l'endroit où est placé NOCODE. Le stockage en RAM reprend dès que CODE est rencontré.

Ensuite, il y a END qui comme vous vous en doutez indique à l'assembleur la fin du programme.

PASSONS AUX CHOSES SERIEUSES

Oui, c'en est fini de rigoler, un peu d'attention, à présent on va voir comment stocker des données dans un programme, un peu l'équivalent de DATA en Basic. Attention, il existe souvent plusieurs syntaxes pour la même directive afin de garder une compatibilité avec plusieurs assembleurs (n'est-ce pas Blood?). Il existe 3 façons de stocker des données en assembleur...

> DEFB (ou DB,DEFM,TEXT,BYTE)

Ces directives permettent de stocker une suite de données 8 bits soit en valeurs numériques, soit en chaîne de caractères. Les chaînes doivent être entre guillemets.

```
DEFB "salut les copains"
```

> DEFW (ou DW,WORD)

A ce moment là le gars, il peut stocker des valeurs 16 bits en mémoire, un exemple? Ok.

```
DEFW #4000,#4500,#5000
```

> DEFS (ou DS,RMEM)

Là, on peut réserver un certain nombre d'octets en leur donnant une valeur. Ze exemple:

DEFS 50 ; réserve 50 octets à partir de cette adresse. Dans ce cas, ils seront à 0.

DEFS 50,#FF ; pareil mais les dits octets seront remplis par la valeur #FF.

ET SI ON SAUVEGARDAIT?

Oui quand même, ça serait cool de sauver votre source et de ne pas le retapper à chaque fois! Comment ça y'en a qui l'ont fait?! Ah là là, j'te jure! Bon voyons ça.

Notre sauveur (c'est le mot) se nomme WRITE, et son inséparable accolyte se fait appeler CLOSE. La marche à suivre est la suivante.

```
ORG adresse
WRITE "nom"
...votre source...
CLOSE
```



N'oubliez jamais le CLOSE car il indique à l'ASM où se termine votre source. Donc après ça, vous assemblez votre source comme on l'a vu dans le No5, et ça sauvegarde tout seul!

DU VRAC ET... DU VRAC

Voyons maintenant quelques commandes qui à mon avis ne servent pas à grand chose, mais je vous les donne quand même, sympa non?

> LIST et NOLIST permettent l'affichage ou non du source lors de l'assemblage. Si on fait LIST P, on envoie le prog à l'imprimante.

> PRINT "... " affiche un texte repère à l'écran pendant l'assemblage.

> PAUSE interrompt l'assemblage en attendant l'appui d'une touche pour continuer, hum hum...

> TITLE "... " met un titre en haut de chaque page lorsqu'on imprime.

VIVE NICKY ONE... EUH NON, LES BUGS!

La plupart du temps, trouver l'origine d'un bug est extrêmement laborieux, mais heureusement que notre bon vieux Maxam touche un peu. En effet, Maxam nous propose une instruction très utile, BRK. Simple à utiliser en plus, vous placez BRK à un endroit de votre source, puis après l'avoir assemblé, lorsque vous exécutez le code et que BRK est rencontré, le programme est stoppé net et le contenu de tous les registres est affiché à l'écran. Pratique non?

Voilà, c'est fini donc RDV au mois de Juillet pour un nouveau cours un peu plus relax car on sera en **VACANCES!** Cooooooooool!!!

Une fois n'est pas coutume, ce mois-ci c'est Felin qui a interviewé Blood (DBT/Ingen Soft) lors du FelinBlood minimeeting.

-Salut Blood.

Salut Felin.

-En quelle année as-tu commencé le CPC?

En 1988.

blood



-Et que faisais-tu en 88 dessus?

Eh bien je jouais jusqu'à ce que ma tante m'initie au Basic, puis après j'ai approfondi le Basic et maintenant, je m'attaque à l'assembleur.

-L'assembleur qui va peut-être déboucher sur un Amstrad Survivor No4, car il paraît qu'il va bientôt sortir, disons cette année, alors vrai ou faux?

Cette année ou l'année prochaine, enfin peut-être que je vais le sortir en 2005 j'suis pas sûr, mais bon, alors disons que ça dépend si quelqu'un veut bien se joindre à moi, car faire un fanzine tout seul, c'est presque impossible.

-OK, mais quel est ton parcours à partir de 88?

En 88 je jouais, j'ai vraiment commencé à m'y intéresser en 90-91 en m'amusant à repiquer les musiques, faire un peu de déplombage, ce qui m'a permis de me familiariser avec le CPC. Je correspondais beaucoup avec des gars qui sont bien connus genre Reilan, Fefesse, Toug... Ils m'ont beaucoup appris, ensuite j'ai sorti Amstrad Survivor en 95, mais faut dire que là, il n'y avait plus personne, quand je me suis retrouvé au No3, il y avait une personne ou deux qui me demandaient mon fanzine, mais bon c'est toujours valable aujourd'hui, c'est toujours pareil, et alors ensuite j'ai rejoint la scène CPC. Puis je l'ai quittée quand j'étais tout seul. Et un jour, toi Felin, en 1998 tu as mis une annonce dans Okaz, et c'est de ta faute si je suis revenu, et maintenant les autres sont obligés de voir mes démos. Alors tu vois c'est la torture.

-Ingen Interactive Software, quels sont les membres?

Pour n'en citer que quelques-uns, on a au code Nicky One de DBT, Mat de Mortel, etc...



-BEB, non?

Oui, on a BEB pour les graphismes.

-A ne pas confondre avec Babe un cochon dans la ville?!

Hein?... Oui bien sûr c'est BEB, alors au graphisme on a Mat et on a Bouba l'ours des Carpates, au code Nicky One, Candy, Mat et en musique on n'a encore personne, donc toi qui lis ça si tu fais de la musique...

-Enfin pour les principaux.

Oui, je crois que j'ai cité les principaux, mais il y en a encore aujourd'hui qui se joignent à la cause, la grande cause. Quant à moi, j'ai le rôle de producteur exécutif. C'est moi qui écrit les textes de l'Ultimate (le texte des personnages), c'est déjà pas mal car on ne compte pas moins de 300 personnages!!!

-Ca fait du boulot?!

Oui pas mal de boulot. J'ai le scripte à faire qui compte environ 4 ou 5 pages.

-Ingen Interactive Software sera un jeu?

Non, c'est pas un jeu, c'est ce qu'on peut appeler un groupe car après Ultimate on ne va pas en rester là...

-OK, le premier jeu sera donc Ultimate?

On aura fait un moteur de jeu, donc on pourra toujours envisager de faire sortir un Ultimate 2, mais on va se mettre dans les utilitaires, par exemple un utilitaire pour générer des images en overscan pour aider les démomakers, on aura aussi une nouvelle version de Discology plus évoluée, pour pouvoir fouiller dans les banques, il y aura beaucoup plus d'options...

> Interview (suite)	blood & felin	p.11
---------------------	---------------	------

-Ce serait peut-être une bonne idée de prendre Offset (ndlr: ça serait pas plutôt Zik?) comme musicien?
 Offset si tu lis ça, peux-tu te ramener? On a besoin de toi!!! (ndlr: Zik! On se répète.)

-La question sur Ingen Interactive Software, ce sera donc un groupe qui fera production, distribution, utilitaires+jeux, mais quand sortira la première production Ultimate? Disons les prévisions de sortie? 1999? 2000?
 Alors plutôt 2000, mais commencez déjà à économiser car il coutera 400 balles, non recto verso!!! Je rigolais, il coutera 6 disquettes!!! Car il tient sur 6 discs, il y aura aussi une sacrée protection que personne ne pourra copier.

-Alors le projet RTC? Déjà une idée des rubriques RTC? Ca va parler de quoi exactement? Très spécialisé?
 Ce sera très CPC, il y aura une rubrique (qui sera remise à jour) qui concernera le Basic, pareil pour l'assembleur et les news, une rubrique Ingen pour info. Une rubrique de jeux, des BALS bien sûr, si possible un salon de dialogue.

-Si tu devais partir sur une ile deserte avec une disquette comportant un seul jeu, lequel prendrais tu?
 Ca serait plutôt une disquette vierge, car je m'amuserais plus à créer des conneries plutôt que d'en lire!!!

-Bon voila, c'est terminé. Merci et à la prochaine. Merci à toi.

> Adresses please!	Euh...	p.11
--------------------	--------	------

AW: THOMASSETTE Franck & David
 26 rue des Maisonnets - 54300 LUNEVILLE
KER: BRICOGNE Florian
 13 rue Georges Ohnet - 31200 TOULOUSE
GENESIS8: ROUSSIN Emmanuel
 155 avenue de Paris - 78000 VERSAILLES
BLOOD: DESENY Nicolas
 7 rue de la Ferme - 95560 MAFFLIERS