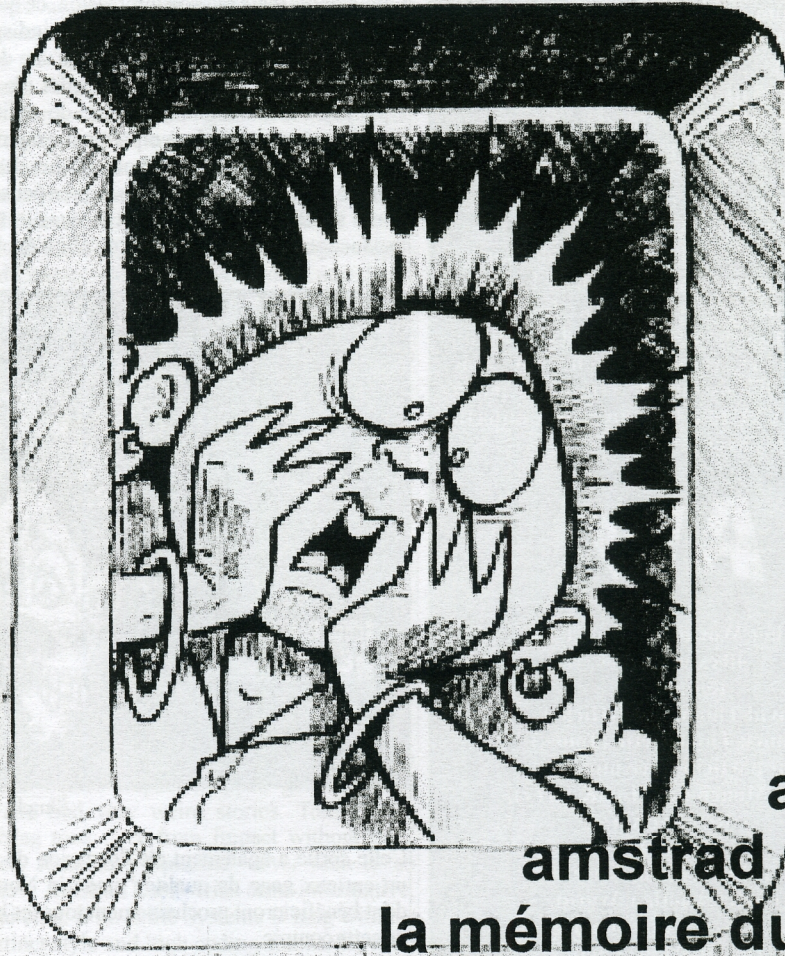


ANOTHER WORLD

NUMERO 24 JUILLET 2001



actûs
amstrad expo
la mémoire du cpc
la scène anglaise

Deux numéros en six mois, et j'entends déjà les remarques fusser. "Ca ne pouvait pas durer!", "C'était sûr, maintenant ils seront en retard, comme tout le monde!", "C'est le début de la fin"... Non! Même si ces deux derniers satanés numéros se sont fait quelque peu attendre, n'y voyez en aucun cas un manque de motivation de notre part. Les examens y étaient pour beaucoup, certes, mais cela est aussi dû au fait que nous vous préparions une nouvelle "formule" pour Another World, qui sera mise en place dès le prochain numéro. Car comme vous l'aviez remarqué, le principal intérêt d'AW se situe au niveau des actus, c'est pourquoi à partir du numéro 25 (dans un mois, donc), vous ne retrouverez QUE des actus. On repasse à 8 pages (et donc 5Fr\$ par numéro: les abonnements seront recalculés et arrondis en votre faveur si ça ne tombe pas juste, ne vous inquiétez pas!), ce qui fera 6 pages d'actus par mois. Celles-ci seront découpées en sous-rubriques: News (France, Europe), Brèves, Rumeurs (Mmmh!), Interviews (courtes et sur des sujets d'actualité), Reportage (les résumés de meeting par exemple)... Impossible de remplir 6 pages d'actus sur CPC tous les mois? Notre objectif est de vous prouver le contraire.

AW

Another World 24 - Juillet 2001
40 exemplaires

Rédaction:

David Thomasette (Hicks),
Franck Thomasette (Tom's)
Ont participé à ce numéro:
Hervé Monchatre (Tom&Jerry),

Roy Everett

Maquette:

Franck Thomasette
Contact Another World:
Franck & David Thomasette
26 rue des Maisonnettes
54300 Lunéville
another-world@cpescene.com

Actus

100% CPC

[simply the best!]

Ne voyez aucune prétention de l'auteur sous ce nom bien prétentieux, car la cause défendue par cette démo est plus que légitime: relancer la compétition entre les démomakers! Il faut dire que cette concurrence a donné naissance à l'époque à de nombreuses démos qui avaient l'obligation d'être meilleures que les précédentes. Simply the best (CPC+ only) ne propose pourtant pas d'effets hallucinants mais fait son impression, ce qui prouve une fois de plus qu'il n'est pas indispensable d'innover au niveau du code pour qu'une démo soit intéressante. On a droit à un effet de couleur ("plasma" à la Antoine) à base de split-rasters, auquel se superpose de sympatiques graphismes de Slyder (Hard'os), et un scrolling. Le design est, comme toujours avec Eliot, assez bien pensé mais la démo souffre du même défaut la quasi-totalité des productions de ce type à savoir qu'elle n'évolue pas.

SIMPLY THE BESTS!



Simply the bests!

Cette sortie a également été l'occasion de dévoiler un curieux gage de qualité "made in Normandie" dont bénéficieront prochainement tous les habitants de cette contrée.



[amstrad expo]

En plus des traditionnelles invitations sur papier, les organisateurs de l'Amstrad Expo ont diffusé peu avant le meeting une petite "dém" visant à médiatiser l'événement. C'est une fois de plus Slyder qui signe les graphismes (nous permettant ainsi de constater sa belle progression), Eliot à la musique, et Romain Giot diffuse là sa première production. Celui-ci en profite d'ailleurs pour donner son point de vue sur la cadence des sorties sur CPC.



Amstrad Expo 2

[lisez another world 25]

Ce numéro étant déjà bien fourni, il va vous falloir attendre le prochain pour tout savoir sur le CPC Klassentreffen 2001 et ses douches collectives...

Une version beta 3 de Hard Sprite Designer vient d'être diffusée, juste au moment du bouclage. Celle-ci a directement été envoyée à l'expertise, la sortie d'une production Futurs' me semblant très louche.

[boxon 4, l'inattendu]

Surprise générale, Nicky One (ex-leader du Da Boxon Team) a annoncé son retour sur CPC par l'intermédiaire du numéro 4 de son discmag Boxon. Celui-ci a été diffusé à l'état de préview inachevée (les articles ne sont pas tous écrits), mais permet d'apprécier le travail effectué par Nicky One, les graphismes de Beb et Bouba, la jolie intro de Grim, et aussi l'interview faite par Ker.

[un bon cru]

Le numéro 19 de Quasar est enfin sorti. Très peu d'actus, mais celles-ci sont extrêmement intéressantes, en particulier la Soundplayer et le projet Ana. Le résumé du Croco Chanel 2 est présenté d'une manière originale, avec les impressions à chaud des participants, ce qui complète les résumés parus ici et là... Mais rappelons que l'objectif premier de Quasar, c'est la programmation. Et de la programmation, en veux-tu en voilà: du déplombage, des précisions sur le Gate Array, des conseils pour optimiser ses tables, etc... Autre rubrique très appréciée par les lecteurs, la rubrique électronique: Offset explique comment remplacer le lecteur 3" interne du CPC par un lecteur 3.5". Les sujets traités sont tellement nombreux que la suite des articles sur le réseau et la musique n'ont pu être inclus dans ce numéro! Bref, je dirais que plus ce fanzine est en retard, meilleur il est! Pour le commander, envoyez 15F70 en timbre à:

Philippe & Gilles Rimauro
8 chemin des Maillos
09200 Saint-Girons

[Amslive live]

Oui! Même si le dernier numéro date de plus d'un an, ce fanzine est bien vivant (vous devez vous en douter, on en parle tous les mois!). Pour assurer une diffusion mensuelle continue dès qu'un maquettiste aura décidé de reprendre la PAO, les rédacteurs travaillent d'arrache-pied sur de nouveaux articles. Nous aurons donc le loisir de retrouver dès la reprise des dossiers sur le CRTC et la 3D qui repartiront à zéro. Overflow veut lui aussi apporter sa contribution grâce à deux articles: l'un décrivant le rôle de Longshot sur la création de la scène CPC, et le second où il nous livrera ses impressions sur la scène CPC qu'il a redécouvert depuis décembre 2000.

[aventureich]

Malgré les préjugés, il existe encore des CPCistes actifs en Allemagne. A ce titre, quelques-uns d'entre eux ont débuté il y a peu un tout nouveau jeu de rôle à mi-chemin entre Black Land et Zelda. Deux modes sont prévus: l'un permettra de se déplacer librement tandis que le deuxième donnera la possibilité de discuter avec les différents protagonistes que l'on sera amené à rencontrer tout au long du jeu. Les

bougres prévoient même la possibilité de diriger plusieurs personnages, et une version Virtual Net permettant de relier 10 CPC en réseau! Ainsi, chacun pourra jouer un personnage différent. L'équipe en charge de cet ambitieux projet se compose de Kangaroo (partie sonore), Tolkin (graphismes, création des cartes et des personnages) et TFM (programmation). A noter qu'une version sera peut-être créée spécialement pour FutureOS.

[ze meeting 2001]

Le meeting le plus mieux de l'année est confirmé pour les 27, 28, et 29 juillet. C'est de nouveau la salle des fêtes de Bassoues (Gers) qui accueillera l'événement. Normalement, Jrm45 ne devrait pas tarder à faire péter les invites.

[warf meeting 2001]

Le stade de foot de Montluçon accueillera les 27, 28, 29 juillet l'édition 2001 du Warf Meeting, toujours organisé par Mick'ro. Des PC, de la bonne humeur, un nouveau numéro du Fanss pourquoi pas, et tout ça pour 40F/jour. Toutefois les CPCistes ne seront probablement pas très nombreux, le meeting étant programmé aux mêmes dates que Ze Meeting... N'hésitez pas à contacter Mick'ro pour en savoir plus:

*Mickaël Foucaux
41 rue du champs du paradis
03100 Montluçon*

[démission]

Notre président à tous, j'ai nommé Ker, stoppe ses fonctions au sein de l'AFC. Bravo à lui d'avoir tenté le coup, le challenge n'étant pas évident.

[CocOOOn crash]

Message de Cracky, président du CocOOOn System: "Ceci est une annonce officielle: l'association CocOOOn SySteM, créée en 1998, cesse à partir de maintenant, toute activités. Les nombreux appels à l'aide de CSKi, le secrétaire, sur cette lydie, n'ayant pas été entendus, mon comportement n'ayant pas été à la hauteur des espérances tant au point de vue participatif (il suffit de voir le nombre de signatures au bas des articles du site web : sans CSKi et son combat acharné auprès de quelques bonnes âmes,

cela ferait une belle page blanche) qu'au point de vue directif (incapacité à m'impliquer autant que désiré par manque de temps), vous comprendrez aisément la raison de cet arrêt. J'assume pleinement mes responsabilités quant à la lente désagrégation de la motivation au sein de l'association, tout en sachant pertinemment qu'elle découle également de l'érosion de la motivation de la scène CPC en général. Je comprends la sensation que CSKi a éprouvée : celle de combattre des moulins, à l'instar de Don Quichotte, en un mot, de s'escrimer à remotiver une scène qui a tous les aspects d'un moribond. Je le remercie pour tous ses efforts, ainsi que tous ceux qui l'ont soutenu - assurément bien mieux que moi - dans son initiative, en particulier le sieur Christophe Guelff. En outre, au vu du nombre de réponses au dernier mail de CSKi sur cette lydie, je pense pouvoir affirmer que la disparition du CocOOOn SySteM se fera sans douleurs, dans le désintérêt le plus total de la part des autres CPCistes. Pour ma part, sans laisser ce mois de délai que CSKi a encore eu la gentillesse d'accorder à la scène CPC, j'arrête le peu d'activités que j'avais encore, qui tenait plus de la présence morale que de quoi que soit d'autre. A l'instar de Miguel, et probablement de Christophe à l'avenir, je vais donc consacrer dorénavant tous mes forces et mes pensées à ma compagne, à ma vie professionnelle et aux projets qui me tiennent à coeur (comme s'il était encore besoin de le dire alors que c'est vraisemblablement ce que je fais depuis des lustres, au vu de mes productions CPCistes (sans ironie, aucune)). Je vous remercie de tous les moments que j'ai passés en votre compagnie, ils resteront pour moi de très bon souvenirs, certainement parmi les meilleurs de mon adolescence. Je remercie Miguel et Christophe pour leur amitié indéfectible, et bien entendu, pour tous les délires que nous nous sommes payés en public et en privé. Puissions-nous toujours partager pareils moments encore longtemps."

[carnet d'adresses]

Slyder, la dernière recrue du groupe Hard'os, vient renforcer les rangs de la rue de Montbray. Ses nouvelles coordonnées:

*Arnaud Martin
50 rue de Montbray
50200 Coutances*

Reportage

AMSTRAD EXPO 2001

Prenez une cafétéria (médiévale si possible). Versez-y une vingtaine de CPCistes. Ajoutez au moins autant de visiteurs. Mélangez. Enfin, saupoudrez le tout de Nesquik. Ca y est, vous pouvez déguster.

Contrairement à l'année dernière, l'événement avait correctement été annoncé dans les journaux locaux. Malgré tout, il n'y a pas eu beaucoup plus de visiteurs qu'à la précédente édition. Peu importe la quantité, du moment qu'ils soient intéressés. Et ils l'étaient!

Les participants arrivés la veille se sont retrouvés une fois de plus à la pizzeria. Cette année, pas d'enfumage intempestif, mais un sérieux problème de monnaie pour le serveur (8 personnes qui payent leur pizza avec un billet de 200F chacune, imaginez le cauchemar!). L'installation du matériel ne pu se faire qu'une fois la salle du meeting ouverte, et ce ne fut pas une mince affaire. Après un quart d'heure, Eliot est enfin parvenu à ouvrir la porte, mais il fallut se résoudre à laisser les clefs dans la serrure toute la nuit...

[démonstrations multimédia]

L'organisation des "stands", présentant les diverses facettes du CPC, n'avait pas tellement changé. Tous les CPCistes étaient réunis au coin démomaking ("Ah bon, y'a autant de démomakers que ça sur CPC?" comme dirait Ramlaïd) sauf quelques-uns qui décidèrent de s'isoler dans les méandres de la cafétéria. De la fiche technique des différents modèles de CPC au stand démomaking, en passant par la table où étaient exposés les fanzines (Amslive, Quasar, Another World), sans oublier le réseau, tous les visiteurs semblaient comblés. Je me souviens encore de ces 5 personnes jouant au Shoulder Dash jusqu'à 2 heures du matin!

Certains visiteurs connaissaient déjà de loin la scène CPC, à l'instar de ce jeune quidam auquel la CPCISA n'était pas étrangère. Celui-ci n'a d'ailleurs pas décroché du CPC+ d'Iron, ce dernier lui conseillant toujours un jeu encore meilleur que le précédent.

Les fanzines n'étaient, eux non plus, pas en reste. Quelques exemplaires ont été emportés, mais surtout, des adresses ont été transmises et récupérées...

Par contre, cette année, il n'y avait pas de secteur dédié au hardware. Cela ne nous a pas empêché de présenter la Soundplayer et la Ramcard aux intéressés. En revanche, Eliot a passé pas mal de temps à préparer des cables 3.5" et quelques Ramcard ont été montées par Ram7.

[underground]

Pendant les horaires de faible fréquentation (22h-10h), on a pu assister à l'ouverture de deux nouveaux stands: ping-pong et babyfoot! Les matchs Madram/Beb dans la première discipline, ainsi que Iron-Slyder/Romain-Master dans la seconde étaient très serrés! C'est aussi à ces heures que l'activité se faisait la plus intense. Eliot nous a dévoilé Simply the bests! (en test dans ce numéro) ainsi qu'une intro de Romain (en fait ces deux démos tournaient en permanence!). On a aussi pu voir quelques extraits de Twist, une des parts de la future Demoizart, à laquelle Ramlaïd compte faire subir un petit lifting prochainement. Candy et Beb s'étaient fixé comme objectif de boucler Lacrymo mais finalement non, car ils nous préparent une chouette introduction.

Amstrad Expo 2001

[les retombées]

Roudoudou et Iron ont commencé chacun une démo pour commémorer l'événement (mais ce dernier a déjà abandonné!). Il y avait aussi un "message board" où les participants étaient invités à donner leurs impressions sur le meeting, mais je ne sais pas à quoi il servira. Pour finir, un grand remerciement à Eliot pour l'organisation et à son vécú: je connais enfin l'anecdote du saumon de Siou et de la petite savonnette de Targhan!

Hicks

23 participants:

Beb, Bip-bip, Candy, Dark Vendor, Eliot, Genesis 8, Golio Junior, Gozeur, Hicks, Iron, Jrm45, Madram, Master, Overflow, Ram 7, Ramlaïd, Romain Giot, Roudoudou, Slyder, Tagada, Tom&Jerry, Winny, Yoda

Théorie

LA MÉMOIRE

Voici un petit topo sur la memoire vive de la famille des Amstrad CPC. Si le sujet peut sembler un peu simplet, il est de fait quasiment impossible de trouver un article ou un livre traitant du sujet globalement. C'est du moins ce que je pensais jusqu'a ce que je tombe sur un article similaire de l'ami Madram dans Amslive. Meme si pas mal d'informations sont redondantes (on parle de la meme machine!), je pense que ce petit topo est quand meme interessant, et complementaire a celui de notre fugeur national!

[CPC464 = 64ko!]

Comme son nom l'indique, l'Amstrad CPC 464 est un ordinateur disposant nativement de 64ko, soit 65536 octets. Cette memoire est organisee en quatre blocs de 16ko chacuns, que nous allons nommer blocs r0,r1,r2,r3. Cette notation n'a aucune legitimité technique, mais cela nous permettra de nous y retrouver plus facilement par la suite :

Bloc	Zone memoire (hexa)	Zone memoire (dec)
r0	&0000-&3FFF	00000-16383
r1	&4000-&7FFF	16384-32767
r2	&8000-&BFFF	32768-49152
r3	&C000-&FFFF	49152-65535

L'integralite de cette memoire vive est adressable directement. A partir du Basic, on utilise les commandes PEEK et POKE pour lire ou modifier le contenu d'une case memoire.

A l'allumage du CPC, certaines zones de la memoire sont reservees pour la gestion du systeme et du Basic. Le cpc utilise egalement un bloc de 16ko pour gerer l'affichage video. Il s'agit en l'occurrence du bloc r3 (&C000-&FFFF). Il est possible de modifier l'adresse d'implantation de la memoire video grace aux registres &C et &D du controleur video. On peut egalement 'augmenter' la taille de la memoire video a 32ko (pas le sujet de ce texte!).

[Cartographie sommaire de la memoire vive]

Cette liste a la Prevert n'est malheureusement pas complete. Il est apparemment difficile de trouver une description exhaustive des fonctions de la zone memoire &AC00-&BFFF, meme dans des bouquins a consonnance religieuse...

&0000-&003F: Reservee au systeme pour les Restart du Z80. On y trouve des instructions permettant de connecter entre autre les ROMS du CPC. Les Restart les plus connus sont RST 0 (en &0000 : init du cpc) et RST &38 (en &0038! : adresse de saut du mode IM1 du Z80. Hum, pas le sujet de ce texte non plus!).

&0040-&016F: Tampon pour la conversion des saisies clavier en BASIC. Les commandes Basic issues du buffer clavier sont codees sous la forme de Token (valeur associee a une commande).

&0170-&A6FF/&ABFF: Zone de travail du Basic. Contient le programme ainsi que les variables et les caracteres redefinis. Sur un cpc equipe d'un lecteur de disquette, le haut de cette zone est occupe par le DOS (&A700-&ABFF). Il reste donc moins de memoire disponible pour le Basic. Ceci explique pourquoi quelques vieux jeux Basic tres gros ne tournent normalement que sur un CPC sans systeme disque.

Les petits curieux voudront savoir pourquoi l'on trouve des donnees a partir de &A67B/&AB7B meme si l'on a 'rien fait'. Il s'agit d'une table de caracteres, initialisee par default (caracteres 240 a 255). On peut gagner quelques octets en tapant la commande Basic SYMBOL AFTER 256.

La memoire

Si vous utilisez des ROM sur votre cpc, ces dernieres ont une facheuse tendance a se reserver des zones tampon pour pouvoir travailler. Pour connaitre la memoire allouee au Basic, il suffit d'utiliser la commande Basic HIMEM.

&AC00-&B0FF?: Zone de travail du Basic
&AC8A-&AD89: tampon saisie clavier (256 octets)

&AE8B-&B08A: pile Basic (512 octets : croissante)

&B100?-&B8FF: Parametres systeme (ecran, couleurs, touches, gestion des fenetres, du lecteur de cassettes, etc...)

&B900-&BDxx: Vecteurs systemes : en general, saut sur des routines du Firmware.
464 : &BDCC
664 : &BDBD
6128: &BDC0

&BD00-&BDF6: Vecteurs d'indirections. On trouve dans cette zone des adresses de saut a quelques routines de la Rom systeme. Ces adresses sont utilisees par le systeme lui-meme, et permettent de detourner les routines y faisant



appel. (ex: le classique &BDEE qui inhibe le reset clavier (CTRL SHIFT ESC) s'il est patché avec la valeur &C9 (commande RETURN en assembleur Z80).

&BDF7-BE3F: Zone libre.

&BE40-&BE7F: Zone de travail du système disque

&BE80-&BFFF: Zone utilisée par la pile du système (décroissante, à partir de &C000-1). Habituellement, la zone &BE80-&BEFC n'est pas écrasée par la pile. Elle est souvent utilisée pour y loger de petites routines ou des loaders de jeux. Caractéristique intéressante, cette zone n'est pas vidée par un reset.

&C000-&FFFF: Ram video. A noter que sur un écran fixe, les octets des zones suivantes ne sont pas affichés:

&C7D0 - &C7FF	&CF7D - &CF7D
&D7D0 - &D7FF	&DFD0 - &DFFF
&E7D0 - &E7FF	&EFD0 - &EFFF
&F7D0 - &F7FF	&FFD0 - &FFFF

La raison en est simple. Un écran se compose de la manière suivante:

- + Une ligne texte se compose de 80 octets
- + Un caractère occupe 8 lignes de hauteur
- + Le cpc affiche 25 lignes de caractères

A l'aide d'un savant calcul (?), on obtient le résultat suivant : $80 \times 8 \times 25 = 16000$. La taille allouée à la vidéo du cpc est de &4000, soit 16384. Il est donc possible de stocker des petites routines ou des données dans ces zones (attention à ne pas effacer l'écran). Cette particularité a parfois été utilisée par des protections.

[Cpc6128 = 128ko!]

Pour le CPC6128, on dispose de 128ko de mémoire vive. Pourtant, lorsqu'on met en marche cette machine, on se retrouve seulement avec 42249 octets disponibles pour le Basic. Mais où est donc passé le reste? Comme tous les ordinateurs 8bits, le cpc ne peut adresser plus de 64ko. Il n'est donc pas possible d'utiliser telle quelle une éventuelle mémoire supplémentaire. La méthode utilisée pour accéder à cette mémoire est très simple, contrairement à ce que plusieurs ouvrages laissent entendre. La zone mémoire &4000-&7FFF (notre bloc r1 dans le chapitre 1) peut être paginée. Cela signifie qu'à un moment donné, on peut avoir accès au contenu d'un bloc parmi le bloc 1 et les 4 blocs de la mémoire étendue. Ce principe génial (si si!) nous permet de pouvoir utiliser jusqu'à 512ko sur un cpc (voire 1 ou 2mo avec des bidouilles hardwares, dont je ne connais pas le principe).

Concrètement, pour basculer d'une page ram à une autre, il suffit de faire un OUT &7F00,&Cx où x correspond au bloc mémoire désiré.

OUT &7F00,&C0: bloc mémoire centrale r1
 OUT &7F00,&C4: bloc mémoire étendue e0
 OUT &7F00,&C5: bloc mémoire étendue e1
 OUT &7F00,&C6: bloc mémoire étendue e2
 OUT &7F00,&C7: bloc mémoire étendue e3

Il est tout à fait possible d'utiliser ces commandes sous Basic, à condition de réserver la zone mémoire, avec la commande MEMORY &3FFF. En pratique, cela peut servir par exemple à stocker des images pour faire des petites animations par recopie en mémoire vidéo. Il est **IMPORTANT** de noter que dans tous les cas, le contrôleur vidéo affiche un bloc de mémoire centrale. On ne peut donc pas faire du flipping écran avec de la mémoire étendue.

Petit détail intéressant. Lors d'un reset, le cpc ne réinitialise pas le contenu de la mémoire étendue.

La où le cpc prouve toute ses ressources, c'est qu'il existe d'autres combinaisons toutes plus intéressantes les unes que les autres.

OUT &7F00,&C1: L'écriture de la ram vidéo se fait dans le bloc mémoire étendue e3! Toutes les lectures/écritures entre &C000 et &FFFF se feront dans le bloc étendu e3 et non r3. La ram vidéo centrale est alors inaccessible mais affichée à l'écran! Cette bizarrerie a par exemple été utilisée dans le jeu 'Space harrier 2' pour gérer une musique implantée en &C000.

OUT &7F00,&C2: Connexion séquentielle des 4 blocs de mémoire étendue à la place des bank de la mémoire centrale!

zone &0000-&3FFF: bank étendue e0
zone &4000-&7FFF: bank étendue e1
zone &8000-&BFFF: bank étendue e2
zone &C000-&FFFF: bank étendue e3

Pour pouvoir 'basculer' sur la 'nouvelle' ram, il faut que le code de saut soit présent dans la zone de ram étendue. Euh, pas clair? Un exemple (l'étoile indique où l'on se trouve):

Ram centrale	Ram étendue
* &4000 - DI	&4000
* &4001 - LD BC,&7FC2	&4001
* &4004 - OUT (C),C	&4004
* &4006 - JP coucou	

Bon, c'est bien gentil tout ça, mais à quoi cela peut-il servir? Cette particularité est utilisée par l'interface "The Hacker" avec son mode 'Alternate'. Cela peut également servir à faire du deplombage.

OUT &7F00,&C3: Le bloc mémoire r1 (&4000-&7FFF) est 'échangé' avec le bloc mémoire r3 (&C000-&FFFF).

Théorie

LA MÉMOIRE

Les lectures/écritures en &C000-&FFFF se feront dans le bloc memoire r1. Cela permet de faire du flipping d'ecrans sans avoir a faire une routine gerant deux ecrans a des adresses physiques differentes.

[Trucs divers]

'Nettoyer un programme Basic':

Lorsque l'on saisit un programme Basic, ses lignes contiennent en general des caracteres 'blancs'. Avec un gros programme, ces caracteres 'parasites' peuvent représenter plusieurs ko octets. Il existe un moyen simple pour supprimer ces caracteres :

- +Sauvegarder le fichier basic en ascii (commande SAVE"COUCOU",A)
- + faire un poke &AC00,&FF
- + Recharger le fichier precedemment sauvegarde
- + Sauvegarder le fichier, c'est fini!

Cette methode permet par exemple de faire tourner sur CPC6128 des programmes a l'origine faits sur CPC464 et 'trop gros' (ex: 'Le baigne de Nephria'). Probleme, certains fichiers sont tellement volumineux qu'on ne peut les charger en memoire ! Il faut alors faire l'operation precedemment decrite avec un lecteur de K7. Sur un CP6128, il faut au prealable desactiver le systeme disque. Pour cela, il existe un petit programme paru dans un vieil Amstrad Magazine, "Deconnect".

Pour etre exhaustif, il faut signaler l'existence de "Compacta", un programme publie dans un Amstar & cpc. Il permet de supprimer lui aussi les blancs dans un programme Basic, mais sait aussi effacer les lignes contenant des REM (sans modifier les eventuelles adresses de saut a ces lignes, malheureusement..), et peut meme fusionner des lignes entre elles.

'Comprimer un programme binaire':

Il existe un nombre assez important de compacteurs de programmes sur les cpc. Le but est bien evidemment de reduire la taille de programmes, afin de gagner des ko sur nos disquettes. Le compactage est aussi indique lorsque l'on veut utiliser des chargeurs Basic pour des jeux commerciaux utilisant 'le bas' de la memoire du cpc (ex: "Rambo" est implante en &0040).

Nous allons en faire ici un petit panorama en indiquant les avantages et defauts des programmes (le .x indique qu'il existe plusieurs versions du produit):

+ Zenith 1 et 2 (Esat software): les deux premiers compacteurs sur CPC! Il s'agit de programmes commerciaux. Reposant sur la technique de codage des suites d'octets de meme valeur, ils ne sont pas tres

performants. Ils ont pourtant ete utilise fort longtemps, aucun autre produit n'existant alors. A reserver aux nostalgiques!

+ Crown cruncher 1.x (Crown of Beng!): ce compacteur utilise la technique de substitutions de chaines de caracteres. Meme si le temps de compactage est tres long, le resultat est honorable, mais moins bon que Cheese ou CPCT 2.0. Le principal avantage de ce logiciel, c'est qu'il peut compacter de tres gros fichiers (zone ram entre &40 et &AA80 !). De plus, la routine de decompactage n'occupe qu'un espace memoire restreint (&130) et s'implante systematiquement au dessus de la fin du fichier non compacte. C'est a mon avis le compacteur le mieux adapte pour compresser des jeux...

+ Turbo Imploder 1.1 (Crown of Beng!): autre logiciel allemand, base sur le compacteur de Richard Applin (programmeur de Double dragon qui avait laisse son cruncher sur la version commerciale de ce jeu !), il a des caracteristiques assez originales. Il peut traiter des programmes Basic, il est tres rapide au compactage et presque aussi efficace que le Crown cruncher. Mais il presente des defauts:

+ Les fichiers Basic compacts plantent sur cpc plus s'ils sont executes directement (m'enfin, ca, ca n'est pas propre a ce programme).

* Certains gros fichiers ne peuvent etre compacts (message Buffer overflow) meme si leur taille est largement inferieure a &A000, limite theorique du programme.

* Le decompactage est beaucoup plus lent que les autres logiciels. Cela n'a l'air de rien, mais c'est assez oripilant. Un compacteur, a moins de presenter une efficacite monstrueuse, se doit d'avoir une routine de decompression rapide.

* Pour en finir, il utilise un buffer fixe en &A735, ce qui peut alterer du code dans cette zone.

+ Cheese cruncher 1.x/2.x (Antoine): le compacteur le plus efficace dans la plupart des cas. Il a quand meme quelques defauts: il ne supporte pas les tres gros fichiers (taille maximum &9593); les executables generes s'implantent systematiquement en 'haut' de la ram (et plantent le cpc lorsqu'on les charge avec un Hacker!), ce qui n'est guere pratique en cas de compactages multiples, et enfin, certains emulateurs CPC (CPCEMU) ne le supportent pas.

+ CPCT 1.0/2.0 (Madram): La version 1.0 utilise un systeme de compactage inedit sur cpc. Interet de la chose,

on peut gagner de la place sur un programme déjà compacté. Le temps de traitement est correct, bien meilleur que le Crown Cruncher. Il peut traiter de gros fichiers (max : &A6BC).

La version 2.0 apporte une méthode de compactage plus classique, se déclinant en une version simple (1) et étendue (2). Ce logiciel se classe d'emblée parmi les meilleurs en terme de qualité de compression. Mais, cette version en développement est malheureusement outrageusement lente au compactage (mode étendue), et plante parfois. On attend donc une version définitive de CPCT 2.0.

+ Turbo cruncher (Elmsoft): compacteur publié dans une revue allemande. Il a pour principale caractéristique le fait de compacter en faisant du bruit! Il ne supporte pas les fichiers de plus de &8500 octets (limitation du fait qu'il est écrit partiellement en Basic). Le taux de compactage est appréciable, meilleur que le Crown Cruncher. Grosse limitation, le code compacté ne doit pas être implanté en mémoire dans la zone utilisée par le code une fois décompacté. Un exemple:

Fichier non compacté : départ &1000,
longueur &4000,
exec &1000

Fichier compacté : départ &2000,
longueur &1200

Le fichier compacté ne devra pas être logé en mémoire entre &1000 et &4FFF.

Gros avantage, le fichier compacté est entièrement relogeable. Dans notre exemple, on pourra le stocker en mémoire entre &5000 et &EE80! Chose étrange, la routine de décompactage ne tient pas compte de l'éventuelle adresse d'exécution d'un programme.

Bref, un compacteur intéressant même s'il est un peu plus 'rustique' à utiliser que les autres et doit être réservé à de petits fichiers.

+ Columbia 1.x (Crtc): un logiciel anglais, qui tient à la fois du compacteur et de l'archivier. Avec Columbia, il est possible de traiter des fichiers exécutable, mais aussi n'importe quel fichier. Dans ce dernier cas, le programme se comporte comme un archivier. Avant de pouvoir utiliser un fichier archive, il faudra au préalable le décompacté avec Columbia. Du côté des performances, cet utilitaire est correct, mais a ses limites. Il nécessite obligatoirement une zone de travail d'environ 13ko, que l'on peut heureusement planter à peu près où l'on veut en mémoire, et, plus grave, il est très lent au décompactage (pire que le Turbo Imploder!). Particularité typiquement anglaise, il existe une version cassette de Columbia!

+ Compact (Xavier brysaert): programme paru dans un numéro de Amstar & Cpc. Il s'agit d'un compacteur utilisant la même technique que Zenith. On ne peut donc pas en attendre des performances éclatantes. Sa seule particularité réside dans le fait que le programme compacté est implanté au même endroit en mémoire que sa source.

On termine ce panorama avec un petit test grandeur nature sur deux fichiers binaires. Le premier est de taille moyenne, il s'agit du jeu Boulder Dash. Le deuxième est plus gros, sans pour autant atteindre une taille critique pour la majorité des compacteurs, il s'agit du fichier principal de Ghosts'n'goblins. Chaque fichier compacté a ensuite été testé. S'il a planté (eh oui, c'est arrivé!), cela est signalé dans le tableau.

Boulder Dash	Taille	Ko/dsk	Implantation	Exec
Original	&7025	29ko	&0200	&1F52
Zenith	&53AF	22ko	&0040	&5384
Zenith 2	&5149	21ko	&0140	&5236
Crown cruncher	&41F5	17ko	&31B8	&7300
Turbo imploder	&466A	18ko	&2CB4	&2CB4
Cheese 2.2	&37E6	15ko	&6F1A	&6F1A
CPCT 1.0	&533F	21ko	&2353	&75C8
CPCT 2.0	&3AE6	15ko	&3CC0	&772C
Turbo cruncher	&3989	15ko	variable	variable
Columbia 1.0	&3F2B	16ko	&62C5	&A048
Compact	&53F9	22ko	&0200	&0200

G'n'G	Taille	Ko/dsk	Implantation	Exec
Original	&8E00	36ko	&1800	&5000
Zenith	&806D	33ko	&0040	&0040
Zenith 2	&7EB3	32ko	&0140	&7FA0
Crown cruncher	&69D2	27ko	&3D5B	&A680
Turbo imploder	Buffer overflow			
Cheese 2.2	&6290	25ko	&4470	&4470
CPCT 1.0	&798B	31ko	&2D71	&2D71
CPCT 2.0	&673B (1)	26ko	&488B	&AF4C
Turbo cruncher	Trop gros			
Columbia 1.0	&6D8A	28ko	&3466	&A048
Compact	&80B3	33ko	&1800	&1800

Le programme compacté avec le Cheese a un petit bug au niveau de la table des scores. À noter que les fichiers compactés par CPCT 2.0 et Crown Cruncher doivent être relogés pour se charger correctement.

Tom&Jerry

Dossier

CPC UK

Well, as I only obtained a CPC in 1995 - 1984 being the start of things - a lot of research is needed, reading and contacting people, as I can do the "serious" but not the "games" or "scene". So this article is by me, CRTC and copious mags.

[The serious]

Basically, the favoured utilities. The standards are well known - an assembler, an art package, a word processor, a programme copier - Maxam, Ocp Art Studio and then either Tasword, Protex or Brunword - each have their devotees. The only copier is Parados - but for "protected products" it is Xexor. Dodcopy deserves a mention. The advent DTP's instigated the fanzine proliferation, but that comes later. Much has been written about these progs and they are still the main ones in general use.

[The games]

Amongst the dross could be found some gold. Players definitely have favourites, so the list won't meet with full agreement but it relates to "most sold" which, per se, must reflect usage. Magazines always featured an "adventures" section so these were popular - The Hobbit, Lord Of The Rings. Other notable games were: The Blues Brothers, R-Type, Stormlord, Deliverance, Elite and Fluff. Of course the "beat-em-ups" scored highly as well as the "racing" games. It was a strange thing with Amstrad Action that when they switched from a "tutorial" role to a "games" role the readership figures declined.

[The demo scene]

Well this must encompass the fanzine and demo orientated CPC users. Early on we had the In Full Effect group from Sheffield with their demos, lead by Mach II. A serious cracker then was Mike Wong, aka Spike The Last Dragon, and He Haxwell, a mysterious bod, who cracked the Goldmark System stuff. Then, in 1989, came one of the best known groups, STS. Initially Rob Scott, aka Hangman, Simon Forrester aka Hairy Beast, Mike Wheeler and Simon Matthews, aka Ratz. Richard Fairhurst, aka CRTC, joined in 1990 to mainly code the first STS intro for Hangman cracked games. Richard Wildey,

Adam Shade and Chris Smith joined in 1991, Tim Blackbond, Matt Gullam, Danny Heatley, Richard Wilson then followed in 1992. This led to the move to Wales and, with Paul Fairman, the setting up of Quantum Computing - the major work of the group being Parados - but an abortive attempt at a demo will result in the Riverscroll part featuring in the upcoming Palatine Demo.

Simon Matthews (with Wulf) coded three good demos, but the Eclipse Megademo part will again feature in the Palatine Demo. With the STS group change was always on the cards, so Rob Scott, Paul Fairman and Angela Cook founder STS Computers in Leatherhead specialising in PC's. Then comes the Conspiracy group - formed in 1991 - with David Carter, aka Pixel, leading it. The groups megademo never comes to life, but parts of it surface in Inspiration Demo and Radio Song Demo. CRTC leaves for the Discovery group, but Pixel and Doc continue with the Conspiracy Television Demo. The Discovery group becomes the Systeme D group.

CPC UK

Other groups were the Lords Of Justice - 1992-1993 - The Equaliser, Doctor Fegg and Wulf, cracking and coding and drinking being the groups theme. Doctor Fegg codes The Equalisers intros. Jolly japes (anonymous letters) go between STS and the Bitmap Vandals, a group from Derby led by OBI Okwudil and soon David Long, aka LDC, David Carter, Adam Shade, Richard Wildey and others are roped in. Most soon leave but OBI and LDC release a "terrible" first demo - Demoware - full of ripped code and badly ported graphics. Doctor Fegg hacks their demo and releases Demowank spoof - hence the letters. The Bitmap Vandals reform, OBI, Martin Young and Ben Fall, to code Demoware 2, which was never released but was unearthed in the late 1998-1999 period. The Lords Of Justice are still supposed to be about, but the name has changed to the Communist Wanking Bastards.

Atlantic Coding wrote Chill Demo and the Titanic System released a piss-take of the Irish 6AM Eternal

Demo. MatheW Breckon, aka Interrupt, wrote a good first demo but never finished his planned second one Purple is a Crime. Simon Crump, aka Frequency, now of Systeme D, coded good music demos. Joe Moulding, aka Palm Coding, now of Systeme D, coded many games and the Blip Music Demo.

[The fanzine and PD library scene]

The non-commercial paper offerings came and went with amazing regularity. These flourished after DTP progs were written. There is little information on exactly how many there were, but those I know of, and few of them have I seen, were: Jonathan Brunhead's Amszine was games dedicated. Dave Caleno's Bonzos Scrapyard - game cracks, tips, etc. David Crookes's CPC Undercover mixed games, PD and serious reviews. Chris Goodswen's Potential Difference had games/PD reviews and interviews. James Hockney's CPC Now! commented on all aspects of the CPC world. Dave Muggeridge's Amstrad Contact was more a user groups newsletter than mag. Derek Payne's CPC Mania gave news, reviews and cheats. Lee Rouane's Alive And Kicking concentrated on games. Salman Sandhu's Amstrad Express had PD reviews, news and views. Salman Sandhu's CPC Express had PD reviews, news, views and tape transfer progs. Salman Sandhu's CPC Trekking had news, reviews and tests. Alan Scully's CPC Domain, tips, reviews, etc. Karl White's Krash had news, reviews, PD tests and listings. Richard Wild's CPC Power I've never seen. Keith Wood's Amstrad Fun offered news, reviews and interviews. Keith Wood's CPC Forever was intended to replace Amstrad Fun. Amstrad Power, Artificial Intelligence, Forthcoming, Playmates, Pint Out, The Eliminator, CPC Pacific, Presto News are others.

On tape: Ultra Games - no idea - never read it. On disc: Tom Dean's Impact mapped games, tested demos and had very weird stories. Tom Dean's Donut Mag took over from Impact without CPC relevance. Jonathan's Amszine - never seen it - so don't know. Amstrad User - Irish semi-informative, erstwhile crap. BTL is the Systeme D mag with its own distinct style and high coding standard. Philip DiRichleau's EuroWacci tests, explains and produces new games. Roy Everett's ATM's "lauded", "tossy", "serious", "boring" and "useful".

Richard Avery's Another World had reviews, tutorials and atrocious spelling. Nich Campbell's Otto was best on games, other matters saw scant coverage. CPC Domain - never seen one. Scully's venture. CPC Quick - reported as, "A good effort." - never read it. After Dark wuz wroted bi Jonty Jones. Night Life comprized of ilitorat unidoltarited crap wroted buy Jonty Jones. The Vault was an Irish CPC idea idicilation. Grace Uunder Pressure - never seen it - became Better Than Life under the STS lead before becoming Systeme D.

Groups magazines: CPC User, CPC Southwest, Wacci, 8Bit. Only Wacci and CPC User are ongoing - both with protracted issuing periods.

PD Libraries of the past are too numerous to mention but one person must be put into the annals of history - David Carter. He died at a young age but was very important in putting people together and stimulating them to do something.

[On the net]

Well there is CSA8, but it's more a tittle tattle chat medium than a worthwhile informative medium. BTL maintain a "humorous" site. Nich Campbell has his games site and, although I've not seen it, heard rumours of a CPC User site. There is a Wacci site - either existant or under construction.

[Current status]

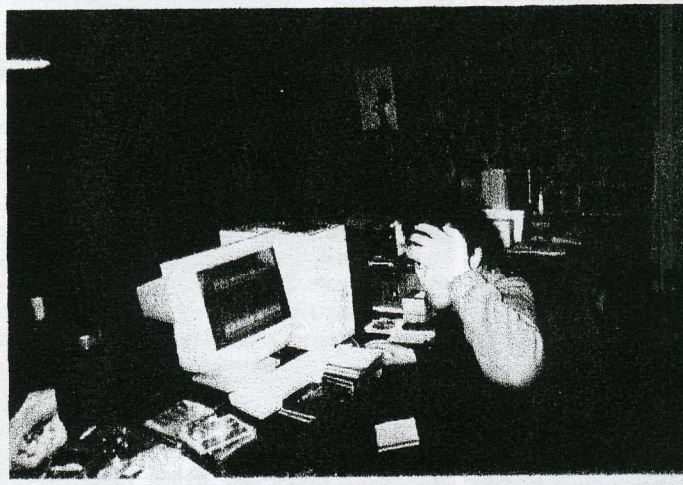
Wacci - exists but is a shoddy replica of its former self. CPC User - is "light", relies heavily on unchecked Net texts, but does "work". BTL - is now "on a CPC disc" but isn't out yet. EuroWacci - "I can't be arsed with it.", to quote Philip. So not likely. ATM#6 - sometime in the future, don't know when. Palatine - "coming together", but not out yet. Otto Net site - looking for you to send in games with reviews. Paul Wass - wants to obtain every CPC game for prosperity. And I'm still awaiting my 8 Bit mag subscription refund - unsubtle hint Brian.

CPC Users - I'd reckon less than 1000, given the club memberships, and allowing for the "closet" unaffiliated dedecated CPCites.

Roy Everett



Overflow et Gozeur surpris en pleine
partie de Fruity Franck



Madram a beau se cacher, tout le
monde l'a reconnu



Golio Junior et Eliot au stand
'fer à souder'