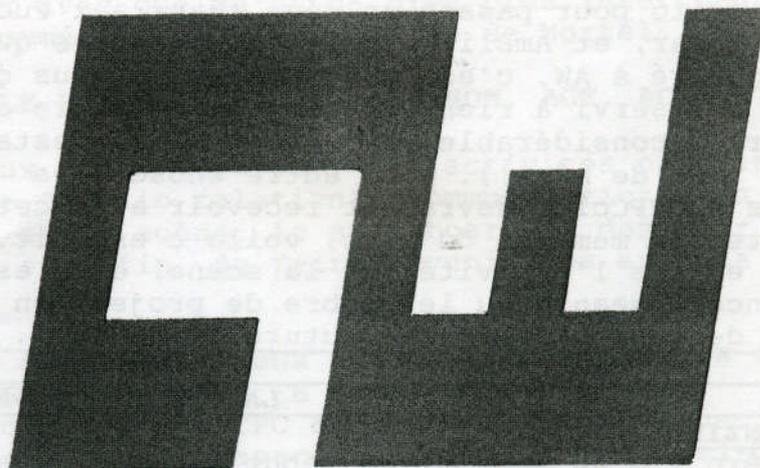


SANS MAITRISE, LA PUISSANCE N'EST RIEN



NUMERO 08 - JUILLET 99



EDITO	LA REDAC
<p>Ca y est on est en vacances, vive la liberté, c'était la pensée du mois! Avant tout, on profite de cet édito pour passer un méga thanx aux Puces Info, Quasar, et Amslive, pour les colonnes qu'ils ont consacré à AW, c'est très sympa. De plus ça n'aura pas servi à rien puisque notre nombre de lecteurs a considérablement augmenté (en restant humble tout de même!). Tout autre chose, les membres du CPCclub devraient recevoir avec cet AW la liste des membres du club, voila c'est dit. Pour ce qui est de l'activité sur la scène, elle est très encourageante vu le nombre de projets en court, de quoi remplir des futurs AW, cool...</p>	

ACTUS	LA SCENE & LA REDAC
<p>LES FANZINES</p> <p>Le numéro 9 d'AW sera dispo début Aout, mais sur 8 ou 12 pages? Certainement sur 8... Par contre, voici un petit rappel concernant les tarifs pour s'abonner: 40F pour 8 numéros, et 60F pour 12 numéros. Les chèques sont à faire à l'ordre de Franck Thomasette.</p> <p>Attention, un fanzine papier dans le plus pure style Hebdogiciel va bientôt voir le jour. Ce dernier qui n'a toujours pas de nom, traitera essentiellement des machines comme l'Amiga, le ST, le 800 X1, le T08, et le CPC évidemment... Les articles prévus seront aussi bien des sources, cours de prog, ou articles véritables. Le premier numéro sortira dès que KANDA/Universe (le rédac' chef) aura assez d'articles, et d'ailleurs comme il le dit si bien, la contribution des CPCistes est la bienvenue sous n'importe quelle forme. N'est-ce pas là un bon moyen pour montrer que le CPC est toujours vivant? Le prix annoncé est de 10-15F... L'adresse pour contacter ce fanz prometteur: Frederic DUVAL - Appt 85 115 Avenue Jean Jaurès - 92120 MONTRouGE</p> <p>Le numéro 12 de Amslive est finalement bien sorti, et sans trop de retard. Bravo donc à tous ceux qui y ont contribué! Quant au numéro 13, la maquette sera assurée par ONE, et on nous annonce d'ores et déjà qu'il suivra le 12, incroyable...</p>	

Petit événement, puisqu'un nouveau numéro de Quasar est sorti. Ce No 16 est le début d'un long (on espère!) et passionnant dossier sur le réseau, et un autre sur le son. Sinon, les habituels cours de software ou hardware, les tests de TONY, et les helps sont toujours au rendez-vous. Bref c'est toujours excellent. De plus sachez que ce numéro est relié, la grande classe quoi. Encore bravo.

Un questionnaire pour l'annuaire Eurostrad circule actuellement, donc on vous invite à vous le procurer au plus vite et le renvoyer à TOM POUCE correctement rempli, c'est votre devoir de CPCiste.

Ca bouge en Grèce, puisque les Dirty Minds sortent le numéro 5 de leur fanzine Ovation. HICKS vous livre ses premières impressions dans la rubrique qui lui est consacré.

LES JEUX

Quelques nouvelles concernant le futur Aliens 2 de HICKS. La moitié environ des musiques sont finies, quelques graphs manquent à l'appel, et les routines d'affichage des sprites sont au point, comme la mise en place des écrans. C'est du tout bon koi.

Le projet Column de TOM & JERRY est pour l'instant en suspend, faute de motivation et de graphismes. Dommage car quelques routines étaient déjà prêtes.

Par contre, ce même TOM & JERRY nous a annoncé qu'il comptait coder un petit jeu basé sur un freeware PC. Les gfxs de base sont déjà prêts, et le code ne posera apparemment pas de problèmes. Il s'agira d'un petit jeu de réflexion très prenant du nom de Colors Lines. TOM & JERRY va tenter de le terminer pour le Byte' 99.

LES DEMOS

Un second volume de Ecstasy est prévu, mais pas pour cette année car CANDY a énormément de boulot. Des musiques de SHAP, ELIOT, TARGHAN, et KER sont attendues, mais aucune certitude pour l'instant. L'interface principale est déjà codée, reste le design et les effets à mettre au point, du gato :)

ACTUS (SUITE)**LA SCENE & LA REDAC**

Des nouvelles de l'Asic Inside des Futurs. Cette démo dédiée au CPC+ avance à grands pas, et sera sans doute présentée au Ze Meeting 99. Ce futur chef d'oeuvre sera monté comme un spectacle avec des effets se succédant assez rapidement. La durée prévue est de 8 à 9 minutes! Et pour couronner le tout, les musiques seront composées avec une version non diffusée du Soundtracker DMA de ZIK!

Le code de RAMLAID pour la Camembert Meeting 4 démo est terminé, il ne manque plus que les gfxs de BEB.

AFFAIRES NON CLASSEES

CANDY et SHAP comptent organiser l'OVL meeting 2 durant les vacances de la Toussaint, mais aucune date n'est encore fixée définitivement.

On a pu tester une version du CLAUDIA BMP Converter de ELIOT, et on peut dire que le résultat est plus que satisfaisant, surtout sur CPC+. Aucune date n'est annoncée, mais une preview circulera bientôt.

Petit rappel pour ceux qui n'ont toujours pas de BAL sur minitel, tous les samedi soir à partir de 22H45, a lieu sur le centre Croconut la SR hebdomadaire. Vous auriez tort de vous en priver car l'ambiance y est excellente.

Futurs a proposé il y a quelque temps de cela le projet System Upgrade. L'objectif est "de créer un système le plus complet et ouvert possible tout en restant simple à utiliser et à configurer". Il sera alors possible d'exploiter les futures carte CPCisa de SIOU, carte IDE de RAM7, carte son, réseau... Toutes les personnes intéressées pour participer à ce projet sont invitées à contacter OFFSET.

MADRAM nous a proposé le sujet du prochain débat:
"FAUDRAIT-IL INTRODUIRE (!) DES HOTESSES DANS LES MEETINGS QUITTE A PAYER L'INSCRIPTION UN PEU PLUS CHERE?"

Nous tenons à remercier ELIOT, OFFSET, RAMLAID, CANDY, et TOM & JERRY qui sont à l'origine de la plupart des actus. Merci les gars!

D'après TARGHAN, RAINBIRD est en partance pour les States, donc certainement plus de code durant cette période... Ajoutez à ça ORPHEE qui est en Irlande, Arkos est vraiment un groupe international!

La Byte' version 99 aura lieu les 27,28,29 Aout au complexe sportif de Marck (près de Calais). Ce meeting ouvert à toutes les machines 8 et 16 bits, revient à 150F par participant pour les 3 jours, repas compris. Pour les inscriptions, contactez le Cocoon System (les organisateurs!):
Association Cocoon System - Impasse de la Croisette
62121 ERVILLERS

Grace à KANEDA, on a pu jouer à Blackland, le RPG des Bolloware en version Anglaise. Il est à parier que quelques pages lui seront consacrées dans le prochain numéro.

Dernière minute! TOM & JERRY nous annonce que tous ses projets sont temporairement mis en sommeil, et ceci pour une raison plus qu'acceptable: DOC BARTOC a demandé à TOM & JERRY de composer les musiques de Fres Fighter. La dizaine de ziks souhaitée sera composée avec le Soundtracker. A part ça, le projet serait presque terminé...

LE DEBAT en retard

On vient tout juste de recevoir l'avis de TOM & JERRY pour le débat, un peu en retard ok, mais le principal c'est de l'avoir! Donc le voici, et encore un grand merci à toi T&J!

"A mon avis, ce n'est pas trop au niveau du hardware qu'il faudrait faire des efforts (quoique un lecteur Zip adapté sur CPC serait franchement intéressant), mais plutôt niveau software: cette année, très peu de nouveautés sont sorties, cela ne concourt pas à motiver les utilisateurs, ni à faire parler de la machine. Bref, il faut que les programmeurs CPC restant soient plus actifs! C'est plus facile à dire qu'à faire, j'en suis le premier conscient, mais c'est la seule façon de faire vivre notre machine."

LE DEBAT**CERTAINS LECTEURS**

Pour cette deuxième édition du débat, trois avis reçus ce qui est un peu moins que pour le premier. Pourtant cette fois le sujet proposé était volontairement vaste pour que tout le monde puisse s'exprimer, mais apparemment certains ne sont pas intéressés. Tant pis. Enfin, bravo à MADRAM, FELIN, ainsi que CANDY pour leur participation! Je vous rappelle le sujet:

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

MADRAM

"Il faudrait plutôt poser la question à ceux qui l'ont délaissé au profit d'une autre bécane. Essayons de se mettre à leur place. Il manque au CPC une résolution graphique haute en couleurs (pour moi le Plus n'est pas une solution élégante). Le remède est simple: une carte graphique. Je pense à une carte spécialement conçue pour le CPC. Mais sa production poserait des problèmes.

Il manque au CPC une interface sonore de qualité optimale et des mémoires de masse. J'ai regroupé ces deux points (je peux aussi rajouter la connexion Internet) car ils seront tous résolus prochainement, notamment grâce aux cartes de SIOU, RAM7, et JONES HOSKISSON. Voilà pour la partie matérielle.

Mais ce n'est pas tout! Il y a aussi un manque de logiciels. Ce domaine est dans une léthargie certaine. Je vois deux solutions: se réveiller, et donner la priorité aux utilitaires de création."

FELIN

"Il manque un émulateur sans "gros bugs" capable de tout bien transvaser sur un PC, mais comme ceci est une fuite du CPC, je dirai positivement: le CPC2. Le CPC2 qui ressemblerait un peu au CPC de SIOU, un ordinateur plus puissant, plus de mémoire, plus de sons (j'ai toujours été dégouté du son sur CPC). Bien sûr, un CPC2 aurait un lecteur 3.5" et un 3" pour les nostalgiques... Aussi une imprimante à jet d'encre réservée pour cette nouvelle bécane, un modem 56400 Bauds pour créer enfin un RTC consacré 100% au CPC et des sites Web également."

CANDY

"Je dirais que ce qui manque énormément au CPC, ce sont les graphistes. Comment faire pour y remédier? Je ne sais pas. Peut-être en essayant de re-motiver les graphistes encore sur CPC, ou en essayant d'en trouver de nouveaux, ce qui semble assez difficile, étant donné que le dessin est (à mon avis) un don que l'on a ou que l'on a pas. De plus c'est totalement différent de dessiner sur papier et sur micro."

HICKS

"Il manque au CPC des gens pour répondre au débat, ce qui m'éviterait de faire le bouche trou". Ahah, elle est bien bonne! Ne riez pas car la passivité de certains CPCistes fait partie des défauts du CPC, les débats reflètent d'ailleurs bien ça... Donc en proposant ce débat, ma réponse était toute faite, il manque des graphistes au CPC. Meuh non j'ai pas copié sur CANDY... Le problème est que les graphistes encore actifs sont submergés de travail justement du fait qu'ils sont peu nombreux. Pour ce qui est d'en trouver de nouveaux, ça semble difficile... Ou alors essayer de convaincre des graphistes sur Amiga, Atari, ou PC pour travailler sur CPC à l'occasion (aux meetings par exemple...). Sinon il reste la solution des transferts (avec le CLAUDIA BMP Converter! :) ou des scans, mais il faut trouver quelqu'un pour faire des retouches si on veut que le résultat soit propre. Le manque de graphistes vient aussi peut-être du manque de logiciels de dessins car à part OCP, qu'y a-t-il d'autre? Moi je trouve que la fonction zoom d'OCP est mal faite et c'est ce qui me gêne à chaque fois. STRADGRAF est un vieil utilitaire avec une fonction zoom super pratique mais le logiciel en lui-même n'est pas assez complet... Je pense donc qu'un nouvel utilitaire de dessin, un peu plus pratique que OCP, pourrait pousser pas mal de monde (moi le premier!) à se lancer dans le gfx. Enfin, je profite de ce débat pour passer une annonce aux graphistes: pour mon jeu ALIENS 2, j'ai besoin d'aide pour faire quelques logos, fontes, et aussi le personnage principal, donc si vous êtes intéressés contactez-moi, ça me sauverait la vie...

Hop, ce mois-ci on entame la structure de la mémoire du CPC. Oui, il est nécessaire lorsqu'on code de connaître parfaitement l'organisation de la mémoire pour ne pas faire n'importe quoi.

Avant tout, il faut savoir qu'il existe la RAM et la ROM. La RAM, c'est l'endroit où sont stockés les programmes, on peut la modifier à volonté. La ROM contient des données qu'on ne peut pas effacer.

Chaque CPC dispose de 64 Ko. Bon il y en a certains qui commencent à dire que je raconte n'importe quoi car sur les 6128, il y a 128 Ko. Ok, mais ces 128 Ko ne sont pas tous accessibles directement. En fait, les 6128 disposent de 2 fois 64 Ko, et il est nécessaire de connaître un minimum le Gate Array pour avoir accès aux 64 Ko supplémentaires (les banks mémoire). Donc nous allons seulement nous intéresser aux 64 Ko disponibles sur tous les CPC.

Considérons la mémoire du CPC comme constituée de 65536 cases (=64 Ko), chacune de ces cases peut comporter une valeur 8 bits (de 0 à 255) car une case représente un octet. Mais si ces cases n'étaient pas numérotées, ça serait un sacré bazar, c'est pour ça qu'on leur a filé à chacune une adresse pour les différencier. Ainsi, les cases sont numérotées de 0 à 65535 (&0000 à &FFFF en hexadécimal). Vous devez maintenant vous demander comment est utilisé tout cet espace mémoire lorsqu'on allume le CPC, eh bien je vais vous raconter ça.

&0000-&0170	utilisé par le système
&0171-&AB7F	programmes basic
&AB80-&BFFF	utilisé par le système
&C000-&FFFF	mémoire écran

Evidemment, si l'envie vous prend, vous pouvez à tout moment regarder la valeur logée à une quelconque adresse. Pour ce faire, un petit PRINT PEEK (adresse) en Basic suffira.

Je vous déconseille fortement d'aller mettre des valeurs dans les zones occupées par le système, sous peine de plantage. Comment ça vous voulez

essayer? Eh bien allez-y, faites POKE 10,0 et vous verrez! Je vous avais prévenu. Maintenant, essayez de stocker des données dans la zone &C000-&FFFF. Normalement, un octet s'est affiché à l'écran. Bon, je vous donne un exemple: POKE &C000,255. Un octet vient d'apparaître en haut à gauche de l'écran. Cette zone est appelée la mémoire écran, car toute donnée stockée dans cette zone mémoire, est visible à l'écran. Mais étant donné la structure assez complexe et illogique de l'écran, nous verrons ça la prochaine fois sur 2 pages entières, eh oui!

Reste plus que la zone &0171-&AB7F où sont stockés les programmes Basic. Je vais tenter de vous donner une brève explication du fonctionnement. Lorsque vous tapez un prog Basic, il faut bien que le dit prog soit stocké quelque part dans la mémoire. Ainsi, il est stocké sous forme d'une suite d'octets, chaque octet correspondant à quelque chose dans le programme, on appelle encore ça les tokens Basic. Si vous en voulez la liste, allez faire un petit tour du coté de la bible du CPC de Micro Application...

Revenons un peu à l'assembleur. Oui, car vous n'y avez peut-être pas pensé, mais un assembleur, à part si il est en ROM ou RAMcard, prend de la mémoire. Il est donc obligatoire de ne pas assembler son source dans la zone mémoire occupée par l'assembleur sinon ça risque légèrement de planter... En fait, cette zone n'est pas la même suivant l'assembleur utilisé, donc avant d'assembler votre source à une quelconque adresse, je vous conseille de vérifier si elle est libre. Sous Maxam, vous disposez de la mémoire allant de &0171 à &7000 je crois. C'est vrai que Maxam bouffe pas mal de mémoire, donc il faudra couper le source en plusieurs morceaux lorsqu'il sera trop long, c'est là qu'on sent l'intérêt de Dams...

On va s'arrêter ici pour ce numéro, j'espère que ce cours n'aura pas été trop barbant, mais on est obligés de passer par là. Donc la prochaine fois, on s'attaquera à la structure de l'écran.

Tout droit venu de Grèce, ce discmag que je ne connaissais pas (juste de nom), sort son numéro 5. Deux disquettes, 100% Dirty Minds (groupe composé principalement de ANTITEC, MORBID, et OPTIMUS...), voyons ça...

Alors commençons par l'intro. Hum, je vais plutôt passer directement au menu.

Donc les articles sont au nombre de 25, dont 6 inutiles puisqu'ils sont consacrés à la dispute ROY EVERETT/ANTITEC, ce qui nous fait plus que 19 articles... Et encore 5-6 autres articles qui n'ont strictement rien à voir avec le CPC, ça fait nettement moins au final.

Parmi les articles les plus intéressants, l'introduction d'un nouveau groupe grec du nom de S.O.B., un report de meet grec (avec un design différent du reste du zine, bravo! Dommage qu'il n'y ait pas de musique), une rubrique sur le design des démos, de l'électronique...

Au niveau de la présentation générale, c'est pas mal fait. En haut un logo Ovation, au milieu deux grosses colonnes de texte avec une belle petite fonte, et en bas un logo Dirty Minds avec des vumètres à coté. L'interface est simple, mais dommage qu'il faille revenir en face A à chaque fois qu'on sélectionne une nouvelle musique. Enfin, compte tenu de la médiocrité de celles-ci ça ne vous arrivera pas très souvent je pense...

En sélectionnant l'article 26, vous aurez droit à des extras. Tout d'abord deux morceaux digitalisés du groupe The Clash dont la qualité est surprenante (sans Soundplayer, on n'ose pas imaginer avec)! Vous verrez également des images scannerisées, et un slide show qui nous présente une bonne partie de la scène grèque.

En conclusion, je dirai que Ovation est un discmag convenable mais qu'avec des articles plus en rapport avec le CPC (et plus longs!!!), et des meilleures musiques, il ferait partie des incontournables.

Pour vous procurer ce fanzine, envoyez deux discs 3.5" (pas vierges, please!) à la rédac'. Le mot de la fin sera un remerciement à celui qui dégage les disquettes plus vite que son ombre, j'ai nommé ELIOT, pour nous avoir swappé ce fanz.

INTERVIEW**DRACULA (MORTEL)**

Après le déluge d'imbécilités racontées par Blood le mois dernier (drôle quand même), retour au sérieux avec quelqu'un de bien plus intéressant, j'ai nommé DRACULA le big boss de Mortel.

CONTROLE D'IDENTITE: NOM, PRENOM, AGE, ACTIVITE SUR CPC...

Fremaux Miguel, 28 ans, mes activités principales sont le "public relation", communication avec le groupe et la scène, le storyboard et designer du groupe et enfin, de faire revenir des anciens sur CPC.

DEPUIS QUAND ES-TU SUR CPC? QUELLE EVOLUTION AS-TU PU CONSTATER DEPUIS CE TEMPS?

J'ai commencé sur CPC en Juin 86 sur 464 avec DD1 à 4999F et me voila avec près de 10 CPC à environ 300F/pièce, mais rien a changé, enfin presque... Nous voila en nombre d'utilisateurs inférieur à 100 en France (ndlr: pas sûr!).

RACONTES-NOUS LES DEBUTS DE MORTEL...

Notre groupe, je l'ai conçu en un temps record, afin de ne pas perdre de très bons gars sur CPC en 92/93, c'est ainsi qu'est né Dracula Fanz et The Fanz dont le numéro 4 paraît en 94. Mortel est né en Juin 94, bientôt 5 ans d'existence...

QUELS SONT LES PROJETS ET OBJECTIFS DE LA TEAM?

Pour les projets de la team, tu peux parler de ce que j'ai déjà dit lors de ma précédente lettre (ndlr: voir les actus de AW6).

ET TES OBJECTIFS PERSONNELS?

Mes objectifs personnels, c'est de voir sortir Primal Fight pour tirer ma révérence à la scène, oui c'est bien là une triste nouvelle mais je pense qu'il sera temps pour moi de me consacrer à ma famille. Tout n'est pas noir, car tant que le jeu n'est pas sorti, je serai encore là.

POUR NOUS CONTACTER SUR MINITEL, UNE SEULE
SOLUTION:
3614 CNX - BAL AW

**QUELS SONT TES DEMOS, JEUX, ET UTILITAIRES
PREFERES? CEUX QUE TU ATTENDS LE PLUS?**

Mes démos préférées sont The Demo, S&KOH de OVERFLOW, Face Hugger Ultimate, et Madness Demo de Contrast. Mes jeux sont Oxphard, Sorcery, Purple Saturn Day, Rick Dangerous, Prehistorik 2, Zap't'Ball et bien d'autres... Utilitaires préférés: Disco, OCP, Soundtracker, Cheese et plein d'autres...

COMMENT VOIS-TU L'AVENIR DU CPC?

Le CPC restera toujours dans le coeur des passionnés et sera encore pour de très longues années à nous donner des sensations que nul ne sait le rendre.

**ON SAIT DE SOURCE SURE QUE TU AS RAMENE PAS MAL DE
MONDE SUR CPC. CA T'ARRIVE ENCORE?**

La dernière en date fut BEAST qui rejoindra le groupe en 96, je pense que si on avait mis les bouchées doubles on aurait pu conserver quelques groupes comme Power System par exemple.

TON MEILLEUR SOUVENIR SUR CPC? ET TON PLUS MAUVAIS?

Mon meilleur souvenir sera la Freedelire Meeting réunissant des grands noms du CPC en 72H de folie. Le plus mauvais est actuellement en cours, car je pense dans quelques années quitter la scène après Primal Fight.

**POUR FINIR, TU AS PEUT-ETRE UN MESSAGE A PASSER, OU
UN TRUC DROLE A RACONTER?**

Pour finir, je vous remercie vous deux et souhaite une longue existence à AW et aux lecteurs.

MERCI BEAUCOUP A TOI!

LES ADRESSES**HUM!**

AW: THOMASSETTE Franck & David
26 rue des Maisonnets - 54300 LUNEVILLE
OFFSET: RIMAURO Philippe
8 chemin des Maillos - 09200 SAINT-GIRONS
DRACULA: FREMEAUX Miguel
238 rue du Cardinal Allen - 59553 CUINCY