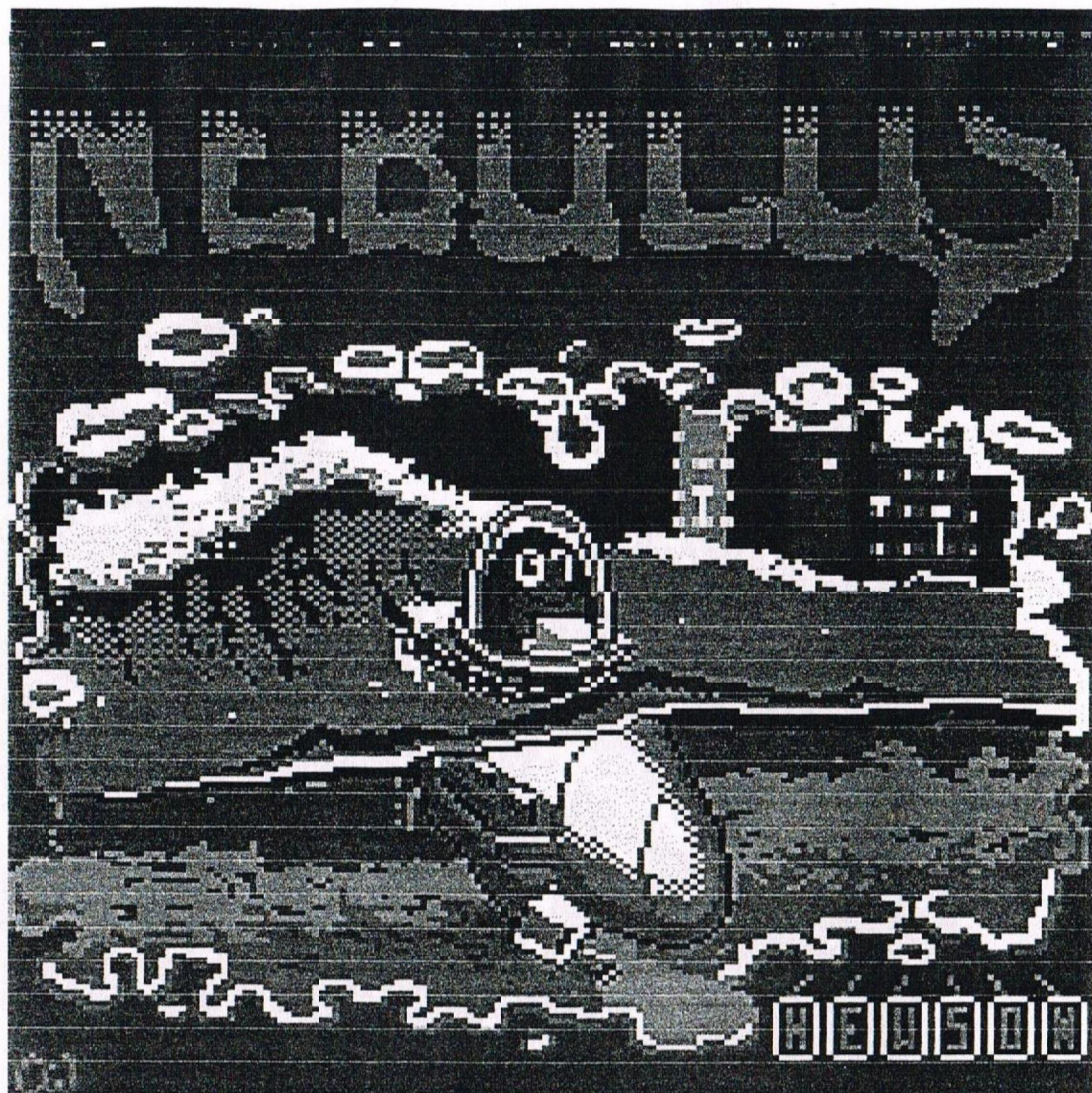
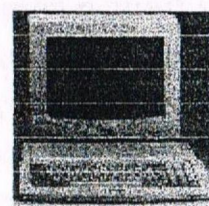
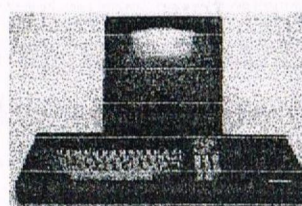
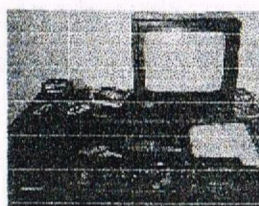


ROLLER MAG 2

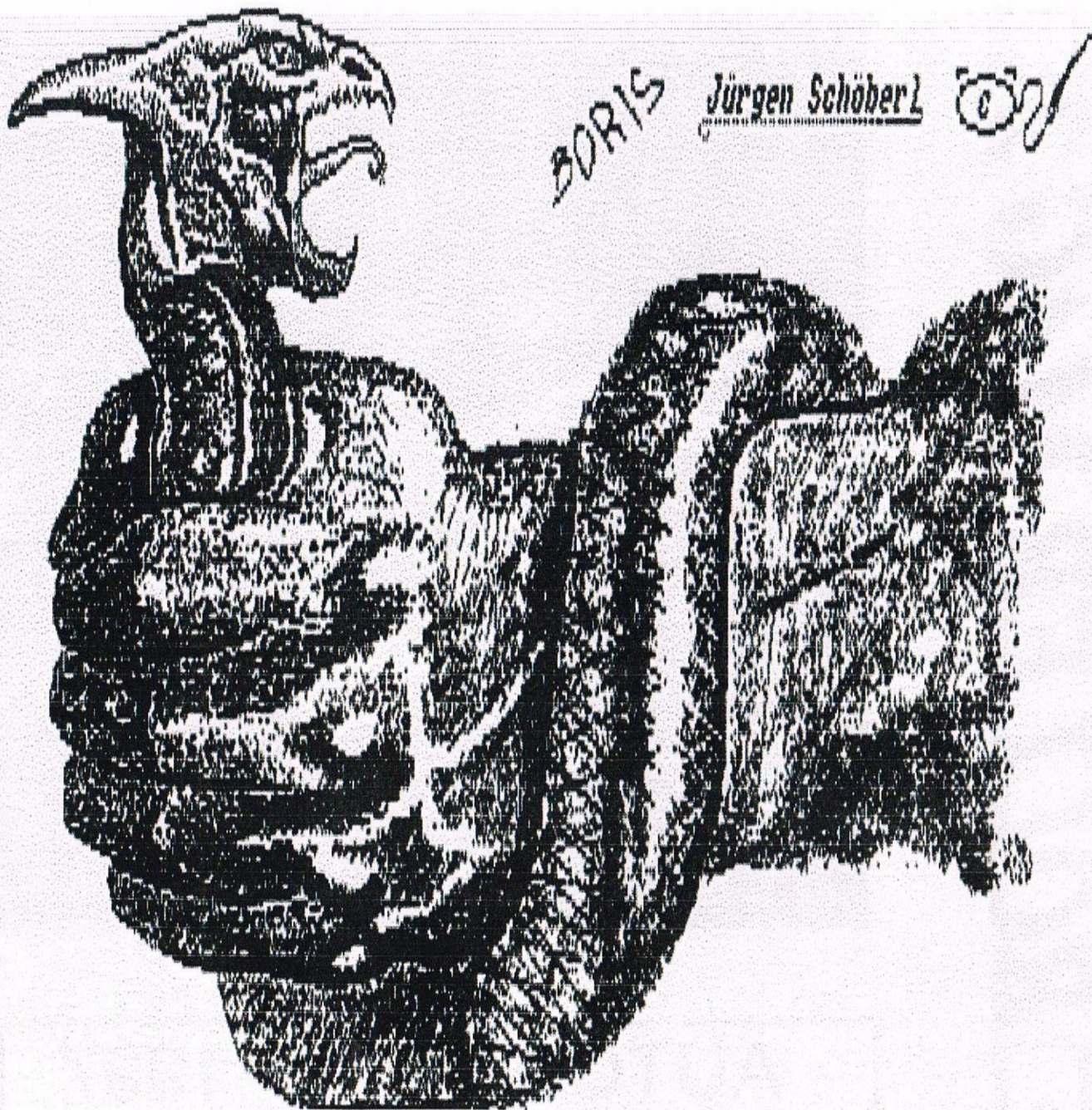


AUTOMNE

1997



CPC FOREVER



GREET'S

Je tiens à remercier tous ceux qui m'ont permis de réaliser ce nouveau numéro du roller mag, en particulier NICKY ONE, FELIN, BABOU, ET SIOU personnes sans lesquelles vous n'auriez que peu d'information, merci donc à tous de m'avoir envoyé des programmes et ne vous arrêtez pas en si bon chemin. Si vous voulez écrire un article, m'envoyer des démos, des listing, je suis preneur, qu'on se le dise.

Roller mag est en rodage mais un jour ça va rouler, c'est sûr !

Sommaire

- 3** Editorial et sommaire
- 4** Basic
- 6** Vrac
- 9** Fanzine new
- 12** Fanzine oldies
- 14** Le journal du hard
- 16** Jeux test (old)
- 17** Cnx*#cpcclub ?
- 20** Emulateur cpcemu
(prise en main)
- 22** The mini-meeting
- 24** Help
- 26** Sharewares ,utilitaires ,
jeux , (review)
- 30** Vue sur le NET
- 31** Petites annonces

Editorial

*Le voici le voilà , le
nouveau roller-mag que
vous attendiez tous . Il est
tout chaud et vient juste
d'être imprimé ?*

*C'est vrai que j'ai eu un
peu de retard pour cause
de boulot professionnel ,
bien oui les fêtes*

*approchent à grand pas à
notre plus grande joie .*

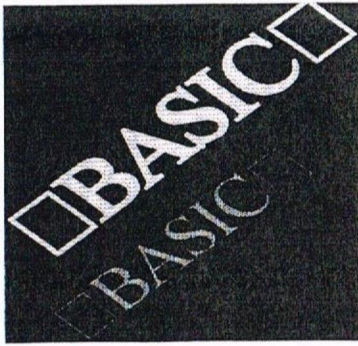
*Alors quoi de neuf dans ce
N° et bien déjà je vous ai
mis quelques pages en
couleur , j'attend de
connaître vos réactions et
peut-être a terme une
édition du roller-mag en
couleur verra le jour
, cependant je me verrai
obliger de supprimer
quelques pages , à cause des
frais d'impression .*

*Enfin j'ai fait le tour du
coter de ce que l'on pouvait
trouver sur le NET et je peu
vous dire que j'en suis loin
d'avoir fait le tour .*

*Je n'ai pu mettre de petits
listings faute de temps mais
j'espère y remédier au
prochain N° .*

*Enfin il est temps de vous
laisser lire ce nouveaux N°
et de vous souhaiter de
passer de joyeuses fêtes . A
l'année prochaine en janvier
si tout ça passe bien .*





je suis gratis faite le savoir a votre entourage

Nom:
Prénom:
Adresse:
Téléphone:
Première rencontre:
Divers:

Bon je vais vous parler de l'affichage sur l'écran. Mais je vais vous parler des conventions de l'écriture pour que ce soit lisible et compréhensible par tous.
Les mots clés seront écrits en majuscules;
Les caractères "< "et">" encadrent un argument obligatoire;
Les caractères "["et"]" encadrent un argument facultatif;
-Les caractères "("et")" indiquent que le mot clé est une fonction. Ces caractères doivent être présents dans son utilisation;
-Enfin l'"opérateur" désigne l'utilisateur du programme.

Alors pour ce N° du roller mag je vais vous causer de "LOCATE" <N° de canal> , <Coord.X> , <Coord.Y>

Les utilisations de Locate

Locate déplace le curseur texte (L'endroit où le prochain caractère sera affiché par une instruction du type PRINT, INPUT ou équivalent) à une position quelconque sur l'écran.

Ce mot-clé permet de définir et d'utiliser facilement des masques de saisie. Prenons l'exemple suivant: Vous voulez constituer le fichier de vos amis et relations et, pour cela, utiliser des écrans de saisie standard de type:

Le texte "Nom,Prénom.....divers" représente les données fixes de l'écran de saisie et est affiché par l'ordinateur. Appelons chacune de ces données un "CHAMP".
L'utilisateur devra entrer des données après chaque champ.
Le programme de saisie sera donc le suivant :

```
100 CLS
110 PRINT "Nom:"
120 PRINT "Prénom:"
130 PRINT "Adresse:"
140 PRINT "Téléphone:"
150 PRINT "Première rencontre:"
160 PRINT "Divers:"
170 LOCATE 8,1:INPUT NOMS
180 LOCATE 11,2 :INPUT PRES
190 LOCATE 12,3 :INPUT ADRS
200 LOCATE 14,4 :INPUT TELS
210 LOCATE 23,5 :INPUT PRRS
220 LOCATE 11,6 :INPUT DIVS
```

Lignes 110 à 160 : Affichage des champs.
Lignes 170 à 220 : Positionnement du curseur et lecture des données après chaque champ.

Autre utilisation :

Dans le jeu du pendu, il faut trouver un mot en un minimum d'essais en proposant des lettres au hasard. Supposons que le mot à trouver soit "ORDINATEUR" et que l'écran de jeu soit le suivant:

Mot à trouver :-----

Lettre proposée: -

La gestion de l'affichage se fera comme suit:

100 MODE 1

110 mot\$="ORDINATEUR" 'Mot à trouver

120 NL=0 'Nombre de lettre trouvées

130 PRINT "Mot à trouver :-----"

140 LOCATE 1,10:PRINT "Lettre proposée:-"

150 LOCATE 17,10:INPUT L\$ 'Entrée d'une lettre

160 FOR I=1 TO LEN(MOTS)

170 IF MID\$(MOTS,I,1)=L\$ THEN

LOCATE I+16, 1:PRINT L\$:NL(I)=1

180 NEXT I

190 NL=0:FOR I= 1 TO LEN

(MOTS):NL+NL(I):NEXT

200 IF NL=LEN(MOTS) THEN END '

Fin du jeu mot trouvé

210 GOTO 140 ' Boucle de jeu

SOIT Ligne 140 : Positionnement du message "lettre proposées" Champ d'entrée.

Ligne 150: Positionnement du curseur après champ d'entrée

Ligne 160 à 190 Corrélation entre lettre entrée et mot à trouver .

Dans le défunt CPCNEWS je vous ai parlé très brièvement de "PAPER "et "PEN " Je commence donc par :

PAPER [N° de canal> ,] <encre>

Il définit la couleur de fond d'écran ou de fond de fenêtre

Son utilisation :

Vous voulez connaître les possibilités de couleur de fonds d'écran dans les trois MODES de résolution.

Ce programme pourra vous aider dans votre étude:

100 MODE 0

110 FOR I=0 TO 15 'Couleur possible en mode 0

120 PAPER I:PEN 15-I:CLS:PRINT "PAËR" ;I

130 J=1 TO 500:NEXT J 'Temporisation

140 NEXT I

150 MODE 1

160 FOR I=0 TO 3 ' 4 couleurs possibles en mode 1

170 PAPER I:PEN 3-I:CLS:PRINT "PAPER" ; I

180 FOR J=1 TO NEXT J ' Temporisation

190 NEXT I

200 MODE 2

210 FOR I=0 TO 1 ' 2 Couleur possibles en Mode 2

220 PAPER I:PEN 1-I:CLS:PRINT "PAPER";I

230 FOR J=1 TO 500:NEXT J

Temporisation

240 NEXT I

Ligne 120 : Paper en MODE 0

Ligne 170 : Paper en MODE 1

Ligne 220 : Paper en MODE 2

Remarque: La déclaration d'un nouveau PAPER affecte l'écran à partir de la position courante du curseur et jusqu'à la fin de l'écran, sur tout le texte affiché.

Pour vous en rendre compte , faite en MODE 1 , par exemple : " PAPER 2" ; Le mot "READY " apparait sur fond correspondant à la couleur d'encre 2. Pour que tout l'écran prenne cette couleur , il faudra faire: "PAPER 2:CLS"



Fanzine News

Je suis gratuit distribuer moi

-On passe maintenant au Fanzine disk BOXON 3 (du très bon BOXON 3 , au fait a quand le prochain BOXON) qui commence très fort avec une belle intro avec un gros texte qui scrolle et des étoile qui rebondisse et vont de gauche a droite de suit après un dessin overscan d'un des personnages de nos manga préféré j'ai nommer dragonbal Z .

Nous avons le droit a un belle éditorial d'ou une page d'écran bien animé comme il se doit .

-Un article consacrer au fanzine , l'écran est constituer d'un gros fanzine en haut de 2 damier qui scrolle et au centre un éditeur de texte qui s'affiche au fur et a mesure que l'on frappe la touche espace (frapper pas trop fort votre clavier quand même) le gros fanzine du haut de l'écran se tort de façon bizarre .

-Dans la rubrique électronique RAM7 nous parle des rom du CPC que l'ont peut modifier pour accroître les performance de son CPC .Mais je vous en cause pas plus ,je voudrait pas vous dire de conneries (j'y connaît rien en électronique) .

-Une rubrique consacrer au émulateur de cpc fonctionnant sur amiga .Au fait la distorsion du mot émulateur sur l'écran vaut le coup d'oeil ainsi que la musique qui est agréable a entendre.

-Une autre sur Ze Meeting 96 avec un mega damier qui scrolle a toute vitesse -Et un sondage qui est censé référencer les utilisateur de cpc

moyen pour que les future production soient adapter a vos moyen .

-Sur la premier face on arrive au premier Turn disk qui est composer de raster verticale au nombre de trois , d'un scroll en bas qui défile a toute vitesse et un texte qui scrolle en verticale (j'ai du mal a decrir la ! excuser moi) .

-La 2 eme face est constituer d'un dessin overscan de dragonball en porche

-La 1er rubrique de la 2eme face est un test de démos qui pourrait être la démo elle meme tellement c'est B.O. !.....

Et le tous sur une zic techno du pure délire c'est megacooll.

-Une rubrique délire pour détendre l'atmosphère sur la musique du jeux mégablaste du groupe ODIESOFT . Remarquez qu'un peu de distraction ça fait du bien , n'est ce pas ?

-Dans la rubrique info et bien on a des preview en tous genre , ont apprend que dracula fanz 6 est en préparation (peut-être), qu'un slide show est en préparation et qu'une compile de musique devrait voir le jour que démoniak 5 est sorti mais cela tous le monde le sais déjà et qu'il prépare démoniak 6 eme du nom qu'une démo du nom de demoizard est en train de ce coder (que di je une mega démo) et plein d'autre truc le tout sur une musique que j'ai déjà entendu sur le C64 (Vietnam " quelquechose) l'aurait repris ? Je me demande si c'est le cas comment il ont fait ? intéressant donc !

-La rubrique TEAM est consacre a la présentation du groupe DBT . Il est intéressant de connaître certain caractère perso de chacun .

-En plus on a meme le droit a un slide shows , aurait il été fait avec DBTSCAN leur logiciel (je pense que oui !) que je vait tester un peu plus loin . en tous cas il est plutôt réussi et on a meme le droit a plusieurs musique .

-Enfin nous voici arriver au Turn disk , il est constituer d'un jeu de pong (vous savez les deux raquettes et la balle carré) . Du pure délire un jeu dans un fanz disk. c'est génial (Hé , les autres prenez en de la graine) .

-Et voila on arrive au End du disk qui est composer d'une belle fin , en fait une petite démo.

En conclusion BOXON 3 est génial vivement le BOXON 4 car avec ce que je vient de voir c'est tous les articles qui sont des démos cela vaut le coup d'oeil et alors un grand bravo a leur concepteur respectif Raimbird et nicky one et les autre qui on mis leur touche respective ce fut du grand spectacle commes on aimerait en voir plus souvent sur nos machines .

-Passons au fanzine disk **DIGITAL PRESS** 3eme du nom qui est de Mars 1997 .

il commence plutôt bien , on constate qu'il est en overscan dès la première page de présentation . DP3 est

agrémenté en plus de plein de petite démo c'est vraiment bien et plutôt réussi et très agréable a regarder on ne s'en lasse pas.

En l'occurrence il dispose bien sur de beaucoup d'article concernant ce qui se passe sur la scène de CPC comme:

- Fanzine avec des descriptif et des adresses pour les commander
- Des news sur les démos .(et il y en a un max).
- Une rubrique sur les utilitaires sortis .
- Un max de préview sur les démos , les jeux ,les utilitaires qui sont en cour de réalisation .
- Un article sur l'INICRON party qui s'est dérouler le 12 ,13 et 14 Avril 1996 et un autre sur l'OVL meeting qui elle s'est passer le 30 Juillet et un autre sur le BYTE '96 qui s'est dérouler le 25 Aout 1996 .
- Un cour de basic
- Deux autres sur l'assembleur
- Des News et beaucoup d'autres article .

On peut dire qu'il est complet ce fanz de plus il dispose d'une petite réalisation en basic qui permet de calculer chaque octet de l'écran grâce a un petit curseur façon télécran ,d'une mini démo en Basic qui nous apprend a faire de petite présentation toute simple mais qui donne un petit effet quand même .

Une démo de shap du groupe OVERLANDER réaliser le 3 décembre 1996 qui ne fonctionne que sur les

ctrc de type 1 , un screen shot de la preview de advanced professional soudtracker et pour finir une petite démos appeler shade qui fut coder par Arkos /Raimbird /Bénédiction . Enfin bref beaucoup de truc et d'actualité un vrai régal pour les yeux et l'esprit et j'ai pas tout dit pour que vous ayez vous même des surprises lorsque vous le posséderez



En Vrac, News, ETC...

Je suis gratos photocopier moi et diffuser moi

Hé bien dans cette rubrique , je vais faire un descriptif de tous ce que j'ai reçu en programmes , démos , utilitaires , bref , il y a de quoi faire ,alors je commence maintenant ,c'est partis !.....Youpi!.....

Je commence donc par un programme datant de mai 1997 qui s'appelle Beb's menu tome 1 (ce qui ,comme je le pense donnera un nouveau tome) .

Ce programme regroupe en lui seul 9 démos ,soit une petite compilation :

-End part la première d'entre elle du groupe power système ,réaliser en 1995 .

-Fanz'y qui a été faite lors du fanz'y meeting en août 1994 .

-Show-off qui ne marche pas sur mon 6128+ .

-Silents demo 2 qui est doter d'une musique bien connu de Jean-Michel Jarre .

-Bordélik qui dispose d'un damier qui a un drôle d'effet (a t'il bu un verre de trop ce damier) que je n'avait jamais vu.

-DMC 20 qui dispose de vingt tête de mort avec des lunettes de soleil et une bougie allumé sur leur crâne et le tous est animé sur une musique avec de petit equalizer au milieu .

-DRACULA 5 qui est l'intro de DRACULA FANZ 5 qui est un bon FANZ Disc et qui est du groupe MORTEL . et qui date de 1995 .

-HIDDEN PART qui dispose d'une bonne musique et d'un beau graphisme en fait un aigle de la century 21 et de petit equaliseur pour égayer le tous .

-ENFIN ! NEW ARCADE 6 une superbe intro qui met en scène un double scroll qui est lui même double de façon a donner un effet de profondeur et un equalizer géant le tout sur une bonne zic .C'est du grand art

En conclusion une bonne compile ,si vous voulez faire des échanges une adresse :

ANGIONO Bertrand
28 rue des Bonnais
38120 ST EGREVE

-On passe a un autre test une superbe démo appeler Dead Game 3 .

Qui fut réaliser en 1993 par Bruno Fonters et qui est une production empire games .

Il s'agit en fait d'une mini histoire graphique animé bien entendu . C'est plutôt bien fait et surtout cela montre bien que des jeux tels que **Wing commander II** était bien adaptable sur notre CPC si des éditeur s'en serait bien donner la peine . En bref une belle demo qui vaut le coup d'oeil .

-Je passe maintenant a celle qu'ont attendais tous (TOUS ?Bein whouai ! pourquoi pas vous ?) , je parle bien entendu de la DIVINE MEGADEMO .

-Cela commence avec une petit intro qui met en image un dessin de manga jap en la grossissant avec un effet de pixelisation et elle s'en va (l'image) en rapetissant avec le même effet ensuite on arrive tenez vous bien dans un écran du jeux super mario boss , mais le héros ,donc vous ,etes un renard et

on commence en tapant (pas trop fort) sur un point d'interrogation et cela nous invite a la première de c'est multi démo qui est d'un très joli effet mais que je suis incapable d'expliquer ,le tous sur une très joli musique . La 2eme démo est en fait un joli dessin avec un texte qui scroll tous en étant réfléchi ,comme un miroir.

-La 3eme démos est excellente on y voit des centaines de points grossirent et rapiécèrent de façons a donner des objets façon 3d ,on peut y changer la couleur en appuyant sur la touche "c" ,et on fait speeder le scrolling a toute vitesse avec les touches fléchées du bon boulot.

-Maintenant que vous en savez un peut sur la DIVINE MEGA DEMO , vous croyez pas que je vais tous vous dire dessus ,je vous conseille donc de vous la procurez dans les plus bref délai a l'adresse qui se trouve quelque par dans le fanz .

-Je passe maintenant au démos réaliser a l'occasion du "ZE MEETING 97"

En premier lieu je causerait de :

"NIBOU CKYBA" un nom bien curieux pour une démos ,mais elle est très jolie on voie quatre raster défiler de haut en bas et deux mini damier allant en sens inverse avec écrit au centre meeting en gros et c'est transparent de façon a ce que l'ont puissent y voir les rasters bougés et comme il se doit un texte qui défile façon goulswriter .

-Ze meeting 3 est un petit compte rendu du Ze meeting 3eme du nom , toujours du groupe DA BOXON TEAM ,c'est une petite démos bien sympathique ,2 scroling défilant un de texte en bas un en haut de dessin et un petit texte qui défile .

-SWEET MEGA DEMO ADVENT est si j'ai bien compris une mega démo en préparation du coté de nos amis de DBT . il

y a in effet terrible un petit DBT qui fait une rotation en trois dimension (le problème c'est que je ne s'ait pas si elle a été faite le 03/06/97 ou le 06/03/97 du fait quelle est écrit en anglais et que nos amis inverse les mois ,c'est bête hein !) bon en tous cas c'est vachement bien fait et ça vaut le coup d'oeil

-Enfin je vais vous causer le DBTSCAN un utilitaire toujours de nos amis de DBT qui permet grâce a un petit utilitaire de faire des screens en overscan et c'est très facile d'emploi pour ceux qui ne connaisse rien en programmation de plus il est livré avec des images , la doc est en Anglais et DBTSCAN fonctionne avec OCP il faut une palette "*.pal" et il est freware , alors dépêchez-vous de le commander a NICKY ONE .

Hé bien en résumer on peut dire que ce meeting a été prolifique pour nos bécane et on ne peut que s'en féliciter du boulot qui a abouti bravo les mecs continuer comme ça .

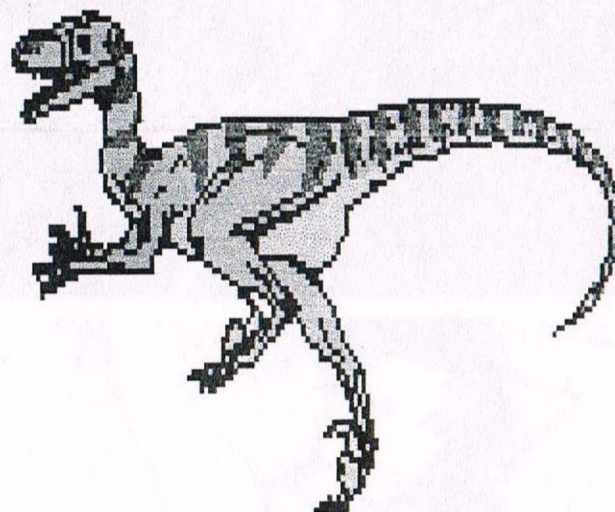
Dernière minute : Siou de nos amis de Qasar (le fanzine) ma envoyer son logiciel GIFCON version 4 qui est de Février 1997 il s'agit d'un programmes qui peut rendre service car il converti des images gif au format CPC ,il existe un autre programme qui est lui allemand mais a mon avis il ne fait pas mieux car le programme de Sioux respecte mieux les couleurs . L'affichage de l'image est par contre un tantinet longuet mais il ne faut pas en tenir rigueur car grâce a GIFCON on peu disposer d'une bibliothèque d'image relativement conséquente sur nos machines et c'est tant mieux car moi qui en disposait sur mon P.C. je vais pouvoir faire des transfères . Donc un programmes très utiles pour ceux qui possède plusieurs machines .

Enfin Siou (encore lui) ma envoyer tenez vous bien accrochez des séquences vidéo grâce a sa propre carte d'acquisition vidéo qu'il a construit lui-même ce qui relève déjà de l'exploit et le résultat est détonant . J'ai pus voir de mes yeux deux petite animation vidéo sur mon CPC et sur mon CPC+ (donc j'en conclut que c'est compatible) .

Bien sur on a le droit qu'a une petite fenêtre mais quand même , ça vaut le coup d'oeil , sur une petit machine comme la notre .

Un petit jeux d'aventure agrémenter de vidéo et d'un petit texte serait le bienvenu (peut être un jour je travaillerais dessus) . Enfin pour conclure quand je pense a tous ce que l'on peut faire encore sur CPC c'est a se demander pourquoi tant d'éditeur on abandonner nos machines .ARGHHH! Hé bien voila ! C'est tout pour l'instant d'autre logiciel raconter je dit raconter car jamais je ne ferait de critique négative sur des logiciels quels qu'ils soient , c'est bien trop dur a réaliser surtout que cela prend vraiment du temps pour avancer dans du concret .

Voila ! Il est temps de passez a la rubrique suivante celle des fanzines .



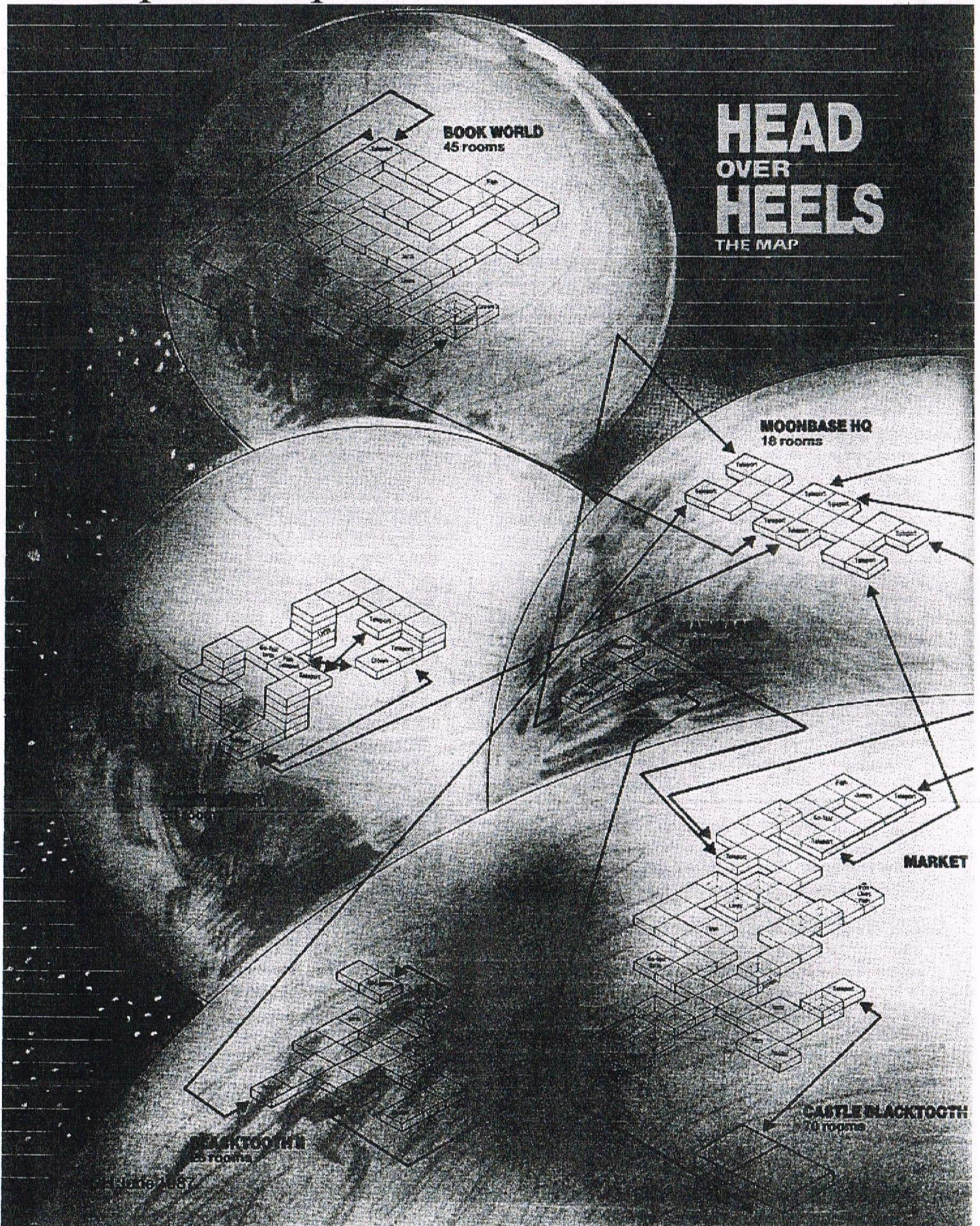
JURASIC CPC PARK

Le journal du Hard (classé x)

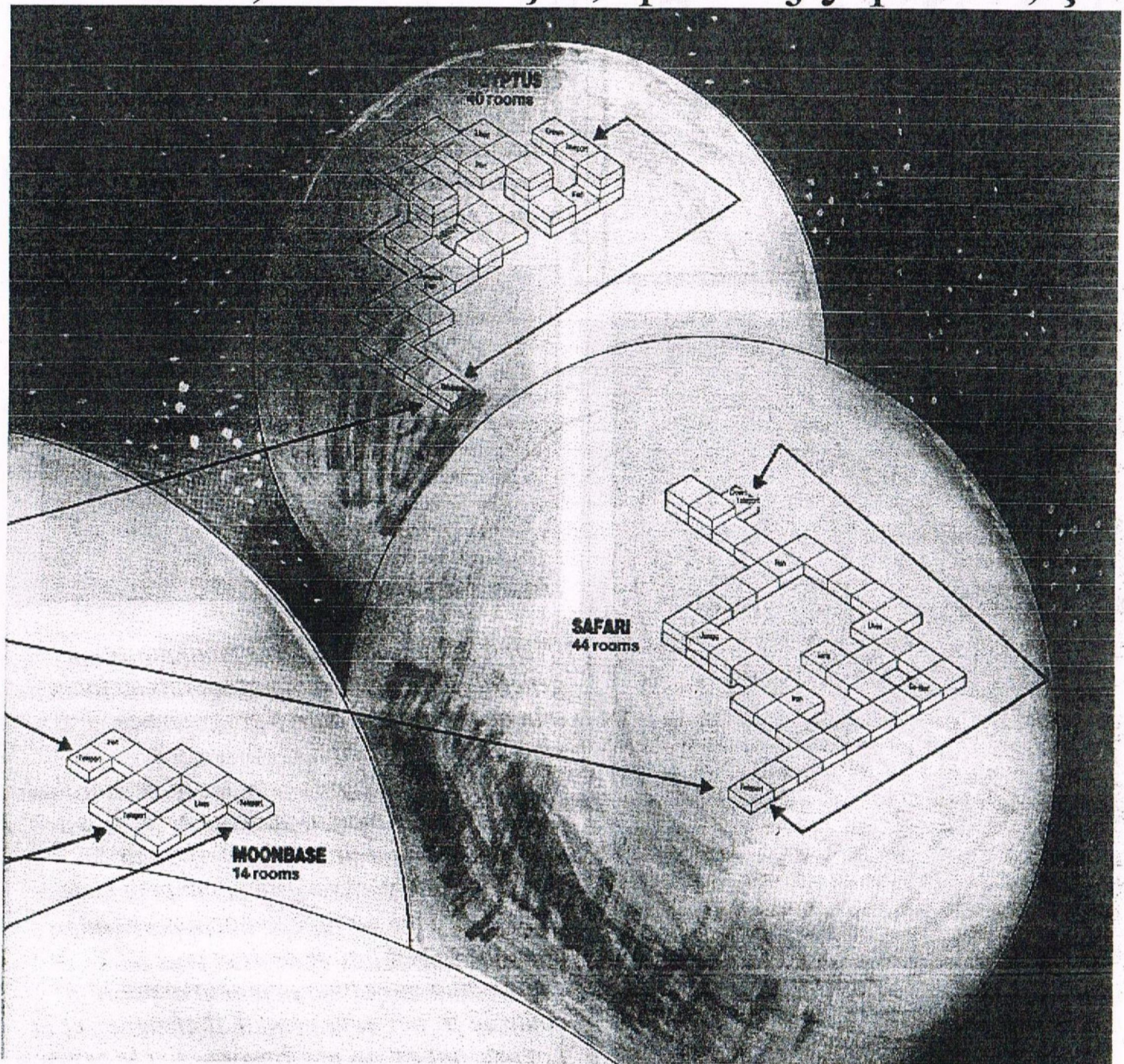
*Du sex encore du sex ,en bref la suite du
slide show girls n°1 de khr-software*



Bonjour aujourd'hui , je vais essayer d'aider
ceux qui sont perdu dans Head Over Hells



(et cela peut-être depuis environ dix ans
.....brrrr...) moi tout ça , quand j'y pense , ça



me fait froid dans le dos .Et pour combler le
vide , je vous informe que lui aussi est
devenu shareware . Non!....Hé bien si! na!
C'est bien ce qu'on apprend grâce a roller
(.ND: Tout le monde s'en fout).(ha bon ?)

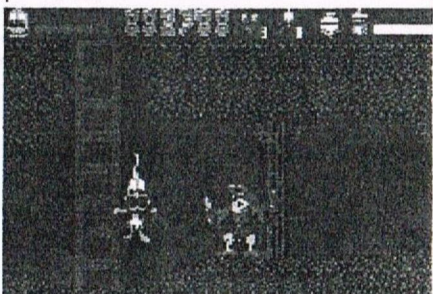
LES TETS MAX

DISTIBUER-MOI , PHOTOCOPIER MOI , LISEZ MOI

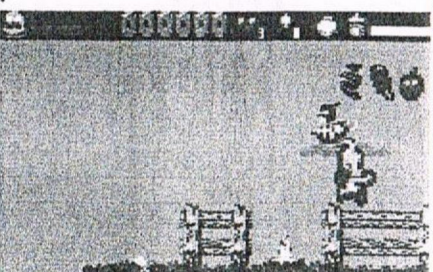
*Pour commencer un jeu
appeler BABY JO .*



*BABY JO est un jeu de
plateaux a la
WONDERBOY il est plutôt
bien fait avec de gros voire
très gros sprites (oui enfin
n'exagère pas trop c'est pas
une megadrive qu'on a ,
c'est un CPC)*

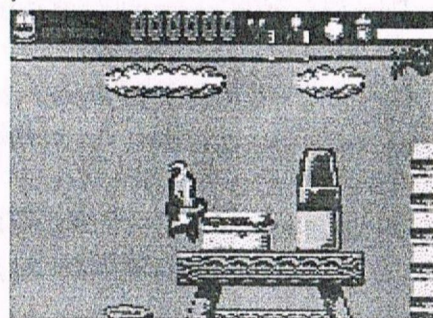


*Le scrolling est fluide et il
y a beaucoup de méchants
,peut-être un peu trop car
le jeu si il est facile au
début se corse au fur et à
mesure qu'on avance dans
le jeu*



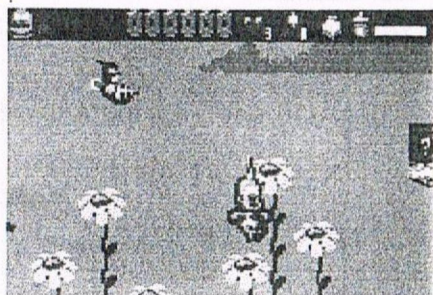
*Pour la petite histoire
sachez qu'il fut adapté
d'abord sur amiga 500 sur
atari ST et sur notre CPC .*

*Malgré ces quelques défauts
,le contrôle du personnage
est plutôt maniable au ,
joystick ,je vous déconseille
fortement d'y jouer au
clavier .(sauf si vous avez
pas de joystick ,mais enfin
c'est peu probable)*



*Le jeux est doté de 4 niveaux
qui ont eux aussi 4 sous
niveaux et un niveau spécial
de fin de jeu comme c'était
la mode à l'époque .*

*Les graphismes sont plutôt
pas mal du tout ,jugez en
regardant les images du jeu*



*Bon bien pour conclure il
est bien ce jeu alors jouez-y
,il est assez long et vous êtes
pas près d'en voir le bout
allez note globale 16.5 .*

3614 CNX*#CPCCLUB C'EST QUOI ?

#CPCCLUB est un service Minitel où tous les amoureux du **CPC** peuvent se retrouver et discuter du **CPC**.

C'est un service gratuit, il suffit d'ouvrir une boîte à lettres (BAL) et de demander une adhésion en tapant : **#CPCCLUB**, n'oubliez pas de laisser vos coordonnées (votre adresse suffira).

Ensuite vous recevrez un courrier avec la liste des logiciels du gestionnaire du club.

Grâce à **#CPCCLUB**, les amstradistes que nous sommes pourront s'envoyer des messages et rester en relation permanente.

Il existe aussi le livre du **#CPCCLUB**, on y retrouve les adresses d'une vingtaine de cpcistes qui sont tous d'accord pour faire des échanges de logiciels et de programmes.

Si vous voulez paraître dans le livre s'adresser au gestionnaire du **#CPCCLUB**.

Le centre **#CPCCLUB** se compose ainsi :

- un Forum(les adhérents ont la parole),
- un Annuaire des adhérents (environ 30),
- une Salle de réunion pour le dialogue,
- Etc...

LA durée de validité d'une inscription est de 35 jours, il faut donc faire attention et ne pas oublier de passer au moins une fois par mois pour lire le forum

Voilà, je vous dis donc sûrement à bientôt dans **#CPCCLUB** ou bien par courrier.

Cpcistement votre ,le Gestionnaire du club .

FELIN

Ma bal est sur 3614 CNX**FELIN

EMULATEUR CPCCEMUE

Dossier spéciale (prise en main)

Vous êtes plutôt nombreux à m'écrire pour me demander ,des émulateurs de CPC . Seulement je constate avec regret que vous n'arrivez pas à l'utiliser . Cependant lorsque l'on quitte le CPC pour une autre machine (honte à vous !) , on est un peu perdu et cela se comprend bien ma foi . C'est donc pour vous que j'ai écrit cette petite prise en main de CPCCEMUE et que j'en ai profité pour en faire un dossier spécial .

Donc commençons , par le commencement .

En premier lieu , il faut décompresser l'archive qui se trouve dans la disquette que vous aurez mis dans le lecteur a:/ de votre P.C. en utilisant un utilitaire comme pkzip , ou bien winzip sous windows .Au préalable vous aurez créer un répertoire sur votre disque dur ,(il s'appelle c:/ et parfois d:/ mais c'est assez rare),appelez-le CPCCEMUE .

Ça va ! L'orage est passé ? Tant mieux ,on passe à l'autre étape qui n'est pas du gâteau non plus .

*Vous aller vérifier si vous avez des sous répertoires (dans CPCCEMUE) appeler: - disc
- rom
- snap
- tape
- utility*

Si il n'y sont pas ,créés les sous le répertoire racine de CPCCEMUE et placez-y dans le

répertoire ROM les fichier suivants :

*copymate.rom
cpc464.rom
cpc664.rom
cpc6128.rom
cpcados.rom*

Je sais que je me répète ,mais c'est important car si il n'y a pas les roms dans le sous répertoire vous ne pourrez-pas faire fonctionner l'émulateur .

Maintenant je suppose que vous avez vérifié tous ces points et on va lancer l'émulateur par la syntaxe suivante en supposant que vous êtes placés dans le répertoire c:\cpcemue , tapez ceci : cpcemue et ça y est vous vous retrouvez devant l'écran du cpc que vous connaissez bien déjà . Il vous suffit de lancer un CAT pour voir et vous avez le contenu de la disquette qui est distribuer avec . Les fonctions habituelles de votre ordinateur et les syntaxes en basic sont elles aussi prises en compte , en bref vous pourrez faire tout aussi bien des programmes en basic , mais ne vous risquez pas à faire des programmes en langage machine car le hardware n'est pas simulé .D'où le fait que cpcemue n'est compatible qu'avec un pourcentage de 70% des programmes qui existent qu'ils soient commerciaux ou tout simplement des démos .

Bon mais c'est pas tout ,je vous vois venir ,avec vos questions du style "et les disquettes elles marchent pas sur mon P.C. alors je fais comment moi pour faire marcher mes programmes persos". J'y reviendrais plus tard ,pour l'instant on va lancer une image disquette (elles sont dans le sous répertoire disc) . Il faut appuyer sur la touche F3 de

vosre P.C. et alors un menu apparaît ,avec les touches du curseur vous choisissez l'image disk de votre choix et c'est tout (si vous n'en avez pas envoyer moi des disquettes pleines de préférence au format 3.5 pour P.C. et je vous mettrai des programmes j'en dispose de environ 15 méga).

Pour ce qui est de sauvegarder vos programmes il n'y a pas de problème ,faites comme pour le CPC et il sauvegardera sur une disquette virtuelle soit *.dsk dans le sous répertoire disc .

Vous pouvez aussi sauvegarder des parties de jeux en cours que vous aurez lancé et les reprendre exactement au même endroit que vous aurez arrêté de jouer cela par la touche F6 en appuyant dessus vous verrez un menu qui vous indiquera la marche à suivre pour les anglophobe l'option New file désigne un nouveau nom ,soit un nouveau snapshot et bien sûr vous le retrouverez dans le sous répertoire SNAP .Enfin pour reprendre votre partie , il suffira d'appuyer sur la touche F5 et de choisir avec vos touches fléchées ,vous verrez c'est magique .

CPCCEMUE dispose d'une quantité de poke pour nos jeux favoris , vive les vies infinies et autres jouaillies . Cette base de poke est remis à jour a chaque diffusion d'une nouvelle version de CPCCEMU . Il suffit donc pour y accéder d'appuyer sur la touche F7 et oh surprise c'est le menu de configuration qui est devant vous .Mais avant de toucher à n'importe quoi au risque de détraquer l'émulateur ,allez simplement avec vos touche fléchées sur la base pokes-database qui se trouve bien après pas mal de lignes et appuyer sur

entrée ,enfin un autre menu déroulant s'affiche devant vous et vous pouvez constater que cette base est déjà conséquente .Une fois le poke choisit qui correspond à votre programme frappez entrée et c'est tout , c'est déjà pas mal et beaucoup de tricheurs seront comblés .

Pour revenir au menu F7 qui en fait , est le menu de configuration de CPCCEMUE , je vous explique le fonctionnement des principales fonction qui nous intéresse .Il faut impérativement passer par ce menu à chaque fois que vous lancerez CPCCEMUE

Emulation delay vous permet de définir la vitesse du cpc en augmentant ou en diminuant les valeurs, c'est bien utile pour les logiciels qui ramait à l'époque .

Réeltime cpc vous permet d'avoir la vitesse exacte de votre vrai cpc c'est utile et indispensable pour que vos logiciels fonctionnent .

Si vous disposez d'un ou de plusieurs joysticks il faudra les calibrer dans le menu calibrate joystick .Sinon vous ne pourrez jouer qu'au clavier .

Voilà en gros tout ce que vous avez besoin de savoir pour faire tourner correctement CPCCEMUE .Je sais que cela peu paraître fastidieux , mais avec un peu d'expérience vous verrez bien que c'est de la rigolade .

En ce qui concerne vos propres programmes a faire tourner sur CPCCEMU ,hé oui sinon un émulateur ne servirait pas à grand chose , sachez qu'il y a les moyens de les faire tourner sur l'émulateur , le descriptif d'un cordon a raccorder est

disponible avec la documentation de CPCCEMUE et les programmes correspondant se trouve dans le fichier utilitaire .

Cependant on peut faire fabriquer le cordon par la société L.E.I ou l'adresse figure dans la doc . Il n'y a pas de problème vous pouvez leur écrire , c'est ce que j'ai fait moi-même et il sont réglo de plus il vous enveront un utilitaire qui grâce au câble pourra vous permettre de commander votre CPC à partir de votre P.C. . Cela pour la modique somme de 80 FR. et c'est modique vu la quantité de programmes que l'on trouve sur internet et que l'ont peut faire tourner sur le vrai CPC cette fois !

Le CPC est
de
Retour
et pour
toujours
Grâce
à CPCCEMUE
L'émulateur
que l'on
attendait
depuis
longtemps

THE MINI-MEETING

Voilà, en fait un petit résumer de ce que l'on a pu faire à cette petite visio. Je dit petite car en fait nous n'étions que trois

Pour bien commencer cette journée magnifiquement ensoleillée pour la saison il est vrai, en l'occurrence, le Samedi 18 Octobre. Je décidai de préparer mes clics et mes clacs pour tout montrer ce que j'avais reçu de nouveau en la matière de logiciels de matériel et bien sûr, mon lot de disquettes personnelles pour d'éventuelle copie. (Qui a dit que c'est interdit ?)

Bref j'ai prit ma voiture et me rendit sur les lieux de la chose, c'était à Paris. Après m'être garer comme un couillon (oui je l'avoue). Je toque à la porte, elle s'ouvrit et je fut reçu par Félin, après une brève phrase du style, salut c'est kiki. (ND: un peu coincer ?) et quelque échange de mot nous repartimes à la voiture décharger le matériel et nous décidâmes de me trouver une autre place pour me garer (ND: par ce que le couillon il s'est garer en plein virage et sur un passage clouter). Une fois fait les choses sérieuses pouvait commencer tous d'abords on a visionner la vidéo de Siou sur le cpc qui était disponible on en a causé longuement, tous ça pour dire que cela était surprenant. Entre-temps Babou est intervenu et on a fait les présentations comme il se doit. On a aussi regarder la carte réseau du CPC, là c'est malin on a pas pu faire un test de la carte puisque on en avait qu'une, ha c'est malin

Ensuite j'ai installé l'émulateur cpcemue sur le PC de Babou qui ne sait pas trop bien s'en servir (et c'est compréhensible, c'est bien trop compliqué un PC, Beurk !!!). Après quelque déboires du au logiciel plutôt primaire pour le décompacter, on a vu l'émulateur fonctionner, et ce fut l'émerveillement de Félin qui avec ses grands yeux tous ronds regardait l'écran du CPC devant le PC.

Après des quantités impressionnantes questions sur le fonctionnement de cpcemue (j'te rassure t'est pas le seul qui m'écrit pour me demander comment ça marche) enfin on a pu faire tourner des programmes que l'on avait de disponible

Et ce fut la crise de rire au moment où le PC ou du moins l'émulateur nous fit un "read fail". Quand on pense qu'il

on même simuler ça, on rêve. Enfin après cette crise de fou rire le programme se lance et cela marche à merveille. Félin est resté sidéré et cela ce comprend un choc comme ça quand on est pas habitué.

Tous cela pour dire que même si cpcemue n'est pas parfait il devient un logiciel indispensable pour les vrais amoureux du cpc qui ont succombé à la tentation d'acheter une autre machine (ND: bande de traître). De plus la réflexion m'a été faite plusieurs fois c'est vrai que les transferts de programmes sont plutôt fastidieux, mais avec le temps on s'y fait. Enfin le temps passe à une vitesse pas possible Babou nous fit une démonstration de son logiciel préféré en l'occurrence POWER TETRIS, Babou aurait pu nous lâcher pendant des heures à jouer, c'est malin d'être pro, heureusement il n'en fut rien et la disquette retirer la discussion put reprendre. Donc en conclusion Babou est très discipliné et n'a aucun manque de correction Na ! ...

Enfin on a causé longuement de l'interface que Siou nous prépare la fameuse carte CPCISA, on peut dire qu'on l'attend car c'est vrai que ce serait un périphérique vraiment intéressant pour le cpc, un lecteur de cdrom (il en a existé auparavant même que ce fut des compiles d'une trentaine de jeux), un scanner, un lecteur 1,44 Mo et j'en passe, tous cela pour pas très chère, vraiment un travail très intéressant qu'ici, on est très impatient de voir tourner. Certainement à un prochain mini-meeting.

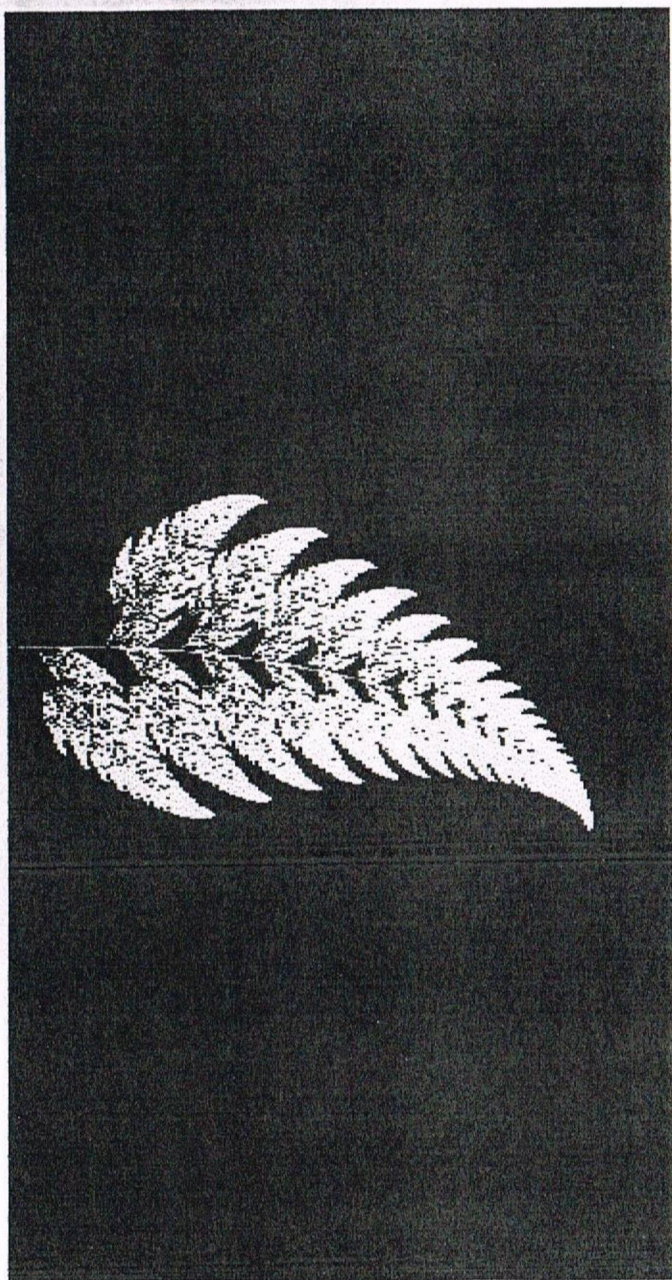
Enfin pour terminer on a pu voir une partie de ma collection de fanzine dédié au cpc et bien sûr on a fait des copies de programmes à gogo (qui a dit que c'était pas légale sur CPC) en respectant bien sûr les programmes sharewares récents, c'est évident car ici au roller-mag c'est prohiber la copie de logiciel récent, nous on encourage les programmeurs, il n'y a que comme ça qu'on aura encore en permanence de nouveaux logiciels pour nos machines. Après ce petit coup de gueule je continue où j'en étais, donc après avoir copier de vieux programmes et de discuter encore et encore de ce que l'on attendait prochainement sur cpc, tels la connexion sur internet (ND: tu peu toujours rêver kiki !), une carte video 16 million de couleurs, (ND: oui je sais, je peu rêver), une carte son capable de gérer 32 voies (ND: mais ça va pas la tête), la connexion d'un modem (ND: arrêtez-le il déraile). Bref toute c'est choses sont réalisable, si amstrad était toujours là, qu'il n'aurait pas couler c'est certainement ce à quoi on aurait pu avoir en toute simplicité, mais il en est autrement de nos jours.

Comme vous pouvez le constater des discussions très sérieuses mais qui me laisse perplexe et me donne à penser un peu utopique pour l'avenir.

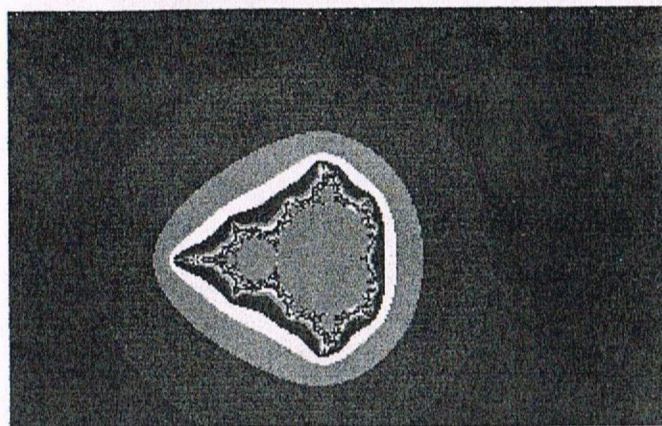
Et après tous ça hé bien Félin ma ramener à ma voiture (non, je ne vous dirai pas avec quoi je roule, et non encore une fois c'est pas des OCB) sans mes disquettes car au roller-mag la confiance règne en ce qui s'agit de prêter sont matérielles.

Enfin voilà en gros le résumé de ce qui s'est passé au mini-meeting. retenter l'expérience un peu plus tard et on vous tiendra au courant

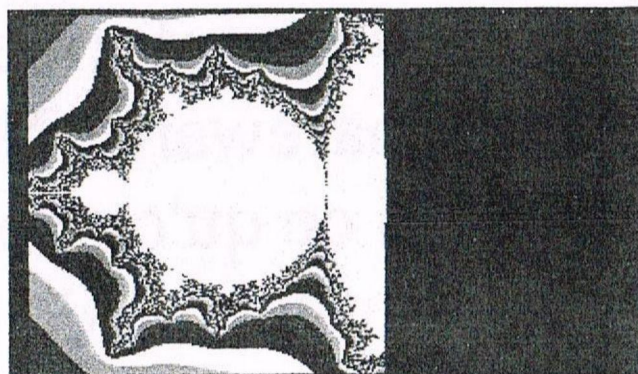
sharewares utilitaires jeux reviews



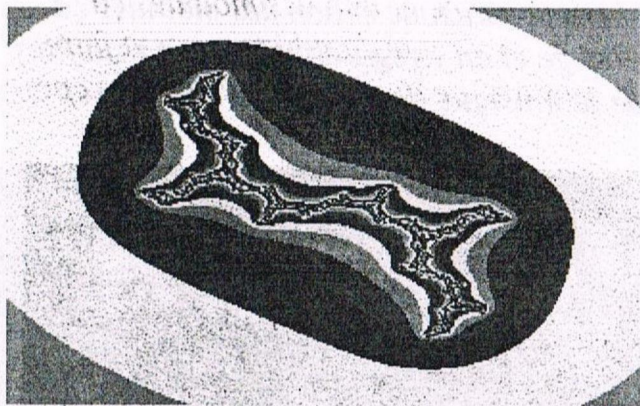
Comme d'habitude je vais vous causer de petits utilitaires jeux qui sont disponibles en shareware ou freeware , je rappelle quand même que les logiciels freeware sont eu totalement gratuits et vous pouvez les copier et les distribuer à qui bon vous semble , ce qui n'est pas le cas d'un logiciel shareware où vous avez l'obligation morale de rétribuer l'auteur ,si vous vous en servez régulièrement .



(ND: C'est une somme très modique en général) afin de l'encourager dans sa tache afin de produire d'autres programmes, il y en a déjà très peu qui sorte sur nos machines . Voilà après cette leçon de morale j'en viens au principal , dans ce N° je vais vous causer d'un utilitaire , il s'agit de Lissajoue , de viewver fractal un petit slide show de fractal sur cpc qui appartient au domaine public . et de deux jeux , Jumpmania qui est un jeux shareware il coûte 38 fr. , et nous vient d'Allemagne , et Logistic qui est un jeu freeware , (je le pense car j'ai rien vu d'inscrit au programme) .

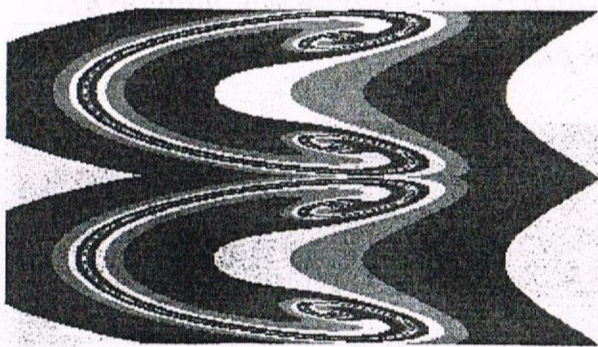


Commençons par Lissajoux , un petit utilitaire qui vous permet grâce au calcul de la machine de créer des images géométriques en 2D et même 3D oui oui ! c'est possible , et même que si vos images vous plaisent , une fois lancés vos paramètres de calcul , vous pourrez les sauvers , Lissajoux vous permet néanmoins d'avoir de très belles images , le logiciel est en Anglais mais la petite interface ,qui elle , est en basic à deux sous

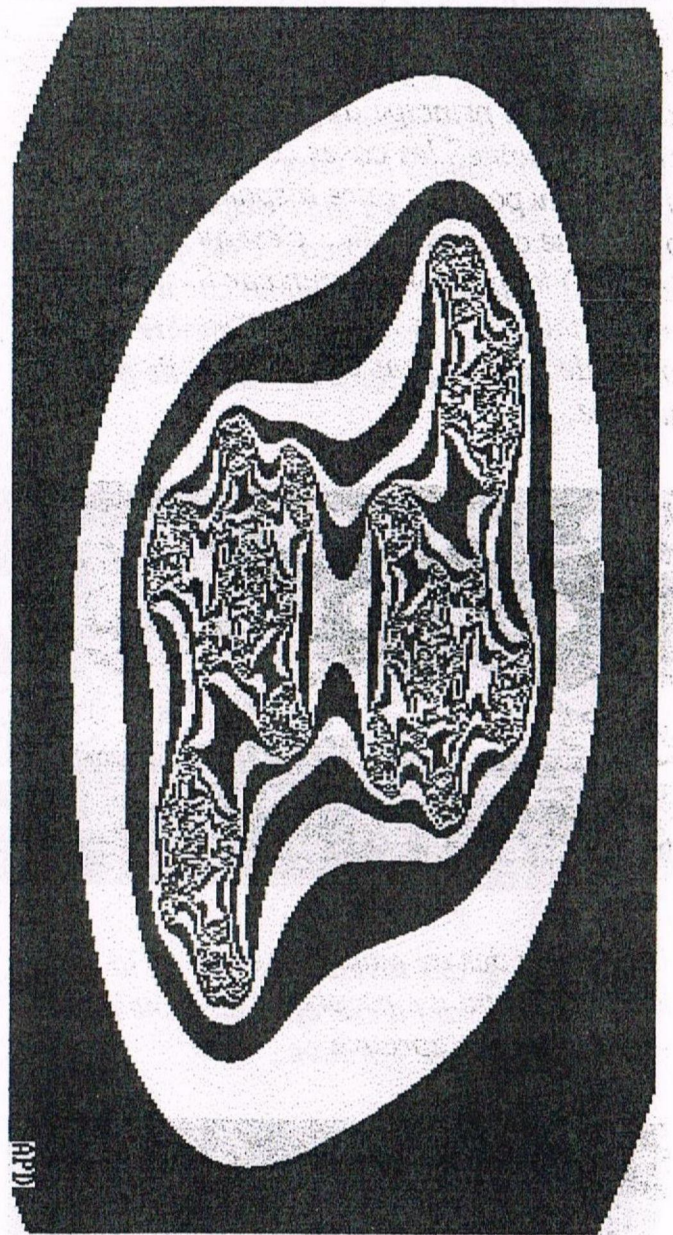


(ce n'est pas péjoratif , car les interfaces a deux sous sont en général , les mieux conçues) est très intuitive , de plus vous avez quelques images d'exemples fournies avec .

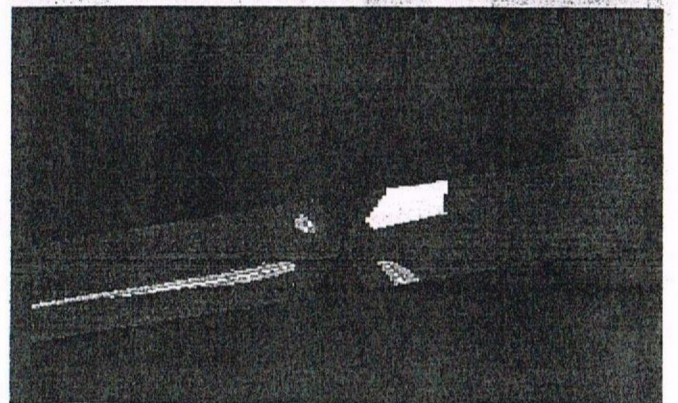
En bref un logiciel qui peut avoir sa place dans votre logitheque car s'il est utilisé a bon essient on peut disposer de graphiques de toutes beautés



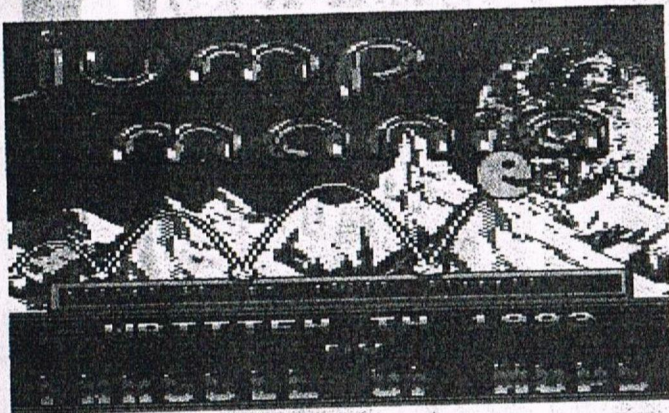
Une petite place pour vous dire que comme ,c'est la coutume je vous est mis de belles images .



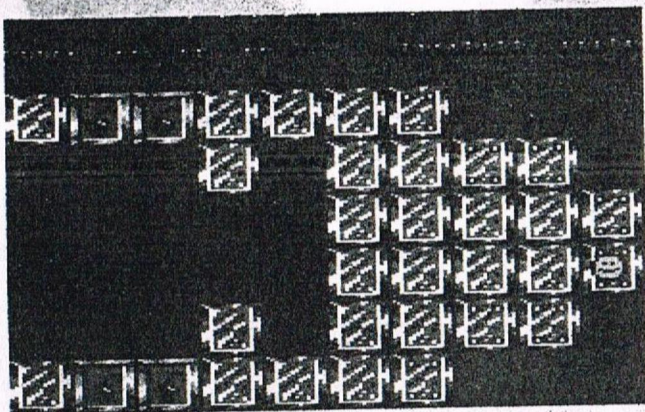
C'est beau hein ! toutes ces images du slide show , et il y en a d'autres dans programme



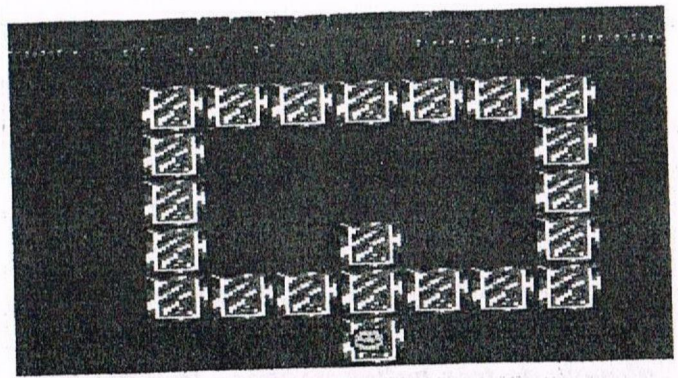
Maintenant place au jeux et en premier lieu *Jumpmania*, un bon petit jeu d'action comme on en voit plus et c'est bien dommage. le principe du jeu est de parcourir touteS les cases correspondanteS du tableau pour les faire disparaître et là, où cela se corse un peu, c'est qu'il y a pas intérêt à louper son chemin car il est impossible de faire marche arrière sous peine de tomber dans le vide et de perdre une vie



Il y a aussi des niveaux corsés où la réflexion avant d'entreprendre une action est mise à rude épreuve.



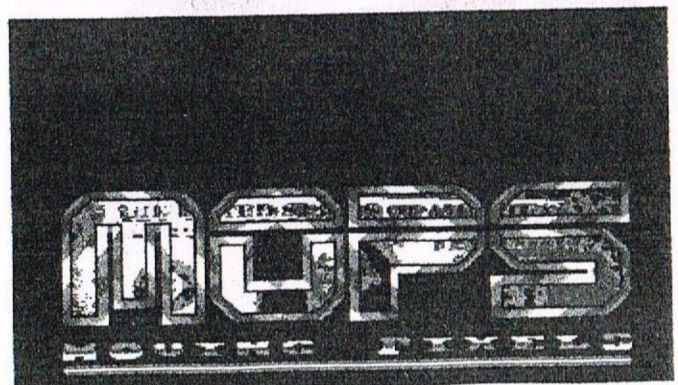
Un jeu somme toute bien sympathique, car il est maniable tant au joystick qu'au clavier, on peut même y redéfinir les touches. Quant aux bruitages, ils sont au moins existants et la musique est de qualité au



format soundtracker certainement. Entre parenthèse cela fait du bien d'entendre de la musique machine et non des modules ça change et en y regardant bien on peut faire de la musique de qualité sur nos braves cpc



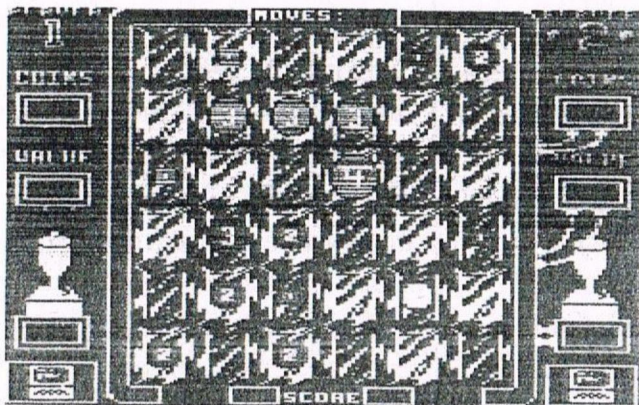
Ha ! j'allais oublier de vous dire que lorsque vous gagnez vous avez droit à un joli feu d'artifices (ND: un détail qu'on s'en fout plutôt pas mal) et qu'il vous donne le code des niveaux suivants donc on n'est pas obligé de recommencer la partie depuis le début (ND: ça ! c'est un détail ou on s'en fout pas)



Enfin la dernière page de ces petits progs qu'on avait presque oubliés , j'allais pas finir sans vous causer de logistique un jeu de réflexion génial ou on peut y jouer a deux en même temps ou contre l'ordinateur



Le jeu se compose d'un damier , vous allez me dire whouai , des jeux comme ça , il y en a des tonnes et en plus les trois quarts sont pouraves , on y joue une fois et puis basta . Et bien là détrompez vous le fait d'y jouer déjà seul est genial mais lorsque l'on peut jouer avec un adversaire soit de logique humaine cela change vraiment tout l'intérêt du jeu . Le but est simple , vous



Vous choisissez votre couleur et le but est de vous approprier les pions de votre adversaire en les faisant exploser au bout du 5ème coup . C'est mathématique , cela demande beaucoup de stratégie et c'est tout simplement révolutionnaire , jamais un jeu n'a pu me tenir en haleine aussi longtemps , je peu même ajouter que j'y joue encore c'est peu dire . Mais j'arrête de m'enthousiasmer et je vais vous d'écrire le menu . Pour commencer il y a une jolie

présentation , on peut choisir le niveau de difficulté contre l'ordinateur et aussi le mode de jeu que l'on souhaite , la partie s'arrête au dernier pion , ou bien on donne le nombre de coup à jouer , on choisit les touches du clavier à redéfinir pour le 2ème joueur , et enfin le tapis de jeu .

La musique et les bruitages sont présent et comme bien sûr de bonne qualité , bien qu'un peu frustrante lorsque l'on perd depuis la 10ème fois , mais enfin il n'y a pas de défaut approprié , enfin j'en vois pas .

En bref un jeux super cool que je vous conseille de découvrir si vous ne le connaissez pas , pour les autres je suis sûr qu'ils ont eu des parties mémorable .

Un jeu qui mérite sa place dans votre logithèque , c'est sur !

Si vous ne pouvez vous procurer ces logiciels écrivez-moi et je vous les enverrais (n'oubliez pas de mettre une enveloppe affranchie pour le retour de vos disquettes).

En Direct d'Internet

Hé oui ! Comme d'habitude un petit tour du côté d'internet pour voir ce que j'ai trouvé .

Et j'en ai trouvé des choses intéressantes concernant le CPC .J'ai tout d'abord navigué sur :

<http://andercheran.aiind.upv.es/~amstrad>

C'est là que je commence ma tournée , c'est certainement un des sites les plus denses que je connaisse qui propose vraiment des programmes sur l'amstrad , cependant , il est rédigé en anglais , alors avis aux anglophobes .On y trouve de tout et les logiciels proposés pour l'émulateur CPE ou bien CPCEMU sont classés par thème , donc pas de souci pour rechercher ce que vous voulez , le site propose d'ailleurs une liste des logiciels par genre et par thèmes que vous pouvez consulter chez vous , de façon à ce que lorsque vous y retournerez vous preniez les chemins indiqués et non des progs au hasard comme c'est le cas la première fois . Donc gains de temps égal gains d'argent . On y trouve particulièrement des jeux , les dernière démos , les

derniers fanzines disks , des outils musicaux , des programmes de dessin et plein d'utilitaires qui vous simplifierons la vie pour la pao , le dessin et aussi ce qu'il faut pour transférer ses programmes pour les faire fonctionner sur votre CPC , le vrai ce coup-ci .

Bref un site vraiment intéressant surtout qu'il est mis à jour régulièrement ainsi que la faq du cpc , pour connaître ce qui ce passe de nouveaux sur nos machines .

A présent je suis passé sur un site plutôt intéressant , mais avant d'aller plus loin je vous donne l'adresse : <http://www.cmiag.com/st/> Il s'agit dun site où l'on y trouve Soundtrakker 128 K avec une bibliothèque de musique relativement conséquente , si vous êtes passionné par la music machine vous devrez certainement y trouver votre bonheur , et de plus il y a des mises à jour en ce qui concerne les musiques au format Soundtrakker , et il y a vraiment de tout soit , un serveur incontournable pour tous les musicos sur cpc .

Enfin un des sites que j'ai trouvé les plus intéressant jugez plutôt , mais tout d'abord comme à l'accoutumé l'adresse : <http://www.geocities.com/CapeCanaveral/1044/>

C'est la page de Siou (ND: que dis-je de maître Siou) . Et tenez-vous bien c'est une mine d'informations , dans cette page , on voit vraiment le dévouement de sa personne qui est consacrer au CPC

Au sommaire , il y a :
Un compte rendu du Ze Meeting 3 .Des infos sur de nouvelles cartes notamment la carte ISA .On apprend à construire son scanner (oui ! Vous avez bien lu !) .Et enfin on trouve des softs en fware . Des vidéo d'exemples sur la carte vidéo qu'il a construit lui-même je le rappelle . Et des softs de sa propre création,Gifconvert , et un player de wave .Bref le site le plus intéressant que j'ai vu jusque là .Tient ? J'ai plus de place alors , fin de l'article et des News au N° suivant A+++

Petites annonces

Je suis gratis distribuez-moi a vos amis

Comme d'habitude les P.A. , sont gratuites et cette page est faite pour vous ,alors écrivez-moi et je passerai votre annonce dans ces colonnes .

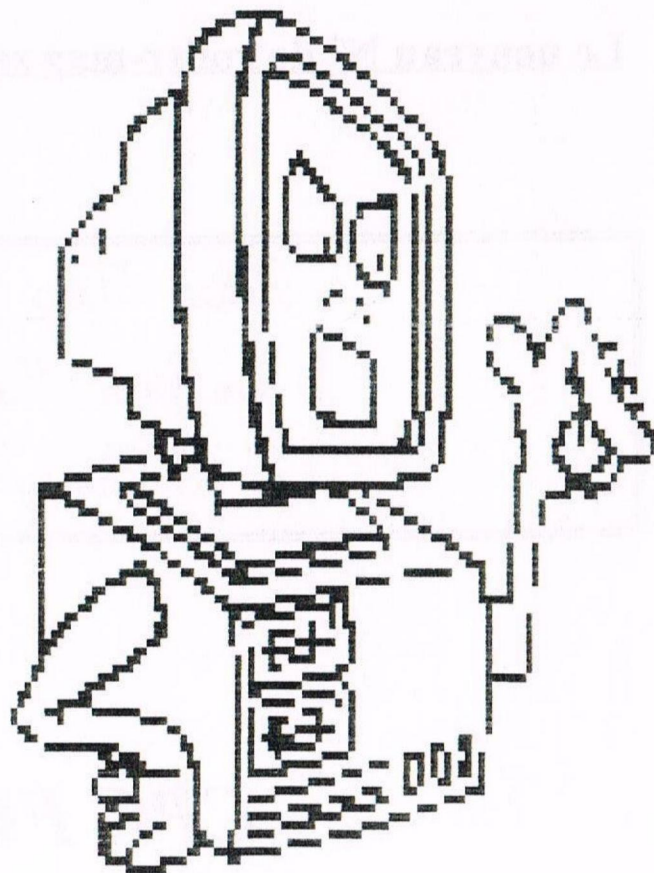
Vends revues , jeux originaux , Notices , Utilitaires pour amstrad CPC . imprimante DMP 2000 amstrad , en très très bonne état -6 rubans neufs + 4 cables et 2 notices Française et Anglaise .

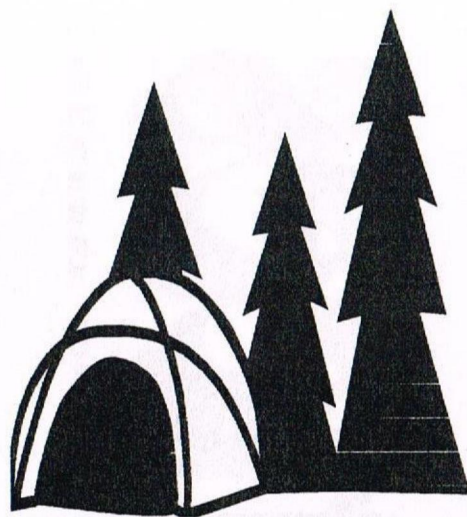
*écrire a : Mr Roger LORRAIN
10 rue de la griffoniere
71500 Chateaurenaud*

Quand à moi je recherche la documentation française ou anglaise de Laser basic , logiciel édité par OCEAN .

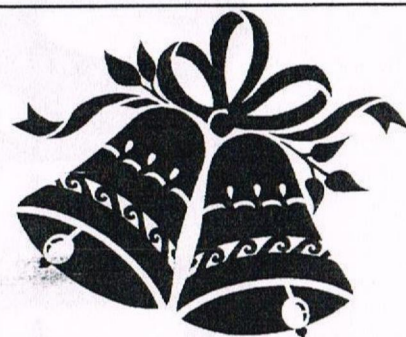
Si vous la possédez je vous demande de me l'envoyer de façon a ce que j'en fasse une photocopie .

ecriver au mag , Merci d'avance





Bonne
à tous
fête



Le nouveau N° de roller-mag sera disponible en janvier **1998**

Roller-Mag Jean-François Bergeret
5 rue Jean-Mermoz
77173 Chevry-Cossigny

CPC FOREVER

