

# AMSTRAD

# LIVE

**REPORTAGE**  
**La Vérité sur**  
**Miss X**

Numéro 805  
Juin 1998

**ELECTRONIQUE**  
**Initiation**



C'est donc ça, Linux ?

**ACTUS**  
**Les Meetings**  
**1998**

**LECTEURS**  
**Courrier et**  
**enquête**

**EXCLUSIF :**  
**L'interview de LONGSHOT des**  
**LOGON SYSTEM.**

Bulletin publié par l'AFC - Ne pas injecter par voie veineuse



## EDITO

### BOURF

Si de coutume chaque mois l'AMSTRAD LIVE est là, que d'aventures pour cet AMSLIVE là. Las ! SNN a pris du repos, chez lui. Je n'ai pas dit qu'il était dans une maison de repos. Du coup, Jacques Lebreton s'est proposé pour prendre le relais. Mais, athlétiques comme vous êtes, vous savez qu'une course de relais n'est efficace que si l'on ne perd pas le témoin. Pour nous, ce fut plutôt un 100km cross. Alors, ce n°5, même pour juin, fumes !

Quand je dis que SNN se repose, c'est tout relatif. Vous avez vu ce superbe logo ? Le site WEB ? Et puis il a sorti une version allégée d'AMSLIVE. Rien de neuf dedans, c'est une petite compil d'articles déjà parus. A quoi sert-ce ? Ce n° preview donne (il est gratuit) un aperçu du zine. Histoire de nous faire connaître de personnes coupées du monde CPC et dont on aura chopé les adresses (ex-CPCiens, passeurs de PA CPC...). Ou pour ceux qui veulent tâter la marchandise avant d'allonger la fraîche.

Revenons à ce n°5. Quel bouquet ! Du texte à n'en plus finir (hum), du condensé : un article de 3 pages réduit à 2, des actus repoussées au prochain numéro 'cause elles n'entraient pas dans les 3 pages allouées, pratiquement plus de place pour les illustrations... Et toutes ces nouvelles rubriques ! Comme on ne peut pas caser toutes les séries (électronique, vidéo, Z80, CPC (S)OS, CPC+...) dans un numéro, il y aura alternance, guidée par vos désirs et vos questions.

La rédac.

**LE PROCHAIN NUMERO  
D'AMSTRAD LIVE PARAITRA  
EUH... BIENTÔT !**

**&02**

Edito	02
Multiplication	03
Reportage : MISS X	05
Electronique	06
Actus	09
Enquête lecteurs	0C
Tests	0E
LTP2	11
Courrier	13
CPC (S)OS	16
Interview	18

**Amstrad Live - N°5 -**

**Rédac'chef : Yves GEREY -**

**Rédaction : Thomas**

**BARDENAT, Yves GEREY**

**A participé à ce numéro :**

**Laurent MASSICOT - Olivier**

**Floquet Maquette : Thomas**

**BARDENAT - Ecrans : CPE -**

**Imprimerie : Espace Repro,**

**87 route de Narbonne,**

**Toulouse. - Amstrad Live est**

**publié par l'AFC (association**

**loi 1901) - Président :**

**Jacques LEBRETON -**

**Trésorier : Yves GEREY -**

**Contact AFC : Yves GEREY,**

**Les Pataudes, 87220**

**Boisseuil - Contact Amslive :**

***amslive@mail.dotcom.fr -***

**Site Web : *http://www.***

***mygale.org/09/amslive/-***

**Illustrations : "Today's**

**Cartoon by Randy**

**Glasbergen", publiés avec**

**autorisation spéciale.**

***http://www.borg.com/***

***~rjgtoons/toon.html-***

**Couverture : Randy**

**Glasbergen**

**Reproduction Autorisée**

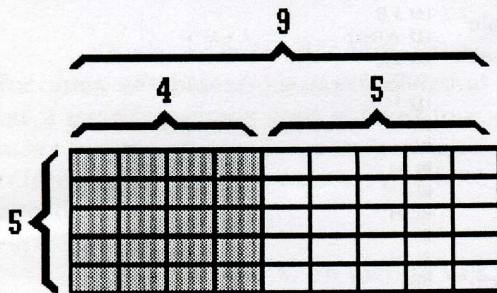


## MULTIPLICATION DE SOLUTIONS (OU L'INVERSE...)

Qu'est-ce à dire ? De la concurrence, involontaire certes mais quand même, dans un fanzine à grand tirage !!? On y décortique des opérations arithmétiques sur deux pages A4 et on propose une compacte routine de multiplication !?!

Qu'à cela ne tienne, je vous offre 2 autres alternatives, encore plus compactes (en mémoire et/ou en temps machine).

### DISTRIBUTION GRATUITE



### Schéma qui casse pas des briques

Ce mur de briques illustre le principe de la distributivité :

$$5 * 9 = 5 * (4 + 5) = 5 * 4 + 5 * 5$$

Meuh non, je ne vous prends pas pour des imbéciles.

Soit le nombre 13; on l'écrit en binaire (00001101) pour en déduire que multiplier par 13 revient à ajouter les produits des multiplications par 8, 4 et 1.

Maintenant, examinons le code suivant :

```

1
ADD HL,HL
2
ADD HL,HL
3
ADD HL,HL
4
ADD HL,HL
5
ADD HL,HL
6
ADD HL,HL
    
```

```

7
ADD HL,HL
8
    
```

Ajouter HL à lui-même revient à le multiplier par 2. Si on lui ajoute quelque chose (DE par exemple 1) en position 7, DE sera concerné par le dernier ADD HL,HL : il sera en fait ajouté 2 fois. En position 6, 4 fois ... et en position 1, 128 fois.

Pour ajouter 13 fois DE, il faut donc placer ADD HL,DE en 5, 6 et 8.

Si vous avez suivi, vous comprendrez sans mal la routine suivante :

```

LD B,7 ;Poids max : 2^7 = 128
MULTI_LP RLA ;Poids décroissants
JR NC,NOADD1
ADD HL,DE
NOADD1 ADD HL,HL
DJNZ MULTI_LP
RLA ;Par contre 8 bits à tester
RET NC
ADD HL,DE
RET
    
```

Une astuce au passage pour les utilisateurs de DAMS qui veulent recopier la routine pour économiser le registre B et du temps machine. Plutôt que d'avoir 8 labels à numéroter, utilisez le terme \$ qui représente la valeur en cours du compteur d'adresse.

```

RLA
JR NC,$+3
ADD HL,DE
ADD HL,HL
RLA
JR NC,$+3
...
JR NC,$+3
ADD HL,DE
RET
    
```

### IL FAILLIT L'ECARTER

Prenons 2 valeurs 8 bits s'écrivant MN et XY (attention tous les nombres sont



exprimés en hexa). Leur produit vaut

$$MN * XY = (M*10 + N) * (X*10 + Y) \\ = M*X*100 + M*Y*10 + N*X*10 + N*Y$$

Il n'y a que des quartets à multiplier. Pour se faire, on va créer une table (à une adresse multiple de 100, comme A000), sous BASIC...

```
FOR x%=0 TO &FF:POKE &A000+x%,(x% AND 15)*(x%\16):NEXT
(pensez au MEMORY)
```

...ou avec la routine précédente. Cette table associe à un nombre 8 bits le produit de ses quartets (résultat sur 8 bits, puisque le maximum est  $F*F = E1$ ). Exemple :  $\&x01101000$  donnera 30 ( $6 * 8$ ).

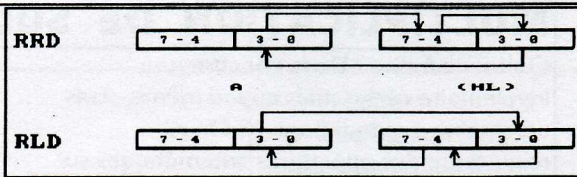
### DES QUARTETS, PASCAL

RRD et RLD offrent une manipulation aisée des quartets.

Ces 2 instructions travaillent avec A et le contenu de l'adresse que pointe HL. On considérera que ce sont nos deux opérandes.  $A=MN$  et  $(HL)=XY$

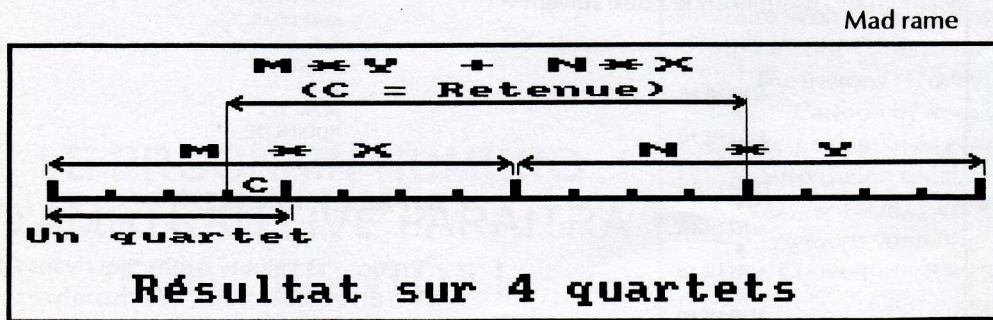
Pour utiliser notre table, il faut regrouper les quartets MX, MY, NX et NY.

Voilà la routine, voili la route, Anne.



```
LD A,NOMBRE1 ;Une opérande à préciser
LD HL,ANOMBRE2 ;L'adresse de l'autre opérande
RRD
LD B,A ;B = MY
LD C,(HL) ;C = NX
RRD ;A = MX
LD L,(HL) ;L = YN
LD H,TABLE/#100 ;Mettre ici l'adresse de la table
LD E,(HL) ;E = Y*N = N*Y
LD L,A
LD D,(HL) ;D = M*X
LD L,B
LD A,(HL) ;A = M*Y
LD L,C
ADD A,(HL) ;A = M*Y + N*X
LD H,0
RL H ;On récupere la retenue
RLA ;On met les quartets
RL H ;dans le bon ordre.
RLA ;Comme H=0 au départ,
RL H ;carry est mis à zéro,
RLA ;et le LSQ de A
RL H ;sera bien nul
RLA
RL H
LD L,A
ADD HL,DE
RET
ANOMBRE2 DEFB 123
```

Hum, avec 48  $\mu s$ , cette routine n'est pas si rapide que ça. Mais elle a le mérite d'avoir une durée d'exécution constante. Vous pouvez l'accélérer en ajoutant des tables qui donneront directement les quartets dans les bonnes positions.





## REPORTAGE : LA VERITE SUR MISS X

Peut-être vous souvenez-vous de la pulpeuse pigiste de chez Cent Pour Cent. Elle a sévi dans le cahier central de ce merveilleux magazine durant trois ans, répondant aux questions générales - jamais trop techniques - des lecteurs. Mais qui était-elle vraiment ?

Lors d'une discussion téléphonique avec Eliot, un sacrilège a été proféré : Miss X n'aurait jamais existé. "Palsambleu" m'écriai-je ! Efface-moi donc cette infamie !

Quelques jours plus tard, j'ai eu l'occasion de poser la question à Longshot qui a travaillé, comme vous le savez tous, assez longtemps dans notre magazine de référence. La réponse ne s'est pas faite attendre...

"Quant à Miss X, eh bien je vais certainement te faire de la peine mais elle n'a jamais existé. Il n'y avait que des mecs à la rédaction et tout ça, c'était de l'invention pour faire fantasmer les p'tits boutonneux, hé hé hé !"

Choc, syncope.

Comment ont-ils pu ? En fait, c'est assez génial. Je ne sais pas vous, mais moi j'y ai cru jusqu'au bout, touché par la féminité du personnage qui contrastait avec l'esprit bourrin et macho de certains rédacteurs, ému par la maternité, bouleversé par la dernière intro de sa dernière rubrique... Je dois être trop sentimental, c'est ça.

En fait, l'affaire a éclaté quand les photos des différentes Amstrad Expo ont été publiées. Ce n'était pas toujours la même fille qui incarnait Miss X. Alors donc, j'ai posé derechef la question à Longshot...

"Les nanas aux Amstrad Expo étaient des figurantes..."

Mais alors qui ? Quoi ? Qui avons-nous tant aimé ? De qui étions nous tous, dans le plus grand secret, amoureux ?

"Il n'y a jamais eu de nana au staff rédactionnel de 100%... Je crois même que c'était Pierre (je me rappelle plus son nom de famille, faut voir sur la couverture (NDLR : Pierre VALLS) qui s'en occupait..."

En conclusion, je tiens donc à féliciter le Team 100%, c'était du grand art. Nous leurrer pendant 3 ans, c'est fort. Et aussi, je dis bien des choses à Mykaïa (cf. numéro 2).

SNN



J'en ai marre d'apprendre tous ces termes techniques pour assurer à l'AMSTRAD EXPO. Je préférerais jouer au volley avec Marion Vannier.



## ELECTRONIQUE

Voici une série d'articles qui va vous permettre de comprendre un peu mieux les subtilités nécessaires pour concevoir, réaliser et surtout brancher quelque chose au CPC sans voir de fumée noire sortir de votre ordinateur préféré.

Bon, ça va être quelque peu théorique au début... histoire de faire quelques articles qui sortent de l'ordinaire... pardon d'avance !

### LES MILLE PATTES DANS TOUS LEURS ETATS

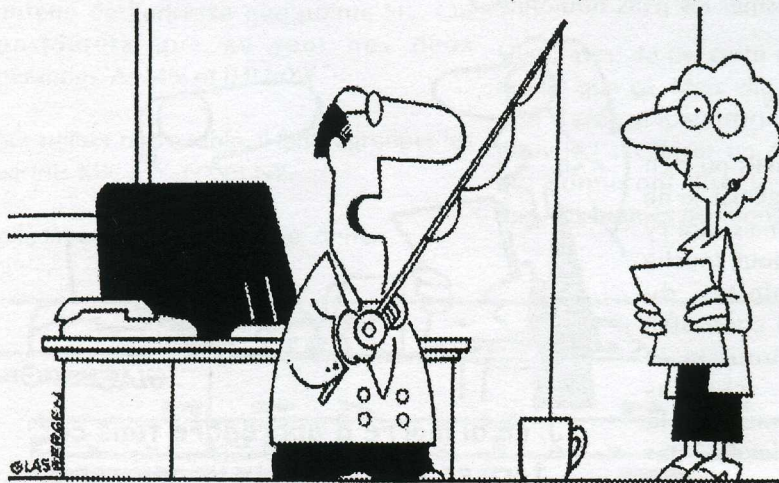
Commençons par le début ! Quand vous ouvrez votre ordinateur (je vous conseille de savoir le faire, ça sert et c'est sans danger sauf éventuellement pour la nappe du clavier) vous voyez plein de bêtes noires et plein de pattes brillantes avec des signes cabalistiques dessus. Ce sont les composants. Mais pas n'importe lesquels ! Ce sont des composants numériques (pas tous cependant).

L'électronique se divise en plusieurs branches dont principalement l'analogique et le numérique. L'analogique traite les signaux qui varient de façon continue d'un potentiel à un autre alors que le numérique se contente de signaux discrets (qui n'ont qu'un nombre fini de valeurs : ex 0V, +5V). Mais il faut bien savoir qu'à l'intérieur d'un composant numérique, l'électronique est analogique ! Le numérique est une restriction (en un sens) de l'analogique et ne rien comprendre à l'analogique vous fera courir à votre perte un jour ou l'autre ! Bon, ça va, y en a pas trop qui dorment ? On continue...

Pour interconnecter des composants numériques, il faut connaître un certain nombre de leurs propriétés au niveau de leurs entrées ou sorties (les papattes !). Pas question de faire n'importe quoi ou bien c'est la grillade assurée ! Il existe un certain nombre de types d'entrées/sorties (E/S ou I/O pour input/output) pour les

composants numériques dont les principaux sont répertoriés ci-dessous :

- Totempole
- 3 états
- Collecteur ouvert
- Passif
- Alimentation



**Je vous avais demandé de ne pas me déranger  
quand je suis en vacances !**



## DETAILLONS UN PEU TOUT ÇA

### Totempole

Ce sont les E/S les plus courantes. Elles ont 2 états. L'état 1 (+5V dans le cas du CPC) et l'état 0 (0V). Les entrées ne réagissent qu'à ces deux niveaux bien différents. En fait, l'analogique interne fait réagir le composant aux tensions intermédiaires et différents sous niveaux sont définis pour indiquer les marges, les seuils... Une sortie peut être connectée à plusieurs entrées mais pas à une infinité. Une sortie de composant numérique n'est pas une centrale électrique. Au delà de quelques entrées connectées, la tension de la valeur 1 (+5V) commence à chuter et les entrées ne vont plus réagir correctement. Le nombre d'entrées connectables à une sortie dépend des composants et peut varier de quelques unes à plusieurs dizaines ou centaines.

Lorsque l'on branche un circuit avec un autre, il faut veiller à ce que deux sorties ne soient pas connectées car c'est dans ce cas (grave) que les bébettes passent à la grillade. Et c'est évident ! Que se passe-t-il ? Si les sorties ont toujours le même niveau, rien ne peut arriver pendant un certain temps, mais si une sortie devient différente de l'autre (une a +5V, l'autre a 0V), ça barde ! L'électronique analogique interne va s'ajuster pour avoir le même potentiel qui sera forcément différent de celui prévu (la sortie 5V va tomber à 1V et la sortie à 0V va monter à 1V). Il ne va pas y avoir court circuit (ce qui aurait pour effet de déclencher la protection de l'alimentation dans le CPC) mais un courant important (pour le composant, pas pour l'alim) va circuler de la sortie à 1 vers la sortie à 0. Les faibles résistances internes vont chauffer rapidement et détruire les sorties. Il faut savoir que c'est la chaleur qui détruit le composant (souvent). Si on fait une erreur

et l'on voit que ça ne marche pas, en débranchant de suite on a une chance que la chaleur ne soit pas montée de trop. Il faut quand même savoir qu'une jonction sous un courant important peut atteindre les 100°C en moins de 10 secondes !

### 3 états

C'est le type de sortie très répandu dans les ordinateurs. Il sert pour les bus (série de signaux de même nature allant aux mêmes composants). En plus des 2 niveaux de sortie du Totempole, les E/S possèdent un 3ème état. Même si sur les timings de portes électroniques, il apparaît au milieu des autres états (2.5V), ce 3ème état est particulier. On l'appelle haute impédance. Lorsqu'une sortie est en haute impédance, elle se comporte comme si elle n'était pas connectée du tout aux circuits avec lesquels il y a pourtant une connexion physique (une piste par exemple). Cela sert en particulier aux bus qui sont connectés à tous les composants voulant accéder à ces pistes. Pour éviter que ne se passe le problème du totempole (deux sorties différentes), tous les composants sur le bus sont en haute impédance, un seul impose ses signaux (1 ou 0), un autre les lit (entrées). L'erreur la plus fréquente est de faire accéder à un moment ou à un autre plusieurs sorties sur le même bus. Là, les signaux étant très temporaires, la chaleur met en général plus de temps à détruire les sorties, mais cela arrive inéluctablement (quelques minutes ou dizaines de minutes voire plusieurs heures).

### Collecteur ouvert.

Ce sont des sorties particulières que l'on peut connecter ensembles pour avoir des propriétés particulières au montage que l'on désire. En règle générale, pour obtenir une sortie normale (totempole) avec une sortie collecteur ouvert, il faut ajouter une



résistance entre la sortie et le +5V.

Passif

Peu répandue sur les circuits numériques, elles existent pourtant sur les composants numériques/analogiques par exemple. Ce sont des E/S qui se comportent comme un composant passif (une résistance par exemple). On peut y connecter un peu tout.

Les E/S d'alimentation sont dédiées à fournir l'électricité nécessaire à tout composant numérique pour fonctionner. C'est aussi cette électricité qui en passant dans les résistances internes au composant, se dissipe en chaleur et fait chauffer légèrement le composant (normal!) ou le

grille (il y a eu problème !). Pour les entrées il faut généralement respecter la tension (5 V en général) très précisément. Sinon l'analogique interne est perdue et fait autre chose qui n'est pas prévu. Pour les sorties (rares en numérique), on s'en sert comme tension ou de courant de référence pour faire des montages complémentaires. Règle générale : Il ne faut jamais connecter des fils d'alimentation (des sorties donc) même s'ils ont le même voltage !

Voilà, j'espère que ça vous plu, sinon ben, ferai plus compliqué et théorique la prochaine fois...

Sic

Sorties / Entrées	TotemPole	3 états	Alimentation	OC	passif
Totempole	Pas deux sorties ensembles	Non, Etat Haute IMP indéfini	Oui	Oui	Oui, Cas Particulier
3 états	Oui mais risqué	Oui (bus) Attention gestion bus	Oui mais risqué	Oui	cas particulier
Alimentation	Non	Non	Oui mais jamais deux sorties ensembles	Non	Non cas tordu
OC	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui cas tordu
Passif	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui



## LES ACTUS DE L'ETE !

Ayé, c'est les vacances... Aaaahh... Pouvoir s'enfermer dans une chambre obscure alors que d'autres restent en plein soleil à cramer sur des plages de sable synthétique... Quel bonheur !

Mais fi ! Cessons-là toute poésie et commençons d'un pied vaillant (rien d'impossible) ces trois pages d'actus par les cheat-modes tant attendus.

### CHANY'S CHEAT MODES

ND Madram : si les premiers cheat mode de CHANY étaient activables en appuyant sur toutes les touches du clavier, celui-ci a amélioré ses routines de tests en scannant aussi les touches qui ne doivent pas être pressées.

DREAM DEMO 1 :

- 1/ [CTRL] PD
- 2/ FRANIE

2 : \

3 : 1/ [CTRL] [ESC] [DEL] CREM

4 : 1/ MAGE  
2/ [CTRL] [CAPS LOCK] [ESC]

Une fois rentré dans le 2e cheat :

CHANY donc accès au 3e cheat.

5 : \

6 : Avant de lancer la demo, il faut mettre en C0 des trucs :

En C0	Partie principale
1/NUL (Maj)	CHANY
2/PART	[CLR] [CTRL] NPS
3/SYSTEM	CHATS

DREAM END DEMO

En fait il y a deux cheats modes. Je vous en donne un, mais bon là je ne suis pas trop fier de cette partie, qui n'est pas

totallement droite. Ce cheat se déroule en 3 étape. Dans la partie 2, taper CHANY ensuite NPS puis DREAM et normalement le cheat devrait apparaitre, sinon recommencer depuis CHANY.

Pour le deuxième, démerdez-vous.

ACID MUSIC BOX 3

- MAGE

- NPS

- TEX (Nd Madram : le texte est codé en ASCII, pour ceux qui préfère lire sous l'éditeur du Hacker que suivre un scrolling).

INTRO WELCOM X 1

- CHANTILY + [CTRL]

WHY NOT Parti AST :

ONLY2 + [SHIFT] + [DEL] + [CTRL]

CNR 8

Rubrique cracking : f0 f5 f2 f7 (pavé numérique) + [CRTL] + [DEL] + [CLR]

Merci Yan ! Un dernier pour la route : Tapez S&KOH dans la démo du même nom pour accéder au cheat-texte.

### L'EXPLICATION D'UNE SAINTE HAINE\*

Il me semble indispensable de revenir sur la mini-onde de choc qui a secoué la scène du CPC il y a quelques mois avec le départ de Rudiger. Il faut savoir que je n'avais aucune intention néfaste en écrivant ces quelques commentaires. En effet, suite à la preview d'Amnésia parue dans le n°3, dans laquelle j'indiquais mon inaptitude à passer le niveau 1 de Lights Out, j'ai reçu un message assez insultant (paraît-il que c'était de l'humour) de la part de l'auteur. J'ai donc répondu à ce que je prenais pour de l'ingratitude. La réaction ne

\*L'explication du SNN. Jeu de mot madram ©1998



se fit pas attendre. Je crois que dans le cas présent, David a confondu une pichenette et un coup de poing dans un "punching ball". Et vous qui vous dites passionnés, auriez-vous quitté le CPC pour ça ?

### LES VRAIES ACTUS !

Quelques infos viennent de Dracula ou du site Tribal-Mag on line. On devrait être parrainés par France Telecom.

### MARRIAGE

RUBI, programmeur du tonnerre, de ZEUS, l'utilitaire de compactage utilisé par le LOGON SYSTEM, concepteur du premier chargement disc musical sur CPC (dans THE DEMO), et auteur de bidouilles parues dans Amstrad 100%, s'est marié les 16&17 Mai.

Nous lui souhaitons bonne chance.

Heu, non, c'est pas ça.

Tous nos voeux de bonheur. Ah, voilà !

### MEETINGS

Voilà ce qui arrive quand on est imprégné de la culture PC : un conflit ! Du vendredi 31/7 au dimanche 2/8, 2 meetings.

- La BYTE, c'est tout bien préparé depuis longtemps (avec création d'une association dédiée pour que l'organisation soit parfaite) et la salle, ils ne peuvent pas l'avoir à une autre période.

Signalons que des Allemands et des Anglais prévoient d'y venir et qu'un car sera sans doute loué depuis PARIS pour les sudistes.

Inscription 150 Francs, dont la moitié à envoyer le plus tôt possible à : Byte'98/CocOOon SySteM, Impasse de la Croisette, 62121 Ervillers. Site : <http://www.mygale.org/~byte98> -Tilde- ou <http://ojuice.citeweb.net/f/>.

- La même date a été retenue pour le WARF car c'est la seule qui concorde avec les plannings (vacances, boulot, ou armée) des différents organisateurs. Contact : Le

FANSS, 41 rue du champ du paradis, 03100 Montluçon.

La week-end qui suit, ZE MEETING 98, de retour à Bassoues. ADER Nicolas, Place du Donjon 32320 BASSOUES (Minitel : NK1 sur 36 14 CNX). BRICOGNE Florian, 13 rue Georges Ohnet, 31200 TOULOUSE (Tatoo : 0657.82.41.21, laisser votre tel + code 455 ; Minitel : KER sur 36 14 CNX).

Allemagne : BRAINBLASTER de FRANKENTEAM a organisé un meeting à Erlangen (prés de Nuremberg) du 29 au 31 juin. Compte rendu : ??? Tout ce que l'on sait, c'est qu'il y avait de la place pour 100 personnes !

ODIESOFT prépare aussi un meeting.

### INTERNET

SIOU recherche quelqu'un pour l'aider à programmer une couche "TELNET" sur CPC. Une fois faite, la navigation sur Internet (emails, newsgroup, IRC, WWW...) ne sera qu'un jeu d'enfants. Il dispose de sources C.

### C'EST PRET ?

Tribal-mag on line vient d'être réactualisé.

Mon double-plasma par entrelacement est fini depuis plusieurs mois, comme toutes les parties de l'OVL Meeting Demo. Le chainage a été confié à TOM&JERRY, car SHAP n'a pas eu le temps de s'en occuper. Mais ce dernier veut ajouter une intro.

### JEUX & TRADUCTIONS

Tom&Jerry, justement, travaille sur un clone de COLUMN.

Les Bolloware comptent finaliser leur jeu "FRES FIGHTER TURBO" cet été.

J'ai soumis à DOC BARTOC l'idée d'une traduction de BLACK LAND, le plus



grand jeu de rôles sur CPC. Il n'y aurait pas de problème, 95% des textes sont isolés dans un fichier. Nous recherchons donc une personne, même non-CPCienne (d'ailleurs la documentation a été rédigée sur Amiga), comprenant l'Allemand, si possible familière de l'univers des jeux de rôles.

Un autre soft Allemand qu'il serait intéressant de traduire est PRO-DESIGN, un logiciel de Publication Assistée par Ordinateur. Bien que travaillant en BITMAP, il semble assez puissant.

Le système d'exploitation FUTUREOS est en passe de traduction (Allemand -> Anglais). Y'a quand même une doc de 500 ko ! FUTURESOFT espère avoir fini pour fin 98.

#### COCOON

Un fanz, clin d'oeil à Amstrad 100%, sortira pour la BYTE. 24 pages sont déjà prêtes. CPC\_Net est bouclé, imprimé, mais non photocopié.

#### ANTITEC

BOMBASTIC sera sa dernière démo, car il pense qu'aucun effet nouveau n'est faisable sur CPC. Provocation ou pas ? A vous de relever le défi ou de lui prouver le contraire (respectivement).

Son prochain projet sera LINK, une compilation d'articles de fanzines.

Il est aussi à la recherche d'idées pour un jeu. Proposez !

#### CPC -> PC

L'utilitaire Sanko convertit les fichiers Protext en "Rich Text Format" pour une relecture sur PC. Ah ? Faudrait p'têt qu'on se le procure, à AMSLIVE.

CMP prépare un CD-ROM plein à craquer de progs CPC, avec les émulateurs pour les faire tourner. Il sera distribué à la BYTE.

En fait, beaucoup de personnes proposent ce genre de compils. Leur intérêt

décuplera quand on pourra les lire à partir d'un vrai CPC.

#### CONCOURS

Tribal Telegramm vous propose de gagner un original de Megablaster (2\*3") : envoyez un dessin au format standard 17 ko (16 en réalité, mais je ne veux pas perturber les esprits), sur 3" ou 3.5", représentant la fusion des 2 fanzines. Le mode importe peu.

JAN DEPPISCH  
LECHSTR. 10 a  
D-76437 RASTATT  
GERMANY

#### EMMIGRATION

RAMLAID est parti 6 mois en Angleterre. Il a amené son CPC. Heureusement pour nous, car c'est lui qui s'occupe de créer les utilitaires qui permettront à l'équipe MORTEL de remplir DRACULA FANZ 6.

ORPHEE est parti 1 an en Irlande (mais depuis quand ?) sans son CPC. Malgré tout, le fanzine Démoniak 6 est quasiment bouclé.

#### MATOS

L'AFC, grâce à KER, est à même de vous fournir des courroies pour lecteur 3". 11 fr port compris.

J'ai précommandé des RAMCARDS pour qu'il y en ait de disponibles rapidement.

#### VIDEO

FUTURESOFT a concocté des routines d'affichage vidéo à 25 Hz (voire 50) sur tout l'écran (il reste le border quand même) ! Il vous invite à participer à la création du premier film de ce format.

En attendant, marrez-vous un bon coup avec la vidéo (aux caractéristiques plus humainement acceptables de 3Hz sur 1/4 de l'écran) : "Natural Bug Killer"

Madram & co.



## ENQUETE LECTEURS, LES RESULTATS

Voici les réponses aux suggestions que vous nous avez faites...

Garder une couverture "faite main" genre Amslive 2 & 4 (excellent). [1] Les illustrations de R.Glasbergen sont sympathiques mais trop grosses par rapport à la taille de la page. [2] Pourquoi ne pas organiser des concours (primés ou non) [3] Arrêter les gueguerres à la con dont le roi est SNN ! (incontestablement) [4] Passer plus de listings Basic (Bravo pour la pause soft !) [5] Bertrand BEB / OVL

[1] Où sont les dessinateurs bénévoles ? [2] Hantise du maquettiste qui se retrouve avec des articles trop courts ou trop longs [3] Ca vient [4] Voir les explications, dans ce même numéro. [5] Go to [3] et merci (Signé SNN)

Pourquoi ne pas lancer un projet permettant à un CPC de se servir d'un PC comme client serveur, cad comme disque dur ? Serge LONGSHOT

Bonne idée, mais dont l'intérêt ne se résumera-t-il pas à l'économie d'un disque dur, à l'heure où ceux-ci seront connectables au CPC ?

Pourquoi n'y a-t-il pas une rubrique de X ? Je crois que cela plairait à tout le monde... [1] Pourquoi ne pas faire une rubrique qui répertorie petit-à-petit tous les logiciels dispos sur le OUEBE ? [2] Certains savent dessiner sur papier, pourquoi ne pas leur demander de gribouiller pour AMSLIVÉ ? [3] Florian KER / DBT

[1] Pour le numéro 69, peut-être [2] L'important est de pouvoir proposer tel ou tel logiciel, qu'il soit sur le WEB ou non...

Seulement, la copie de logiciels prend du temps, ce qui explique que ce service n'est pas encore bien implémenté au sein de l'AFC [3] On attend vos oeuvres !

Un quizz sur l'histoire du CPC et ses caractéristiques techniques [1] Un article où l'on expliquerait l'origine des pseudos des CPCistes [2] Olivier ELIOT / BENEDICTION

[1] Dur à concevoir, caractéristiques soit trop connues soit trop pointues, points d'histoire à vérifier. Mais on y réfléchira [2] Bien qu'on profite des interviews pour ça, une rubrique dédiée serait effectivement intéressante. Attention, certains pseudos sont des Secrets Nébuleux de Nomination.... (NDSNN : Ok, dès le mois prochain, vous trouverez ça !)

Une page ANTHOLOGIE, une grande date du CPC, une démo qui a fait date, ou les grandes figures du CPC. Que sont devenus certains "noms" inoubliables, membres du LOGON, de l'équipe ACPC ? [1] Une rubrique EMULATION, et outils annexes (assembleurs Z80 pour PC, transferts Linux-CPC, PC-CPC...), les news [2] Un "roman-photo" avec des membres de la scène CPC, 1 ou 2 pages à chaque numéro, à suivre, et le plus hilarant possible ? [3] Arnaud LE KRAKEN

[1] C'est à l'étude, mais les différentes interviews satisfont déjà cette attente, non ? [2] Hum, je n'ai pas envie d'attendre 5 minutes à chaque fois que je veux coder [3] Pourquoi pas... On se fera ça lors des meetings, ok ?

Attention parfois à l'orthographe [1] L'idée de reprendre des articles de fans étrangers est excellente ! [2] Restez toujours



objectifs et distants : pas de gueguerre à la BTL par pitié ! [3] Jérôme BOUBA / DBT

[1] Oui [2] Merci, on l'appliquera peut-être pour AMSTRAD LIVE ! [3] La passion est une objection à l'objectivité.

J'aimerais bien une rubrique Hardware pour les nuls (comme moi !) qui permettrait de faire des bidouilles sympas. Nicolas NICKY ONE / DBT

Il y aura des trucs & actuces, hardware ou non, ponctuellement.

J'aimais bien AFC pour ses articles "bricolage", mais peut-être pas systématiquement : l'idée du DOSSIER était bien. Du simple et efficace... [1] Savez-vous que l'esperanto peut aider dans les problèmes de traduction ? [2] Baissez un peu le volume sur "AMSTRAD 100%". Vive l'originalité [3] Pierre TOMY

[1] Voir réponse précédente [2] Oui, en servant de langue pivot. [3] On y fait souvent référence, car c'était un élément important du paysage CPCien, mais je ne trouve pas qu'on leur ressemble. Eux se foutaient de la gueule des lecteurs et manquaient de foi vis-à-vis des possibilités du CPC. (NDSNN : Et puis arrêtez de leur cracher sur la gueule comme ça sans arrêt ! C'est quand même grâce à eux qu'on se connaît ! C'est eux qui nous ont refilé la passion du CPC ! (NDMadram : non))

Une rubrique électronique sur cpc ? Serge GREES / NPS

Voir page &06.

A mon avis, trop de pages sont consacrées à la prog. A100%, lui, consacrait moins d'articles sur la prog et plus de "scoops".

[1] Les interviews quant à elles me plaisent, car on retrouve des anciens CPCistes (quoique YANN SERRA ait légèrement la grosse tête sur la fin [2]), il faut continuer à interviewer des mecs connus [3] et à la limite essayer de les faire revenir, ne serait-ce qu'un peu, sur CPC ! [4] Il faudrait faire un article qui comprendrait les interviews des BOSS de tous les groupes sur CPC, français et étrangers. [5] Gregory GREG / EBOLA

[1] Hé ho, A100% c'était un autre contexte, et puis les scoops bidons, c'est pas notre truc [2] Ah ? Je ne trouve pas [3] Je me fous de la notoriété. L'interview est réussie si l'interviewé est intéressant, pas s'il est connu [4] Un des buts de l'AFC et d'AMSLIVE est de montrer que le CPC est bien vivant. A vous de rendre notre petit monde encore plus passionnant si vous voulez que d'autres nous rejoignent [5] Interviews peut-être pas, mais on retient l'idée d'un descriptif des différents groupes.

Plus d'infos sur les fanzines [1], faire plus de pages [2] Parler un peu plus de ce que l'on peut trouver sur internet concernant le CPC [3] Richard Le rédacteur / Bonsoir la planète

[1] Ok, plus de fanzines, mais pas plus de détails sur eux (sauf pour les payants comme Wacci) : les critiques ne sont là que pour faire progresser les choses. Il n'y a aucune arnaque à prévenir vu le prix dérisoire d'acquisition d'un fanz [2] Non. Depuis Amslive, SNN est suivi par 18 neuropsychiatres ; pour ma part, je ne sors plus, je ne dors plus et je ne peux plus me consacrer à la programmation autant que je le souhaiterais [3] Non. Ceux non reliés n'en n'ont rien à faire, et ceux qui le sont peuvent facilement trouver par eux-mêmes.

Madram & SNN



## TESTS

Au programme, une base de données éducative, 2 jeux d'arcade de BollaWare et comme il restait de la place, un utilitaire. Quelques photos vous attendent en 4e de couv'.

### **FLAGS SLIDESHOW - Freeware - 86 Ko**

Voilà un programme tout récent (Mars 98) qui prouve que l'on peut aussi se servir de son CPC pour s'instruire, entre 2 parties de ZAPT'BALL...

En effet, FLAGS SLIDESHOW est un logiciel à vocation éducative... Ne tournez pas la page ! Merci pour moi !

Ce soft, qui est bien plus qu'un simple SLIDE SHOW, a pour but de nous rendre incollable sur les drapeaux de toutes les nations. Et il y a du pain sur la planche car Nicholas CAMPBELL, l'auteur, nous en propose 217 !!! Cela peut paraître rébarbatif au premier abord mais le logiciel est conçu de telle façon que l'on apprend tout en s'amusant. Au menu principal, 5 choix vous sont offerts:

1. Regarder les drapeaux classés dans l'ordre alphabétique des pays. Les drapeaux sont dessinés en MODE 0 (Devinez pourquoi !!!) (NDMadram : ils sont trop petits et certains dessins sont donc mal détaillés). On utilise les flèches pour se déplacer dans la liste ou on presse la touche correspondant à la première lettre du pays que l'on recherche pour éviter de se taper toute la liste pour observer, par exemple, le drapeau zambéen...

2. Voir les drapeaux côte à côte. Cette option n'est guère intéressante car on

ne peut pas savoir à quels pays correspondent les drapeaux. Dommage...

3. Jouer au MEMORY avec 24 drapeaux différents. Le principe du jeu est extrêmement connu : retourner 2 par 2 les cartes pour tenter de reconstituer les paires.

4. Tester vos connaissances: vous devez trouver à quel pays correspond le drapeau qui apparaît à l'écran. Pire qu'une interro !!! Surtout que le nom du pays doit être saisi en anglais étant donné la nationalité de l'auteur...

5. Lire diverses informations sur le logiciel.

FLAGS SLIDESHOW est donc un logiciel très complet et bien conçu dans l'ensemble. Et en plus, le but fixé par l'auteur, apprendre en s'amusant, est largement atteint. Je vous encourage donc à vous procurer ce freeware à l'AFC ou directement auprès de son auteur, qui n'attend que ça !!!

Nicholas CAMPBELL  
24 Ballyminstragh Road  
Killinchy  
Newtownards, Co. DOWN  
BT23 6RE  
Irlande du Nord

### **BO! (1994) - Freeware**

Ce titre étrange cache en fait une nouvelle conversion d'un jeu qui, en son temps, a dû faire la fortune de pas mal de propriétaires de salles de jeux...

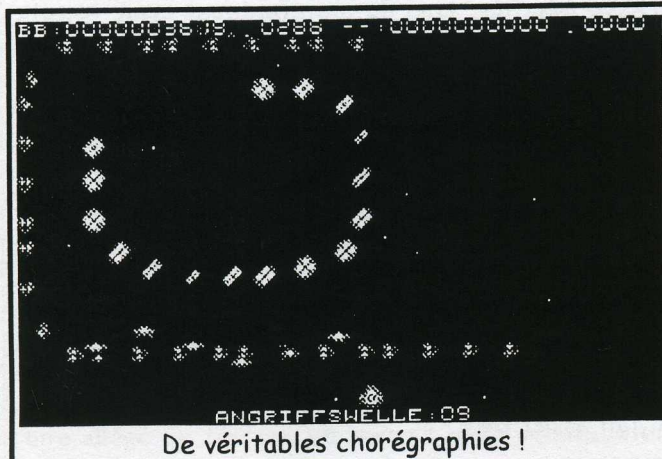
J'ai nommé: SPACE INVADERS. Le but du jeu est hyper classique : détruire les



vaisseaux des Aliens qui vous canardent. Votre vaisseau, le dernier cri en la matière (vaisseau-radio RDS, essui-glace sur le hublot arrière sans oublier le tableau de bord en ronce de noyer...), se trouve en bas de l'écran et peut se déplacer horizontalement tout en tirant sur les escadrons ennemis. Deux joueurs peuvent prendre part simultanément à cette rixe intergalactique. Rien de bien surprenant jusque là !

L'intérêt de BO! réside dans le fait qu'il est possible d'éditer de façon très complète les scénarii d'attaque des escadrons ennemis. Le problème est que tout le jeu est rédigé en allemand... Heureusement, avec les miettes d'allemand qu'il me reste et grâce à mon fidèle dictionnaire, j'ai pu comprendre comment procéder. Jetons un petit coup d'oeil là-dessus !

Au menu, presser 1 ou 2 pour choisir le nombre de joueurs. Le niveau de difficulté se règle grâce aux touches E (Facile), N (Normal) et S (Difficile). Pour accéder à la notice, presser H. Et pour accéder à l'éditeur, appuyer sur D. On arrive ainsi au menu suivant :



- 1 : créer un nouveau scénario
- 2 : effacer un scénario
- 3 : voir un scénario
- 4 : modifier un scénario
- 5 : sauver l'ensemble des scénarii
- 6 : effacer une trajectoire
- 7 : retour au menu principal

En bas de cet écran figurent le nombre de scénarii créés et le nombre de trajectoires. Une petite pression sur la touche 1 et nous voici au coeur de l'éditeur, où nous attendent une multitude de paramètres.

- Fréquence de tir des ennemis (0-255) [SCHUSSHAUFIGKEIT]
- Bonus si mission réussie (O/N)
- Ravitaillement après mission (O/N)
- Blocs protecteurs (O/N)
- Si oui, combien? (2-4)
- Sélection de l'ennemi : utiliser GAUCHE, DROITE et RETURN. [GEGNER]
- Nombre de vaisseaux dans un escadron.
- Décalage entre les vaisseaux d'un même escadron.
- Positionnement du premier vaisseau de l'escadron.
- Vitesse de déplacement des vaisseaux de l'escadron. [GESCHWINDIGKEIT]
- Seulement 1 tir pour détruire un ennemi ? (O/N)
- Sélection de la trajectoire :
  - \* GAUCHE et DROITE pour choisir.
  - \* S pour faire des reflexions par rapport aux axes X et Y. (O/N)
  - \* N pour dessiner une trajectoire. Utiliser F1 à F9.
- Un autre escadron pour ce scénario ?



Une fois ceci fait, vous avez créé un scénario d'attaque des vaisseaux ennemis et il est intégré dans le jeu. Ainsi vous pourrez faire subir vos scénarios machiavéliques à vos camarades de jeu... Niark, niark! La présence de cet éditeur confère des atouts indéniables (intérêt, longévité et fun...) à ce jeu qui dispose déjà à la base d'une excellente réalisation...

#### **FRESTRIS (1995) - Freeware**

Je vous laisse deviner de quel jeu mondialement connu est inspirée cette production... TETRIS ? Bravo ! Le moteur du jeu a été codé par SIGGY et les routines annexes ont été faites par DOC BARTOC. Bon, le principe du jeu étant hyper connu, je ne vais même pas me donner la peine de le décrire ! Je préfère m'attarder sur les caractéristiques qui font que FRESTRIS n'est pas qu'un vulgaire clone de plus.

Les différents sous-menus du jeu (entièrement rédigé en anglais) vous proposent de définir les touches, de choisir le mode de jeu, de choisir le nombre de joueurs, de lire un message de l'auteur, de voir le tableau des scores et même de sauvegarder vos préférences afin de ne pas avoir à les redéfinir une prochaine fois. Très agréable mais si rare dans les jeux ! A noter que les scores sont aussi sauvés.

Venons-en au jeu par lui-même ! On peut jouer jusqu'à 3 en même temps et de façon solidaire ! Au risque de voir le jeu dégénérer en engueulade... Il existe un mode de jeu où on peut définir la largeur de la zone de jeu (POOL) et même choisir de jouer avec des pièces (TILES) composées de 5 ou 6 briques au lieu de 4 dans le mode normal. L'autre mode de jeu est un mode par niveaux : lorsque l'on fait assez de

lignes, on passe au niveau suivant. Chacun des 12 niveaux est doté d'un superbe décor de fond en mode 0, dans l'esprit des dessins de la WOMEN AND DRAGONS. Après le dernier niveau, on a droit à une animation (un feu d'artifice) et au slide-show de l'ensemble des décors.

Bon, tout cela est alléchant, non ? Cependant, le jeu souffre d'une animation lente et saccadée et reste désespérément muet (ou presque car il y a un gros BIP quand on essaie de faire tourner la pièce trop près du bord de l'aire de jeu !). C'est dommage car tout le reste est très bien fait...

Je vous donne quand même le cheat-mode pour voir tous les écrans : choisir le mode LEVEL PLAY et presser la touche F9 pendant le jeu.

Eliot

#### **DISC MASTER**

Disc Master est un archiveur comme il en existe sur PC. Le format d'une face de disquette est analysé et son contenu compacté pour obtenir un fichier image. Lors de mon (unique) essai, le soft s'est planté après le compactage de la piste 0. Le style PC est décidément de mise !

Pour atteindre un fichier de la face, il faut réaliser l'opération inverse. Il s'agit donc bien d'archivage et non de compactage transparent si courant sur CPC. Cette version ne marche qu'avec 2 lecteurs. Mais quand on possède un 2ème drive, est-il vraiment utile d'archiver ?

Programme similaire : SPACE ARCHIVER d'ANTOINE



## REPORTAGE : LTP2

La scène CPC s'est toujours tenue à l'écart des grandes manifestations, peut-être à tort d'ailleurs... Il faut dire que le CPC a sa propre culture ! En effet, quel autre ordinateur 8 BITS peut se vanter d'avoir chaque année, et ce depuis plus d'une décennie, plusieurs grands meetings en son honneur ? Quel autre 8 BITS peut se targuer d'être encore utilisé à d'autres fins que la démo ? Tout cela n'a pas empêché une poignée d'irréductibles CPCistes de s'incruster dans une grande Coding Party: la LUCKY AND TIGROU PARTY 2, du 11 au 13 Avril 98, à Clermont de l'Oise (60).

### PLANTONS LE DECOR, LES CHOUX ET WINDOWS 95

Après le succès de la première LTP au printemps 97, à laquelle une centaine de personnes avait pris part, les organisateurs, à savoir un groupe de demomakers PC nommée RIBBON!, a décidé de remettre ça cette année avec un local encore plus vaste. En effet, la salle était cette fois-ci prévue pour accueillir près de 300 participants. Au final, 250 personnes selon les organisateurs (et 100 selon la police) ont assisté à cette manifestation. Pour fournir du courant toutes ces machines, un groupe électrogène a été requisitionné pour le week-end afin d'éviter les coupures de courant imprévues, toujours désagréables dans ce genre de manifestation... Les ordinateurs étaient donc bien alimentés et un bar installé dans l'entrée était prévu pour qu'il en soit de même pour les participants : sandwichs et boissons, surtout du café ! Comme dans toutes les manifestations de ce genre, il était également possible d'apporter ses propres victuailles. Après avoir rempli le formulaire d'inscription et s'être allégé de 100 Frs, on pouvait enfin installer le matériel sur les tables. Les

CPCistes incorruptibles que nous sommes ont eu la chance d'être installés à un endroit stratégique : juste dans l'entrée de façon à ce que toute personne entrant dans la salle jette obligatoirement un oeil sur notre table... L'installation du matériel a confirmé aux yeux de tous les autres CPCistes présents ce dont j'étais intimement persuadé depuis pas mal de temps: je suis vraiment le CHAMPION DU MONDE DE PANNE DE LECTEUR, toutes catégories confondues ! En effet, 1 de mes 2 lecteurs 3.5" a refusé de me charger le moindre petit fichier pendant tout le meeting ! J'avais également apporté ma chaîne AMSTRAD que je qualifierais de Low-Fidelity étant donné qu'elle non plus n'a pas daigné fonctionner ! En dehors de cela, les autres CPCistes n'ont rencontré aucun problème matériel et ils ne connaissent pas leur bonheur ! Ce furent donc 10 CPC dont 9 en état de marche (Devinez à qui appartient le CPC en panne!) qui représentaient les machines 8 Bits. Voici donc au passage la liste des participants sur CPC : DRACULA, CRACKY, CANDY, WINNIE, OFFSET, MAD, SHAP, ROUDOUDOU, RAM 7 et moi-même. A noter qu'il y avait tout de même 4 CPC PLUS, ce qui n'est pas mal du tout. Autre chose, pour se démarquer de la masse blanchâtre et fade des PC, la tendance de cette année semblait être le relookage de son clavier en bleu ! L'AMIGA de LUBA et un de mes claviers de CPC semblaient revenir du village des Schtroumpfs...

### MAIS QU'EST-CE QUE C'EST ???

Telle était la question que tous les non-initiés se posaient devant le CPC + d'OFFSET. En effet, les extensions ne manquaient pas : lecteur 3.5", SOUNDPLAYER, RAMCARD,



MULTIFACE, Digitaliseur VIDI couplé à une caméra (Si, si!), souris AMX, connecteurs divers... Non content d'impressionner tout le monde avec sa machine de guerre, Offset avait en plus de nombreuses routines fort sympathiques à présenter comme une de ses parts pour l'ASIC INSIDE. Impressionnant aussi, pour ceux qui n'étaient pas encore au courant, l'enregistrement video en DIRECT TO DISC grâce au digitaliseur VIDI, la caméra et au lecteur 3.5". Dans la catégorie artillerie lourde, il ne faut pas non plus oublier RAM 7 qui avait amené une carte spécial CPC PLUS qui contenait en fait des copies de ROMs de plusieurs cartouches de jeux. Au démarrage, il n'y a qu'à commuter des interrupteurs pour choisir la ROM que l'on veut executer... Sympa, non? De plus, l'extension mémoire de 2 Mo et l'interface Disque Dur devaient traîner dans le coin... VIRTUAL NET, le réseau CPC a même été mis en place et le jeu SHOULDER DASH fut mis à contribution. Autre logiciel qui fut mis régulièrement à contribution : le DIGITRACKER. En effet, nombreux furent les attroupements dans le coin CPC dès que l'on jouait un module sur 3 canaux via Soundplayer tant qu'à faire ! Bref, les fiers CPCistes que nous sommes se sont fait un plaisir de démontrer que le CPC est bien au-dessus de ce que beaucoup imaginaient. Cette coding-party n'a pas été qu'une simple demonstration de force des CPC mais a aussi permis d'échanger des idées et des techniques et également de nouer ou renouer des contacts. Par exemple, MADE et ARRAKIS sont venus faire un petit tour dans notre coin, la tête pleine de souvenirs... Nostalgie, nostalgie!

### MIAM ! MIAM !

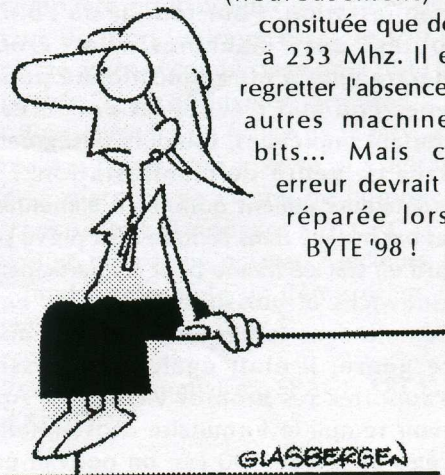
Pour marquer le coup, car ce n'est pas tous les jours qu'ont lieu de tels rassemblements au sein de la scène, le petit groupe de

CPCistes accompagné de LUBA s'est offert ripaille dans une pizzeria. Ce repas fut l'occasion de discuter de sujets divers tels que la protection, à ce jour inviolée, du jeu LE NECROMANCIEN édité par UBISOFT ou les difficultés rencontrées par un magazine sortant en kiosque comme AMIGA NEWS. Je ne manquerais pas d'évoquer la défaillance vocale de notre ami CRACKY, agonisant en bout de table (la place du chef!), victime d'un mauvais coup de froid. Ceci ne l'a pas empêché de nous faire un canular de son cru à la sortie du restaurant. En effet, celui-ci nous a fait croire que l'un d'entre nous avait dû laisser, par inadvertance, un billet de 100 Frs en plus du prix de la pizza...

### ET ALORS ?

En plus d'avoir permis la germination de certains projets CPC et même la réalisation d'une version diffusable des previews de SQUAT d'OVERLANDERS, la LTP2 aura été une formidable opération de médiatisation et c'était le but recherché ! Cette incursion CPCiste dans cette coding-party a en effet permis de rappeler que la scène informatique et plus précisément dans le cas présent la scène démo, n'est (heureusement) pas constituée que de PC à 233 Mhz. Il est à regretter l'absence des autres machines 8 bits... Mais cette erreur devrait être réparée lors du BYTE '98 !

Eliot





## COURRIER LECTEURS

On inaugure cette rubrique de manière originale, puisque la première lettre n'est pas une question envoyée par un lecteur, mais une réponse à notre demande d'information sur l'ex-éditeur anglais Radical Software.

Bonjour [...]

Je dirigeais Radical Software, mais j'ai fermé boutique pour cause de manque de ventes. Ce que nous proposons (Fluff, Smart Plus, Black Jack and Cribbage, Star Driver, Masters of Space) est maintenant dans le domaine public (NDR : PD en anglais).

MegaBlaster est aussi PD dans le royaume-uni, mais ailleurs je ne sais pas.

Le seul produit que nous vendions et qui n'est pas PD est RoutePlanner, mais c'est un programme de carte du RU qui n'intéressera probablement pas vos lecteurs.

Maintenant, la seule chose qui se fait ici pour le CPC est Merline-Serve, où nous achetons et vendons des articles de seconde main.

J'écris une page de news pour le magazine CPC WACCI où je pourrais parler d'AMSLIVE (NDR : cela a été fait depuis la rédaction de cette lettre).

Regards, Angela Cook.

Nos remerciements à Angela.

Les logiciels énumérés seront testés prochainement (sauf Fluff qui était sur l'AFC Disc 2).

ODIESOFT m'a confirmé la mise dans le domaine public de son jeu (dans tout pays).

Nous avons demandé plus de renseignements sur WACCI et Merline-Serve. Le mois prochain dans AMSLIVE, un reportage sur les offres anglaises.

Les blagues sur No-Recess sont plutôt douteuses. Le fait de détruire les gens dans

leur dos au moyen d'un journal est assez faible. [1] Arrêtez de brailler sans cesse le PC c'est de la merde car ça tout le monde le sait. De plus le "Virus Informatique" s'en charge.

[2]

Pour mon message sur les fonds noirs, ce n'était que la partie visible de l'iceberg. Mais je ne voudrais pas trop déranger les demomakers avec mes propos. Car mes autres idées ne sont peut-être pas applicables au monde Amstrad.

Pourquoi les codeurs s'engluent dans une normalité et une telle monotonie dans leurs oeuvres.

Pourquoi ne voit-on plus de jeu de la trempe de Prehistorik II ou Rick Dangerous. A croire que tout le monde se complait dans des Tetris et des remakes foireux de jeux de société à la con !

Je pense que le CPC a autre chose dans le ventre alors à vous de vous sortir un peu les tripes et de concocter des beaux petits softs... (je m'énerve un peu trop, non ?) [3]

### BEB d'OVERLANDERS

[1] SNN : No Recess a en effet appris que nous parlions de lui (en mal) dans son dos. En fait, il a lui-même compris qu'il n'avait pas laissé une très bonne image de lui sur la scène. Nous ne "détruisons" pas ce cher Arnaud, étant donné qu'il n'est plus parmi nous.

Personnellement, j'admire plus l'équipage du Titanic que les passagers qui ont quitté le navire avant qu'il ne sombre. Enfin, en tous cas, l'intégralité des commentaires (ma foi, assez désagréables) que nous faisons sur No Recess sont justifiés.

[2] SNN : Où on en a parlé, du PC ?

Madram : C'est vrai quoi, rares sont les allusions à la médiocrité des PCs.

Que tout le monde sache que les PCs sont merdiques est faux : c'est l'inverse !



Pour le commun des mortels, ne connaissant rien d'autre, c'est une machine idéale. Et si un PC n'est pas assez bon, l'alternative est alors un PC plus puissant...

Mais j'admets que le dénigrement est inutile. Il faut plutôt prouver qu'un CPC peut offrir des musiques tout aussi entraînantes, des dessins enchanteurs, des jeux plus fun, des utilitaires plus conviviaux, etc.

Au boulot !

[3] Madram : Trop de programmeurs se sentent obligés de diffuser leur travail, même si celui ci n'est pas d'un très bon niveau. Pourtant, concevoir un programme qui sera envoyé aux oubliettes sitôt fini n'est pas une perte de temps : ça fait progresser et le plaisir tiré de la programmation reste le même.

J'encourage toute création CPCienne, mais je préfère voir quelques superbes softs qu'une multitude de mauvais.

De plus, la plupart des démomakers apprennent des techniques qu'ils utilisent avec plus ou moins de bonheur, alors que la démarche devrait être inverse : se fixer un but (un effet imaginé, ou inspiré d'une autre machine), et puis trouver quelles techniques, quels trucs permettront de l'atteindre.

J'ai un programme AMX qui fonctionne avec une souris, j'aimerais savoir quel type de souris faut-il acheter pour que cela fonctionne. [1] Quel genre de scanner fonctionne avec le 6128 ? [2] Sur certaines disquettes, lorsque je lance un programme, le CPC m'affiche de nouveau "Ready". Que dois-je alors faire pour rentrer dans le programme [3]

Michel R., Colmar

Ah, qu'il est plaisant de recevoir une lettre d'un utilisateur, débutant de surcroit. C'est bon signe !

[1] Une souris AMX ! A chercher par PA. Attention cependant, les souris pour CPC n'indiquaient que la direction et pas la vitesse (comme un Joystick en fait), ce qui se traduit par une précision moindre.

[2] Les seuls scanners utilisables pour l'instant sont le DART et celui de SIOU. Ils fonctionnent sur le même principe, à savoir une cellule photoélectrique à positionner sur la tête d'une imprimante matricielle (AMSTRAD DMP pour le DART). L'image est obtenue lentement, en 2 couleurs (comme quand on fait une photocopie n&b).

[3] 3 types de fichiers existent : Basic, ASCII et BINAIRE. Les premiers sont toujours exécutable, les deuxièmes seulement si ce sont des programmes BASIC codés en texte (mais ce n'est pas souvent le cas, car il s'agit quasiment toujours de données, généralement textes). Quant aux troisièmes, ils se lanceront s'ils sont prévus pour !

Un même logiciel est souvent décomposé en plusieurs fichiers, et on doit alors trouver celui de lancement (le loader). S'il y a retour au BASIC, rien à faire, ce n'était pas le bon fichier !

Rectifications des bourdes de l'article SOUNDTRACKER :

- La 1ère version du Soundtracker s'appelait Soundtracker tout court et non pas Soundtracker 64. De plus les modules sauvegardés par ce dernier sont des .SNG et non des .64.

- SONGPOS XX ne signifie pas que XX patterns ont été joués car pour reprendre l'exemple de GREG (SONGPOS 09) si on met dans le chainage 8 fois la pattern 0 et 1 fois la pattern 1 il n'y aura eu que 2 patterns effectives de jouées [1]

- La commande transp. n'augmente pas par tons mais par 1/2 tons. [2]

- La commande ARPEG.ED ne permet pas de faire des sons "liquides" (???) mais de simuler un accord en augmentant ou diminuant de



x demi-ton(s) la période de la note à 50 Hz (x est la valeur entrée dans la table). De plus cette commande n'est justement pas liée à un instrument précis.

- Et enfin je trouve assez choquant qu'on incite les débutants à pomper les instruments des autres ; on a bien assez des musiciens actuels qui font tous ça à quelques exceptions près (salut Hervé ! ça c'est des instruments !) [3]

Autre sujet : - Je tiens à m'insurger contre toutes les remarques et dessins d'un goût douteux qui ont pour but de cartonner NO-RECESS, certes tout ce qui est dit sur lui est vrai mais il est facile de s'attaquer à quelqu'un qui a quitté la scène et de le décréter punching-ball national alors que ce qui est dit sur lui est valable pour une très grande partie des codeurs "célèbres" de la scène [4] mais ça on en parle beaucoup moins...

Je m'insurge également contre toutes les allusions au PC, à windows 95 et à Bill Gates, franchement on s'en fout, en plus lorsque l'on passe son temps sur internet je pense que crier "à mort microsoft" c'est l'hospital qui se fout de la charité. [5] Ca me rappelle les meetings avec tous les PCistes qui ont des fonds d'écran "fuck microsoft"... sous windows !!! Navrant... [6]

Dans AMSLIVE 3 (au dos) on peut voir une photo de Bill Gates entarté avec un commentaire qui remercie l'entarteur au nom de l'humanité, très bien mais dans le n°3 (toujours au dos) on peut voir un écran de site internet (qui n'a d'ailleurs rien à foutre là) et devinez sous quoi ça tourne... windows 95. Alors faudrait voir à pas se foutre de la gueule du monde...

"Fuck microsoft" est à la mode mais est-ce vraiment microsoft qui est de la merde ou le PC...

C'est tout pour aujourd'hui en espérant ne plus voir tout ça.

SHAP / Overlanders

[1] Greg parlait du nombre de patterns jouées et non du nombre de patterns DIFFERENTES jouées.

[2] Oui, le demi-ton est l'unité de la musique

occidentale (indivisible par définition, mais...).

[3] De toutes façons, l'original était fourni avec une collection de sons pré-définis, afin de pouvoir s'essayer à la composition sans partir de zéro. Quand on pratique d'un instrument (réel), on n'invente pas (forcément) de nouvelles sonorités. Cela n'empêche pas de concevoir une musique originale.

Ceci-dit, les sons "sound-chip" du CPC sont tellement caractéristiques que la création d'instruments est effectivement indispensable pour ne pas sombrer dans la banalité.

[123] Merci pour ces précisions.

Remarquez qu'on ne fait pas les choses à moitié dans AMSLIVE : on vous a proposé un cours sur un utilitaire CPC appliqué à la musique et un cours sur la musique qui sera appliqué au CPC.

[4] Bien-sûr, mais s'en prendre toujours à lui, c'est du comique de répétition ! Et puis NO-RECESS, ça peut se comprendre "pas de trêve", non ?

[5] Attention, ne pas tout confondre ! Bien que ça soit un des objectifs de la firme de Redmond, Internet n'est pas synonyme de Microsoft. Au contraire ! N'importe qui, indépendamment de la machine (il faut juste avoir le matériel nécessaire au lien physique -modem le plus souvent) et indépendamment du système d'exploitation (il faut juste respecter les protocoles), peut se connecter.

[6] Ouai, le problème est que la plupart de ces PCistes, pirates de bac à sable, pensent faire la nique à Microsoft en n'utilisant que des logiciels copiés. Et ils ne se donnent pas la peine de s'intéresser à d'autres systèmes, même légalement gratuits. Et en fin de compte, comme le dirait Steve Balmer, ils assurent la "continuité de Windows".

Madram



## CPC (S)OS 1ère partie

Cette rubrique s'adresse aux débutants et à tous ceux désireux de (re)découvrir leur CPC. Quelques renseignements pointus seront donnés, mais juste pour information. Si vous ne saisissez pas tout, vous pouvez quand même continuer la lecture.

Le plus souvent, on distingue 3 niveaux de programmations chez le CPCiste : le BASIC, l'assembleur avec utilisation des routines "système" et la programmation directe des périphériques (Quelqu'un travaille sous CP/M ??). Leurs mélanges donne des résultats puissants, mais le plus souvent, buggés. Heureusement qu'AMSLIVE est là.

### LA MEMOIRE

De par sa conception (bus d'adresses de 16 bits et bus de données de 8 bits), le microprocesseur ne peut accéder que 65536 (=10000) cases mémoires (octets) différentes, c'est à dire exactement 64 ko. Pourtant le CPC gère 256 ROMs de 16 ko (4 Mo), et 0.5 Mo de RAM (facilement multipliables). Le truc est de travailler par pages.

Pour faciliter la manipulation, chaque page est découpée en blocs de 16 ko, et on peut ne changer que certains blocs (à la manière

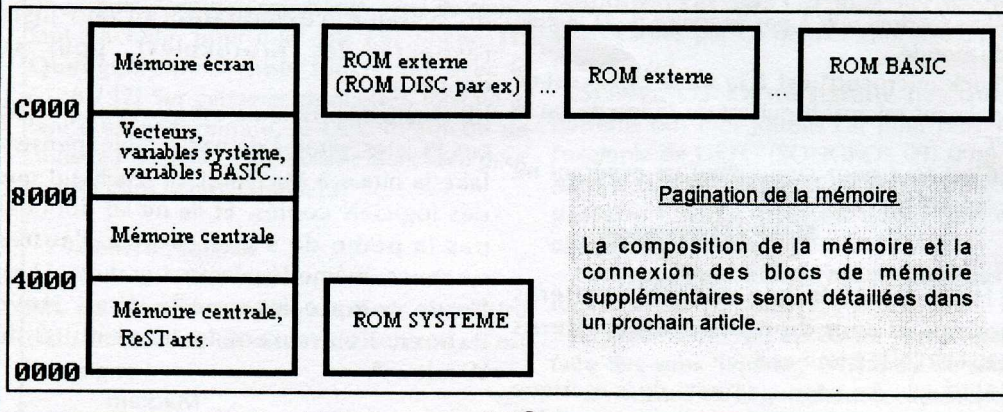
de ces livres d'enfants où les pages sont coupées en plusieurs parties et où l'on crée d'innombrables combinaisons en ne tournant que certaines de ces parties).

### MATERIELLEMENT

Ceci est fait par des composants annexes tel le Gate Array pour les ROMs ou la permutation de blocs, et un PAL pour la RAM. Comme lors d'un adressage, seuls les 2 bits de poids forts sont analysés, ceci explique que la mémoire soit divisée en blocs de 16 ko (2 bits donnent 4 possibilités, et  $64/4 = 16$ ). A propos des ROMs, notez que la rom DISC (no7) est traitée comme n'importe quelle autre ROM externe, mais elle n'est pas désélectionnable (sauf sur +).

### BIENVENUE DANS LA JONGLE

Le système d'exploitation du CPC (on l'appellera "système" par fainéantise et habitude) doit constamment jongler avec les blocs. Prenons un exemple : une routine système (qui s'exécute donc en ROM, quelque part entre 0000 et 3FFF -voir schéma) veut lire le bloc 0 de RAM (aussi entre 0000 et 3FFF !). Si on commutait la





RAM, plantage assuré, car ce n'est plus la routine en ROM qui serait exécutée mais la RAM à partir de la même adresse (lors de la lecture d'un livre, vous changez de page en plein en plein milieu de phrase, vous ?). Il faut alors avoir une routine située hors de cette zone qui se chargera de commuter la RAM, de la lire comme voulu, de commuter la ROM et d'y resauter.

### **LOGICIELEMENT : L'EXTERNE EST GERÉ MAIS PAS L'INTERNE !**

Au démarrage, le système teste les ROM externes, qui soit prennent la main, comme l'interface graphique DES ou le moniteur HACKER, soit fournissent les fameuses RSX, extensions résidentes du système. Comprennez : commandes ou programmes entiers, en mémoire (bien sûr puisque c'est des roms !), gérées par le système et accessibles sous BASIC.

Voilà qui est paradoxal ! Les ROMS externes sont parfaitement supportées, mais la RAM supplémentaire interne du 6128 n'est pas du tout utilisée par le système et encore moins par le BASIC. Il faut charger un programme (BANKMAN sur la disquette CPM+) pour pouvoir y accéder.

### **COMMENT CA MARCHE ?**

Le système est un ensemble de routines qui s'occupent de l'interfaçage matériel. C'est à dire que c'est lui qui s'occupe de la gestion clavier, écran (texte ou graphique), fichier...

A l'encontre de ce qu'on peut trouver sur les ordinateurs actuels, il ne gère pas les différents programmes qui peuvent s'exécuter. En fait, il n'a même pas "la main" ! Il la donne au BASIC si aucune autre ROM ne l'a prise avant. C'est sous interruptions que sont remises à jour les couleurs, qu'est

scanné le clavier...

Le BASIC, lui, se sert des différentes routines systèmes. Par exemple, la commande INK va appeler une routine qui changera non pas directement la couleur du stylo mais la case mémoire associée à ce stylo. Puis, le système appelé sous interruption lira cette case mémoire et alors changera effectivement la couleur.

Je le répète, le système ne s'occupe pas de l'exécution des programmes. Ceci implique qu'en cas de bug, il y a plantage, et non pas un message "votre programme à planté". Le programme a le contrôle absolu !

Ceci-dit, plusieurs programmes peuvent fonctionner en même temps. Soit parce que les interruptions système sont respectées, soit parce qu'une routine appelée redonnera la main à la fin de son exécution.

Le partage de la mémoire est prévu lors de l'initialisation des RSXs (réservation de zones) et par la commande MEMORY en ce qui concerne le BASIC.

### **LES VECTEURS**

Les routines sont stockées en ROM, c'est entendu. Mais pour les appeler, on ne saute pas directement en ROM : on passe par des vecteurs qui eux sont installés en RAM.

Les avantages sont nombreux : en cas d'évolution de la ROM, les routines vont changer d'adresses, mais l'adresse du vecteur reste la même.

D'autre part, les vecteurs sont placés dans une zone insensible aux permutations RAM/ROM. On peut y sauter sans risque quelquesoit la configuration en cours.

J'ai gardé le plus intéressant pour la fin : on peut détourner ces vecteurs. Il n'y a qu'à placer un saut à vos propres routines. Plus de détails la prochain fois !

Madram



## INTERVIEW : SERGE QUERNE (LONGSHOT)

> Or, donc, salut Serge. On va commencer par les formalités : Nom, prénom, âge, profession... et origine du pseudo !

Serge Querné, 31 ans, Informaticien... Pour le pseudo, mon regard est tombé sur la couverture d'un des comics qui traînaient dans ma chambre. La caractéristique de ce personnage est d'avoir beaucoup de chance...

> Comment as-tu commencé sur CPC ?

J'ai commencé à programmer sur Cpc en 1984-85 lorsque Cobra Soft m'a demandé d'adapter sur plusieurs micros le jeu d'aventure que j'avais créé originellement sur Oric 1. A l'époque, le 664 venait juste de sortir et avec un copain qui connaissait le Z80A (moi, c'tait le 6502A), on a commencé à bosser sur un 464 sur des cassettes avec un assembleur mémorable : Mona Gena

> Et la première démo ? Comment t'est venue l'envie de la faire ?

En fait, j'ai créé les 2 premières démos quasiment en même temps. A l'époque (1988), je bossais dans le château de développement Ubi et des belges Commodorien m'avaient montré des démos-rasters en affirmant que le cpc en était incapable. La première démo fut donc à base de rasters (ceci ayant d'ailleurs été fait dans plusieurs jeux, dont TrailBlazzer). J'ai alors demandé à ces commodoristes ce qui leur semblait le plus irréalisable sur C64, et ils m'ont parlé d'une image overscan. Ce fut le thème de la seconde démo.

> Comment s'est formé Logon System ? Qu'en reste-t'il aujourd'hui ?

Un des graphistes cpc (Brad) du château s'est allié avec moi pour créer le logo du groupe, puis plus tard des dessins originaux.... Lorsque les démos ont commencé à circuler, j'ai été contacté par diverses personnes, et j'en ai rencontré pas mal lors de mes séjours à Paris et lors de l'Amstrad Expo de 1989. Naminu, des Malibu Crackers, a réalisé avec moi la Amazing démo, et a intégré le groupe. Puis, très rapidement, les autres sont arrivés et en Novembre 89, ayant débarqué chez Fred avec une grande partie de l'équipe, je lui faisais part de mon projet d'une deuxième méga-démo, fédératrice de la nouvelle équipe. Après The Demo, plusieurs démos isolées sont sorties, à l'occasion de meetings, par exemple. Pour ma part, j'ai bossé un peu sur le plus, et en particulier sur le B-Asic, dont la dernière version a été mise dans le domaine public après la mort de A100%. J'étais aussi saturé par les contacts et l'organisation du groupe me prenait beaucoup de temps...

Les motivations ont aussi changé pour beaucoup... Il y a toujours un moment où on a envie de faire autre chose. En outre, lorsque tu bosses toute la journée devant un écran, tu peux aspirer à autre chose le soir et le week-end... Bref, ce qui reste du groupe actuellement, c'est une amitié entre une grande partie de nous tous... et il n'est pas rare que nous nous revoyons pour rigoler et bouffer un morceau !

> Tu as travaillé chez UBI-SOFT, tu as rebaptisé INFOGRAMMES GROSINFAME. Quels ont été tes boulots, tes relations avec les différentes boîtes d'éditeurs ?

Rectificatif : Ce n'est pas moi qui ait trouvé cet anagramme mais j'ai porté un tee-shirt (édition limitée) issu des arnaques subies



par certains développeurs au sein de ces sociétés de jeux qui, à l'époque, il faut bien le dire, payaient très peu les gens...

Le patron d'Infogrames en voulait d'ailleurs un exemplaire, ce qui prouve qu'il a le sens de l'humour puisque le dessin représente le tatoo emblème en train d'enculer un programmeur... D'ailleurs, le tee-shirt Abu Soft a failli voir le jour aussi... Mes contacts avec les éditeurs de jeu... Cobra Soft, qui a édité mon premier jeu. Puis Ubi Soft, à l'issue de mon stage de fin d'études. J'ai été en contact avec de nombreux autres éditeurs mais je n'ai pas été aussi impliqué.

> As-tu reçu des propositions suite a tes démos ?

Non, car les démos ont très peu circulé au niveau des éditeurs de jeux (et ça, tu le sais quand tu bosses dans ce milieu où tu as juste le temps de te tenir informé sur la technique...) et en outre, faire une démo est infiniment plus simple que de faire un jeu. (Ceci tant encore plus vrai à l'heure actuelle ou un jeu est réalisé avec des équipes de 30 personnes ou plus). De plus, à l'époque déjà l'amiga et l'atari étaient les machines de création et le cpc la machine d'adaptation de ces créations... très motivant !

> Comment êtes-vous rentrés chez 100% ?

Lors de l'Amstrad Expo 89, j'ai rencontré le staff A100%, que connaissait déjà Rubi et quelques autres. J'avais déjà écrit des articles pour d'autres journaux et j'ai accepté avec plaisir d'écrire sur la technique du Cpc. La rubrique "Hi-Tech" a rapidement évolué vers "Logon System" au fur et mesure que la notoriété cpc-esque du groupe augmentait...

Puis, lors de la sortie du Cpc+, bien qu'il me semblait clair que la machine était mort-née, surtout par rapport à la tactique

commerciale amstrad, la rubrique cpc+ est née pour tout dire.

> Y'a-t'il eu des réactions de professionnels par rapport à THE DEMO ?

Oui, j'ai reçu beaucoup de courriers relatifs aux activités logonesque... La proposition la plus sérieuse a émané de Amstrad France lors de l'Amstrad Expo 90, pour la présentation du Cpc Plus, où, après avoir cracké en direct la protection "inviolable", nous avons discuté de la création d'un basic spécifique au Plus... projet passé à la trappe avec le bide de la machine !

> Où est cette fameuse demo 4 en 640\*408 ? Est-ce de l'entrelace, de l'emule en 25 Hz ? Pourquoi 408 ? Marche-t-elle sur tous CRTC ?

Où est-elle ? Quelque part certainement !!

Je n'ai jamais voulu la montrer...

Pourquoi ? Ben j'sais pas, pour faire raler le peuple...

Ce que c'est ? A la base, une image de 32 kb en 640x400, qui tient dans l'espace physique occupé par une image 640x200, ceci sans rupture...

Et 8 pixels ? L'ancienne taille du scroll....

Sur tous les Crtc : Sans nul doute ! A vos registres !!

> A mon humble avis (Madram) THE DEMO n'a pas encore été battue au point de vue réalisation générale. Si c'était le cas, est-ce que certains membres LOGON seraient prêts à retravailler sur CPC pour relever le défi ???

Euh...merci (post-mortem) de dire une pareille chose sur The Demo... mais il y a quand même des démos dont la technique était plus poussée, non ??

Par contre, il faut savoir tourner la page...



La plupart ne pense plus au Cpc et est désormais sur Pc (tu sais, le monstre qui a absorbé tous les micros). Pour ma part, ce n'est pas une question de volonté, mais simplement de temps...

> Les différentes techniques CRTC ne sont finalement pas si compliquées. La simple désignation des différents registres permet d'entrevoir toutes les possibilités. Alors comment expliques-tu que si peu de programmeurs aient découvert ces techniques par eux-même ?

Je ne sais pas...peut-être le manque de documentation mais aussi le fait que la plupart des gens veulent en général exploiter plutôt qu'expérimenter...

Mais aussi sans doute parce que très peu de jeux se prêtent à une programmation synchronisée au balayage...Z80A oblige !

> En quoi le processeur influe-t-il sur la possibilité de travailler en synchronisation avec des éléments extérieurs ? Y'a-t-il un rapport avec la programmation temps réel ?

Lorsque tu fais une démo tu utilises un maximum d'effets visuels en tenant compte des limitations de la machine (en l'occurrence avec le fait irréductible que le Z80A ne peut transférer plus de 3000-4000 octets en 0.02 sec, qui représente le temps d'un balayage...). Donc pour faire un jeu, qui bouge sprites et décors (donc beaucoup plus que les malheureux octets précités), tu ne peux y arriver en étant synchro. avec le balayage vidéo. Les jeux ne sont donc pas fluide (comme sur une snes par exemple).

La programmation temps réel est une autre chose : le processeur doit effectuer des calculs dans des laps de temps définis. En général, il s'agit de répondre a temps aux circuits et périphériques avec lesquels tu travailles (donc en temps réel) mais il y a

toujours une certaine marge dans le milieu professionnel.

> D'habitude, je pose toujours une question con, dans l'interview. Souvent une question historique, mais fi ! Aujourd'hui, osons le personnel ! Alors... Slip ou Caleçon ?

...et si je réponds boxer...hein ?

> Vous vous envoyiez mutuellement des protections avec RUBI (et d'autres ?). L'un a-t-il réussi a piéger l'autre ???

Il n'existe aucune protection efficace...celui qui pense que sa protection est inviolable est un con. Il se place au-dessus des autres. J'avais fait circuler une protection dont le principe était simple : utiliser 100% de la ram et utiliser du hardware pour crypter le code. (NDLR : Il s'agit de la démo "Revolution") A partir de là, il était bien sûr possible de décrypter le code, mais à condition d'utiliser aussi un principe hardware... Rubi a été le seul à me dire : on ne peut pas y arriver avec un débbugger, il faut du hard... D'autres, comme "Famous Cach", ont préféré mentir plutôt que d'avouer qu'ils n'y arrivaient pas sans leurs "hackers" (ou multiface).

> Tes productions extra-démoesques ?

Pour les jeux, j'ai réalisé un jeu appelé Atlantis sur Oric (1 et Atmos), Thomson (to7, mo5), Spectrum, et bien sûr Cpc ! J'ai aussi créé Skatebal sur Pc... Et pas mal d'utilitaires (dont Past pour le compte d'ubi soft, qui permet le transfert d'images pc-cpc mais je pense qu'il doit y avoir mieux maintenant).

> Quelles ont été tes activités depuis ton départ du CPC ?



Pour mon activité actuelle, je bosse pour une société de service parisienne, et je suis en prestation chez un de leur client depuis Avril 96. Ce client s'appelle gefco et est un transporteur pour les usines PSA. Je travaille sur un progiciel de gestion de stock des pièces automobiles pour les entrepôts de proximité des usines. Avant ça, j'étais dans une autre société de service, et je bossais pour un de leur client qui faisait du temps réel (Gtmh). Je travaillais sur un logiciel embarqué en assembleur (micro contrôleur 8031 bien moins puissant qu'un Z80A en terme asm) qui permettait au bus de se repérer en temps réel sur un trajet, communiquer avec un poste central, déclencher les feux à distance, informer les voyageurs sur les prochains arrêts et correspondances... etc... etc... Rubi fait maintenant partie de cette boîte et il a entre autres bossé sur le projet Carminat, qui permet la localisation d'un véhicule. Quant à Duncan, il fait maintenant partie de ma société de services. Tu sais, le milieu professionnel informatique ne laisse pas beaucoup de marge de manoeuvre et certains jobs sont moins intéressants mais ils nourrissent le bestiau !

> Que sont devenus les projets de LOGON ? THE DEMO 2, un jeu sur PLUS ?

Il fut question de réaliser autre chose, mais avec une équipe plus réduite (les derniers passionnés). Beaucoup de choses existent mais rien n'est définitif (du moins à mon sens). Cette démo aurait pris en compte quelques spécificités du plus mais aurait été compatible avec les anciens modèles... tout au plus certaines parties auraient été spécifiques au plus... mais nous n'étions pas tous d'accord pour qu'il y ait du plus (du moins pour 1 personne). J'ai toujours été contre les previews (véritable gangrène de la scène cpc) car c'est comme un film

qu'on te raconte avant que tu l'aie vu... J'ai reçu des centaines de previews qui n'ont donné finalement naissance... à Rien ! Et c'est bien là qu'était le problème : A vouloir aller trop vite, beaucoup bâclaient leur travail. J'avais parlé d'un jeu sur le Plus mais c'était sans compter le bide de la machine... et dans de telles conditions, sans compter la protection commerciale du delocking, c'était travailler à perte !

> Y'a-t-il eu des productions LOGON SYSTEM extra-CPCienne ?

Non, bien que Pict ait réalisé une démo sur Amiga, mais pour le compte d'un autre groupe.

> As-tu des révélations à faire ? (techniques ou terrestres)

Je peux bien l'avouer maintenant, Rubi est un extra-terrestre et il porte un masque... Malgré ça, je serai le témoin de son mariage prochainement (NDLR : 16 & 17 Mai 1998) ! A part ça, je ne sais pas d'où tu as tiré tes informations, mais tu es bien informé. Mais savais-tu qu'il y a un homme dans Casimir ?

> Juste une question pour finir... Alors, Maxam ou Dams ?

Maxam, c'est quoi ? Dams Forever ! (surtout avec la touche Escape inhibée)

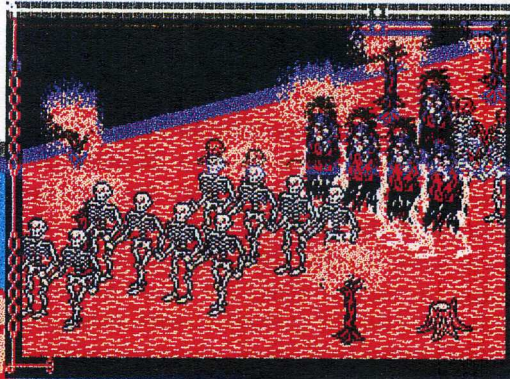
> Eh bien merci d'avoir répondu à nos questions, Serge.

De rien, c'était avec plaisir... Bonne continuation à tous les passionnés, où qu'ils soient !

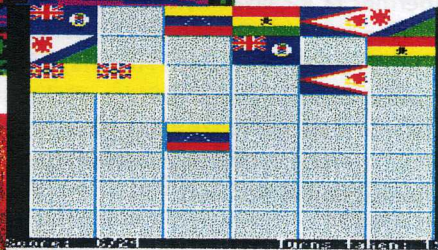
*Propos recueillis par SNN & Madram*



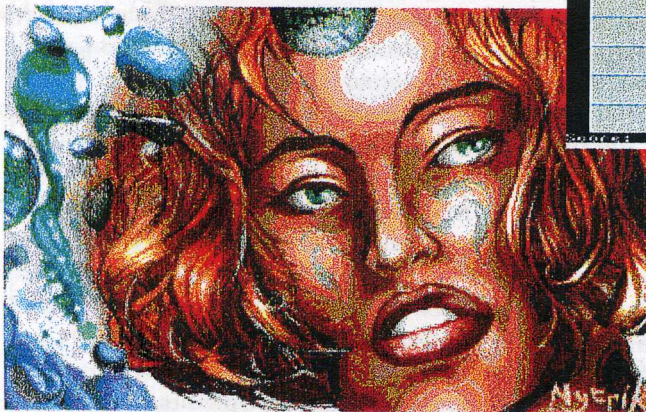
**FRESTRIS : Ce n'est pas un bug,  
2 pièces tombent !**



**Black Land :  
La love parade**



**FLAGS : Assez de  
mémoire ?**



**LTP2 :  
Le dessin gagnant  
et une vue d'ensemble**

