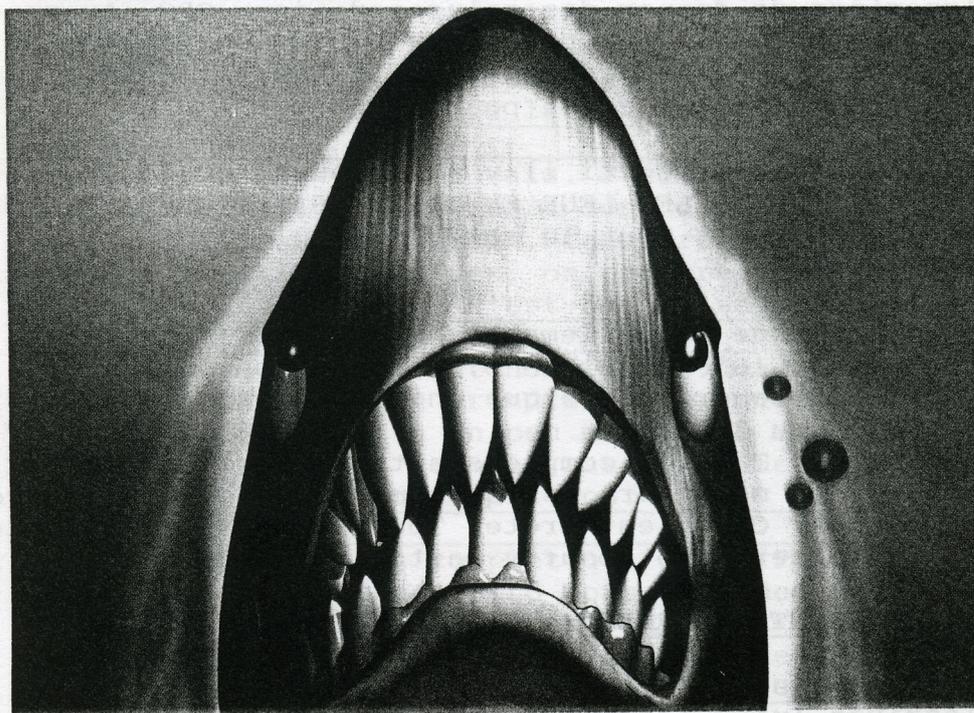


JEU : CHERCHEZ LE POISSON D'AVRIL

M A D E I N D B B T !



N U M E R O 0 6 - A V R I L 9 9



EDITO

Nous revoilà comme chaque mois, and we are proud to present you AW6. Alors, pas trop déçus qu'on soit retombés à 8 pages? Je sais c'est dur, mais on fait de notre mieux. Pour ce No6, encore un grand nombre d'actus, une ch'tite récap' préparée par Hicks, et... et puis vous avez des yeux c'est pour vous en servir! A présent on aimerait remercier ceux qui nous ont déjà renvoyer l'enquête, MERCI. On vous en reparlera lorsqu'on en aura reçu un plus grand nombre. A part ça, faut-il croire qu'il ne manque rien au CPC? Ben oui, nous n'avons encore reçu aucun avis pour le débat, mais ce n'était qu'un oubli de votre part, hein? Allez, à + pour le No7.

ACTUS

FANZINES

Le numéro 6 d'AW paraîtra début Mai... Les articles habituels sont prévus, des nouveaux aussi, comment on va faire pour tenir sur 8 pages nous???

Iron s'apprête à sortir un nouveau fanz du nom de HELPFANZ. Comme vous l'aurez compris, il sera question de donner des soluces de jeux CPC. Au menu également une BD préparée par Master, ainsi qu'une rub' mystère de Rage. En plus un No2 est déjà prévu. La sortie c'est pour bientôt.

Amslive 11 est sorti il y a 15 jours, et le No12 euh... VOUS ALLEZ LEUR ENVOYER VOS ARTICLES ET PLUS VITE QUE CA!!! Tout le monde au boulot!

ARKOS

Targhan code actuellement une démo de 3 parts du nom de BIG'O'FULL'O'DEM'O. D'après son auteur, on peut s'attendre à quelque chose de pas mal. Verdict d'ici 2 ou 3 mois.

Après ça, Targhan compte s'attaquer à l'ACID MUSIC BOX 4. La main part est quasiment finie, et l'intro codée par Candy est prête. Tout musicien est invité à contacter Eliot pour y participer (adresse p.8).

CHANGEMENT D'ADRESSE

Tom puce a changé d'adresse, donc si vous voulez lui commander Eurostrad 11 (joindre 9F en timbres), écrivez-lui à l'adresse mentionnée plus loin.

MINIMEETING - 202122 DEMO

Eliot nous a annoncé que les 20,21 et 22 Février s'est déroulé chez lui un minimeeting où étaient présents Tom pouce, Slyder, Iron et Master. Pour commémorer cet événement, une démo est née, la 202122 démo. En une seule part, vous pourrez voir des transferts de bonne qualité, des effets sympas à base de dots, puis quelques messages des CPCistes présents dans un writer en sinus, le tout accompagné d'une bonne musique. Je crois qu'on ne peut qu'applaudir pour la rapidité à laquelle cette démo est sortie!!! A swapper un maximum.

HO! ET LE DEBAT ALORS?

Je vous rappelle qu'un nouveau débat est organisé, donc voici le sujet pour les têtes en l'air:

"Que manque-t-il au CPC? Et comment peut-on y remédier?"

C'est vrai que ce sujet est assez vaste mais ça diversifiera les avis. Une dernière chose, comme Madram nous l'a fait remarquer, on voit toujours les mêmes, alors les autres vous dormez ou quoi?!

CPCCLUB

A partir de ce mois-ci, AW héberge le CPCclub. Cela signifie que la liste des membres sera envoyée avec AW aux membres du club qui l'auront demandé.

D'ailleurs Felin nous fait savoir que Tom pouce (nouveau membre du CPCclub) va remettre en question le présent et l'avenir du club. A suivre...

Blood démarre enfin son projet de INGEN INTERACTIVE SOFTWARE, groupe composé de Blood, Bouba, et... ben on ne sait pas qui est le 3' membre. Son projet ULTIMATE va enfin pouvoir démarrer.

DRAGON BALL Z

En exclusivité mondiale, voici le nom du graphiste qui s'occupera de transférer les gfix de la version SNES sur CPC, c'est... Beb from Ovl! Il manque encore un musicien pour que la team soit au grand complet. Alors j'attends des propositions.

BON ZANNIVERSAIRE!

Il y a exactement 15 ans, le 10 Avril 1984 pour être plus précis, Amstrad lançait le CPC! Je crois qu'on peut encore les remercier...

MORTEL/EBOLA

Le music-pack ECSTASY volume 1 vient tout juste de sortir. Au programme, du très bon code de Candy, et des musiques techno de Greg. L'intro est mise en valeur par un wobblers, c'est du grand art, bravo Candy. La main part est vraiment bien codée, en effet vous aurez droit à un plasma, un scrolling avec un effet très sympa, puis des rasters verticaux bougeant sur plusieurs plans. Les gfxs eux aussi ne sont pas en reste, et c'est signé Greg. Pour les ziks, ben c'est de la techno, on aime ou on n'aime pas. Sachant quand même qu'il y a 19 musiques sans compter celles de l'intro et end part. En bref, c'est vraiment une très bonne prod comme ça fait longtemps qu'on en n'a pas vu...

LES DISPARUS?

Les fanzines Amstrad Survivor, 750% of CPC, et The Fanzine n'ont plus donné signe de vie depuis un sacré bout de temps. Doit-on croire à leur fin? On espère que non... Allez les gars, on est avec vous!

DO YOU SPEAK ASM?

Oui je sais, on n'a pas 2 pages comme promis cette fois, mais il me semble qu'on ait fait un excès d'actus! Alors vite, on commence de suite.

Tout d'abord, on va se pencher sur l'utilisation des labels. Je vous avais dit la dernière fois qu'on pouvait s'en servir de 3 façons, eh bien lisez plutôt...

-comme référence à une routine susceptible d'être appelée ou un point de branchement pour un saut. L'équivalent de GOTO ou GOSUB en Basic.

```
JP routine ; saute à routine
....
routine .... ; suite du prog
```



-être affecté à une zone de données (équivalent de DATA en Basic).

```
LD A,(tb) ; met dans A la valeur
.... contenu à l'adresse tb
tb DB 21 ; 21 est stocké à
l'adresse tb
```

Dans ces 2 cas, une adresse est associée au label.

-comme une constante grace à la directive EQU. La valeur est alors définitivement affectée au label pour tout le programme, on ne peut plus la changer.

```
valeur EQU 20 ; valeur=20
```

Utile lorsqu'on manipule des valeurs compliquées, les risques d'erreurs sont alors moins nombreux. Par exemple, valeur est plus simple à retenir que #BC25, non?

LES DIRECTIVES

Voici la liste de ces commandes qui donnent des ordres à l'assembleur. Pour certaines, elles sont spécifiques à Maxam, d'autres sont générales.

La première directive à connaître est **ORG**. Pourquoi me demanderez-vous? Eh bien c'est grace à cette commande que vous annoncez à l'assembleur à partir de quelle adresse sera stocké votre code en RAM lors de l'assemblage. Deux syntaxes sont possibles sur Maxam.

La première, propre à tous les assembleurs est la suivante: **ORG <expression>**. L'assemblage commence toujours à partir de l'adresse précisée.

La seconde syntaxe possible (uniquement pour Maxam) peut s'avérer très utile: **ORG <expl>, <exp2>**. Dans ce cas, <expl> est l'adresse où doit s'exécuter le code, et <exp2> est l'adresse où est stocké le code. A utiliser quand un programme doit être exécuté à une adresse occupée par Maxam. Vous voulez un exemple? En voila un...

ORG #9000, #4000 le code sera stocké en #4000 sous Maxam, mais tout se fera comme si il était stocké en #9000. Donc pour charger le code, c'est en #9000, pareil pour l'exécuter. Capito?

La directive **LIMIT <expression>** interdit à Maxam d'assembler au delà de l'adresse précisée. Ca peut servir si vous ne voulez pas que votre code empiète sur un certain endroit de la mémoire, ou limiter la taille de votre code.

Bon c'était quelque peu court cette fois, mais pas de panique on se rattrape dans le numéro 7.

TOM'S

TEST - SITO PONS 500cc GRAND PRIX

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

Sito pons est une course de motos qui vous fait participer aux championnats du monde. On peut dire que la concurrence est rude dans cette catégorie sur CPC, en effet on ne compte plus les GP 500 1&2, Aspar master GP, ou encore TT racer. La référence est, à mon avis, Grand Prix 500 2 car il est très complet. Alors, est-ce que Sito pons parviendra à se hisser plus haut? D'après vous?

OPTIONS???

Euh... Sito pons n'est pas très fort à ce niveau, jugez plutôt: le jeu vous propose soit de vous entraîner, commencer le championnat, ou entrer un mot de passe et c'est tout! Ah, on peut quand même choisir son mode de contrôle. On est très loin de ce qui est proposé dans GP 500 2, comme par exemple le choix de sa moto, choix du circuit...

ET LA COURSE?

Dans GP 500 2, je trouvais que la course en elle même était quelque peu monotone: les décors pas du tout variés et très vides, et en plus peu de concurrents. Dans Sito pons c'est tout autre chose, les concurrents sont là et ils le montrent, et quant aux décors, bien qu'ils ne changent pas beaucoup d'un circuit à l'autre, ils sont très beaux. La vue de la course est de 3/4 comme dans Carlos Sainz Rally. On note l'heureuse présence d'un plan du circuit sur le bord de l'écran qui n'est croyez-moi pas inutile. Par contre, ce n'est pas la peine d'inviter des potes pour jouer avec vous, puisque le jeu ne permet que de jouer en solitaire... Le maniement de la moto est assez ardu au départ, mais avec de l'entraînement on s'y fait. Il faut juste prendre conscience qu'on doit freiner avant d'aborder un virage!

Je suis dans l'incapacité de vous dire combien de circuits comporte le jeu car je n'ai jamais eu la patience de mener le championnat jusqu'au bout bien qu'il y ait des mots de passe. Effectivement, un des gros défauts qui peut s'avérer très chiant à la longue, c'est qu'à chaque fois que vous faites une terrible chute, la course est terminée pour vous,

et en plus vous devez attendre que le CPC effectue un tour entier du circuit et pas très vite avec ça. En conclusion, ce jeu malgré quelques défauts qu'on lui pardonnera, mérite votre attention ne serait-ce que pour son côté "espagnol" qui fait de lui un jeu de qualité. Donc procurez-vous le!

TOM'S

- NOTATION -

90-divin 80-très bon 70-bon 60-pas mal 50-moyen

NOTE GLOBALE : 61%

GRAPHISMES

15/20

Bien qu'ils soient en mode 1, le manque de couleurs ne se fait pas trop ressentir. En effet, des trames ont été utilisées et le mariage des couleurs se fait très bien. En plus, tout est très bien dessiné grâce à cette fine résolution. Par contre les circuits ne sont pas très variés, à vrai dire ils se ressemblent tous et c'est bien dommage!

ANIMATION

14/20

Les motos possèdent pas mal d'animations, mais le scrolling est assez saccadé. Cependant, l'impression de vitesse reste bonne et ne gêne nullement le maniement de la moto.

SONS/MUSIQUES

05/20

Alors là, c'est très mauvais. J'ai pu avec beaucoup de mal, dénombrer 4 sons différents et tous mal faits de surcroît. Ca ne ressemble à rien... Pour les musiques, on nous refait le coup de Carlos Sainz Rally, c'est-à-dire nada!

MANIABILITE

14/20

Au début les chutes sont nombreuses, mais dès qu'on s'aperçoit que prendre un virage à 100km/h est impossible, ça va un peu mieux. Le maniement de la moto est tout de même assez rigide et demande une bonne concentration.

LONGEVITE

13/20

Même si il est moins complet que Grand Prix 500 2 au niveau des options, Sito pons possède tout de même un championnat, des concurrents, et des mots de passe, c'est l'essentiel. Mais ne cherchez pas plus loin, il y a la course un point c'est tout!

ZE RECAP' CPC

Cette rubrique a pour but de faire une récap' de ce qui est prévu sur CPC. Pour cette 1' partie, j'ai rassemblé tous les projets de jeux en prévision dont j'ai connaissance. Si on regarde bien, y'en a pas mal tout compte fait, mais il faudrait que les projets s'accélèrent un peu car certains traînent depuis trop longtemps...

-**ALIENS 2** ça vous dit quelque chose? Ben oui c'est mon jeu... Pour ceux qui ne sont pas au courant, c'est un jeu de tir dans des couloirs. Pour plus d'infos, voir le reportage dans AW2.

-**AVENTURY**, le jeu tant attendu des Futurs, peut être pour cette année? Ben, j'suis pas sûr...

-Comme vous avez pu le voir dans le reportage du mois dernier, Tom's nous prépare un **DBZ** sur CPC avec les persos du manga et tout et tout...

-**FRES FIGHTERS 2**, le jeu de combat des BollaWare se fait attendre, mais il paraît que ça vaut le coup.

-**PRIMAL FIGHT** de Mortel n'est pas prévu pour cette année mais je préfère que vous soyez au courant de ce jeu qui sera la suite de **PREHISTORIK 2**, mais dans le genre de **Street of rage** sur CPC.

-Toujours du côté de chez Futurs, Snn est sur son jeu **STORMLORD+** pour CPC+ mais on n'a pas plus d'infos. Il était prévu pour Décembre 98...

-Ultima, le fabuleux jeu issu du PC va enfin être adapté sur CPC!!! Mon rêve... La conversion sera faite par Blood et se nommera **ULTIMATE**.

Voilà, vous savez tout... La prochaine fois cet article devrait être consacré aux grosses démos prévues. Encore faut-il que j'ai assez d'infos pour remplir une page donc à vous de m'aider...

HICKS

HEHEHE, LES ADRESSES, HEHEHE

AW: THOMASSETTE Franck & David

26 rue des Maisonnets - 54300 LUNEVILLE

ELIOT: FLOQUET Olivier - 39 rue Ecluse Chette
50200 COUTANCES

IRON: AMAURY Durand - 2 avenue de la gare
14500 VIRE

EUROSTRAD: FOURNERIE Thomas - Le Reverdy
50530 SARTILLY