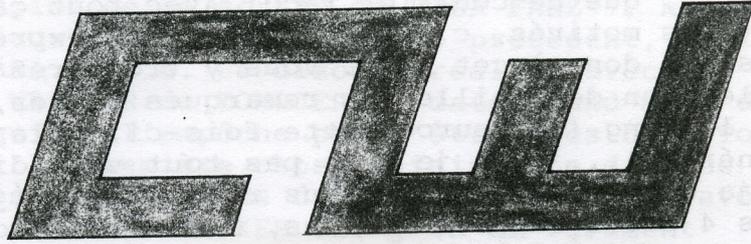
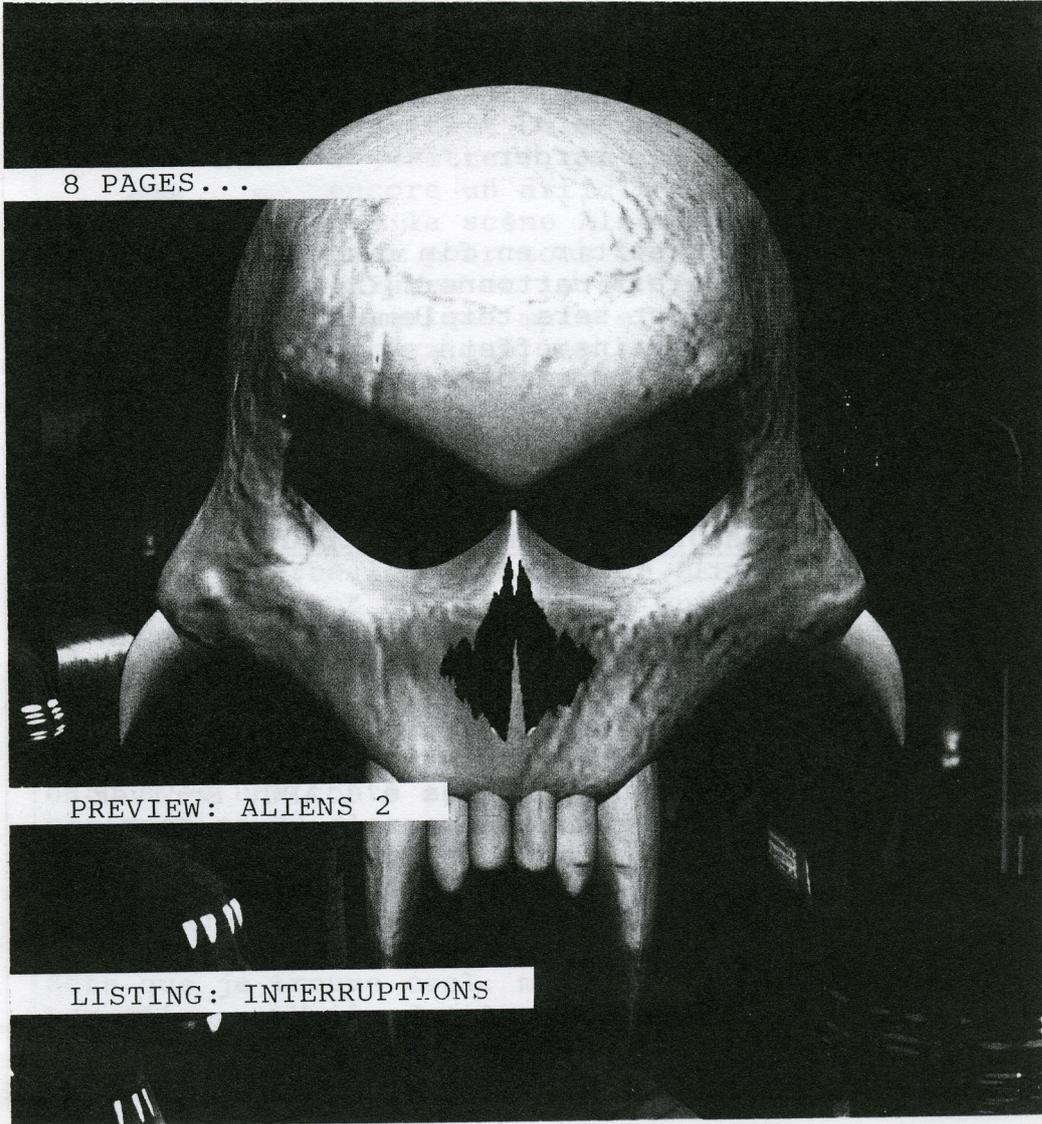


PETITE FEUILLE DE CHOU MENSUELLE



NUMERO 02 - DECEMBRE 98



8 PAGES...

PREVIEW: ALIENS 2

LISTING: INTERRUPTIONS

### EDITO

Eh ben, que de courrier reçu! Avec tout ça si on est pas motivés, c'est qu'on le fait exprès! Passons donc à cet AW 2. Vous y trouverez une sélection des meilleures remarques reçues, toujours un listing (en source cette fois-ci, à la demande générale)... mais je vais pas tout vous dire, c'est déjà court. Justement, vous remarquerez (j'espère!) les 4 pages supplémentaires, mais attention on ne va pas doubler à chaque No!!! Donc bonne lecture et joyeux Noël!

### ACTUS

#### SORTIES DE FANZINES

ANOTHER WORLD 3 en JANVIER (eh oui dans un mois!)  
AMSLIVE 8 doit être paru  
QUASAR 15 ne va pas tarder

#### DBT

-BOXON 4 devrait sortir en fin d'année, et d'après NICKY ONE ça devrait cartonner! Chaque rub' aura un design différent et sera totalement en overscan. Qui plus est, certains effets seront inédits alors vivement 99! Coté compatibilité, ça devrait tourner sur CRTC 0, 1, 3...

-Ca va bouger chez DBT puisque départs et recrues sont au programme, des précisions dans BOXON 4...

-Dans la Crazy Chess Part de la SWEET M-D, appuyez sur les touches DBT en même temps pour avoir accès à la cheat part.

Le CPCCLUB s'agrandit encore, eh oui 4 membres en plus (dont moi TOM'S). Venez rejoindre ce club très sympa en écrivant à FELIN:

CERCLE Yann, 16 rue du 19 Mars 1962 - 93440 DUGNY

Des kits 3.5" sont disponibles à l'AFC. Ecrivez leurs pour plus de renseignements.

Un nouveau fanzine, **ZE FANZINE CPC** ne va pas tarder à paraître. Son rédacteur? Eh bien c'est JRM45. Souhaitons-lui bonne chance et longue vie.

Si vous avez des news, n'hésitez pas à nous les faire parvenir car on aimerait remplir cette page à chaque No de ANOTHER WORLD!

## REPORTAGE - ALIENS 2

En vue de 2D, ALIENS 2 sera donc un jeu de tir/exploration en mode 0: c'est le seul mode avec lequel j'arrive à faire des gfx corrects. Pour les anims, ne vous attendez pas à un superbe scrolling hard car le jeu n'en comportera pas. Par contre, il sera en overscan horizontal voire même total. Coté ambiance, je m'efforcera de faire des bruitages réalistes, et j'attends que quelqu'un se dévoue pour faire les musiques. Sinon, ALIENS 2 sera composé d'environ 6 niveaux retraçant le film où vous incarnerez Ripley. Pour le scénario, on va pas s'attarder dessus car c'est celui du film (vous ne l'avez pas vu? ah la honte!).

Voilà, soyez patients maintenant car le jeu devrait sortir dans la première moitié de l'année prochaine (on vous en reparlera). N'hésitez pas à nous écrire pour plus de renseignements.

HICKS

## INTERVIEW - HICKS

**-ALORS HICKS, DIS-NOUS TOUT.**

David, 16 ans, 1°S, et codeur en ASM depuis 1 an.

**-OK. OU EN EST LE DEVELOPPEMENT DE ALIENS 2?**

Les gfx sont finis, maintenant je m'attaque au code. Pour les musiques c'est une autre histoire: avis à tous les musiciens CPCistes! (contactez-moi)

**-AS-TU RECOURS A UNE AIDE EXTERIEURE?**

Je pense qu'à part les musiques (contactez-moi), je me taperai tout le boulot.

**-AS-TU RENCONTRE DES PROBLEMES JUSQU'A PRESENT?**

Le graphisme! Ce n'est pas vraiment ma spécialité, mais ne vous inquietez pas, je me suis appliqué.

**-OUTRE LE CPC, QUELLES SONT TES PASSIONS?**

L'école! Non je plaisante! Le foot, le skate et les jeux vidéos en général.

**-TRAVAILLES-TU SUR UNE AUTRE MACHINE?**

Le CPC et rien d'autre!

**-QUE PENSES-TU DE L'INFORMATIQUE DE NOS JOURS?**

Pentium 100,200,300,400... vive le CPC!

**-POUR FINIR, QU'AS-TU A DIRE AUX CPCISTES?**

Je vous encourage tous à créer jeux, démos, utilitaires, fanzs, enfin tout ce qui fera vivre la scène. Et merci pour vos encouragements concernant AW et ALIENS 2.

interview réalisée par TOM'S

## LE PROG - INTERRUPTIONS

Comme vous avez pu le lire, c'est d'interruptions dont nous allons parler aujourd'hui. Tout d'abord, sachez que le principè vient de l'A100% No44. Bon, je n'ai pas grand chose à dire sinon que le programme synchronisé avec l'interruption se trouvera à PROG1 et les modifications ou calculs de votre prog sera à PROG2. Voila, moi je fais un raster, mais vous pouvez bien sur faire ce que bon vous semble! Alors lancez par:

```
MEMORY &3FFF: LOAD "PROG.BIN",&4000
```

puis faites CALL&4000 et le tour est joué!

HICKS

```
ORG      #4000
DI                ;coupe les interruptions
LD        HL,(#39) ;transfert le début des
LD        DE,PLACE ;inters de HL à DE car
LD        BC,3     ;on va les modifier
LDIR      \       ;par la suite
LD        HL,ADRINT ;HL contient l'adresse
LD        DE,(#39) ;de nos interruptions et
LD        BC,3     ;on les met à la place
LDIR      ;de celles du système
EI                ;on remet les inters
RET        ;et retour au BASIC...
INTER     PUSH    AF ;une inter vient de se
          PUSH    BC ;produire donc on sauve
          PUSH    DE ;tous les registres pour
          PUSH    HL ;ne rien modifier
PROG1     DS      8  ;met raster où on veut
          LD      BC,#7F10 ;port du Gate Array
          OUT     (C),C ;sélectionne border
          LD      HL,COUL ;table des couleurs
          LD      A,39   ;hauteur du raster
AFF       LD      C,(HL) ;met couleur dans C
          OUT     (C),C ;hop, on la met
          INC     L     ;couleur suivante
          DS      53   ;la boucle fait 64 nops
          DEC     A     ;si A est différent de 0
          JP      NZ,AFF ;alors saute en AFF
          DI                ;coupe les interruptions
          LD      HL,PLACE ;restitue les inters
          LD      DE,(#39) ;normales en #39 comme à
          LD      BC,3   ;l'allumage du CPC
          LDIR     ;allez on se dépêche!!!
          EI                ;remet les inters
```

	RST	#38	;on crée une inter
	DI		;puis on les réenlève
	LD	HL,ADRINT	;retransfert l'adresse
	LD	DE,(#39)	;de nos inters persos
	LD	BC,3	;à la place de celles
	LDIR		;du système
	EI		;à votre avis?
PROG2	POP	HL	;et pour finir on
	POP	DE	;restitue tous les
	POP	BC	;registres sauvés au
	POP	AF	;début de notre inter et
	RET		;à vous le BASIC
PLACE	DS	3	;stockage du système
ADRINT	JP	INTER	;adr de notre inter
COUL	DEFB	68,84,68,68,85,68,85,85,87,85	
	DEFB	87,87,83,87,83,83,87,83,87,87	
	DEFB	85,87,85,85,68,85,68,68,84,68,84	

#### A VOTRE AVIS ?

Voilà, dans cette rubrique c'est nous qui posons des questions (y'a pas de raisons), alors sans plus attendre les voici...

Pour le No 4 (Fevrier), une rubrique fera l'objet d'un débat. C'est-y pas une bonne idée ça? Elle nous vient de HICKS. Le premier sujet de ce débat sera "**FAUT-IL QUE LES CODEURS SE TOURNENT PLUS VERS LES JEUX, OU CONTINUENT A FOND LES DEMOS?**". On attend vos avis avec impatience, alors à vos plumes et allez-y franchement!

Pour ce même No 4, on prévoit de débiter une initiation ASM, mais vraiment depuis le début, car beaucoup de CPCistes ne programment pas ce langage, et ce serait en quelques sortes un petit coup de pouce... Alors, êtes-vous d'accord???

#### LES P.A. DE LA REDAC'

-Echange AMSTRAD 100% No 23,29,40 ou QUASAR CPC 9 contre AMSTRAD 100% No 1,2,3,8,9,12,14,30.

-Recherche carte FO-DOS pour CPC 464. Faites-nous des offres.

-Est-ce que quelqu'un serait capable de nous dire si il est possible de connecter un drive 3.5" sur un CPC 464 sachant qu'il est déjà équipé d'un drive 3". Vite, ça presse!!!

## TEST - ZAP'T'BALL

Année: 1992

Joueurs: 1/2

Code/Gfx: ELMSOFT

Musique: WEEE!

On continue la saga des ELMSOFT, donc après PREHISTORIK 2 attaquons-nous à ZAP'T'BALL. Cette fois-ci, on dirait que notre planète a un léger problème, des boules géantes l'ont envahie. Et comme d'habitude on fait appel à vous pour jouer les héros de service et faire le ménage. Je rappelle donc le principe du jeu à ceux qui ne le connaissent pas: des boules rebondissent à l'écran, et vous devez les harponner. Mais voilà, à chaque fois que vous touchez une boule, elle se divise en 2 plus petites. Alors là, ça devient coton et il est très difficile de pas se faire toucher. Test...

<b>GRAPHISMES</b>	Des boules, un héros et des décors très beaux. Le mode 0 est bien exploité. Mention spéciale pour la présentation.
15	
<b>ANIMATIONS</b>	Quel que soit le nombre de boules, et même à 2 joueurs, aucun ralentissement. La fluidité est au top.
16	
<b>ZIKS/SONS</b>	Yeah, des ziks comme ça j'en redemande!
16	Pour les bruitages, moyen!
<b>JOUABILITE</b>	Aucun problème, on se demande comment ELMSOFT a fait pour gérer musiques, nombreuses animations, 2 joueurs... Dommage qu'il n'y ait pas de saut.
18	
<b>LONGEVITE</b>	On peut jouer à 2, c'est dur, c'est long, c'est cool quoi! Mais quand on recommence 50 fois le même niveau, on est calmé. Heureusement les passwords sont là!
15	

Allez, **80%** pour ce jeu d'ELMSOFT qui nous a habitué à de très bons jeux! Il faut en prendre de la graine. Ok HICKS? Ce soft est dispo au CPCCLUB, et je le conseille particulièrement aux gens patients.

TOM'S

### ADRESSE=HIMEM+1

AW : THOMASSETTE Franck et David  
26 rue des Maisonnettes - 54300 LUNEVILLE  
AFC: GEREY Yves, Les Pataudes - 87220 BOISSEUIL  
BABA FANZ: GEORGEL Gregory, 6 rue de la Sauteure  
88640 GRANGES SUR VOLOGNE

### FANZINE - BABA FANZ 6

A l'occasion de la sortie de BABA FANZ 7, nous allons nous remémorer le numéro précédent, j'ai nommé BABA FANZ 6. Ce discmag réalisé avec le GHOUL'S WRITTER de TOM&JERRY, date quand même de 96, ce qui ne l'empêche pas d'être très bon. Tout d'abord, la première chose saisissante dans ce fanz c'est les musiques. Je dois vraiment dire bravo à GREG et au SOUNDTRACKER car j'en ai rarement entendu d'aussi bonnes sur mon CPC! Pour ce qui est du sommaire, vous aurez le choix entre 12 rubriques dont certaines assez originales. Par exemple dans Vidéo 90' vous saurez tout sur l'année 1990 et dans Littérature, on vous parlera d'AMSTRAD MAGAZINE. Sinon vous aurez droit aux rubriques habituelles tel que Assembleur (test de touches), Basic (comment faire un writer), Actus, Demos, Fanzs, ou encore un article faisant le point sur la scène Allemande. Bref, il y en a pour tous les goûts. Pour l'intro et la end part, c'est classique mais efficace. Pour finir, sachez que les auteurs sont BABAR, GREG et NO RECESS. Ce numéro prend une face tout comme le 7, et l'adresse du fanz est en page 6.



HICKS

### DEMO - SOUL ALMIGHTY (DBT)

Après un superbe logo Loading de BEB, la démo commence. Ce sont alors 3 parts qui vont se succéder sans chargements, entrecoupées d'un écran présentant la dite part. Là encore c'est très beau, c'est du BEB. Pour l'intro, un logo DBT se promène sur l'écran avec une zik de ST. Pour la main part, on a droit à 2 beaux écrans de BOUBA et un scroll hard avec une fonte splendide de...BEB (qui mérite vraiment sa D7 d'or au Ze Meeting). Le code est de NICKY ONE et c'est très propre. D'ailleurs, ce cher Nicky en profite pour dire aux CPCistes de se bouger un peu plus, entendu?! Enfin, la dernière part est de MAT, et nous gratifie d'une routine de dots que je trouve cool, mais qui est bien seule sur l'écran. Voilà donc une démo qui sans être novatrice est très esthétique et bien programmée.

TOM'S

## MORCEAUX CHOISIS

### JRM45

**-QUEL ORDI AS-TU UTILISE POUR TIRER AW?**

Tu veux vraiment le savoir? Eh ben nous tirons AW sur...machine à écrire! Allez, riez.

### MADRAM

**-ALIENS 2: HICKS VA S'OCCUPER DE TOUT, GRAPHS, PROGRAMMATION, MUSIQUE?**

HICKS: Pour les graphs et la programmation, je me débrouillerai, mais pour les musiques toute aide est la bienvenue car je n'y connais rien.

**-LE LISTING: OUCH! JE N'AURAI JAMAIS LE COURAGE NI LE TEMPS DE TAPER TOUT CA! ET PUIS UN LISTING DE DATA N'EST PAS TRES INSTRUCTIF.**

Je te donne entièrement raison. Il faut dire que je n'étais pas lucide dans le Nol. Donc désormais on passera le source commenté.

### NICKY ONE

**-ALIENS 2, CE SERA QUOI EXACTEMENT COMME STYLE DE JEU? EN ASSEMBLEUR?**

Tu dirigeras un perso dans des couloirs et devras accomplir des missions en rapport avec le film. Le jeu sera en vue de profil. 100% ASM.

### TONY

**-LES JEUX INDUSTRIELS MEME EXCELLENTS SONT CONNUS; CEPENDANT, IL EST BON QU'UN FANZINE COMME LE TIEN EN PARLE POUR CEUX QUI DEBARQUENT (ET VOUS ETES NOMBREUX A REDECOUVRIR LE CPC).**

D'accord avec toi, d'ailleurs nous aussi on ne les connaît pas tous, alors...

TOM'S

### BOULETTES

Déjà des bourdes dans le No 1, ça commence bien! Heureusement l'ami MADRAM veille.  
Or donc, dans extensions on pouvait lire Ramcard 2Mo autant pour nous! Il y a Ramcard et Extension 2Mo.  
Pour le CPCCLUB, HICKS a oublié de nous dire qu'il fallait déjà créer sa BAL pour adhérer par minitel (3615 CNX).

### ANOTHER WORLD 3

Le prochain numéro d'AW sera dispo contre **2 timbres à 3F** (photocopies+ ports). Petite augmentation donc pour les pages en plus, mais ce prix ne devrait plus bouger.