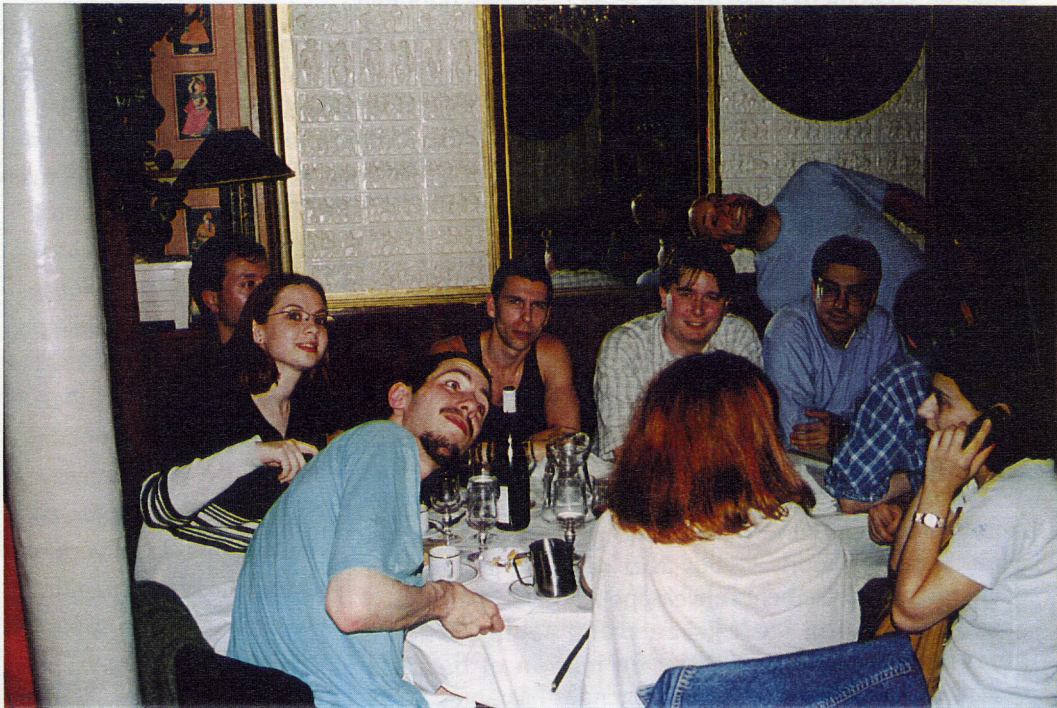


AMSTRAD

LIVE



DERNIER EDITO

L'émotion m'étreint violemment (c'est une image, bande de pervers dégénérés !). Il s'agit ici de mon dernier numéro d'Amstrad Live. Oui, chers lecteurs fidèles, le ceuneuneu de service s'en va bien loin de sa France natale et va rejoindre les jolis cow-boys à l'accent pitoyable : Austin au Texas. Un an... putain, ça va être long. Alors bon, c'est pas tout ça, mais qu'èce que ça veut dire pour vous, amis lecteurs (et ex-amants pour certains) ?

Primo, ça ne veut absolument pas dire qu'Amslive s'arrête. Cela veut juste dire qu'il va falloir trouver un nouveau maquettiste. Je compte sur les gens de l'AFC pour me trouver un remplaçant au plus vite et sur vous, pour vous proposer et prendre la relève.

Secundo (en mi bémol majeur) ben je sais pas trop, j'ai pas trouvé de secundo mais j'y travaille et je vous le sers la prochaine fois (dans plus d'un an !). Si on devait (c'est donc un suppositoire) parler de ce numéro collector, ce serait pour dire quoi ? Eh bien d'abord il a quelque chose d'exceptionnel, c'est qu'il est vraiment orienté "chiant à lire" que c'en est extraordinaire. Des dessins en quantité "minimum syndical", des textes touffus... bref, mon conseil : vous prenez un bon vieux Picsou Magazine et vous découpez des images marrantes (si !). Vous les posez sur le texte d'Amslive et zou ! C'en devient presque agréable à lire (et en plus, vous aurez de la couleur à toutes les pages sans supplément de coût).

Allez, je vous laisse. Portez-vous bien.
Snirf...

Tom (SNN)

Petit message de Madram :

Amstrad live, on aime ou on aime pas, en tout cas, on aime. Et si à 16 reprises vous avez sauté de joie tout en déchiquetant fébrilement l'enveloppe A5 révélatrice (figure assez périlleuse), c'est grâce à une seule et même personne, qui a mis en page un million et demi de caractères, traduit ou trouvé des légendes hilarantes à 154 dessins patiemment récupérés sur Internet, et fait beaucoup d'autres choses encore.

Critiqué, à tort ou à raison, mais toujours à tort, il a fourni un travail considérable, et comme pour bien d'autres choses, c'est une fois parti qu'on remarquera combien sa présence était importante.

Amstrad Live - Numérosèze -
Rédac'chef : Yves GEREY lui-même - Rédaction : Thomas BARDENAT, Yves GEREY -
A participé à ce numéro : Olivier FLOQUET - Last maquettiste : Thomas BARDENAT - Last Imprimerie : Espace Repro, 87 route de Narbonne, Toulouse. -
Amstrad Live est publié par l'AFC (association loi 1901) -
Président : Florian BRICOGNE - Trésorier : Emmanuel ROUSSIN - e-mail Amslive : amslive@mail.dotcom.fr -
Illustrations et Couverture : Randy Glasbergen, publiés avec autorisation spéciale. www.glasbergen.com -

Reproduction Autorisée pour la survie de l'espèce uniquement !

CROCO2.DOC

"Agent Fristouille, votre mission, si vous l'acceptez (mais vous n'avez pas le choix !), est de participer icognito au CROCO CHANNEL et d'en rédiger au plus vite un compte-rendu pour AMSLIVE... Vous serez aidé par l'Agent Fox Slyder..."

Avant de partir, je pris donc connaissance du peu d'informations dont disposait notre service : "Croco Channel No. 1 à Catenoy (60) du 29 Octobre au 1er Novembre 1999, meeting organisé par Candy, Winny, Fafa et Shap."

C'EST QUOI UN MEETING ?

Nous sommes donc arrivés en véhicule banalisé le vendredi soir sur les lieux du meeting, après quelques détours à cause du co-pilote (Hum, hum...) dans la vieille ville de Rouen. La salle du meeting était déjà bien remplie et, malgré quelques affiches placardées un peu partout sur les murs, tout s'annonçait bien. Pour les besoins de ce rapport, je fis un rapide tour de table en serrant le maximum de mains possibles, non pas par politesse mais plutôt pour m'approcher le plus près possible des CPC et voir ce qui se passait... Les Overlanders (Stv, Squat, Shap, Beb et Madram) étaient réunis au fond de la salle, le groupe Mortel était éparpillé dans tous les coins, la disco-mobile d'Epsilon tronait fièrement sur son moniteur, Roudoudou travaillait déjà sur ses parodies satiriques en Basic de quelques démos CPC, Lazer CPC cogitait sur l'installation d'un lecteur 3.5", Gogomadbug et Blood complétaient leur logithèque (vive Discology !) pendant qu'un dénommé Thorn essayait de faire tourner un cube en 3D filaire en Basic... Slyder et moi décidions donc d'installer notre matériel (1 CPC, 2 CPC Plus et 1 PC) en

prenant bien soin de ne pas troubler cette effervescence CPCienne...

SOMMEIL LEGER

La première nuit fut passée à réperer un trafic assez étrange : une démo Byte '98 était copiée par tout le monde, comme s'il s'agissait d'une nouveauté... Une interrogation m'envahit et m'a ainsi empêché de dormir : comment une démo datée de 98 pouvait-elle être nouvelle ? (NDSNN : Et comment un article qui parle d'un meeting de Novembre 99 peut-il paraître en Mai ?) C'est au cours d'une discussion avec Madram sur l'optimisation des routines de virgule flottante que le sommeil me vint enfin (NDSNN : Ah ! Toi aussi ça te fait ça !)... Un dortoir était prévu à l'écart pour ne pas être dérangé par le bruit. Mais une indifférence au ronflement des autres est fortement conseillée !

L'INVASION

Repos très court car dès 9h, un CPCiste non-initié des meetings arrivait et les habitués se chargeaient de répondre à ses interrogations: "Je peux prendre un chocolat chaud ?", "Y a du beurre pour les biscottes ?", "Comment on branche un 3.5" sur un CPC ?", "C'est qui le type qui dort dans les WC ?"... Une autre arrivée très attendue était celle de l'équipe d'Another World qui ne connaissait pas encore les meetings CPC. De plus, tout le monde était impatient de voir ce qu'ils étaient en train de préparer. Des préviews très prometteuses de leurs 2 jeux, Aliens 2 et Dragon Ball Z, furent ainsi dévoilées, tout comme des essais avancés de rupture verticale sans oublier quelques routines pour le fanzine disc Boxon 4... Bref, deux

codeurs dont les premières productions sont très attendues ! Tomy était arrivé entre temps et commençait sa quête d'informations et d'assistance. RAM 7, fraîchement débarqué faisait découvrir son interface permettant le stockage de plusieurs cartouches CPC Plus sur EPROM... Un peu plus tard, ce fut au tour du trio le plus célèbre de la scène CPC (Genesis 8, Tom et Jerry, sans leurs femmes) de se joindre aux festivités. Genesis 8 en profita d'ailleurs pour diffuser le numéro Hors-Série d'Amslive aux abonnés présents. Dans la soirée, un convoi de CPCistes en provenance du Sud-Ouest fit irruption : Grim du groupe Mortel, Jrm 45 de TNT et le seul représentant disponible de Futur's, Offset. Celui-ci n'est pas venu les mains vides: des exemplaires du numéro 17 de Quasar tout juste sorti et un CPC monté en tour avec carte CPC ISA, carte Soundblaster et lecteur CD-ROM (fonction audio uniquement pour l'instant) pour impressionner la galerie ! Je m'empressai donc de prendre des photos pour notre service espionnage industriel.

RESTAURANT 3 ETOILES

Pendant que tout le monde s'affairait sur CPC, j'avais pu observer les organisateurs du meeting. Visiblement, ils ne chomaient pas : agitation en cuisine, installation des tables et des couverts... Etant donné le nombre de participants au meeting (environ une quarantaine), ça représente pas mal de boulot ! Les repas servis étaient des meilleurs et avaient de quoi requinquer n'importe qui en moins de deux ! Shap a ainsi pu reprendre les 10 Kilos perdus lors du compactage de la Byte'98... Délires et discussions techniques s'enchaînaient, dans la pure tradition CPCienne!

FOND DE TIROIRS

Lors de ce meeting, j'ai pu prendre quelques échantillons assez intéressants... En effet, suite à une fouille dans les discs d'Epsilon, quelques pièces rares ont fait surface : le Ray-Tracer Basic d'Hydris, 2 préviews quasi achevées de 2 jeux (Arkanoid 3 et Zaxxon, toujours par Hydris), une preview du jeu Mykin's Birthday récupérée à la rédac d'ACPC par Epsilon, une démo jouable du jeu Cyborgs (shoot'em up allemand) malheureusement restée incopiable... Longshot était lui aussi venu avec sa petite surprise : une valeureuse disquette 3" qui contenait la 5KB Demo 3, mégademo non-diffusée depuis 7 ans faute de graphismes corrects ! A cause du formatage très particulier utilisé pour le chargement musical avec rupture, Shap a galéré dur pour en tirer une copie saine sur 3.5"!

MISSION ACHEVEE

Cette intrusion dans cette réunion CPCapermis à nos services de constater que la scène était conforme à ce qu'on avait pu entendre : toujours bien active et mélangeant tous les profils : développeurs confirmés ou débutants, joueurs, bidouilleurs ou simples spectateurs... Par rapport à nos statistiques, nous pouvons dire que ce meeting fut un très gros succès et nos services viennent juste d'apprendre que l'équipe organisatrice remettait ça pour la Toussaint 2000. De plus, d'après nos écoutes téléphoniques, Madram, Squat, Seb et Eliot seraient en train de préparer une démo commémorative...

- fin du rapport -

Agent Fristouille.

CRTC (DETECTION)

Lors des premiers AMSLIVE, j'avais entamé une initiation CRTC. Mais nombres de petits scarabés n'étaient pas encore prêts.

Aujourd'hui au contraire, on ressent la volonté de la plupart des CPCistes de comprendre exactement comment marche leur machine, et c'est une bonne chose. Miam.

On va réattaquer par la détection du type de CRTC en passant en revue quelques différences qui interviennent, registre par registre.

Dans un premier temps j'indiquerai quelques opérations manuelles, puis on verra comment les appliquer pour une auto-détection.

LE REPERAGE VISUEL

Premièrement, si votre CPC est blanc cassé, il y a de grandes chances que ce soit un CPC+, dont le CRTC émulé est désigné comme étant un type 3. Il semble que le type 4 se comporte de la même façon, ce qui est plutôt logique puisqu'il s'agissait d'un pré-ASIC destiné à vérifier la fiabilité de l'émulation. Je m'exprime vraiment n'importe comment. (NDSNN : Oui.)

D'autre part il devrait y avoir dans ATM 5 une table de correspondance entre le numéro de série étiqueté au dos de votre CPC et le type de CRTC.

Nul besoin d'assembleur pour l'instant, vous pouvez effectuer tous les tests sous BASIC.

REGISTRE 1

Quand $R1 > R0$, il ne doit pas y avoir de border. Pourquoi, élève Tigrou ? - Parce que le border est généré quand le compteur

x (ou C0) atteint R1. Or C0 restant compris entre 0 et R0 inclus, il ne peut donc égaler R1, tout comme la grenouille ne peut égaler le boeuf.

Pourtant, sur types 0 et 2, on obtient quand même une bande d'un demi-octet de large de border, qu'on mettra sur le compte d'un cafouillage interne. Ainsi, la part de la Dream end démo présentant 2 écrans symétriques collés côte à côte ne serait pas faisable telle quelle sur un type autre que 1. Mais elle serait faisable beaucoup plus facilement d'une autre façon !

Le phénomène n'est pas exploitable pour une auto-détection, mais offre un test rapide sous basic : `SPEED INK 11,12:BORDER 3,25:OUT &BC00,1:OUT &BD00,64` donnera donc une bande verticale de border sur les type 0 et 2.

REGISTRE 2

Sur type 2, quand $R2 + R3 = R0 + 1$, il n'y a plus de VBL générée, et quand $R2 + R3 > R0 + 1$, on se retrouve avec du border partout.

Comme R0 vaut par défaut 63 et $R3 = 14$, alors un `OUT &BC00,2:OUT &BD00,50` décrochera l'écran. Pour contourner ce problème, on fixera R3 à 13.

Sur type 0 et 1, dans la même configuration ($R2 + R3 = R0 + 1$) l'écran se décale d'une ligne vers le bas. Sur type 3, c'est quand $R2 + R3 = R0$.

Nous verrons après ma prochain mutation comment exploiter cette particularité.

REGISTRE 3

On vient de parler du registre 3 juste à l'instant, vous vous rappelez ? En fait je mentionnais seulement le quartet de poids faible de ce registre, qui détermine la

"largeur" du hsync. Normalement, le quartet fort définit par analogie la "hauteur" du vsync, en lignes raster.

Mais ça ne marche sur CRTC 0, 2 ou sur le plus, avec lequel l'affectation R3 <- &1E provoquera une perte de synchro. Sur les autres, la VBL (celle du CRTC, qu'on lit avec le PPI via #F5. Je répète : le hibou vole en feu de position) dure 16 lignes, alors que le système fixe 8 lignes au reset.

REGISTRE 6

Sur CRTC 0, mettre le registre 6 à 0 provoque une ligne de pointillés que l'on discerne en changeant la couleur du border. Ca n'amuse personne. (NDSNN : Non.)

REGISTRE 8

Beaucoup à dire sur celui-ci. Les bits 0 et 1 déterminent le mode de balayage. Quand ils sont tous deux à un, on bascule en mode entrelacé. Sur type 2, aucun problème (les données se trouvent juste affichées en double car l'entralecé nécessite deux fois plus de mémoire vidéo).

Sur type 1, on a deux écrans et une grosse VBL au milieu : le CRTC ne corrige pas le nombre de ligne total à afficher, qui aurait dû se voir doublé (parce qu'il n'y a qu'une ligne sur deux de balayée).

Sur type 0, pareil, mais en pire : l'écran n'est plus à 50 hz, car il y a un bloc de trop (petit bug du registre 9 déjà explicité dans ces pages).

Les bits 4 et 5 permettent de "décaler le border" ou carrément d'en afficher partout (s'ils sont tous les deux à 1, ie R8 <- &30), mais seulement sur CRTC 0 et 3. Saloperie de 2, si vous me permettez ce petit écart.

Ce n'est pas auto-déTECTABLE.

LES REGISTRES EN SORTIE OU QUAND LE CRTC VA A LA PLAGE

Le port &BExx donne en théorie accès à un registre d'état. Attention à ne pas envoyer de OUT dessus, sinon on sera pas copains.

Sur CRTC 0, rien ne sort, et on lira &FF.

Sur CRTC 1, le bit 6 est forcé à 1, les autres à 0 sauf le bit 5 qui a une signification assez rigolote : il passe à 1 quand C4 atteint R6, c'est à dire quand le border commence à être affiché (verticalement parlant).

Sur CRTC 2, on a &FF.

Sur CRTC 3, il joue le même rôle que &BFxx.

Justement, &BFxx (pas de OUT non plus ! Gare !) propose de lire un registre sélectionné par &BCxx. Mais seuls R14 & R15 (crayon optique, non testé) ainsi que R12 & R13 (offset) sont en lecture.

Sur CRTC 0 : R12 & R13 répondent bien, si un autre registre est sélectionné, on obtient 0.

Sur CRTC 1 : On obtient 0 tout le temps. Pas de lecture !

Sur CRTC 2 : Idem. Ce type a vraiment hérité de toutes les tares !

Sur CRTC 3 : Idem que CRTC 0, sauf que le registre sélectionné via &BCxx est alors décodé sur 3 bits seulement, ce qui veut dire que l'offset peut aussi être lu via R4 & R5 ou R20 & R21, par exemple.

En lisant les registres R2 & R3 (ou R10 & R11, ...) sur le PLUS, on obtient des bits d'état plus loufoques les uns que les autres.

Par exemple, le bit 7 du R3 indique le premier bloc d'une ligne de caractère (ce "flag" se retrouve sur d'autres bits). D'autres bits passent à 1 une fois toutes les 32 lignes.

Tenant à ma santé mentale précaire, je n'ai pas fait de tests plus poussés. Mais sachez que certains bits s'animent seulement une fois l'ASIC délocké (je me suis fait avoir

après une petite partie de Burnin' Rubber !).

DEMANDEZ LE PROGRAMME

Un test basé sur la lecture de &BExx donne une et une seule des informations suivantes :

- c'est un type 1.
- c'est un type 0 ou 2.
- c'est un type 3 ou 4.
- c'est un autre type (émulateur ou CPC exotique) !

La lecture de &BFxx permet de départager le 0 et le 2. Et on déterminera le type 3 par une détection du PLUS.

On va créer un octet dont le bit 0 correspondra au type 0, le bit 1 au type 1, ..., et le bit 5 à un émulateur.

Chaque test positionnera à 1 les bits correspondants aux CRTC éliminés. A la fin, on doit simplement obtenir un seul bit à 0.

Attention si vous lancez le test sous BASIC, l'écran risque de se retrouver sans dessus-dessous (à cause du changement d'offset).

Attention bis, les émulateurs ne se verront pas forcément détectés. Dans ce cas, on pourra aisément ajouter de nouveaux modules de test.

Signé : Modrom.

```
; Détection CRTC. Madram pour  
; AMSTRAD LIVE. 05/2000
```

```
ORG #A000
```

```
CALL TEST1  
CALL TEST2  
CALL TEST3
```

```
; un test de moins ne permettrait pas de  
; conclure
```

```
CALL CONCLUT  
OR #30 ; Conversion chiffre ->  
; code ASCII
```

```
JP #BB5A
```

```
TEST1
```

```
; Idée communiquée par Candy. Pas très  
; rigoureux :) mais ça marche
```

```
LD BC,#7F54 ; Je ne précise  
; pas le stylo,  
; peu importe.
```

```
OUT (C),C
```

```
IN A,(C) ; En réalité on
```

```
; ne lit rien
```

```
CP C ; Mon instruction  
; préférée
```

```
LD B,%011111 ; Type emulateur
```

```
JR Z,SET_BITS ; De mauvais
```

```
; émulateurs autorisent la lecture du GA
```

```
INC A ; Si 255 -> CPC normal
```

```
LD B,%001000; Tout CPC sauf +
```

```
JR Z,SET_BITS
```

```
LD B,%110111 ; CPC PLUS
```

```
JR SET_BITS
```

```
TEST2
```

```
; On lit port #BExx
```

```
LD BC,#BC0C ; On s'assure de  
; l'offset (du poids  
; fort du moins)
```

```
OUT (C),C ; car le CPC + renverra  
; cette valeur.
```

```
LD BC,#BD30
```

```
OUT (C),C
```

```
INC B
```

```
IN A,(C)
```

```
CP C
```

```

LD B,%100111 ; CPC PLUS ou type 4          LD BC,#500 ; B compteur, C
JR Z,SET_BITS                                ;          ; numéro du type
INC A ; #ff ?                                ;
LD B,%111010; Si oui->CRTC 0 ou 2          CON_LP
JR Z,SET_BITS                                RRA
AND #df ; On écarte le bit 6 qui           JR NC,CON_LP2
; peut varier,                               INC C
CP #41 ; et on doit obtenir #40           DJNZ CON_LP
; sur CRTC 1                                ;
LD B,%111101                                ; Les 5 premiers bits sont à 1. Peu importe si
JR Z,SET_BITS                                ; le dernier est à 1 ou pas :
LD B,%011111                                ; dans les 2 cas on a affaire à un émulateur
JR SET_BITS                                ;
;
; LD A,C
; RET
TEST3
;
; On lit le port #BFxx
;
LD BC,#BC0C ; On s'assure de l'offset      RRA
OUT (C),C ; Je sais, on l'a déjà fait,     JR NC,CON_NOK
; mais c'est plus propre :                 DJNZ CON_LP2
LD BC,#BD30 ; les tests sont               LD A,C
; ainsi autonomes                          RET
OUT (C),C                                  CON_NOK LD A,5
SET 1,B ; Spéciale dédicace à Shap        RET
IN A,(C)                                    ;
CP C ; Si on relit la valeur ->           ;
; CRTC 0, 3, ou 4                          CRTC DEFB 0
LD B,%100110                                RET
JR Z,SET_BITS                                ;
OR A ; Si 0 -> CRTC 1 ou 2                 ;
LD B,%111001                                CRTC DEFB 0
JR Z,SET_BITS                                LP2
LD B,%011111 ; C'est pas un CPC           LD A,C
; normal !                                RET
JR SET_BITS                                ;
;
; CON_NOK
;
SET_BITS
;
; Mise à 1 des bits -> c'est un OR !
;
LD A,(CRTC)
OR B
LD (CRTC),A
RET
;
; CONCLUT
;
; En sortie, A contient le type (5 pour un
émulateur)
;
LD A,(CRTC)

```


HUMEUR

(NDSNN : Bonjour, je m'appelle SNN, je suis maquettiste. J'ai un rédacteur superactif dans mon équipe qui s'appelle Madram. Il me dit "je te fais un article d'une page" et cet article fait une page et demie. Bien.

Donc, il va falloir que je m'adapte une fois de plus. Ca va tout me décaler, c'est une horreur ! Bon allez, je le laisse commencer son exposé, il s'impatiente !)

De récentes discussions passionnées avec Eliot (concernant le CPC, je précise. Je ne veux faire ni jalouses ni jaloux) ainsi que la lecture du sublime Demoniak 7 m'ont donné envie de coucher sur papier quelques réflexions ; "à la Demoniak", justement.

De plus, la faible participation "rédactionnelle" externe est, je le sens bien, une invitation timide mais terriblement efficace à une plus grande implication de ma part.

Ne niez pas, tout comme l'absence de lumière permet de former des lettres, votre silence cache en fait de criants slogans : "Plus de Madram" "Madram, j'en veux" "Madram, la qualité française" etc. C'était la minute auto-satisfaction.

LES MEGA PROJETS

Mr Ghan se plaint des énormes projets dont la probabilité de finalisation est inversement proportionnelle à la grosseur du dit projet (c'est le contraire pour les femmes enceintes). Ok, mais dans ce cas, pourquoi faire une mégademo, plutôt que de sortir chaque part l'une après l'autre ?

Il est dommage de laisser dormir une part sous prétexte qu'une autre n'est pas prête. Et cela devient d'autant plus vrai avec la fusion Demoizart/Virus : une fois les

parts d'Arkos terminées, on risque pourtant d'attendre encore 3 ans que celles de Mortel le soient (le sieur Grim n'étant pas étranger aux surenchérissement des délais prohibitifs).

Par ailleurs, je ne crois pas qu'il faille se cantonner aux petits projets. Si chacun attaque un gros projet, il y aura une sacrée production lorsque, les uns après les autres, les projets seront bouclés.

Vous allez me retorquer qu'il faudra quand même attendre un certain temps (le temps que le canon refroidisse...) ; et là je sors ma botte secrète : "Non ! Car de conséquents projets sont déjà en cours, depuis pas mal de temps pour la plupart."

Avec Eliot, on s'est livré à un petit calcul : si 24 personnes sortaient une production tous les 6 mois (bonne démo, jeux, utilitaire, etc...), on obtiendrait en moyenne 2 grosses sorties par mois !

Seulement, certains ont du mal à réaliser l'étape de :

FINALISATION

Vous pourriez légitimement me dire : foin de tout ce blabla, le principal est de se faire plaisir, peu importe si ça prend 2 heures - comme avec un superactif comme Beb (élevé au Stand Up) - ou 4 ans.

Mais, il y a un hic, et puis, vous pouvez dire ce que vous voulez, d'où je suis je vous entend très mal.

Le hic, c'est qu'avec le raisonnement précédent, personne ne sortirait rien, car il n'est pas très amusant justement de finaliser.

Mais il faut se mettre en tête que le résultat sera jouissif, surtout si il faut faire des efforts pour obtenir ce résultat. En fait, c'est comme ... non ! rien ! Y'a des jeunes qui

nous lisent.

Et rappelons-nous que les possesseurs de CPC ne se résument pas aux quelques habitués des meetings. De plus, une préview sous DAMS ne provoquera jamais autant de joie qu'un produit fini et bien ficelé.

Cette réflexion m'amène d'ailleurs à rebondir sur le débat d'Another World : une démo doit forcément innover.

Mais si seule la musique est nouvelle, autant l'incorporer dans un musé-disc (assortiment de musiques sur support magnétique. Je traduit pour ma grand-mère). S'il s'agit juste de présenter de nouveaux graphs ou un nouveau "design", un slide-show (florilège de dessins) conviendra parfaitement.

Bref, c'est toute la démo qui doit apporter quelque chose.

Si on souhaite refaire un effet pour sa satisfaction personnelle, très bien, mais c'est à mon avis une perte de temps d'en faire une "démo".

Pourquoi ne pas directement viser plus haut ? Cela devient plus gratifiant, et plus intéressant pour le reste de la scène. Et

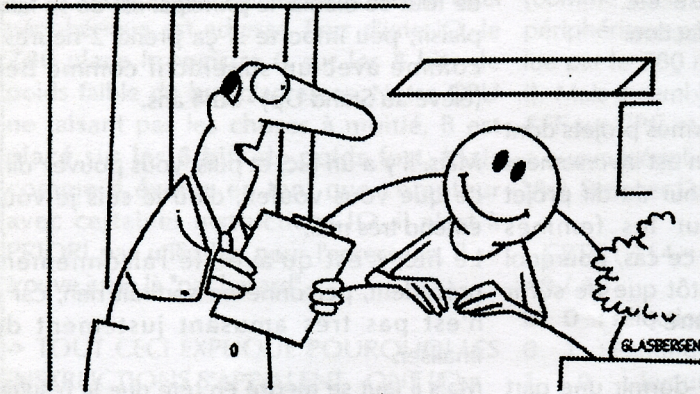
comme on risque toujours de ne pas faire aussi bien que prévu, il y a une astuce : viser beaucoup plus haut !

Les demomakers de la grande époque n'étaient pas des dieux (même si certains le pensaient), ils faisaient simplement preuve d'une envie de se surpasser et de surpasser les autres. C'est parce que cette envie a perduré sur d'autres scènes (Spectrum, C64, ...), qu'il existe des démos de très grande qualité sur ces machines.

Je vois plusieurs ingrédients à la réussite d'une démo, mais j'en parlerais une autre fois et à deux mains si vous le voulez bien.

DE LA DEMO EXTRA A L'EXTRA-DEMO

Il n'y a pas que le demomaking sur CPC. Mais l'exigence qu'il représente doit se retrouver dans les autres domaines : qu'il se prépare de nouveaux jeux est déjà une bien bonne chose, mais cela devient encore mieux si les jeux en question compte proposer une superbe interface, de beaux graphismes et animations, et tout ce qui fera que d'autres personnes que les CPCistes y joueront avec plaisir.



**Votre chirurgie esthétique est une réussite,
Mrs Jones. Toutes vos rides ont disparu !**

En ce qui concerne les utilitaires, le standard de qualité que tout un chacun doit exiger peut faire du CPC une machine privilégiée !

Fini pour aujourd'hui. Méditez simplement sur cette citation d'Einstein : "L'imagination est plus importante que la connaissance".

Madrale.

FANZ RECAP' AVEC DE VRAIS MORCEAUX DE COMMENTAIRES DEDANS

Vieux ou récents, les fanzines représentent une source d'information inépuisable. Les réponses à la plupart des questions que peuvent se poser les CPCistes sont probablement déjà gravées dans la pierre de la connaissance. M'enfin, y'a aussi pas mal de conn.. bêtises qui ont été écrites.

En voici déjà une petite fournée (de fanzines), dans l'ordre alphabétique, avec les adresses qui vont bien. N'oubliez pas de joindre une enveloppe timbrée pour le retour, de protéger correctement vos petites disquettes, et de vous laver les mains avant de rédiger un message qui se devra d'être aussi courtois que possible.

DEMONIAK

Pas de test complet sur le 7, car il n'y a pratiquement rien à redire !

Très bien ficelé, beaucoup de textes très intéressants dont une majorité en Français ET en Anglais (bravo !). Pas assez de musiques encore une fois, mais elles sont toutes originales (sur CPC) et superbement transcrites. Le design de l'intro est plutôt étrange, mais au moins, il n'y a pas de fond noir. J'ai bien apprécié la participation brève mais remarquable d'Orphée, qui contredit l'équation "loin des yeux, loin du coeur" (à édito sentimental, réponse émouvante. Versons une larme). Le 8 ne sortira pas avant 6 mois.

Tous les numéros nécessitent 1 D7, sauf le 6 qui en prend 2, sauf si c'est la version Chany qui n'en prend qu'une, sauf si c'est la version de Chany décompactée.

*NEVO Julien
Le Louya
35290 GAEL*

Julien.Nevo@iut-lannion.fr pour l'instant.

anevo01@email.mot.com

OVATION

Le 5 (sur 2 disquettes) date de l'été 99 et contient beaucoup d'articles "personnels". Le 6 ne sortira qu'en 2001, car les polissons de Dirty Minds se consacrent présentement à leur mega-demo.

Contact : *antitec@hotmail.com*

www.geocities.com/CollegePark/Lab/1410

*AGRAFIOTIS Petros
Perdika 100
54453
GREECE*

BOXON

Nul ne sait si TNT finira le 4 un jour. Pourtant quelques articles semblent prêts. Sur ce coup là, peut-être qu'une face vaut mieux que 2 tu l'auras ?

Pour les numéros 2 et 3, 1 disk chacun :

*Jérémie Vautard
3 Impasse de la Pépinière
45230 CHECY*

Nicky devrait pouvoir fournir le 1, sur papier :

*Ader Nicolas
Place du DONJON
32320 BASSOUES*

HDMag

Sans doute tombé à l'eau, Mad ne paraissant plus folle... de CPC.

DIGITAL PRESS

Copié-collé du message d'Eliot :

DP 4 : je m'y remets ! J'ai pensé à l'interface... Simple, (scrolling overscan à

&OB

la Big O Full O Dem O...), du texte du texte, une intro bien torchée par Arno....

Digital Press 1 : Markus et moi le recherchons ! On l'a perdu ! (Disons qu'à l'époque, Markus n'était pas très impliqué dans le projet DP et moi ne m'intéressais pas trop aux fanzines et je l'ai laissé sur 3"... hum, hum...)

Digital Press 2: 1 face

Digital Press 3: 2 discs

Contact par courrier ou sur le site Benediction (en refonte actuellement) www.benediction.home.pages.de

Ma nouvelle adresse est *84 rue Geoffroy de Montbray, 50200 COUTANCES*
olivier.floquet@libertysurf.fr

DRAPEAU NOIR

Rendez-vous "Chez Edmonde Cuir & Clous" près de la grand-place. Là, vous demandez Petit René à qui vous donnerez le mot de passe suivant :

"J'adore les yaourts mais je déteste les produits laitiers."

Il vous emmènera dans l'arrière-salle obscure. Il faudra alors passer diverses épreuves avant de se voir remettre une petite clef de consigne de gare de banlieue, dans laquelle se trouvera un exemplaire de Drapeau Noir. (NDSNN : Ne pas confondre avec votre tout premier essai de mise en page foireux avec Publisher en 1986, la ressemblance est pourtant frappante !)

Sinon, vous pouvez demander qu'on vous le photocopie, mais il a moins de saveur si on a pas passé les épreuves avant. (NDSNN : Où ça de la saveur ?)

FOCUS

Aucun nouveau numéro n'est envisagé, étant donné que FG_BRAIN n'obtient pas

assez d'aide. Allez faire un tour sur www.geocities/SiliconValley/Lab/5242/ où vous pouvez d'ailleurs découvrir un fanz papier : Magic Mag. Seulement, la majorité est en grec, et les scannérisations sont assez peu lisibles.

Pour les numéros 1 & 2 (une face chacun) :

SALMAS Fotis

Kritski 26

38333 VOLOS

GREECE

WACCI

Le site wacci.demon.co.uk n'ayant pas été remis à jour récemment, nous sommes en attente de quelques infos de John Bowley.

QUASAR

Le numéro 18 n'est pas encore sorti au moment où nous mettons sous presse (enfin... au moment où on imprime, quoi !) mais il devrait contenir 3 pages d'actus (les dernières demos, le point sur les productions en cours dont Asic Inside), 2 pages de test : Fres Fighter, Initiation à l'asm (software) : les compteurs ? (pas sûr), 4 pages (rubrique hardware) : les interruptions (du point de vue électronique, et programmation pour les modes 1 et 2 en détail), 4 pages : dossier sur la programmation des jeux, électronique : complément de l'article du numéro 14 sur l'installation d'un lecteur 3"1/2... puis toujours les PA, RubX, Hist perpend., coding... Toujours 6fr70 pour le port et 9fr pour les photocopies, arrondis à 15 Fr le numéro par abonnement.

Envoyez des disquettes pour les numéros 2 et 3, mais aussi pour les tout frais Quasar Disc (2 existants à ce jour).

RIMAURO Gilles & Philippe

8 Chemins des Maillos

09200 SAINT-GIRONS

CPCQUEST

Cracky <mortadel@free.fr> a écrit :

Pour CPC QUEST 4, son contenu tranchera avec celui des trois premiers opus. Son but ultime est de devenir l'almanach de la scène CPC, condensant les événements qui se sont déroulés entre les personnes, les groupes, depuis l'arrivée du CPC en France: il traitera de la scène démo, pirate et fanzine. Je veux constituer un recueil de la mémoire et de la philosophie CPCiste qui est unique dans le monde de la micro-informatique. Toutes les personnes qui peuvent m'aider par leurs souvenirs, leurs informations toutes époques confondues seront accueillies à bras ouverts.

*D'OLIVEIRA Diego
Impasse de la Croisette
62121 ERVILLERS*

MAT

Ce fanzine instigaté par Eliot, sensé _bien que bourré de non-sense_ regrouper plein d'article extra-CPC (conseils pyrogravure, humour, ...), est pour l'instant en stand-by.

ATM

Le numéro 5 ne devrait plus tarder maintenant. Bouarf, envoyez toujours un disc d'avance à Baldur, ça accélèrera sans doute les choses.

No 1 à 4 : un disc chacun.

*Roy Everett
2 Coldnailhurst Avenue
Braintree
ESSEX CM7 2SJ
England*

Certaines personnes ne lisent pas AW. J'aimerais comprendre pourquoi : alors écrivez vos raisons à Amslive, avec possibilité de conserver l'anonymat.

Le numéro 17 inaugure le passage à 12 pages et à 7 fr. L'abonnement est possible et même recommandé, vu la fréquence de parution. Rien de plus simple, vous envoyez "nombre de numéros souhaité" * 7 Fr.

Quelques commentaires à chaud sur ce numéro de mai :

Fantastique ! Je me demande d'ailleurs d'où vient ce contraste saisissant entre la rapidité à laquelle je dévore les textes des autres et la lenteur à laquelle j'écris les miens.

Une mise en page claire (à par les titres de rubriques pas très lisibles, et un peu gros de surcroît). Des news tellement fraîches qu'elles sentent encore bon la marrée. Un reportage sympa de Jrm45, avec des photos qui passent plutôt pas mal (dommage qu'elles ne soient pas inédites). Les différents tests vous aiguilleront sur les toutes dernières productions, mais ils mériteraient parfois d'être plus critiques (positivement ou négativement) quitte à restreindre la description pure. Veuillez pardonner mes sporadiques dérives sémantiques et syntaxiques.

Remerciement personnel pour le tableau de résultat page 4, qui met en avant l'écrasante sup... oups je m'égare, comme disait Saint Lazare.

Pour la prochaine fois, pourquoi ne pas inclure des tests avec des compacteurs PC/Amiga, afin de mesurer le chemin restant à parcourir dans le domaine.

*Thomasette Fraggie&Duck
26 rue des Maisonnettes
54300 Luneville*

Franck.Thomasette@depinfo.uhp-nancy.fr

Madram.

AMSTRAD CPC MEETING EXPO

Dix ans après la dernière AMSTRAD EXPO officielle, Eliot décide d'organiser l'évènement de l'année de Coutances (après la foire à la saucisse et le bal des seniors) : une manifestation CPC ouverte au grand public.

Car tel était le but : convier quelques gourous du CPC pour servir de gentils animateurs face à la foule en délire. Seulement, il faut croire que les CPCistes étaient en manque de meeting, car il y en avait presque plus d'"exposants" que de visiteurs !

Voici les données fournies par la police :

CPCistes (dans l'ordre alphabétique) : Eliot, Shap, Ram7, Tom et Jerris8, Roudoudou, Tigrou (cf actus), Winnie, Fafa, Slyder, Targhan, Ramlaid, Jrm45, Tom Pouce, Iron, Master, Cracky et votre docile serviteur.

Visiteurs : environ 25.

Mais n'anticipons point.

LA VEILLE (YEAH)

L'air du nord est tellement réputé que Tom, Jerry, et Genesis8 décidèrent d'en profiter un quart d'heure devant la maison d'Eliot (dont le digicode se trouve être par le plus grand des hasards 6-1-2-8), qui n'était pourtant ni close (ça se saurait) ni vide.

Passons rapidement sur les préparatifs réalisés grâce à un "beau PC" qui, en terme d'efficacité, redonnerait ses lettres de noblesse au courrier longue distance par diligence et à la typographie manuscrite.

Eliot a failli craquer, peu soutenu par les déconneurs que nous sommes.

On a ensuite découvert la pizzeria locale, qui détient une méthode bien

particulière pour signaler aux clients que l'heure de la fermeture approche : enfumer la salle !

Minuit du soir passé, nombreux cédèrent aux bras de Morphée (qui sans aucun doute possède plus de membres que Vishnu). Ne vous étonnez pas de la tournure lyrique de ma prose, je viens juste de lire Demoniak 7.

Cependant personne n'a eu à dormir dans la baignoire, puisque parmi la scène CPC vieillissante, il reste encore quelques valeureux capables de faire nuit blanche. De plus, le camion de matériel amené par Fafa servit de dortoir.

En fait, la place ne manquait pas, mais certains préférèrent un bon sol bien dur à une moitié de canapé-lit bien confortable. Qu'ils reposent en paix.

L'INSTALLATION

A l'entrée de la salle, toute de pierre bâtie (peut-être pour souligner le fait que le CPC est un ordinateur préhistorique ?), on pouvait admirer les différents modèles de CPC avec leurs fiches techniques. Une présentation très pro.

Les CPCs opérationnels étaient eux répartis en plusieurs "stand" :

- matos (en fait, outre la carte son/réseau, seule la Ramcard pût être vraiment présentée ! On a bien essayé de transférer un énooorme sample pour nourrir un peu la Memcard, mais c'était sans compter sur la lourdeur de l'opération, qui a fait plier Shap :)

- démo, où Camembert, S&KOH, et Byte98 tournèrent pas mal, ainsi qu'une autre dont j'ai oublié le nom.

- réseau, avec l'indétrôné Shoulder Dash (il commence à dater, mais reste nouveau

pour les visiteurs !)

- bulletin Eurostrad, pour soutirer machiavéliquement les numéros de téléphone des grandes blondes.

Sans oublier le CPC+ d'IRON qui se transforma à lui tout seul en stand jeux (le CPC, pas IRON).

Bon, là, ça faisait un peu moins pro avec les disquettes qui traînaient partout et les CPC sous DAMS ou sous BASIC !

VISITEURS : 25 ELIOT : 1

On a pu rencontrer un échantillon de la faune locale, composée de curieux qui venaient découvrir le CPC, d'ex-possesseurs de CPC, d'étudiants en informatique, de lecteur d'Amstlive (bonjour Mathieu !) etc. Certains arrivaient même de... je sais plus où, mais c'était pas à côté.

Si les journalistes avaient correctement fait leur travail en annonçant la manifestation, sûrement aurions-nous eu plus de monde. Mais la préposée Internet de la poste est passée, et c'est bien le principal.

LA 6ÈME DIMENSION

A 3 heures du matin avec Ram7, guidés par Shap, on tourna 1 heure avant de trouver la maison d'Eliot. Il faut dire que des tunnels inter-dimensionnels nous ramenaient toujours au même endroit, le 747, où se déroulent des activités bizarres sous le couvert d'une boîte de nuit. Louche, le coin, très louche. D'ailleurs, le matin, Ram7 et moi avons eu le droit à un examen graphologique (véridique !) effectué par un ermite qui passait par là.

Aussi, de drôles de choses se sont déroulées au 5ème étage, où s'étaient isolés Fafa, Tigrou et Winny. Mais seul le gardien pourrait le raconter, grâce à son dispositif

vidéo et son système de capteurs très perfectionné.

Le dimanche, on fit profiter l'assemblée de quelques polyphonies corses (heureusement, à ce moment, il n'y avait pas de gens normaux, seulement des CPCistes). Puis une fine équipe déserta momentanément la salle (comme par hasard, c'est d'ailleurs à ce moment que les gens décidèrent d'arriver en masse) pour aller visiter la plage.

Quelques scènes furent filmées à l'occasion, mais je ne sais pas quand sortira le film.

Seul regret, nous n'avons pas eu le temps de nous essayer aux danses locales, alors qu'un club officiait pas loin dans le même bâtiment.

TELE-ACTIVITE

En tout cas, les visiteurs ont pu constater la vivacité du monde CPC.

D'ailleurs, Tom&Jerry a présenté une version jouable de Color Lines - que j'ai prestement copié (ce qui explique en partie le retard d'Amstrad Live !), Targhan a bouclé sur place Demoniak 7, Roudoudou n'a rien fait, etc.

J'AIMERAIS CONCLURE

(NDSNN : Moi aussi !)

Vous pouvez admirer quelques photos sur www.roudoudou.com.

Il y a encore plein de choses à dire, mais je ne vois pas du tout lesquelles ! Maintenant, il ne reste plus qu'à attendre les retombées (quelques copies ont été faites, dont un DAMS, c'est bon signe) et à remercier une nouvelle fois Eliot pour toutes ses initiatives et le dynamisme qu'il apporte au monde CPC (c'est bon ? Je te les dois encore, les 100 fr ?)

Madram

LES GROS PORTS

Cet article était à la base prévu pour un AFC Hors série numéro dos, mais Roudoudou se retrouva trop occupé pour le réaliser. Alors Amslive se farcit la garde du petit. (NDSNN : C'est de moi qu'tu parles ?)

Si la tâche essentielle du Z80 consiste à manipuler ses registres et le contenu des RAM et ROM, il doit pouvoir aussi converser avec d'autres circuits, s'occupant eux de tâches plus spécifiques. Ce sont les opérations d'entrée-sortie (IO pour INput OUTput).

Les données transitent sur le bus de données, qui est le même que pour l'accès à la mémoire. Pour éviter toute confusion, lors d'une IO (c'est soit I soit O !), le signal MREQ* (Memory REQuest) est haut et IORQ* est bas (* : signaux actifs à l'état bas). Un seul de ces signaux suffirait pour départager Mémoire/Périphérique, mais y'a quand même les deux parce qu'ils servent à d'autres choses. RD* (read) et WR* (write) précisent le sens de l'IO.

Ceci ne suffit pas pour savoir quel périphérique est adressé. Lors d'une IO, le Z80 place le registre C sur les 8 bits de poids faible du bus d'adresses. Notre CPU ne faisant pas les choses à moitié, B est placé sur les 8 bits de poids fort. Mais comme B évolue en tant que compteur avec certaines instructions IO, il n'est à PRIORI pas utilisable pour l'adressage, il se trouve juste là "par hasard".

-> TOUT CECI EXPLIQUE POURQUOI LES INSTRUCTIONS S'APPELLENT OUT (C),r.

256 périphériques différents s'avèreraient donc adressables si le

décodage d'adresse portait sur les 8 bits à chaque fois. Mais ceci est électroniquement assez lourd ; les ingénieurs AMSTRAD ont joué l'économie en simplifiant à l'extrême le décodage. De plus les malheureux ont commencé par exploiter les bits de poids fort (ceux de B, qu'on était censé pas toucher), nous empêchant ainsi d'exploiter les instructions IO bouclantes.

Voici comment les périphériques CPC sont adressés :

- GATE ARRAY (en tant que périphérique et non pas en tant que gestionnaire transparent de la mémoire) : A15 = 0, A14 = 1, RD* = 1 (Et voilà pourquoi A15 et A14 ont été choisis : ils servent aussi au GA pour savoir quelle mémoire sélectionner suivant les ROMS et les RAMS connectées, car dans le cas d'une adresse mémoire, A15 et A14 déterminent la page).

La condition RD* = 1 (état inactif) implique qu'en cas de lecture, le Gate Array ne réagit absolument pas. Le bus de données reste à l'état haute impédance (comme avec un INP(&FFxx) puisqu'aucun périphérique ne force les bits), et la valeur lue par le Z80 n'en a aucune (valeur, ouarff !). Mais il semble que ça soit tout le temps &FF sur CPC et &7A sur CPC+ (quand il n'y a aucun périphérique externe de branché - Vidi, Scanner Dart ...).

- CRTC : A14 = 0,
A9 / A8
0 0 : sélection du registre CRTC
0 1 : écriture données.
1 0 : lecture registre d'état (cf article CRTC)
1 1 : lecture donnée

Remarque : cette fois, ce ne sont pas RD* et WR* qui déterminent le sens de lecture (ils ne sont même pas reliés au CRTC). Ce qui veut dire que l'on peut faire une opération IO contradictoire : demander une lecture avec un OUT et une écriture avec un IN.

Le deuxième cas de figure n'occasionne aucun problème, simplement &FF (ou &7a, cf plus haut) est envoyé au périphérique.

Par contre, la 1ère peut provoquer un conflit : le Z80 et le périphérique vont tous les deux forcer les bits du bus à des états éventuellement différents.

- Sélection du numéro de ROM haute : A13 = 0.

- IMPRIMANTE : A12 à 0, en combinaison avec WR*, place la donnée sur le port (physique) à travers la bascule 74LS273.

- PPI : A11 = 0, A8 et A9 déterminent le port du PPI (A, B ou C) ou le registre de contrôle.

- µPD : A10 = 0, A8 = 1, A7 = 0, A0 = 0
Registre d'état (en entrée), A0 = 1
Registre de données.

Mais pourquoi sur terre A7 a été choisi plutôt que A9 comme avec le CRTC ou le PPI ?

- Commande MOTEUR : A10 = 0, A8 = 0, A7 = 0.

POURQUOI 7Fxx, BCxx, etc ... ?

Ces adresses correspondent à la sélection d'un unique périphérique (ex GA : bit A15 = 0, tous les autres à 1).

Le décodage sommaire rend

possible l'adressage simultané de plusieurs périphériques. Par exemple OUT &B4xx,0 sélectionne le registre 0 du CRTC et envoie 0 sur le PPI (port A), car A14 = 0, A11 = 0. Par contre, impossible d'adresser le GA et le CRTC en même temps.

Ce multi-adressage gêne plus souvent qu'il n'est utile ! Nombreux programmeurs se sont cassés les dents avec l'instruction OUT (n),A (voir un peu plus loin); ainsi, dans le Protracker de Crown, lorsqu'on joue un module sur le PSG (choix par défaut) mais qu'on branche une soundplayer, on se rend bien compte que pleins de données incongrues se retrouvent sur le port imprimante.

Ou alors certains, pour une raison différente, allumaient involontairement la led du lecteur 3" en faisant des rasters (n'est-ce pas Tom&jerry ?).

Dernière remarque, LA LECTURE DE PLUSIEURS PERIPHERIQUES EN MEME TEMPS N'EST PAS REMBOURSEE PAR LA SECURITE SOCIALE.

QUELLES ADRESSES VALABLES ?

Tant que A10 = 1, le poids faible (registre C) n'influe pas, ce qui justifie l'écriture &7Fxx par exemple (xx représentant une valeur quelconque). Soulignons de la même façon que A8 et A9 n'importent pas tant que A10, A11 et A14 restent à 1. Le GA peut donc aussi être sélectionné par 7Exx, 7Dxx, 7Cxx (attention, l'extension 2Mo de RAM7 détecte cela et commute alors différentes pages).

Allons plus loin : ni le FDC ni le moteur ne risque de se voir sélectionné si A7 = 1. On peut alors mettre A10 à 0, ce

qui offre de nouveaux poids fort pour adresser le GA : 7B, 7A, 79 ou 78.

Pour le CRTC, on peut mettre A15 = 0 et A14 = 0. Si on veut A10 = 0, on fixe A7 à 1 sans pour autant immobiliser le registre C : si on s'en sert pour une sélection de registre, cela ne pose pas de problème, car celle-ci se fait sur 5 bits (0C équivaut à 2C, 4C, 6C, etc). Et tous les registres CRTC ne sont pas 8 bits.

LE CAS OUT (nn),A

Cette instruction est remarquable : elle tient en 1 octet, ne dure que l'équivalent de 3 NOPs (ceci expliquant cela...), et il s'agit de la seule à ne pas mettre BC sur le port d'adresse mais An.

Puisque A sert à la fois de donnée et de poids fort d'adresse, toutes les combinaisons ne sont pas exploitables. Par exemple : A = 0 sélectionnera le reg 0 du CRTC, enverra 0 sur le port imprimante, 0 sur le port A du PPI et éteindra le moteur pour peu que le bit 7 de nn soit à 0.

Mais d'autres cas sont plus arrangeants : bit 7 de nn à 1, toute donnée vérifiant : bit 0 à 1, bit 1 à 0, bit 3 à 1, bit 4 à 1 (soit 16 valeurs bien précises) peut être envoyée au CRTC sans adresser d'autres ports.

A vous d'analyser cas par cas les périphériques adressés et la valeur qui leur est envoyée.

IN A,(nn)

Ici, ça marche parfaitement : on fixe le poids fort du port dans A, qui est ensuite écrasé par la valeur lue.

LE Z80 NE LAISSE PAS TON B

INIR, INDR sont à proscrire définitivement. OTIR et OTDR ne sont pas utilisables, ne serait-ce que parce que les 16 dernières valeurs envoyées le seraient aussi au port imprimante : pitié pour les possesseurs de SOUNDPLAYER.

Par contre, pas de problème avec INI, OUTI, IND, OUTD, tant qu'on oublie pas de remettre B à jour. Remarque importante, il est décrémenté AVANT l'opération IO. Avec le GA, peu l'avaient remarqué puisque, comme on l'a vu, #7Exx convient aussi. Ça permet d'ailleurs une petite optimisation (cadeau du laboratoire Overlanders !) qui ressemblerait à :

```
LD BC,#8080 ; là réside l'astuce : bit 7 à 1 !
LD HL,TABLE_GA
;
OUTI : OUTI : OUTI : OUTI : OUTI : OUTI :
OUTI : OUTI
LD B,C
OUTI : OUTI : OUTI : OUTI : OUTI : OUTI :
OUTI : OUTI
```

INSTRUCTIONS BONUS

- ED 70 : IN F,(C) Met à jour le registre F suivant la valeur lue. Si 0 par ex, alors le flag Z est mis. Comme avec IN A,(C), en fait, sauf que ça ne modifie pas A !
- ED 71 : OUT (C),0 Explicite !

Voilà, tout cet article concerne le CPC nu. Pour l'adressage des différents périphériques existant sur CPC, FutureSoft a établi une liste assez complète, que l'on dégotera par exemple page 32 du magazine "Le chasseur français".

OUT & Madram, comment ça va ?

ACTUS ECRIS BIEN !

COLOR LINES

De ce jeu de réflexion solitaire très prenant, il ne reste plus que les finitions à faire : proposer une interface plein écran, mettre de longues et nombreuses musiques, adopter des graphismes plus soignés, inclure un mode réseau (dans lequel une ligne de 6 complétée ajouterait 1 boule à tous les adversaires, une ligne de 7 -> 2 boules...), permettre un UNDO (les erreurs de manip sont trop frustrantes), ...

RUDE OU DOUX ?

Tout comme la toxicomanie laisse des traces indélébiles, toutes ces années passées dans le monde PC ont semble-t-il traumatisé Roudoudou, au point qu'il s'intéresse maintenant au CPC+ de façon un peu exagérée (ouppsss, espérons que SNN maquette cet article sans le lire (NDSNN : Madram, je t'exècre !). Il a conçu un éditeur de sprites +, se passionne pour l'analogique, n'entrevoit l'avenir du jeu vidéo qu'avec des sprites hard, ne peut plus se passer de 4096 couleurs pour arranger ses gros pixels, etc.

A part ça, il offre gracieusement quelques GFX (palette normale) transférés grâce à son propre utilitaire Simone. (Vous remarquerez que Simone est sur PC alors que Claudia est sur CPC. Très révélateur !) Bon point (rappelons qu'au bout de 10 bons points, on gagne un bonbon acidulé), il va essayer de nous sortir un petit quelque chose (je parle toujours de CPC) pour les meetings estivaux, ou pour le Croco Channel au pire.

ANNONCE VERIDIQUE

Le groupe Overlanders cherche un ou plusieurs mécènes afin de pouvoir développer sur CPC sans contrainte. Toute participation est la bienvenue, sous forme

de diverses offrandes : argent, nourriture, disquettes. Pour envoyer vos dons :

ANTOINE Olivier
8 rue du Mont Dore
75017 PARIS

TIGROU

Après "Seb" (toujours valable en tant que diminutif) puis "Candy", le membre le plus actif de Mortel décide une nouvelle fois de changer de pseudo, optant pour "Tigrou". Ceci pour être plus en phase avec sa bien-aimée "Winnie", paraîtrait-il. (NDSNN : Pour infos, Winnie est un ourson mâle orange)

MEETING

Y'a le Brainblaster meeting. Désolé, j'ai pas réussi à accéder aux infos sur le site Benediction.

Ze Meeting s'annonce bien (tiens, je sais pas pourquoi j'écris ça, moi ?). Roudoudou se propose même de conduire (pour l'aller seulement) 1 ou 2 zigoto autour de Biscarosse. C'est sympa ça, de faire le taxi. Si d'autres personnes viennent à des meetings ont des places dans leur voiture, qu'elles n'hésitent pas à l'indiquer. Quoique, si, elles peuvent hésiter, la plupart des CPCistes étant des gens très bizarres qu'il est peu recommandé de prendre en stop.

Il y aura peut-être un Warf (Mick'ro n'émergerait-il plus de son hibernation qu'une fois par an ?). Comme d'hab, il y aura toute la joyeuse équipe de PCistes de Montluçon, et je compte sur les CPCistes pour faire pencher la balance, surtout qu'il risque de ne pas y avoir d'autre meeting cet été.

ALIENATION

Eliot, surnommé l'écumeur du net, nous signale plusieurs adresses :

proxy.www.lysator.liu.se/adventure parle

de jeux d'aventures, CPC y compris.

www2.krisalis.co.uk/softo/softo.html propose des screen shoot de tous leur jeux. Sympa pour comparer les versions entre plusieurs ordinateurs. C'est d'ailleurs en voyant la version Spectrum du jeu The Munster (superbe musique au passage) que j'ai compris que le personnage principal n'était pas un fantôme monstrueux mais une femme en pyjama.

greenroom.flashdesign.hu et www.scenet.de sont deux sites consacrés à la scène démo et hébergeant des liens et des news CPC.

Nouvelles photos et scan de fanzs/revue chez Roudoudou (il devrait y avoir ça aussi sur le CD que nous prépare Grees).

Si nous ne détaillons pas plus que ça les nouveautés Internet, c'est tout simplement que ceux connectés peuvent aisément s'en rendre compte par eux-même !

Voici 5 points de repères :

Le site www.genesis8bit.com

La mailing liste française cpc_fr-subscribe@egroups.com (archive sur www.egroups.com/group/cpc_fr) -laissez tomber le message board de Rainbird !

La mailing liste internationale cpcmail@listbot.com (archive sur <http://cpcmail.listbot.com>)

Le forum usenet comp.sys.amstrad.8bit (FAQ française sur le site de Genesis)

Le channel #CPC sur IRC, ou alors #demofr pour retrouver les piliers de bar que sont Roudoudou et Beb.

AFC DISK

Eliot en a bouclé un 6ème, mais impossible d'obtenir des infos quand à leur distribution "automatique" (vous vous rappelez, c'est un des services AFC lancé par CEMP).

SIMON LUCAS

Ce musicien a déjà réalisé plusieurs modules Soundtrækker plutôt originaux,

avec des sons hard bien exploités. Futur invité de la compilation Ecstasy 2 ?

EN FORME DE QUOI ?

Arkos revient en très grande forme :

- Demoniak7

- Rainbird revient des USA très motivé et prépare une petite démo pour fêter ça.

- Après VIRUS, le projet d'assembleur de Targhan (Sarkasm comme Super Arkos Assembleur Moulinette) avale un autre projet Mortel : l'assembleur de Grim. Espérons que ça permettra à ce dernier d'accélérer ses autres projets (il a fini la 1ère partie d'une part pour la Demoizart). Ca me fait penser : vous pouvez pour l'instant faire une croix sur OCP avec palette du +.

C'est pour ça qu'il y a si peu de productions sur CPC. En 15 ans, ils n'ont toujours pas compris l'utilité des copies de sauvegarde.

AIE TECHNOLOGY.

Ast n'attend plus que les dessins de MAT pour boucler High Technology.

Mat n'attend plus que les consignes d'AST pour commencer ses dessins.

DISQUETTE NON VIERGE

Iron a bouclé l'intro d'HELPFANZ no 2, mais attend votre participation (idées, articles souhaités, etc...) :

*DURAND Amaury
2 Avenue de la gare
14500 VIRE*

JE QUITTE ANNE-YVONNE

Sortie d'un Kit (en "licence N'importenaware") permettant pour l'instant la conversion de YM5 ou YM6 / 2Mhz en fichier rejouable illico presto. Pour l'obtenir, contactez le swappeur officiel d'Overlanders :

*LONGOUR Guilhem
34 Rue de l'Ormetteau
77176 SAVIGNY LE TEMPLE*

INTERVIEW : BERRI

Hasard des rencontres, un ancien testeur de jeux de chez Microïds m'a contacté pour parler CPC. Nostalgie quand tu nous prends... Comme l'occasion de rencontrer une personne qui a connu notre CPC du côté professionnel ne se présente pas tous les jours, une interview s'imposait !

Comment se passait la conception des jeux chez Microïds?

La conception des jeux était d'abord définie par des réunions où l'équipe définissait les projets. Il y avait aussi des acteurs indirects (en Freelance) qui proposaient leurs jeux à la boîte. Elle les acceptait ou les refusait selon l'originalité. A vrai dire le patron, Eliott Grasiano, décidait en dictateur la majorité du temps selon ses propres critères (assez spéciaux quand j' y repense !) ce qui laissait peu de place à la création de projets.

Le gros problème de Microïds c'était que le boss n'analysait pas le marché, en fait il essayait d'imposer ses jeux... Grossière erreur ! Le projet défini, le programmeur codait le jeu sur CPC, le plus souvent il utilisait un PC avec un kit de développement, une interface, en fait un boîtier relié au CPC. Les graphismes étaient réalisés sur Atari 520 ST et sur PC en utilisant le mode graphique du CPC, puis ils étaient incorporés à partir du même PC grâce à l'interface au cpc. Les musiques et les effets sonores, eux, étaient créés de toute pièce sur cpc et Atari ST.

Combien de personnes étaient mobilisées sur un jeu ?

Cela variait de 2 à 3 personnes, en général, il y avait un programmeur, un graphiste et une personne en freelance chargée des

musiques. A l'époque où j'étais testeur, Microïds comptait près de 20 personnes en tout, plus d'autres personnes extérieures.

Les mêmes personnes travaillaient-elles sur les différentes version Atari, C64, Amstrad ?

Pour les versions CPC et Atari, c'était les même personnes. En ce qui concerne les versions C64, la boîte faisait appel à des Freelances spécialistes du C64, à vrai dire peu de versions sont sorties sur C64, la majorité des jeux étaient dédiés au CPC. Ce qui se passait aussi c'était l'inverse, des versions qui étaient sur d'autres machines portés spécifiquement pour CPC. Ce fut le cas pour des jeux Apple 2 comme "Shuffle Puck Café", "Wings Of Fury" (qui furent aussi portés sur Atari ST et Amiga). Microïds distribuait les produits Broderbund en France (Karateka, Prince Of Persia,...).

En quoi consistait précisément ton rôle de testeur?

En tant que testeur (à mi-temps ! mercredi et vendredi), je testais toutes les productions de chez Microïds. Je vérifiais les pré-versions de chaque jeu, pour voir si elles fonctionnaient convenablement en repérant si il n'y avait pas de bogue, puis les versions finales. Je simulais tous les événements comme les tests de collisions, les plantages volontaires, les tests clavier,... Mais j'avais aussi un autre rôle qui n'était pas dans mes attributions : montrer les versions pirates (!) toutes machines confondues. C'était particulièrement marrant de voir que peu de temps après la sortie des jeux il y avait des versions crackées qui circulaient à travers l'Europe, fallait voir la tête du boss ! J'apportais aussi, quand je le pouvais, quelques idées

supplémentaires, ou augmentais ou diminuais la difficulté des jeux, ça c'était vraiment cool! J'avais même des idées de jeux qui n'ont malheureusement jamais aboutis à cause de la politique du boss. Dommage !

Etant donné que les dirigeants de Microïds voyaient les intros des pirates et peut-être même de vraies démos, ne leur venait-il pas à l'idée d'utiliser les techniques des démomakers (rasters, multimode, scrolling hard...) pour embellir leurs propres productions... ?

Le problème, c'est qu'il y a une grande différence entre une démo et un jeu ! Mais il est vrai que pour agrémenter les jeux au niveau visuel pourquoi ne pas utiliser les méthodes de programmation des démomakers ? Eh, bien je dois dire que le boss ne laissait pas ce choix aux programmeurs ! Le pire c'est qu'il était perpétuellement derrière le dos des gens ! Sans blague, il n'arrêtait jamais de demander où en étaient les productions et restait des fois des heures à regarder bosser les gens, c'était dingue ! Il y avait pas mal de gens qui s'intéressaient aux démos et qui me montraient des petites choses qu'ils faisaient pendant leur temps mort, c'était cool ! D'ailleurs un des programmeurs (Cyril Treovan) avait codé un jeu d'hélicoptère avec un ami sur Atari. Il y avait aussi des gens de la scène qui bossaient pour Microïds en Freelance, comme un des codeurs de chez CBC sur Amiga qui était à l'origine de "Slider". Je pense que c'est à cette période que le boss a commencé à réaliser le potentiel des démos, un peu tard non ? Je me souviens qu'à chaque fois que Psygnosis sortait un jeu, tout le monde accourrait pour voir l'écran ! Le plus hallucinant, c'était les intros de leurs jeux ! Et que dire des commentaires bidons du

boss sur "Barbarian Psygnosis" version CPC, navrant.

Quelles étaient les relations de Microïds avec la presse spécialisée ? Comment se passait la promotion d'un jeu ? Y avait-il des dessous de table ? Les critiques d'une revue comme Amstrad Cent Pour Cent avaient-elles vraiment un impact sur les ventes d'un jeu ?

Les relations étaient très bonnes avec les nombreux magazines de l'époque. D'ailleurs, la responsable publicité et presse n'était autre qu'Isabelle Weill, la femme de Laurent Weill le patron de Loriciel(s), très jolie mais très stupide ! (Un jour, elle remarque que tout le monde regardait une démo Amiga et demande quel est le nom du jeu, éclats de rire !) Je ne sais pas si cela avait un lien ou pas mais Microïds ne se faisait jamais descendre par la presse ! Exception faite pour les gens de Gen4 qui avaient carrément descendu Microïds en flamme une seule fois ! C'était pour la sortie "d'Iron Tracker" (version Amiga) un jeu pourrave de Quad. C'est vrai que cela était bizarre de voir autant de compliments et de bonnes notes dans les magazines ! Effectivement je pense qu'il y avait sûrement des complicités entre Microïds et la presse franchement au vu des jeux sorties cela n'est guère surprenant. Amstrad 100% était le magazine le plus lu concernant le CPC donc logiquement Microïds en prenait compte!

Et les relations entre les différents éditeurs ludiques, c'était plutôt : guerre froide, complicité ou indifférence ?

Les relations étaient bonnes entre les différents éditeurs, sauf pour une boîte, Accolade qui était en guerre contre

Microïds au sujet d'un simulateur de patrouille de vol "Blue Angels" que Microïds comptait sortir mais Accolade talonait cette idée... D'ailleurs Accolade le sortira en premier ! L'anecdote la plus marrante, ce fut de voir débarquer un vendredi soir le boss de chez Titus (un des frères Caen, avec sa Corvette, qu'il s'est fait tirer un jour d'ailleurs !), le boss de chez Loriciel(s), le boss d'Ere Informatique, celui d'Ubisoft et tout ce beau monde commence à boire avec l'équipe, me serre la main, puis commence de longues discussions sur le piratage, le futur de l'industrie du jeu vidéo, etc.. C'était marrant ! Le plus cool de tous les boss et celui qui avait une longueur d'avance sur tout le monde tant au niveau idées, de la gestion d'un jeu, de son marketing, c'était Peter Stone, l'ex-boss de Palace Software (maintenant Konami UK), un type vraiment cool ! Il y avait aussi des délires organisés, comme un soir dans le parking d'Ere Informatique à Ivry Sur Seine (très près de Microïds), toute l'équipe d'Ere avait rassemblé la presse CPC pour un rituel... En guise de rituel, Philippe Ulrich commença à parler en "martien" et découpa en deux un CPC avec une hache! Quel humour. Ou encore la présentation débile du West Phaser de chez Loriciel(s) à la Mer de Sable...

Qu'est devenue la société Microïds?

La société Microïds existe toujours et réalise des jeux (L'Amerzone, Shogo,...) sur les plate-formes PC et consoles (PSX, N64). Aux dernières news que j'ai eu, elle possède deux divisions, une au Canada et l'autre à San Francisco, avec un personnel assez important. Elle continue aussi de distribuer en France de nombreux jeux d'autres sociétés.

Quels souvenirs gardes-tu de cette

époque?

Je garde un souvenir mémorable de cette époque ! C'était vraiment génial de suivre l'évolution des jeux vidéo et des machines, de connaître des tas de gens. Les 8 bits, dont le CPC, dominaient littéralement le marché et il y avait profusion de logiciels, d'accessoires, de magazines, de boîtes de jeux, d'idées, bref un monde en perpétuel mouvement ! Et que dire des salons Amstrad ? Tout simplement grandioses ! On n'a pas fait mieux jusqu'à maintenant ! N'importe qui à cette époque pouvait réaliser des jeux ou créer sa propre boîte. Cette glorieuse époque me manque c'est vrai ! Aujourd'hui, je suis écoeuré de voir cette standardisation du PC à tout prix, mais heureusement il existe encore des rebelles. Je trouve vraiment cool de pouvoir discuter avec d'autres nostalgiques qui ont connu cette époque et ils sont nombreux !

Un petit mot pour finir...

Je te remercie pour cette interview ! Un grand merci à Sir Alan Michael Sugar pour avoir eu l'idée géniale de cet ordinateur! Un grand bravo à toute la Scène CPC qui continue à faire de magnifiques choses et contribue à faire vivre cet ordinateur mythique, aux Fanz-makers, à toutes les autres scènes demos dans le monde : Amiga, Archimedes, Oric, C64, Atari, MSX, Apple 2/Mac... Bref à tout ceux et toutes celles qui pensent qu'il y a autre chose que le PC et Micro\$oft dans leur vie ! Best regards to all Surprise!Productions Members & Believers Worldwilde! Keep the faith !

Berri.

Propos recueillis par Eliot. Grand merci à lui.

