

ACTUELLEMENT CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX



NUMERO 09 - AOUT 99



EDITO	LA REDAC
<p>Aaahhh, déjà un mois de vacances passé... Y'a pas à dire, 2 mois c'est vraiment trop court :) Bon sinon pas grand chose de neuf ce mois-ci niveau scène, mais je suppose que tout le monde prépare ses futures prods. Du moins chez nous c'est le cas... Vous trouverez donc deux pages d'actus, c'est tout(!)... Un test de BLACK LAND, le RPG (ou plus précisément tactical RPG) du groupe BOLLAWARE, enfin traduit en Anglais... Egalement un reportage sur AVENTURY, et enfin deux pages d'initiation ASM. Voila, bonne lecture, bonne vacances et bon CPC!</p>	

ACTUS	LA SCENE & LA REDAC
<p>LES FANZINES</p> <p>ANOTHER WORLD 10 sortira début Septembre. On vous rappelle notre adresse au cas où vous voudriez nous écrire:</p> <p style="text-align: center;">THOMASSETTE David & Franck 26 rue des Maisonnètes - 54300 LUNEVILLE</p> <p>On vous en a déjà parlé, mais on préfère en repasser une couche... MASKARAD sera un discmag entièrement consacré aux jeux de rôle avec pour rédac' chef KANEDA de MORTEL. La préview que nous avons pu voir était bien présentée notamment grâce à de jolis graphs qui trônaient par ci par là. Ce fanz sera un bon moyen pour faire découvrir le CPC à des rôlistes (qu'ils essaient BLACK LAND en même temps) qui n'aiment pas forcément l'informatique, ce qui peut être intéressant pour médiatiser la scène...</p> <p>D'après ROY EVERETT, "ATM#5 it's coming on". On devrait y retrouver entre autres une interview de LONGSHOT des LOGON SYSTEM. Il est même possible que ce dernier écrive un article de coding, mais ça c'est moins sûr... Ajoutez à ça d'autres articles de TOM POUCE, MADRAM, NK1 (...) et bien sûr ROY, on peut être certain que ATM sera fidèle à sa réputation.</p> <p>Ca bouge en Angleterre, puisque ROY nous a par ailleurs annoncé que BETTER THAN LIFE 5 devrait sortir aux alentours de Septembre... De la lecture et de la traduction en perspective...</p>	

LES JEUX

SNN va profiter de ses vacances pour optimiser le source de STORMLORD+. Reste encore à s'occuper de la musique et corriger quelques bugs... Concernant l'intro du jeu, elle est presque finie et serait très sympa. Allez, encore quelques mois d'attente!

LES DEMOS

Impressionnés. C'est l'état dans lequel nous étions après avoir vu une préview de la main part de la BIG'O'FULL'O'DEM'O, démo en 3 parts codée par TARGHAN de ARKOS. Ce même TARGHAN compte d'ailleurs sortir sa démo pour ZE MEETING, qui rappelons-le, se déroule les 6,7 et 8 Août.

Toujours pour ZE MEETING, ELIOT compte coder une petite démo 100% CPC+. Son nom: "It was so nice before the fall of the Mir Station...". Je traduis pour ceux qui ne font pas d'Anglais: "Das ist gute vor die fall von die Mir Station". Traduction (c) HICKS, deux ans que j'ai arrêté l'Allemand quand même...

LES UTILITAIRES

ELIOT a justement sorti une version préview de CLAUDIA BMP CONVERTER qui est, comme tout le monde le sait, un convertisseur d'images .BMP du PC sur CPC et CPC+. Si vous ne vous êtes pas encore fait swappé cette version, envoyez-nous un disc 3.5" et vous serez servi plus que rapidement...

TREBOR 45 a réalisé une compilation de solutions de jeux sur 3 faces de disquettes, un sacré boulot! Pour vous la procurer et devenir un crack dans tous les jeux, envoyez 2 disks à:

Robert MATHIEU

36 rue de la Fournellerie - 45600 SULLY SUR LOIRE

J'AI TROMPE

Argh! Le mois dernier dans l'avis de MADRAM pour le débat, il faut lire "JAMES HOSKISSON" et non "JONES HOSKISSON". On tient à signaler que l'erreur vient de nous lors de la recopie de la lettre de MADRAM qui, lui ne s'était pas trompé. Et pis MADRAM, il n'a qu'à pas écrire comme un cochon ;)

On continue ce cours en attaquant la structure de la mémoire écran. Et là, ce n'est pas un petit sujet de rien du tout car si on veut afficher quelque chose à l'écran comme un sprite par exemple, il va falloir la connaître un minimum...

Comme il a été dit la dernière fois, la zone de mémoire écran se situe entre #C000 et #FFFF. C'est donc à cet endroit qu'il faudra envoyer des octets pour ne pas laisser l'écran dans le noir le plus total.

Pour afficher un octet à l'écran, il n'est pas question d'entrer une abscisse et une ordonnée. Non non, rien de cela, mais une adresse. Chaque octet de l'écran correspondant à une adresse.

Initialement, notre écran fait 80 octets de large pour 200 lignes de haut. Donc pour afficher un octet en haut à gauche il suffit d'envoyer une donnée en #C000. Puis pour en afficher une à côté, on incrémente de 1 ce qui donne #C001, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on arrive au bord droit de l'écran, c'est à dire au 80^e octet (#C04F). La logique voudrait que l'adresse suivante (#C050) soit au début de la ligne suivante, mais non. Le CPC n'est pas logique, et cette adresse correspond à 8 lignes plus bas... Et si on additionne encore 80 octets à cette adresse, on saute encore 8 lignes plus bas et ainsi de suite.



Mais alors comment faire pour passer à la ligne suivante? Eh bien vous savez qu'un écran standard est composé de 16384 octets (16 Ko) et si on divise cette valeur par 8 (car on saute toutes les 8 lignes), on obtient 2048. Additionnons 2048 à #C000, et on arrive comme par miracle sur la ligne juste en dessous de la première. Magie? Non, la classe! Donc pour passer sur la ligne suivante, il suffit d'additionner 2048=#800 à notre adresse écran. Mais il ne faut pas ajouter #800 pour chaque ligne sinon on finit par déborder de la mémoire écran.

Donc procédons logiquement, lorsqu'on additionne #800 à #C000, on passe à la 2^e ligne, ce qui donne #C800. On additionne #800 7 fois ce qui nous place sur la 8^e ligne (#F800). Mais là, on ne peut plus additionner cette valeur sous peine de se retrouver dans la zone mémoire #0000-#3FFF ce qui n'est pas la mémoire écran! Rappelez-vous tout à l'heure, lorsqu'on ajoutait 80 à #C000, on passait 8 lignes plus bas. Donc ce qu'il faut, c'est retrancher $8 \times \#800$ et additionner 80, et le tour est joué... Mais vu que tout cela est un peu lourd, voici un petit algo...

```

                Adr = adresse
                additionne #800 à Adr
                teste si dépassement
                sinon renvoie Adr
                si oui additionne #C050, et renvoie Adr

```

Qu'est-ce que ce #C050? En fait, je vous ai dit qu'il fallait soustraire $8 \times \#800$ et additionner 80 ce qui fait #3FB0 et comme $\#3FB0 + \#C050 = 0$, ça revient au même d'ajouter #C050, et c'est plus simple de faire une addition.

Pour ceux que ça intéresse, TARGHAN a écrit un article très complet sur l'optimisation du BC26 dans DEMONIAK 6, et je ne saurais trop vous le conseiller...



Et pour ceux qui ne tiennent pas à se prendre la tête avec tout ça, sachez que le système comporte deux vecteurs pour monter ou descendre sans problèmes d'une ligne, il s'agit respectivement de #BC26 et #BC29, mais vous avez déjà dû en entendre parler à mon avis.

Voilà, ici s'achève ce cours sur la structure de la mémoire, et j'espère que vous avez bien compris car je ne suis pas toujours clair (dans mes explications). Pour ce qui est de la suite de cette initiation à l'assembleur, j'attends de savoir si ça vous convient ainsi, ou si il faut augmenter un peu le niveau...

Tout le monde en parle, tout le monde en rêve, pourtant certains doutent qu'il puisse sortir un jour. Mais où donc en est AVENTURY?

Ce projet initié en 1994 dont le nom AVENTURY n'est certainement pas définitif, est maintenant stoppé depuis 3 ans. Attention, stoppé mais pas abandonné! La raison est simple, FUTURS' a visé très haut, trop haut, et le CPC tel qu'il est actuellement n'est pas en mesure de suivre (manque de RAM, support disc trop lent, pas de réseau). L'équipe a donc décidé d'attendre les nouvelles extensions en préparation, voilà...

Mais alors, rien n'est commencé? Eh bien figurez vous que si! Les scénarios (qui comportent 200 Ko de texte) et les gfixs (plus d'1 Mo!!!) sont faits à 90%. Bon début... En ce qui concerne les musiques, il nous reste à espérer que le SOUNDTRACKER DMA de ZIK sera mis à contribution. Pour le code du jeu, il est bien sûr à peine commencé puisqu'il faut attendre les nouvelles extensions... (bon tu te magnes SIOU? ;)

La configuration minimale prévue pour jouer est un CPC 6128 avec lecteur 3.5", mais là les changements de disquettes risquent de fatiguer certains. Heureusement il sera possible de jouer avec un CPC+ avec disque dur et 512 Ko de RAM (on parle de CPC là?). Et comme si ça ne suffisait pas, AVENTURY pourra se jouer en réseau, ainsi une quête pourra s'entreprendre jusqu'à 16 joueurs, rien que ça! Pour finir, sachez qu'il est même envisagé de pouvoir utiliser un modem pour jouer via INTERNET, vive la CPCISA!!!

Concernant le jeu, l'objectif est de réaliser un mélange entre jeu d'aventure à la ZELDA, jeu d'action à la GAUNTLET, et jeu de rôle à la HERO QUEST avec un soupçon de DIABLO! Avouez qu'un tel mélange fait rêver...

Donc AVENTURY ce n'est pas pour aujourd'hui mais il prendra bientôt une part de réalité... Et un grand merci à OFFSET pour tout ces renseignements.

Héhé, ça faisait longtemps qu'on l'attendait celui là... C'est d'ailleurs ça le danger, car à force de lire partout "BLACKLAND de BOLLAWARE (un groupe d'allemands!) le meilleur RPG sur CPC", je risque d'être déçu. Alors, déçu ou pas déçu? Eh bien lisez le test, vous verrez bien.

Je vous passe le scénario qui est classique pour un RPG... Des méchants, des gentils... De toute façon, y'a une superbe intro qui vous explique le but de votre quête. Parlons en justement de cette intro! Elle est franchement bien faite, avec un petit starfield en 3D, de belles images, des animations, et une musique! Eh oui, ne vous y habituez pas car pendant le jeu, rien. Juste quelques bruitages durant les phases de combat... Je ne peux pas vous cacher que ça casse pas mal l'ambiance (surtout pour un RPG). Enfin, passons...

La première tâche qui vous incombe (et qui vous décombe aussi ;) sera d'aller chercher du jambon dans les souterrains du chateau. Il est chiant le gros FRES. Ah oui j'allais oublier de vous dire que le FRES, c'est le chef du "royaume". Cette première mission sert d'initiation selon notre ami, le FRES. Il paraît même que c'est pas trop dangereux. Je suis pas trop d'accord car les "aie j'ai mourru" et autre "t'ain ça m'ennerve!" ont été monnaie courante, demandez à TOM'S. Au début, c'est dur, et personne ne s'en plaindra! Heureusement FREDERICK (un de vos quatre aventuriers, enfin c'est plus précisément une chauve-souris) est là.

Bon je vais pas vous raconter tout le jeu, donc passons au niveau technique. Graphiquement, malgré des couleurs que je trouve assez fades, c'est très réussi! Il faut souligner que la quantité de graphismes est impressionnante et c'est un réel exploit que SIGGY (le graphiste!) les ait ainsi soigné. Au code, c'est DOC BARTOC. Là aussi le travail accompli est formidable! C'est certes assez lent, mais la 3D isométrique n'étant pas des plus simples à gérer, ça peut tout expliquer, l'absence de musiques par exemple... Les bruitages, mwais, pas terribles...

Au niveau des options, c'est encore du nickel chrome de chez BOLLAWARE! Vous pouvez faire dormir vos aventuriers, séparer le groupe en plusieurs parties, jouer à deux... Vous avez également à votre disposition une fiche pour chaque personnage qui vous indique les points d'expérience (on peut monter de niveau), de vie, d'armure...

BLACKLAND est en fait sorti en 1995 en Allemagne et était totalement en Allemand (comme par hasard...). De plus il était payant... Mais y'la ti pas qu'ils se sont décidés à le traduire en Anglais et à le mettre dans le domaine public. Une bonne initiative que personne ne désapprouvera...

En conclusion, je dirai que BLACKLAND est un jeu fantastique, la masse de travail fournie est vraiment hallucinante. L'aventure semble longue... Le point faible vient du fait qu'il n'y a pas de musiques et d'une relative lenteur dans l'action. Mais je vous rassure, ces défauts sont vite gommés au vu de la qualité générale du jeu...

Voici les adresses des deux auteurs principaux. Je vous conseille vivement de leur écrire (en Anglais de préférence), montrez leur que vous êtes intéressés par la production de jeux sur CPC! SIGGY s'occupe des graphismes et du scénario, et DOC BARTOC de la programmation...

DOC BARTOC
Roland BARTHEL
Gerhart-Hauptmann-STR.15
73630 REMSHALDEN
GERMANY

SIGGY
Sigurd FAUSER
SchwilkenhofStr.33
70439 STUTTGART
GERMANY

Envoyez deux disks à l'un des auteurs ou à la rédac pour vous procurer BLACKLAND. Mwais, c'était bel et bien le meilleur RPG sur CPC et l'un des tout meilleurs jeux sur CPC (à mon goût).

Enfin, l'adresse du site BOLLAWARE sur l'Internet:
<http://bollaware.home.pages.de>
Profitez en pour aller voir de quoi aura l'air FRES FIGHTER, leur futur jeu de combat...