

AMSTRAD

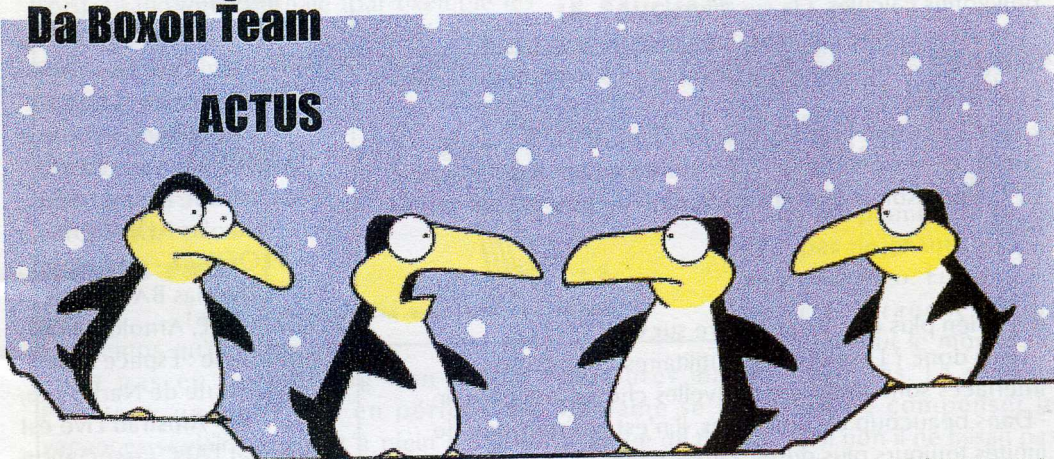
DOSSIER
Emuler un CPC+

Numéro 808
Novembre 1998

LIVE

L'EQUIPE
Da Boxon Team

ACTUS



GLASBERGEN

**Enfin, coté température,
on a pas été dépayés au
Camembert Meeting.**

REPORTAGE
Le Camembert

FANZINES
Que du neuf

BRESEN MAD
Enfin fini !

INTERVIEW MEGA-EXCLUSIVE :
Roudoudou (Flower Corp.)

Bulletin publié par l'AFC - Paul ! Une Tourtel !

EDITO

La vie est un éternel recommencement. Chaque printemps les bourgeons bourgeonnent (du moins pour quelques années encore). Dans notre monde CPC, des passions s'éteignent, d'autres naissent ou renaissent. Des fanzines s'arrêtent, de nouveaux apparaissent. Et périodiquement, on entend les mêmes anneries.

Le CPC fait pâle figure par rapport aux machines actuelles ?

- Hum, aucune des machines que je connais démarre plus rapidement qu'un CPC :)
- Le plaisir tiré d'un jeu ne dépend pas du nombre de polygones calculés à la seconde.
- L'écart n'évolue pas tant que ça. Je ne vois pas de différence entre un même dessin en 16 millions de couleurs et en 1 milliard.
- Il n'y a pas que l'ordinateur lui-même, il y a la grande famille de ses utilisateurs. Et je doute qu'un possesseur de CPC alpha soit moins intéressant qu'un possesseur de PC bêta.
- ...

Il n'y rien plus rien à apprendre sur CPC ?

- Tiens donc ? Les nouveaux utilitaires et nouvelles interfaces sont autant de nouvelles choses à découvrir.
- Dans beaucoup de domaines, il n'est pas question de limites toujours plus dures à approcher, mais de limites toujours repoussées.
- Le CPC n'est pas un obstacle à l'étude de problèmes complexes. Au contraire, le fait de devoir optimiser incite à définir et comprendre exactement ce que l'on cherche.
- ...

La Rédac'

**LE N°9, SPECIAL CADEAUX
DE NOYEL PARAITRA...
VERS LE 25 DECEMBRE**

Edito	02
Reportage	03
DBT au parloir	06
Dossier CPC+	09
Test : Striker	0B
Actus	0C
Machins, Bidules	0E
Fanzines	10
Bresen Mad 2/2	12
Interview	15

Amstrad Live - N°8 -

Rédac'chef : Yves GEREY -

Rédaction : Thomas

BARDENAT, Yves GEREY -

Ont participé à ce numéro :

Nicolas ADER, Olivier

FLOQUET - Maquette :

Thomas BARDENAT -

Ecrans : CPE, Arnold, MTM -

Imprimerie : Espace Repro,

87 route de Narbonne,

Toulouse. - Amstrad Live est

publié par l'AFC (association

loi 1901) - Président :

Jacques LEBRETON -

Trésorier/Contact AFC :

Yves GEREY, Les Pataudes,

87220 Boisseuil - Contact

Articles : Thomas

BARDENAT, 11 av Carrière,

31120 Lacroix-Falgarde -

e-mail Amslive :

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

Site Web : *www.*

***multimania.com/amslive* -**

Illustrations et Couverture :

Randy Glasbergen, publiés

avec autorisation spéciale.

***www.glasbergen.com* -**

Reproduction Autorisée

COMPTE-RENDU : CAMEMBERT MEETING 4

Après avoir successivement invité chez lui 3, 3 et 9 personnes, Eliot a décidé de voir plus grand pour la 4ème édition du CAMEMBERT. Sa chambre était trop petite, alors la salle des fêtes de CLARBEC (prononcez Clarrrrrrbeuk) fut mise à contribution (pour cette salle, c'était surtout le portefeuille qui fut mis à contribution !).

Le comité d'accueil faisait aussi office de tourisme. On a pu étudier la météo locale, l'organisation communale (par exemple les réverbères qui s'allument quand vient le jour) et avoir au petit déjeuner du vrai lait de vache et du beurre dur (ou semi-tendre, je ne sais plus).

MEETING POT

Cela faisait longtemps qu'il n'y avait pas eu un meeting non-estival. Pourtant, un week-end en période de vacances scolaires permet à plein de gens d'horizons différents de se rencontrer. Les chiffres parlent pour eux-mêmes : rarement il y avait eu autant de CPCistes réunis, il n'y avait plus assez de place pour brancher tous les ordinateurs. La salle était pourtant grande, mais les tables pas assez nombreuses, ce qui engendrait d'ailleurs une véritable cohue lors des repas. Heureusement que certains se contentent de peu de nourriture. Tant que j'y suis, petit message perso à Eliot : ce n'était pas très gentil de choisir une nappe et des serviettes rose saumon juste pour rappeler de mauvais souvenirs à notre SIOU national. Je reviens à la diversité de ce meeting : les vieux de la vieille, les baroudeurs intrépides cotoyaient d'autres "anciens" du CPC,

mais dont c'était le premier meeting, et des nouveaux venus sur la scène CPC.

Il y avait 1 ORIC (dont le mode graphique est un étrange mélange de bitmap et de "script" de définition des encres), 2 FALCON, 5 AMIGA 1200, 2 PC.

Et 6 personnes représentaient le beau sexe (NDSNN : Y'avait que 6 mecs ?) (1 seule CPCiste, mais bon...). Jamais une telle proportion (mais non, pas de sexe !) n'avait été atteinte.

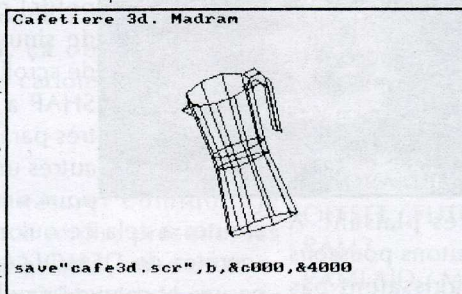
LE FAUCHAGE

Imaginez le dilemme pour Eliot : on ne pouvait pas allumer le chauffage et le réfrigérateur en même temps sous peine de faire sauter les plombs. Mais s'il n'y a pas de chauffage, pas besoin de frigo. En fait, rien n'a été branché pour préserver tout le monde de

coupures malencontreuses. La chaleur humaine se chargeait de compenser le manque de degrés. Non non il ne faisait pas froid, mais merci quand même à Roudoudou pour son sac de couchage conçu pour les expéditions polaires.

LE + A L'HONNEUR

Un tiers de la quinzaine de CPCs étaient des PLUS. Les parties de l'ASIC INSIDE présentées étaient impressionnantes (feu, plasma sur plusieurs plans, déformations en zoom avec 3D en avant plan...). Malheureusement, les auteurs respectifs n'étaient pas tous là, et nous n'avons pas eu le droit aux plus récentes versions. Pour cette même raison, le SOUNDTRACKER DMA n'a pas dévoilé toute sa puissance, et les sons "SID" manquaient à l'appel. Par contre, les digidrums marchent très bien !



Le Claudia O'BMP Converter d'Eliot donne des résultats excellents sur +, quoiqu'ils soient aussi très satisfaisant sur non-plus. Il y en avait même pour dire que la version sur CPC "old generation" n'était pas plus mauvaise sur certains dessins.

Par contre, un dégradé de 16 couleurs étant très difficile à obtenir avec la palette standard, l'acquisition vidéo en mode 0 prend toute son ampleur avec 16 niveau de gris. Ceci dit, quelque soit le CPC, c'est toujours beaucoup mieux qu'avec le VIDÉ.

ELECTRONIQUE

Electro/Jack, dont ses lecteurs 3.5" et 5.25" sont placés dans une tour, nous a gratifié d'un

casse tête électronique très plaisant. A première vue, de simples boutons poussoirs et lampes, mais qui ne réagissaient pas comme prévu (bravo à Sitting Bug qui a presque tout deviné).

SIOU a fait fonctionner une souris MICROSOFT TM (r) (c) avec sa CPC-ISA, et a émis quelques sons avec une SOUND

BLASTER. Il faudra penser à patcher le système pour avoir un BIP polyphonique avec maintes harmoniques.

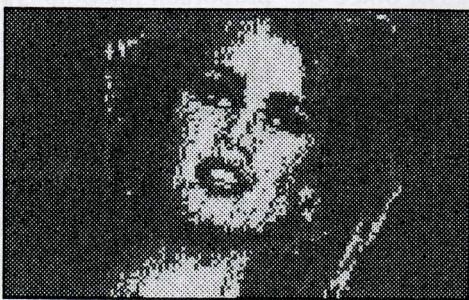
On a pu voir des jeux pour + rares, même sans cartouche, grâce à la nouvelle carte de RAM7.

Divers projets sont dans l'air, comme un nouvel OS pour CPC reposant sur une carte accélératrice à base du microprocesseur Z380.

LES PREVIEWS

RAMLAID a commencé une démo

spécialement pour le meeting, avec plusieurs modes graphiques sur une même ligne et des effets basés sur une rupture ligne à ligne. Candy nous a montré la partie principale d' "Ecstasy", comportant un joli woobler, et la partie de fin. Targhan a apporté un rotozoom, qu'il a essayé d'optimiser pendant une bonne partie du meeting, mais aussi, dans le cadre de sa perpétuelle compétition avec SQUAT, une routine de scroll transparent 3 fois plus



rapide que celle de ce dernier. Mais celui-ci rispoa avec de superbes (mais petits) effets de plasma ou de sinus XOR et sa routine de scrolling zoomant à gogo. SHAP a présenté un plasma très paramétrable, avec entre autres une option "entrelacé" pour simuler 2 plans. Il faut

ajouter à cela ce qu'on a pas vu (les parts secrètes de DEMOIZART...), ce que je n'ai pas vu, et ce que j'ai oublié.

NOODLES

Non, pas de commentaires.

LE RESEAU



Bien entendu, on s'est de nouveau éclaté sur LAP et SHOULDER DASH, surtout qu' OFFSET avait apporté beaucoup de cartes réseau. Ce dernier a proposé de programmer un nouveau jeu réseau,

même simple. C'est une très bonne idée, mais qu'on a pas eu le temps d'appliquer pendant ce meeting. D'ailleurs c'est un meeting qui est passe trop vite ; je n'ai pas eu le temps de faire le dixième de ce que je voulais. A quand les 9 autres Camembert

Meeting ?

LE MATOS

Sur une table à part étaient disposés : les VIRTUAL NETCARD (et SOUNDPLAYER avec) sus-citées, les numéros 4 à 14 de Quasar, les numéros 5 à 7 d'AMSLIVE itou, et des questionnaires EUROSTRAD (TOM POUCE à fait le plein d'adresses au meeting, et l'annuaire EUROSTRAD devient très important). Au pied de la dite table, les fameux kits 3.5". Bon point, avec cette vente directe : pas de frais postaux à payer, le transport est plus sûr, l'acheteur peut tester immédiatement et être aidé en cas de problème. C'est quand même mieux que DARTY ! Bien sûr, ça oblige certains à porter de louuuurds cartons, mais on a rien sans rien.

L'AMBIANCE

N'étant pas d'un naturel comique, je passerai sous silence (enfin, presque) les parties de franches rigolades, voire de fous-rires, l'imitation de Mickael Jackson par Roudoudou en caleçon (surtout que je ne l'ai pas vue), les séances de blagues (Papa, pourquoi je tourne quand je marche ? Tais-toi ou je te cloue l'autre pied), les recherches de KER sur la signification profonde des pseudos (il a trouvé que RAINBIRD était quasiment l'anagramme de NIBARD, ce qui expliquerait beaucoup de choses)...

Vous trouverez d'autres compte-rendus dans QUASAR 15, sur le serveur CNX, sur certains sites WEB, et peut-être dans les prochains DEMONIAK, EUROSTRAD, DRACULA FANZ, BOXON, PHASER, AMSTRAD SURVIVOR, HD-MAG, DIGITAL PRESS puisqu'un représentant de chacun de ces fanzines était présent.

Madram

Français : 32 personnes.

Antunes P.

ARNO / BENEDICTION

BLOOD / DBT

CANDY / MORTEL et sa copine WINNIE (accompagnée de Tigrou, mais sans Coco Lapin, Bourriquet ni Porcinet)

CEMP / AFC

ELECTRO-JACK

ELIOT / BENEDICTION

GOGOMADBUG

GOLIO JUNIOR (FALCON)

IRON

JEDE (ORIC)

Joannick

KANEDA / MORTEL et sa copine

Frederique

KERALTIAN / DBT

LUBA (AMIGA)

MAD / OVL

MADRAM (C'est moi !)

OFFSET / FUTURS

RAM7

RAMLAID / MORTEL

ROUDOUDOU / FLOWER Corp.

SHAP / OVL

SIOU

SITTING BUG / Ex-BLP

SQUAT / OVL

TARGHAN / ARKOS

TOM&JERRY / GPA

VERONIQUE (soeur d'Eliot, fortement responsable du bon déroulement de ce meeting)

Visite à la fin du meeting : SF21 et Aurélien
Allemand : personne.

OOooOOOooHHH ! UNE
PHOTO DE GROUPE EN
4EME DE COUV' !
(Comme c'est original !)

DBT AU PARLOIR

Un article sur DBT ? Ok !

Alors tout a commencé à la mi-année 1994. Après un coup de fil de Sphynx de plus d'une heure (je vous dis pas la facture sachant que Sphynx est Alsacien et moi Gersois...) on décidait sur un délire assez méchant de faire notre tout premier fanzine. Pour simplifier les choses et vu qu'en Assembleur on était plus que nazes on décidait de le faire sur papier.

Ce premier numéro donc, malgré le fait qu'il soit assez pitoyable (8 pages A5 avec beaucoup de blancs...) donnait naissance à un petit groupe mais le nom n'était pas encore trouvé.

On décidait ensuite de faire le plus grand slide show de la terre entière avec des gfx de feu, du code aussi puissant que les logons, etc... Ouaiip ! Quelle soupe ! Sphynx venait de s'acheter son Amiga et les transferts étaient assez crads, en plus mon code était loin du niveau que j'espérais (aujourd'hui encore d'ailleurs ouarf !)

Alors pour ne pas rien faire, on décidait d'un commun accord de se faire un Boxon 2... Pour plus de simplicité et surtout pour une raison qui nous est encore inconnue, on décidait de faire une face chacun. Une fois tous les articles bouclés, il fallait une intro... Je m'y collais donc et la paf dans mon intro, un blanc ! Qui dit blanc dit logo vite fait ! Et alors là ben j'ai mis un zoli Da Boxon Team.

Du coup on s'est approprié ce nom et depuis c'est resté DBT ! Mais ce n'était que le début de l'aventure ! En effet, par un manque de bol incroyable, le CRTC 2 de Sphynx tombe dans une maladie

incurable : la panne qu'elle est mortelle ! Déjà Sphynx se penchait méchamment vers l'Amiga. Mais ne voulant pas laisser tomber le groupe il rachète un CPC, on est là vers la fin 95.

Re-manque de bol, il retombe sur un CRTC 2 (Gug !) et re-re-manque de bol celui ci ne tiendra pas 6 mois avant de tomber dans la même torpeur que le premier du nom !

C'était la fin pour Sphynx du CPC ! J'étais profondément dégouté mais Sphynx n'avait pas dit son dernier mot et je recevais une fois par semaine un bon méga de gfx à transférer. Seulement c'est pas avec ça qu'on avance !

Mais là, coup de chance, le Freedelire meeting. J'avais déjà fait deux meets (Virtual Meeting et Fanzzy Meeting (je remercie au passage les 70 mecs qui n'ont pas répondu à mon invit... C'était très encourageant je dois dire !!!)) mais celui là allait me redonner du punch !

Je rencontrais en effet tous les grands du CPC et même si je

comprenais que un tiers de ce que m'expliquait Madram, je recommençais à rêver ! L'idée du Méga Slide n'était pas morte et je décidais donc de m'y recoller ! Malheureusement il ne sortit jamais, manque de bon code.

Le freedelire, en plus de nous apporter des idées plein tubes avait apporté au groupe un musicien : Jpmtrax qui en moins de 2 mois nous avait concocté 4 musiques ! Depuis plus rien d'ailleurs !!!

1995 marqua aussi le début de la longue série des Ze Meeting en compagnie des Futurs'. Grâce à leur renommée le premier du nom fut une véritable



DBT PRODUCTIONS

réussite ! Ensuite les choses se sont enchainées à une vitesse assez hallucinante...

1996 fut la révélation pour nous ! Je commençais à savoir aligner trois lignes d'assembleur et donc on sorti nos trois premières prods : Dragoon et Strange. Deux démos assez buggées sauf sur CRTC 3. Dragoon étant vraiment un coup d'essais !!! Sortit aussi une petite participation dans la "Ze Demo" suite au Ze Meeting... Ensuite, grâce au minitel, je faisais des rencontres tout à fait intéressantes. Un certain Bouba, grapheur de son état vint se joindre à nous pour nous inonder de ses bo dessins !!! Du moins durant ses périodes de non-hibernation, ouarf !

Chronos aussi se joignit à nous et commença à faire quelques digits avec son Vidi. Manque de bol, l'appel du PC se fit sentir et Chronos est maintenant délégué au site DBT... (www/chez.com/dbt) (NDSNN : Le site est magnifique, courrez acheter un PC, prenez un abonnement Internet et connectez-vous dessus ! Un régal !)

Enfin, Kaneda Kun se joignit à nous, en tant que musicien, il sortit 6 musiques avant de tomber dans une longue et chiente léthargie...

Été 1996, Ze Meeting 2 ! Encore mieux que le 1er ! J'étais vraiment très fier de ce meeting ! A ce moment là je quittais le bahut et par le fait me retrouvais beaucoup plus libre pour mon cher CPC !

Au Ze meeting débuta l'élaboration de Boxon 3, pratiquement deux ans après le numéro deux !

Sa conception, accompagnée entre temps d'une mini démo, s'acheva le 11 janvier 1997. C'était à

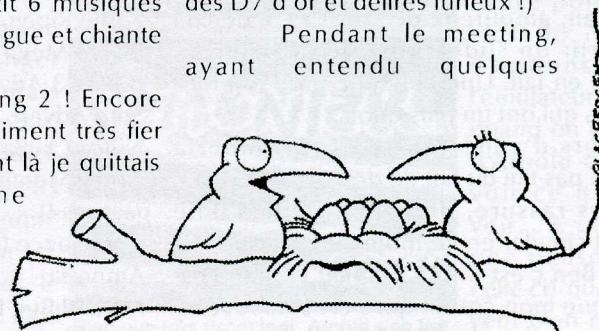
l'époque un fanz bien inférieur à Dracula Fanz 5 et à Demoniak 5 mais on en était pas peu fier tout de même ! Sortie ensuite d'une petite démo gentille : la Psychotik !

1997 fut l'année des utilitaires pour DBT. Ok niveau utilitaires, y'a bien mieux mais on s'est bien marré. En effet, durant un mini meeting qui se déroula chez Bouba, l'idée nous vint de faire un utilitaire pour l'overscan mieux élaboré que les précédents. Son nom : DBTScan, 5 jours de code et de délires !

En même temps ou presque sortit la NiBouCkyBa meeting demo ! Si on peut appeler ça une démo, c'est juste un writer ouarf arf arf !!!

Été 1997, Ze meeting 3 ! Manque de bol, le fait que je sois sous les drapeaux ne me permit pas de l'organiser. Je passais donc le flambeau à un illustre inconnu à mes yeux : Kerialtan. Je dois dire que la première fois quand il me l'a demandé, j'ai flippé ! J'avoue que je m'étais royalement planté ! En effet, Zm3 fut une véritable réussite à mes yeux, y'avait du monde et l'esprit Ze meeting était respecté (Remise des D7 d'or et délires furieux !)

Pendant le meeting, ayant entendu quelques



Je pensais qu'avoir des enfants remplirait nos vies de bruit et de confusion... Finalement, c'est pas invivable !

productions sonores de l'ami Ker, je me lançais et lui demandait d'intégrer le groupe ! Cool, il a bien voulu et franchement vous allez bientôt comprendre pourquoi je ne me suis pas planté ce jour là !!! (Hein Ker ? Vive l'AMC !!!)

A cette époque aussi arriva le fameux Rudiger, avec ses jeux, ses gfx et ses musiques. Mais ce bonheur fut de courte durée vu qu'en cours d'année 98 il lâcha le CPC pour une raison un peu bidon certes m'enfin...

Fin 97 sortit notre première méga démo, la Sweet ! Alors là on s'était gratté ! On s'y est tous mis et le résultat, ben c'est con mais cette foutue Md ne passe correctement que sur CRTC 3 c'était désolant ! C'était le 05 novembre 97 pour être exact.

L'année 98 fut assez riche en prods. Début d'année, le premier de l'an même, mini meeting avec les Futur's et Mat de là sortit un des plus gros délires de l'histoire du CPC : Natural Bug Killer ! A cette époque, le code de la Soul Almighty était déjà prêt, il manquait que les gfx de el' Bouba ce qui ne fut pas une courte histoire ouarfff ! Keraltan, amoureux de son CPC+ décida de sortir un slide show, le premier du groupe en fait. Une chouette prod pour les ceusses qui ont un plus quoi...

En cours d'année sortit aussi Amnesia version pas fini du fait du départ de Rudiger. Je vous rassure, une version plus finie devrait circuler en ce moment ! Mais qui l'a finie ? Ben c'est Jrm45 ! En fait ce Jrm n'est autre que mon cousin qui s'est enfin décidé à se lancer dans le CPC ! Il a d'ailleurs sorti quelques progs Basic assez marrants !

7,8 et 9 août, ZeMeeting retourne à Bassoues comme les années précédentes, un très gros délire de plus où l'on pût voir la mascotte du groupe : Ze Patoche !

Fin de l'été 98 sortit enfin la Soul

Almighty et franchement les gfx de Bouba ont bien fait de se faire attendre vous croyez pas ? Maintenant, DBT s'active à fond sur le prochain Boxon qui devrait sortir en fin d'année et qui devrait je pense satisfaire les acharnés de CPCiens que vous êtes sachant qu'on se donne à fond sur ce coup là.

En plus, depuis maintenant 3 jours (sachant que j'écris ce texte le 12 octobre 98) DBT compte un membre de plus : Blood qui s'occupera des graph et à court terme du code également ! En somme et pour finir ben de notre coté on se porte bien merci !

En parlant de merci, j'en lance un à Madram pour m'avoir demandé de faire ce texte, c'était rude de se souvenir de tout ! Au cas ou certaines prods DBT vous manqueraient je vous donne la liste :

- Boxon 1,2,3
- Ze meeting demos 1,2,3
- Part dans l'Ovl Md
- Psychotik
- Strange
- Dragoon
- Dbtscan
- Dbtpal
- Raster Maker
- Sprite Riper
- Sweet Mega demo
- Boxon 3 Advert
- Smd Advert
- NiBouCkyBa report
- Fanz Meeting (l'intro en fait mais heu hem passons !)
- Cpc Trance (Part de l'European MD (?!?))
- Amnesia
- Natural Bug Killer
- Soul Almighty
- Model's

Et pour bientôt : Boxon 4 et un slide de Ker ainsi que divers délires de Jrm45... Bye bye et surtout vive le CPC !!!

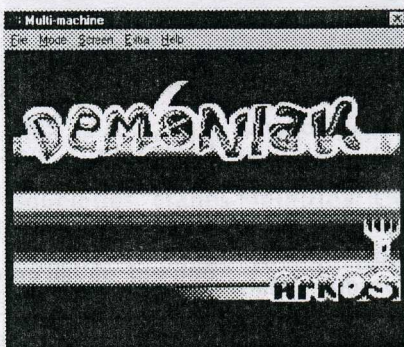
Nicky One

DOSSIER : LES EMULATEURS CPC+

Au nombre de trois, ces programmes, conçus pour tourner sur des machines "puissantes" (J'entends par là Mac & PC) émulent avec plus ou moins de bonheur nos petites machines blanches à ASIC intégré. Faisons le tour de ceux-ci.

OH MON PC...

Ca va en énerver plus d'un, mais tant pis, je vais parler de Windows. Car les émulateurs CPC+ sur PC, contrairement aux émulateurs CPC traditionnels qui fonctionnent sous DOS, ne tournent qu'avec l'aide des célèbres interfaces graphiques Windows (95 ou 98) dès lors qu'elles intègrent une version de DirectX supérieure ou égale à la 5. Ces émulateurs sont Multi-machine et Arnold.



Multi-machine n'est pas à proprement parlé

un émulateur CPC+ (ça commence bien, dit le petit blond à lunettes avant de se manger deux baffes bien senties mais néanmoins envoyées avec amour) mais un émulateur multi-plateformes (certains courageux oseront un timide "d'où son nom" avant de se prendre, eux aussi, deux baffes), avec entre autres, le CPC+. Il a été développé par Paul A. Hodgson et en est à la version 1.30b. On y retrouve les ZX 80/81, Spectrum, et la fameuse gamme Amstrad CPC, du plus petit 464 au merveilleux 6128+. Bonheur imbibé de joie.

Sur cet émulateur, le rendu des effets

spéciaux de l'ASIC est quasi parfait tant au niveau son qu'au niveau graphismes. En plus d'être complet, cet émulateur est surtout très rapide, même sur mon petit P120 avec 16 Mo de RAM. Bon, c'est vrai qu'à côté, tout le système rame force 10, mais bon... pour faire tourner un Z80 à 4MHz environ... il faut bien toute la puissance d'Intel Pentium. On a presque pitié pour lui.

Sérieusement, qu'est-ce qui va faire que vous n'allez pas tous lacher vos CPC+ pour aller programmer sur Multi-machine ?

Primo, une chose que j'aimais bien sous CPEMU, c'est le temps de chargement accéléré. Cela m'évitait d'avoir à m'offrir une Ramcard avec Maxam dessus. L'assembleur se chargeait en effet bien plus vite. Avec CPE, Multi-machine et Arnold, inutile de penser à gagner quelques secondes sur le chargement...



Bien que très (trop) lent, Arnold s'en tire haut la main

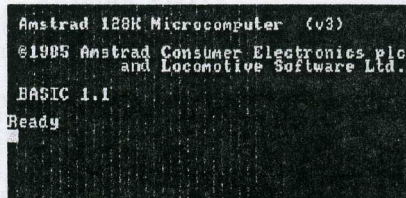
Autre point noir, c'est le manque d'options de l'émulateur. Et c'est quand on va parler d'Arnold qu'on va voir ce qu'on va voir... A part faire une pause (hard, celle-ci) quand elle veut bien marcher, couper le son, faire un reset, c'est à peu

près tout. Dommage, ça partait bien. Ah ! Si ! On peut faire du plein écran. Cool.

Le petit Arnold, développé par le célèbre

Kévin Thacker (alpha testeur de Multi-machine, par ailleurs) en est encore à un stade "pre-release", vu que seule la version 0.9 est disponible (c'est du beta !). En tous cas, celui-là, il promet ! On peut bien sûr choisir un ordinateur dans la gamme Amstrad, mais en plus, choisir le CRTC de nos rêves (Tiens... ben je vais enfin pouvoir admirer les démos de

Chany maintenant !). L'option la plus intéressante, bien qu'à l'état d'embryon trisomique, c'est le Debugger. Et là, c'est



le bonheur : On peut CPCEmu n'a pas aimé Demoniak 6, mais tout savoir du CPC alors pas du tout !!!

virtuel. Ses registres CRTC, on peut éditer la mémoire comme le fait le Hacker, on peut désassembler, afficher le contenu de la mémoire en GFX (on repère ainsi les sprites) et plein d'autres options de rêve !

Non, vraiment c'est un beau produit... Mais lent ! Ohlà... Qu'il est lent. La vitesse maxi d'un programme sur mon PC est aux alentours de 40% de la vitesse normale. Kevin m'a dit qu'on pouvait obtenir 200% sur certains P200 et 100% sur un P166... mais il m'a assuré qu'il allait tenter d'améliorer ses routines pour accélérer l'émulation. Ouf !

Mais ciel de Mortecouille ! Avec votre regard d'épervier, vous aurez sans doute remarqué que les écrans sensés nous permettre d'évaluer les capacités des émulateurs sont issus de l'intro de démoniak 6. Bien vu. Seulement voilà, il est impossible de faire une distinction entre les deux émulateurs sur le plan du rendu des fonctionnalités de l'ASIC. C'est uniquement sur les techniques barbares que nous-autres démo-makers utilisons que l'on voit

vraiment une différence. Tiens, à propos, veuillez trouver ci-joint un écran représentant la réponse de CPCEmu à la légère sollicitation que lui a imposé démoniak 6... Cela prouve tout de même que les émulateurs dont nous parlons sont de bonne qualité... Et tout particulièrement Arnold.

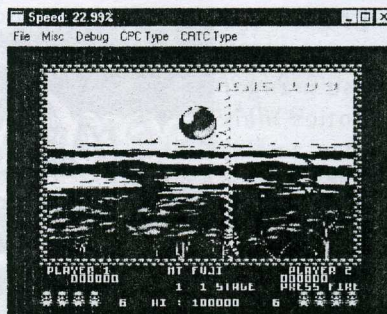
MAC OU MAIS ?

(C'est du réunionnais, laissez tomber !) Eh oui, il existe un émulateur CPC+ sur Macintosh qui s'appelle CPC++. Hélas, à ce jour, nous n'avons pas pu tester ce produit. Si vous possédez un Mac et que vous avez

l'émulateur, nos colonnes vous sont ouvertes le mois prochain pour un mini-test.

MAIS... ET LES CARTOUCHES ?

Ben oui, on fait comment pour jouer à notre Robocop2 préféré ? On branche la cartouche sur le port SCSI ? (à ce moment précis de la lecture, Siou meurt d'un infarctus du myocarde) Une partie des cartouches sont téléchargeables sur Internet et c'est ainsi que Klax, Robocop2, Burnin'Rubber et j'en passe se retrouvent sous forme de fichiers quelque peu spéciaux (CPR) pour que vous



Pang en cartouche sur Arnold (.cpr)

puissiez continuer à vous abrutir dans les meilleures conditions et au meilleur prix.

SNN

Téléchargez les émulateurs CPC :

<http://andercheran.aiind.upv.es/~amstrad/emu.html> ou <ftp://ftp.lip6.fr/pub/amstrad/>

TEST : STRIKER (IN THE CRYPT OF TROGAN)

Tiens, un jeu. Merci Eliot... Non pas qu'il en soit le concepteur... mais c'est lui qui m'a fourni ce petit bijou. T'es gentil, t'auras un abat-jour !

UN JEU SERIEUX

Incontestablement, ce jeu de Code Masters, publié en 1992 est un jeu sérieux. Très propre, très beau aussi. Le code est quasi parfait. Pour cela, on applaudit bien fort Jeff Calder. Vous êtes un petit

bonhomme... mais quel bonhomme ! Un sorcier, rien de moins. Il va vous falloir parcourir des tableaux immenses, peuplés de squelettes, crânes géants qui marchent tout seuls (tiens, on se croirait dans la Famille Addam's), et autres cochonnetés qui sortent bien régulièrement du sol. Heureusement, vos pouvoirs magiques (et quelques bonus pas dégueulasses) sont là pour prolonger un tantinet votre espérance de vie.

LOGICIEL 2 EN 1

Ben oui, tout comme Préhistorik 2 ce jeu est amélioré pour les CPC+. Oh ! Pas grand chose, mais un zoli dégradé style "soleil couchant" en arrière plan attirera votre attention (tandis qu'une saloperie sur pattes vous trucidera allègrement). Sur CPC, un fond bleu des plus tristes le remplacera. Snirfl.

SWITCH ON THE BLADE !

Amateurs de Switchblade, ce jeu est fait pour vous. C'est même troublant les

similitudes que les deux logiciels présentent. Matez les photos pour vous en rendre compte ! Bon, l'arrière plan CPC+ n'est pas tout. Y'a d'autres points communs. Les sauts du personnage, très... carrés, les décors, très

fins, en mode 1, mais aussi (et je trouve ça très fort, techniquement), le fait que le personnage puisse passer devant et derrière certaines caisses (ici des tombes)... Ouai' c'est beau.

QUE DIRE DE PLUS ?

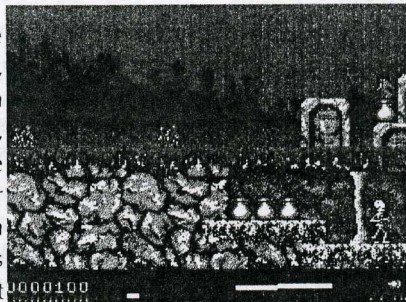
Ben justement, je vous le demande... Coté jouabilité,

c'est vraiment bien. C'est suffisamment dur pour qu'on ne jette pas le soft après 5 minutes. Coté son, les bruitages sont beaucoup trop répétitifs. Enfin, et pour revenir une dernière fois sur l'aspect

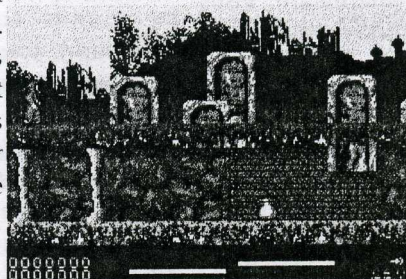
technique, on assiste à une multitude de changements de palette sur un même écran. On dépasse ainsi largement les 4 couleurs permises par le mode 1.

Personnellement, je ne suis pas un grand fan de ce genre de jeux. Il n'empêche que je sais reconnaître un HIT. Et Striker en est un, c'est indéniable. Procurez-vous le vite...

SNN



Striker version CPC... Déjà pas mal !



Version CPC+... Très beau dégradé !

Graphismes	85%
Son	60%
Code	90%
Intérêt	80%
Avis perso	85%

LES ACTUS

Quel mois de novembre ! Que d'actus... Et restriction budgétaire et maquettistaise oblige, plus que 2 pages pour les traiter !

LES MAUVAISES NOUVELLES

- Bonsoir la planète et Baba Fanz' s'arrêtent. Courrez lire notre rubrique "fanzines" p. &10. Tristes disparitions.
- Contrairement à son intention première, Odiesoft ne pourra pas organiser de meeting, car il est à New-York jusqu'au moins Juin 99.

LES BONNES NOUVELLES

- Il paraît que le fanzine Sensation d'Antitec a bien avancé et que désormais sa routine d'affichage de textes permet d'inclure des graphismes. On attend de voir ça.
- Outre la musique, quelques niveaux, les parties à chainer et environ 6 bugs à corriger, Stormlord+ est prêt. Il devrait sortir pour Noël 98. Il sera en shareware. Vous pouvez observer quelques screenshots en 4ème de couv'.
- Du 6 au 8 Novembre s'est tenu le XcentriX Meeting pour non-utilisateurs de Windows, vers Munich. Il y avait 4 CPCs, et quelques Amiga, Acorn et PC.
- Le Claudia BMP Converter d'Eliot avance à grands pas. Une preview sera disséquée dans le numéro 9 d'Amstrad Live. A dans un mois...
- Mr AMS et Brain Blaster veulent organiser un meeting de Noël du 18 au 20 décembre. Mais bon, c'est en Allemagne, il y aura plein de mini-meetings en France qui retiendront pas mal de monde, et pis y'a le MIA (voir plus loin)...
- Karyu de D-Zign a décidé de donner une suite à la System Party. D'après la page WEB (de mémoire, car elle n'existe plus !), le meeting sera plus dans l'esprit des meetings CPC (à savoir un prix d'entrée

incluant tous les repas et la boisson, et non plus les sodas à 5Fr !). Il aura lieu dans la région parisienne. La date n'est pas encore fixée (en 1999 en tout cas).

- MIA'98 : ce n'est pas un meeting mais un salon professionnel organisé par une association locale, Bugss (rien à voir avec le groupe Bugs qui a sévit sur CPC !). Au programme, systèmes informatiques alternatifs : Linux, Atari, Amiga, BeOS (...) (cf Les Puces Info ou Dream) et... CPC ! Oui, AMSTRAD LIVE, ainsi que QUASAR il semble, ont été invité par l'organisateur du salon. Parlons des prix : pour le visiteur l'entrée est de 80 Frs. Pour une association, un tarif de 500 Fr (pour 4 personnes) permet d'installer 5 machines et de vendre du matériel. Tout cela se passera à Bordeaux le 20 décembre de 10 à 18 Heures (pas la peine d'amener un sac de couchage, hein !). Au minimum 500 personnes sont attendues. J'y serai (Madram), toutes les CPCistes intéressés peuvent me contacter. Pour des infos plus générales :

Association Bugss
Guillaume Guittenit
21, rue de Raze
33000 Bordeaux
Tél (le soir) : 05 56 52 49 28
guittenit@cec.fr
<http://www.chez.com/bugss/MIA98>

- Sur le site Ouèbe des Bolloware, vous pouvez admirer plusieurs screenshots de Fres Fighter Turbo II. Pour les non-connectés, petit résumé : C'est leur dernière production sur CPC, et ils veulent particulièrement la soigner. FFT2 est un jeu de baston (contre l'ordinateur ou un autre humain) avec 6 personnages superbement animés et 6 décors de fond comportant chacun une particularité : ombre portée, reflet dans l'eau, pluie, dessins d'avant

plan... Tout est en mode 1, avec des couleurs bizarres, mais les combattants se détachent bien du fond grâce à leur animation constante. Il existe une démo jouable de ce jeu. Je ne peux pas vous donner une date de sortie, mais tout paraît bientôt terminé.

- BLOOD a sorti Chenill'ASM. Bon, d'accord, c'est la 192ème version de "Nibbles", vous savez, la chenille qui mange, qui grandit et qui ne doit pas se mordre la queue. Mais là, c'est quand même en overscan, avec des choses à éviter. Et puis, il est très bien qu'un débutant en assembleur fasse un jeu plutôt qu'une "démo". Un scrolling et deux ou trois rasters, c'est pas dur à programmer, ce n'est pas vraiment une démo et ça n'avance pas à grand chose. Bref, il est plus facile de faire une démo qu'un jeu, mais pour le débutant, il est plus facile de faire un jeu intéressant qu'une démo intéressante.

- Gert Genial travaille sur le prochain numéro de Tribal Telegramm.

- BOXON 4 avance plus vite que prévu ! Nicky One souhaite que vous lui envoyiez vos courantes productions, même à l'état de preview (rien ne sera diffusé) afin de pouvoir faire des tests vraiment frais.

- RTS'98 est une toute nouvelle démo, sans aucun graphisme mais avec de superbes routines softs (Rotozoom avec trace, Points 3D morphants, Champs d'étoiles...). Son auteur, "Jack", était jusqu'ici inconnu ; la démo a été présentée lors de la coding-party RTS'98 à laquelle BEB des OVL participait aussi. Ou alors, il s'agit d'un coup monté, ce ne serait pas la 1ère fois sur CPC qu'une personne prenne une identité secrète (pour défendre les veuves et les femmes délaissées ?!?).

- Ramlaid et Targhan préparent chacun une démo commémorant le Camembert Meeting 4.

- Le "swappeur officiel" de l'AFC change

d'adresse :

BLOUIN Yann

1 Allée Houdon, apt 541

62200 BOULOGNE SUR MER

- A y est. Le nouveau bureau de l'AFC est formé. Il n'y a pas eu besoin d'élection car seules 3 personnes se sont présentées, 1 pour chaque poste (sans commentaires...) :

 - Président : Florian Bricogne

 - Trésorier : Emmanuel Roussin

 - Secrétaire : Nicolas Deseny

Vous serez informés dans ces colonnes des heureuses conséquences que ce renouvellement implique.

- POWER, de retour sur le serveur CNX, annonce la sortie imminente (hum, encore 3 ou 4 mois, quoi !) du slide show Booger Slide et de Dark fanz.

- Mat de Mortel aimerait (ne prenez pas ça comme une promesse !) concevoir une carte son pour CPC (of course). Le but est de faire quelque chose de tellement bien que ça convienne à tous les musiciens et devienne un standard pour le CPC. Il attend donc toutes vos idées, remarques, suggestions. Il a comme idée de mettre 4 AY en parallèle, avec possibilité d'utiliser le registre 14 pour une amplitude sur 8 bits (cela fait autant de convertisseurs DA à rajouter). Perso, je pense plutôt qu'il faudrait pouvoir travailler en 16 bits, avoir de la mémoire sur la carte et des contrôleurs DMA qui vont bien.

- Petite annonce : au Camembert Meeting plusieurs personnes avaient de la doc technique sur le AY justement. Si l'une d'entre elles pouvait me (=Madram) faire quelques photocopies, sa famille serait bénie pour 2 générations.

- Graphistes, coders, Amstrad Live organise un concours du plus beau dessin original, de la plus belle routine assembleur et du programme BASIC le plus farfelu. Envoyez-nous vos oeuvres ! Y'a des lots !

La Rédac'

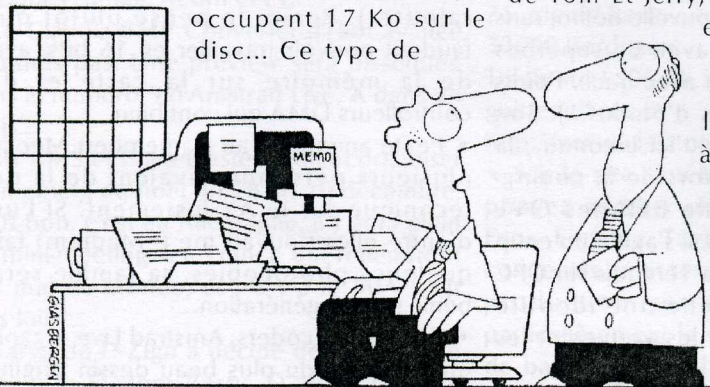
MACHINS, BIDULES, ASTUCES & TRUCS

Sous ce titre à rallonge (et qui coûte d'ailleurs très cher à la rédac d'AMSLIVE, car plus il y a de caractères dans les articles et plus ça consomme de cartouches d'encre!), se cache une rubrique axée "pratique" pour les novices. Donc, si vous calculez les racines cubiques de tête, si vous libellez vos chèques en Hexadécimal ou si vous comprenez à la première lecture les articles de MADRAM sur le CRTC, vous pouvez passer à la rubrique suivante !

Ici, pas de théorie sur la propagation des ondes sonores ou sur la désynchronisation linéaire du canon à électrons par la mise en Overflow de certains registres du CRTC... Non, ici, le but est d'apprendre des choses simples mais pourtant souvent méconnues des débutants, comme j'ai pu le constater dans les meetings... Aujourd'hui, il va être question du compactage des écrans.

CON PAQUETAGE?

Bah, oui! En effet, dans de trop nombreuses réalisations, on remarque la présence de fichiers écrans qui occupent 17 Ko sur le disc... Ce type de



**Mon écran est dur à lire...
Je peux en avoir un plus grand ?**

fichiers se chargent directement en mémoire par la ligne de commande:

```
LOAD"XXXXXXXXX.XXX",&C000
```

(NDSNN : Ce serait pas le genre de fichiers où on voit un abat-jour, par exemple ?)

De telles images prennent beaucoup de place sur une disquette, le chargement est long et les données sont perdues dès qu'une commande MODE ou CLS est exécutée. Bref, c'est loin d'être l'extase et bien que de trop nombreux jeux commerciaux aient utilisé cette méthode, ça ne fait pas très pro...

Heureusement, d'autres personnes se sont creusées la tête pour proposer aux utilisateurs des logiciels permettant de réduire la taille des fichiers images. Par exemple, OCP ART STUDIO propose une option de sauvegarde de l'image en mode compressé. Par contre, l'utilisation des fichiers compressés par OCP n'est pas des plus simple... Pour plus de facilité et pour un meilleur résultat de compression, il est donc préférable de passer par de véritables compacteurs d'images comme REDUCTOR de Tom Et Jerry, SCRUNCH d'Epsilon ou encore SCRUNCH V1.0 de Frequency. Un compacteur va charger l'écran de 17 Ko, le passer à la moulinette et sauver l'écran compacté. La compactage n'altère en rien le dessin.

**SCRUNCH DE
NESTLE, AUX
NOISETTES
ENTIÈRES...**

Le logiciel SCRUNCH V1.0 de Frequency est vraiment intéressant, et

ce, à plus d'un titre. Déjà, il dispose de 6 routines différentes de compactage afin d'obtenir la meilleure compression possible pour l'écran en question. Deuxième avantage, et non des moindres, le fichier compacté est relogeable en mémoire. Nous verrons ce que cela signifie un peu plus loin. Pour ceux qui n'auraient pas encore ce logiciel, adressez-vous directement au service swapping de l'AFC, c'est fait pour! En premier lieu, le programme vous invite à entrer le nom de l'écran à charger. Ensuite, notre cher CPC effectue les 6 compactages différents avec des affichages différents (vertical ou horizontal) et vous présente les résultats en donnant la taille du fichier résultant. A vous de choisir maintenant lequel de ces 6 fichiers vous voulez sauver sous le nom de votre choix par exemple NOUNOURS.BIN. Voilà, vous avez maintenant un fichier de taille réduite... Chouette, alors!

BAH, CA MARCHE PAS!!!

Eh, oui! Si vous essayez de charger ce fichier comme un écran traditionnel de 17 Ko (voir plus haut), vous verrez apparaître à l'écran des gribouillis comme seul sait en faire SNN (NDSNN : Il veut sa baffé, le rouquin ?)... Là, vous pensez très fort :

"Alors, comme ça, j'ai payé 2 Euros pour ce numéro d'AMSLIVE et ce qui est expliqué dans les articles ne fonctionne pas ! Remboursez !". Du calme ! En fait, le fichier NOUNOURS.BIN n'est pas un véritable écran ! En fait, il est composé d'une routine de décompactage et des données compactées de l'écran initial. Il faut donc exécuter cette routine de décompactage... Comment? Eh, bien par un simple CALL ! En plus comme avec SCRUNCH, le fichier NOUNOURS.BIN est relogeable en mémoire, vous pouvez le charger là où ça vous arrange, en prenant garde de ne pas écraser des zones mémoires nécessaires

au "système" ou d'autres données que vous auriez chargé auparavant. Exemple: chargement à l'adresse &4000.

```
MEMORY &3FFF  
LOAD "NOUNOURS.BIN",&4000
```

Et un simple CALL &4000 fera apparaître l'écran. Magique ! Après avoir effacé l'écran par une commande MODE ou CLS, il est tout à fait possible de refaire un CALL &4000 et de revoir l'écran... Idéal pour stocker une image de LOADING pour un fanzine, une page-écran pour un menu d'utilitaire...

ET PEPSIBOULINETTE, ALORS?

Bon, je ne vous ai détaillé que l'utilitaire de FREQUENCY mais celui d'EPSILON (SCRUNCH) possède une option intéressante dans la mesure où il peut intégrer la palette dans le fichier résultant. A l'exécution, le dessin apparaîtra avec la bonne palette. Appréciable. Quant à l'efficacité au niveau compactage, mes tests ne sont pas significatifs pour porter un jugement à ce niveau.

C'EST PAS BIENTOT FINI CE BORDEL?

Euh, si, si! Voilà, avec tout ça, vous savez enfin à quoi servent tous ces compacteurs et vous allez pouvoir donner une touche "PRO" à vos programmes BASIC en intégrant facilement des écrans compactés. Merci, qui? Mamy Nova? Euh, non, moi, c'est Eliot...

Eliot

**GAGNEZ UN
MERVEILLEUX ABAT-
JOUR SUR LE SITE
AMSTRAD LIVE**

FANZINES : QUE DE CHOIX...

BONSOIR LA PLANETE 18

Pour son numéro de fin, le fanz est fidèle à lui-même. Pas de numéro spécial donc, dommage.

Il est bien réalisé, très lisible, les photos d'écrans sont de bonne qualité. Vous retrouverez les rubriques "Tests de jeux (PC)", "Radioamateur", "Egypte", "Humour" etc, et ... les fautes de français.

Je regrette un peu le manque d'approfondissement des articles alors que leurs sujets sont intéressants : dossier z80, topo sur les fanzines présents et passés, dossier émulateurs où il aurait été bon de détailler un peu plus les caractéristiques techniques de chaque ordinateur. Dans la rubrique Radio-amateur, on parle de SSTV et RTTY, mais pas un mot sur le CPC, alors qu'il peut aussi bien qu'un PC recevoir ce genre de transmissions. Le dossier électronique contient deux montages (maintien de prise téléphonique, chargeur de batterie avec indicateur de débit). Par contre, il n'y a pas d'initiation, il faut déjà être calé dans ce domaine.

Enfin, pourquoi parler d'un système déjà imposé et archi-connu plutôt que de faire découvrir des alternatives ?

Bref, j'aurais préféré un numéro plus fouillé, quitte à l'attendre un peu plus.

Pour recevoir BLP 18, ainsi que les anciens numéros, envoyez une enveloppe auto-adressée et suffisamment affranchie à :

BONSOIR LA PLANETE

Mr TREHET Richard

12 rue de la Défense Passive

14000 CAEN

E-mail : amstrad@normandnet.fr

(Madram)

BABA FANZ 7

Là aussi, dernier numéro de la série. Mais Greg s'est associé avec Power pour un nouveau fanzine. Ceci est une autre histoire.

Ce numéro, sur une face, a principalement été codé par Chany. L'intro, fort colorée au demeurant, est court-circuitée si vous n'avez pas un CRTX 1 (du pur Chany !). Le menu est aussi très coloré, trop même, je trouve ça un peu fouilli. Il n'est pas très pratique : il faut pointer très précisément après avoir trouvé quel bout de la flèche utiliser (n'est-ce pas Thomas !). Et puis, le navigateur AOL n'est pas le meilleur exemple qu'on puisse suivre, dans quelque domaine que ce soit.

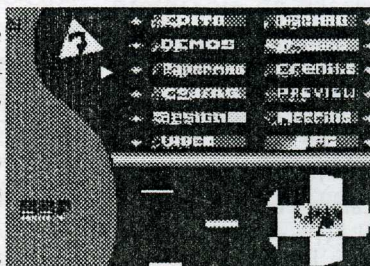
L'écran principal est sympa, la transition entre les pages rigolote (ruptures de 8 lignes, du pur Chany ;). Mais le texte est très embêtant à lire : tout en majuscule, les phrases sont coupées n'importe comment, on ne peut pas revenir en arrière. Arg.

Certaines rubriques ne sont pas très intéressantes. A quoi ça sert de parler de démos ou de fanzines vieux de plusieurs mois ???

La rubrique assembleur est vraiment étrange, et pis une routine incorporée au texte, c'est pas pratique à recopier à moins de posséder 2 CPCs.

Une seule musique pour toutes les rubriques, c'est lourd.

Bon à part ça vous trouverez des "conseils" sur le "design", une rubrique "souvenir" un peu confuse, des infos sur le Delirium Gang, les comptes rendus des meetings Warf

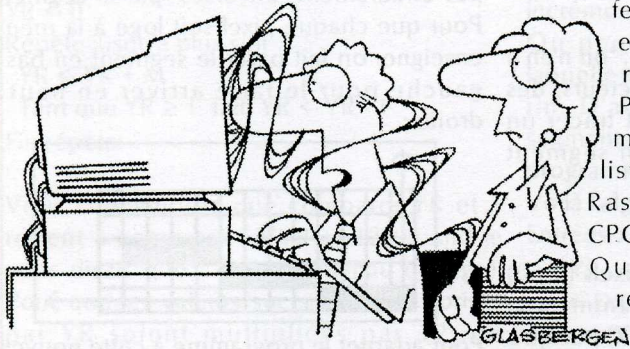


Le menu "AOL" de Baba Fanz' 7

97 et Punch 97, une belle outro. (Madram)

ANOTHER WORLD (AW)

GEORGEL Gregory
6 rue la Sauteure
88640 GRANGES /s VOLOGNE



**J'ai encore un bug à éliminer
dans mon plasma en 3D !**

Vous croyiez recevoir le dernier numéro du bulletin de l'AFC... Ben non, il s'agit du numéro 1 (Octobre 98) d'AW (ne pas lire CW sur le logo comme je l'ai fait !). Une feuille de papier A4 pliée en deux et vous avez plein d'infos (mine de rien, ça contient, une feuille A4 !). Parutions des fanzines, dernière-minute sur la Soundplayer 2, un listing Basic pour faire des Split Rasters, un reportage sur le CPCCLUB, le test de Préhistorik, de Quasar 14 et quelques remerciements et adresses. Pas d'illustrations, juste de l'info. Moi, j'aime. (SNN)

LA POUBELLE... CHARMANTE BESTIOLE !

- Aïe ! Afin de récupérer un peu de sous pour les cadeaux de concours, la promotion d'Amstrad Live, de nouveaux vêtements pour les rédacteurs (...), nous envoyons notre fanzine en ECOPLI. Or, dans un moment d'inattention, on a mentionné "Lettre" sur les enveloppes. Erreur fatale : devant ces éléments contradictoires, la Poste, plutôt que d'acheminer en écopli, a considéré que l'affranchissement était insuffisant, d'où une taxe pour le destinataire. Toutes nos excuses, particulièrement pour ceux qui ont dû se déplacer pour récupérer le courrier (Bougez avec la Poste).

- Contrairement à ce qui était indiqué dans AL5, personne ne travaille logiquement sur une connection Internet <-> CPC. Et puis TELNET c'est pas une couche mais une application qui permet de dialoguer avec des ordinateurs distants ou même de contrôler les dits ordinateurs comme si on était en face.

- AL 7, SINUS SITE : il faut lire INC D à la place de INC E. En effet 2 tables de longueur &100 sont placées l'une à la suite de l'autre. C'est l'octet de poids fort du pointeur qu'il faut changer pour passer de l'une à l'autre.

- En raison de la quantité d'articles et d'illustrations à faire rentrer en 24 pages, nous n'avons pas pu tester Demoniak 6. Ce n'est que partie remise...

- Suite à un problème de drivers, le rendu des couleurs des screenshots en 4ème de couverture est assez vomitif. Promis, nous allons faire de notre mieux pour arranger ça d'ici le mois prochain.

- Contrairement à la dernière enquête lecteurs (où nous indiquions deux dates limites différentes et... un peu trop proches de la date de distribution), nous avons préféré nous abstenir d'en indiquer dans la nouvelle enquête.

- C'est tout mais c'est déjà pas mal.

La Rédac'

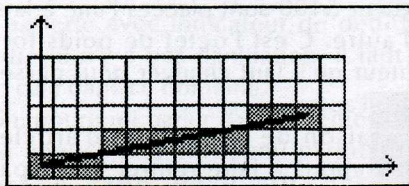
BRESEN MAD 2/2

Une routine assembleur, ô joie, est fournie avec cet article. Mais pour obtenir une telle routine, il faut d'abord triturer un peu l'algorithme concrétisé par le petit programme BASIC.

Je devine ce que vous vous dites : "on n'en a rien à faire des coefficients directeurs, des arrondis... On veut simplement tracer un segment". Soit, on va tracer un segment simplement.

JOINDRE LES DEUX BOUTS

Mettons qu'on veuille relier les pixels (0 ; 0) et (11 ; 2). Regardez le programme : la boucle T détermine la largeur en X, puisqu'à chaque pas de la boucle, X est incrémenté. Si on appelle DX et DY les coordonnées du point destination, le coef. dir. égale DY/DX (parce que les coordonnées d'origine sont nulles). Lancez le programme avec les paramètres DX=11:DY=2:M=DY/DX [...] FOR T=0 TO DX [...]:



Au fait, pour mieux vous rendre compte de ce qu'il se passe, c'est pas interdit de remplacer PLOT par LOCATE/PRINT (en arrangeant un peu X et Y) ou d'afficher l'état des variables dans la boucle.

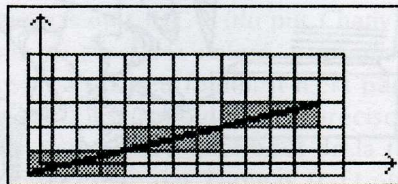
DANS LES GRANDES LARGEURS

Le trait fait 12 pixels de large et 3 de haut. Pourtant, le segment fait à la base 11 sur 2 pixels (puisque les dimensions d'un pixel valent celles d'une case). D'ailleurs le co. di. est 2/11 et non pas 1/4 (3/12).

Tout ceci parce que le segment commence et finit sur des milieux de pixels. La

largeur de 11 unités est répartie sur 10 cases et 2 moitié, ce qui donne 12 pixels.

Si on prend le problème à l'envers, on peut dire que les pixels aux extrémités ne sont pas entièrement "traversés" par le segment. Pour que chaque pixel soit logé à la même enseigne, on fait partir le segment en bas à gauche pour le faire arriver en haut à droite :



Pour adapter le programme à cette nouvelle façon de voir, il faut calculer la largeur et la hauteur comme DX-OX+1 et DY-OY+1 respectivement, avec (OX ; OY) coordonnées du point d'origine (ici nulles). D'où l'expression $M=(DY+1)/(DX+1)$. De plus, la valeur de départ de YR n'est plus 0.5 mais 0.

La découpe est plus régulière dans la plupart des cas, mais attention, pour obtenir un segment n fois plus long suivant la même orientation, il ne faut pas multiplier DX et DY par n comme on le ferait avec l'ancienne version ou un DRAW du BASIC, mais opérer comme suit : $DX=(DX+1)*n-1$ $DY=(DY+1)*n-1$.

Un petit blond à lunettes (tiens, qu'est-ce qu'il vient faire ici ?) remarque : "le Madram, il ferait mieux de plus dormir pendant les meetings. Parce que là, si on veut tracer une ligne horizontale, M ne va pas être égal à 0, et Y incrémentera à un moment ou un autre". Réponse : Y n'incrémentera pas tant que X ne dépassera pas DX, et c'est ce que l'on veut. En plus, cette incrémentation nous servira tout à l'heure.

ULTIMES TRANSFORMATIONS

Notre programme n'utilise plus que des opérations simples (additions, soustractions, comparaisons). Cependant, YR n'est pas entier. Isolons son traitement :

M <- 3/12 (ok ça revient à 1/4, mais ça ne change rien)

YR <- 0

Répète jusqu'à plus soif

YR <- YR + M

Tant que YR ≥ 1 fait YR <- YR - 1

Fin répète

Vous conviendrez que comparer YR et 1 revient à comparer 12*YR et 12 (quand je vous disais que c'était du niveau collègue).

Pour que les valeurs successivement prises par YR soient multipliées par 12, on multiplie son état initial et les nombres qu'on lui ajoute par 12.

YR <- 0

Répète jusqu'à ce que mort s'ensuive

YR <- YR + 3

Tant que YR ≥ 12 fait YR <- YR - 12

Fin répète

Fantastique ! En fixant la valeur initiale de YR à -12 et en comparant avec 0, on obtient un autre algo équivalent.

YR <- -12

Répète ça si tu l'oses

YR <- YR + 3

Tant que YR ≥ 0 fait YR <- YR - 12

Fin répète

Or, en assembleur, la comparaison avec 0 sera faite automatiquement car après une opération, les flags sont mis à jour. Si on atteint ou dépasse 0, Carry sera mis.

ALGO GENERAL

Autre astuce ! Pour détecter la fin du segment, il faut normalement se fier à la plus grande dimension : par exemple pour

une ligne horizontale on ne va pas mesurer la hauteur ! Mais rappelez-vous qu'avec la nouvelle méthode le co. di. est choisi de façon à ce que le segment arrive en haut à droite du dernier pixel. Autrement dit, à partir de ce pixel, si on incrémente x, y va incréments, et vice-versa.

On peut donc se servir de n'importe laquelle des coordonnées comme test de fin. D'ailleurs, vous pouvez tracer un segment vertical avec la dernière version du programme.

Voilà l'algo, voili Olga.

Entrées : OX, OY, DX, DY (DX ≥ OX et DY ≥ OY)

Lar <- DX-OX+1

Hau <- DY-OY+1

A <- -Lar

X <- OX

Y <- OY

BoucleX

affiche (X,Y)

A <- A+Hau

Si A < 0

alors goto MemeY

sinon A <- A-Lar

inc Y

si Y > DY alors fin

BoucleY

Si A ≥ 0

alors affiche (X,Y)

A <- A-Lar

inc X

si X > DX alors fin

goto Boucle Y

MemeY

inc X

si X > DX alors fin

goto boucleX

Je vous ai placé les 2 tests de fin, mais il faut choisir l'un OU l'autre. Cet algo permet d'afficher des lignes dans le premier quartant, c'est à dire de midi à 3 heures.

Pour les autres quartants, remplacer inc X par dec X et/ou inc Y par dec Y.

L'ALGO OPTIMISE

Un être humain normal va vous conseiller de prendre un co. di. plus petit que 1 (autrement dit, $Lar \geq Hau$). On peut alors faire sauter tout BoucleY, car A ne dépassera jamais Lar, donc A-Lar est toujours plus petit que 0, pas la peine de le retester. Pour les autres orientations ($Hau \geq Lar$), il faut inverser les rôles de x et y.

Pour ma part, je vous propose de choisir un co. di. plus grand que 1. Cette fois, on sait que A n'est jamais inférieur à -Lar. En lui ajoutant Hau qui est plus grand que Lar, il sera forcément positif.

On peut lui ajouter directement Hau-Lar. La nouvelle boucle est :

BoucleX

affiche (X,Y)

A <- A+Hau-Lar

inc Y

BoucleY

Si A \geq 0

alors affiche (X,Y)

A <- A-Lar

inc Y

goto Boucle Y

MemeY

inc X

si X > DX alors fin

goto boucleX

LE PROGRAMME ASSEMBLEUR

Il n'y a pas d'étiquettes pour que les paramètres soit facilement changés. J'ai utilisé des sous-programmes pour que la routine soit plus lisible et ne prenne pas 4 pages. De plus, ce n'est pas le plus dur à optimiser ! Il manque le calcul de l'adresse de départ. Pfff, on verra ça une prochaine fois. D'ici là, amusez-vous bien à afficher des étoiles.

Madram

```

DI ;On va se servir de A'
EX AF,AF'
PUSH AF
SCR_ADR LD HL,#C000 ;Adresse de départ
LD E,#88 ;Masque pixel. Pour mode 2 et 0 : #80 et #AA
DESTX LD C,110 ;Attention ! DESTX + 1
DESTY LD A,130 ;Attention ! DESTY + 1
LD D,A ;Utilisé si DEST X plus grand
SUB C
JR C,XPLUSGR ;DESTX > DESTY
LD B,A
LD A,C ;Variable principale
NEG
LD D,C ;Pour test de fin de segment
BOUCLEX EX AF,AF' ;Les routines détruisent A
CALL AFFICHE
CALL INCY ;Y est incrémenté de toutes façons
EX AF,AF'
ADD A,B
JR NC,MEMEY
BOUCLEY EX AF,AF' ;Tiens, çq me rappelle
CALL AFFICHE ;quelque chose
CALL INCY
EX AF,AF'
SUB C
JR NC,BOUCLEY
MEMEY CALL INCX
DEC D ;On a atteint DESTX + 1 ?
JR NC,BOUCLEX
JR FIN
XPLUSGR NEG ;Ce sous programme est
LD B,A ;le même que l'autre,
LD C,D ;mais le rôle des
LD A,D ;paramètres est inversé.
NEG
BOUCLEY_ EX AF,AF'
CALL AFFICHE
EX AF,AF'
CALL INCX ;X est incrémenté de toutes façons
ADD A,B
JR NC,MEMEX_
BOUCLEX_ EX AF,AF'
CALL AFFICHE
EX AF,AF'
CALL INCX
SUB C
JR NC,BOUCLEX_
MEMEX_ EX AF,AF'
CALL INCY
EX AF,AF'
DEC D ;On a atteint DESTY + 1 ?
JR NC,BOUCLEY_
FIN POP AF
EX AF,AF'
EI
RET
AFFICHE LD A,(HL)
OR E ;Pour ne pas effacer le fond.
LD (HL),A
RET
INCX
RRC E ;RRC permet à la fois de
RET NC ;décaler le masque correspondant
INC HL ;au pixel et de tester si on
RET ;doit passer à l'octet suivant.
INCY LD A,8
ADD A,H
JR NC,INCY_OK
LD A,#50
ADD A,L
LD L,A
LD A,#CB
ADC A,H
INCY_OK LD H,A
RET

```

INTERVIEW : ROUDOUDOU (FLOWER CORP)

-Veuilles bien décliner ton identité.

Ptain, LA question qui m'énerve... Edouard-Marcel Bergé (on ne rigole pas), né en février 1976, je préfère te donner une date de naissance passkeuh je sais pas quand l'article va paraître.

-Que ou qu'as-tu possédé (comme machine, pas comme femme, hein !) ? Tu as quitté le CPC, pourquoi ? Tu es revenu sur CPC, pourquoi ?

Ca a commencé par un TO7 mais à l'époque, je tapotais déjà avec envie sur le 464 de mon cousin sur Elevator Action (et paf dans les lampes!). Ensuite, j'ai récupéré le 6128 de mon autre cousin qui migrait sur 1024-STE. Trop heureux, tellement que ma première connerie fut de lancer un superbe éditeur de secteur et de flinguer la dite disquette qui contenait DAMS. Je m'en cognais pas mal puisque je ne savais même pas ce que c'était et puisque j'avais DISCOLOGY mais ce fut lourd de conséquences.... Pour l'arrêt, c'est dû au lecteur de disquette et à ma pitoyable connaissance informatique (le code, c'est pas tout). J'ai gardé mon CPC sans lecteur pendant encore 1 an, histoire de coder quand même des ptits programmes pour le plaisir du qwerty britannique. Mon retour sur CPC est dû à Candy, Eliot et Rainbird que j'ai rencontré à la première LTP1. Quand j'ai vu des 3'5 à côté du CPC, j'étais dégouté ;))) 1 mois après, je récupérai une dizaine de CPC à droite à gauche. Et zou, a codais des effets.

-Diplomes, activités informatiques extra-CPCiennes ?

Le bac, tu sais, le truc qu'on te donne à la

fin du lycée. Et pis un BAFFA, pour faire des attouchements sexuels sur les petits en activité info ;))) Sinon, je bosse comme informaticien (surtout du C avec de l'assembleur de temps en temps) dans le contrôle non destructif, c'est sympa, ça me fait bosser ma physique.

-A quoi ça sert ?

De quoi ? Le bac ? A rien bien sûr !!!

-Qu'est-ce que la Flower Corporation ? Je subodore (mais non, pas des pieds !) une relation géographique.

Ben heu, en fait, on n'avait pas de nom pour le groupe qui comptait trois personnes à l'époque. Puis on était en voiture, le coffre rempli de PC pour aller à une private-doom-party-underground-raclette chez des potes. Et on avait vraiment besoin d'un nom de groupe. Tous les noms comme Persistence, Majestik, Futur Land ou Xmen, on les laisse aux neuneus. Chemin faisant, on passe devant un rond-point au parterre fleuri. On se regarde comme des cons: heuuuu, flower bidule, flower corp. (ca aurait pu être flower inc.) ouais c'est cool.

-Pourquoi persister à coder sur émulateur quand son disc dur crash tout les 2 mois ?

A part pour internet, je suis exclusivement sous DOS pour programmer CPC ou PC. Et quand bien même un crash surviendrai, j'ai 4 disques durs et je mirror mes données critiques. Quant au CPC, je ne code presque jamais avec car les disquettes sont bien moins fiables. Pour l'émulateur, c'est une question de CONFORT. Une petite comparaison vite fait. Le CPC, c'est un povre écran qui bave, en 50Hz non

entrelacé. Le PC, c'est mon 17 pouces à 100Hz avec des pixels et un contrast de la mort. En plus, pour coder, je vire les bords de l'émulation et c'est écrit encore plus gros. Alors je prends ma rallonge clavier de 5 mètres et je me met au fond de mon lit ;)) royal. De plus, quand je trouve un effet sympa sur mon PC, je sais qu'il sera achement plus beau sur l'écran du CPC qui anti-alias en hard ;)

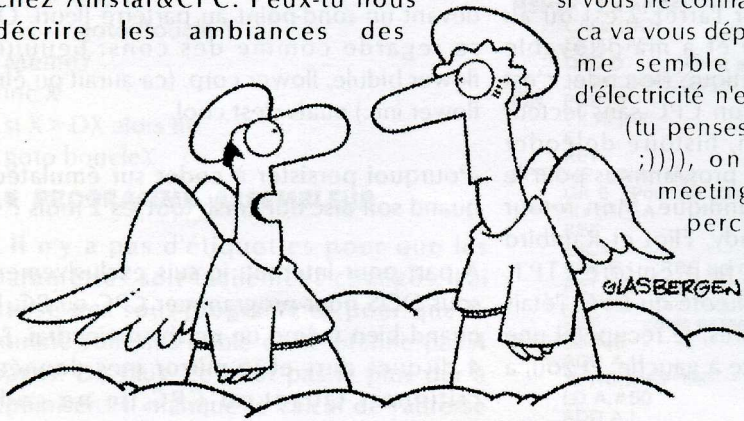
-Y'aura-t-il une suite au bulletin AFC hors-série numero uno ?

Bien sûr ! Pour expliquer les effets qui vont bientôt sortir. Mais bon, chuis très occupé en ce moment, c'est pas évident.

-Pourquoi les demos ? Pourquoi pas les jeux, utilitaires... ?

Mais heuuuuuuuu, j'en ai fais plein des utils et même des jeux ! Mais bon, c'est a usage privé ;) pis les démos, c'est vraiment moins de travail.

-Tu n'as travaillé ni chez Amstrad 100%, ni chez Amstar&CPC. Peux-tu nous décrire les ambiances des



Il y a une rumeur qui dit que nos auréoles vont disparaître le 1er Janvier 2000...

&16

différentes rédactions ?

Ahahahahah, non, désolé. Dis, c'est celle-là la question où qu'on peut pas répondre à moins d'être un génie ?

-Quels sont tes programmeurs, démos, jeux, etc, de référence ?

Dragon Ninja, manoir de mortevielle, doom

-Ta vision de l'avenir ?

Des PC à moult GHz avec tout plein de Go de ram mais qui iront toujours à la même vitesse qu'aujourd'hui avec leur interface graphique codée en visual-cromagnon. Le Basic sera alors considéré comme l'assembleur l'est aujourd'hui.

-Tu as aussi bien l'expérience des gigantesques demo-party que celle des humbles meetings CPC. Peux-tu nous en parler ? Anecdotes, conseils...

Évitez à tous prix les coding-party allemandes ;) En fait, évitez les grosses party si vous ne connaissez que les meetings, ça va vous déprimer. En anecdotes, il me semble que les problèmes d'électricité n'existent pas en meeting (tu penses, 30 bécanes à 200W ;))), on dors super bien en meeting (matelas du saut à la perche au Warf), on peut discuter avec 100% des participants sans se presser et la bouffe comprise dans le prix se fait toute seule à des heures raisonnables. Bref, je préfère vraiment les meetings pour l'ambiance mais bon,

voir son travail et celui des autres sur un écran de 7 mètres de large, c'est une sensation sympathique.

-As-tu quelques trucs d'optimisation Z80 à nous donner ?

Pourquoi faire puisque dans 99% des démos CPC, vous passez votre temps à rajouter des NOP dans votre routine de rupture ligne à ligne!!! (oukilai méchant le Roud)

-Suite à ton coup de gueule, Grees a argué que les chargements par fichiers assureraient la fiabilité des copies et n'augmentaient pas de tant que ça la durée des accès disque. Ahah ! Qu'as-tu à répondre à ça ?

Pour la fiabilité des copies des démos trackload, il FAUT inclure un copieur dans la démo, c'est la moindre des choses (discology réduit le GAP à chaque copie). Pour les chargements, c'est assez subjectif, mais n'ayant jamais eu d'atari ou d'amiga, je ne considère pas comme normal 5 secondes de chargement entre chaque parties de la démo.

-Combien de bugs connais-tu sur ton Pêêentium ?

Plein mais ils ne surviennent jamais ;) Je pense que tu confonds bugs softs et bugs hards !

-Héhé, maintenant, combien de bugs connais-tu sur ton Z80 ?

Je n'ai pas l'expérience suffisante pour les connaître mais ma modeste expérience me souffle dans l'oreille une instruction qui déconne (IM 1)

(NDMadram : Le mode IM1 marche très bien, ce n'est pas un bug du Z80 mais du

CPC. En fait, ce n'est même pas un bug car ce mode est tout à fait exploitable par un périphérique externe.)

-Voilou, tu as encore 4ko pour t'exprimer :

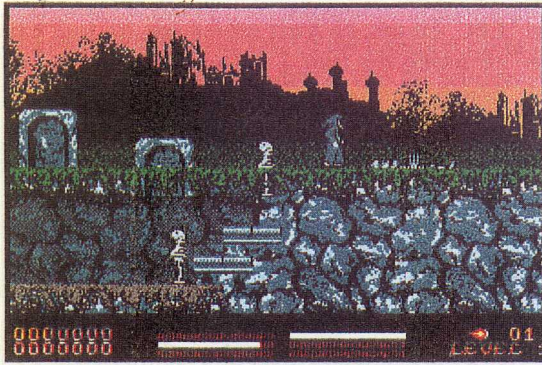
glop glop glop glop glop glop glop glop
glop glop glop glop glop glop glop glop
glop glop pifou pifou pifou pifou pifou pifou
pifou pifou pifou pifou pifou pifou pifou
pifou pifou glop glop glop glop glop glop
glop glop glop glop glop glop glop glop
glop glop glop glop pifou pifou pifou pifou
pifou pifou pifou pifou pifou pifou pifou
pifou pifou pifou pifou pifou pifou glop glop
glop glop glop glop glop glop glop glop
glop glop glop glop glop glop glop glop
pifou pifou pifou pifou pifou pifou pifou
pifou pifou pifou pifou pifou pifou pifou
pifou

gna bon!

"propos" recueillis par Madram

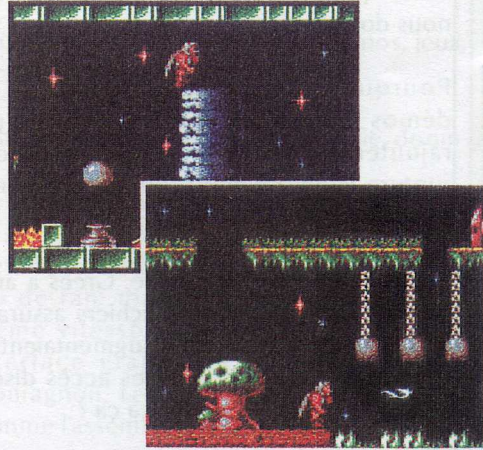
CONCOURS

Les concours dessins / BASIC / Assembleur sont aussi ouverts aux non-abonnés. Mais pour ceux-ci, le cadeau est un abonnement de 3 mois. Faites passer le message !



Striker
(In the crypt of Trogan)
Simmen Software

80%



PREVIEW

Stormlord +
Futurs' Freeware Diffusion

Décembre 98 - Début 99

LA PHOTO DE GROUPE

Camembert Meeting 4
30, 31 Octobre / 1er Novembre 1998
à Clarbec

