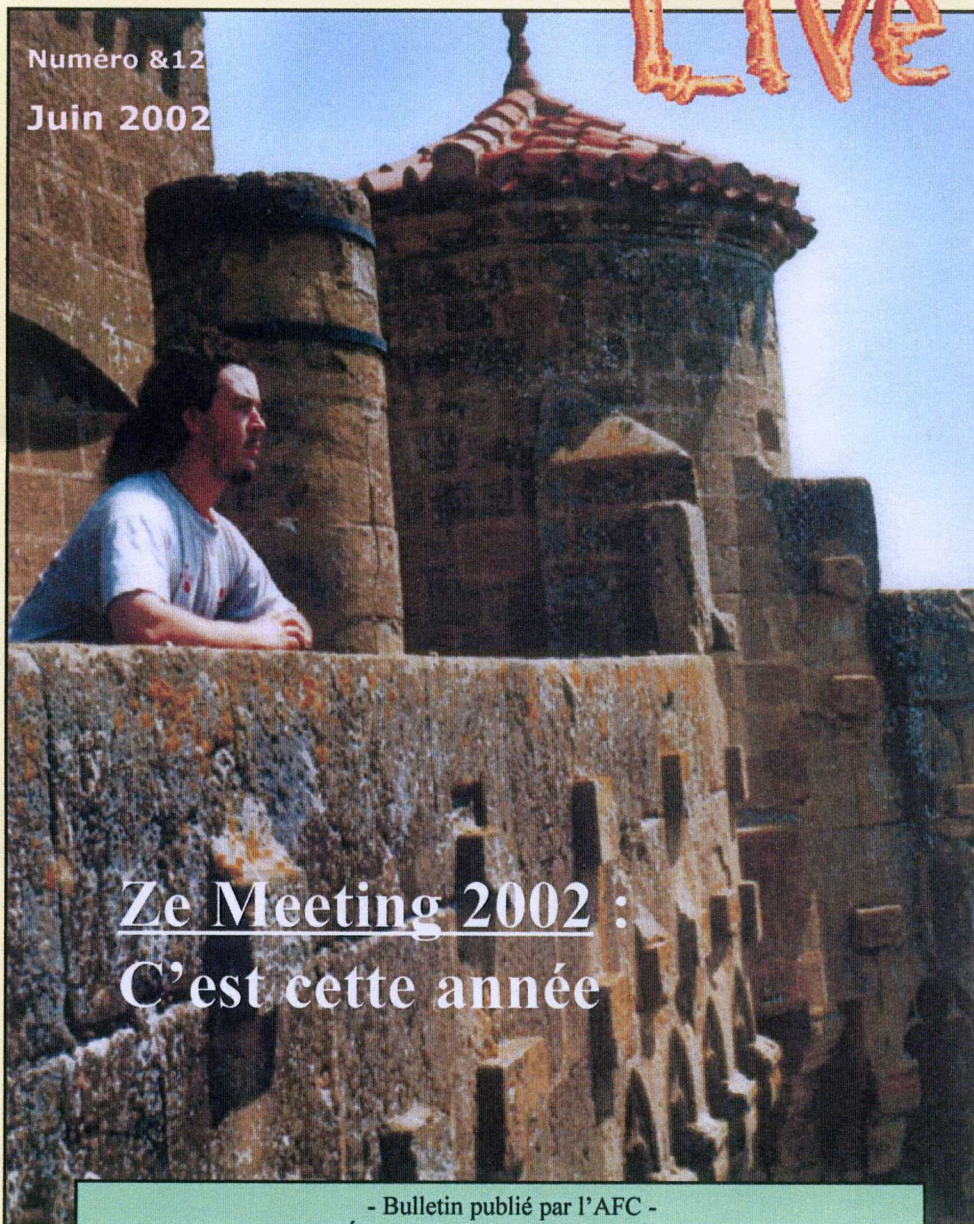


AMSTRAD

Live

Numéro &12

Juin 2002



Ze Meeting 2002 :
C'est cette année

- Bulletin publié par l'AFC -
Mise en garde contre l'ÉPILEPSIE : ne pas tourner les pages trop rapidement

SOMMAIRE

Bonnes excuses	&03
CPC+ + jamais (révélation : Le CPC+ n'est pas un CPC)	&04 à &06
Petites annonces	&06
Bidules et machins (<i>header</i> , percussions, SLA etc, <i>breakpoints</i> , pokage 16 bits...)	&07 à &0A
CRTC : méthodes d'autodétection	&0B à &0D
Ana : Liste d'idées (RSX, Console, Multiprofil)	&0E, &0F
Courrier : Targhan	&10
Revue des fanzines (HELPFANZ 2, ATM 5, ANOTHER WORLD 28)	&11 à &13
Actus (productions passées, interfaces futures, Tom&Jerry présent)	&14 à &17

ÉDITO

J'ai 1000 octets pour vous présenter les principaux points de notre édition, qui inaugure une rubrique de petites annonces, bien entendu gratuites.

Grande enquête sur les excuses pour ne pas venir en meeting, d'un auteur qui a tenu à garder l'anonymat, pour des raisons évidentes de sécurité. Appelons le « OF ». Petit jeu : essayer de retrouver le CPCiste associé à chacune des excuses.

L'article CPC+ a été écrit avant que je ne tombe, sac à dos en main, sur un débat traitant du sujet dans le forum du site de Phenix.

Son utilité n'en est apparue que plus grande, tant les arguments dudit débat ne menaient à rien. Certains en sont à essayer de démontrer la supériorité technique du CPC+. Encore heureux qu'il soit plus puissant ! C'est donc d'un point de vue moins trivial que nous nous placerons, tous ensemble, afin d'analyser la situation.

Comme prévu et prévenu, ce numéro laisse une certaine part à l'examen de ces deux dernières années. Mais les actus fraîches compenseront largement cette dérive nostalgique.

&02

Amstrad Live - N° 18

Pour toutes questions,
commentaires,
et lettres piégées

Yves Gerey
7 bis rue des Vignes
33470 LE TEICH
amstradlive@cpcscene.com

Abonnements

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

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

Illustrations

Sylvie Sumanac,
madram

Photos écrans CPC

Thomas Naslin, parfois

Crédits photos

Sébastien Broudin

Maquette,

relecture, révision

Jean-Pierre Marquet

j_p_m@noos.fr

Éradication ultimes fautes

FFF (Forces féminines
familiales)

Cet emplacement,
à l'instar des dieux,
est à louer.

BONNES EXCUSES

DÉSOLATION

Comme chaque fois à l'approche d'un meeting, vous cherchez désespérément une excuse pour ne pas y aller. Ne vous creusez plus la tête, AMSTRAD LIVE a pensé (à/pour) vous ! La plupart de ces excuses sont tirées de situations réelles, mais bien reformulées, elles peuvent tout à fait resservir.

- Je ne peux pas venir au Croco Chanel, je ne supporte pas le monoxyde de carbone.
- Si la Poste fait bien son travail, tu recevras mon bulletin d'inscription et le chèque demain.
- Je ne viens au meeting que si Longshot, N.W.C., Prodatron, Féfesse et Squat sont là.
- Je boycotte les meetings, c'est trop élitiste.
- Je ne peux pas venir aux meetings CPC, je dois acheter la nouvelle carte 3D X-Power 256 Bits pour mon PC.
- Je n'ai pas le temps de venir au meeting, il faut que je formate une boîte de 10 disquettes sous Windows avant Noël...
- Je n'ai plus d'argent : faut que je répare mon E-Mac.
- Il n'y a pas de gare près de chez moi.
- Je n'aime ni le *chili con carne* ni la *paella* ni le cassoulet ni les quenelles au brochet !
- Je ne bois que du vrai Coca !
- Je ne dors que sur du Dunlopillo !
- Impossible, il faut vraiment que je tienne ma ligne.
- Mon père ne veut pas que je vienne au meeting, des fois qu'il y aurait des filles et de la drogue...
- Ma glacière est foutue.
- J'aime pas Madram et encore moins Eliot. Et puis Roudoudou il me fait vraiment peur.
- Je suis agoraphobe.

- J'ai déjà vu les préviews d'Offset, Mat et Shap.

- C'est trop loin.
- Il fait trop froid dans le nord (NDR : nord = au dessus de Toulouse).
- Je ne veux pas venir car il va encore falloir que je code une part pour la démo du meeting !
- Je lirai le rapport du meeting dans Démoniak 8, c'est plus drôle que la réalité.
- Ma voiture est en panne.
- Mon lecteur 3 pouces est en panne.
- Des meetings, il y en aura d'autres...
- Ce n'est plus de mon âge, tout ça !
- Il n'y a pas de piscine à proximité.
- Je n'ai pas de sous, je suis au chômage...
- Je ne peux pas, je travaille !
- Je ne peux pas, je pars en vacances.
- Je ne fais plus de CPC depuis cinq ans !
- Je prépare mes examens...
- Je passe des examens...
- Je fête mes examens...
- Un examen attentif de ma femme a révélé qu'elle était enceinte.
- La dernière fois, on s'est fait agresser par une bande de jeunes.
- La SNCF sera en grève.
- Si ce n'est pas Winny qui organise, je ne viens pas.
- Les meetings, c'est plus ce que c'était.
- J'arrive ! Ah ? C'était la semaine dernière ?
- J'ai une famille maintenant...
- Je n'ai pas le temps, il faut que je trouve quelqu'un, pour fonder une famille...
- Je suis mort en octobre dernier.

Si aucune de ces excuses ne vous convient, la solution ultime consiste à ne plus donner aucun signe de vie, méthode d'une efficacité troublante.

Anonyme

CPC + + JAMAIS

Toute ma rue se souvient des plaintes de l'ami Iron, via textes déroulants, au sujet des critiques que subit le CPC+.

S'il y a deux choses particulièrement dures dans cette vie cruelle, c'est bien :

- 1 - d'être un petit Calimero.**
- 2 - d'essayer des attaques injustifiées.**
- 3 - de ne plus avoir toute sa tête.**

Car ne nous y trompons pas, toute personne se sent directement visée quand ses goûts ou ses choix se voient mis en question (qui n'a pas remarqué la susceptibilité de Roudoudou à propos des IBM-PC ?!).

Il n'y a pas grand-chose à faire contre cela (sinon prévenir les défenseurs du CPC+ de fermer l'œil en continuant la lecture), mais au moins puis-je corriger le caractère injustifié de ces critiques.

Voici donc une liste de raisons pour lesquelles je n'aime pas le CPC PLUS, dûment remplie en cinquante exemplaires (j'avais au départ prévu de rédiger l'avis d'Eliot sur la question, mais il s'est avéré plus pratique d'écrire le mien).

LE CPC+ EST CONTRE L'ESPRIT CPC !

De mon point de vue (je le précise deux fois pour toutes, les raisons varient selon chacun), le fait de rester sur CPC dénote entre autres la volonté de se contenter du matériel possédé et d'en tirer le maximum. S'il y avait un tel besoin de 4096 couleurs et d'une programmation facilitée du processeur sonore, pourquoi ne pas être passé sur Atari ST ?

La comparaison n'est pas marseillaise : l'apprentissage de l'assembleur Motorola et du système de l'Atari n'est pas forcément plus long que l'étude préalable de tous les bugs du CPC+ nécessaire à son utilisation correcte !

Et surtout, cela impose dans les deux cas l'achat d'une nouvelle machine.

LE CPC+ EST DANS L'ESPRIT PC !

Bien sûr, avec un ordinateur complètement différent, on n'aurait plus accès à la même logithèque. Voilà une chose que le CPC+ a en commun avec les IBM PC : on peut *grossum merdum* utiliser les vieux logiciels tels quels, bien qu'ayant intégralement renouvelé son matériel.

Au vu de l'évolution de l'informatique découlant de cette idée géniale, cela fait déjà une raison suffisante pour tronçonner sur le champ le parc de CPC+. Mais poursuivons.

L'analogie devient encore plus frappante en considérant cet autre miracle que sont les émulateurs : avec une seule et même machine, on accède à la logithèque de dizaines d'autres. On pourrait au passage imaginer un « émulateur CPC 2 » qui, grâce à des instructions spéciales, offrirait de nouvelles caractéristiques (16 millions de couleurs, son spatial en 256 voies, waterproof, etc). Quel cauchemar !

Bref, PC, AMIGA, MAC, CPC+... ne sont rien d'autre que des machines plus efficaces que le CPC, pouvant à peu près émuler le CPC.

ÉMULATION NULLE

En effet, le CPC+ apporte une nouvelle variante de CRTIC (volontairement cette fois), émule mal le PPI, retraduit salement les couleurs, empêche l'utilisation des cartes réseau « Virtual net », etc.

Pour la plupart de ces points, une correction simple reste envisageable, mais pour quelle raison devrait-on perdre du temps à s'en occuper ? Pourquoi ne pas proposer des ver-

sions adaptées à chaque émulateur, tant qu'on y est !

Et en ce qui concerne l'émulation humaine, la sortie d'une démo CPC+ n'encouragera jamais que les *demomakers* CPC+, puisque jouant dans une autre cour isolée par les haies de l'antinomie.

Cette idée sera magistralement développée dans le paragraphe suivant.

Tiens, il est déjà maintenant.

DEUX VISIONS & DIVISION

Malgré les dizaines de séances de thérapie de groupe (appelés *meetings*), je continue de percevoir la scène CPC+ comme une scission. Le fait de généraliser la production CPC+ sous prétexte que presque tous les CPCistes en possèdent évoque en moi une vision dont le temps n'a su que partiellement alléger l'horreur, celle des ex-CPCistes attendant que le monde les suive sur leur nouvelle machine.

Quasiment tous les CPCistes disposent aussi d'un PC. J'ose espérer que ce n'est pas une raison suffisante pour migrer sur cet ordinateur. Attention derrière vous, je ne condamne absolument pas l'utilisation d'autres bécanes (tout de même, chacun est libre de ses activités (vélo, enfants, etc.)). Mais quand, par exemple, quelqu'un vient à parler d'émulateur tournant sur PC, il s'agit d'un logiciel PC, qui concerne donc les amateurs de PC et personne d'autre.

Je tiens à préciser en passant que, du point de vue de la majorité absolue de moi-même, le travail sur ordinateur externe pour des créations sur CPC contredit aussi la démarche CPCienne, ce qui fera sans doute l'objet d'un autre débat uni-personnel tout aussi passionnant – au moins autant que les meilleurs reportages animaliers.

Y'A BON CPC

Rester sur CPC **uniquement** parce qu'il s'agit de sa première machine trahirait le travers suivant : persévérer aveuglément dans un choix afin d'éviter une contrariante remise en question, et le risque de devoir reconnaître qu'on a fait fausse route. Le monde est rempli de drames dus à ce phénomène ; personnellement, j'ai foiré des gaufres pour une raison similaire.

Mais c'est en connaissance de cause que nous restons sur CPC.

Je l'affirme suffisant, maintenant et donc à jamais, pour créer de belles choses, exprimer ses aptitudes artistiques et intellectuelles, s'amuser, et opérer des conversions euro/yen.

Les derniers effets d'Odiesoft ont montré qu'un simple changement de palette amenait une substantielle amélioration. Poursuivre cette logique jusqu'au bout conduirait à utiliser une machine toujours plus puissante, pour réaliser encore plus facilement des choses encore plus belles. Alors que la démarche du CPCiste est, à mon sens, de s'accommoder des contraintes, en employant par exemple des trames pour compenser l'apparent manque de nuances. On réduit alors l'écart entre les deux machines, rendant ainsi superflus les maigres « plus » du CPC+.

En outre, le palliatif employé devient partie intégrante de la création, et joue pour beaucoup dans son cachet. Certains photographes utilisent des pellicules noir et blanc. Sûrement des pauvres.

LE CPC RESTE PLUS MIEUX QUE LE CPC+

Le CPC, et ceci nullement grâce à Alan Michael Sugar, est un très bon micro-ordinateur. Pas le meilleur techniquement, mais plutôt astucieux, et représentant à son époque une des offres les plus intéressantes. En

revanche, ce n'était pas du tout le cas du CPC+, qui, à sa sortie, proposait un rapport qualité/prix lamentable, tout en se montrant ridicule face aux ordinateurs contemporains.

Qu'on en déniche maintenant à bas prix ne change rien (on trouve pour le même prix de meilleures bécanes), il me déplaît de travailler avec et pour une machine mal pensée, bâclée, et reposant uniquement sur un coup de *marketing*.

Comme me l'écrivait récemment Alexandre, un correspondant mongol : « *Qui défèque cul serré consomme plus de papier* » (la rime existe aussi dans la version originale).

En conclusion, c'est grande erreur de croire que « faire du CPC+ » revient à « faire du CPC » – confusion très certainement imputable à la similitude des noms !

msdrsm, toujours gentil

PETITES ANNONCES

(Ces annonces, provenant majoritairement de www.phenixinformatique.com et www.cocoonsystem.org, sont valides 1h45 avant l'impression du fanzine)

Recherche Amstrad CPC 6128 PLUS ou écran de CPC PLUS. Départements 53 ou 44 ou 61.
Prix : 60 € pour l'ordi complet, 30 € pour l'écran.
Tél. : 06.18.31.72.15
ivan_richard@yahoo.fr

Vends :

- souris "AMX Mouse" avec sa notice
- adaptateur couleur péritel "Module MP "
- 2 boîtes de 10 disquettes "Amsoft CF 2"
- joystick "Amsoft JY 2"
- jeux : originaux dans leurs boîtes
- utilitaires et éducatifs (Magic Sound, Super Paint, Graphic City, Ortho-CM, Autoformation à l'assembleur en Français, ...)
- magasins : Amstrad PC - PC Magasin - AM PRO - Amstrad Magasin - CPC - Joystick - Player One - AM MAG - Amstrad 100 % -

Mon numéro de domicile : 01.39.61.39.06 (région parisienne)
Mon adresse e-mail : mercphil7@aol.com

Pour les personnes qui désirent des **courroies** pour lecteurs de disquettes 3 pouces chéris, envoyez-moi un mail à : gerard@nicolas.as
2,30 € en chèque ou en timbres (les normaux à 0,46 €)

Recherche carte tuner TV pour Amstrad CPC 464 et notice d'installation. Région parisienne, Essonne (91) ou Loiret (45).
Tél. : 01.60.89.14.19
mikebike20@aol.com

Vends ou échange 6128+ avec ou sans écran, des disks 3", 1 manette. Contact Antoine : Tél. : 02-54-40-23-67 (Indre)
tonio314@club-internet.fr

AV (de préférence sur nord Aquitaine, transport à négocier) :
- CPC 6128 monochrome en parfait état de marche : 50 € (avec manuel et disquettes système)
- Imprimante DMP 2160 : 50 € (avec manuel et câble)
- Lot de 12 disquettes 3" (formatées) : 10 €
- Logiciel TdeT Tasword : 10 € (manuel et disquette 3")
- Logiciel Turbo-Pascal : 20 € (manuel et disquette 3")
Contact : Tél. : 05 53 54 33 20
Email : pjl@club-internet.fr

Vends :

- un clavier 6128 modifié pour fonctionner avec un lecteur externe
- le lecteur de disquette externe double face modifié pour pouvoir changer de face sans enlever la disquette
- un synthétiseur vocal
- une multiface 2
- un tuner radio am/fm + réveil + alarme, se met sous l'écran
- un petit scanner à main (lecture optique, je crois que la lentille est cassée)
- une imprimante matricielle AMSTRAD DMP 2000 avec cordon et interface
- 2 joysticks, 1 souris
- Livre photocopié : Création et animations graphiques sur Amstrad CPC (PSI éditions)
- Disquettes verbatim vierges
- LOGICIELS au moins 500 dont 30 avec leur manuel :
 - Speedy Wonder : compilateur de basic
 - Dr Watson : programmation assembleur
 - Waldata - Valeurs Plus : Tableur
 - Amx Pagemaker : logiciel de P.A.O
 - Amx Mouse : logiciel pour la souris
 - Amx Art : petit logiciel de dessin
 - Masterfile 464: gestion de fichiers
 - nombreux jeux etc..

Je cède le tout en l'état pour 155 €, à venir chercher sur place.
ALCINDOR Marion
email : alcindor@online.fr
mobile : 06.83.89.72.63
Epinay sur Seine - 93800 - région parisienne (nord de Paris)

BIDULES ET MACHINS VRAIMENT CHOUETTES

Cet article est dédié à tous les nomades, qui, parcourant le monde, transmettent oralement l'enseignement des anciens.

ROM-O'PLA-CARD

Tout comme un marin initié commence la journée avec quatre verres dans le nez, chaque ROM initialisée consomme au moins 4 octets, à partir du Himem (le système créant une liste chaînée pour retrouver ses petits).

Cela gêne certains programmes, pour diverses raisons :

- il n'y a plus assez de mémoire (gros programmes BASIC).

- la zone de travail AMSDOS a été rabaisée (si présence de ROMs au dessus de la ROM 7), et se retrouve écrasée lors d'un chargement. Ce n'est pas beau à voir.

- la zone de travail AMSDOS a été humiliée (hum, je ne suis pas convaincu que l'utilisation de synonymes chargés d'éviter les inéluctables répétitions d'un article technique malgré tout parfaitement rédigé par un homme en quasi-complète possession de ses moyens soit forcément une bonne idée, surtout après 4 heures du matin) et les *loaders* hérétiquement programmés piochent la variable « lecteur actif » à une adresse obsolète.

- d'autres programmes plus malsains encore réinitialisent toutes les ROMs, y compris celles dont ils n'ont pas besoin, pouvant alors écraser des données précieuses venant d'être délicatement déposées en mémoire (suite à un décompactage par exemple).

Pour jouir de ces programmes malgré tout, il faut désactiver les ROMs. Pour cela, nul besoin de débrancher sa RAMCARD, de voler le sac d'une personne âgée à la sortie d'un bureau de Poste, ni même de mettre tous les *switchs* concernés sur OFF :

- + On peut tenter la RSX ROMOFF des ROMs Arnor (Utopia, Maxam...).

- + On reprogramme les ROMs en s'inspirant de celles modifiées par OFFSETURs', qui ne s'initialisent pas lors du *reset* si la touche SHIFT est pressée comme un citron.

- + Solution radicale, on bascule le premier interrupteur de sélection de plage : ainsi, vos ROMs se rangent 128 numéros plus haut et le système ne les détecte plus au *reset*.

ROM FRELATÉE

Pour un chargeur (*loader* en sanskrit) langage machine, toute la gymnastique consistant à sauvegarder le lecteur actif, initialiser la ROM 7 et replacer le lecteur actif est dictée par ces deux faits :

- la commande `RUN"nom"` du BASIC dévalide toutes les ROMs en cas de fichier binaire.

- l'AMSDOS est incapable, contrairement à RODOS par exemple, de détecter qu'il a précédemment été initialisé, et par suite, de rattraper les paramètres courants.

Coller le code binaire dans un petit programme BASIC résout le problème, même si le procédé reste imparfait (le programme n'est pas censé se charger obligatoirement en &170, même si c'est toujours le cas !).

16 AU LIT

On se casse parfois la tête (surtout Targhan) pour poker une valeur 16 bits sous BASIC. En effet les nombres exprimés en hexa se voient signés (PRINT &ffff donne -1), tandis que les résultats obtenus par un calcul tel que `PEEK(ad)+PEEK(ad+1)*256` s'étalent de 0 à 65535.

Soit x une valeur 16 bits (signée ou non, ça marche dans les deux cas). Voici une façon de procéder :

```
POKE ad, x-INT(x/256)*256
POKE ad+1, (x/256) AND &ff
```

La première expression fournit le reste positif (division euclidienne), la deuxième élimine les 8 bits de poids faible (décalage signé) et passe en binaire pur.

Rendons grâce à la fonction INT qui arrondit à l'entier précédent.

Autre solution :

```
POKE ad, VAL("&" + RIGHT$(HEX$(x), 2))
POKE ad+1, VAL("&" + LEFT$(HEX$(x), 4), 2))
```

Tant que nous y additions, illustrons par un exemple simple l'efficacité de DEF FN :

```
10 DEF FNek(a)=PEEK(a)+PEEK(a+1)*256
20 va=FNek(&39):?HEX$(va)
```

JE RETIENS MIEUX LA NUIT

Afin de se rappeler aisément le fonctionnement des diverses instructions de manipulation de bits, analysons placidement leurs petits noms.

SRA : S comme *Shift*, soit décalage. R comme *Right*, à droite. A comme *Arithmetic*, c'est à dire que le bit 7 ne va pas être changé, afin de conserver le signe. Il s'agit donc d'une division par 2 signée (FE = -2 donne FF = -1).

SRL : cette fois, L comme *Logic*. On injecte 0 dans le bit 7, fournissant du même coup une division par 2 non signée (FE = 254 donne 7F = 127).

SLA : décalage à gauche en injectant 0 dans le bit 0, cela correspond aussi à une multiplication par deux (que le nombre soit signé ou non). C'est donc arithmétique et logique à la fois, et cela explique que SLL n'existe pas.

Les instructions non documentées **CB 38** à **CB 3F**, qui décalent à gauche en positionnant le bit 0 à 1, méritent plutôt le nom de SL1, contrairement à ce que j'avais indiqué dans un ancien numéro (mais j'étais encore sous le choc).

Dans tous les cas, Carry reçoit le bit qui déborde ! Ça me fait penser que j'ai rencontré, lors d'un voyage à Londres, une Carrie qui y arrivait sans les mains. Un triste accident de bateau.

RR : rotation à droite (à l'intérieur même de l'octet). Le bit 0 se retrouve dans le bit 7 ET dans Carry.

RL : non mais !?

RRC : rotation à droite avec Carry, participant cette fois pleinement à cette ronde merveilleuse. Le bit 0 va dans Carry qui, lui, va dans le bit 7.

RLC : vous reprendrez bien un peu de Viandox ?

RLD et **RRD**, avec un D comme *Digit* (chiffre) mais aussi comme *Decimal* (décimal) et *Daygirl* (externe) : ceux-là travaillent avec des quartets (cf. AMSLIVE 5, si ça vous dit).

En passant, notez que **RR A** (2 octets, 2 NOPS) fait la même chose que **RRA** (1 octet, 1 NOP), mais en remettant à jour les flags Zéro, Signe et Parité.

SET met le bit désiré à 1.

RES, lui, RESet, donc met un bit à 0.

SCF = Set Carry Flag. Cette instruction ne posera pas le plancher à votre place.

CCF = Complement Carry Flag. Inverse l'état de Carry en le flattant.

Pour annuler le carry, un **OR A** ou **AND A** fera avantageusement l'affaire.

JEU, SET & MATCH

Sous DAMS aussi, il est possible d'insérer des points d'arrêt (*breakpoints* en démonstrative), à savoir des instructions qui rendent la main en fournissant l'état des registres.

Pour cela, il suffit de placer un CALL xx (après avoir reconnecté la bonne BANK si le besoin s'en fait sentir), où xx est l'adresse d'implantation de DAMS.

Ensuite, entrez en mode Trace (T) pour connaître le contenu des registres ; en s'exécutant, DAMS, avant toute chose, les a précieusement mis de côté !

L'adresse PC se trouve bien entendu dans la pile.

D'ailleurs, si SP fut détourné pendant le programme, cela n'affectera pas DAMS qui utilise sa propre pile, mais il faudra penser à le replacer avant de réexécuter le code (commande .SP, #C000).

Une méthode ancestrale consiste à placer un DI:HALT à l'endroit souhaité, puis à activer la Multiface II quand le programme s'interrompt. Au retour, le Z80 sautera à l'instruction suivant le HALT.

CE TYPE N'EST PAS UNE FUSÉE

Si jamais une compression ou un autre pré-calcul demande trop de temps à votre goût, voici comment en gagner (du temps, pour le goût, il n'y a plus rien à faire). Attention, la méthode (donnée comme illustration par le physicien Langevin) reste difficilement réalisable, mais a le mérite d'exister.

Lancez le calcul. Partez en fusée à une vitesse de 299750 km/seconde. Revenez cinq minutes après. La Terre aura, elle, vieilli de 500 minutes (ou moins si votre fusée est poussive) et le calcul sera terminé.

TOUT METTRE DANS L'EQU

Imaginez une valeur. Imaginez que cette valeur puisse influencer sur votre code, afin de conjuguer optimisation et paramétrabilité.

Imaginez un monde meilleur, dans lequel le plaquo-plâtre vaudrait deux fois moins cher.

; Multiplication par un nombre
; défini par EQU.

```
coef      EQU 32  
; Obligatoirement puissance de 2  
; pour cet exemple.
```

```
IF coef/2  
    ; Vaut 0 si COEF<2,  
    ; et non nul, sinon !  
ADD hl,hl  
END      ; ENDIF pour MAXAM  
IF coef/4  
ADD hl,hl  
END  
IF coef/8  
ADD hl,hl  
END
```

Il s'agit là d'un exemple parmi tant d'autres d'utilisation de l'assemblage conditionnel.

MANIFESTE HIDEUR

Vous souhaitez connaître les attributs d'un fichier, bien que n'ayant aucun outil sous la main. Pas de soucis, cela reste beaucoup plus simple que de soutirer le numéro de téléphone d'une passante.

Après un OPENIN"fichier", dédaignez avec panache le message d'erreur (« Satyre ! »), et récupérez :

en + &77 :	le type du fichier (célibataire ou non).
en + &7A :	l'adresse de départ (ciné ou café).
en + &7D :	la longueur (mensurations pour futurs achats de lingerie).
en + &7F :	l'adresse d'exécution (numéro de la chambre).

Tout cela relativement à l'adresse de départ de la zone de travail AMSDOS (généralement A700), donnée en BE7D.

Bien sûr, cela demande d'avoir Amstrad

Live sous la main (ce qui consistue déjà un outil précieux), ou bien de disposer d'une mémoire d'éléphant. Et là, *header*, *hideur*, *éléphant*, *madram*, tout devient clair.

Les plus malins repéreront facilement ces infos dans un petit *dump* mémoire, un peu après le nom du fichier.

LE CONSEIL DE MARCEL

La taille des rosiers se fait en automne et au printemps, mais jamais pour les rosiers grimpants pour lesquels il suffit d'enlever le bois mort.

PERCUTANT

Bonjour ! Pour obtenir un son de percussion, il n'est pas obligatoire d'injecter du bruit, comme l'expose ce petit programme.

```
10 ' Drum of doom
20 '
30 t=20:DIM p(t-1),v(t-1)
40 dep=400:arr=3000
50 pe=0.3:pV=0.9
70 MODE 1
100 FOR i=0 TO t-1
110 p(i)=(i/(t-1))^pe*(arr-dep)+dep
115 x=i/t*100:PLOT x,p(i)/10,2
120 v(i)=(i/(t-1))^pV*(-15)+15
125 PLOT x,v(i)*10,3
130 NEXT
200 PRINT"Bonjour toi ! Tu es
vraiment en train de recopier ça ?"
210 :FOR i=0 TO t-1:SOUND 129,
p(i),2,v(i):CALL &BD19:NEXT: CALL
&BB06: GOTO 200
```

La variable *t* représente le nombre de pas en 1/25 de seconde. *Pe* et *Pv* jouent sur l'évolution des enveloppes de période et de volume, respectivement. Une valeur de 1 aboutit à une progression linéaire ; en choisissant une valeur inférieure, la courbe évoluera rapidement sur le début pour ensuite se calmer, tandis qu'avec une valeur supérieure à 1, ça met-

tra longtemps à démarrer, et convergera rapidement sur la fin. Admirez la terminologie !

Ce programme permet d'autres bruitages rigolos, et j'espère qu'il vous donnera des idées pour le concours 10 ou 2 lignes.

QUEL SOUDARD !

Beb a résolu pour dix ans ses ennuis de faux contacts sur le port d'extension, d'une part en décrétant sa chambre « zone non-fumeurs », d'autre part en étamant chaque piste, puis en ôtant le surplus à l'aide d'une tresse à dessouder. Les connecteurs résistent alors un poil à l'enfichage, gage d'une jonction sans faille.

Parmi les autres recommandations pour le maintien de l'hygiène de vie, citons :

- la mise en place de connecteurs Centronics (la carte mère est percée à cet effet).

- le soudage de la nappe directement dans les trous en question, pour une intégration de l'interface sous le capot même du CPC.

- et pour tout voyage, débranchez les cartes de RAM7 au niveau du connecteur HE-10, il est là pour ça.

TOUT ME TIENT A CŒUR

Répandu autant qu'enchevêtré en d'inextricables lamentations sur ma déchéance et les bugs du HACKER v4.81, le même Beb, décidément bien nommé, m'apparu tel le panonceau lumineux d'une issue de secours.

Il me signala que la commande RAM (qui permet un retour au BASIC sans effacer la mémoire) fonctionnait correctement dès que la ROM 1 était désélectionnée.

- Vala, c'était bien, non ?

- Mouis, mais t'en as pas marre des jeux de mots foireux ?

- Si, mais non. (Georges)

m/dr/m

CRTC DÉTECTION

La science (à l'inverse de la religion) ne prétend pas détenir la vérité, se remettant au contraire en question sans cesse, et toc. Simplement, elle fournit à un moment donné le modèle le plus cohérent possible de notre réalité.

Un défaut dans une théorie est le germe d'une meilleure théorie. Alors que, dans la vie, certaines erreurs engendrent des conséquences dramatiques et que leur réperage n'amène que trop peu souvent leurs corrections, elles fournissent en sciences des informations primordiales. Les fourvoiements maintenant vus comme des briques essentielles de la connaissance, je peux bien avouer l'inaptitude du test CRTC d'Amstrad Live &10 !

HAUTE IMPRUDENCE

Extrait d'un article de « *La Manche* » :

« Le jeune Romain Giot, issu d'une paisible famille normande, était bien loin d'imaginer l'effroyable mésaventure qu'il vivrait ce dimanche 15 avril 2001 dans le cadre d'une manifestation semi-culturelle, l'"Amstrad Expo".

En lançant un programme informatique de sa conception sur son ordinateur personnel, il se rendit compte avec épouvante que le module censé fournir une indication précise de la couleur de l'ordinateur (gris anthracite ou blanc cassé) s'enclavait dans l'opaque vase de la méprise.

L'explication tenait en 36 mots : il avait subi d'odieuses expérimentations de la part d'un groupe de personnes scrupuleuses (que l'organisateur nous désignera par la suite sous l'appellation "Mad-RAM7"), et s'était retrouvé branché à un pistolet optique.

La formulation prête à confusion ; nous parlons évidemment de l'ordinateur et non de son propriétaire.

Marcel Dorc, notre spécialiste cinéma, nous précise :

– Cela est fort simple. L'électronique du pistolet est telle que, sur certains CPCs, la lecture du bus en haute impédance renvoie #7f. Ainsi tout test basé sur l'obtention de #ff avec un CPC normal échouera lamentablement. Dans son film Autokar, Lars Von Trier avait pourtant pointé du doigt l'intrinsèque fragilité des systèmes construits sur de telles hypothèses. »

Par définition, si on ne sélectionne aucun périphérique lors d'une lecture, la valeur lue ne saurait être garantie. La logique TTL veut qu'en haute impédance, on obtienne très probablement #ff, mais rien ne l'assure, comme le prouve l'exemple ci-dessus, ou le cas du CPC+.

Aussi le TEST1 d'Amstrad Live &10 n'est pas fiable.

L'idée resterait exploitable pour la détection des émulateurs autorisant la lecture du VGA, en multipliant le nombre de valeurs afin de rendre improbable toute coïncidence ; mais on aurait bien tort d'encombrer son esprit et la mémoire du CPC pour des programmes de si piètre qualité.

Notez que, pour une raison analogue, une détection du CPC+ par le mode d'interruption IM2 n'est pas garantie à 100%.

INTERLUDIQUE

Voyons comment et pourquoi le « Magnum Light Gun » provoque ce phénomène.

Nous nous écartons du sujet, mais nulle déviance ne m'empêchera d'étancher votre soif de connaissances.

Rappelons brièvement le principe général d'un tel périphérique à pointage optique : équipé d'une cellule photo-sensible, il émet une impulsion sur la broche Light Pen Strobe (LPStb) au passage du canon à électron. Le CRTC enregistre alors l'adresse courante, et

positionne un flag adéquat (remis à 0 quand le Z80 récupère l'adresse).

Le balayage du moniteur étant en phase avec l'adressage mémoire du CRTC, on obtient effectivement la position du pointeur.

L'état particulier du bit 7 du bus de données, *a priori* étranger à ce trafic, découle d'une astuce : il est connecté à LPS**t** quand le Magnum est en état de repos (queue de détente relâchée).

Le bit 7 changeant continuellement, le CRTC fournira sans arrêt des adresses « Light Pen » (registres 16 et 17) différentes.

C'est donc une façon de détecter la présence du pistolet, mais aussi de déterminer quand le joueur appuie sur la queue de détente, puisque dans ce cas l'adresse Light Pen n'évolue plus.

Normalement, le flag « Light Pen Register Full » remplit cet office, mais comme il n'est pas présent sur tous les CRTCs, les concepteurs du Magnum ont dû s'en passer.

BIT 6 AU RAPPORT

(Qui a dit « sexuel » ? Amstrad Live est un fanzine respectable, dans lequel de tels calembours ne sauraient être tolérés)

Nous tenons là une parfaite transition, si chère aux journalistes de radio-audition ou de télé-vision, sans qu'on comprenne bien pourquoi, d'ailleurs ; combien de fois la cohérence logique et le bon goût ont-ils été sacrifiés sur l'autel de la TRANSITION et de l'association d'idées douteuse ?

Bref, comme indiqué dans la notice du composant, le flag Light Pen évoqué ci-dessus se trouve dans le registre de statut. Il s'agit du bit 6, que je considérerais à une époque trouble de ma vie définitivement forcé à 1.

Au Croco Chanel 3, Overflow me fit donc part de sa profonde déception de voir un CRTC 1 déclaré comme un type 5 !

PARDON ?

Haute impédance : afin de partager un même bus sans conflit, les Circuits Intégrés connaissent un troisième état (outre 0 et 1), la haute impédance, avec lequel tout se passe comme si le CI était physiquement déconnecté.

NB : l'impédance n'est rien d'autre que la généralisation de la résistance (la grandeur physique, pas le composant !).

	0	1	2	3	4
Paramétrage Vsync (R3)	Oui	Non	Non	Oui	Oui
Lecture registre status	(a)	(b)	(a)	(c)	(c)
Lecture registre 12/13	Oui	0	0	Oui	Oui
Lecture registre 4/5	0	0	0	r12/r13	r12/r13
Effet R2+R3=R0	Rien	Rien	Plus de VSync	(d)	(d)
Bug PPI	Non	Non	Non	Oui	Non

(a) : état haute impédance. Résultat non exploitable.
 (b) : Bit 5= VBL, bit 6= LPS**t**, autres bit à 0.
 (c) : doublon #bfxx.
 (d) : décale d'une ligne.

Différences mesurables
entre CRTCs

L'état du flag à l'allumage de la machine varie suivant les CPCs. Une lecture des registres 16 ou 17 le passe à 0, mais seulement jusqu'à une prochaine impulsion LPStb.

La première mesure d'urgence fut de corriger le TEST2 en filtrant ce bit dont le comportement échappe à tout contrôle.

Mais diantre, cela ne suffit pas. Les CRTC 0 et 2 ne possèdent pas ce registre de statut, et ne daignent pas réagir à la lecture du port #BExx. On rencontre donc un cas de haute impédance.

Ainsi, si on lit #ff, on peut conclure qu'il ne s'agit pas d'un CRTC 1.

Mais si on lit #20, il peut tout aussi bien s'agir d'un CRTC 0, 1 ou 2, puisque une lecture du bus en haute impédance donne éventuellement cette valeur. Coïncidence improbable mais à prendre en compte.

On est donc amené à mettre en place une nouvelle batterie de tests.

JE DÉTECTE LE PLUS

Un test simplissime, suggéré par RAM7, se base sur le bug de l'émulation PPI des CPC+. Cette dernière ne respecte pas les spécifications du constructeur, en laissant les ports intacts quand on touche au registre de commande.

La méthode consiste donc à modifier un port en sortie, puis accéder au registre de commande (même si c'est pour le placer dans le même état que précédemment), et enfin, relire le port (rappel : lire un port PPI en sortie revient à demander la dernière valeur envoyée). Un beau 0 = bon PPI = CPC normal.

En pratique, on se satisfera pleinement du quartet faible du port C (numéro de ligne clavier).

La vérification du phénomène sous BASIC s'accommode plutôt du bit DATA WRITE du lecteur K7, précieusement conservé par le

système, ou du bit d'état du relais K7 si on se sent d'humeur facétieuse.

```
OUT &f666, &10:OUT &f777, &82:IF
INP(&f666)=0 THEN PRINT"Bonjour !"
ELSE PRINT"Beuh ?"
```

UN TYPE DÉTERMINÉ

Le tableau de la page précédente dresse une liste de caractéristiques suffisamment complète pour déduire à coup sûr le type du CRTC.

UNE CERTAINE CORRECTION

Je profite de la vie et par extension de cet article pour apporter quelques corrections par rapport à mes précédents propos sur le sujet duquel :

- Le CRTC 2 ne permet pas de régler la durée de la VSync. Il y a une façon simple de s'en souvenir : le CRTC 2 ne sait rien faire de spécial !

- Sur tous les CRTC, R14 & R15 (adresse curseur), R16 & R17 (adresse crayon optique) peuvent être lus.

- Je n'ai jamais poussé personne au meurtre.

Merci au centre de recherche de Montrouge et au centre de loisir de Coutances pour les confirmations.

Dans une lune, je vous proposerai un beau source commenté. Mais il serait intéressant d'essayer de coder votre propre test, non ?

Yves Détecte

DE QUOI ÇA CAUSE ?

Les CPCs ne disposent pas du même circuit vidéo. Les programmeurs de démos consciencieux détectent le circuit en question afin que leurs routines s'adaptent automatiquement en conséquence. La démo tournera alors parfaitement quelque soit le CPC.

ANA : LISTE D'IDÉES

Avec une allégresse voilée par la retenue maladive de son auteur, cet article avance divers concepts de printemps ayant ANA comme dénominateur commun ou non. [(R)SX]

Les lecteurs tourangeaux prendront garde (*) à distinguer la nature des différents sujets traités. Je m'explique : puisqu'ANA désigne l'OS sans fioriture aucune, un paragraphe comme [CONSOLE etc.] n'y est que très indirectement lié. C'est uniquement par abus de langage que l'on place également dans le panier ANA les fruits de son usage.

Une console est un outil interchangeable, et sa conception ne remet pas en cause la structure de l'OS ou de la peau. Quatre raisons justifient cependant l'évocation de tels thèmes :

- Nul besoin d'attendre une version fonctionnelle d'ANA pour commencer à réfléchir sur ses applications. Tout programmeur suffisamment sain peut développer d'après la seule spécification des routines systèmes (ce qu'elles demandent en entrée, ce qu'elles font et ce qu'elles fournissent en sortie), quand bien même ces routines ne sont pas disponibles !

- Empruntant une voix de ténor, j'ai dit plus haut que la création d'une application ne saurait avoir d'incidence sur l'OS lui-même ; mais cela permet moustachenplus de s'assurer de sa cohérence et de ses possibilités.

- Ces sujets sont typiquement abordables du point de vue de l'utilisation, ce qui donne à chacun l'occasion d'exprimer ses idées.

- Quant à la quatrième raison, je l'avais notée sur un morceau de papier à bande auto-collante.

Un utilitaire ANA, tel qu'une routine de compression prenant en paramètre un nom de fichier ou l'identificateur d'une allocation, semble ne pas se satisfaire du mécanisme actuel des RSX :

1. chaque RSX réserve une zone mémoire au reset, alors que rien n'indique qu'elle servira.

2. la zone en question se trouve forcément dans les 64 premiers kilos (la « ressource base » en terminologie ANA).

Ces deux points pourraient se voir corrigés de la façon suivante : ne rien réserver via le firmware (transformant ainsi la séquence d'initialisation en simple séquence de détection), et demander une allocation à ANA au besoin.

Rappel : ANA est multi-tâches, et une même RSX sera éventuellement appelée par plusieurs programmes.

On distinguera donc une allocation globale, demandée une fois pour toute, d'une allocation locale, demandée à chaque appel et libérée à la fin du traitement.

Un problème apparaît : il faut que la RSX puisse savoir si elle a déjà été appelée (pour initialiser ou non ses allocations globales).

On retrouve des considérations semblables au sujet des gestionnaires de *devices* (pour lesquels l'état du périphérique est une notion globale, tandis que les allocations locales servent par exemple à envoyer des données à la tâche concernée).

Deuxième optique : regarder le programme comme un exécutable classique, éventuellement stocké en ROM. Dans cette situation (ROM), le programme doit être considéré comme déjà chargé en mémoire (puisque c'est le cas !). Il suffirait pour cela que le module de gestion des exécutables s'inquiète de la

(*) Excepté nombre d'étudiants en lettres, chacun a en mémoire le fameux mot de Louix XV à son espion : "A Tours, prends garde, aux paysannes plus que du tout". L'avisé roi savait pertinemment que les filles de Tours présentent de fort plaisants traits.

provenance du fichier. Ou alors, la structure des exécutable pourrait renseigner ce statut particulier. Passons !

On peut au passage envisager la fonctionnalité suivante : qu'un (petit) programme chargé à partir d'une disquette réside en mémoire.

Troisième optique : le cas de la routine de compression s'accommode particulièrement de la structure de bibliothèque.

Quoi qu'il en soit, la mise en place de nombreuses structures trahirait la mauvaise conception de chacune. On veillera donc à chercher une solution universelle.

[CONSOLE, etc.]

En guise d'avant-propos, laissez-moi vous notifier ma farouche opposition à toute interface orientée souris :

- sauf pour certaines applications graphiques, la souris est loin d'être le périphérique le plus adapté. La plupart du temps, elle demande beaucoup de manipulations, ce qui donne paradoxalement l'impression d'une grande efficacité.

- la souris provoque des tendinites.
- la plupart des CPCistes n'ont pas de souris. Pourquoi l'imposer ?

- poser ce choix permet de se concentrer sur l'approche la plus intelligente pour tout gérer à partir du clavier, renforçant par là-même l'argument 1. Le « glisser-déposer », par exemple, semble pratique tant qu'on ne dispose pas d'une façon plus astucieuse de sélectionner et manipuler des objets.

Les consoles, bien que prévues pour afficher du texte, prendront tout avantage à s'inscrire dans une interface graphique et fenêtrée :

- fenêtrée, car les requêtes n'ont aucune raison d'apparaître dans le flux d'informations utiles, même avec un mot des parents.

- graphique : le CPC ne dispose de toute façon pas de mode texte, il n'y a donc pas d'autre contrainte que celle de mémoire. Je

préconise un mode semi-graphique, matin, midi et soir, avec redéfinition possible des caractères (pensons à laisser la porte ouverte aux alphabets non latins).

Bien sûr, il sera toujours possible d'améliorer une console par la suite, mais les programmes, eux, enverront toujours la même chose à la CONSOLE.

Il faut donc mettre en place une fois pour toute un jeu de codes de contrôles – à l'image de ceux du firmware, en plus ventru.

Ce jeu privilégierait les codes génériques (comme « Écriture type 0 », géré différemment selon que la console travaille en mode 2 ou en mode 1...) au détriment des codes spécifiques aux modes graphiques du CPC, qui n'ont pas leur place dans la gestion d'une console.

La mainmise totale sur l'aspect graphique est plus du ressort d'une interface... graphique !

[MULTI-PROFIL]

Jongler entre plusieurs profils rend bien service. Ce n'est pas un pur gadget destiné aux schizophrènes, pirouette, car même une utilisation strictement personnelle s'enrichira de la possibilité de lancer différentes configurations comprenant chacune des préférences propres. De toute manière, on aurait tort de s'en priver : les fonctionnalités bien pensées n'apporteront aucune contrainte supplémentaire. Ce point est même un gage de leur bonne conception.

Voici une piste : réserver un chemin système « PREF: » utilisé par tous les logiciels pour stocker leurs configurations. Il suffirait alors d'assigner PREF: au répertoire de son choix (PREF_1, PREF_2...) pour basculer allégrement d'une config à l'autre.

Autre avantage notable, il suffit alors de recopier ce répertoire pour retrouver toutes ses configurations sur un autre CPC.

mamard

COURRIER DE CODEUR, CRI DU COEUR

Amslive [...] est pas mal, mais je trouve que, pour une fois, l'humour est un peu vaseux. Un peu trop de blagues, ça gêne la lecture finalement, surtout des articles techniques. Et puis pour être honnête, tes blagues sont moins bonnes que d'habitude (désolé ! L'humour d'Amslive est réputé pour son bon goût et sa subtilité. Ici, il y a moins de tout ça). Voilà pour le côté humour.

Sinon, les dessins sont cools. [...]

ANA : il faudrait que tu te fasses à l'idée (violente, mais réaliste) que c'est inutile.

Personnes désirant l'élaborer : 3.

Personnes désirant l'utiliser : < 4.

Désolé, mais c'est une perte de temps. Personne n'a besoin de ça, et en plus n'aie pas la naïveté de croire que des logiciels seront développés sur ANA, alors que déjà aucun logiciel n'est prévu tout court... Présente moi tes meilleurs arguments pour me faire changer d'avis, je le pourrais peut-être.

J'ai trouvé que tu as été un peu méchant parfois, en particulier contre OFE et Plissken, moi je trouve leurs productions pas si mal. Encore OFE, on sait qui c'est donc c'est pas grave, et de plus c'était une blague, mais Plissken fait des efforts et s'améliore, et malgré le fait qu'il programme sous Maxam, je pense qu'il faut l'encourager.

Voilà pour ma review de Amslive ! Je me rends compte que je n'y suis pas allé de main muerte, mais c'est pour ton bien ! Bref, j'attends le prochain avec impatience.

Targhan

Damnation ! Une vieille crainte s'est réalisée : mon humour est à présent fané.

Les vicissitudes de l'existence auront dégradé l'ironie en bas cynisme et conféré aux mots d'esprit la lourdeur du journalisme.

Ceci dit, estimer les anciens numéros d'Amslive emplis de subtilité relève du penchant humain à embellir les souvenirs. Jamais le bon goût n'a guidé ma façon d'agir !

Notons également que l'appréciation d'une plaisanterie est subordonnée à l'opinion portée sur la

personne qui l'écrit. Peut-être te suis-je devenu antipathique suite à une découverte issue d'une certaine rubrique nécrologique ?

Quoiqu'il en soit, même une cure d'Achille Talon ne saurait ranimer la finesse d'antan. Tout au plus puis-je modérer mes funestes élans.

J'attends donc vos avis : faut-il ou non à l'avenir les tentatives d'humour réduire ?

Concernant les dessins : allez, en 4ème de couverture, de Winny savourer le sens de la caricature.

J'ai moi-même souligné le faible intérêt que suscitait actuellement ANA.

Du point de vue de sa conception, le nombre réduit de participants permanents n'est pas forcément un mal, cf édito Another World 21. Je dois en outre avouer une chose : je m'investis dans ce projet notamment pour mon propre plaisir, ce qui balaye d'emblée la question de son profit. Je ne saisis de toute façon pas en quoi cela pourrait constituer une perte de temps.

Je reconnais qu'il n'est à priori pas engageant de développer pour un nouveau système d'exploitation. Personnellement, je ne compte pas programmer d'applications FutureOS, en partie parce que la philosophie de cet OS ne me convient pas.

C'est exactement ce pourquoi nous restons attentifs à toute remarque concernant ANA, et aussi ce pourquoi l'interfaçage avec le firmware revêt tant d'importance à nos yeux. Tous les programmes existants ou futurs, sous réserve d'être suffisamment propres, profiteront à leur insu des fonctionnalités ANA (accès disc-dur, etc).

Faute de place, je poursuivrai mon argumentation demain.

Il n'y a évidemment aucune volonté de blesser dans les critiques de démos. Simplement, si j'estime qu'une "création" n'est pas à la hauteur des capacités de son auteur ou du CPC, je le dis.

Tu déplorais toi-même, dans Demoniak 5, l'hypocrisie de notre communauté.

Nous encourageons justement OFE & Plissken à faire mieux !

madrim.

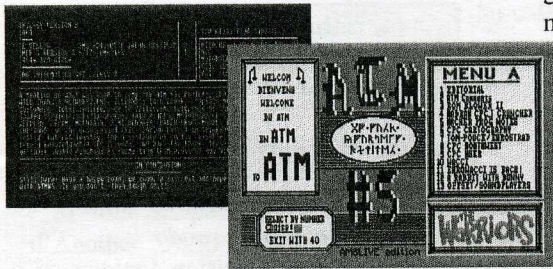
FANZINES DONT PAS POUR

La perfection n'existe que dans le néant, voire dans le tout ; tranchons, afin de contenter chacun chacune : dans le trou.

Cependant et néanmoins, j'ai espoir que les quelques remarques disséminées dans cette rubrique aiguilleront les prétendants au bonheur sur les chemins bordés de sérénité menant aux fleurs.

À LIRE ET À MANGER

- ATM #5 (Angleterre / Anglais / 4 faces)



Été 2000, le conflit Angleterre-Grèce s'amplifie. Non, je ne fais pas ici référence au si subtilement caché article 39 qui a le mérite de relever toutes les erreurs du « cours » FDC d'OVATION #5. Je parle d'une guerre bien plus atroce, dont nous autres Français récoltons les bombes : la guerre du « design ». C'est à qui dessinera les écrans les plus affreux, à qui aveuglera le plus vite l'ennemi à coup d'écrans rouge vif...

Reconnaissons malgré tout que l'interface mode 2 multi-couleurs est *definitively* une bonne idée, bien que souvent mal exploitée...

Dans le même genre, grande initiative que de rendre accessibles tous les articles à la lecture via afficheur externe. Dommage que les noms de fichiers soient aussi peu expressifs (1, 2, 3...).

D'autre part, chaque face possède son propre menu, on n'a donc pas de vue d'ensemble

de tous les articles. Et même si l'on se souvient de l'emplacement d'un article désiré, impossible d'y sauter directement, il faut passer par la face 1 pour lancer le fanz.

Signalons en outre le rechargement intempêtif du menu après chaque article, l'éparpillement de certains fichiers et l'absence de gestion des erreurs disc.

C'est là qu'on apprécie la robustesse d'un bon Demoniak 7 ou d'un The Other World 3 (simple auto-satisfaction, ce fanzine était le premier à disposer d'un menu résident – avec gfx –, et il ne rechargeait rien si on sélectionnait deux fois de suite le même article).

Dans ATM #5, il y a :

- Une nomenclature des divers CRTC (dans l'édito), malheureusement un poil farfelue : on y débusque des références de PPI (!) et de mauvaises associations compositant/type. Ça ne gêne pas à la pratique du golf, mais ça fait tache.

- Les plans et les softs pour un programmeur d'EPROM. Moins utile depuis l'apparition de la RAMCARD ou autre RAMROM-BOX, mais intéressant électroniquement.

- Un cours sur le CRACKING (ici, déprotection du Speedlock K7 pour passage sur D7), et l'utilitaire qui va avec.

- Une initiation sur la logique booléenne (dans CPC CARTOGRAPHY).

- L'annuaire Eurostrad (pas forcément très à jour).

- Les revues de fanzines (parfois les collections complètes !). Superflues (pour nous) quand elles concernent les fanz français, elles permettent de se faire une idée sur les *papermags* payants anglais (à propos, CPC USER 81 date de Juin 2000).

- Interviews : CRTC, LONGSHOT, OFFSET, JRM45.

À ce moment précis de la rédaction, mes oreilles sifflent.

- Un test de AMSDOC & EDIT (programmes de Doc Bartoc/Bollaware).
- Un très bon article de RAM7 sur le refresh RAM.
- Un compte rendu du PeterBorough WACCI meeting.
- La description d'un jeu en projet (mais je ne comprends pas suffisamment l'anglais (l'Homme, pas la langue) pour savoir s'il s'agit d'un gag ou non).
- « CPC COMMS » ou comment envoyer des emails avec un CPC, via un BBS, comment échanger des données entre deux ordinateurs, ...
- Un compte rendu du Croco Chanel !
- D'autres choses diverses et avariées. Pfff.

PQ : sur différentes versions récupérées, la face 4 se révélait partiellement corrompue.

Je laisse la conclusion à Le Chat de BLCQSDALPDFM : « *Un fanz qui intéressera sans doute ce qui sava lire l'anglais parce que au sinon c'est chiant* ».

HELPFANZ 2 (Normandie indépendante / Français / 21 pages, format personnel)

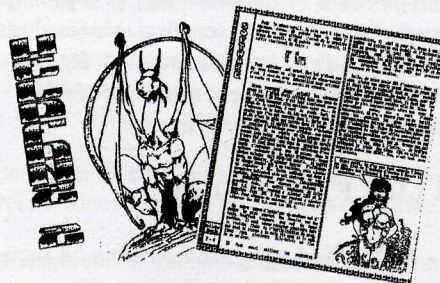
Distribué gracieusement à l'Amstrad Expo (2002), ce numéro commet un impair en s'arrêtant à 21 pages. Comme seuls l'auront deviné les parfaits bilingues, l'accent a été mis sur les aides (et sur un bon paquet de « e », aussi). Aide à la programmation *soft & hard*, à la récupération de musique dans les jeux (dossier très complet de Tom&Jerry), etc.

Présentation plutôt agréable, nonobstant la dégradation par usage contre-nature du JPEG (une fois pour toute, cette compression a été conçue pour les photos, car tirant parti de l'aspect progressif des fluctuations de nuances. L'exact contraire d'une image en deux couleurs sans aucune teinte intermédiaire).

Les articles optimisation et CRTC sont assez

confus, les « dossiers » émulateur et historique superflus, mais l'interview m'a bien plu.

Oui, je sais, il faut vraiment se trouver dans une détresse personnelle sans fond pour se mettre à rédiger en rimes !



Le retour des dragons et des femmes à... plante.

Pour recevoir HELPFANZ2, envoyez 1 € (participation aux frais) à :

Amaury Durand
20 rue de la 59^e Division Anglaise
14220 Thury Harcourt

ANOTHER WORLD (Un autre monde / Français / 8 pages A5 à deux)

J'aime ce fanzine, y voyant entre autres la meilleure illustration possible de l'enthousiasme animant chacun de nos petits cœurs de CPCistes.

D'accord, le précédent numéro remontait à octobre. Mais à qui la faute ?! La parution a suivi la faiblesse de l'activité CPC. Et c'est pour cette même raison qu'on devrait voir reflourir de nombreux numéros, et ce malgré le raccourcissement des jupes des filles.

En témoigne le tout récent numéro 28, distillant remarques pertinentes et impertinentes, comme dirait l'autre, dans le style maintenant pédiculairement établi qui a fait leur renommée bien au-delà de leur quartier.

Dans cette édition, vous découvrirez les nouvelles les plus récentes (ah ben non, elles sont quelques pages plus loin, les nouvelles les plus récentes), des comptes-rendus du Croco Chanel 3 et de l'Amstrad Expo 2002, etc.

Abonnement : 1 € par numéro tout compris.

Franck & David Thomasette
26 rue des Maisonnettes
54300 LUNEVILLE

Bien qu'Another World s'axe sur les news, vous ne perdrez rien à commander les anciens numéros, qui conservent toute leur saveur (d'autant plus quand nombre de CPCistes s'activent sans compter à préserver l'imminence des sorties. Il procure une indicible ataraxie de constater qu'une annonce vieille d'un lustre est toujours d'actualité).

Vous aurez alors à disposition une banque exhaustive d'informations traitées avec humour et caractère, le tout agrémenté d'entrevues (IRON dans le n° 27, Thierry Frezard dans le n° 26...), dossiers ponctuels (organisation de la mémoire dans le n° 24), etc.

Si tout se passe bien, chaque numéro d'Another World pourra rapporter la sortie d'un nouveau Amstrad Live, et vice-versa. Vous voyez qu'il y a de l'actu !

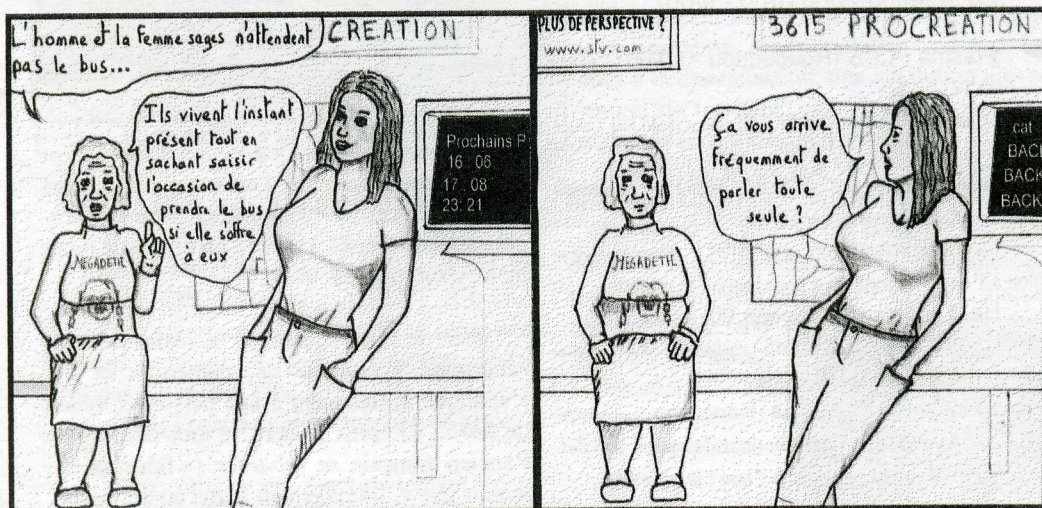


Quand l'élève dépasse le mètre

QUASAR 18, 19, 20

Pour raison d'intempéries, le concert d'éloges est reporté à une date utérine.

macram



NOUVELLES ET ANCIENNES

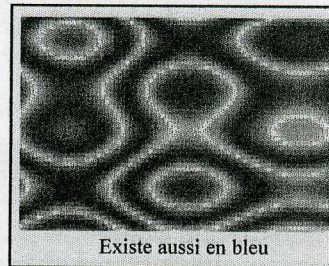
Le mois dernier, le traitement de l'actualité la plus brûlante a contrarié la démarche rétrospective naturellement dictée par la réélection de Jacques Chirac à la tête de notre verdoyant pays. Attaquons donc par une liste de productions recensées ces deux dernières années, au cours desquelles la léthargie complète n'a été évitée que par une médication à base de meetings, fanzines et Backtro.

- BASIC Démon (Roudoudou) : ont l'insigne mérite de passer presque convenablement sur les émulateurs les moins performants, avec autant de saccades que sur un CPC normal.
- Color lines preview (Tom ou Jerry - 4/00) : attention, cette préversion jouable provoque une dépendance.
- Mastertronic to Disk (Jerry & Tom - 6/00) : utilitaire de transfert dédiés aux jeux Mastertronic K7.
- The Demo (Logon System) : excellente méga-demo française.
- Carambar démo (Mortel 8/00) : les tout débuts de Kaneda. Leçon 1 : INC HL.
- Wacwe (Eliot - 9/00) : très agréable démo ; la qualité des dessins et musiques rattrape la modicité du code.
- Ze Meeting 2000 (Iron - 9/00) : plante sur CPC 6128.
- Plasma PLUS (Roudoudou - 10/00) : plante sur CPC 6128.
- Plasma World (Dirty Minds - 10/00) : voir plus loin.
- Walking on a scroll (Iron - 3/01) : cette démo passe malheureusement sur les CPC 6128.
- Demo Expo (Romain - 4/01) : simple invitation à l'Amstrad Expo et à nous remuer le popotin.
- Heat (Odiesoft - Années 90) : effet de feu.
- Chessboard (Odiesoft - Années 90) : démo technique mais guère intéressante.
- Nouvelles musiques Kangaroo : modules Soundtracker 128, disponibles sur (<http://kangaroo.cmo.de>).
- European megademo : non ! je plaisante.
- Ovation 6 preview : voir Another World 26.

- Boxon 4 (DBT - 6/01) : voir Amslive &11.
- Quasar Discs : voir Amslive &13.
- Langouste au chèvre : voir Télé Z semaine 04/06 au 04/06 .
- Amnésia (DBT - 7/01) : version finale de ce jeu intimement lié à l'histoire d'Amstrad Live.
- Backtro : l'événement 2001.
- Windows XP (Eliot - 11/01) : petit utilitaire pour assembler quatre écrans OCP en un écran *overscan*.
- Deuxlignes : voir plus loin (que le bout de son nez).

Il manque à l'inventaire : les nouveaux déplombages de jeux par le NPS, assortis d'intros inédites du bien-nommé Chany, les divers canulars, et ce qui fait aussi défaut à cette deuxième liste.

Tous les programmes décrits en ces pages, introuvables dans les rayons informatiques des grands magasins, sont disponibles à la rédac.



PLASMOS

Les effets « plasma » d'Antitec et

Optimus éveillent l'intérêt mais souffrent d'un agencement rébarbatif. Dommage de ne pas pouvoir sauter d'une variante à l'autre par simple appui de touche. De plus, un effet à ce point isolé, c'est toujours triste.

Tiens ! Je viens seulement de remarquer que *rébarbatif*, synonyme de *repoussant* et qui s'applique initialement à une personne, venait de *barbe*. D'après Robert, le mot découle de l'ancien français *se rebarber* (« faire face », « tenir tête », littéralement barbe contre barbe.

CONCOURS BASIC

Phenix, via « C'est Pas Con », excroissance fanzinala – en format peau de fesse – de son très bon site, a lancé un concours « 2 lignes » BASIC couronné de fort succès.

Parmi les réalisations les plus intéressantes, citons :

- les animations d'Overflow, dont un plasma (!). Dommage qu'il faille attendre une demi-heure avant d'apprécier le résultat...

- les créations et adaptations graphiques de Beb, remarquables.

- modulations sur un thème en quatre instructions, autrement dit « Mus », par le bien nommé Zik.

- un tron auquel je dépasse péniblement les 3000 points, m'enseignant qu'on perdait souvent à vouloir trop avoir. Toujours par Zik. À quand un duel avec Alien sur le thème du jeu à aspect philosophique ?

- un jeu de réflexe par Totoseb, parfait pour se stresser en cas de coup de fatigue.

- un sourirey en 3D par One.



LÀ OÙ JE RAME C'EST AU CLAVIER

Le bien-nommé RAM7 a réalisé une superbe interface CPC / clavier PC (PS/2). Il existait déjà une interface allemande de ce type, mais beaucoup moins élégante (pas de commentaires dans la salle SVP).

Celle de Francisco prend très peu de place, et offre :

- deux modes de fonctionnement (deux variantes de *mapping* clavier, pour faire cor-

respondre au mieux les couples de caractères positionnés différemment).

- une simulation joystick via le curseur du pavé numérique.

- pause et reset *hard* (seulement après une séquence de touches pour empêcher toute erreur de manipulation), le changement de face ou le forçage du drive B, avec indicateurs LED.

Bien sûr, pour tout ça, quelques soudures sur la carte mère s'avèrent nécessaires, mais uniquement du même ordre que celles à faire lorsqu'on se monte des interrupteurs.

Seul regret (RAM7 n'y peut rien), un clavier PC ne prend pas en compte la quatrième touche pressée simultanément. On peut donc oublier cette solution pour les parties de Megablaster à plusieurs...

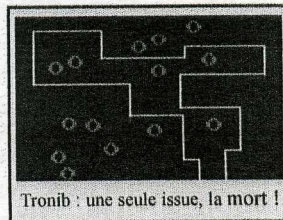
Interface indisponible pour l'instant, aucune structure n'étant en place afin d'assurer la fabrication.

MÉLODIE A DOMICILE

Il est vrai que « Melodie », la futur' carte d'acquisition, se fait attendre, mais elle s'améliore sans cesse : Zik s'affranchit par exemple de l'échantillonnage à 15625 Hz (valeur classique en phase avec le balayage vidéo) pour proposer des fréquences plus élevées. Excellente idée, car même si le filtre intégré écarte tout problème d'harmoniques indésirables dues à la discrétisation, une résolution élevée permet de travailler ultérieurement les *samples* sans accumulation d'erreurs.

Et puis, rien ne dit que les programmeurs se limiteront à 15625 Hz en restitution !

L'interface ne devrait pas dépasser les 50 €, mais elle reste dispensable si vous comptez de toute façon investir dans une CPC-ISA, auquel cas une carte son standard reviendra moins cher.





PROMIS, JE PLONGERAI DANS LA SCÈNE

Si vous souhaitez envoyer un message à un pciste dont vous ne possédez pas l'adresse électronique, essayez par télégraphe, ou sur cpcscene.com. Exemple :

mailto:madram@cpcscene.com
objet:je t'aime mon madramou

De la même façon, www.cpcscene.com/futurs vous amènera directement au site officiel du syndicat des apprentis bouchers-charcutiers.

Pratique, non ?

En outre (de mer), le site www.cpcscene.com est sobre, efficace et intéressant (tout l'inverse de son instigateur Roudoudou, étonnant), notamment de par ses comptes-rendus de meetings, preuves photographiques à l'appui.

www.CPCSZENE.de

Alors que CPCSCENE est en place depuis de nombreux mois, un autre portail, allemand, reprend le même principe. C'est ce genre de situation qui donne à certains éclairés (mais non, je ne sous-entends pas « illuminés ») l'idée de réaliser un portail web CPC fédérateur de tous les portails web CPC.

C'EST PAS DU FLAN

Bien qu'Overlanders ne le soit pas, la démo Tire-au-flan (cf. quatrième de couverture) est récupérable à la rédac, sur le site du groupe, et dans toutes les (bonnes) pâtisseries.

ALLONS-Y CALMEMENT

J'ai profité du tirage au flanc épisodique de l'Amstrad Expo pour arranger une version du générateur de fichier .AYC, prenant en entrée un module Soundtrækker compilé.

En résumé, on convertit une musique CPC en musique CPC, l'utilité de l'opération étant de gagner du temps machine, et éventuellement de la mémoire (tout en perdant un peu de temps humain et de santé mentale). Seulement, peu de démos le nécessitent réellement, et je suis déçu que les gains en question n'aient pas été plus judicieusement exploités dans les productions concernées, rattachées aux services de l'ambassade. D'accord, ce n'était pas vraiment « en résumé ».

Ce petit programme, bâti sur les cendres d'utilitaires maison fumeux, n'est par conséquent pas d'une maniabilité exemplaire. Et gare ! Il ne permet toujours pas de faire boucler une musique autre part qu'en son début. Il remplace néanmoins mais avantage en plus le récent convertisseur « St128 compilé -> fichiers de registres » du compère Targhan (je sais, rien ne m'autorise à l'insulter de la sorte).

Excusez-moi de m'étaler ainsi sur les productions Overlanders, parodiant ainsi les multi-nationales qui possèdent à la fois les produits et les supports de leurs diffusions.

LA PAROLE AUX SAGES

Tom&jerry, l'un des codeurs les plus doués de sa génération, déclarait dans *Another World 10* : « Une interview ne se justifie à mon avis que si l'on a des choses à dire, des projets à présenter ». Nous ne pouvons qu'adhérer à d'aussi pertinents propos.

- J'ai quelques questions à te soumettre...

- Je ne parlerai que sous la menace !

- Quel a été ton parcours informatique ?
(nan je rigole !)

- Chaotique ?

– *Qu'est devenu Color Lines ? Pourquoi avoir interrompu ce projet au profit d'un autre jeu ?*

– Colors Lines moisit sur une de mes disquettes. J'ai pour l'instant laissé tomber ce jeu par manque de motivation (le plus dur est pourtant fait...) et aussi parce que je ne me sens pas d'attaque pour la partie graphique. Dracula s'était bien proposé au Croco 3 pour me faire quelques *sprites*, mais je n'ai pas de ses nouvelles depuis des lustres... Bref, ne perdons pas espoir, ça finira bien par sortir un jour, mais quand ?

– *Que raconte Another World (déjà prêt à n'importe quelle bassesse pour un simple jeu de mot) ? Le nouveau en question n'est pas un Tron !?!*

– Non, évidemment pas... Un Tron, c'est nul comme programme ! L'idée est de faire une sorte de Nibbles où l'on peut jouer jusqu'à quatre sur le même écran. Manque de bol, depuis le retour du meeting, j'ai appris que Face Hugger a déjà fait un truc dans le style (Worm Slick). Même si l'animation de son jeu ne tient pas la route face au mien (eh eh !), ça m'a quand même un peu démotivé.

Pour tout te dire, je travaille en fait sur un autre jeu, un truc débile, bien dans le genre du GPA ! Je suis en train de faire l'adaptation d'un jeu en basic tournant sur Philips VG5000, « Citadelle », qui m'avait à l'époque impressionné (c'est le premier jeu d'aventure avec lequel j'ai joué). Ça me paraissait au début un truc rigolo et rapide à faire. Manque de bol, le programme original (et commercial, de Monsieur Loricieles) est finalement d'une qualité indigente (scénario hallucinant, bouts de code ne servant à rien dans le listing, etc...) et nécessite un replâtrage conséquent. J'ai aussi dans l'idée d'en faire des conversions rapides sur d'autres machines (hop, sauvegarde du listing en ASCII et import sur les autres machines).

Je ne sais pas quand cela sortira, mais cela sera probablement la prochaine production GPA !

– *Ton point de vue sur l'Amstrad Expo 2002 ?*

– C'était bien sympathique, même si j'ai très mal dormi (scène de ménage au premier le dernier jour, celui où j'avais décidé de me coucher à 11 heures !). Les curieux n'étaient pas légion, on se croyait plus dans un « vrai » meeting qu'à une foire expo ! Le lieu choisi (zone mal famée de Coutances) y est peut-être pour quelque chose. On n'a certes pas vu grand-chose de nouveau, mais j'ai l'impression que les acteurs de notre confrérie se sont remis au travail (à moins qu'ils ne simulent, auquel cas c'était bien joué !).

– *Que penses-tu de l'irrespect grandissant de la jeune génération envers les CPCistes du troisième âge ?*

– Je n'ai qu'un mot à leur dire, méfiez-vous des vieux !

– *Tronic, également du GPA, prépare un petit quelque chose. À quand la Cuddly II ?*

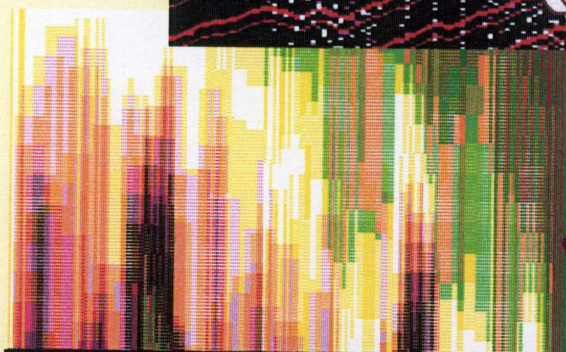
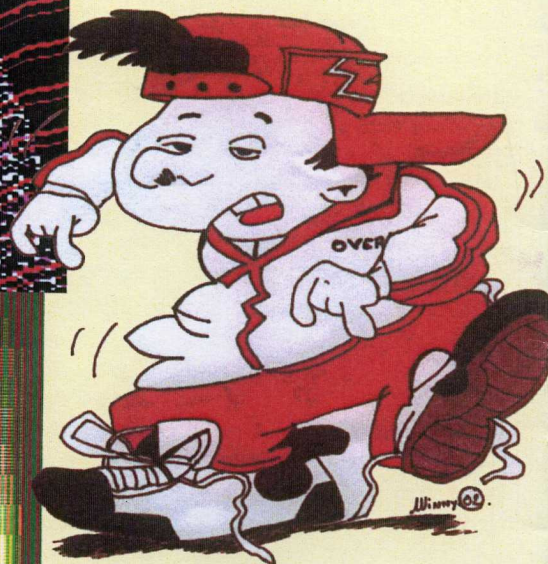
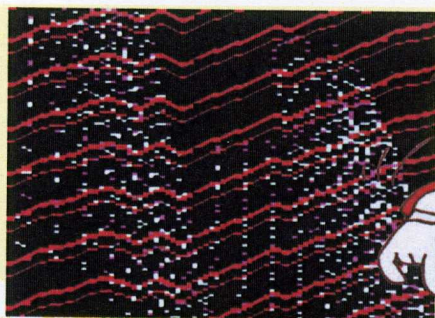
– Hum, il eût fallu que la première du nom ait été produite, ce qui n'est pas le cas. Je sais que Tronic a remis en service ses CPC (après avoir maudit Emmanuel pour ses délais d'envoi de courroies. Dame, lorsqu'on est motivé, attendre deux semaines pour avoir un bout de caoutchouc, c'est long ! NDR : et ne parlons pas des distributeurs en panne), mais je ne sais pas ce qu'il nous prépare.

– *Un message à faire passer ?*

Je recherche l'original cassette d'un jeu Amsoft, « Dragons » (pas « Dragon's gold », hein !). Si quelqu'un a cela (on peut toujours rêver), je suis prêt à l'échanger contre le premier vrai/faux original de « Citadelle » !

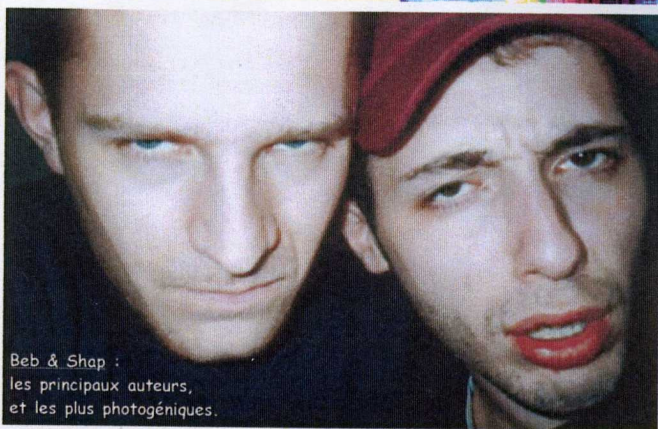
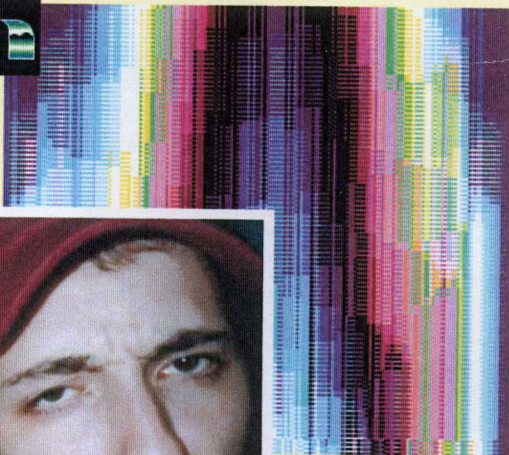
À noter, l'auteur des « MUSIC PACKS » nous prépare une nouvelle compilation, mais de ses propres oeuvres cette fois-ci (42).

À bientôt !



Shap au Flam

Quand Shap se met au taf,
nul n'échappe à son paf.



Beb & Shap :
les principaux auteurs,
et les plus photogéniques.

