

AMSTRAD

MULTIPLIER
C'est enfin
passionnant !

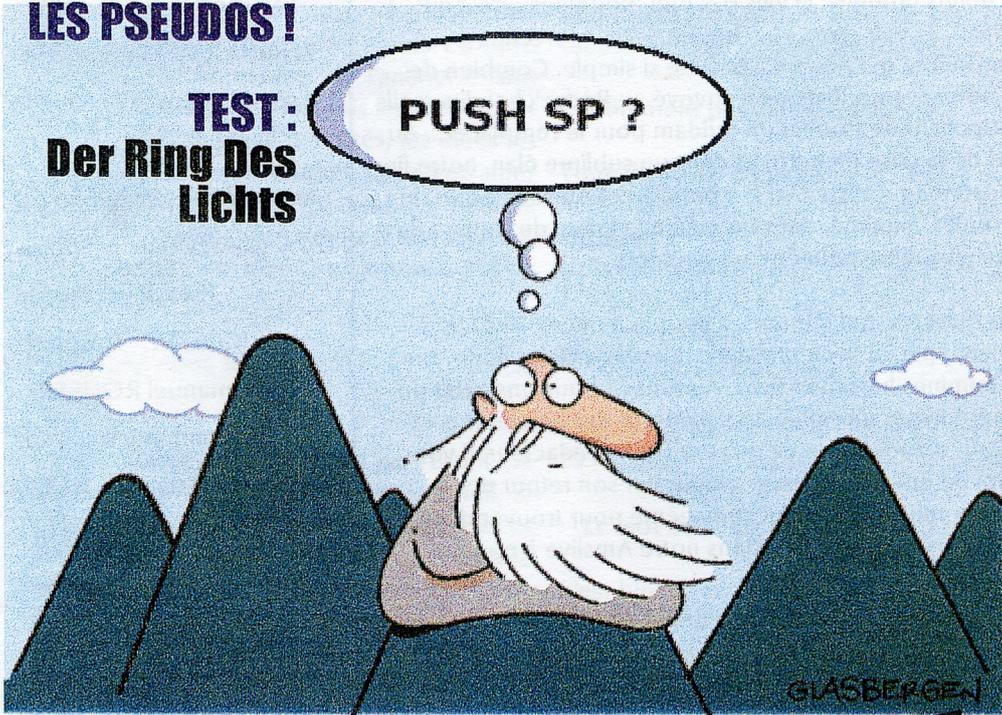
Numéro 80B (11)
Février 1999

LIVE

LES PSEUDOS !

TEST :
Der Ring Des
Lichts

PUSH SP ?



FANZINE
ATM 4

ELECTRONIQUE
La Tour
Infernale

INTERVIOUVE MEGA-TAUPE :
JACK

Bulletin publié par l'AFC - Février 1999, le froid
figeait Paris et mes affaires, lorsque...

EDITO

Février 1999, le froid figeait Paris et mes affaires lorsque...

Une lettre, un appel, des souvenirs d'une enfance encore proche... Que de jeux devant l'écran délabré de mon CPC... Julia... mais qu'est-ce qu'elle vient foutre dans mon édito, celle-là ? Bref. C'est avec grand plaisir que nous vous présentons cet Amstrad Live, onzième du nom. Pourquoi sommes-nous fiers ? Primo, parce qu'il n'est pas si mal. Secundo, parce que, honnêtement, on ne pensait pas qu'il paraîtrait si vite, vu comme c'était parti ! En effet, la conception du mignon petit fascicule que vous tenez entre vos doigts (attends, je vais pas dire "boudinés", c'est du déjà-vu... je vais dire...) hachés en petits morceaux (comprenez qui peut) n'a pas été si simple. Combien de fois notre maquettiste a-t-il envoyé au Redac'chef des mails lui suppliant de trouver un quidam pour le remplacer... Au bord de la crise de nerfs, et dans un sublime élan, notre fier et beau maquettiste (Arf!) a bouclé cet Amslive avant de s'écrouler, inanimé, dans un mélange infect de sang et de sueur (j'exagère peut-être un tantinet).

Mais qu'est-ce qui s'annonce pour le numéro 12 ? Un numéro spécial "lecteurs" avec que des articles écrits par vos mimines herselfes lives. Ainsi nous pourrons avoir un numéro hyper diversifié, très différent des précédents et surtout, si vous aimez ce qu'aura fait un rédacteur, il vous suffira de nous écrire pour plébisciter son retour dès le numéro suivant (puissant stratagème pour trouver des rédacteurs à plein temps dans notre Amslive à nous...)

On attend vos articles pour paraître... Faites vite !

La Rédac'

**LE N°(15-3) PARAITRA
QUAND NOUS AURONS
RECU ASSEZ D'ARTICLES
DE NOTRE LECTORAT !**

802

Amstrad Live - N°11 -

Rédac'chef : Yves GEREY -

Rédaction : Thomas

BARDENAT, Yves GEREY -

Ont participé à ce numéro :

Olivier FLOQUET, Jacques

DE LAMAR - Maquettiste :

Thomas BARDENAT -

Ecrans : CPE - Imprimerie :

Espace Repro, 87 route de

Narbonne, Toulouse. -

Amstrad Live est publié par

l'AFC (association loi 1901) -

Président : Florian

BRICOGNE - Trésorier :

Emmanuel ROUSSIN -

Contact articles : Yves

GEREY, Les Pataudes, 87220

BOISSEUIL -

e-mail Amslive :

amslive@mail.dotcom.fr -

Site Web : [http://www.](http://www.multimania.com/amslive)

multimania.com/amslive -

Illustrations et Couverture :

Randy Glasbergen, publiés

avec autorisation spéciale.

www.glasbergen.com -

Reproduction Autorisée

PSEUDOS : ORIGINES (SUITE)

Nous avons commencé le mois dernier une série d'articles ma foi fort intéressants sur l'origine des pseudos des CPCistes. Alors n'attendons plus, voici la suite tant attendue ! Et puis vous allez enfin savoir ce que veut dire SNN !

Blood (codeur chez DBT) : ouarf ! Ben mon pseudo... contrairement à ceux qui le croient, cela ne vient pas du grand jeu "L'arche du captain blood" mais parce que je trouve que ça sonne bien, et parce que un jour, un chien qui s'appellait Blood, m'a sauté à la tronche, et j'ai du sang qui a coulé de mon nez, et un pote qui était là, m'a dit pour se marrer "you have some blood"... anecdote débile koi... mais bon...

Jrm45 (codeur BASIC chez DBT) : Ben moi c'est JRM comme JeReMie et 45 comme le loiret d'où je suis.

Tomy (coder BASIC, spécialiste Esperanto) : Tomy c'est un opéra des "who"... qui connaît encore ? et aussi un film... mais il y a 2 'm'.

Siou (hacker. heu non ! Electronicien, codeur) : bon siou tu sais d'où ça vient ! (cf. Interview dans Amstrad Live) La déformation la plus utilisée ? siouZ !

Bouba (secrétaire de l'AFC, graphiste chez DBT) : Alors pour le pseudo, le mien vient du dessin animé du même nom. Je l'ai choisi parce que je suis souvent considéré comme un gros nounours grognon et léthargique... Les déformations ? Boub, Boubinou, Boubix !

Tom&jerry (codeur, unique rescapé du GPA) : Bon, l'histoire de mon pseudo est simple. Mon premier pseudo était Harry, et lorsque j'ai commencé à faire du déplombage. J'ai donc cherché un pseudo, et je suis tombé par hasard sur un bouquin consacré à la série animée T&J... A la limite, le plus intéressant, c'est que d'autres gars avaient aussi ce pseudo (je ne le savais pas à l'époque !) Autre truc sympa, si tu as lu les Puces 11, tu dois savoir que la jaguar contient des puces qui s'appellent T&J !

Madram : Pas de tendance schizophrénique, de dédoublement de personnalité ?

Tom&jerry : Euh, pas vraiment, mais à la réflexion, je me demande si c'était un bon pseudo !

SNN : Eh bien en fait, c'est tout simple... Alors que j'étais en première année de médecine, une charmante personne



On a un ordinateur plus puissant, un modem plus rapide et un écran plus grand mais on a oublié d'upgrader le chat.

ZUT!
PLUS
D'ENCRE!

MULTIPLICATION SIGNEE, A MORT ?

Soyons positifs, et attaquons la suite de cette initiation, dans laquelle vous apprenez que l'apparente complexité de mon propos n'est là que pour vous exercer à manier les bits, et ça, à l'insu de votre plein gré.

Je rappelle le but de la manoeuvre : trouver la manière optimale pour coder les nombres négatifs. L'idée de base est de dire que $-1 = 0 - 1$! Comme LD A,0 ; DEC A donne FF dans A, on en déduit que FF vaut -1. Reste à déterminer le poids de chacun des bits.

2ème raisonnement :

On vient de le dire, le nombre binaire 8 bits 11111111 égale -1. Additionnons le à lui-même, on obtient 11111110. Or $(-1) + (-1) = -2$. Si on répète l'opération encore 5 fois, on a 11000000 = -64. Une autre fois, et on a 10000000 = -128. Ca y est, on a trouvé le poids du bit 7.

Revenons un peu en arrière. 11000000 = -64. Or, la différence entre 11000000 et 10000000 est 01000000, et celle entre -64 et -128 est 64. On en déduit que le poids du bit 6 est 64, et ainsi de suite...

Finalement, on tombe sur le même résultat que la dernière fois :

Rang	:	7	6	5	4	3	2	1	0
Poids	:	-128	64	32	16	8	4	2	1

LISEZ CECI !

Quand bien même les "démonstrations" ne vous intéresseraient pas, retenez le résultat :

On code les nombres signés en inversant le signe du bit de poids fort.

Rahh... pourquoi tant de calculs pour un

si simple résultat ?

D'une part pour vous entraîner à manipuler les bits, bien que "grand manipulateur de bits" ne soit pas du meilleur effet sur un CV.

D'autre part, pour vous apprendre à bien définir ce que l'on cherche. Bien des programmeurs ne savent pas comment faire quelque chose parce qu'ils ne savent pas EXACTEMENT ce qu'ils veulent faire !

Ainsi, au début, on voulait juste coder des nombres négatifs. Puis on a rencontré des "problèmes" qui nous ont amené à être plus précis :

- On veut coder un nombre négatif de telle sorte qu'il soit facile à "reconnaître".

- On veut que les instructions arithmétiques Z80 (ADD, SUB, INC, ...) restent correctes, et que le décalage de bits reste valable pour faire une multiplication ou division par 2.

On reprend !

Sur 8 bits, les poids sont donc :

-128 64 32 16 8 4 2 1

En binaire pur, le poids du bit 7 était +128 (Répétition est mère de savoir. Répétition est mère de savoir. Répétition...).

Or il y a une différence de 256 entre +128 et -128. On retrouve

l'opération de passage entre binaire pur et binaire signé.

Quand ce bit 7 est à 0, le nombre est forcément positif. Quand il est à 1, comme le total de tous les autres bits donne AU PLUS 127, le nombre est forcément négatif. Youpi. Le flag de signe du Z80, S, vaut donc le bit de poids fort. C'est bon à savoir. Les

conditions liées à ce flag sont P (comme Positif) et M (comme... Minus, du latin minus. Du latin ! Minus !). Exemple :
ADD A,D
JP P,CACOLAC

CONTROLE SURPRISE !

Une question pour voir si vous avez bien compris : pourquoi utilise-t-on l'intervalle [-128 ; 127] plutôt que [-127 ; 128] ?

...
Remise des copies !
...

Corrigé :

Si on voulait coder +128, il n'y aurait qu'un seul moyen, c'est 10000000. Ca voudrait dire que le bit 7 a un poids positif, et on ne pourrait alors pas coder les nombres négatifs !

DIVISER POUR MIEUX RE(S)IGNER

Parlons assembleur, voulez-vous ? Avec 11010010, 210 en binaire pur, on utilisait SRL pour diviser par 2. Sympathiquement, cette instruction décale les bits vers la droite (d'où le R pour Right), en injectant 0 dans le bit 7. On parle de décalage (d'où le S pour Shift) logique. On obtient 01101001 qui vaut 105.

En binaire signé, 11010010 vaut -46. Pour le diviser par 2, il faut aussi décaler les bits vers la droite, mais injecter 1 dans le bit 7 (cf 1ère partie, ou vérifiez vous-même en additionnant les poids).

En binaire signé, 00110010 vaut 50, et sa moitié est 00011001.

Constatation : pour diviser un nombre signé, il faut laisser le bit de poids fort tel quel. C'est exactement ce que fait l'instruction SRA, avec un A comme arithmétique.

L'explication est simple. En binaire pur, 210 vaut effectivement 11010010, quand on le code sur 8 bits. Sur 16 bit, ça vaut 0000000011010010. Et sous-entendu, tous les autres bits qu'on pourrait mettre devant valent 0, tout comme en décimal $14=014=0014...$

Lors du décalage, c'est donc normal que 0 soit injecté dans le bit de poids fort.

En binaire signé, -1 vaut 11111111 sur 8 bits, 1111111111111111 sur 16 bits, etc. Si vous n'êtes pas convaincus, faites LD HL,0 puis DEC HL.

Quand un nombre est négatif, tous les autres bits qu'on pourrait mettre devant valent 1, ce que explique que 1 soit injecté dans le bit de poids fort.

Laissez-moi vous donner un autre exemple. On écrit -10 sur 8 bits :

Bits : 1 1 1 1 0 1 1 0

Poids : -128 64 32 16 8 4 2 1

Sur 9 bits, comme c'est le bit de poids fort qui est signé, on a :

Bits : ? 1 1 1 1 0 1 1 0

Poids : -256 +128 64 32 16 8 4 2 1

On remarque que le bit 7 est passé de -128 à +128. Ca correspond à une augmentation de 256. Pour compenser ce changement, il faut mettre le bit 8 à 1, dont le poids est -256 justement !

Voilà, c'était juste une autre façon de montrer que pour coder un nombre signé sur plus de bits, il faut répéter le bit de poids fort.

LOGIQUE

Petit aparté pour parfaire votre culture. Dans les opérations logiques, l'état "VRAI" est souvent représenté par -1, parce que quel que soit le nombre de bits pour

coder -1, ils seront tous à 1 ; ceci par opposition à 0 ("FAUX") où ils sont tous à 0.

COMPLEMENT

Quand je parle de binaire "signé", ce n'est pas assez précis. Ce que nous avons vu, c'est du binaire "complément à 2". Le complément à 1 consiste à compléter tous les bits (1 devient 0 et vice-versa). Pour le complément à 2, il faut de plus incrémenter le résultat, pour obtenir l'opposé du nombre de départ.

Par quel miracle ?

L'astuce est d'écrire que $0 - A = -1 - A + 1$. Vous êtes d'accord ?

Or, l'opération $(-1 - A)$ "complémente" les bits de A. Voyez :

```
 11111111
- 11001101
-----
 00110010
```

PAUSE BASIC

Pour l'inpréteur

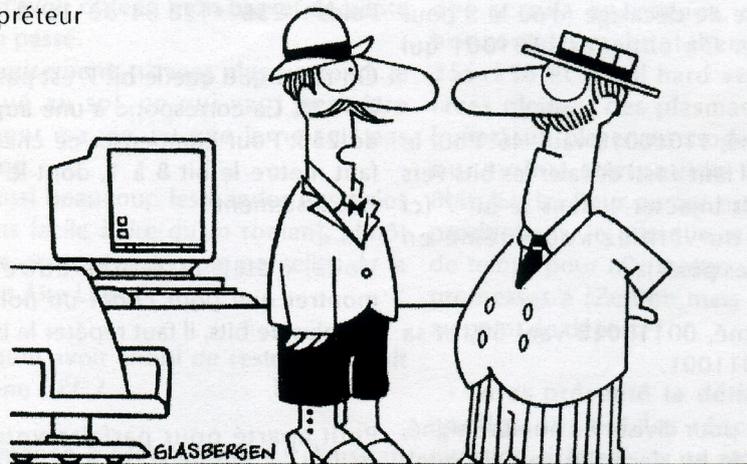
Locomotive BASIC, les nombres hexadécimaux (&????) et binaire (&x?????) sont de type entiers. Ce type couvre de -32768 à 32767, ce qui correspond à des nombres 16 bits en binaire signé.

Le nombre &FFFF vaut -1, un point c'est tout. Cela conduit à quelques désagréments. Par exemple, FOR x=&7FF0 TO &8010 réagit comme FOR x=32752 TO -32752, ce qui ne donne rien. Par contre, FOR X=&7FF0 TO &7FFF et FOR X=&8000 TO &8010 sont corrects.

De plus, et c'est là que ça devient illogique, les fonctions HEX\$ et BIN\$ acceptent de coder les nombres 32768 à 65535 tels qu'il le serait en non-signé. Du coup, avec HEX\$(32768), on obtient &8000, qui correspond aussi à HEX\$(-32768).

La prochaine fois, récompense pour ceux qui ont suivi : application de tout ceci à une technique de multiplication, et la routine assembleur qui va avec.

Madram



C'est ma faute ! Je testais l'ordinateur pour le bug de l'an 2000 et il a basculé en 1900.

SOURRIEZ, LECTEURS

Ce médecin à beaucoup de naines à piquer. Voilà, dorénavant, je débiterai par une contrepétrie. Non ? Pas d'accord ? Et comment j'introduis la rubrique, moi, la prochaine fois ? Hum ? Ce mois-ci, beaucoup de questions techniques. Faut voir qu'il y a des p'tits gars qui travaillent, qui programment dans l'obscurité moite de leurs chambres à coucher. Et là, paf, un problème, une question. Un coup de minitel ou d'e-mail à bibi qui en profite pour tout mettre à plat dans votre fanzine chéri. A ce moment, la question est : aurai-je réussi à placer "introduis", "obscurité moite", "chambres à coucher", "paf", etc, sans provoquer de réaction de SNN ?

Comment arrêter/allumer le moteur du lecteur de disquette ? [1] Certains lecteurs sont-ils très longs pour atteindre leur vitesse de croisière ? [2] La bidouille d'accélération disc a-t-elle des inconvénients sur certains drives ? [3]

Eliot

[1] Un récapitulatif s'impose. Lors d'un accès disc, l'AMSDOS met en route le moteur, puis attend 1 seconde qu'il atteigne sa pleine vitesse. Ce délai est géré par une interruption, ce qui explique que le système doit être "actif" quand on utilise l'AMSDOS. A la fin de l'accès, le moteur ne s'éteint qu'au bout d'une demi seconde, afin de ne pas avoir à attendre en cas d'accès discs successifs : tant que le moteur est en marche, la lecture peut partir tout de suite. Mais il n'y a pas moyen de connaître l'état du moteur. L'AMSDOS se sert donc d'un flag pour déterminer s'il est en marche ou non. Mieux que ça, ce flag (en #BE5F) indique que le moteur est à la vitesse optimale. On reprend : lors d'un accès disc, l'AMSDOS teste ce flag. Si il est non nul,

la lecture peut commencer. Sinon, l'AMSDOS allume le moteur (OUT &FA7E,1), place une routine sous interruption qui au bout d'une seconde va mettre ce flag à 255, puis attend (l'AMSDOS, pas la routine) que le flag devienne non nul ! Après avoir bien besoiné, l'AMSDOS place sous interruption une routine qui au bout d'une demi-seconde va éteindre le moteur (OUT &FA7E,0) et met le flag à 0.

Si vous allumez le moteur vous-même à l'avance avec le OUT, l'AMSDOS ne s'en rendra pas compte et attendra quand même une seconde. Pire, si vous l'éteignez sans mettre le flag à 0, l'AMSDOS pourra croire que la vitesse est bonne et attaquera la lecture, ce qui engendrera une erreur.

[2] Les délais évoqués sont paramétrables. L'attente après MOTOR ON est en #BE44 #BE45. L'attente avant MOTOR OFF est en #BE46 #BE47. Elles sont exprimées en 1/50 de seconde. Je suppose qu'il si AMSTRAD a prévu 1 seconde, c'est que cette valeur convient à tous les 3". Il ne vaut mieux pas la baisser, car ce n'est pas dit que ça passera alors sur le CPC du voisin. Quant aux 3.5", ils sont sans doute plus rapides à démarrer. Il faudrait connaître le délai utilisé par les différents DOS PC.

[3] Cette bidouille consiste simplement à changer, via la RSX 2 de l'AMSDOS (qui change d'ailleurs également les délais susmentionnés, proprement), l'attente entre chaque changement de piste. Bien que quelques essais m'aient amené à des résultats étranges, comme un chargement raté mais sans message d'erreur ou bien la nécessité d'éteindre le lecteur pour retrouver son comportement normal, je ne vois pas en quoi ça pourrait endommager le-dit lecteur.

-Comment décompresse-t-on un data ou un exécutable sous basic (sans le lancer) ? [11]

-Comment reloge-t-on un prog décompressé vers une autre adresse ? [10]

-Comment accède-t-on aux différentes banks du CPC (à partir du basic) ? [9]

-Quel sera ma marge de manoeuvre pour bidouiller un prog binaire à partir d'un prog basic de 5 ko ? [8]

Question subsidiaire

-Les Hacks fait à la Multiface2 sont-ils codés ou compressés ? Car je n'arrive pas à repiquer des trucs avec SMON après une sauvegarde Multiface 2 ? [7]

Question tres subsidiaire !!!

-Comment accède-t-on à la lecture d'un disc directement par les pistes (trackload koi) ? [6]

+ La RamCard de RAM7 peut-elle être modifiée pour supporter OCP en RAM ? [5]

+ Où la commander ? Car RAM7 m'a jamais répondu...[4]

+ Avec AMC d'Exodus, faut-il à tout prix éclater son écran CPC sur plusieurs VBL pour restituer les musiques en double et quadruple vitesse ? [3]

+ Comptez-vous parler des "indispensables" du CPC ? [2]

+ Serait-il possible d'être un peu moins professionnel au sein d'Amolive. Que des gars se proposent à faire des rubriques plus détendues... où on ne parle plus d'assembleur... etc... [1]

(Ze)Beb

[1] Une rubrique plus détendue ? Hum hum ! Décidemment, on nous la réclame, cette rubrique X ! Dans les derniers numéros, il n'y a pratiquement pas d'assembleur, c'est encore trop ? Pas d'après notre sondage, en tout cas. [2] Oui, d'ici qu'il y ait dans l'AFC une structure bien implémentée pour les distribuer, et qu'on trouve le temps ou des volontaires pour écrire une telle rubrique !

[3] Aussi peu pratique que soit AMC, ça

n'avancera à rien d'éclater l'écran de ton CPC, du calme. L'AMC propose 2 paramètres. SPEED est l'équivalent de DELAY du Soundtracker, on peut le modifier par CTRL-TAB. Cela influe sur la vitesse à laquelle les blocs de notes vont être lus. Pour aller 2 fois plus LENTEMENT, il faut multiplier cette valeur par 2 et ajouter 1. D'autre part, on peut choisir d'appeler le player tout les 200ièmes (quadrospeed - F3) ou 100ièmes de seconde (doublespeed - F6) au lieu de tout les 50ièmes par défaut (singlespeed - F9). Le player est appelé respectivement 4, 2 ou 1 fois par balayage écran. Quelle est la question, déjà ?

Petite précision tant que j'y suis : passer de singlespeed à doublespeed en ralentissant proportionnellement SPEED ne change rien à la vitesse à laquelle sont jouées les notes. Par contre, les sons sont modulés 2 fois plus rapidement, ce qui permet d'obtenir de nouveaux effets. [4] Attention, RAM7 est très occupé et met parfois beaucoup de temps à répondre, ce qui ne veut pas dire jamais. Pour gagner du temps, rassemblez dès le départ toutes les infos : Romcard ou Ramcard, connecteur Centronics (CPC+) ou à enficher (CPC), en kit ou montée.

Ceci dit l'AFC va sans aucun doute reconstituer un stock pour proposer de bien meilleurs délais. [5] Ma RamCard me supporte bien, alors pourquoi pas OCP ? Hihi, je suis bien taquin, ce soir. Plus sérieusement, bien que seuls les programmes conçus pour tourner en ROM exploitent pleinement la RamCard, il n'est pas nécessaire de modifier celle-ci pour y stocker des programmes tournant en RAM. Mais comme nous l'avons déjà expliqué, cette méthode ne fait qu'économiser un chargement. [6] Voici quelques codes à

placer par DATA ou autre en &A000 :
21,1A,A0,CD,D4,BC,D0,22,1B,A0,79,32,1D
,A0,11,TT,UU,0E,VV,21,WW,XX,DF,1B,A0,C
9,84

où TT est le drive (0/1, +2 pour la face 2), UU est la piste, VV est le secteur (41, C1 ...), XXWW est le buffer dans lequel le secteur est chargé (attention, poids faible en premier. 4000 -> 00,40). Voir AMSLIVE 6 & 7. [7] Oui, la Multiface 2 crypte les fichiers images, de façon à ce que seul le propriétaire de la Multiface puisse les relire. Il existe des utilitaires (dont un écrit par Longshot !) pour décoder ces fichiers.

[8] Si le prog Basic fait 5ko, ça atteint environ &1800 (attention, il faut toutefois prendre les variables en compte. Charge ton prog, note le FRE(0), fais le bien tourner, puis renote le FRE(0). La différence sera la taille occupée par les variables). Si il n'y a pas de roms de connectées, tu as jusqu'à environ &a600, soit &8E00 ce qui fait 35 ko, plus les 16 ko de page écran, plus les 64 ko sup. En tout cas, tu n'auras que 35 ko "linéaires".

[9] Banks : OUT &7f00,&cx où x peut être 4,5,6,7 (et après C,D,E,F... si tu as une extension mémoire). Attention ! Ca connecte ces blocs en &4000. Il faut donc vérifier que le programme n'atteigne pas &4000, et que les variables n'atteignent pas &7FFF (elles viennent en "descendant"). Un MEMORY &3FFF permet d'être tranquille.

[10] Pour déplacer des datas :
FOR x=0 to 4444:POKE &c000+x, PEEK (&8000+x):NEXT

Dix minutes plus tard, c'est prêt !
Nan, le mieux est peut-être de poker dans la routine de décompactage pour pouvoir décompacter à différents endroits. Ou alors, il faut utiliser des routines LM.

Déplacer (on dit reloger) des programmes est très compliqué si ces programmes n'ont pas été prévus pour. [11] Si un fichier a une adresse d'exécution nulle, la routine de décompactage rend la main après... le décompactage ! Pour un "exécutable", il faut soit en enregistrer une autre version (avec adr d'ex = 0) avant de le compacter, soit

poker dans la routine de décompactage pour la forcer à rendre la main. Cette dernière solution est décrite dans Demoniak 4, rubrique Bidouille.

Ici Iron au bout de la plume. Voici la principale idée : celle-ci concerne les photos écran à l'intérieur des tests et autres. En effet, je trouve que les commentaires ne vont pas toujours avec ces "photos". Je prends un exemple concret : dans un des derniers numéro d'Amslive (Ndr : le 8) se trouve le test de Striker et le sous-titre : "sur CPC+ avec le ciel est un énorme dégradé"... Ah bon ! Personnellement, avec la photo noir et blanc au dessus, je ne vois pas de dégradé. [1] Ceci n'est qu'une erreur minime car je n'en ai pas rencontré d'autres, mais je pense qu'il fallait le signaler. Bon, voilà, c'est tout, Amslive est presque parfait je ne vois donc pas quoi en dire de plus. Bon, je retourne sur le CPC qui attend désespérément que je finisse mon prog (la Iron Démo 1... aussi). [2]

Iron

[1] Oui, bon, la légende n'était pas très bien adaptée, mais il y a un cheat mode : tourner 7 pages et regarder en haut à gauche. Ceci dit, les screens shots supportent quelquesfois assez mal le passage "driver mal foutu"/"imprimante crado-réaliste (c)", mais après tout, le but de donner un aperçu est atteint. [2] On attend nous aussi !

"CE QUE JE DEPLORE LE PLUS..."

D'avoir détourné le petit blond à lunettes qui est (c) Quasar CPC ! Non mais...

OFFSET

Effectivement, le petit blond à lunettes, éternel perturbateur dans Quasar CPC, s'est retrouvé dans des articles d'AMSLIVE. Mais peut-on parler de détournement ? Non !

Au contraire, cette peste de blondinet est venue s'inscruter, les lecteurs en sont témoins. Alors, je prierais la rédaction de Quasar de mieux surveiller ses effectifs et de ne plus laisser s'échapper d'aussi tristes personnages. Non mais !

LA BOITE A IDEE

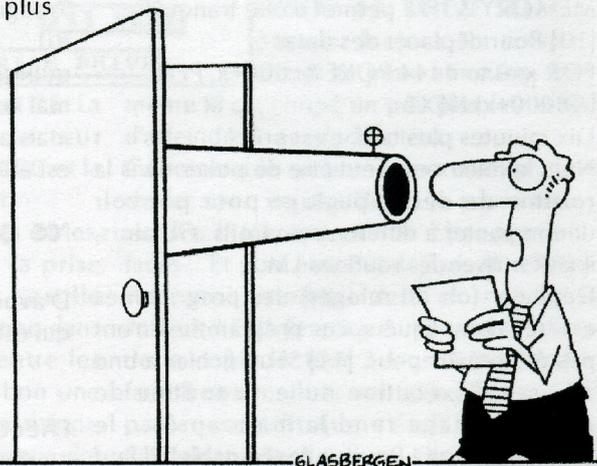
Organiser un vote pour faire un top jeux, démos... [1] Une rubrique électronique expliquant comment relier des CPCs entre eux. [2] Continuer les descriptifs des groupes comme dans Amslive 8 avec DBT, c'est super ! [3] Faire un trombinoscope de CPCistes, ça serait marrant. [4] Est-ce qu'il serait possible de faire un recensement de tous les CPCistes et de publier le nombre et d'autres statistiques ? [5] Le CPC vu par le monde extérieur : il faudrait demander à un gars ce qu'il pense du CPC, lui montrer une super démo, et lui demander si finalement il est surpris ou autre chose... [8]

Tom's et Hicks

réapparaîtront au fur et à mesure. [4] OK, seulement si vous nous envoyez vos photos (d'identité par exemple). Par contre, pas question d'organiser un "Mister CPC" ! [5] Il y a déjà Eurostrad qui fait ça (adresse dans AL 6). Et si vous lisez soigneusement AL, vous apprendrez que l'AFC permettra à des personnes de se tenir au courant de l'actualité CPC sans que leurs adresses soit diffusées. Grâce à l'AFC, l'information pourra être diffusée au plus grand nombre. Vive l'AFC ! Vive notre président ! [8] Hum ? Un micro-trottoir comme dans les pubs pour lessives ? Je pense qu'il vaut mieux étonner que rapporter les marques d'étonnement. C'est à dire qu'il est plus profitable de créer d'époustouflants logiciels, de les montrer au reste du monde (c'est pour cela que nous vous parlons des meetings multi-machines), que d'en rester aux impressions (impressionnabilisations, plus précisément), même bonnes.

Madram

[1] La périodicité d'AL offrirait un classement sans cesse renouvelé, ce qui serait assez intéressant. Mais un vote fait ressortir seulement les choses les plus connues. Alors que, mis à part l'idée de la rubrique d'"indispensables" destinée aux nouveaux venus, un de nos buts est de faire découvrir. De plus, un vote mensuel serait assez lourd pour ceux ne disposant pas d'e_mail. [2] Le principe du réseau est expliqué dans AL 7 ! Vous pouvez aussi trouver le schéma de la carte réseau dans Quasar 12. De demander de plus ? La carte toute faite ? Et bien, l'AFC et Futurs y pourvoient ! [3] AL est bien chargé chaque mois, n'est-il pas ? Mais ne vous inquiétez pas, vos rubriques préférées



"Je voudrais seulement faire une suggestion pour Amstrad Live..."

&OA

FANZINE : ATM 4

Sortie le 15 Février, voici la quatrième édition d'AMSTRAD TECHNICAL MAGAZINE, un de mes discmags préférés.

On retrouve l'interface du numéro 3, à savoir un menu menant aux différentes rubriques, toutes en mode 2 avec des couleurs changeantes suivant la partie de l'article, ce qui rend le fanz très agréable à consulter.

Il y a un défaut tout de même : l'image du menu ne se trouve que sur la face A, et elle doit être rechargée après chaque article. Quand on consulte les articles de la 2ème face, on est vite tenté de rester sur cette-ci, quitte à ne pas avoir l'image et sélectionner les articles à l'aveuglette. Ceci rappelle d'ailleurs les 2 premiers numéros d'ATM ! En intro, les habituelles salutations, dont une semble confirmer l'existence de la version anglaise de BLACK LAND. L'édito est très complet, puisqu'il inclut des commentaires, des actus (la Palatine Demo serait-elle sortie ?), l'adresse de la rédaction, les résultats d'un sondage, et une très amusante classification des

CPCistes, ceux qui répondent et ceux qui n'ont pas répondu au courrier de Roy. Très amusant (pour nous) car dans cette dernière catégorie se sont retrouvés Shap, Candy et Dracula, 3 des 5 auteurs de la lettre d'appel à la mobilisation CPCienne. Continuons la description : "ATM COMMENTS" regroupe les commentaires des lecteurs, et fait office de rubrique courrier. Je passe sur l'article 3 ! Puis vient le test d'un tampon 64k pour imprimante. Ca peut être utile pour une

DMP, mais perd tout son intérêt pour les imprimantes récentes (que ce soit jet d'encre ou laser) qui contiennent souvent plusieurs Mo de tampon en interne.

La majorité des fanzines sortis depuis ATM3 sont détaillés et commentés. Mieux, il y a de véritables rétrospectives incluant les tests de chaque numéros d'un même fanz. On observe alors l'évolution des dit-fanzs, et ce genre d'article peut se révéler très utile pour des recherches. Ceci concerne CPC SouthWest (nb : le dernier en date est celui de décembre 1998), Demoniak, Dracula et Boxon (avec en prime une petite interview de Nicky One).

Quoi d'autre encore sur ce total de 23 articles ? Ah ! Ram7 et Siou présentent leurs interfaces, GPAINT I et II sont comparés scrupuleusement. Sans oublier la

description d'un logiciel (d'ailleurs fourni avec ATM) servant à créer automatiquement une image ROM (pour RAMCARD par exemple) à partir d'un prog quelconque. Côté électronique, vous trouverez un article pour réparer les

(EP)ROM, et un sur le CRTC, contenant le détail des broches, des registres, et une liste des différents circuits utilisés par AMSTRAD. Voilà, foncez récupérer cet excellent numéro. L'adresse de Roy est dans AL9. Ou contactez NICKY ONE qui est le distributeur officiel en France.

Madram



ACTUS ALITEES

Faut-il croire que la scène CPC est malade (d'où l'irrésistible jeu de mot dans le titre) ? En effet, pas beaucoup de nouvelles ce mois-ci. On ne peut que citer Hugues

Aufray : "Debout les gars réveillez-vous, il va falloir en mettre un coup". (NDSNN : C'est pas plutôt du Larry Flint ?)

LEOMIA

Finale, le compte-rendu du MIA dans DREAM est passé à la trappe lors de la maquette. Mais vous en trouverez un dans "Les Puces Informatiques" 13, qu'on vous conseille au passage, avec une référence à notre stand CPC.

CONCOURS PAS ASSEZ VITE

Oui ! Nous commençons à recevoir vos oeuvres. N'hésitez pas, tout le monde a ses chances.

FANZINES

-Sortie d'AW 4, toujours intéressant.

-En décembre dernier (oui, déjà) est sorti le disc-mag Tribal-Telegramm. Très agréable à consulter, surtout depuis l'ajout de l'inscrutation de dessins, très rares au demeurant, ce qui me fait penser, de façon inexplicable, qu'il faudrait que je termine cette phrase, là.

Il n'y a pas beaucoup de textes, et ils ne sont pas tous traduits en anglais. Les news et quelques e-mail sont périmés. Vous allez me dire, y'a pas grand chose dans ce fanz. C'est vrai, mais malgré tout et étrangement, il me laisse une bonne impression. Peut-être aimerait-on y voir un retour du fanzinat allemand.

On peut le télécharger sur www.tribal-mag.home.pages.de ou écrire à Gert Genial :

Harald Schoen
Brigittenstrasse 10
D-20359 HAMBURG

-Sortie, assez rapide cette fois, de WACCI 127. A noter, une couverture en couleur. Disons que le logo et certains mots sont rouges ! Le contenu est intéressant, avec par exemple un article pour remplacer le 3" interne par un 3.5" (et oui, les connecteurs ne sont pas les mêmes). Mais on y trouve aussi des articles lamentables comme des conseils triviaux pour l'achat d'un PC ou des trucs simplistes pour Windows (tm).

-Peut-être que Demoniak 7 ne sortira pas si tôt que cela. Targhan est pour l'instant seul à y travailler et il n'a pas de nouvelles des membres de son propre groupe (à méditer) ! L'AFC devrait ouvrir une section "perdus de vue", composée d'enquêteurs professionnels, afin de retrouver les CPCistes égarés.

-SENSATION, la fusion entre OVATION et S.E.X., redevient OVATION. Selon Antitec, REX est trop occupé/fainéant pour participer au projet. Une preview du n°5 est sortie. (NDSNN : Preview hideuse !)

LEI LA

C'est pas une nouveauté ! Ça date de 97, et Eliot a retrouvé ça dans des archives récupérées sur Internet ! De quoi s'agit-il ? De KITS pour se servir d'un PC comme serveur (pour que le CPC puisse lire les fichiers du disc dur) ou au contraire pour commander le CPC à partir du PC. Nous allons essayer d'étudier ça de plus près et vous proposer un article complet.

MISS

L'élection est passée inaperçue. Pourtant, il faut le savoir, MISS FRANCE 1938 a été élue MISS RANCE 1999.

&OC

DEMOS

-Targhan a codé une démo petite mais originale (dixit l'auteur) à l'occasion de l'EUROPEAN MEGADEMO. Cet ancien projet comporte des parties plus ou moins vieilles, qui ont plus ou moins bien vieilli (d'où l'intérêt de ne pas faire traîner les choses). TOM&JERRY s'occupe de tout assembler, et a créé un petit effet original pour le menu.

-Ce même Targhan prévoit une démo un peu plus conséquente, en parallèle de ses parts pour la DEMOIZART.

JEUX

-Tom's veut adapter DRAGON BALL Z non pas à partir d'un jeu déjà existant mais du manga original. Par contre, il cherche quelqu'un qui pourrait transférer des sprites de personnages.

-Shap et Targhan (oui, encore lui) s'occupent des zics d'ALIENS 2. Quant à Greg, on ne sait pas ce qu'il devient.

-Le jeu BlackLand serait traduit en anglais. Oui, c'est seulement une rumeur, car nous n'avons pas trouvé cette version.

POTINS

A la demande générale, on a décidé d'inaugurer une rubrique mondaine.

-A en croire les rendez-vous que BLOOD et JRM45 s'échangent en SR CROCONUT, une nouvelle idyle est en train de naître.

-Les confidences de Stéphanie de Monaco : "Oui, je fais du CPC en cachette".

A la demande générale, on a décidé d'abandonner la rubrique mondaine.

LE REVE

Le magazine DREAM est prêt à publier quelques brèves sur l'actualité CPC. Bien sûr, il faudra fournir des news de portée générale. On espère donc que les développements concernant l'Internet,

l'utilisation de cartes sons, les jeux, la bureautique, etc, vont s'accélérer, stimulés par cette offre d'espace.

MAILING LIST

Une liste de diffusion (vous voyez ça, j'évite une redite et vous apprenez une traduction) CPCienne francophone s'est créée. On y discute technique, mais aussi news, et tout ce que vous voulez, dans la bonne humeur qui caractérise notre scène CPC. C'est la manière très efficace de se tenir au courant et d'avoir les réponses aux questions que VOUS pourrez poser.

MEETING

La page sur le meeting "Octet'99" (System Party II) existe toujours contrairement à ce qui a été dit dans cette même rubrique (et par le même rédacteur d'ailleurs. Par respect pour sa famille, taisons son nom). Par contre, elle n'a pas évolué, la date est toujours hypothétique.

www.chez.com/dzign

-Après la série des Camembert, voilà un mini-meeting local, le Mini-Babybel 1. Espérons que l'éventuelle démo résultant de cette rencontre aura une période d'affinage plus réduite.

-Parmi la tonne de demo-party multi-machines (nous essayerons d'en dresser une liste pour le prochain numéro), citons la ARF!Party, qui se déroulera de 16 au 18 Avril à Chassieu. L'un des organisateurs est ARRAKIS, ex fanzmaker CPCien !

-Pas de nouvelle du BYTE'99, rien n'est sûr du côté de ZE MEETING, et l'équipe de Le Fanss qui a l'habitude d'organiser le WARF ne donne pas signe de vie. Tout le monde se réserve pour un méga-meeting en l'an 2000 ???

Madram

MINI-TOUR 2 (LA TOUR INFERNALE)

Salut à tous CÉPÉCiens ! J'ai bien bossé depuis le précédent montage concernant la réalisation d'une mini-tour pour CPC. Ce premier montage était une ébauche, pour ne pas dire un brouillon de ce qui va suivre.

Bien sûr, je m'excuse auprès de tous ceux qui ont déjà réalisé le premier montage et qui vont m'arracher yeux en constatant que cette nouvelle version leur convient bien mieux. Il va te falloir étripier à nouveau un CPC pour obtenir le petit bijou qui va suivre. Pourquoi cette version étrange ? Et bien pour tous ceux qui n'utilisent que des disques 3,1/2' ou

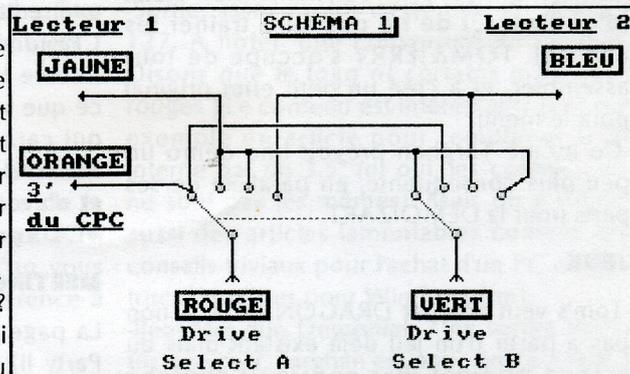
que des disques 5,1/4 et qui en ont plein le... dos de transférer d'abord sur un disque 3' pour le recopier ensuite, ou qui aimeraient bien éviter les nombreuses manipulations de disques lors des copies. J'ai bien dit qu'il est impératif que les deux lecteurs soient dans le même format et je t'expliquerai pourquoi plus tard. Si j'y repense...

Tous les problèmes sont balayés avec ce nouveau montage et tu pourras même ressortir du placard ce vieux CPC dont seul le lecteur est foutu pour lui greffer 2 lecteurs externes. Soit tu mets 2 lecteurs 3,5', soit 2 lecteurs 5,25'. Je ne peux pas faire mieux ! C'est toi qui décide du montage qui te convient, le schéma restant le même pour tous les cas de figure, seuls les connecteurs sont différents.

Tu te souviens sûrement que dans le premier montage j'insistais lourdement sur le fonctionnement des 2 commandes DRIVE SELECT (A et B) sortant du CPC. Et bien c'est le coeur de ce nouveau système mais légèrement amélioré grâce à l'utilisation d'un commutateur à quatre positions en

remplacement de l'inverseur à deux positions.

Alors !... Pas besoin d'être électronicien pour piger le système hein ? Même qu'en réfléchissant un peu, tu pourras comprendre

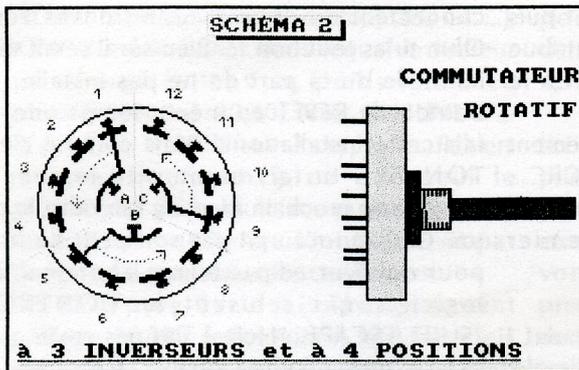


la nécessité d'utiliser deux lecteurs identiques ... Heuh, va pas te péter quelque chose en pensant trop fort, je n'ai pas envie de me sentir responsable d'une hécatombe chez les CÉPÉCiens.

Je suis maintenant certain que tu as suivi toutes les commutations tel le gamin de primaire cherchant le chemin d'un labyrinthe. Bien sûr que c'était tout bête, encore faut-il passer à la pratique sans perdre plus de temps. Tout d'abord quel commutateur choisir ?...

Je n'ai pas eu vraiment le choix et le seul qui me soit tombé sous la main est celui décrit sur le prochain dessin (SCHEMA 2). C'est un commutateur rotatif qui a le mérite d'avoir un très faible encombrement et qui va pouvoir être introduit dans le CPC. Il possède trois circuits et quatre positions et correspond exactement au schéma1 sauf que le troisième inverseur n'est pas utilisé.

Je t'ai représenté les inverseurs interne pour plus de clarté et une meilleure compréhension. Chacun des trois



secteurs est un inverseur à quatre positions et est repéré par une lettre. Ce serait bête de ne pas les utiliser de façon logique aussi le fil DRIVE SELECT A sera relié à la borne A, les sorties se faisant sur les broches 1,2,3 et 4 et le fil DRIVE SELECT B sera relié à la borne B, les sorties se faisant sur les broches 5,6,7 et 8.

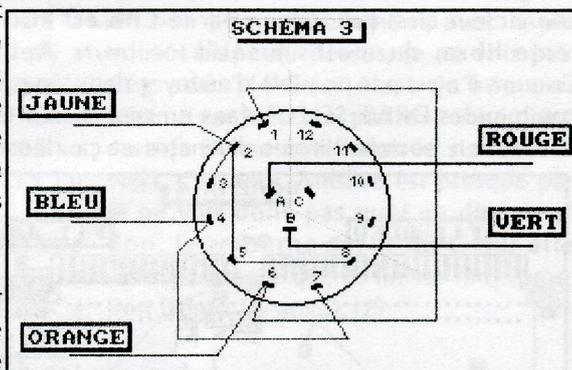
A noter toutefois qu'avant de l'installer sur ton CPC, il est nécessaire de couper au moins 3 cm de l'axe si tu ne veux pas avoir l'impression d'avoir un poteau devant ton écran. Pendant que tu es, cherche donc un bouton muni d'une flèche ou d'un repère qui te permettra de savoir d'un simple coup d'oeil sur quelle position le commutateur se trouve.

Il est évident que si tu trouves un commutateur à deux circuits seulement, tu peux l'utiliser de la même façon mais en mesurant bien et en repérant tes circuits. Comme dans le précédent montage, les fils sont repérés par des couleurs pour éviter les erreurs. j'aurais pu les repérer par des numéros mais j'ai pensé à la confusion possible avec les repères des broches et des lecteurs et mes schémas seraient devenus très vite un beau merdier.

Il est temps d'aller jeter un oeil sur le SCHEMA 3 ... Je suis vraiment trop gentil

de t'avoir maché le boulot en te proposant le schéma de câblage non ? Tiens, c'est même la première chose à réaliser en utilisant du fil très souple, le pied étant de prendre 5 fils d'une nappe sur lesquels tu te fais des repères au marqueurs... Comment ? T'as rien de tout ça ?! Alors écoute :

Pour réaliser ce montage tu vas bien être obligé d'acheter 1m de câble en nappe (80 cm au minimum), alors



achète-donc du 40 qui ne vaut guère plus cher... Tu sépares les 6 fils en trop... Et voilà pour la mini-nappe qui va relier le commutateur au circuit imprimé.

Reste encore à repérer les 5 fils de la nappe pour ne pas se planter. Pour ce faire (merde c'que j'écris bien !) j'ai utilisé du fil automobile de 1 mm² sur lesquels j'ai prélevé à chacun deux morceaux de 5mm de long de leur gaine en les dénudant. Ça donne des genre de petits tubes dont le trou est trop petit pour permettre le passage du fil de la nappe, mais un coup de cutter en long transforme ce tube en bracelet qui vient se serrer naturellement sur chaque fil.

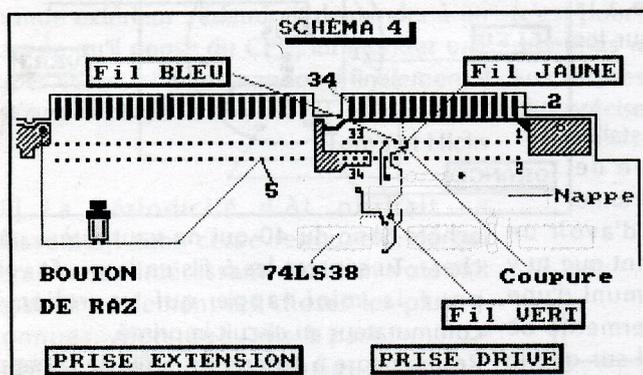
Une longueur d'une cinquantaine de centimètres de cette mini-nappe est l'idéal pour pouvoir ouvrir et refermer le CPC sans se battre avec les fils trop courts. De plus cette mini-nappe va donner un aspect

pro à ton montage et tu auras toutes les raisons d'être fier de ta réalisation. Et puis laisses-donc le 6ème fil en trop, il contribue efficacement à la tenue du ruban en le rigidifiant.

Et qui dit cinq fil dit également branchement différent sur le circuit imprimé du CPC... Mais pas de beaucoup puisque un seul fil est à rajouter par rapport au premier montage (mini-tour 1).

SCHEMA 4 :

T'as vu ? Rien de mortel jusqu'à présent ! Mais à quoi c'est-tu qui sert ce fil ??? Simple, il suffit de savoir que cette broche 25 du connecteur n'est pas utilisée par le CPC et reste libre, du moins jusqu'à ce jour. Comme il n'est pas possible d'envoyer deux commandes DRIVE SELECT dans un seul fil, il faut bien trouver 2 voies distinctes et ça



devient le cas avec les broches 23 et 25. La broche 23 pilotant le premier lecteur connecté à la nappe en partant du CPC et la broche 25 pilotant le second lecteur.

Attention toutefois car sous certaines cartes-mères de CPC, la broche 25 de la prise DRIVE ext. n'est pas reliée à la pastille désignée par le schéma et il faut donc dans ce cas faire un strap minuscule entre les deux. Pour plus de sécurité, il est bon une fois le commutateur réalisé et la nappe branchée au CPC de contrôler la continuité de cette ligne en utilisant un Ohmmètre branché entre le fil bleu (coté

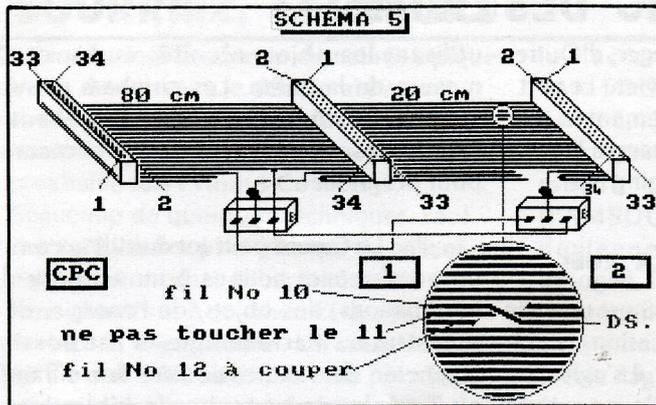
commutateur) et la broche 12 du connecteur du drive 2. Si tu trouves zéro Ohm tu as tout bon !... Bien sûr il serait très imbécile de ta part de ne pas installer le bouton de RESET en même temps que tu fais cette installation... Mais comme c'est TON CPC tu fais comme tu le sens... Imagine au prochain meeting l'air ridicule de ton CPC qui n'aurait pas son petit bouton pour envoyer ad-patres ces abominables logiciels qui refusent le CONTROL /SHIFT/ESCAPE... Hein ? T'as pas envie qu'il te fasse de la déprime ton CPC ???

SCHEMA 5 :

Revenons à ce fameux bout de fil supplémentaire partant de la broche 25 du CPC, passant par la nappe au premier lecteur sans l'influencer puisqu'il n'utilise pas cette broche, pour arriver pas loin des environs d'avant la prise du second lecteur ou il va être ramené sur la broche 12 qui est le DRIVE SELECT de tout lecteur qui se respecte.

Pour reprendre en détail le circuit, tu pars de la broche 23 du CPC pour arriver sur la broche 12, DRIVE SELECT du premier lecteur. En suivant ce circuit tu peux constater que ce même fil est coupé un peu plus loin AVANT d'atteindre le second lecteur.

Ca ressemble un peu à une voie de chemin de fer avec un aiguillage. Je passe très vite sur les interrupteurs de changement de faces... Et puis non, j'ai déjà eu la réflexion : Pourquoi en mettre deux alors qu'un seul suffirait ? Et là j'explique... Quand tu vas faire de la copie lecteur 2 face A sur lecteur 1 face B comment tu vas faire ? Ben oui je l'ai pas encore dit que c'était possible mais t'aurais pu le deviner, sinon quel serait l'intérêt d'une seconde version ?!! Et puis comble du figolage, le fait d'utiliser des



inverseurs à la place d'inters simples permet de rester compatible avec toutes les sortes de formatages, même ceux qui gèrent de manière logicielle le changement de face, à condition dans ce dernier cas de laisser l'inter de face du lecteur concerné sur A...

Bon ! Où j'en étais avant d'être interrompu ? Ah oui, je disais donc qu'il est NECESSAIRE de mettre 1 inter de face à chaque lecteur. Na! Tiens, encore un dernier détail qui a son importance sur ce schéma : Tu as sûrement vu la soudure faite avant le premier lecteur ? C'est la validation READY qui est utile sur les lecteurs 3 1/2' récents et également sur les 5 1/4' très anciens du genre 40 pistes.

De toute façon, comme ça ne gêne pas les lecteurs qui n'en ont pas besoin, c'est aussi bien de la mettre.

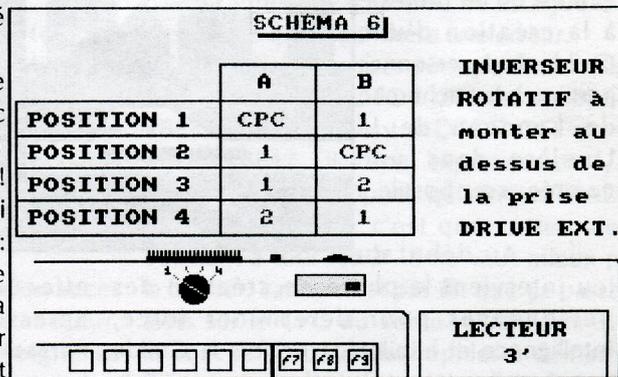
SCHEMA 6:

Ce dernier écran t'indique l'emplacement idéal pour installer le commutateur et te donne par la même occasion le tableau de ses diverses positions. Chaque position défini quel lecteur sera A et quel lecteur sera B, le troisième étant inutilisé. Et c'est là que je reviens à : pourquoi ce schéma ne convient que pour deux lecteurs externes

identiques... Simple, en analysant le tableau tu peux constater qu'il manque les possibilités de rendre A le lecteur CPC et B le lecteur 2 et inversement... Puisque les deux lecteurs externes sont identiques, le problème ne se pose pas. C'est grâce à ça aussi que tu peux faire revivre les CPC avec le lecteur foutu en n'utilisant que les positions 3 et 4, le lecteur du CPC pouvant même être inexistant. C'est pas

beau la vie ???

Pour la totale, c'est-à-dire la compatibilité absolue avec deux lecteurs externes différents (mini-tour v3.0), il faudra encore



patienter, le temps que je trouve le commutateur nécessaire, j'ai nommé un deux voies à 6 positions. Tiens, ça peut être un bon exercice pour toi de réfléchir à son branchement. Sur ce, à plus ! Je crois que j'ai déjà utilisé trop de lignes et tu pourrais croire que je veux monopoliser les pages d'AMSLIVE ...

E/
/J

TEST : DER RING DES LICHTS

Une fois de plus c'est de l'étranger, d'Outre-Rhin en l'occurrence, que nous vient ce soft ludique. Cela explique probablement le temps qu'il a mis pour arriver jusqu'à la rédaction !!! L'Europe du swapping est encore à construire sur CPC...

L'AVENTURE AU COIN DE LA RUE!

DER RING DES LICHTS est un style de jeu que l'on n'a pas eu l'occasion de voir depuis des lustres sur CPC car il s'agit d'un jeu de role-aventure, dans le genre de BARD'S TALES pour ceux qui connaissent.

Le scénario est des plus classiques et n'est qu'un prétexte à la création d'une Guilde de 4 personnes partant à la recherche de l'anneau de la Lumière dans une contrée assez hostile.

Au début du jeu intervient la phase de création des personnages pour déterminer force, intelligence et habileté. Une fois la Guilde formée, elle peut enfin débiter son périple au pied de la bonne ville de Galdaroth.

Les déplacements du groupe d'aventuriers sont gérés au moyen d'un curseur sur une carte. Il va de soi que les déplacements font diminuer les provisions et que des rencontres imprévues peuvent survenir !

Les attaques de loups, vipères et autres se déroulent dans une phase action-stratégie, sorte de mini-wargame où le joueur doit gérer au mieux son effectif en épargnant les éléments affaiblis et en

utilisant les objets récoltés au fur et à mesure de la quête. Les combats peuvent faire perdre de l'énergie mais permettent de gagner des points d'expérience, nécessaires pour progresser.

La Guilde peut (et doit!!!) accomplir de nombreuses actions pour acquérir des informations, des objets, de l'énergie, de la nourriture... Par exemple, il est possible d'acheter, de vendre, de faire des offrandes au Temple, de consulter la bibliothèque d'une ville, d'aller à la chasse pour survivre, d'explorer une mine... Bref, la quête est longue et périlleuse...



BASSE QUETE (*)

L'écran de jeu est divisé en 4 zones: 1 zone graphique (carte, dessins des lieux et visualisation de la phase stratégique), 1 zone informative (état des effectifs, inventaire, description des agresseurs...), 1 zone d'action et de narration et pour finir une zone avec la boussole (sert-elle ?). L'ensemble est en mode 1 (4 couleurs) dans le format d'écran standart.

Au niveau graphique, rien d'extraordinaire, mais c'est loin d'être le plus important pour ce genre de jeu. A noter que tous les graphismes sont chargés dans BANKs. Par contre, chaque phase de jeu (attaque, déplacement sur la carte...) nécessite un chargement.

Au niveau sonore, le joueur pourra se concentrer facilement puisque le CPC restera muet ! Le jeu se controle au

joystick ou, plus confortablement, à la souris.

Pour en finir avec le descriptif technique du jeu, la programmation est assez simple: ni menu-déroulant ni icône mais seulement des menus avec inversion-vidéo.

SPRECHEN SIE DEUTSCH?

DER RING DES LICHTS ne dispose



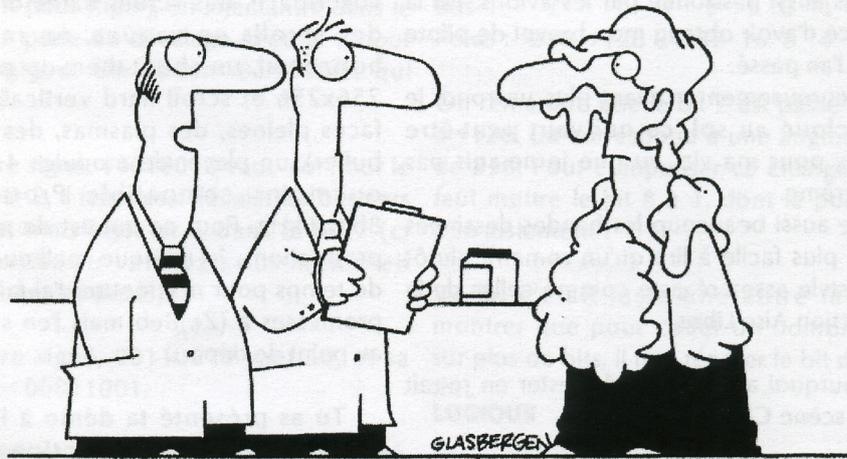
Les nombreux paramètres aléatoires vous promettent chaque fois une aventure différente et la possibilité de sauver votre partie en cours de route prolonge encore l'intérêt du jeu !

Les CPCistes qui ont une âme d'aventurier risquent dépasser des heures sur ce jeu à condition de... comprendre l'allemand ! En effet, la version que je possède est rédigée dans la langue de Goethe mais rassurez-vous : la traduction française est en cours et la rédaction d'AMSLIVE vous préviendra dès qu'elle sera achevée...

Eliot le magicien

* jeu de mots minable... J'avais aussi MOT QUETE, RAT QUETE, BISTOU QUETE, COQ QUETE, CASSE QUETE et j'en oublie!

pas d'une réalisation à en faire tomber sa tartine dans le bol de café mais cela n'est pas vraiment perturbant.



**Avec ce nouveau médicament, le
cholesterol se forme en dehors du
corps, évitant l'obstruction des artères**

INTERVIEW : JACK

- Bonjour "Jack", peux-tu nous dire qui es-tu ?

Alors, mon nom dans le civil est Grégoire Jacotot. J'habite en Savoie mais je suis actuellement à Toulouse pour mes études : en troisième année d'école d'ingénieur à Supaéro. Mon Amstrad trône chez moi depuis 1988. J'ai commencé à programmer en 1990 de la même manière que la plupart : en Basic puis en Assembleur. Je suis célibataire. J'ai 21 ans.

J'ai une montre Casio. D'autres questions ?

- Tes activités extra-informatique ?

Etant donné mes origines montagnardes, j'ai un faible particulier pour le ski. Bon, à Toulouse c'est pas évident mais les stations des Pyrénées sont vraiment sympathiques. Avec une bande de copains, on s'est motivés pour faire du ski de bosses et nos trois ans d'entraînements nous ont permis de participer il y a deux semaines à une Coupe de France.

Je suis aussi passionné par les avions. J'ai la chance d'avoir obtenu mon brevet de pilote privé l'an passé.

Malheureusement, n'ayant plus un rond, je suis cloué au sol, ce qui vaut peut-être mieux pour ma vie, vu que je ne suis pas une crème.

J'aime aussi beaucoup les bandes dessinées (c'est plus facile à lire qu'un roman), plutôt d'un style assez réaliste comme celles de la collection Aire Libre.

- Pourquoi avoir choisi de rester en retrait de la scène CPC ?

J'ai commencé à programmer sur Amstrad assez tard. En fait, j'ai écrit mes premières bribes de demos en 1992. D'un naturel

paresseux, je n'ai jamais assemblé tous mes bouts de programmes pour en faire une démo digne de ce nom.

Quand le magazine Amstrad CPC a cessé d'être publié, j'ai considéré que le monde Amstrad était mort au moment où j'essayais d'y entrer. Sans accès Internet, j'ai continué de programmer tout seul dans mon coin. En réalité, la RTS Demo est ma première demo terminée. J'ai passé mon mois de juillet 98 à la réaliser et, je l'avoue, j'en suis plutôt fier.

- Quelles sont tes productions, CPC ou non, passées et surtout à venir ?

Je ne possède pas d'autre machine que mon Amstrad mais je profite un peu du matériel informatique de l'Ecole où j'étudie. Sur Amstrad, j'ai réalisé un Tetris (quelle originalité !), un logiciel de lancer de rayons qui rame d'ailleurs terriblement (ex : environ 100 heures de calcul pour une scène avec une source de lumière et une quarantaine de sphères), quelques bouts de programmes à moitié terminés (en vrac : un voxelspace, des scrolls hard différentiels, des scrolls en vagues, un rasterscroll horizontal, un shoot-them-up en mode 0 256x256 et scroll hard vertical, de la 3D faces pleines, des plasmas, des rasters Z-buffer), un player de modules 4 voies plus ou moins compatible Protracker en 8bits/6kHz. Pour ce qui est de mes futures productions, je manque malheureusement de temps pour m'y mettre. J'ai fait quelques promesses à (Ze)Beb mais j'en suis encore au point de départ.

- Tu as présenté ta démo à la RTS 98, quelles ont été les réactions ? Même question si jamais tu as amené ton CPC à d'autres coding-party.

La RTS 98 était la première coding à laquelle j'ai assisté car elle avait lieu assez près de chez moi et qu'un copain m'avait invité. Cela m'a fait vraiment plaisir de voir autant de gens plus motivés par le goût de la programmation que par la puissance de leurs machines. Je pense en particulier aux possesseurs d'Acorn RiscPC présents qui ont vraiment d'excellentes idées (oups, mais si, elles sont vachement rapides leurs machines). Je pense que, étant donné la puissance d'un Amstrad, ma démo a été plutôt bien accueillie. Si j'ai gagné la compétition, je cite, "OldSkool Demos on pre-1990 machines", c'est surtout car nous n'étions que deux concurrents. Au fait, il est possible de récupérer ma demo (hé hé...) sur le site de la RTS : <http://rts-party.imag.fr/> D'ailleurs, j'aimerais donner quelques détails la concernant (cédons à la mégalo naturelle du programmeur): 1ère part, starfield de 128 étoiles, scroll en cercle de 256 dots, 1vbl. 2ème part, rotozoom ombre 256x256 (64x64 points calculés), 12 vbl. 3ème part, shadebobs pendant les précalculs pour la 3D, 1vbl. 4ème part, 64 3D dots avec perspective, rotations et déformations en 1vbl. 5ème part, scroll hard, z-buffer, 1vbl.

- Dans ta démo, tu remercies aussi bien Mad-Max (musicien sur ST) que Leonard (créateur d'un player de zic ST sur PC). Alors, la zic de la démo : conversion du player 68000 ou version CPC d'un fichier YM ?

Ah, la chouette question. Hé bien, en fait il s'agit de la version CPC d'un fichier YM. J'ai mis au point sur les stations de travail de mon Ecole un packeur qui compresse une liste de valeurs de registres du chip sonore en un fichier qui est décompressé en temps réel sur l'Amstrad. Avantages : je peux jouer tous les fichiers YM, le player n'est pas trop gros (moins de 500 octets), heu, c'est

tout. Inconvénients : le fichier prend pas mal de place (environ 12 Ko pour 4 mn), la décompression en temps réel prend pas mal de temps machine (environ 10 à 15 % soit 30 à 40 hbl par vbl). D'ailleurs, mon rotozoom fonctionne en 10 VBL au lieu de 12 sans et avec la musique.

- Ton avis sur le monde démo, et sur l'informatique en général ?

Malgré mon champ de vision assez limité sur le monde démo, j'ai l'impression que la tendance est, comme dans le jeu vidéo, surtout aux programmes énormes, où prime la 3D temps réel. Vu le nombre de moteurs 3D créés (sans doute un par programmeur), je trouve que cela a perdu de son intérêt. Les démos qui m'impressionnent le plus sont finalement les intros de très faible taille en 4 ou 64Ko. Ne me destinant pas spécialement à un métier dans l'informatique, j'ai, en dehors de la programmation, une approche plutôt utilitaire des ordinateurs. En fait, je suis un con d'utilisateur. J'ai quand même de plus en plus de mal à supporter l'ami Bill par le manque de transparence de ses produits et de ses méthodes.

- Je crois savoir que tu as d'autres effets spectaculaires en réserve, peux-tu nous en dire plus ?

Je ne crois pas avoir d'idées bien nouvelles en réserve. J'aimerais programmer un jeu style Wolfenstein. Je pense que cela doit être possible sans trop ramer, bien qu'à la limite du supportable. Essayer de combiner des rasterscrolls et de la 3D est aussi parmi mes projets.

- Selon toi, en quoi le végétarisme peut sauver le monde ?

Ah, mais je vous arrête. De quoi parlons-nous, au juste ? J'insiste pour rappeler à vos chers lecteurs les quelques basiques définitions qui nous sortiront à jamais de la plus médiocre inculture. Que l'on lise distinctement et à voix haute :

Il faut distinguer les végétaliens qui ne consomment aucun produit d'origine animale (ni lait ni oeufs) des végétariens qui eux se subdivisent en ovo-, lacto-, et ovolacto-végétariens selon qu'ils consomment ou non les sous-produits animaux (ne nécessitant pas leur abattage) tels que les produits laitiers et les oeufs (je rappelle qu'un oeuf destiné à la consommation n'est pas fécondé, et constitué d'une seule cellule, ne peut être considéré comme un animal). On a enfin affaire à ceux qui mangent occasionnellement du poisson ou des fruits de mer, que l'on nomme semi-végétariens ou pescetariens en anglais. J'ai bien noyé le poisson, là. Bon, on va au MacDo ?

- Te tiens-tu au courant de l'actualité CPC ? Qu'en penses-tu ?

Hem, alors là, je l'avoue, je ne suis au courant de rien. D'ailleurs, j'en profite ici pour demander : comment se procure-t-on Amstrad Live ? Est-il possible d'obtenir les anciens numéros ?

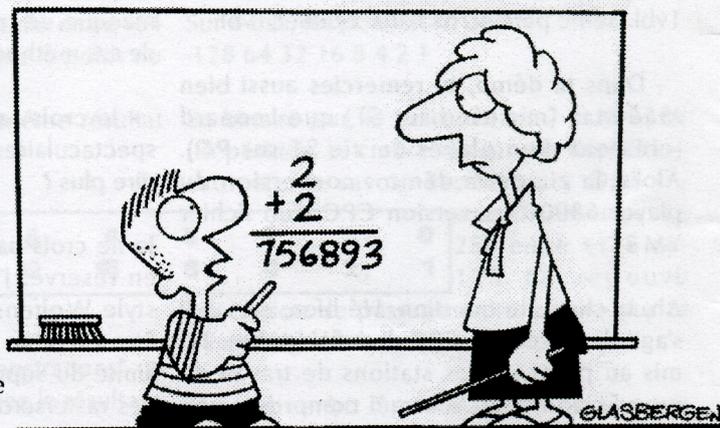
- Quelles sont tes références, tes softs préférés, les programmeurs, graphistes ou musiciens que tu admires ?

Ayant un peu perdu pied dans le monde Amstrad, je vais essayer d'éveiller les

souvenirs de la belle époque. J'ai beaucoup joué à Rick Dangerous 2, à Fighter Bomber... en gros, aux jeux bien animés ou en 3D. J'étais aussi très fier d'avoir fini Robocop 2 sur le CPC+ d'un copain. D'ailleurs, j'y pense, grâce à cet ami, j'avais pu programmer rapidement une petite démo sur CPC+ mais elle n'a jamais dû sortir de mon quartier. Les programmeurs qui m'ont le plus impressionné et influencé ont été la rédaction du magazine Amstrad CPC et les Logon System. Je leur dois une grande part du plaisir que j'ai pris sur mon CPC car en fait ce sont eux qui m'ont appris à programmer et à découvrir la machine.

- Pourquoi le pseudo "Jack" ? Une affinité particulière avec l'ex ministre de la culture ?

Voici une question très personnelle. Aujourd'hui, j'ai surmonté mon passé et je suis à même de vous conter la terrible histoire qui enfanta de ce pseudo. C'était lors d'une Love Parade bien arrosée. Avec les copains du rugby, nous avons tout de suite été séduits par Monsieur le Ministre...gwizidouq...Bon, en fait, c'est tout



Dans un monde complexe comme le notre, il faut parfois de nouvelles réponses aux vieilles questions

con et ça date du collège. Observez le schéma suivant : JACOTOT -> JACK.

- Des conseils à donner aux apprentis programmeurs ?

Si c'est sur CPC, accrochez-vous. Vous risquez de manquer de soutien. L'apprentissage consiste à aller du plus simple au plus compliqué. Je pense que pour y prendre goût, l'essentiel n'est pas d'attaquer par rédiger un programme de base de données chiant comme un notaire suisse mais plutôt de réaliser des programmes simples et visuels comme tracer un cercle, essayer de l'animer... Tout est question d'envie. Une fois les techniques de base et le langage maîtrisés, les idées les plus folles (soyons lyriques pour entraîner les foules) deviennent réalisables. Notons que pour réaliser une demo, il est souvent utile d'avoir de bonnes connaissances mathématiques.

- Peux-tu nous faire une liste de ce que tu aimes ?

En vrac, tout ce qui me passe par l'esprit : le chocolat, les grasses matinées, le soleil, le ski, Garbage V2.0, les soirées entre bières et copains et par là-même, la natation dans le canal du midi, les surfeurs bien cools, les Wargames, les simulateurs de vol, ma voisine du dessous.

- Et... une liste de ce que tu n'aimes pas ? (défouloir gratuit)

Les cours de langue a 8H (soporifiques), le concierge (acariatre), Bill Gates (coiffé comme un cul), les frites ketchup-mayonnaise (oeusophagiquement volatiles), les délais à respecter (astreignants), mon vélo (grinçant), les cailloux (anti-skieurs), les entorses du genoux (paralysantes), les

choux (parce que), les hiboux (pourquoi pas).

- Ta vision de l'avenir ?

Pour moi, je pense passer de moins en moins de temps à la programmation. J'hallucine vraiment de voir des gens parler encore de l'Amstrad en 1999. Ça réchauffe le coeur de voir une telle motivation. Il me faut rester en contact avec la communauté Amstrad tant qu'elle existera. Le fait d'avoir été accepté et reconnu à la RTS m'a montré que la programmation était un état d'esprit reconnaissable au-delà des machines.

- Comment peut-on te contacter ?

Tout d'abord, n'hésitez pas. Voici mon e-mail : gregoire.jacotot@supaero.fr et mon adresse :

Grégoire Jacotot
SUPAERO R2/528
10, ave Ed. Belin
31055 TOULOUSE Cedex 4

Cela n'est valable que jusqu'au 31 juillet 1999, car après, qui sait où j'aurais atterri.

- Le mot de la fin. Le clavier est à toi !

C'est bien la première fois que je réponds à une interview. J'espère n'avoir pas été trop chiant. Si certains ont envie de connaître des détails particuliers au sujet de mes programmes, qu'ils n'hésitent pas à m'écrire. Je répondrai avec plaisir.

Voilà, merci donc à Madram et à Amstrad Live.

Interview réalisée par Madram

