

numéro 0

Programmez votre CPC ou CPC+ avec

QUASAR

— INDEX —

~ tous les articles publiés depuis 1992

— NUMERO 1 —

~ la genèse d'un fanzine

— NUMERO 2 —

~ les articles du discmag capricieux sur papier

— NUMERO 3 —

~ le debut de l'âge d'or





numéro
0

QUASAR

SOMMAIRE ————— pages ———

Editorial & Sommaire 1

Index 2 - 6

La Rubrique X 8

Histoires Perpendiculaires 9

Quasar CPC numéro 1 11 - 27

Quasar CPC numéro 2 29 - 42

Quasar CPC numéro 3 45 - 62

EDITORIAL

Ce fameux numéro zéro est enfin sorti ! Mais qu'a donc ce Quasar CPC de si particulier ? Eh bien, il contient tout d'abord la refonte d'après la maquette actuelle du fanzine des articles des numéros 1, 2 et 3.

Les plus anciens d'entre-vous se souviennent sans doute encore du légendaire numéro 1 à la présentation hasardeuse et à la qualité d'impression pour le moins lamentable... eh bien, hop là, un coup de baguette magique et tous ces articles, les tous premiers, vous sont désormais offerts sous leur meilleur jour. Le numéro 2 quant à lui, était un disomag qui souffrait du défaut majeur de ne fonctionner que sur certains CPC (à cause d'un problème de mode d'interruption vectorisé)... son contenu est donc jusqu'à ce jour resté inaccessible à nombre de lecteurs ; voilà qui est réparé, retrouvez-le dans ces pages ! Enfin, le numéro 3, quoi qu'étant un disomag fonctionnant sur tous les CPC, avait le désavantage de ne pas être facilement consultable d'autant plus que certaines rubriques n'étaient pas très agréables à lire... eh bien il est désormais sur papier comme tous ses copains !

Que vois-je, le petit blond à lunettes peste !? "Tout ce tintamare juste pour la réédition de quelques articles de plus de dix ans ?" Eh bien non ! Car ce numéro contient quelque chose que vous avez été nombreux à nous demander : un index général ! Grâce à celui-ci, vous pourrez retrouver très rapidement dans quels numéros de Quasar CPC se trouvent les sujets qui vous intéressent ; alors, elle n'est pas belle la vie ? De plus, cerise sur le gâteau, vous allez y trouver un résumé du contenu des trois Quasar Discs diffusés à ce jour. Désormais, plus aucune excuse ! Tout vous est accessible, tout est classé, rangé, standardisé.

Enfin, ce numéro n'aurait pas été parfait sans une Histoire Perpendiculaire (la seule rubrique présente dans tous les numéros de Quasar CPC) fraîchement rédigée par Tony. Allons ! Allons ! Que faites-vous encore ici à lire cet éditorial !? Jetez-vous donc sur les croustillants articles des numéros 1 à 3 auxquels l'âge a fait prendre une toute nouvelle saveur !

A très bientôt pour le numéro 21.

La Rédac'

NOTA : les infos publiées issues des numéros 1, 2 et 3 n'ont pas été modifiées, certaines, comme des adresses de contacts, sont sans doute obsolètes... prudence donc.

index

Vous en rêviez ? Eh bien nous l'avons fait ! Voici l'index général des articles de Quasar CPC ! Même le petit blond à lunettes est encore sous le choc ! Mais que contient donc ce fameux index ? Certes, il n'est pas exhaustif, mais il vous permettra de retrouver rapidement un sujet qui vous tient à cœur dans l'ensemble des 22 numéros existants à ce jour. Désormais, tous les tests de softs, les pokes, les cours de programmation, les articles techniques, les schémas électroniques, etc. vous sont accessibles sans avoir à feuilleter fébrilement tous les numéros. Trêve de bavardages, voici le lexique :

- n5(13-15) signifie que l'article sur le sujet en question se trouve dans le numéro 5 aux pages 13 à 15,

- ASSEM : rubrique de perfectionnement à l'Assembleur,
- IASSEM : rubrique d'initiation à l'Assembleur,
- BASIC : rubrique de perfectionnement au Basic,
- IBASIC : rubrique d'initiation au Basic,
- TURBO : rubrique de perfectionnement au Turbo Pascal,
- ITURBO : rubrique d'initiation au Turbo Pascal,
- DEMOMAK : rubrique de demomaking,
- CODING : rubrique de coding,
- ELECTRO : rubrique d'électronique.

Quasar Disc 1 (associé au numéro 17)	
Interview d'Eliot of Benediction	
Big'O'Full'O'Demo (Targhan/Arkos)	
Genstar (Roudoudou)	
Rastarkos (Targhan/Arkos)	
RTS+ (Jack, patch CPC+ par Offset/Futurs')	
Pif Paf Pouet Boum Démo (Ramlaid & Targhan)	

Quasar Disc 2 (associé au numéro 18)	
Interview de Candy of Mortel	
Kit de développement Small C pour CPC	

Quasar Disc 3 (associé au numéro 20)	
Interview d'Overflow	
Fantasy (Semilanceata - 6128plus)	
GPA 2k2 (Tronic of GPA)	
The 7th Guest Intro (SNN of Futurs' - 6128plus)	

Test de Logiciels	
Advanced Music Creator (AMC)	n12(8-9)
CharDesigner	n12(8)
CPC Tools Deluxe	n6(8-12)
Digitracker	n6(7)
DOS-Copy	n12(8)
GIF-Convert	n12(8)
Master+	n7(7)
Maxam to TurboAss Convert	n12(8)
Outch!Noter	n12(8)
The Soundtrakker	n7(9)

Test de Jeux	
1943	n5(7)
3D Grand Prix	n16(5)
Black Land	n17(10-11)
Boulder	n9(8)
Burger Party	n9(9)
Desertfox	n8(7)
Fres Fighter II Turbo	n18(8-9)
Gazza II	n8(6)
Grand Prix 500	n16(5)
Gryzor	n11(8)
GP Simulator	n7(6)
L'Affaire Ravenhood	n13(10)
Last Action Point (LAP)	n15(8)
Les Griffes de la Nuit	n13(9)
Lights Out	n13(11)
Macadam Bumper	n14(10)
Megablasters	n10(8-10)
Moktar	n1(7) ou n0(17)
Mystical	n3 ou n0(52)
Nord et Sud	n6(6-7)
Paranoia	n7(6-7)
Pinball Magic	n14(10)
Pinball Power	n14(10)
Ping Pong	n9(8)
R-Type	n11(8)
Rendez-Vous Avec La M.O.R.T.	n4(5)
Shoulder Dash	n13(11)
Stun Car Racer	n16(5)
Super Cars	n5(7)
T.T.Racer	n7(8)
Time Scanner	n14(10)
Turbo Ball	n15(8)
Wizball	n5(6)
Xyphoes Fantasy	n3 ou n0(53-54)
Zap't'balls	n4(4-5)

Pokes & Cheats modes	
1942	n4(20)
After The War	n5(23)
Arkanoid	n3 ou n0(55)
Astro Marine Corps (AMC)	n4(20)
Barbarian II	n5(23)
BMX Simulator	n7(23)
Beyond The Ice Palace	n4(20)
Bomb Jack	n4(20)
Bomb Jack II	n4(20)
Bubble Bobble	n5(23)
Buggy Boy	n6(25)
Cauldron	n4(20)
Cauldron II	n4(20)
Crazy Cars	n7(23)
Defend Or Die	n6(25)
Dragon Ninja	n5(23)
Druid	n4(20)
Forgotten Worlds	n5(23)
Freddy II	n7(23)
Haricana	n7(23)
L'Armure Sacrée D'Antiriad	n6(25)
Live And Let Die	n7(23)
Livingstone	n6(25)
Livingstone II	n4(20)
Mange-Cailloux	n4(20) n6(25)
Mazemania	n4(20)
Moving Target	n4(20)
Nebulus	n7(23)
Paper Boy	n3 ou n0(55)
Pipemania	n4(20)
Predator	n6(25)
Prodatron Megademo	n4(20)
Puzznic	n4(20)
Rampages	n6(25)
Renegade	n5(23)
Rick Dangerous	n2 ou n0(41) n4(20)
Sabre Wulf	n6(25)
Solomon's Keys	n6(25)
Split Personalities	n6(25)
Stormlord	n7(23)
Strider	n5(23)
Strider II	n5(23)
Super Cars	n5(23)
Super Cauldron	n4(20)
Target Renegade	n6(25)
Tortues Ninja II	n7(23)

Pokes & Cheats modes (suite)	
Vigilante	n5(23)
Wonderboy	n4(20) n6(25) n7(23)
Yie Ar Kung Fu	n5(23)
Zack	n7(23)

Fanzines	
Another World 1	n16(4)
ATM 1	n14(7)
CPC for EVER 2	n5(22)
CPC Telegramm 12	n11(21)
CPC Telegramm 13	n11(21)
Baba Fanz' 2	n7(22)
Bonsoir la Planète 9	n7(22)
Bonsoir la Planète Hors Série	n9(5)
Boxon Fanz' 2	n8(22)
Demoniak 5	n11(21)
Euro Macci 3	n14(7)
Ghoul's Fanz' 3	n9(5)
Le Fanss 5	n10(25)
Mega Fanz Newspaper 4	n6(24)
Mega Fanz Newspaper 7	n9(5)
Ovation 4	n14(7)
Road Runner 3	n8(22)
Road Runner 5	n10(25)
Road Runner 6	n11(21)
Tribal Mag 2	n9(5)
Tribal Mag 5	n11(21)

Helps	
Bloodwych	n8(24-25) n9(24-25) n10(26-27) n11(22-23) n12(21-23) n13(21-23) n14(22-23)
La Abadia Del Crimen	n17(24-25) n18(15-17) n19(23-25)
Les Mondes Parallèles	n15(19)
Zombi	n16(20-21)

Et maintenant, attaquons-nous à la partie de l'index qui concerne les articles plus techniques...

Divers		
ANA Ouroboros	ACTUS ACTUS ACTUS	n17(3-4) n19(3) n20(3)
CPC-ISA Card	ACTUS ACTUS	n17(2-3) n20(3)
CPCNG	ACTUS CPCNG	n19(2-3) n20(22-23)
Ramcard	ELECTRO	n10(22-24)
Soundplayer 2	ELECTRO	n12(10)
	ELECTRO	n15(18)
Soundplayer+	ELECTRO	n15(18)

Electronique		
Gant virtuel	ELECTRO	n6(18-19)
Inverseur de drive et sélecteur de face manuels	ELECTRO	n8(18-19)
Joystick automatique pour le jeux de sport	ELECTRO	n7(18-19)
Soundplayer	ELECTRO	n9(18-19)
SoundplayerNG	ELECTRO	n20(24-25)
VirtualNet96	ELECTRO	n12(10)
Lecteur 3"1/2 externe (en 2ème lecteur de disquettes)	ELECTRO	n14(20-21)
Patch de désactivation ROM 7 (Amsdos) sur CPC6128	ELECTRO	n16(16-17)
Lecteur 3"1/2 interne (à la place du lecteur 3")	ELECTRO	n19(20-22)

Langages de haut niveau		
Bases structurelles	ITURBO TURBO	n1(11-12) ou n0(20-21) n12(12-13)
Gestion des fichiers	TURBO	n1(13-14) ou n0(26-27)
Tableaux de variables	TURBO	n2 ou n0(40)
Boucles	ITURBO	n2 ou n0(36)
Type Record	TURBO	n3 ou n0(61-62)
Gestion clavier	ITURBO	n3 ou n0(58)
Scrolling Texte	ITURBO	n4(8-9)
Types et création d'un SGBD	TURBO	n4(10-11)
Fractales	TURBO	n5(8-9)
Initiation au Small C	C	n18(26-29)

Programation divers		
Le codage du catalogue	BIDOUIL BIDOUIL	n4(16-17) n5(14-15)
Headers des fichiers binaires	BIDOUIL	n5(14-15)
Gestion d'un affichage sur un écran de caractères	IASSEM	n7(10-11)
Scrolling texte soft	IASSEM	n8(8-9)
Rolling Sprite	DEMOMAK	n8(14-15)
Barres en escalier (en rupture ligne à ligne)	DEMOMAK	n9(16-17)
Plasma hard (en rupture ligne à ligne)	DEMOMAK	n10(16-17)

Programmation divers (suite)		
La 3D		
Calculs 3D	CODING	n11(16-17)
Calculs 3D	CODING	n13(18-19)
Tracé de droites	CODING	n14(18-19)
Remplissage de faces	CODING	n15(16-17)
Programmes auto-générés	BASIC	n13(12-13)
Le Son		
Définitions	DOSSIER	n16(8-9)
Echantillonnage	DOSSIER	n17(20-21)
Virtual Net	CODING	n16(16-17)
	CODING	n17(16-19)
	CODING	n18(18-19)
Compression de données	IASSEM	n18(12)
Les Jeux		
Gestion générale	DOSSIER	n18(22-25)
Gestion des collisions et des décors	DOSSIER	n19(18-19)
Déplombage	IASSEM	n19(8-10)
Multiface Two	ASSEM	n20(8-12)

Système		
Le B.A-BA de l'affichage, de la saisie de texte et des variables	IBASIC	n1(8) ou n0(18)
Fichiers et tableaux de variables	BASIC	n1(9-10) ou n0(23)
Gestion des fichiers	BASIC	n2 ou n0(37)
Types de données	IBASIC	n2 ou n0(34)
Gestions de type de données	IBASIC	n3 ou n0(56)
RSX	IASSEM	n9(10-11)
COPYCHR\$	BASIC	n12(11)
Le Kernel	IASSEM	n15(10-11)
	IASSEM	n16(10-12)
Les ROMs d'extension sur CPC	DOSSIER	n20(13-17)

Z80		
Boucles et pointeurs	IASSEM	n2 ou n0(35)
Sauts conditionnels	IASSEM	n3 ou n0(57)
Automodification d'un programme	IASSEM	n4(13)
	IASSEM	n6(14-15)
Codage des instructions	IASSEM	n4(10-11)
Optimisation de code		
Divers	ASSEM	n5(12-13)
Boucles	ASSEM	n17(13-15)
Tables de calcul	ASSEM	n19(16-17)
Registres et instructions de base	IASSEM	n1(15) ou n0(19)
Flags principaux	IASSEM	n5(10)
Instruction de copie de blocs LDIR	IASSEM	n4(12-13)
Instructions non documentées	IASSEM	n12(15)
Rotations, décalages, multiplications et divisions	IASSEM	n13(14-15)
La pile	IASSEM	n14(12-13)
Instructions bit à bit, flags	IASSEM	n17(12-13)
Interruptions	ASSEM	n18(13-14)

Gate Array		
Rasters	ASSEM	n1(16-18) ou n0(24-25)
Rasters dynamiques	ASSEM	n2 ou n0(38-39)
Adressages élémentaires	BASIC	n4(6-7)
Synoptique global des adressages	ASSEM ASSEM	n6(16-17) n19(11-15)

Asic		
Présentation	CPC+	n5(18-20)
Nouvelles techniques	CPC+	n7(16-17)
Sprites Hard	CPC+	n8(16-17)
Interruptions vectorisées	CPC+ CPC+	n10(18-21) n13(20)
Utilisation des DMA sonores	CPC+ CPC+	n10(18-21) n20(18-21)
Scrollings hard, fades de couleurs, tests de collisions	CPC+	n11(18-20)
Calcul de fade couleur vers noir et blanc	CPC+	n18(20-21)
Modes de fonctionnement non documentés	CPC+	n14(17)
Vices cachés	CPC+	n17(22-23)

CRTC		
Gestion de l'overscan	ASSEM	n3 ou n0(60)
Ondulation d'écran	BASIC	n3 ou n0(59)
Présentation, rupture classique	ASSEM	n7(13-15)
Scrollings hard horizontaux et verticaux	ASSEM	n8(11-13)
Rupture ligne à ligne	ASSEM	n9(12-14)
Compatibilité CRTC	ASSEM	n10(14-15)
Test CRTC	ASSEM	n11(12-15)
Test CRTC anti-émulateurs	ASSEM	n12(18-19)

PSG et PPI		
Les registres, l'adressage du PSG	IASSEM	n10(12-13)
Les registres, l'adressage du PPI	IASSEM	n11(10-11)
Test clavier	IASSEM	n12(14-15)

FDC		
Présentation générale	ASSEM	n12(16-17)
Adressage, registre principal, présentation des instructions	ASSEM	n13(16-17)
Instructions de base	ASSEM	n14(14-15)
Registres d'état, formatage	ASSEM	n15(12-15)
Lecture et écriture, divers	ASSEM	n16(14-15)



LA RUBRIQUE X

Ce numéro hors série ne faillira pas à la règle ! Voici, comme dans tous les Quasar CPC depuis le 3, la fameuse Rubrique X. Y figurent les coordonnées de toutes les personnes qui ont participé à la mise au point de ce numéro 0...

Comme à l'accoutumée, la première adresse importante est celle de la rédac'. Ecrivez-nous y directement pour commander des numéros de Quasar CPC (ils sont tous disponibles sauf le numéro 1, mais aussi pour nous faire part de vos suggestions, nous transmettre des nouveautés dont nous pourrions parler dans de futurs numéros, etc.

La Rédac' — RIMAURO Philippe & Gilles
8, chemin des Maillos
09200 SAINT-GIRONS
quasarcpc@cpcscene.com
futurs.cpcscene.com



Ensuite, il y a l'adresse de votre serviteur, Offset. N'hésitez pas à m'écrire pour toute question d'ordre technique sur le CPC ou concernant les éventuels sujets de ce type que vous désireriez voir traités dans nos pages. Vous pouvez également m'adresser vos prods pour une future diffusion sur la face B des Quasar Discs de Tony.

Offset — RIMAURO Philippe
1, avenue Saint Donatien
06600 ANTIBES
offset@cpcscene.com

Ne surtout pas oublier Zik qui s'est occupé de la logistique pour que ce numéro puisse sortir dans les délais. Il attend vos courriers pour l'orienter sur les prochains sujets à traiter dans les divers cours de programmation qu'il écrit dans le fanzine.

Zik — RIMAURO Gilles
374, route de Saint Simon
31100 TOULOUSE
zike@cpcscene.com

Et puis cette Rubrique X ne serait pas complète si nous oublions de citer Tony qui a participé à ce numéro en nous soumettant une fois de plus une Histoire Perpendiculaire de son cru ! Eh oui, cette somptueuse rubrique infeste nos pages depuis le légendaire numéro 1, ce numéro 0 n'aurait pas été complet sans une nouvelle édition originale !

Tony

RENAUT Antoine
Séminaire
St Cyprien
9, rue des Teinturier
31300 TOULOUSE
tony@cpcscene.com

N'hésitez pas à nous contacter ça fait toujours plaisir d'avoir des échos !

Offset



Histoires Perpendiculaires

"Les Dénomakers Créateurs"

Créateurs codeur, graphiste, musicien, parfois que l'un seulement, parfois plus que les trois, le dénomaker est quelqu'un qui détient toujours plus d'un tour dans son sac. Si la démo peut être considérée comme une oeuvre d'art, son auteur n'en obtient pas moins le titre de créateur. Ne vous êtes-vous jamais demandé comment procèdent ces génies, sortes d'explorateurs de puissance du CPC ?

J'ai retenu 4 étapes de réalisation de leurs oeuvres.

La première étape de leur labeur consiste à retenir la substantifique moelle de leurs prédécesseurs : ils swappent, s'extasient, puis l'émotion traversée, décortiquent jusqu'à en retirer les techniques, systématiques, pratiques ou rustiques. Ils ont choisi leurs maîtres, en ont compris les ruses. Certains s'arrêtent là. Ils savent tout faire... en théorie.

La deuxième étape peut paraître la plus motivante : nos créateurs (en herbe ou pas et sans herbe de toute façon pour les plus intelligents) font surgir d'eux-mêmes

une oeuvre nouvelle. C'est ici que l'imagination de l'artiste bat son plein. Belle et nouvelle, c'est de ces doux substantifs que l'on qualifiera plus tard sa production. Si l'auteur passe cette étape car... Il doit savoir s'arrêter !

Si notre cher blond à lunettes (dans son cas) n'arrive pas à la troisième étape : cesser de faire, jamais rien ne sera totalement créé, puisque jamais fini. Le créateur doit savoir finir son oeuvre, afin d'avoir finalement quelque chose d'abouti.

Enfin, dans un soucis de parachèvement de son oeuvre, le dénomaker soulagé présente le fruit de son travail à d'autres spectateurs que lui-même. Une oeuvre aboutie dans sa réalisation mais pas "expérimentée" par quelqu'un d'autre que son créateur n'aurait aucune valeur, sans cette fondamentale relation créateur / créé / observateur ou participant du créé. (vous suivez ?) Or il semblerait que certains de nos créateurs se privent de cet élément essentiel à la réalisation totale de leurs oeuvres. Quel dommage, quand on sait la bénédiction (d'où le nom du groupe ?) que peut être une oeuvre présentée (et parfois même

diffusée, on dit alors qu'elle est "sortie", c'est-à-dire que le créateur ne la garde plus pour lui-même), et réjouit ses admirateurs !

On pourrait dire que ceux qui ne passent pas à la troisième étape sont tirillés entre le désir de perfection et l'évidence que ce qu'ils

accouchent ne sera jamais parfait. Oui. La plus belle démo ou l'effet le plus ingénieux de l'histoire du CPC ne sera jamais parfait. En matière de perfection, on ne peut que participer à la création d'une oeuvre parfaite (et c'est déjà pas mal). La perfection ne nous appartient pas. Elle n'est pas de ce monde. Justement.

Tony

