

amstrad live

Numéro &14

(Non-non-non-non !

Amstrad Live n'est pas mort...)

Mars 1973



Bulletin publié par l'AFC
- Abus dangereux -

SOMMAIRE

&02	Sommaire (mais suffisant néanmoins)
&03	Forum
&04 et &05	Ana : le point
&06 à &0A	Fanzines (Wacci, Quasar, AW, FV, CQFD)
&0B à &0D	Synchronisation fine
&0E et &0F	CRTC : transitions propres
&10 et &11	Concours
&12 à &16	Fourre-tout
&17	Édito



Errata

N° &13, page &0F, 1^e ligne du tableau, dernière colonne : remplacer « reg 6 » par « reg 8 ». Cette coquille est d'autant moins excusable qu'il est de notoriété publique que les CRTC 3 et 4 se comportent quasimodo comme le CRTC 0.

N° &12, page &0C, 5^e ligne du tableau : il fallait lire « Effet $R2+R3=R0+1$ ».

N° &12, page &08 : les définitions de RR et RL ont été inversées avec celles de RRC et RLC, respectivement.

N° &14, ici même : cette phrase est fausse. Remplacer « fausse » par « ambiguë ».

Afin que votre collection d'Amstrad Live conserve une raison d'être, que vous puissiez vous y référer sans hésitation, je vous engage à corriger chaque erreur (au crayon à papier HB ou 2B).

Amstrad Live - N° 20

Pour toutes questions, commentaires et lettres anonymes :
Yves GEREY
7 bis rue des Vignes
33470 LE TEICH
madram@cpcscene.com

Abonnements :
chèque à l'ordre
d'Emmanuel Roussin
(trésorier de l'AFC)
E. Roussin
10 rue du Capitaine-Ménard
75015 PARIS
genesis8@cpcscene.com

1 numéro : 2,3 euros
6 numéros : 13 euros
11 numéros : 22 euros

Strip :
c'est Cécile

Couvertures :
Jean-Marc Couchet
jmc.31@wanadoo.fr

Nouveau logo :
Police de High-Tower,
tirée de la « Nega-Part »
de Fred Crazy

Maquette :
JPM
jean-pierre.marquet@noos.fr

PECTUS EST QUO DISERTOS FACIT

Cette tribune est dédiée aux avis divers et variés, coups de gueule mensuels ou annonces solennelles. Ardents amoureux du CPC, IRON et HICKS ouvrent le bal en répondant à la question posée dans le numéro précédent.

IRON

« Qu'est-ce que j'attends du CPC ? ». Des facilités de sauvegarde... Je veux un disque dur !!! Non, sans déconner, je n'attends rien du CPC, il me comble déjà !!! Par contre, *j'attends sur CPC* des effets visuels et pas forcément techniques... Qu'on latte la tronche du C64 en faisant les mêmes 3D précalculées, les mêmes tunnels ANIMÉS (et pas statiques comme Backtro), des trucs déments comme ce que nous montre toujours Roud mais qui ne sort jamais ; plus d'école buissonnière ; plus de jeux, utilitaires et moins de débats débiles et guerre à la con (CPC/CPC+)... Ce que je veux, c'est pouvoir impressionner visuellement (ou par le son aussi...) un PCiste de base et lui faire admettre que même avec leurs machines 100 000 fois plus rapides, leurs démos ne sont pas 100 000 fois plus impressionnantes que les nôtres !!!



Cherchez la suite dans ces pages...

HICKS

« J'attends prioritairement sur CPC de nouveaux logiciels de création. Il serait utile et fructueux de disposer d'un nouvel assembleur permettant de travailler sur de gros sources, avec un éditeur de liens, reconnaissant les instructions dites "cachées", etc. Un utilitaire de dessin autorisant le travail en plein écran (voir plus), donnant la possibilité d'utiliser toute la palette du CPC (rasters et splits rasters), et reconnaissant les formats les plus répandus sur les autres machines (GIF, IFF, BMP) serait également très bénéfique pour tous.

Si l'élaboration de ces logiciels peut être vue comme une entreprise longue et compliquée, il faut se dire qu'une fois fini, cela sera profitable à tout le monde et permettra éventuellement de réconcilier quelques CPCistes avec le développement sur CPC.

Dans un tout autre domaine, je constate qu'il existe trop peu de démos réellement intéressantes et soignées. Qui va se décider à faire mieux que Ecole Buissonnière et S&KOH ?

J'aimerais également voir apparaître quelques jeux ! »

PETITE ANNONCE

Iron cherche des personnes susceptibles (comme lui) d'écrire un article pour HELP-FANZ 3. Notez bien la nouvelle adresse dont il fait preuve jusqu'à juin :

Amaury DURAND
17 route du Télégraphe
50510 LA MEURDRAQUIÈRE

ANA : UN POINT ET C'EST PAS TOUT

En feuilletant le hors-série PENTHOUSE consacré aux grands mathématiciens et philosophes français, je suis tombé sur un paragraphe de Fermat exprimant précisément le but de cette rubrique, bien mieux que je n'avais su le faire :

« [...] il y a en effet pour la science un certain intérêt à ne pas dérober à la postérité les travaux encore informes de l'esprit ; l'œuvre d'abord simple et grossière se fortifie et grandit par les nouvelles inventions. Il est même important pour l'étude de pouvoir contempler pleinement les progrès cachés de l'esprit et le développement spontané de l'art ».

Pour la postérité, on repassera, mais l'idée reste valable à échelle moindre.

[OUTILS ET COMMANDES]

Penchons-nous une nouvelle fois sur le cas des compacteurs, qui se prête particulièrement à mon propos.

Sur notre cher CPC bon marché, nous avons l'habitude d'y recourir via une interface. Ils gagneraient cependant à être utilisables sous forme de RSX.

On lancerait un `ùCPCT,"nom"` aussi naturellement que l'on efface un fichier par `ùERA`.

En fait, je ne mentionne les RSX firmware que pour introduire ce concept de commande à laquelle on fournit des paramètres (nom de fichier, options...). ANA inclura son propre système de RSX ; le shell ANA simplifiera le passage de paramètres, tout en élargissant le champ des possibilités : on pourra compacter une concaténation de fichiers, éventuellement traités à la volée (conversion de texte, assem-

blage...), sans pour autant avoir à créer des fichiers intermédiaires, source de confusion et de perte de temps.

Cela nous amène à considérer l'implémentation de ces commandes.

Une même routine de compression peut se retrouver sous différentes formes :

- dans un exécutable.
- dans une bibliothèque, à la disposition d'autres programmes.
- en tant que RSX.
- sur papier.

Notons que les RSX s'identifient dans le principe à des routines de bibliothèque. Il suffirait d'étendre leur structure de façon que les deux notions coïncident et n'en forment plus qu'une.

Un problème demeure : en adoptant le point de vue « exécutable = commande », comme c'est le cas dans de nombreux systèmes d'exploitation (CP/M, Unix...), le compacteur devra se trouver sur la même disquette que le fichier à traiter (à moins d'avoir deux lecteurs, et une lotion anti-poux).

Pousser plus loin le concept de commande résidente nous éloigne de cet écueil : une fois l'exécutable chargé en mémoire, la commande associée reste invocable jusqu'à ce que l'on demande explicitement de retirer le pro-

Lexiquet

RSX : commandes d'extension du système. Les RSX AMSDOS sont les plus connues (`ùA`, `ùB`, `ùCPM`, `ùERA`, etc.). Certaines lancent un programme complet (copieur interne de Parados, par exemple), mais le comportement classique est d'effectuer l'action demandée puis de rendre la main.

gramme (pour regagner de l'espace mémoire).

On se rend compte que la gestion d'un tel mécanisme rejoint là encore celle de bibliothèques.

D'autre part et soit dit en passant, il serait intéressant que la structure des exécutables autorise la génération d'une version ROM à partir de la version disque du programme (et

vice versa), si vous voyez ce que je veux dire (clin d'œil).

Ne pas avoir à distinguer deux versions facilite le maintien du programme (débugage et mises à jour). Autre avantage, les softs développés par des non-possesseurs de RAMCARD se déclineront aussi en version ROM, pour peu qu'ils se plient à un minimum de règles.

ANA, OÙ EN EST-CE ?

C'est une bonne question, et un facile exercice de diction.

Pour l'instant, rien de concrètement exploitable n'existe, mais nous sommes en train d'y remédier. La programmation des principaux vecteurs de gestion mémoire progresse, et Offset s'occupe de l'ordonnanceur (clé de voûte du multitâche).

Aussitôt suivra l'intégration du firmware en tant que tâche ANA. Cela rendra possible l'utilisation des programmes *system-friendly*¹ (interpréteur BASIC, Protex, ...) pendant que d'autres tâches ANA tourneront.

Étant donné que la plupart de ces programmes ne requièrent que 64 Ko, on sera même en mesure, par exemple, de faire cohabiter deux sessions BASIC.

Les premières versions d'ANA n'apporteront aucune autre fonctionnalité, car il manque encore le gros morceau que constitue la gestion des devices.

Cela dit, la distinction des structures matérielles (gestionnaires de device proprement dit) et logicielle (systèmes de fichiers) démultipliera rapidement les possibilités :

- le système de fichier élaboré pour l'exploitation des disquettes 3,5" MS-DOS resservira pour l'exploitation des partitions MS-DOS de disques durs.
- seules quelques routines de bas niveau s'avèreront nécessaires pour l'échange de fichiers par réseau local.
- ...

On s'attachera alors au second pan du mariage firmware-ANA : le détournement des vecteurs firmware.

Par ailleurs, je rappelle qu'Offset a réalisé deux packs de RSX liés à la CPC-ISA. Au menu, gestion des interruptions vectorisées (mode IM 2 du Z80) – indispensable au traitement des interruptions issues des différentes cartes ISA –, détection/initialisation de la CPC-ISA et des cartes Sound-Blaster, diverses routines de communication avec la CPC-ISA...

Ces routines formeront la base des gestionnaires de périphériques concernés.

Notons qu'un gestionnaire de pointeur sous interruptions et un player OPL (chipset de synthèse FM des sound-blaster) ont attesté le parfait fonctionnement de l'interface.

1. Amis du système, tout le contraire de Shap.

LES COPAINS DE LA BALTIQUE

1989, le mur de Berlin tombait et les fanzines CPC, notamment sur papier, éclosaient comme bubons sur pestiférés.

Une douzaine d'œufs plus tard, on a pu assister à une foison de « web-mags » (à savoir trois).

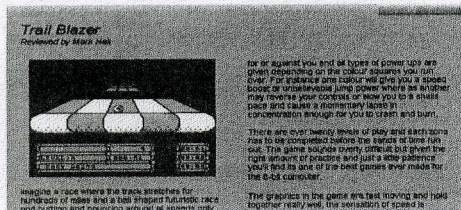
Pour certains d'entre eux, Internet n'est que le moyen de distribution, et les fanzines ont été conçus de façon classique, prêts à imprimer (malgré un nombre de pages pas forcément judicieux). D'autres sont destinés à une consultation sous navigateur et sous perfusion.

Ces écrans de choux n'étant pas créés sur CPC, on ressent fatalement moins la passion qui émanait de leurs homologues ancestraux.

Internet est un média formidable (si on écarte de notre considération les actuelles dérives technologiques et dogmatiques), mais je ne connais pas d'ordinateur qui rende la consultation de tels fanzines réellement agréable.

Concernant le fond maintenant : difficile de trouver de quoi se sustenter (je n'ai pourtant pas grand appétit). Quand il ne s'agit pas de canulars, les articles restent plutôt basiques et classiques. S'il est primordial de répéter certaines informations non encore ancrées dans les esprits (le CRTC n'a rien de compliqué, Parados est bon pour vous, Advanced Professionnal Soundtracker va bientôt sortir, etc), j'ai du mal à saisir l'utilité d'un article décrivant *step by step* comment allumer un CPC (CPC Oxygen n° 2).

Allez, il y a quand même de bons morceaux, comme un article sur le jeu Sentinel, plus complet que celui de Runstrad 26 (CPC Oxygen 2 toujours).



Stop ! J'admets ne pas être le plus à même pour tester ce type de publications. Sans doute devriez-vous jeter votre propre œil :

C'est Pas Con :

phenixinformatique.free.fr/cpcfanzine

CPC Oxygen (en anglais mais avec une section française depuis le n° 3) :

www.cpcoxygen.net

Stradivirus : en téléchargement sur le site de phenix.

WACCI 131 & 132 (Anglais / 32 pages A4)

Un WACCI avait été présenté dans Amstrad Live 6. Je ne reviendrai pas sur la

A Magazine For CPC Users And Members Support Club

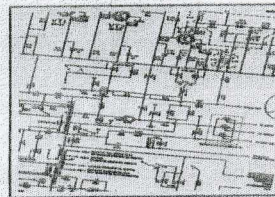
WACCI

Issue 128 £2.95

THE FIRMWARE GUIDE

by Bob Taylor and Thomas Gofor

for the Amstrad CPC and Plus computers



The essential programmers' guide includes:

- a complete working map of system operation
- descriptions of all the firmware units and instructions
- a list of the 256 commands and their operands
- a short but exhaustive of 6128 to 65535 memory addresses
- the "undocumented" South Gate mode routines
- binary-decimal hexadecimal conversion tables

Produced by the original authors of Print-Out

To get your very own copy of this brilliant book send your cheque or postal order made payable to WACCI and send your order to Frank Frost. Bargain price of £2.99 plus a disc. Hurry before they all go.

synchronous data reading and writing. It is bit significant as follows:

Bit	Description
7	Data Flow Flag
6	Data Direction Flag
5	Execution Phase Flag
4	FDD 3 busy
3	FDD 2 busy
2	FDD 1 busy
1	FDD 0 busy

The explanation of the descriptions is pretty simple.

The Data Flow Flag is set if the FDC is ready for transfer, to or from the chip. This can be as in commands, bytes to be written to/read from the disc, or results. Obviously if the flag is reset the opposite applies.

The Data Direction Flag is set if the FDC is sending information to the CPU (the Z80), and is reset if it expects information from the CPU.

This bit can be used to detect which phase the FDC is in because each phase involves a change in the data direction. For the most part, the execution phase flag is more helpful here, though.

<<Here we must say good bye to the FDC chip for this month. James will tell us more about the FDC status registers next month until then I happy computing. John>>

FDC Commands									
I am now going to list all the commands, followed by the bytes needed for the command, split into the bit significance of the byte. There might also be a description of the byte, if you're lucky.									
The next bit will be the expected result bytes. I am going to list it's pretty self explanatory, depending on what the command is, though because the command in question may be a bit ambiguous.									
Read Data									
This command basically just reads sectors from the track that the head is over, into memory. The execution phase consists of the data in each sector.									
Bit 7	Bit 6	Bit 5	Bit 4	Bit 3	Bit 2	Bit 1	Bit 0		
MT	MTM	SK	0	0	1	1	0		
Byte 1 -	0	0	0	0	0	1	1		
Byte 2 -	0	0	0	0	0	1	1		
Track number on the sector (H)									
Byte 1 -	0	0	0	0	0	1	1		
Byte 2 -	0	0	0	0	0	1	1		
Head number on the sector (H)									
Byte 1 -	0	0	0	0	0	1	1		
Byte 2 -	0	0	0	0	0	1	1		
Sector size number on the sector (H)									
Byte 1 -	0	0	0	0	0	1	1		
Byte 2 -	0	0	0	0	0	1	1		
Number of the last sector to read from the track									
Byte 1 -	0	0	0	0	0	1	1		
Byte 2 -	0	0	0	0	0	1	1		
Cap length for the sector to read									
Byte 1 -	0	0	0	0	0	1	1		
Byte 2 -	0	0	0	0	0	1	1		
Number of bytes to read from the track. If the sector is larger than 128 bytes this must be 000 to read all the bytes in the sector.									
Byte 1 -	0	0	0	0	0	1	1		
Byte 2 -	0	0	0	0	0	1	1		
Results: There are seven result bytes after the execution phase. These are the first three status registers followed by the track number, the head number, the sector number, and the sector size, for the first 10 block read in.									
Read Deleted Data									
This command does exactly the same as the last one except it only reads sectors that are marked as deleted. The only difference between deleted data sectors and normal sectors is that they have a byte, which indicates that they are deleted. As far as I know these aren't used on the CPC.									
Bit 7	Bit 6	Bit 5	Bit 4	Bit 3	Bit 2	Bit 1	Bit 0		
MT	MTM	SK	0	0	1	1	0		
Byte 1 -	0	0	0	0	0	1	1		
Byte 2 -	0	0	0	0	0	1	1		
As above.									
Results: The result bytes are exactly the same as for READ DATA.									
Write Data									
Writes sectors to the track that the drive head is over.									
Bit 7	Bit 6	Bit 5	Bit 4	Bit 3	Bit 2	Bit 1	Bit 0		
MT	MTM	SK	0	0	1	1	0		
Byte 1 -	0	0	0	0	0	1	1		
Byte 2 -	0	0	0	0	0	1	1		
As above.									
Results: The results are exactly as per the last two commands.									
Write Deleted Data									
This command is just the write data, except the sector is marked with a deleted data address mark. These sectors can be read by Read Deleted Data.									
Bit 7	Bit 6	Bit 5	Bit 4	Bit 3	Bit 2	Bit 1	Bit 0		
MT	MTM	SK	0	0	1	1	0		
Byte 1 -	0	0	0	0	0	1	1		
Byte 2 -	0	0	0	0	0	1	1		
As above.									
Results: The results are the same as above.									
Read A Track									
This command will read all of the sectors on the current track.									
Bit 7	Bit 6	Bit 5	Bit 4	Bit 3	Bit 2	Bit 1	Bit 0		
MT	MTM	SK	0	0	1	1	0		
Byte 1 -	0	0	0	0	0	1	1		
Byte 2 -	0	0	0	0	0	1	1		
As above.									
Results: The results are the same as above.									
Read Sector ID									
This command will read the first sector ID block that it comes across on the current track. This is especially useful when trying to copy discs that have been formatted using non-standard sectors because it returns the numbers of all the sectors in the order that they are laid down on the disc, if it is continually repeated.									

langages informatiques, les conseils de CRTC sur la création d'un fanzine disc...

Et, hé, tiens ! « CPC Cooms », un article très intéressant, mais déjà présent dans ATM #5.

Malgré tout, j'aime bien, et je vous engage à demander un numéro (voir l'adresse un peu plus loin).

MISE À JOUR

(Comme quoi, même le support papier bénéficie d'une grande réactivité)

Les lignes précédentes ont été écrites il y a plusieurs mois, et depuis de l'eau a coulé sur les ponts.

CPC Oxygen (9 numéros à ce jour) s'est un poil affiné, tout en s'étoffant, et on y découvre de temps à autre des articles sortant du lot. Par exemple, dans la dernière édition, TFM établit un comparatif assez complet sur les performances des différents DOS du CPC.

CPC
Oxygen

The Number One
Online Magazine for
the CPC & CPC-MG

The last issue with with John Kavanagh as editor. We have a review of WinAPE, the Amstrad PLUS emulator.

We also have an article on getting into game programming plus part 2 of parallel file transferring with the PC. Great stuff!

Issue 8 is the CPC issue with everything you ever wanted to know about the CPCMG plus more.

With so much information along with artist impressions of the upcoming CPCMG, this issue is not to be missed.

Current Issue

All Issues

Data Search

Downloads

Other Stuff

Admin Only

Contact Us

Les tests de jeux sont agrémentés de photos écran d'autres versions (C64, Spectrum, Amiga...).

Cependant, le principal défaut demeure : la consultation de CPC Oxygen nécessite encore un ordinateur et de bonnes bouteilles.

Grands bouleversements chez Wacci, Richard Fairhurst (alias CRTC) ayant pris en main le magazine. Conséquences : nouvelle mise en page, éradication des articles orientés PC, diversification des sujets...

présentation très pro, mais émettrai une nuance sur le commentaire de SNN (« LE MEILLEUR MAGAZINE PAPIER »). « Émettre une nuance sur un commentaire » ? Oui, je fais souvent confiance aux capacités de décodage de vos cerveaux afin de soulager un peu le mien.

La plupart des articles sont d'un niveau vraiment bas, mieux vaut lire le manuel CPC ! Il y a quand même des articles plus pointus (description du VGA, PPI... par James Hoskisson), mais qui n'apportent rien de bien neuf par rapport à ce qui existe déjà en la matière.

En revanche, les ceusses à la recherche de matériel et consommables CPC trouveront certainement leur bonheur. Et si ça vous titille de connaître l'histoire de Protext et d'Arnor, vous serez comblés par les articles rémanents de Brian Watson.

Par ci de là on tombera sur d'autres articles « culturels » ou généraux : une description des

⇒ Ainsi, on trouvera dans les récents numéros (136 à 138) des articles sur : SymbiOS (le système d'exploitation développé par Prodatron), l'assembleur ZMac (qui tourne sous CP/M), la cartographie sur CPC, Targhan (interviewé en longueur et en hauteur), l'échange de fichiers avec un ordinateur Acorn via une interface Midi, etc.

Les trois derniers numéros sont d'ailleurs consultables sur le site www.wacci.org.uk. Alors, que vous vouliez étendre votre horizon, perfectionner votre anglais, ou bien élargir votre soif d'infos CPC, contactez :

Brian Watson
Number 6, Windmill Walk
Sutton, Ely
Cambridgeshire CB62HN
brian@spheroid.demon.co.uk
(Attention, à l'instar d'un Genesis8, Mr Brian Watson ne répond pas forcément aux mails)

DRACULA FANZ 6 (Langage mixte / 1 disc 5"25)

Non, c'était pour rire !

AMSTRAD LIVE

Le meilleur dans la catégorie « couverture couleur chauffante ».

Adresse en page 2. Maladresses dans toutes les autres.

ANOTHER WORLD 29, 30, 31 (François / 8 pages A5)

Véritable stimulateur de la scène, ne négligez pas le fanzine phare de l'actualité CPC, dont l'éclairage préserve de bien des naufrages.

Toujours aussi complet, il constitue un aliment indispensable à la bonne santé des CPCistes. Tous les projets en cours se voient disséqués sous la plume de Tom's et Hicks, ou décrits par leurs auteurs eux-mêmes

Europe News



GFA 303, la prochaine démo de Tronic

Je vous raconte la même chose tous les mois ? Mortel, vous faites la même chose tous les mois. Ah non, y'en a qui font mieux, aussi.

[Babybel n°4]

Courant septembre à eu lieu chez Sydel un mini-meeting où se sont retrouvés Eliot, Iren, Master, Orphée, Ranaïd, Roudoudou, Targhan. Beaucoup de choses positives ressortent de cette petite réunion, ne serait-ce que le retour d'Orphée en France ! Sans perdre de temps, il a débuté un effet à base de splits-maters assez original. De plus, les membres de l'équipe d'Arkos et de Mortel présents affichaient une réelle envie de boucler Derrière dans les plus brefs délais (dites l'interview de Targhan pour vous en convaincre !). Roudoudou a profité de l'occasion pour commander une petite démo composée d'effets basés sur de la rupture ligne à ligne, mais insérée sur CPC. Aux dernières nouvelles, il reçoit deux effets, le scrolling, et la musique à l'aise. Ce projet devrait être pourvu au final, où le chapeau devrait également diffuser un slide-show illustrant ses dernières recherches en matière de compression. Le point sur tout ça très bientôt, Roudoudou étant notre prochain interviewé.

[2 bonnes raisons de ne plus lire AW]

Amstrad Live & 13 en sortit fin juillet. Toujours aussi drôle et intéressant, l'espère que vous êtes tous abonnés !

Le dernier numéro de Quasar, le 20, a été distribué à Ze Meeting. Les délais devaient sembler par contre assez longs puisque nous ne l'avons encore pas reçu ! En guise de mise en bouche, nous nous détachons du succulent Quasar Disk 3 confectionné par Tony, et dont l'interview d'Overflow est au moins aussi intéressante que la Hacktro était impressionnante.

[C'est Mortel !]

À défaut de retrouver le groupe Mortel sur vos CPC, visitez le site sur le <http://mortal.c>. Derrière cette petite mesquinerie traduisant une frustration évidente de ne pas pouvoir savourer autant de productions de l'équipe de Dracula Fanz que je le souhaiterais, se cache en réalité une profonde admiration. Surtout que le site est très bien fait ! J'ai particulièrement apprécié les nombreuses photos (généralisées issues des meetings de ces 3 dernières années), ainsi que les magnifiques caricatures ornant la description des différents membres du groupe. À noter qu'une nouvelle démo écrite de Candy, Bob, et Shap est en préparation (cf. projets).

[Notre-Dame de Bordeaux]

Entre deux articles pour Amelive et le bouclage de la Crecor Channel Demo (elle arrive !), Madman a mis la touche finale à Daria - version Overlanders -, proposant toutes les bonnes choses détaillées le mois dernier (dont un KSN permettant de copier le source dans les banks pour pouvoir travailler avec toute la mémoire centrale) l'idée en attendant un nouvel assemblée !

Another World 30 - Octobre 2002

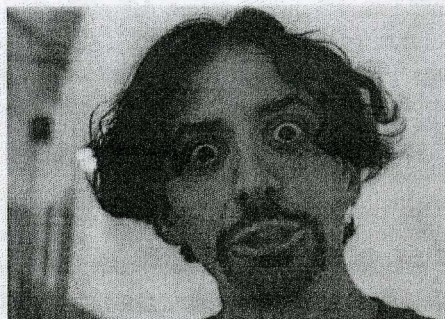
25 exemplaires
Rédaction :
Tom's / Hicks
François & David Thomasset
28 rue des Maisonnettes
54300 Lunéville
another-world@spescaire.com

(Interview de Roudoudou dans le 31, Targhan dans le 30).

Corrosif et drôle (le numéro 31 est sur ce point particulièrement réussi), il transforme

ANOTHER WORLD

Numéro 30 | Octobre 2002



[Photofart]

Abonnement : 0,76 euro par numéro tout compris. Anciens numéros : contactez leur rédaction en cas d'échec auprès de la bibliothèque nationale.

Franck & David Thomasette
26 rue des Maisonnnettes
54300 LUNEVILLE
another-world@cpcscene.com

Un rapide survol de la mailing liste `cpc_fr` montre que la majorité des questions posées par nouveaux et anciens CPCistes ont leurs réponses dans un numéro de Quasar. Citons notamment :

N° 14 : installation d'un 3"1/2 externe.
N° 19 : montage d'un 3"1/2 à la place du 3" interne.

Tous les articles techniques ont le mérite d'être à la fois clairs et exhaustifs, et couvrent des sujets variés : interruptions logicielles, gestion du réseau CPC, FDC, langage C, principes de base pour la création de jeux, structure du catalogue...

[illegible]

QUASAR

numéro 29

Programmez votre CPC au CPC! avec

- ACTUS
- ~ fanzines
- ~ CPC-ISA Card
- ~ projet ANA
- ~ projet CPC Max

DOSSIER

- ~ les ROMs d'extension

ASSEMBLEUR

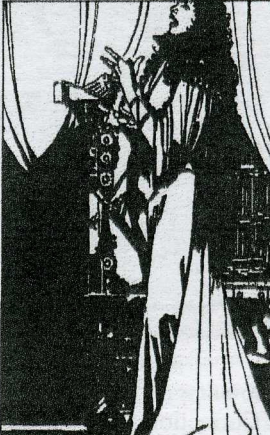
- ~ Multiface Two

CPC plus

- ~ les DMA de l'Asic

ELECTRONIQUE

- ~ SoundPlayerNG



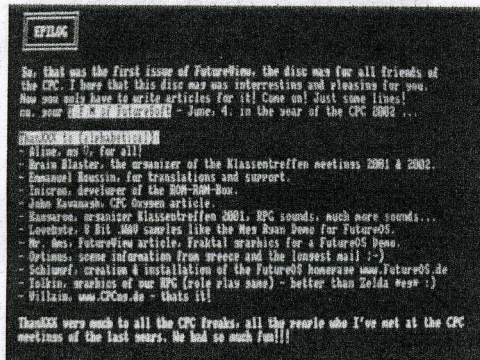
Au delà de l'aspect référentiel, il est toujours plaisant de lire Quasar : entièrement réalisé sur CPC, présentation agréable, humour sérieux, point de vue différent, énumérations déstructurées (ah non, ça c'est ici)...

Le dernier numéro en date est le 20. D'ailleurs, les membres de `cpc_fr` se souviendront longtemps de l'annonce de sa sortie, parfait exemple de canular subtil.

Gilles & Philippe Rimauro
8, chemin des Maillos
09200 SAINT-GIRONS

⇒ FUTUR VIEW 1 (Allemand & Anglais / Disque)

Ce fanzine de quelques dizaines de Ko nécessite FUTURE-OS pour tourner, et par conséquent une RAMCARD ou assimilé. Cela se comprend aisément : TFM a consacré dix ans à cet OS, et quand l'idée d'un nouveau disc-mag a germé dans son esprit encore imprégné des cris de joie du Klassentreffen 2001, le support fut tout trouvé.



En outre, TFM souhaitait s'écarter sur le sol. Correction : « se concentrer sur le fond ». Aussi, le fanz se résume pratiquement à un gros fichier texte, et tire profit des très rapides routines de chargement de d'affichage de FUTURE-OS.

Un menu est tout de même présent, et nous invite à consulter les commentaires *live* (en allemand principalement) du meeting suscitité, ou encore un article sur l'inclusion de code assembleur dans un programme BBC Basic.

Contrairement à ce que laisse croire l'écran de sélection, seules les versions allemande et anglaise sont disponibles. Genesis se charge de la traduction française (il n'y a qu'un point, pas deux).

Sorti en Juin 2002, ce numéro 1 est plutôt léger. TFM cherche de nouveaux rédacteurs. Fauvette appelle caribou.

[www.groups.yahoo.com/
groups/futureos/file/](http://www.groups.yahoo.com/groups/futureos/file/)

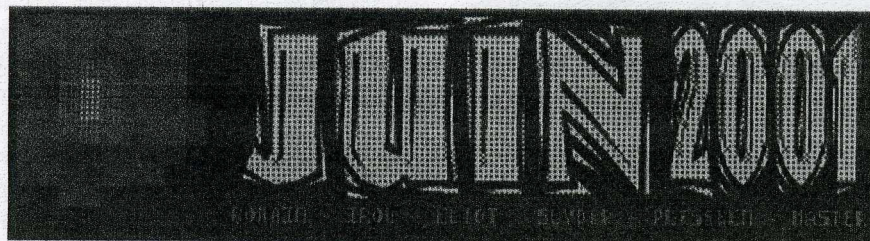
Ou comme d'habitude, à la rédaction.

LA CONCLUSION

Certains fanz passés sur la sellette commencent à dater, et peu importe : cela s'inscrit parfaitement dans notre cadre de rétrospection perpétuelle.

Et puis, je vous le répète : hommages et critiques s'associent pour saluer le travail effectué et amener à l'avenir plus encore de qualité.

madram.



232425 : Lumière sera faite

&0A

LES MAÎTRES DU TEMPS

Si vous en avez assez de tâtonner pour chaque nouveau split-raster à programmer, ce qui suit peut vous intéresser.

Dans une certaine mesure, cet article fait suite à celui sur la synchro (numéro 4 page 3).

BONNE POSITION HORIZONTALE

Nous allons voir dans ce paragraphe que la position d'un split-raster se détermine très aisément.

Imaginez deux secondes (100 frames, si vous préférez) un OUT (que ce soit sur le port BC ou A_n) exécuté juste après un HALT (c'est pas fini ces parenthèses ? Le hachage, légitime en cuisine, rend toute lecture indigeste), la routine d'interruption en #38 se résumant à un classique EI : RET.

S'il s'agit d'un changement de couleur, celui-ci se produira quand $C0=7$ (cf. schéma 1), en supposant que R2 et R3 soient chargés à leurs valeurs par défaut (&2E et &8E respectivement).

En effet, la HSYNC du CRTC sert de compteur au VGA et par suite de déclencheur pour les interruptions. Chose amusante (prompte à dérider n'importe quel mormon dépressif), c'est la fin du HSYNC qui est déterminante, d'où l'immixtion de R3 dans l'affaire.

Le délai entre la fin du HSYNC et l'action du OUT comprend le traitement de l'interruption (RST #38) et du EI : RET. En configuration IM 2, cela prend 2 NOPs de plus.

Revenons à nos buffles. Relativement au début d'un mot (les abscisses multiples de 16 sous BASIC ou OCP), le changement de palette intervient sur :

- le pixel 9 (soit un octet et un pixel après, gloup !) en mode 2.
- le pixel 4 (soit exactement un octet après) en mode 1.
- le pixel 2 (soit exactement un octet après) en mode 0.

Aussi, visuellement, une bande de couleur débutera un poil plus à droite en mode 2 qu'avec les autres modes.

Bien entendu, une modification CRTC ne se produit qu'au début d'un mot. Par conséquent, toujours avec notre OUT précédé d'un HALT, mais dans le cadre d'une sélection de border (cadre / border -> humour), ce dernier ne débutera qu'au mot suivant, quand $C0=8$.

Rien de plus cohérent à ce que le VGA, cadencé à 16 MHz, prenne un changement en compte plus rapidement que le CRTC cadencé à 1 MHz.

Il apparaît donc impossible, à priori, d'aligner verticalement un « split-raster » et un « split-border ». Ce n'est pas Targhan qui me contredira.

Pour être complet, signalons l'existence de phénomènes rares et bizarres, apparemment liés à la connexion d'interfaces : changement de couleur à la moitié d'un pixel, apparition d'une troisième couleur à la frontière de split-raster, ou encore menues fluctuations sur cette frontière.

CPC+ ATTARDÉ

Sur AMSTRAD+, les rasters se voient décalés d'un mot vers la droite (en fait, 3/4 de mot, voir plus bas). On corrige cela grossièrement en jouant sur les tempos, ou en décrémentant R3 (il a été indiqué plus haut que le VGA se basait sur la fin du HSYNC. Les synchronisations reposant généralement sur un HALT, le tour est joué).



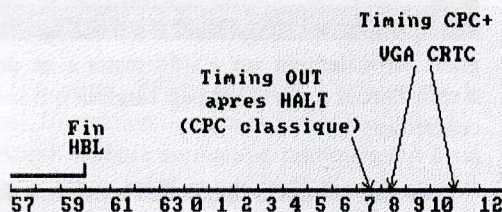
⇒ Cependant, si les split-rasters doivent finement coller aux graphs, cette correction ne convient pas. En effet, sur PLUS, le changement de palette intervient par rapport au début du mot :

- au pixel 5 en mode 2.
- au pixel 2 en mode 1.
- au pixel 1 en mode 0.

C'est un demi-octet plus tôt que sur CPC. On s'en remet alors au registre ASIC de retard vidéo.

En revanche, et le délire emporte ici l'assemblée : l'effet d'un OUT pareillement temporisé, mais concernant cette fois le CRTC, se produit lui 3 NOPs plus tard (le temps que l'ASIC accuse réception, sûrement...) !

Je propose d'arrêter de nous prendre la tête sur cette machine déviante, afin de reprendre sereinement un exposé dont la cohérence n'échappera à personne.



Schema 1
Ceci est une légende.

HALT HIER, PRISE DE MAIN

Plaçons nous maintenant dans le cas d'une routine de raster sous interruption.

Les interruptions intervenant après l'instruction en cours, la routine peut être retardée de quelques microsecondes ; 6 μ s au maximum, puisque les instructions les plus longues nécessitent 7 μ s (il s'agit de RR (IX+d) et consorts, avec ou sans auto-copie dans les registres). Les instructions auto-bouclantes (LDIR, etc.) sont interrompues avant de

reboucler sur elles-mêmes, justement.

Or donc, le raster sera très probablement « instable ». Si on souhaite simplement modifier une encre à chaque ligne, il suffit de le faire pendant la HBL, assez longue pour couvrir la marge de flottement.

S'il s'agit de changer de mode, on veillera au contraire à ce que cela se produise hors HBL, car c'est à ce moment que le VGA tient compte du mode sélectionné.

Je n'ai rien à ajouter.

ÉCRAN VISIBLE

Les limites du balayage observable varient suivant l'écran¹ (grand débat de la SYSTEM PARTY). D'ailleurs, certains programmes proposent un recentrage de l'écran, à l'instar de la démo GENESIS de Tom&Jerry ou des jeux d'Elmsoft !

Mais cela reste inutile (sauf peut-être pour une adaptation sur des moniteurs non-AMSTRAD, et encore...) puisqu'il est possible d'homogénéiser le parc de CPCs ! Voici ce que je vous propose :

1 - Charger une démo plein écran telle que THE MEGA SINUS SCROLLY de FRED CRAZY.

Ou, sous BASIC (que le CPC est convivial !) :

```
BORDER 7,23: OUT &BC00,1
OUT &BD00,48:OUT &BC00,3
OUT &BD00,&8D: OUT &BC00,2
OUT &BD00,50: LOCATE 1,13
?"XX": LOCATE 7,14:?"XX"
```

Note : R1 à 48 et R2 à 50 sont des valeurs unanimement utilisées par les démomakers. Longshot choisissait quant à lui R1 = 50 et R2 = 51, chiffres préconisés de nos jours par Beb Doglush. Outre une grande largeur

1. Fait plus étonnant, elles dépendent aussi de la luminosité de l'image.

d'esprit (ou de tube cathodique), cela dénote un soin particulier apporté aux détails.

R3 à &8D sert aux CRTC 2, et ne gêne pas les autres.

2 - Centrer l'écran grâce à un petit tourne-vis ! Il y a un accès au potentiomètre H-HOLD à côté du V-HOLD, derrière le moniteur.

Accessoirement, signalons que ce même potard permet le visionnage de quelques démos en manque de temps machine ou mal synchronisées (sacré Antoine ! coucou Chany !).

THE FULL MONTY

Une autre démarche complète celle-ci : une production FULL-SCREEN se doit de recouvrir la totalité de la zone balayée, à destination des écrans plus grands ou justement mal centrés. On évite alors les surprises. À ce propos et soit dit en passant, obtenir des saletés au bord des scrolls hard trahit simplement une mauvaise gestion du trio « balayage, décalage offset et affichage des bandelettes ».

On contrôle le résultat en excentrant logiquement l'écran, à coup de registres 2 ou 7.

Il me reste à préciser quelle est la zone maximale balayée.

En horizontal :

- Une ligne CRTC dure 64 us et la HBL 14.

La largeur potentiellement visible est donc de 50 mots (R1 = 50).

En vertical :

- La VBL commence 2 lignes après le passage C4 = R7, et dure 26 lignes. En pratique, on n'aperçoit généralement que les 2 dernières lignes élémentaires de la 4^e ligne de caractère.

D'autre part, la ligne de caractère précédant la VBL (en bas de l'écran) n'émerge pas. Ainsi, R6 = 35 et R7 = 36 assure une couverture totale.

Encore une fois, si vous ne voulez pas vous casser le cou – j'hésitais entre *cul* et *couilles* – à dessiner quelques bricoles qui ne se dévoileront pas à tout le monde, veuillez au moins placer du border – ou équivalent (RAZ des encres). Si vous ne le faites pas pour vous, faites le pour Beb.

Par exemple, un overflow flagrant du registre 9 au début de l'écran est à notre époque intolérable et sera puni d'une dissection à vif.

LE SALUT APPROCHE

La prochaine fois, nous décortiquerons le fonctionnement du compteur d'interruption du VGA. Pourquoi, comment, il s'en faut de peu.

Roger ¹.

1. Et moi ? (Note de Michael Moore)

MAIS DE QUOI DONC EST-IL QUESTION, À LA FIN ?

De nombreuses routines demandent une exécution très précisément localisée dans le temps. On pense aux animations graphiques qui doivent rester en phase avec le balayage écran, mais c'est aussi vrai des effets sonores, de la communication avec un lecteur de disquette ou de l'envoi de données sur un réseau.

Tout au long du texte, on recourt tacitement à la correspondance entre coordonnée temporelle et position à l'écran (à chaque microseconde, 1 mot, soit 16 pixels en mode 2, est parcouru).

Cet article présente quelques observations sur la synchronisation horizontale avant de discuter de l'étendue de la surface écran réellement visible. Les deux sujets n'ont rien à voir, mais quasiment personne ne l'a remarqué.

CRTC BIEN DIGÉRÉ

Amis lecteurs, vous ne me voyez pas, mais nous allons apprendre aujourd'hui ou demain comment passer d'une position d'écran à une autre de façon propre.

Par propre, j'entends « sans décrochage de synchro et rétablissement laborieux de l'image que cela implique ». Par la fenêtre, j'entends la plainte des canards.

Pour avoir une idée précise du problème incriminé, remémorez-vous **Not Dead Demo** d'Arkos, ou encore **GPA 2K2** : chaque nouvel écran apparaît en défilant (ou « tournoyant », selon une terminologie obsolète) à une vitesse dépendant du réglage V-Hold du moniteur (*).

HISSEZ HAUT

Supposons que nous voulions élever l'écran de 6 lignes de caractères. C'est un bon chiffre. Le premier réflexe est de charger le registre 7 à 36, puisqu'il vaut 30 par défaut. « Retarder la synchro de 6 lignes revient à hisser l'écran d'autant », se dit *in petto* le fougueux bidouilleur (quand bien même les manuels de bien-séance le déconseillent).

Cela est vrai, dans la mesure où le moniteur se cale sur ladite synchro.

Mais, il faut bien comprendre qu'au moment du changement, le signal de synchro est envoyé 6 lignes plus bas que d'habitude, c'est-à-dire en plein balayage écran. Ceci explique qu'on entrevoit alors la bande noire (VBL) caractéristique.

Une parade fut élaborée par les esprits les plus vils : placer toutes les encres à 0 afin de rendre la VBL indiscernable ; en termes imagés, cacher la merde au chat.

Outre la contrainte que cette solution impose, cela ne résout aucun des points suivants :

- le repositionnement de l'écran peut s'avérer fort lent (je le répète, cela dépend du réglage V-Hold).

- les enfants continueront de vous jeter des pierres dans la rue.

Bref, il ne sert à rien de faire l'autruche pendant un lancer de grenade, surtout si on sort la tête avant qu'elle explose.

Mieux vaut s'en remettre à une méthode raisonnable, qui va se dessiner naturellement en posant de façon claire le but à atteindre.

BASE EN HAUSSE

Remonter l'écran de 6 lignes, cela signifie le faire débiter 6 lignes plus tôt. Un nouvel écran ne commence que quand le précédent est terminé. Il faut donc qu'un écran fasse, le temps de la transition, 6 lignes de moins. CQFD.

Au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, je parle d'écrans du point de vue CRTC : la première ligne est celle à laquelle l'affichage commence. Le border supérieur représente la fin de l'écran précédent.

NB : au cas où vous l'auriez remarqué, aussi.

Variante :

Dans un magasin de fringues, un vendeur s'approche de deux chouettes nénettes (ce détail ne revêtant aucune importance dans l'histoire) :

- Si vous avez besoin de renseignements, je suis Laurent.

Ce à quoi une des filles répond :

- Et si on n'en a pas besoin, qui êtes-vous ?

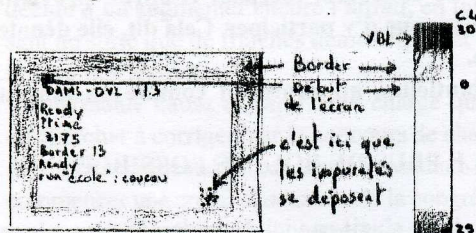
En pratique, voili comment cela peut se dérouler (voir schémas) :

- Attendre V-Sync.

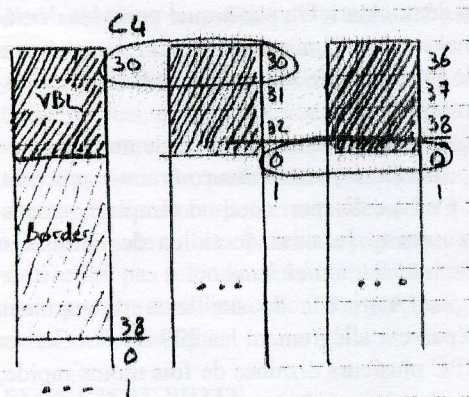
-> on a alors $C4 = R7 = 30$.

(*) Vous pardonneriez au passage cet anglicisme, mais parler d'écran ici aussi aurait semé la confusion, y compris chez les esprits les plus vaillants.

- Charger R4 <- 32 (au lieu de 38).
- Attendre nouvel écran (tempo de 3 lignes = $24 * 64$ NOPs).
- Remplacer R4 à sa valeur normale.
- Charger R7 <- 36.



Une bande verticale suffit pour représenter l'évolution de C4.



Avant Pendant Après

On dessine en premier lieu les configurations « avant » et « après » pour en déduire l'étape de transition.

On se rend compte que le changement de R7 intervient ici comme compensation : le nouvel écran démarrant 6 lignes plus tôt, on retarde la synchro de 6 lignes, de façon à ce qu'elle se produise au bon moment.

Remarque : on suppose R7=30 par défaut. Évidemment, si un grand malin modifie la configuration du CRTC avant de lancer votre programme, ça ne marchera plus.

Attention ! Beware ! Nota bene et tutti quanti ! De manière générale, quand on entre dans une simple boucle d'attente V-Sync, il est possible que la V-Sync ait déjà commencé. Celle-

ci pouvant durer jusqu'à 16 lignes, il y a une grande marge d'incertitude. Dans l'exemple présenté, ce n'est pas gênant, mais certains cas demanderont de précéder la boucle par une attente de non-Vsync.

RETOUR A LA NORMALE

À titre d'exercice, établissez la transition inverse (R7 = 36 à R7 = 30). Voici une solution :

- Attendre V-Sync.
- R4 <- 44
- Attendre nouvel écran.
- R4 <- 38
- R7 <- 30

Vous noterez une certaine symétrie entre les deux transitions.

À propos, pourquoi nous autres humains, à l'instar de la plupart des animaux, possédons-nous un et un seul plan de symétrie ?

HORIZONTALEMENT

Pour recentrer un écran horizontalement, il faudrait faire le même travail, en jouant avec les registres 0 et 2 cette fois, le temps d'une ligne.

Mais un simple changement du registre 2 en début de VBL sera toléré !

En effet, la re-synchronisation horizontale (base des fameux *screen-waggles*) se trouvera complètement masquée par la VBL.

Tout cela était finalement fort simple, atteignant à peine 1,5 tasse sur l'échelle cafetière-overlanders.

madram

DE QUOI QUE ÇA CAUSE

Il s'agit de passer sans soubresaut d'un format d'écran à un autre. Typiquement, de l'écran standard à un écran overscan. Ce qui ne semble de prime abord qu'un détail de présentation esquisse un excellent exercice d'exploitation du CRTC.

NOTATIONS

R4, R7 = Registres 4 et 7.

C4 = Compteur de ligne de caractères. Va de 0 (début de l'écran) à R4 (fin de l'écran).

CONCOURS DE CIRCONSTANCES

Les CPCistes se voient offrir maintes occasions d'exercer leurs talents, au travers d'amicales compétitions. Une telle profusion de concours, recensés ci-après, provient sûrement du fait qu'il est plus aisé de les organiser que d'y participer. Cela dit, elle dénote une évidente attente de nouvelles productions.

D'ailleurs, les primes, symboliques ou substantielles, apparaissent comme un moyen supplémentaire de remercier les créateurs.

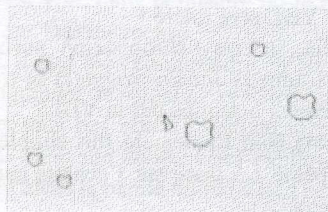
MINIGAME COMPO

À votre droite, vous pouvez apercevoir ce concours dédié à tout une gamme de machines aux capacités similaires (CPC, Vic 20, Spectrum, Game Boy, etc.). L'audience s'en trouve par conséquent élargie.

La 3^e édition fut close en septembre dernier, forte d'une soixantaine de participations (pour C64 majoritairement).

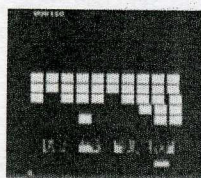
Le défi consistait à concevoir un jeu d'au plus 1 kilo-octet. Malgré cette contrainte, certains d'entre eux incluent une musique !

Parmi les trois programmes CPC, **Kiloroid** de Richard Wilson (l'auteur de **Parados**) remporta la 3^e place.

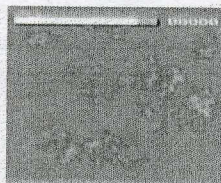


Kiloroid, par Richard Wilson

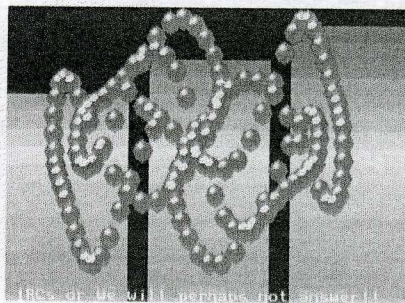
Sans nul doute une nouvelle édition sera organisée cette année.



Block invasion
par R. Wilson



Island
par Witek Burkiewicz



148 sprites,
par Il Professore (Atari ST)

LE PLUS DE BOULES POSSIBLE

Il ne s'agit pas ici de la devise de quelque libertine, mais d'un défi importé du monde de la démo Atari. On sait à quel point les démo-makers savent marquer un sain détachement de l'utilitarisme. En voici une éclatante illustration :

- le but du jeu est d'animer le maximum de sprites en respectant des contraintes précises.

Ce type de sport cérébral remplace avantageusement le suivi quotidien de l'émission *Des chiffres et des lettres*.

Sur Atari ST, les meilleurs programmes dépassent allégrement les 200 sprites. Sur un CPC plusieurs dizaines de fois moins rapide, l'ordre de grandeur est réduit en proportion. Mais cela donnera d'autant plus de valeur à chaque nouveau sprite ajouté, fruit d'intenses réflexions, d'ingénieuses astuces et d'astucieuses ingéniosités.

ATC, l'instigateur du concours, présentera une démo référence contenant toutes les règles, dès qu'il sera parvenu à battre son propre record de 0 sprite.

ZE CONOURS

Bien que Ze Meeting représente déjà un événement en soi, l'équipe de Semilanceata a décidé d'en augmenter encore l'attrait, en faisant de sorte que de fraîches démos figurent à la liste des festivités.

Charmante cause et captivante charge que de chercher à corriger, par le concours de chacun, cette contestable coutume consistant à commencer une création *au cours* de la congrégation qu'elle est censée commémorer.

En effet, telle démo hommage remplira d'autant mieux son rôle qu'elle aura été présentée au meeting en question.

Bref, vous êtes invités à envoyer vos créations inédites, avant le 1^{er} mai.

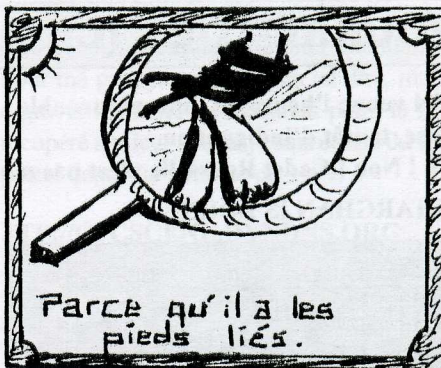
La meilleure sera récompensée par l'exemption des frais de participation au meeting, accompagnée d'une petite surprise. Afin que tout le monde ait sa chance, le jugement ne s'effectuera pas selon le seul critère technique, mais prendra aussi pour bon compte l'originalité et l'esthétique.

PLUS C'EST PETIT...

Roudoudou détient, pour l'instant, le record du taux de compression, concernant **Boulder Dash**.

AMSTRAD ACTION

Rob Buckley, auteur de plusieurs jeux et rédacteur dans feu le magazine Amstrad Action (nos hommages à sa veuve), a sans aucun doute lancé le concours le plus attrayant de l'histoire du CPC : afin de soutenir la création de jeux, 500 £ seront offertes au meilleur programme, et 150 £ aux deux suivants. La principale règle est de livrer un jeu fonctionnel, avant mi-février, c'est-à-dire très bientôt (avant que BUSH n'envahisse l'IRAQ).



Seule inquiétude, le site www.amstradaction.com mis en place en août dernier n'a pas été remis à jour depuis, malgré ce qui est indiqué sur la page d'accueil même.

OVL MEETING

Une épreuve est d'ores et déjà fixée. Elle consistera à ouvrir, dans le temps imparti, le plus grand nombre de boîtes de *chili con carne* à l'aide d'un couteau de chasse fourni par STV, l'organisateur en chef.

madram 1^{er}

ADDENDA

Petit jeu : en piochant certains mots dans différents articles, construisez des phrases tout à fait inédites.

Au menu d'Amslive le mois prochain, une interview de Sice, de la programmation « pratique », des fractales, entre autres bonnes choses.

La liste des circuits du CPC annoncée dans le numéro &13 attendra : je n'ai pas encore reçu assez d'informations.

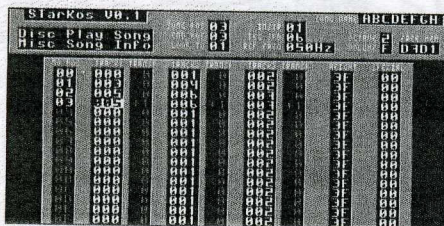
jeune cadre indépendant

FOURRE-TOUT (CE QUI BOUGE SUR CPC)

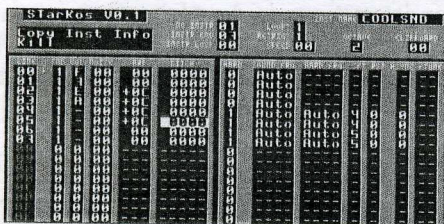
Voici venue l'heure de l'incontournable ¹ revue, source de moult frémissements, tantôt d'aise, tantôt d'indignation.

Non ! Non ! Cadet Rousselle n'est pas mort, car il frémit encore.

A STARGHAN IS BORN



Starkos 0.1, dont une version fonctionnelle (fixée par Beb) est disponible, offre l'essentiel : l'édition et la sauvegarde des musiques. Manque simplement à l'appel de quoi les rejouer dans ses propres productions, mais Targhan nous promet ça pour bientôt.



SORTEZ VOS MOUCHOIRS

Le projet Lacrymo a été enterré, pour mieux le faire regermer. L'arrosoir de Shap entre en jeu, puisque, aux effets peaufinés par Candy et Beb, s'ajoutera la Rubber Bar créée avec One à l'occasion du canular COS. Tout le monde suit ? C'est normal, les compères ont

1. Mais quand donc se décidera-t-on enfin à prendre la sanction sévère mais juste qui s'impose : pendre haut et court, après les avoir sévèrement décapités, les zigotos qui emploient l'horrible mot « incontournable » ? Je croyais qu'on avait déjà *indispensable*, *infranchissable*, *impraticable*, *insurmontable*, *indépassable*, *nécessaire*, *obligatoire*, *vital*, *capital*, *essentiel*, *fondamental*, et Jean Passe.

(Note du maquettiste)

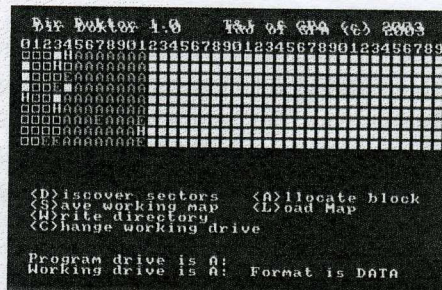
de l'avance. Sur le plan technique, s'entend, car en terme de délais, ils sont à la bourre.

Parmi les raisons de ce retard, la découverte par Candy d'un comportement étrange du CRTC 1 concernant la gestion du Border, ce qui a ruiné une partie de ses plans. Du côté de chez Shap, une autre découverte, archéologique celle-ci, grève ses projets : la zone de fouilles traverse son appartement de part en part et rend son CPC inaccessible.

Narinenplus, la démo, renommée « Points Barres », à laquelle se seront greffées de nouvelles animations et une superbe intro multicolore accompagnée d'une musique de Targhan toute spéciale, sortira à Ze Meeting 2003. En même temps qu'Asic Inside, donc.

WHAT'S UP, DOC ?

Tom&Jerry a conçu DIR DOKTOR, un utilitaire d'aide à la reconstitution de catalogues écrasés (cela se produit dans certains cas quand on éteint le CPC avec une disquette 3" ou 3,5" encore insérée).



Les personnes qui, à l'instar de Shap, restent réfractaires au back-up pour des raisons idéologiques, s'épargneront à présent les heures de travail sous Discology, à localiser manuellement leurs précieux fichiers.

Utilitaire du lendemain, il ne dispense absolument pas de faire des copies de sauvegarde !

Il serait superflu de présenter son fonctionnement, la notice du logiciel étant vraiment très complète.

LA FORCE DES CHOSES

Roudoudou, fortement motivé par les meetings successifs (le Ze et le Sly), s'est replongé dans le monde de la démo. Cependant, n'arrivant pas à atteindre la qualité de code des Futurs', il va essayer de les battre sur le terrain du délai de sortie (NB : cette brève n'est pas tirée d'Another World).

Interrogés sur ses motivations, il nous a répondu.

UN ROUDODOU VOUS OFFRE DES FLEURS

Il ne faut jamais se fier aux apparences uniquement. D'un abord austère, Flower Cruncher est tout de même le meilleur compacteur sur CPC : relativement rapide, il s'avère être le plus efficace avec la majorité des fichiers.

La routine de décompactage, qu'il vous faudra réassembler vous-même pour la reloger, ne nécessite qu'un buffer de &400 octets.

Principal point faible, le décompactage est très lent, ce qui contraste avec la réactivité que sait nous offrir le CPC.

ONE OTHER WORLD IS NOT ENOUGH

Le numéro 32 est sorti. Remarquez que 32 est une puissance de 2, cela explique bien des choses.

Aussi drôle que le numéro précédent, il a été accueilli avec enthousiasme dans de nombreux centres de soins palliatifs. Au plaisir intrinsèque d'une actualité CPC s'ajoute celui de la voir traitée dans Another World.

Encore une fois, rien n'a échappé à Tom's et Hicks (à 91 %). Outre le périple du Bordelik

Meeting, vous y apprendrez par exemple à quoi sert le nouvel utilitaire de chez Semilanceata. Pour ma part, je ne peux rien en dire, ma roue à graver les DSK ne reconnaît point le fichier récupéré sur leur site, et je suis coupé du réseau postal depuis la tempête de 1999.

FTP://CPCSCENE.DYNDNS.ORG

Gagnez un sucre d'orge en découvrant quel serveur propose :

- les photos (en mouvement ou non) des plus grands meetings ;
- des tonnes de softs, dont toutes les productions récentes ;
- de nombreux scans de fanzines et de magazines.

DES INFORMATIONS

Pour célébrer son retour (du Royaume-Uni, pas des enfers), Orphée a gratifié les participants du Bordelik Meeting d'une sorte de danse du ventre, exécutée tout en jouant à la cornemuse quelques chansons populaires irlandaises.

Cette brève est à prendre au subjonctif du conditionnel, en prononçant clairement les liaisons.

Antitec, moderne grec, lassé des temps de chargement de ses sources (le malheureux utilisait Maxam et s'imposait un nouveau chargement après chaque essai), se disait que son PC remplirait avantageusement la fonction de support de masse. En fait, il ne pensait pas en ces termes, mais les grains d'une telle idée commençaient à s'assembler dans son esprit. Du reste frappé par l'omniprésence de la norme RS232, il a conçu une carte série.

La CPC-BOOSTER, très complète, atteint un débit de 192 000 bauds, ce qui amène les taux de transferts de fichiers à 16 Ko/s.

Seul regret, dans la précipitation qu'engendre l'enthousiasme, Antitec n'avait pas envi- ➔

⇒ sagé de rendre son interface compatible avec celles déjà existantes, ce qui aurait permis d'exploiter immédiatement les nombreux softs de communication disponibles, avec en tête le CPC/IP de Mark Rison.

OMNIBUS TERMINUS

One tire déjà profit de la CPC-BOOSTER, en transformant son CPC en terminal VT100 couplé à un serveur Linux. En clair, les programmes sont exécutés sur le serveur (ici, un PC), et le CPC sert à entrer les commandes et à afficher la sortie texte. Bien qu'une telle configuration porte en soi un intérêt technique, ne serait-ce qu'en confirmant le parfait fonctionnement de l'interface, j'avoue que son utilité profonde m'échappait : pourquoi ne pas se servir directement du PC comme terminal ? One a apporté une réponse à cette énigme. Elle sera présentée le mois prochain.

IL Y A DU FEU SANS FUMÉE

Hardware Split Personalities (cf. A. W. 29) sera une grosse démo multipart dans la lignée de Bombastic, ou ne sera pas. Elle reprendra quelques routines plus ou moins anciennes (plasma, big-scroll, feu...) mêlées à de nouvelles choses.

L'effet de feu, également dédié à une autre occasion (on n'y comprend plus rien), est très beau et plus original que ce que l'on peut voir habituellement, y compris ailleurs.

Tant que je suis chez les Grecs, je signale que plus de 350 Ko de textes sont déjà prêts pour Ovation 6 (à titre de comparaison, un Amstrad Live comprend environ 70 Ko de texte, et un lecteur lambda n'en comprend que le tiers) et qu'il fait 13° à Athènes.

DERNIERE MINUTE

Le GPA a sorti **The SoundTracker player v1.2** accompagné de musiques hackées.

SUPER-NOUVELLE

Je laisse le clavier à Offset lui-même :

Le numéro 0 de Quasar CPC sortira courant février 2003. Il contient les articles des numéros 0, 1 et 2 bénéficiant de la PAO actuelle en reprenant des illustrations déjà parues dans les numéros 4 à 20. Y figurera également un index de tous les sujets traités dans les numéros 1 à 21 de Quasar CPC et une Histoire Perpendiculaire inédite. Ce numéro étant hors série et disposant d'un nombre de page différent de la normale, il ne sera pas diffusé dans le cadre des abonnements mais sera disponible sur commande à la rédac' ou pendant les meetings. Il sera en outre vraisemblablement édité une seule fois (on ne fera pas de nouveaux tirages une fois qu'il sera épuisé).

Le numéro 21 sortira peu de temps après le numéro 0 et sera peut-être le dernier numéro de Quasar CPC sous sa forme actuelle.

De nombreux téléchargements ont été ajoutés sur notre site web.

Offset m'a rendu le clavier de lui-même.

LÀ OÙ JE RAME C'EST À LA SOURIS

Ram7 a finalisé son interface souris PS/2. Les signaux sont convertis à la « norme » AMX, reconnue entre autres par PAGEMAKER ou OCP.

Elle sera sans aucun doute (ou du moins pas beaucoup) présentée au meeting OVL.

CHEAT MODE

Tire-au-flan : appuyer 3 fois sur S H A P dans sa partie (et non pas l'inverse). J'avais oublié mon anti-test de touche chez ma masseuse.

Croco Chanel : appuyer sur CONTROL + f4 pour accéder plus facilement à la partie d'IRON.

OVERLANDERS GROG

Je jette souvent des intertitres tels que celui-ci dans un brouillon, afin de ne pas oublier ce dont je dois parler. Seulement, maintenant, je ne vois plus du tout à quoi réfère « OVERLANDERS GROG ». Mon bras gauche m'a conseillé de manger plus de poisson et de madeleines.

ILS SONT VELUS

ILS ONT VU

ILS ONT VAINCU

Les crackers belges proposent via leur site <http://velus.fr.st> plus de 500 faces de disquettes bourrées de softs, jeux principalement. Les quelques cracks sur lesquels je suis tombé s'articulent autour d'un chargeur BASIC. Conséquence non négligeable pour les possesseurs d'une ROM PARADOS ou assimilé, cela garantit un bon fonctionnement sur les formats spéciaux, quand bien même la ROM n'est pas installée en lieu et place de l'AMSDOS (cf. Quasar 16 et 20). À comparer avec les cracks de Chany/NPS, qui, faute de sauvegarder le lecteur actif, renvoient inéluctablement sur le lecteur 3".

En revanche, certaines pages de présentation sont manquantes, dommage.

DÉMOS DE RUPTURE

En zieutant la démo Amstrad Expo 2 kilo 2, on sent effectivement que son auteur, le bien nommé Plissken, a progressé. La marge était importante, penseront les infirmières.

Quel dommage alors d'apprendre que le gars s'arrête là, par manque d'idées, de temps et d'énergie. Souhaitons lui bon courage pour son avenir, et bon avenir à son courage.

MINI MAIS PRODUCTIF

Bien que cela eût pu s'appliquer à Eliot, je fais ici référence au congrès du 23 au 25 juin

2001. Le moins que l'on puisse dire, c'est que les meetings approvisionnés en beurre salé remplissent leurs quotas en péripéties et positives retombées.

D'autre part, en regardant « 232425 Maxi Demo », on ne pourra pas reprocher à Eliot, Romain, Slyder et Iron de se confiner dans des recettes artistiques éprouvées, provoquant au contraire toutes sortes d'expériences graphiques incertaines.

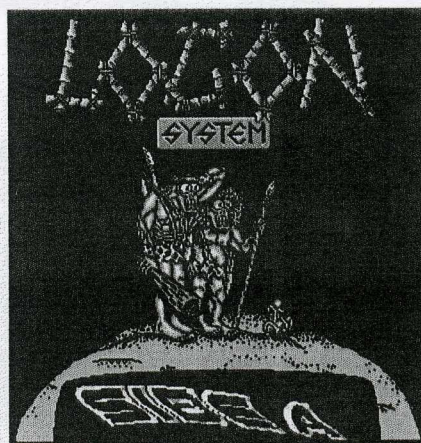
Ce qui fait plaisir, plus que la démo elle-même, c'est de voir se perpétuer un tel esprit de jubilation, par ailleurs incarné dans des personnes motivées : Eliot nous promet une nouvelle création Benediction pour bientôt.

Nota : il existe une version en fichier de 232425, grâce au bon soin de Beb.

J'AI PAS TOUT DIT

Puisque j'en suis à évoquer les démos sorties depuis le numéro précédent, remémorons-nous GPA 2K2. Un détail m'intrigue : un écran de texte, rapidement obtenu, présente la démo. Très bien, ça. Mais pourquoi diable avoir placé le test de touche avant le chargement plutôt qu'après ?

Un dénommé Plissken, bourré d'idées et d'énergie, prépare une démo.



The Pict...

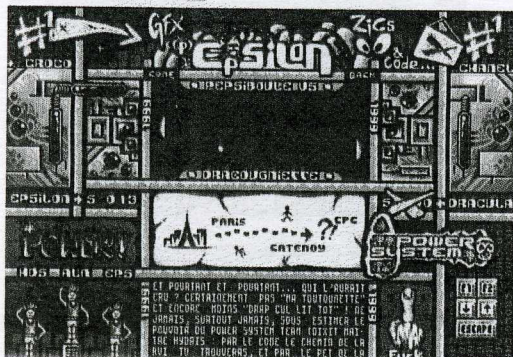
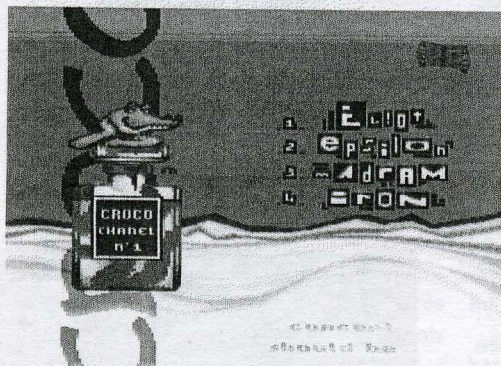
⇒ PHENIX IN EXTREMIS

Phenix a failli abandonner la lourde charge que représente son site, pour finalement non.

Grand bien nous fait, car il s'agit d'un site des plus réactifs : les productions fraîches s'y trouvent quasi-instantanément. En revanche, pour les news, il n'arrive pas à surpasser Another World qui révèle les productions à venir plusieurs mois avant leurs sorties, ou Quasar qui en parle plusieurs années avant.



... And the Madrammum



Bonjour la France

UN CROCO DE PERDU, DEUX MEETINGS DE RETROUVÉS

La première édition a fait date dans l'histoire des meetings, comme en témoignent Digital Press 3 ou Demoniak 6. STV, le plus sensé des membres d'Overlanders, a décidé de remettre ça.

Réservez donc les 28, 29, 30 mars pour l'OVL Meeting 2003, se tenant à Savigny-le-Temple (77), dans la « Maison des associations » Salvador Allende. La participation est fixée à 10 € par jour et par tête (réduction envisageable pour les siamois), et couvrira comme d'habitude tous les repas, le café à volonté, le service de réveil, et toutes ces sortes de choses. Afin de faciliter l'organisation, il est recommandé d'envoyer la moitié de la somme avant le 15 mars.

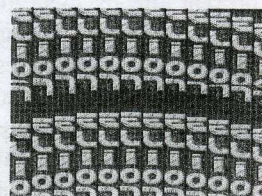
À noter, Roudoudou devrait y distribuer gracieusement disquettes 3" et autre matériel de première nécessité.

Contacts :

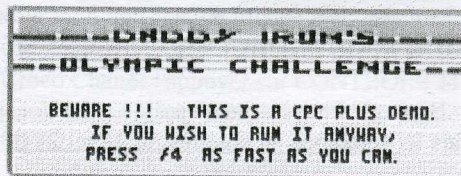
Stéphane Vanot (STV)
3 rue Louis Victor de Broglie
77176 SAVIGNY-LE-TEMPLE
06 62 07 42 20 ou 06 86 46 75 59

Olivier ANTOINE (Shaaap)
06 60 85 78 96

Sébastien BROUDIN
(Candy)
06 22 78 36 21



Eliot



Le challenge est sur CPC

EH, DITES, HO !

L'IMPROBABLE CHEMIN DE MONSIEUR MU.

Ça y est, je suis venu à bout du chaînage de Croco Chanel. La route, émaillée de bugs, fut longue. C'est entendu, les bugs constituent le lot du programmeur distrait. Mais cette fois, la manifestation de défauts anciennes et externes a compliqué la tâche. Pour l'anecdote, en voici deux :

- problème de bouclage dans l'obscur player AYC avec les buffers #400. Notez au passage que ce player et ses défauts seront rendus caduques par la sortie prochaine du nouveau kit AYC.

- bien plus vicieux, le HACKER 4.81 remplace ****en mémoire**** l'opcode DD:26 (LD IXh,n) par DD:04 (INC B) lors d'un désassemblage. Imagine-t-on réparer quoi que ce soit avec des instruments faussés. Je ne prévoyais pas cette immersion dans le monde de la physique quantique, dans lequel une simple observation modifie le système observé.

Bien entendu, il ne s'agit pas là de l'unique raison à l'éclipse d'Amstrad Live. M'étant dernièrement mis aux mots-croisés, le temps (perdu pour Proust) imparti à mes autres activités (occupations énergiques) s'en trouve fortement réduit (rendu petit).

Mais au bout du compte, j'ai pu me replonger sereinement dans d'autres projets en retard, et la sortie de ce numéro en est la première illustration.

ALLEZ LOUYA !

La plus importante nouvelle de ces dernières années est certainement la sortie de

STarKos, le soundtracker de Targhan (la version 1.0, débarrassée de bugs mineurs, arrive bientôt). Ce logiciel est symbolique à plusieurs titres :

- en dépit de ce que répétait son auteur (avec une malice maintenant dévoilée), il prouve qu'il est encore possible de mener de gros projets à leur terme.

- il représente une haute idée de l'évolution logicielle, en intégrant toutes les fonctionnalités de ses prédécesseurs et en rajoutant, sans pour autant nécessiter quelconque investissement matériel.

- encore plus fort, il dépasse sur plusieurs facettes ce qui existe sur Atari ST en terme de soundchip. Seule l'absence de certains effets spéciaux gourmands en temps machine témoigne de la différence de puissance.

- il ouvre de nouveaux horizons à ceux qui considèrent le CPC comme un support de création à part entière. C'est presque un poème.

Bref, Targhan fournit là un travail colossal, et, en dépit du fait qu'il ne programme plus sur CPC, je pense qu'il faut l'encourager et le remercier.

L'ESPRIT DU CROCO CROQUÉ

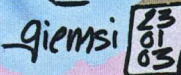
Les dessins de couverture sont l'œuvre du docteur Jean-Marc, spécialement créés pour Amstrad Live (les dessins uniquement).

Qu'il reçoive toute ma gratitude (ou du moins 90 %, il faut que j'en garde un peu pour ma maman). Je remercie aussi Jean-Pierre, germain instigateur de l'affaire. *(Je rougis de confusion, tandis que rosit Varte - NdM)*

m!dr!m

1. Variante gotlibienne : HAL (9000) et Louya. - NdM

Starkos.
13h03



Starkos.
13h04