

Programmez votre CPC ou CPC+ avec

QUASAR

NUMERO. 7

JS

AUTOMNE / HIVER 1984

C
P
C

A
L
W
A
Y
S

H
E
R
E



C
P
C

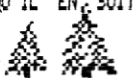
A
L
W
A
Y
S

H
E
R
E

QUAND ON Y PENSE... CA FAIT DEJA 10 ANS QU'IL EST LA.



LE QASAR OPC NOUVEAU EST ARRIVE ! C'EST PAS UN BEAU CADEAU DE NOEL CA ? J'ESPERE QUE CE NOUVEAU NUMERO REPONDR A VOTRE ATTENTE. QUOI QU'IL EN SOIT VOUS AUREZ PLAISIR DE RETROUVER L'ELECTRONIQUE ET LA RUBRIQUE OPC PLUS EN PLUS DES RUBRIQUES HABITUELLES DE VOTRE FANZINE PREFERE (!!). BON, JE VAIS VOUS LAISSER, BONNE LECTURE A TOUS ! JOYEUX NOEL ! BONNE ANNEE ! MAIS SURTOUT, VIVE LE OPC !!!





Sommaire	Pages
Sommaire et Editorial.....	1
Actus.....	2 & 3
La Rubrique X.....	4
Les Histoires Perpendiculaires.....	5
Test de Softs.....	6 à 9
Initiation à l'Assembleur.....	10 & 11
Petites Annonces.....	12
Perfectionnement à l'Assembleur.....	13 à 15
CPC Plus.....	16 & 17
Electronique.....	18 & 19
Deulignes.....	20 & 21
Fanzines.....	22
Pokes.....	23

SEKIFODIRDEPLUSURLEFANZINE :

QUASAR CPC est entièrement réalisé sur CPC. Les digits sont faites grâce au Scanner Dart et la mise en page avec Oxford PAO et SEMWORD.


Toutes les digits sont originales et sont disponibles sur simple demande à la redac'.

Une enquête lecteur est diffusée avec ce numéro, si vous ne l'avez pas eu, écrivez-nous. Envoyez vos réponses à Zack, c'est lui qui gère cette enquête de A à Z. Merci.

Qui a dit que le CPC était mort ? Balivernes ! Depuis quelques mois tout semble se déchaîner, les freewares pleuvent, des meetings émergent un peu partout, les possesseurs de CPC s'investissent de plus en plus ! Il est certes vrai que presque tous les meilleurs codeurs sont partis avec le départ de nombreux allemands après les français... Il est loin le temps de la concurrence entre les grands groupes de codeurs, quand les Logons sortaient The Demo et que Paradox présentait la Paradise Demo... La liste pourrait être longue mais ce n'est pas pour autant qu'il n'y a plus rien sur CPC ! De nouveaux très bons groupes de codeurs existent encore avec, par exemple, Arkos ou Power System (nous attendons tous leur megademo avec impatience). Certains me demandent pourquoi je reste sur CPC alors que j'ai un PC... Eh bien la réponse est simple, mon CPC est bien plus intéressant et, au moins, les gens qui travaillent dessus savent programmer de façon optimale ! Quand je vois des programmes ramer sur mon PC alors que leur équivalent sur CPC est irréprochable j'ai pitié des codeurs... Et puis maintenant, tout le monde a le mot PC à la bouche, le PC est en train d'écraser tous les autres systèmes à grand renfort de publicité. Tout comme le CPC et le CPC+, l'Atari ST et l'Amiga sont en difficulté et ce fantastique ordinateur qu'est le Falcon 30 a carrément été délaissé par les développeurs professionnels... N'existe-t-il donc plus d'ordinateurs où peut vivre la passion ?

C'est pour tout cela que vous pouvez être sûr que, tant qu'il y aura du monde sur CPC, vous ne lirez jamais dans ces lignes que nous vous quittons pour un autre ordinateur. Il est certes vrai que je commence à être un peu blasé du CPC mais il y a un autre ordinateur qui n'a pas encore été exploré à 100% et qui, à mon avis peut nous émerveiller, c'est le CPC+. En effet, je pense qu'Aventury sera le jeu de mes adieux à la programmation de masse sur CPC et que je m'acharnerai ensuite à faire cracher le morceau à ce petit 6128 plus qui m'étonne à chaque fois que je m'en sers... Mais ne vous inquiétez pas, mon CPC ne va pas se retrouver dans un placard poussiéreux et ce n'est pas parce que je ne ferai plus de gros programmes dessus que je n'y coderai pas encore quelques freewares...

Bon, j'espère ne pas vous avoir trop endormis avec cette mise au point rapide. Dans ce nouveau numéro de Quasar, qui tombe juste pour les fêtes, vous retrouverez, comme d'habitude toutes les rubriques que vous aimez. Vous constaterez juste la disparition des freewares, qui, je l'espère referont leur apparition dans le prochain numéro. Mais c'est par contre le retour de la rubrique sur le CPC plus. Enfin, je vais vous laisser découvrir tout cela par vous même. Bonne lecture et à la prochaine fois !

 Offset

EXCLUSIF ! LA LETTRE DE TONY AU PERE NOEL ! Voir page 5.

REDACTEUR
Offset



EDITORIAL ET SOMMAIRE



REDACTEUR
Offset



Le Virtual Meeting 2

Après vous avoir fait la dernière fois un bref compte rendu du Bordelik Meeting 3 je vais cette fois-ci vous parler du Virtual Meeting 2 (eh, Zack, j'ai cité le nom de ton meeting 2 fois, ça vaut pas un petit quelque chose ?). Si vous êtes un lecteur assidu ce nom, le Virtual Meeting 2 (3 fois...), doit vous rappeler quelque chose puisque nous vous y avons invité au travers des Actus du dernier numéro. Malheureusement, Quasar CPC 6 n'ayant paru que quelques jours avant celui-ci pour cause de problèmes de photocopies réglés grâce à Starcos que je salue au passage, vous n'avez pas eu le temps de vous y préparer, c'est dommage, mais on tentera de mieux se synchroniser la prochaine fois... Quoi qu'il faille noter que vous n'êtes pas non plus allés au Fanz'y Meeting alors que vous étiez prévenus suffisamment à l'avance... Alors que penser...

Bref, si je suis là aujourd'hui ça n'est pas pour ça mais pour vous parler du Virtual Meeting (ça fait 4 fois, heureusement que le ridicule ne tue pas... Zack... Aie, non, pas sur la tête !). Commençons donc la petite histoire... Lorsque nous arrivâmes sur les lieux (mêmes locaux que pour le Virtual Meeting 1... Non, non, ce n'est une faute de frappe), Zack (l'organisateur) et Nicky One (qui est le seul à avoir répondu à notre invitation) étaient déjà sur place avec donc deux CPC Plus... L'un normalement constitué et, un autre (je vous laisse deviner lequel), ressemblant à un hybride CPC/CPC+ plus qu'à autre chose. Zik et moi avons alors débarrassé notre matériel et le meeting pu enfin réellement commencer (échanges de démos, de routines, bref, tout le tralala quoi !). C'est un peu plus tard qu'est arrivé Fouzi avec son CPC+ ce qui mena les effectifs à 4 CPC+, 1 CPC6128, 4 lecteurs 3"1/2 (Nicky One était le seul à ne pas en posséder), une imprimante, 3 Hackers, 2 Multifaces 2, un Romboard, un Scanner Dart, une Souris et demi (celle de Fouzi n'était pas opérationnelle), un petit Ampli Stéréo, une Digiblaster, un Gant Virtuel (c'est quoi ça ?) et un petit mil-

lier de discs... Autant dire que côté matos c'était pas trop mal... Alors que Fouzi s'affairait à copier des jeux (pire que Tony), Zik, Zack, Nicky One et moi nous lançâmes dans la programmation... Zack a appris la rupture et les "PUSH SP" (Bouh le vilain !), Nicky One a emmagasiné en quelques heures à peine les rasters et les sprites alors qu'il débutait à peine en Assembleur (bravo !) puis après avoir pris un peu l'air Fouzi est allé se coucher... Nous l'avons suivi quelques heures après non sans s'être déchainés sur l'ampli avec



AMBASSADE SURVOLTEE AU VIRTUAL MEETING ! AVEC ZACK, NICKY ONE ET FOUZI (DE HAUT EN BAS)



la Digiblaster et quelques modules Digitracker (y'a pas à dire Nicky One aime la musique qui décoiffe ! Je crois que Fouzi s'en souvient... L'une de mes enceintes aussi d'ailleurs...). Après une nuit relativement courte nous avons repris nos activités puis la fin de la journée arriva relativement vite et il fallu partir en catastrophe... Il est à noter que cette fois-ci Zack avait prévu des choses relativement plus comestibles que la première fois... Je pense que ce sera mangeable la prochaine fois...

L' A.F.C. Renait...

En effet, figurez-vous qu'il y a à peine quelques semaines j'ai reçu une lettre du rédacteur en chef de Phaser (un fanzine disc) qui nous proposait, à nous comme à tous les fanzines encore en vie, de reconstituer l'AFC afin de faciliter les échanges de fanz', de démos, etc... Nous encourageons bien sûr cette initiative et nous espérons quelle arrivera à terme. Si vous n'avez pas été contacté à ce propos et que vous désirez en savoir plus écrivez à :

PHASER
BROUDIN Sébastien
1, rue Emile Combes
60600 SITZ-JAMES

Ca Bouillonne...

Après une brève période de calme plat il semblerait que pas mal de monde tente de redonner du punch au monde du CPC puisque tout un tas de nouveaux fanzines naissent... Et ce ne sont pas de petits fanzines sans contenu ! La plupart sont mêmes aussi gros que votre fanz' préféré... C'est ainsi qu'est sorti CPC Quest numéro 1, une nouvelle création d'Overflow Gang qui fait 13 pages bien garnies. Mais il y a aussi Baba Fanz' qui en est au numéro 2 (voir la rub' Fanzines). Il faut également signaler l'heureuse initiative de Nicky One et de son complice Sphinx qui ont sorti un fanz' papier intitulé Boxon et qui marque d'entrée un style tout à fait particulier et un souci d'être utile (la prochaine parution de ce fanz' se fera sur disc). Il faut également signaler la sortie de Démoniak 4 qui est sans conteste le meilleur Fanzine disquette jamais sorti ! La première fois que je l'ai lancé je me suis demandé si Rainbird ne m'avais pas envoyé la dernière demo de Beng ! à la place de son fanz' ! Bref, comme vous le voyez on a pas le temps de dire ouf !

Mais il n'y a pas que les fanz' qui explosent, c'est également une pluie d'utilitaires qui nous tombe dessus avec non seulement les productions allemandes mais aussi celles de Power System, Overflow Gang, Tom&Jerry.

Voici quelques adresses bien utiles :

DEMONIAK / ARROS
BERNARD Sébastien
103, route Nationale
59600 COLLERET

POWER SYSTEM
KASTRIOTTIS Christophe
18, rue Pierre Curie
COMFLANS STE HONORINE

OUF GANG / THE BUGS
D'OLIVEIRA Diégo
Impasse de la Croisette
62121 ERUILLERS

INFO SYSTEME CPC
CARON Franck
16, rue de la Reforme
87000 LIMOGES

BOXON
ADER Nicolas
Place du Donjon
32320 BASSOUES

Et nous alors...

Car nous ne restons pas inactif ! En effet, d'ici quelques mois (3 ou 4, peut-être moins) Futur's va sortir un jeu d'Aventure/Syntaxe intitulé "De Retour Des Ténèbres" qui sera le premier jeu à utiliser la Digiblaster et qui fera 3 disquettes pour la version complète (une version sans samples est prévue sur 2 disquettes). En fait le programme est achevé depuis un bon moment mais ce sont les graphismes qui ont longtemps posé problème ; heureusement Joël SANTUNE a accepté de m'aider... Je pense donc pouvoir vous assurer que le jeu sera prêt pour Quasar CPC 9 où j'espère pouvoir le faire tester par notre Tony.

Et puis il ne faut pas oublier Aventure, qui sera la plus grande production jamais réalisée par Futurs puisque sont réunis pour le projet : deux scénaristes (un copain qui ne connaît rien au CPC et moi), trois codeurs (Zack, Zik et moi), deux graphistes de génie (Joël Santune et Rainbird) et un musicien (Zik). Le jeu sera un jeu de rôle dans le genre de ceux que l'on trouve sur PC et permettra à 16 courageux aventuriers de jouer simultanément. La partie aventure sera bien sûr prépondérante mais il existera tout un tas de séquences arcaïques qui rompent la monotonie dont souffre souvent les jeux de rôle. Côté technique le jeu sera entièrement en overscan et utilisera, grâce à un nouveau driver fait spécialement pour le jeu, des samples 8 bits à 11KHz simultanément avec les animations de sprites et les musiques Soundtrækker qui seront d'ailleurs très nombreuses. Le jeu lui-même ainsi qu'une aventure seront distribués en freeware sur une disquette 3", par la suite d'autres aventures d'extension seront disponibles sur une autre disquette qui sera quant à elle distribuée en shareware. Les graphismes de la partie aventure sont à présent quasiment finis et font partie des plus beaux que j'ai jamais vu sur CPC (un grand bravo à Joël et Rainbird). Nous espérons sortir le jeu en Aout 1995 (ça dépend de mes études)... Vous aurez ainsi juste le temps de trouver la solution de "De Retour Des Ténèbres"... Je vais à présent vous laisser lire le reste de Quasar CPC qui, je l'espère, saura vous satisfaire...

Offset

3

REDACTEUR
Offset



ACTUS



REDACTEUR
Offset

3

— QUASAR CPC numéro 7 — Diffusez-moi — Diffusez-moi — QUASAR CPC numéro 7 —

La RUBRIQUE X

Voici de nouveau la Rubrique X de votre fanzine préféré ! Vous constaterez que Angus n'a pas participé à ce numéro de Quasar, il ne participera d'ailleurs plus à aucun numéro puisqu'il a décidé d'arrêter toutes ses activités informatiques par manque de temps. C'est dommage car on l'aimait bien à la redac', mais bon... Par contre vous pourrez trouver dans ces pages un article de Sonic 3' qui est le rédacteur de M&C et l'ins-

tigateur de la "Ten Years Of CPC Megademo" qui a décidé de nous aider dans notre tâche. Bon, vous êtes prêt, alors on y va !

Pour commencer voici l'adresse de la redac' elle-même où vous trouverez Zik pendant toute l'année et votre fidèle serviteur durant les vacances scolaires. C'est à cette adresse que nous disposons de tous les freewares et du plus gros matériel (CPC+, PC). Pour commander Quasar CPC, demander des freewares, des news ou tout ce qui peut vous passer par la tête, écrivez à :

RIMAURO Gilles & Philippe
8, chemin des Maillos
09200 SAINT-GIRONS

Et puis il y a l'adresse où je suis durant l'année scolaire. Ecrivez-moi essentiellement pour avoir des renseignements sur la programmation ou pour m'envoyer des chèques de soutien avec plein de zéros...

RIMAURO Philippe
75, avenue des sports
65690 BARBAZAN-DEBAT

Poubliez pas non plus notre cher Tony qui attend vos pokes et vos freewares à tester et à distribuer avec impatience :

RENEAUT Antoine
43/45, avenue Paul Laffont
09200 SAINT-GIRONS

Il y a aussi Zack qui attend vos Deulignes et votre réponse à l'enquête lecteur en tournant en rond ; vous pouvez aussi lui envoyer vos lettre de soutien à Tony (vous comprendrez pourquoi après avoir lu la page de droite...), mais, surtout, même sous la menace, ne lui donnez jamais votre numéro de téléphone (c'est un vicieux...).

BARDENAT Thomas
11, avenue Aignan Carrière
31120 LACROIX-FALGARDE

Pour finir, voici l'adresse de Sonic 3' qui attend vos remarques sur son article.

SONIC 3'
38, rue Francis de Pressensé
94500 CHAMPIGNY-SUR-MARNE

Voilà, ce sera tout pour ce numéro 7 de Quasar CPC, à la prochaine.

Offset



LES HISTOIRES PERPENDICULAIRES

DES HISTOIRES TRES PERPENDICULAIRES

Ciel, serait-il temps de fêter la venue du sauveur, et, par la même occasion, la venue d'une bonne vieille crise de foie, car, avec tous les chocolats qui vont transiter par mon estomac, je risque à tout moment le TILT final. Je suis venu vous proposer une exclusivité monumentale : la lettre de Tony au Père Noël. Si, avec un peu de chance, ce dernier (Tony, pas le Père Noël) n'aperçoit pas ma rub' avant, vous allez vous marrer. Voici : (8F, chez les marchands de journaux)

Châin Papa Noël

Geai été bien gentil pandan lané scollaine (NB: il y avait marqué "lané scollaine"), cé pourquoi je voudrai tout plin de cados, tou dabon, je voudrai lé AMSTRAD 100% Nos 50, 51, 52 et 53 que j'ai pas trouvés chez madame LAGROSSE (NB: la bunaliste). Je ne comprends pas pourquoi ! Ensuite, il me fonné le guide d'Oford PRO car, jeu ne sé pa n'en semin (NB: on s'en aité (oups!) été appensus !!). Enfin, si tu pouvé me dir comen on se ser de la MULTIFESSE II, kan depuis que jeu l'aie, je me prends le 220 V chaq foi que j'alume mon CPC (NB: Ca viendrait pas plutôt du moment ou ce cher Tony a voulu transformer son lecteur 3" en 3"1/2 en élargissant la fente de son lecteur hard avec sa tronçonneuse portable ?)

Mersi davens (NB: Oh la la!)

TONY

Tout ce que vous avez vu n'a été possible que grâce aux services spéciaux OffseTiens dont la base centrale se situe à BARBAZAN en effet, j'ai eu l'accord du BIGBOSS (celui qui commande des B.N pour Noël afin de reconstituer son stock.) Enfin, pour m'excuser auprès de Tony, je m'envoie dans la poire un reportage que j'aurais aimé garder secret : ma manière de programmer.

OFFSET

ZACK

LABEL1	OR A JP Z,LABEL8	crotte	Cp 0 JP NZ,prouTS
LABEL2	LD (SAUVESP),SP	zizi	Push SP
LABEL18	XOR A	prouT	Ld a,0

Comme dirait un certain SINED, chacun sa manière de programmer. Moi, c'est sale, Offset, c'est propre. Et alors. Je vous ferai remarquer que je suis le recordman du monde dans ce domaine car le PUSH SP, il fallait le trouver (pour Tony : PUSH SP, ça voudrait dire "sauver la pile sur elle-même". Faut tout lui expliquer) A propos de SINED, j'ai en réserve un reportage que j'ai fait lors d'un voyage à Paris sur l'ex rédaction d'ACPC. Si ça vous dit, écrivez moi vite ! (avec un ou deux deulignes par la même). La réponse du jeu du mois dernier : P'en a pas. (Je le sais pour avoir cherché pendant les cours de Philo toute l'année dernière) Un dernier mot : S'IL TE PLAIT, TONY, PAS DE REPRESAILLES (du moins, pas tant que je suis à QUASAR.) LAISSE MOI SAVOURER CE MOMENT DE BIEN ETRE (que je mérite après les insinuations des mois précédents.) Je préfère garder un évanouissement de bon aloi plutôt que de voir ce que je vais prendre dans la g... dans QUASAR 8. Tant pis.

ZACK

PS : J'ai essayé de faire aussi long que possible pour éviter de vous faire endurer la "machine à ramper préhistorique". Merci qui ???

Ah, on peut dire qu'il a bien calculé son coup le Zack... J'ai plus de place pour vous exposer les plans de la fantastique machine à ramper préhistorique ! Bon, remettons ça à la prochaine fois ! De plus il s'en est fallu de peu pour que cette digit ne contienne pas sur la page...

Bref, je vais profiter de ces quelques lignes pour préciser que c'est Zack et seulement lui qui a décidé du contenu de cette rub', tout ce que j'ai promis, c'est la non-censure. Je sens qu'avec tous ses écarts Zack va finir par me mettre Tony à dos alors que je n'y suis pour rien... Ou presque...

Offset



TESTS

Pour ce numéro 7, je vous ai préparé des tests de jeu qui n'ont pas eu beaucoup de publicité lors de leur sortie et qui valent la peine d'être connus, et aussi des freewares de nos voisins POWER SYSTEM et BLP.

GP SIMULATOR

Grand Prix Simulator... En voilà un bien grand nom... Un bien grand nom pour un jeu bien peu connu...

J'ai décidé de ne pas comparer ce jeu à Super Sprint, parce que vous n'êtes pas sensés connaître ce soft. Ha ! Si tout le monde connaissait au moins Super Sprint, ma tâche serait moins hardue !

Le circuit est vu de dessus, vue entière de tout le circuit. 2 ou 3 rectangles (les bolides) se lancent à toute allure. Vous pouvez jouer seul ou à 2 simultanément (c'est le délire !). La particularité du jeu est les dérapages sans fin dans les virages, chose plutôt agréable à manier. En cas de collision les voitures se repoussent. Ces dernières passent sur et sous des ponts, dans des tâches d'huile (attention les glissades !), prennent des outils (pour augmenter le score) qui apparaissent sur la route. Pour passer d'un circuit à l'autre, il faut passer l'arrivée avant l'engin symbolisant l'ordinateur (en gris). Au fil et à mesure que vous progressez dans les tableaux (pour cela il faut au moins terminer le premier, n'est-ce pas, Zack ? (qui c'est, ça ?)), l'ordinateur est plus rapide et les circuits plus difficiles. Personnellement, j'arrive au circuit numéro 6 et je... et puis alors... et puis voilà, quoi ! Donc je cherche des pokes magiques... *Domage de la part du programmeur qu'il faille toujours recommencer au huté lorsqu'on a paumé à un circuit.*

Fiche Technique:

Les graphismes, en mode 0, sont simples mais largement suffisants. La zik est parfaitement appropriée. Les bruitages (des crissements de pneu) sont parfaits et il y a même des digits de voix très bien réalisées ! L'animation est excellente, tout comme la jouabilité. Enfin le jeu est difficile à partir du tableau 5.

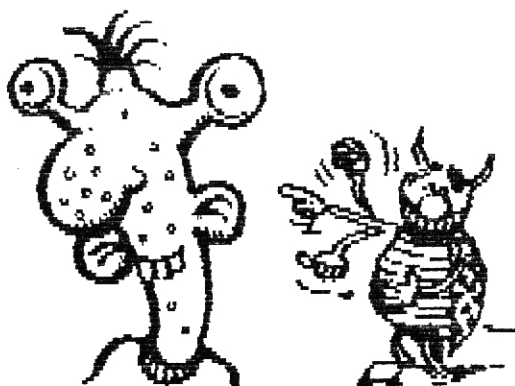
Veillez diriger vos yeux vers la droite et le haut de la feuille.

Graphismes : 16/20
Musique : 17/20
Richesse : 17/20
Difficulté : 17/20
Animation : 18/20
Bruitages : 18/20
Jouabilité : 19/20

NOTE GLOBALE : 17/20

PARANOIA

THE UGLY ZACK WHO CAN'T
GET A GIRLFRIEND



En voilà un freeware qu'il est beau ! Merci Power System pour ce casse-tête ! Et c'est Christophe Hastriottis qui nous a tout concocté: programmation, graphismes et musique, triple représentatif de 200 heures de travail étalées sur une durée de 3 mois terrestres. Le scénario ? Un dénommé Frenchy a été capturé par un vilain pas beau, il faut arriver à bout de 20 salles pour le sauver. Pour cela, se présentent 2 niveaux de

difficulté: Easy ou Hard. En mode Easy vous avez 180 secondes pour terminer chaque tableau, 90 secondes en mode Hard. A l'écran (de l'overscan !) s'affiche une multitude de cases bleues. En passant dessus, elles deviennent rouge. Le but est de toutes les changer en rouge. J'entends d'ici le petit blond à lunettes qui me dit: "Facile !" Moi je lui répond: "Pas si simple que ça ! En passant sur les cases rouges, celles-ci redeviennent bleues !" Et pour vous y forcer, des obstacles sont placés un peu partout. Lorsque le temps est écoulé, vous perdez une vie. Au départ vous en avez 5. (à la fin aussi d'ailleurs, le jeu est tellement facile à terminer...)

Fiche Technique:

La simplicité est compensée par un bon niveau de programmation: l'écran toujours en overscan, la présentation vraiment clean, les scrolls hard et autres résultats d'un travail de programmation expérimentée occupent les 178 Ko d'une face de disquette 3". Les musiques (du nombre de 2) sont très bien composées (je l'ai déjà dit, avec la magie du Soundtrakker, on fait des miracles). Les graphismes sont clairs et agréables.



Les bruitages sont bêtes et mutants (je crois qu'il est indispensable que je vous fournisse quelques explications: "Bête et Mutant", titre très représentatif de son créateur, un certain Zack (qui c'est, ça ?), est un jeu de combat (d'après la notice) que vous pouvez vous procurer (je vous le déconseille) à l'adresse de Zack (qui c'est, ça ?) dans la rubrique X). L'animation, restreinte, est réussie quand elle existe. Ce jeu, pour finir, est vraiment, malgré un bon concept de jeu de réflexion, très, très, simple.

Graphismes: 16/20
Musique : 18/20
Richesse : 16/20
Difficulté: 8/20
Animation : 16/20
Bruitages : 13/20
Jouabilité: 17/20
NOTE GLOBALE: 15/20

Christophe HASTRIOTTIS
 18, rue Pierre Curie
 78700 Couplens
 Sainte-Honorine

MASTER+
 UNE PRODUCTION
 BONSOIR LA
 PLANETE
V. 1.03

Un logiciel de plus très utile !!!
 Conçu par les réalisateurs de l'incomparable fanzine "Bonsoir la Planète" (testé dans la septième parution de Quasar CPC que vous lisez en ce moment), Master+ Version 1.03 vous permettra de tout trier, de faire le point sur ce qui vous appartient, même en dehors du domaine du CPC puisque vous y retrouverez:

- Gestion de disquettes
- Répertoire d'adresses
- Logithèque
- Budget familial

Il y a même un icône pour sortir du soft.
 Je préviens les lecteurs, le récapitulatif des options qu'il va vous être dévoilé maintenant n'est qu'une simple copie de la dernière page de BLP numéro 9.

Le disk: GESTION DE DISQUETTES

- Efface les B.A.N.
- Catalogue
- Renomme
- Efface un fichier
- Formate un disc
- Retours
- Infos sur le disc
- Infos sur un fichier

CE QUE J'EN PENSE: une bonne idée mais beaucoup de logiciels tels que Discologie font cela plus simplement et en plus de détails. Toutefois, ça n'est pas inutile

dans Master+, surtout pour ceux qui ne se sont pas procurés une des nombreuses versions de piratage de gestionnaires de disquettes.

Le téléphone:

REPertoire D'ADRESSES

- Ajouter un correspondant
- Lister la mémoire
- Recherche
- Sauve sur disc
- Charge dans la ram
- Correction
- Imprime sur une adresse
- Imprime le fichier
- Retour au menu général
- Imprime

CE QUE J'EN PENSE: No Comment... Intelligent, utile et facile d'utilisation.

Le livre: LOGITHEQUE

- Faire une fiche
- Sortir une fiche
- Stocker le fichier
- Charger le fichier
- Supprime une entrée
- Retours au menu général
- Imprime

CE QUE J'EN PENSE: La même chose que pour le téléphone.

L'AS de pic:

BUDGET FAMILIAL

- Entrée des dépenses
- Créations des catégories
- Charge dans la ram
- Sauve sur le disc
- Retours
- Calcul
- Examine
- Création nouveau fichier

CE QUE J'EN PENSE: Je connais un logiciel qui s'appelle "Budget familial" dont l'éditeur est Loriciel, qui s'occupe très bien de ça. Mais comme

Master+ est un freeware, on ne va pas se plaindre et je n'en pense que du bien.

The end: SORTIE DU SOFT

CE QUE J'EN PENSE: Sans grand intérêt...

Comme vous l'aurez sans doute remarqué à travers les lignes précédentes, le logiciel est décomposé en 5 parties distinctes, celles-ci sont accessibles en cliquant avec le joystick (et uniquement le joystick) dans l'un des 5 icônes, rapidement dessinés avec une digitalisation couleur à côté. Le soft est malgré les imperfections telles le joystick indispensable, des touches différentes de sortie de menu (ça paraît pas comme ça, mais c'est important, vous verrez...), un logiciel intéressant et loin d'être inutile.

Maniabilité : 12/20
Intérêt : 16/20
Présentation: 14/20
NOTE GLOBALE: 14/20

MR. TREHET-RICHARD
 Mlle VATTIEMENT-SEVERINE
 RESIDENCE SAINT-MICHEL
 TONY 14000 CAEN



Avec Master+, je vais enfin pouvoir tout remettre dans l'ORDRE

REDACTEUR

Tony

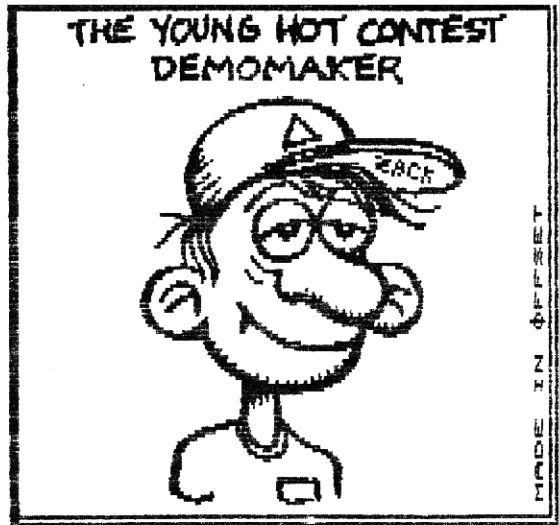


TESTS

REDACTEUR

Tony





Et voilà la page de tests la plus sobre de ce numéro... Bin ouaih "ils" n'ont refait le coup. Faire une page de test de plus 2 ou 3 jours avant le bouclage bien sûr. Alors comme le pauvre tony que je suis n'a pas beaucoup de tests dans sa hotte, il vous met quelques zolis dessins venus d'une revue de surf américaine pour remplir la page... Et quand je pense qu'Offset va encore une fois bousiller la rubrique tests en s'y incrustant sur une page (voir à côté...). Cela dit, testons, puisque c'est mon bouleau...

TT RACER

Avant tout, je tiens à signaler à Zack (qui c'est ça) que c'est MOI qui me tape la mise en page de mes rubriques sans employer le pauvre Zik comme à la World Company...

(de 125 à 500cc) effectuable sur une douzaine de circuits on ne peut plus différents. Le soft est assez ancien mais tiens bon la route, aux 2 sens du terme.

Il s'agit d'une simulation de course de motos

Avec ses vues en 3D infernales, TT RACER reste toujours impressionnant je

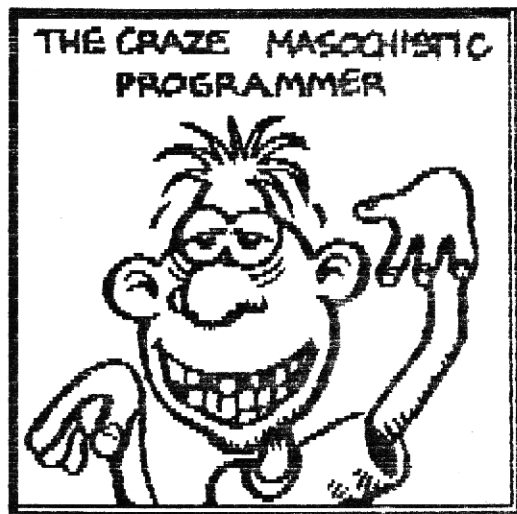
peux le confirmer. En effet l'écran n'est autre que vos yeux, et ça, c'est impressionnant ! Par exemple, en prenant un virage à droite, le décors de gauche monte et celui de droite descend (oh comme en vrai, quoi...).

Comme dans une simulation de sport, vous a-

vez la possibilité de l'entraînement ou de la compétition bref je passe.

- GRAPHISMES : 10 / 20
- MUSIQUE : 12 / 20
- RICHESSSE : 17 / 20
- DIFFICULTE : 17 / 20
- ANIMATION : 18 / 20
- BRUITAGES : 12 / 20
- JOUABILITE : 14 / 20

NOTE GLOBALE : 14



Un petit enclos musical pour ceux que ça intéresse. J'aimerais faire de la pub pour 3 groupes qui sont bien trop peu connus à mon goût. Alors qu'on parle de Nirvana qui ne ris- que plus de faire grand chose sans leur chanteur, encourageons OASIS, OFF SPRING et GREEN DAY, peut-être les meilleurs groupes du moment, et même peut-être pour longtemps, si tous les titres futurs sont à la hauteur de SUPERSONIC, COME OUT AND PLAY (titres récents de O. et O.F.)



SOUNDTRAKKER

Salut je me présente : SONIC 3' vous ne reverrez sûrement de temps en temps... Parlons du SOUNDTRAKKER (prononcez SOUNDTRAKEURE). Bonne nouvelle il y a une notice (écran) qui est énorme et qui aurait méritée plus d'attention (le BASIC aurait fait l'affaire) car il y a beaucoup de chargements.

Passons à l'éditeur... on attend et... oh que c'est beau ! L'écran n'est pas en overscan mais ça ne manque pas ; toutes les touches sont expliquées et elles restent sous les yeux (bien utile). Il y a même les touches "piano" toujours utile aussi car il y en a qui ne servent pas... l'édition se fait sur 3 pistes (!?) et est très claire tout en ne prenant pas trop de place. On peut désactiver les 3 voix séparément et même toutes ensemble, mais ça ne sert pas à grand-chose ! Le chainage n'est pas compliqué car chaque pattern a sa place bien précise : au moins pas d'embrouille la-dessus ! On s'échappe de chaque opération par ESC... on peut créer ses instruments (à 100 %), les nommer, les copier, etc... ici point de samples (ce serait une insulte) ! On peut changer les couleurs (celle d'origine est le bleu clair) qui vont du gris au vert kakadoy (heurk !!!). Les accès disc sont de vitesse normale, les opérations multiples (sauver, charger, catalogues et d'autres) et il prend en compte un 2ème lecteur si il y a...

Passons au compiler... c'est simple ; il charge une suite de patterns (chainés), il compile, le rend exécutable à une certaine adresse (que l'on peut choisir) et il sauve l'ensemble pour en faire une bonne zique (ZIK ?).

Conclusion : superbe logiciel, facile d'accès par les débutants et assez complet pour les semi-pros (les pros, NON ! Il manque certaines choses). Les sons sont précis et ne crachouillent pas (c'est normal, quand même).

GRAPHISMES : 18 / 20 (très beaux)
NOTICE : 15 / 20 (certains détails me gênent)
ERGONOMIE : 19 / 20 (rien à dire)
RICHESSE : 15 / 20 ("")
SONS : 19 / 20 (superbes)
INTERET : 18 / 20 (coup de coeur)

LEXIQUE : Overscan..... : plein écran
Pistes ou voix : 3 canaux où le son est produit (sur CPC)
Chainage..... : enchainements des patterns (CF) selon un ordre
Pattern..... : suite de notes, d'instruments formant ledit pattern
Samples..... : échantillons issus de sons réels
Compiler..... : littéralement : compiler
Sonic 3'..... : non, rien !

PS : L'auteur nous à fait un beau cadeau, mais il manque un décompiler, des réglages (dynamique, boost), quelques effets professionnels (chorus, flangers, pitch shifters, etc...), filtre passe-bas et/ou filtre passe-haut et encore des réglages spécifiques à chaque pattern.

Sonic 3'

T
E
S
T



T
E
S
T



INITIATION A L'ASSEMBLEUR

Cours

Cours

Salut. Je viens pour soulager ZIK qui a pas mal de boulot, et donc, vu que j'ai un tantinet de temps libre, je vous lance en pleine figure le fruit d'un défi que je m'étais lancé. Il s'agissait de remplir un écran avec un caractère ASCII donné, mais pas de la bête façon que tout le monde connaît : HAUTEUR*LARGEUR de CHR(ASCII). Non, c'est plus subtil. On fait un carré qui se resserre : les bords du carré sont constitués de la longueur du côté fois le caractère en question. Mais où est l'intérêt d'un tel programme ? J'explique : tout d'abord le choix du caractère, puis l'automodification.

Le choix du caractère

Comme vous le savez tous, lors d'un CALL &4000,128 A vaudra 1 et E vaudra 128. J'explique. L'accumulateur (de son petit nom ACCU), est chargé du nombre de valeurs suivant le CALL &4000. Un petit exemple s'impose :

CALL &4000,1,2,3,9 A vaudra 4.

Compris ? Dans le cas présent E vaudra 9. Pourquoi ? En fait, il vaudrait mieux dire DE vaudra &0009. Dans un CALL &4000,49152, DE vaudra &C000. DE prend la valeur de la dernière donnée entrée. Mais est-ce pour autant que les autres valeurs sont oubliées ? Que nenni, Que nenni. Elles sont gardées bien au chaud dans les registres d'index (IX en particulier), en augmentant (Je crois bien). Si je me plante, Offset corrigera dans le No8). Mais, ne serait-ce point là le principe du RSX ? -SI ! (mais on verra ça une autre fois, j'ai une partie ARCADE d'Aventury à coder, moi).

Regardez donc de vos yeux globuleux les premières lignes.

L'automodification

Puis, dirigez-vous vers la fin du programme : le label CHANGE. On peut se permettre une automodif', car tout ceci n'est pas bien compliqué. Dès que le pointeur arrive aux nouvelles coordonnées, on change de séquence. (On passe de suite2 à suite3 par la fin d'une boucle). La valeur de la boucle est codée un octet

après le label SUITE désiré. LD B,16 06 10 C'est &10 que nous modifierons dans CHANGE. Comme les cercles sont concentriques, on diminue de 2 la longueur (1 à droite et 1 à gauche).

Autre chose intéressante, la deuxième et troisième ligne du prog. OR A & JP Z,RESTA (J'aurais pu faire RET Z). Faites un essai avec CALL &4000 tout seul. Rien ne se passe. Magie ? Non. Traduisons donc. CALL &4000. Pas d'attribut au CALL. A=0. Si A=0, c'est fini.

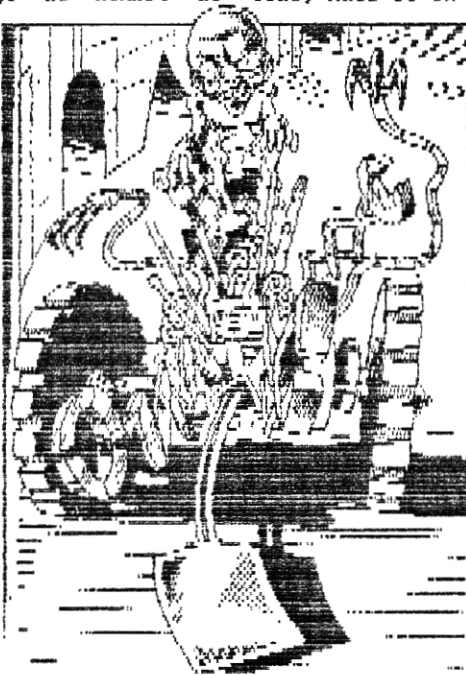
Le principe des coordonnées n'est pas le même que celui que donna ZIK dans son précédent cours. Le mien est intéressant quand même. Offset me rétorquera qu'il est plus lent. Moi, j'm'en fous : j'ai plein de temps dans la synchro. Je décompose les abs et les ord, que je charge dans l'accu, qui, tel un bon fiston à son papa, les dépose langoureusement dans les poubelles H et L (qui sont en fait deux demi containers). Dernière chose, le label RESTA. C'est bien beau de modifier le code, mais si on veut que le prog marche deux fois de

suite, il vaut mieux faire comme si rien ne s'était passé. C'est pourquoi, inconnito, nous pokons avec de simples LD (ADRESSE),A les valeurs z'adécouates. Ok ? Oups, je crois que j'ai fait un peu long. Je finis donc rapidement.

Le point important du programme est le label Affiche qui contient aussi une automodification. LD (CHAR+1),A envoie un &3E valeur soit le numéro du caractère ASCII demandé.

Tous ensembles prions : "BONNE CHANCE POUR LA MISE EN PAGE, ZIK".

Zack



Bon, comme Zack a laissé un peu de place libre, j'en profite pour vous rappeler que nous sommes ouverts à

toutes vos propositions concernant le sujet que vous souhaiteriez voir traité dans ces pages. Vous pouvez également nous demander des précisions sur les articles précédents ou même sur les programmes : nous sommes à votre service ! Et ceci est valable pour tous les cours du fanzine...

A propos... Bonnes fêtes !

La Rédac.



10

REDACTEUR

Zack



INITIATION A L'ASSEMBLEUR



REDACTEUR

Zack

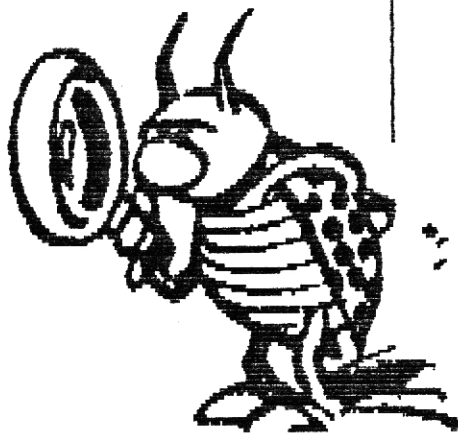
10

— QUASAR CPC numéro 7 — Diffusez-moi — Diffusez-moi — QUASAR CPC numéro 7 —

```

ORG &4000
OR A ; A-t-on bien entre une seule valeur ?
JP Z,RESTA
LD A,E ; On capture le caractere voulu !
LD (CHAR+1),A
JP START
ABS DB 1
ORD DB 1
RANG DB 1
START LD A,(RANG)
CP 13
JP NZ,SUITEE
FIN ld hl,&0c0d ; Si on finit pas nous mene, ca laisse un trou
call &bb75
ld b,29
ld a,(char+1)
bouc call &hb5a
call &bd19
djnz bouc
RESTA ld a,1
ld (rang),a
ld a,39
ld (suite+1),a
ld (suite3+1),a
ld a,24
ld (suite2+1),a
ld (suite4+1),a
RET
SUITEE LD A,(RANG)
LD (ABS),A
LD A,(RANG)
LD (ORD),A
SUITE LD B,39
BOUC1 PUSH BC
CALL AFFICHE
LD A,(ABS)
INC A
LD (ABS),A
POP BC
DJNZ BOUC1
JP SUITE2
AFFICHE LD A,(ABS)
LD H,A
LD A,(ORD)
LD L,A
CALL &bb75
CHAR LD A,140
CALL &hb5a
CALL &bd19
RET
SUITE2 LD B,24
BOUC2 PUSH BC
CALL AFFICHE

```



```

LD A,(ORD)
INC A
LD (ORD),A
POP BC
DJNZ BOUC2
SUITE3 LD B,39
BOUC3 PUSH BC
CALL AFFICHE
LD A,(ABS)
DEC A
LD (ABS),A
POP BC
DJNZ BOUC3
SUITE4 LD B,24
BOUC4 PUSH BC
CALL AFFICHE
LD A,(ORD)
DEC A
LD (ORD),A
POP BC
DJNZ BOUC4
CHANGE LD A,(RANG)
INC A
LD (RANG),A
LD A,(SUITE+1)
DEC A
DEC A ; OU SUB A,2
LD (SUITE+1),A
LD A,(SUITE2+1)
DEC A
DEC A ; OU SUB A,2
LD (SUITE2+1),A
LD A,(SUITE3+1)
DEC A
DEC A ; OU SUB A,2
LD (SUITE3+1),A
LD A,(SUITE4+1)
DEC A
DEC A ; T'AS COMPRIS...
LD (SUITE4+1),A
JP START

```



Le retour de la vengeance du petit fils des petites annonces... Apparemment nos P.A vous tentent de plus en plus alors c'est reparti pour un tour !

- Recherche Scammer Vidi à prix démocratique ;
Contacter :

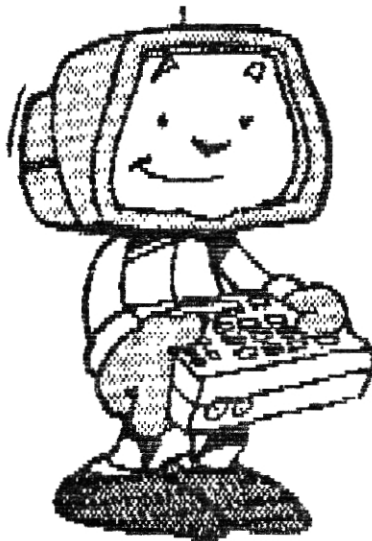
BIGOT Gérard
Mas de Peyruzet
07290 SATILLIEU

- Recherche doc de Mastercalc ;
Ecrire à :

Jackie GIBAUD
12 bis, avenue OUTREBON
93250 VILLEMOMBLE

- Recherche graphiste pour réaliser les GFX d'un nouveau jeu intitulé Burger Party. Il s'agit d'un Shoot'em'up horizontal sur écran au format standard. Le vaisseau spacial est une bouteille de Ketchup lançant du... ketchup. En principe ce jeu contiendra sur une face de disquette 3" et sortira... quand il sera fini !
Veuillez contacter Zack, vous trouverez son adresse dans la rubrique X.

- Et puis, vous allez dire que j'insiste lourdement, mais je recherche toujours un digitaliseur VIDI à n'importe quel prix !
Ecrivez-moi, ayez pitié d'un pauvre petit Offset...

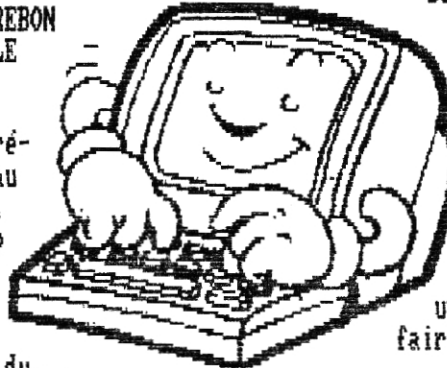


- Zik, quant à lui, recherche toujours The Music Machine, voire des infos détaillées sur les capacités de cette interface.

Il y a un gros problème, il reste un grand vide sur la page alors que j'ai épuisé toutes les P.A que j'avais à vous délivrer...

Je vais quand même pas laisser ça comme ça !

Profitons de ces quelques lignes pour rappeler que ces P.A. sont bien sûr gratuites et qu'il vous suffit de nous écrire pour en faire passer une (pfiou, qu'est-ce je me suis foulé pour trouver ça !).



Bon, il reste juste assez de place pour passer un petit greetinx à tous les ceusses qui nous ont bien aidés depuis le début de Quasar CPC et même avant !
Oh, et puis non, c'est pas une bonne idée, après je vais faire des jaloux si j'en oublie !

Bon, eh bien on va en profiter pour bavarder un petit peu... Certains d'entre vous nous ont fait remarquer que Quasar CPC était trop soft et que ça serait sympas d'y ajouter quelques images un peu plus osées... Je ne pense pas que ce soit une bonne idée. En effet, j'aime bien le style qu'on a réussi à donner à Quasar CPC depuis le numéro 4. Les digits sont variées, les plus nombreuses possibles afin d'éviter le fanz' aux allures de gros pavé que personne n'a envie de lire. Je pense pas que des screens plus hard apporteraient vraiment quelque chose de plus. Mais, c'est à vous de nous dire ce que vous en pensez, c'est pour cela que nous avons fait une petites enquête lecteur dans laquelle je vous demanderai d'être sincère même si vous avez peur de nous vexer. C'est d'abord pour vous qu'on fait Quasar CPC !

Je voudrais aussi en profiter pour nous excuser auprès de tous ceux qu'on a fait attendre côté courrier. Elle est loin l'époque où, nous avions le temps de vous répondre d'une semaine sur l'autre... En effet, maintenant que je ne suis plus chez moi tout est devenu beaucoup plus compliqué à organiser et, de plus, nous sommes complètement submergés par votre courrier ; nous en sommes bien sûr ravis mais nous n'arrivons plus à suivre la cadence alors n'hésitez pas à écrire à Tony ou Zack.





PERFECTIONNEMENT A L'ASSEMBLEUR



Alors, vous êtes prêts pour ce nouveau cours de perfectionnement à l'Assembleur ? De quoi va donc vous parler tonton Offset cette fois-ci ? Le Gate Array ? Non, je vous ai tout dit la dernière fois. Le PSG, non, c'est Zik qui s'en occupera car il le connaît mieux que moi. Le FDC alors ! Non plus, il est quand même moins utile à savoir maîtriser que la plupart des autres ship. Bon, allez, je ne vous fais pas languir plus longtemps, j'ai décidé de vous parler du CRTC et plus particulièrement des ruptures... En effet, il y a de nombreuses personnes qui m'écrivent et qui me posent des questions sur l'offset et le CRTC en général ; je vais donc de ce pas vous apprendre tout ce que je sais sur les ruptures. Dans ce premier cours (car je pense bien qu'il y en aura pour 4 ou 5 numéros avant de parcourir tous les types de rupture) je vais poser les bases qui nous permettront ensuite de réaliser des ruptures simples, des ruptures ligne à ligne, des ruptures simples à la Longshot, et de la rupture verticale. Comme vous le voyez on a du pain sur la planche. Je tiens tout de même à vous avertir, en toute modestie, que ce que je vais vous expliquer nécessitera de votre part une parfaite maîtrise du LM et une parfaite connaissance de l'architecture de l'écran sur CPC.

C'est parti...

Comme vous le savez certainement on adresse le CRTC via ses 18 registres. Dans le cas qui nous intéresse aujourd'hui nous aurons besoin de 8 d'entr'eux seulement. Je vais tout d'abord commencer par faire la présentation ; vous connaissez sûrement déjà la plupart de ces registres vu que j'en avais parlé en détail dans le numéro 3.

- Registre 1 : Largeur d'écran en caractères mode 1
Valeur standard : 40
Bouclage sur 8 bits
- Registre 2 : Position X de l'écran visible
Valeur standard : 46
Bouclage sur 8 bits
- Registre 3 : Longueur de synchronisation horizontale
Valeur standard : 142
Bouclage sur 4 bits
Celui-ci, vous ne le connaissez pas... En fait il n'a rien à voir avec la rupture simple mais pour des problèmes de compatibilité avec le CRTC 2 il faudra y toucher pour positionner notre écran en X.

-Registre 4 : Alors, là, on rentre dans le vif du sujet car c'est là LE registre qui permet les ruptures. Il permet de définir le nombre de lignes de caractères total à balayer avant de faire une VBL. En standard il est à la valeur 38. Ce qui correspond à 39 lignes balayées. Ce registre boucle sur 7 bits, il peut donc prendre des valeurs allant de 0 à 127.

-Registre 6 : Nombre de lignes de caractères visible.
Valeur standard : 25
Bouclage sur 8 bits.

-Registre 7 : Position Y de l'écran... Ou plus plus rigoureusement, position de la zone de VBL... Vous comprendrez un peu plus tard. Sachez-tout de même que ce registre boucle sur 8 bits.

Registres 12 et 13 : Offset sur 10 bits, les 8 bits du registre 13 étant les bits de poids faible et les bits 0 et 1 du registre 12 étant les 2 bits de poids fort. Mais aussi adresse écran, les bits 4 et 5 définissant le quartet de poids fort de l'adresse écran et le format de l'écran avec les bits 2 et 3. Si les deux sont à 1 on configure un écran de 32Ko sinon 16Ko... Mais pour la rupture seuls l'adresse écran et l'offset nous intéressent. L'ensemble est appelé adresse vidéo.

Comment ça marche...

Pour que vous compreniez bien comment fonctionne une rupture il faut que vous sachiez que le CRTC dispose en fait de deux jeux de 18 registres. Il y a les registres primaires qui sont ceux que nous pouvons adresser grâce au Z80 et les registres secondaires qui sont internes au fonctionnement du CRTC. Voici maintenant comment ça se passe quand notre petit CRTC balaye l'écran. On commence par le haut de l'écran. Le reg4 secondaire vient d'être remis à zéro. Le CRTC balaye la première ligne de caractères (8 lignes en standard et pour la rupture classique), incrémente de reg4 interne, le compare, si c'est inférieur on continue... Ainsi, notre CRTC continue gaiement à faire ses comptes jusqu'au moment fatidique où le compteur interne du reg4 et le reg4 lui-même sont égaux. Le CRTC remet alors calmement son compteur à zéro et lit l'adresse vidéo. Le CRTC sait alors qu'il est arrivé en bas de l'écran, fait une VBL, ce qui se traduit par une bande noire (touchez le bouton au dos de votre moniteur pour la voir) et on reprend tout depuis le début...



Et la rupture alors...

Nous y venons. En fait une rupture c'est quoi ? Eh bien ça consiste tout simplement à changer l'adresse vidéo en cours de balayage, ce qui donne accès à quelques techniques hardware sans lesquelles le CPC serait relégué au rang du C64. En effet, à partir du moment où on peut changer l'adresse vidéo durant le balayage on peut faire des scrollings hard, des flippings d'écran partiels, etc... Mais en plus, tout un tas d'autres avantages viennent se rajouter (avec le reg5 par exemple). Nous reparlerons de tout ça dans le prochain numéro où je vous donnerai quelques bonnes idées pour bien gérer vos ruptures. Revenons à notre adresse vidéo, comme vous l'aurez remarqué au dos, le problème c'est que celle-ci n'est lue par le CRTC qu'au bouclage du reg4... Qu'à cela ne tienne, on va modifier la valeur du reg4 et celle de l'offset pendant le balayage un peu comme on le fait avec les rasters... Oui mais voilà : BUG ! Une vilaine zone de noire de VBL vient se coller à chaque bouclage du reg4 et donc, entre chacun des écrans ainsi créés... Heureusement papy Longshot est passé par là et il a trouvé la solution... le registre 7. En effet, ce registre localise la zone de VBL sur l'écran et notre compère Longshot a eu la bonne idée de la mettre à 255 en haut de l'écran, il s'agit d'une valeur dite overflow qui a pour effet d'ordonner de faire la VBL... jamais ! Mais si on laissait ça comme ça, on aurait des problèmes car sans zone de synchro notre rupture ressemblerait plus à un bug qu'à autre chose d'où la suite, on remet ce registre 7 à 0 tout à fait en bas ce qui signifie : fait la VBL tout de suite ! Résultat : notre écran est synchrone et la zone de synchro est allée se cacher sagement en bas de l'écran...

Argh...

La place ne manque ! Il faut absolument que je vous parle de 2 choses essentielles : la bufférisation des regs 12 et 13 et l'overflow du registre 4. Tout d'abord, comme les registres 12 et 13 sont lus pendant le bouclage du reg4 vous comprendrez aisément que ceux-ci doivent impérativement avoir été chargés avec la nouvelle valeur avant ce bouclage (changement d'écran). Jusque là, ça n'est pas très compliqué mais par contre pour le chargement du registre 4 se pose un problème. On ne peut pas le charger avant le bouclage car le CRTC ne comprendrait alors plus rien à son affaire. Il était en train de s'appliquer à compter pour arriver au bon résultat et voilà qu'un petit malin vient d'amuser à lui fausser ses calculs. Résultat : overflow dans le cas où la vaspécifié est plus petite que la valeur courante du reg4 interne ou perte de toutes références (adieu les 50Hz) dans le cas où la valeur n'a pas encore été atteinte. La solution, c'est donc de renouveler le reg4 après que le bouclage ait eu lieu... Mais pas n'importe quel après, en effet, il faut faire attention à l'overflow.

Il faut impérativement que lorsque vous chargez votre nouvelle valeur le registre interne ne l'ai pas déjà dépassée car sinon celui-ci va refaire un tour complet sur 7 bits ; c'est l'overflow. Ah, je vais être coincé. Bon, eh bien je suis obligé de m'arrêter ici, j'admet que tout ce que j'ai expliqué est un petit peu abstrait, mais il fallait bien poser les bases. La prochaine fois je vous donnerai des considérations plus pratiques, avec en particulier, les problèmes de compatibilité et les règles à respecter. Pour l'heure, voyez le petit prog' d'exemple, essayez de comprendre comment il marche, je vous le décrirai en détail dans le numéro 8. Pour information sachez que les HALIs ont lieu toutes les 6,5 lignes de caractères.

Offset

```
; Programme d'exemple de rupture simple
; par Offset 1994
;
; Gestion de 3 ruptures classiques
;
; Org &8000 ; On se met en &8000
; Ent ; On commence ici !
; Nolist ; ...
;
; Initialisations
;
; Interruptions
di ; On coupe les interruptions
ld hl,(&38) ; On lit l'ancienne inter.
ld (inter+1),hl ; et on la sauve.
ld hl,&c9fb ; On remplace tout ça par
ld (&38),hl ; du neuf (EI,RET)
ei ; On remet les interruptions
;
; Formatage de l'écran
ld bc,&bc00+3 ; On met la valeur 8 dans
out (c),c ; le registre 3 du CRTC
ld bc,&bd00+8 ; afin de rester compatible
out (c),c ; avec les CRTC Type 2
ld bc,&bc00+2 ; pour lesquels la valeur
out (c),c ; 58 est autrement impossible
ld bc,&bd00+50 ; à mettre dans le reg2.
out (c),c ; On met ensuite le regi
ld bc,&bc00+1 ; à la valeur 48 ce qui
out (c),c ; nous fait un écran de
ld bc,&bd00+48 ; 96 octets de large,
out (c),c ; un Overscan quoi !
;
; Offset rupture 1
ld bc,&bc00+12 ; On initialise l'offset
out (c),c ; qui sera celui de la
ld bc,&bd00+0 ; première rupture avant
out (c),c ; le programme principal
ld bc,&bc00+13 ; afin d'être sûr que tout
out (c),c ; marchera sur tous les
ld bc,&bd00+0 ; CRTC car certains refusent
out (c),c ; de modifier l'offset pendant
; la VBL.
```



```

; Programme Principal
; Attente de la VBL
Prog ld b,&f5 ; On attend gentiment
Synchro in a,(c) ; que le canon à électron
rra ; entame sa remonté vers
jr nc,synchro ; le haut de l'écran.

; Préparation des ruptures
ld bc,&bc00+7 ; On met le registre 7
out (c),c ; en overflow pour ne
ld bc,&bd00+255 ; pas être embêté par
out (c),c ; des zones de VBL
; intempestives au
; milieu de nos ruptures.
Wait ld b,255 ; Une petite boucle d'attente
nop ; pour que les CRTC qui
djnz wait ; refusent de travailler
; pendant la VBL
; ne soient pas gênés.

; Gestion des ruptures
; Rupture 1
ld bc,&bc00+4 ; On met le reg4 à 14 ce
out (c),c ; qui signifie que le
ld bc,&bd00+14 ; premier écran fera
out (c),c ; 15 lignes de haut.

; Rupture 2
halt ; On attend que le premier
halt ; écran ait été complètement
halt ; balayé et que le compteur
ld bc,&bd00+4 ; du reg4 ait bouclé puis on
out (c),c ; charge la nouvelle hauteur,
ld bc,&bd00+12 ; 13 lignes de caractères
out (c),c ; ici.

; Offset rupture 3
ld bc,&bc00+12 ; On prépare le nouvel
out (c),c ; offset pour la rupture
ld bc,&bd00+&10 ; 3 afin que celui-ci
out (c),c ; soit pris en compte
ld bc,&bc00+13 ; au bouclage du reg4
out (c),c ; interne à notre brave
ld bc,&bd00+0 ; petit CRTC adoré
out (c),c ; ...

; Rupture 3
halt ; On attend la fin de la
halt ; rupture 2 et on commande
ld bc,&bc00+4 ; au CRTC la hauteur de
out (c),c ; l'écran suivant, ici,
ld bc,&bd00+10 ; c'est le dernier et il
out (c),c ; fait 11 lignes.

; Offset rupture 1
ld bc,&bc00+12 ; On bufférisé l'offset
out (c),c ; de la première rupture
ld bc,&bd00+0 ; qui sera pris en compte
out (c),c ; après la VBL. On le fait
ld bc,&bc00+13 ; à l'avance car certains
out (c),c ; CRTC un peu fainéants
ld bc,&bd00+0 ; refusent de travailler
out (c),c ; pendant la VBL.

; Fin des ruptures
ld bc,&bc00+7 ; On met le registre 7 à
out (c),c ; 0 pour que le CRTC puisse
ld bc,&bd00+0 ; se remettre de ses émotions
out (c),c ; sinon plus de synchro !

; Test clavier
; Barre espace
ld bc,&f40e ; Je ne pense pas
out (c),c ; avoir écrit cours
ld bc,&f6c0 ; sur le PPI en haut
out (c),c ; du programme et
xor a ; c'est pourquoi
out (c),a ; je ne détaillerai
ld bc,&f792 ; pas tous ces petits
out (c),c ; OUTs bien sympathiques
ld bc,&f645 ; et si facile à retrouver
out (c),c ; (hem !). Ah que j'aime
ld b,&f4 ; le PPI, si souple,
in a,(c) ; si simple, si rapide à
ld bc,&f782 ; accéder, en deux temps
out (c),c ; trois mouvements, voici
ld bc,&f600 ; le test de la touche
out (c),c ; espace !
rla ; Si espace n'est pas
jp c,prog ; enfoncée on remonte

; Reinitialisations
; Ecran en mode standard
ld bc,&bc00+12 ; On se remet l'offset
out (c),c ; standard avec l'écran
ld bc,&bd00+&30 ; logé en &C000 pour ne
out (c),c ; pas avoir de cafouillage
ld bc,&bc00+13 ; au retour au Basic...
out (c),c ; Puis on enchaîne sur la
ld bc,&bd00+0 ; remise à l'état standard
out (c),c ; de tous les autres registres
ld bc,&bc00+4 ; du CRTC.
out (c),c ; Reg4 à 30, dès la prochaine
ld bc,&bd00+38 ; VBL tout va rentrer dans
out (c),c ; l'ordre.
ld bc,&bc00+7 ; Reg7 à la valeur 30 pour
out (c),c ; recadrer l'écran en
ld bc,&bd00+30 ; hauteur.
out (c),c ; Puis on remet d'écran
ld bc,&bc00+2 ; en place en largeur
out (c),c ; avant de remettre le
ld bc,&bd00+46 ; registre 3 à 142 qui
out (c),c ; nous avait servi à
ld bc,&bc00+3 ; faire suivre le CRTC
out (c),c ; type 2 qui plante
ld bc,&bd00+142 ; autrement avec Reg2=50.
out (c),c ; Et puis pour finir on
ld bc,&bc00+1 ; se remet la bonne
out (c),c ; largeur pour ne pas
ld bc,&bd00+40 ; perdre ce pauvre
out (c),c ; Basic.

; Interruptions standard
di ; On coupe tout !
Inter ld hl,0 ; On remet le vieux
ld (&30),hl ; modèle et on
ei ; remet en marche !
ret ; heu...

; Surtout veillez bien à ce que la somme de la hauteur
; de tous les écrans soit égale à 39 (hauteur=Reg4+1).

```



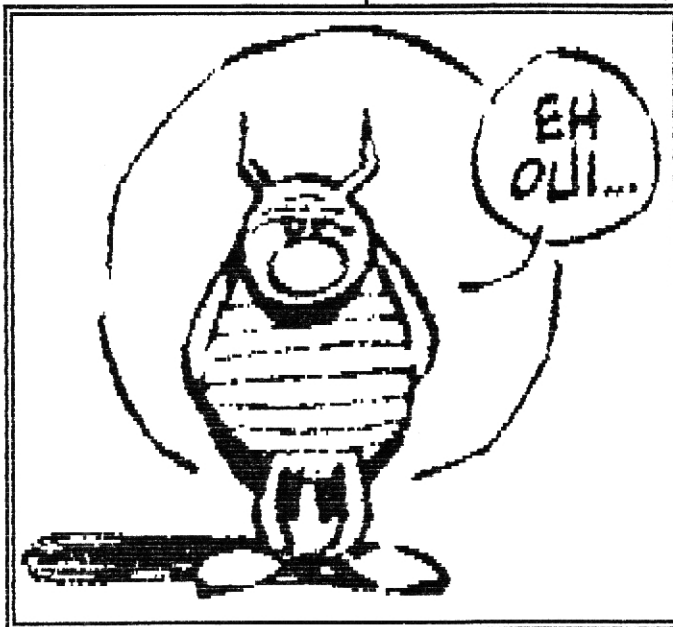


Salut tout le monde ! Voici de nouveau la rubrique consacrée au CPC plus après une brève absence ! Je ne vous donnerai pas cette fois-ci de listing comme ça avait été le cas dans le cours du numéro 5, car je vais rester un peu plus théorique. Cela pour deux raisons ; la première c'est que je préfère, plutôt que de vous répéter ce qu'avait expliqué Longshot, vous apporter des éléments nouveaux ; c'est-à-dire les principes de techniques hardware spécifiques aux CPC+ que j'ai découvertes à tâtonnement et qui n'ont pour la plupart encore jamais été utilisées. Et la seconde raison, qui est, je vous l'accorde, un peu plus terre à terre, c'est que je n'ai pas mon CPC plus sous la main à l'endroit d'où je vous écris.

Vous êtes prêts ? Alors on y va ! La première technique que je vais vous dévoiler a déjà été utilisée dans Prehistorik 2 par notre cher Elmar Krieger. Si vous êtes un petit peu curieux vous aurez sans doute remarqué qu'il y a plus de 16 sprites hard affichés simultanément à l'écran... Le principe est très simple, il s'agit en quelque sorte d'utiliser une propriété de l'Asic par rapport aux sprites hard. En effet, lorsqu'il affiche un sprite hard, l'Asic a une espèce de compteur qui lui permet de savoir à quelle ligne il en est ; on se rapproche un peu du principe de la rupture. Comme ces compteurs bouclent sur 4 bits ils reviennent automatiquement à zéro une fois les 16 lignes du sprite balayées. À chaque ligne balayée l'Asic regarde si il n'a pas par hasard un sprite dont la coordonnée Y correspond ; si tel est le cas et si le zoom du sprite concerné n'est pas à zéro, alors l'Asic affiche à la position X la première ligne du sprite, incrémente le compteur du numéro de ligne du sprite et passe à la ligne suivante. C'est là que ça commence à devenir intéressant car l'Asic retient tous ses registres pour l'affichage de chaque ligne des sprites : si numéro de ligne balayée = coordonnée Y du sprite + nombre de lignes du sprites affichées et si zoom non nul alors j'affiche à la position X sur la ligne courante... Je sens que vous commencez à voir l'astuce... En effet, si on s'amuse à modifier la position X du sprite d'une ligne sur l'autre comme on le ferait

avec des rasters votre sprite va se distordre puisque l'Asic lit la position X à chaque ligne, d'où un effet assez impressionnant qui peut être fait aussi simplement qu'un raster : une ondulation de sprites hard. Les sprites ondulent au pixel mode 2 près devant un décors complètement statique !

Mais ce n'est pas tout ! Si vous modifiez la position Y du sprite pendant son affichage, vous pourrez créer des effets originaux comme un sprite qui rentre sous lui même ou mieux, comme l'a fait Krieger, un sprite affiché plusieurs fois à l'écran ! Il suffit en effet de charger une position Y qui est supérieure au bas du sprite une fois que celui-ci a été complètement affiché. De plus, on peut aussi, si on fait cette opération durant le balayage du sprite se retrouver tout bonnement avec un sprite coupé en deux morceaux ! Comme vous le voyez il y a de quoi s'amuser avec ces petites bestioles bien sympathiques ! Il est évident que vous pouvez faire des rasters sur les sprites hard comme cela se fait sur l'écran standard mais c'est quand même moins amusant !



Il y a encore un autre effet que l'on peut réaliser le plus simplement du monde avec ces petits sprites. En effet, vous aurez sans doute remarqué que le zoom est lu entre chaque ligne d'où, si on le modifie en cours de balayage du sprite hard on peut avoir le haut zoomé 2 fois, le milieu zoomé 4 fois et tout ce qui vous passe par la tête ! Vous pouvez vous amuser avec le zoom vertical aussi mais c'est déjà plus difficilement gérable...

Vous allez vous dire qu'avec tout ce que je vous ai dit on en a fini avec les sprites hard... Eh bien non ! Si nous nous amusons à mélanger les techniques du CPC à celle du CPC+ ? Et quelles techniques ? Eh bien les ruptures tout simplement ! Vous remarquerez que les sprites hard ne sont pas perturbés par les ruptures classiques donc là, rien de bien particulier hormis le fait que vous pourrez faire gaiement passer vos sprites d'une rupture à l'autre ce qui est quand même sympa.



Jmais il y a beaucoup plus intéressant... En effet, si vous vous amusez à superposer des sprites hard sur de la rupture ligne à ligne vous constaterez que ceux-ci subissent aussi la rupture ligne à ligne !!! Mais à quoi ça peut bien servir de faire de la rupture ligne à ligne sur ces pauvres petits sprites ? Eh bien, réfléchissez un peu... La rupture d'écran ligne à ligne ne permet que de faire des animations assez limitées (ceux qui ont déjà pratiqué comprendront). Par contre, si on ajoute des sprites hard en rupture ligne à ligne par dessus on peut créer tout un tas d'effets encore jamais vu sur CPC... Imaginez que vous avez alors 2 écrans de rupture ligne à ligne que vous pouvez superposer à volonté ! Je n'ai pas en tête tout ce que l'on pourrait faire mais nul doute que nous avons là un moyen de faire baver les possesseurs d'Amiga...

Ah ! Ca y est, ça faisait longtemps ! Le petit blond à lunette trouve que cette technique, si elle permet de faire des animations parallaxe ultra-élaborées, n'en est pas moins trop limitative ! Il serait en effet pratique de pouvoir carrément faire bouger des sprites entiers devant la rupture ligne à ligne... Imaginez un plasma avec 16 petits sprites en mode 2 et 15 couleurs qui flottent dessus comme sur un nuage... Le rêve quoi ! Eh bien c'est possible ! Car si les sprites hard sont perturbés par la rupture ligne à ligne classique sur CPC, le mode split-screen intégré à l'Asic (merci Amstrad !) permet de faire tout ce que l'on veut le plus simplement sur monde ! En effet, tout comme 90% des registres de l'Asic, ceux qui concernent le split screen sont reclus à chaque HBL ! D'où il est tout à fait possible de faire de la rupture ligne à ligne avec l'Asic directement. De plus, du fait de la rapidité d'accès aux registres de l'Asic par rapport à ceux du CPC, tout deviendra plus simple et il ne sera pas nécessaire de se prendre la tête à optimiser son programme dans tous les sens ! Tout simplement, programmer une rupture pour la ligne X, attendre la ligne X, modifier le registre et programmer la ligne X+1, etc... Bref, le pied ! En plus vous n'aurez plus aucun problème de synchro ou d'overflow puisque l'Asic s'occupe de tout ! Et avec ce mode de rupture, les sprites hard se comportent tout à fait normalement ! Ainsi, non seulement vous n'aurez plus à temporiser vos routines (on peut de plus utiliser les interruptions raster DMA, voir plus loin), vous aurez plus de temps machine disponible (d'où une gestion plus élaborée de la rupture ligne à ligne), et 16 petits lutins qui virevolteront partout ! Argh ! A quand les demos sur CPC+ ? Je compte sur vous !

Don, on ne va pas s'arrêter en si bon chemin ! En effet, sur CPC, ce qui nous fait souvent suer, c'est la synchronisation... Il n'y a que 6 HALTs sur un écran, autant dire qu'on a pas beaucoup le choix ! Mais avez-vous bien regardé le ciel dans la version CPC+ de Prehistorik 2 ? Eh oui, il y a 16 dégradés plus une colline au milieu. Mais comment qu'il a fait notre Krieger ?

Eh bien c'est pas sorcier (n'y voyez là aucun signe ostentatoire), car notre brave Asic dispose d'un petit DMA raster qui nous permet de positionner nos interruptions où on veut en plus des interruptions standard et des interruptions du DMA Son. Il suffit de lui dire, je veux une interruption à la ligne Y et hop la v'la t'y pas qu'il nous fait un HALT à la ligne Y ? Dès lors, il suffit de profiter de cette interruption pour reprogrammer le registre en vue de la suivante à la ligne Y+A ! Ces interruptions sont très utiles pour synchroniser rasters comme l'a fait Krieger dans Prehistorik II. En ce qui concerne la colline il s'agit tout bêtement d'un split raster.

Jmais où va-t-il s'arrêter ? Car je n'ai pas encore fini, et il ne faut pas que j'oublie de vous parler d'un registre super pratique ! Celui qui contrôle le retard vidéo sur CPC+... En effet, sur CPC, le retard vidéo, on connaît. On a le reg5 du CRTIC pour le retard vidéo en Y et le reg3 pour le retard vidéo en X. Oui mais voilà, le registre 3 ne permet de se positionner qu'assez vaguement et le registre 5, s'il est au pixel près n'est guère pratique à utiliser puisqu'il modifie la vitesse de balayage. Et voilà, que s'amène le justicier masqué (je m'égare quelque peu) : l'Asic ! Il nous offre 1 registre qui permet de contrôler le retard vidéo en Y au pixel près (sans modifier les 50Hz.) et le retard vidéo en X au pixel mode 2 près ! De plus, comme si cela n'était pas assez, ce registre fonctionne comme l'offset... Je vous laisse deviner ce que l'on peut en faire. Un détail toutefois, en fait, si l'offset permet de modifier l'adresse de départ de lecture de la RAM écran au word près, le retard vidéo en X permet quant à lui de décaler le départ de la lecture des données écran au bit près ! De ce fait, si vous ne faites des décalages que de 1 ou 2 bits en mode 0 (où il faut un décalage de 4 bits pour scroller d'un pixel), vous pourrez obtenir des effets tout à fait étranges, mais aussi parfaitement gérables... Je vous laisse y penser. Vous pouvez d'ailleurs faire mumuse avec le listing du cours du numéro 5 pour y réfléchir.



Aurais-je enfin fait le tour des capacités du CPC+ ? Je crains fort que non... En effet, il y a encore le DMA son par exemple qui est vraiment très pratique. Il permettrait par exemple de jouer des musiques style Digitracker (sans aucun souffle ni crachotement comme chaque voix a son canal) en 4 bits, 3 voix stéréo et même temps qu'une animation en plein écran avec des split-screens partout, des sprites hard dans tous les sens et je suis modeste ! Non, sans blague, si vous êtes l'heureux possesseur d'une telle machine attaquez-vous y sérieusement car elle en vaut vraiment la peine. De mon côté j'ai quelques projets, H.S.D. (Hard Sprites Designer) est presque fini, Kit 4096 v2.0 est en préparation et une surprise est programmée après la sortie d'Aventury...

Offset



ELECTRONIQUE

Je vais vous proposer pour ce numéro une application assez originale d'un montage électronique de base qu'est le multivibrateur astable. Ce petit circuit vous permettra "d'économiser" vos pauvres joystick qui souffrent tant dans les jeux de simulation sportive (en général) où le but du jeu est finalement d'agiter sa manette de jeu frénétiquement de droite à gauche puis de gauche à droite et ainsi de suite... Vous avez donc tous (ou presque) deviné que ce montage va faire ça tout seul, il vous suffit juste de régler la vitesse.

Le coeur du montage est, comme je l'ai déjà dit, un multivibrateur astable (je vous assure que c'est du français irréprochable). On comprend facilement le terme "multivibrateur" (plusieurs vibrations si vous voulez), et le mot "astable" signifie que ces vibrations ne sont pas stables. Soyons plus concrets. Vous connaissez tous les DEL (ou LED en anglais) ? Mais oui, les petits trucs qui s'allument quand on les branche : sur le schéma, ce sont les petits triangles avec les deux flèches ! Bon, ce circuit va donc les faire clignoter alternativement.

Mais pourquoi ça clignote ?

Et bien voici la clef du mystère (non Tony, ce n'est pas la saucisse !). Je considère à partir de maintenant que vous avez quelques bases en électronique.

Le principe du montage est que l'on aura toujours qu'un seul transistor conducteur à la fois. Supposons que le transistor T1 est conducteur (donc T2 bloqué). Le condensateur C1 se charge rapidement par dessus la diode base-émetteur de T1 (la DEL de droite sur le schéma).

D'autre part, C2 se charge lentement par dessus T1 (qui est toujours conducteur) et la résistance R2. Vous avez toutefois remarqué (je n'en doute pas) que C2 est alors mal polarisé ! Mais, pas d'inquiétude, car lorsque la tension de charge passe à environ 0,6 volt (tension également appliquée à T2), le transistor T2 va devenir conducteur (la tension à sa base arrivant à la tension de seuil de déclenchement). A partir de là, au collecteur de T2, la tension va passer de positive à négative et ce changement va se transmettre par dessus le conden-

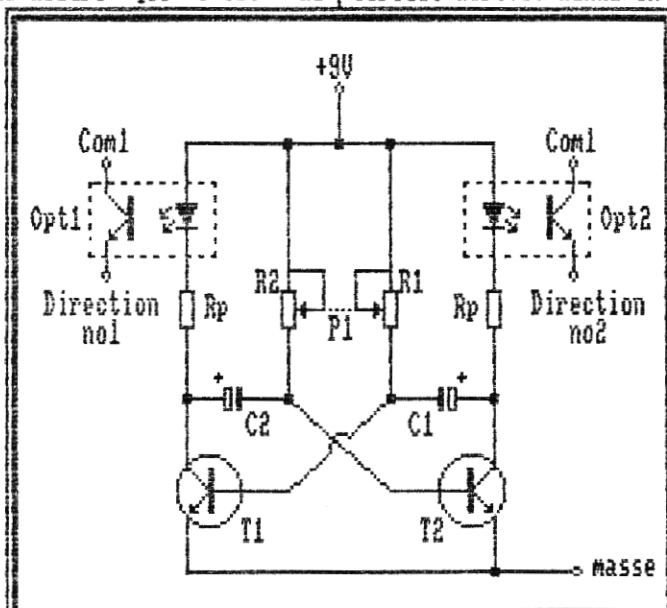
sateur C1 (chargé) par une impulsion négative à la base de T1 qui va alors devenir bloquant. La situation s'est donc inversée et le cycle recommence ainsi indéfiniment.

Et notre montage alors ?

Dans le cas qui nous intéresse, ce ne sont pas réellement des diodes qui vont clignoter. En effet, on utilisera des optocoupleurs (Opt1 et Opt2) qui assure une isolation parfaite (!) entre le circuit commande et le circuit dérivé. Quand on applique une tension aux bornes de la "diode intégrée", le transistor (également compris dans le CI) va devenir passant. Il nous suffit donc de faire les branchements adéquats avec la prise joystick du CPC pour arriver à notre but.

Mais comment elle marche la prise joystick ?

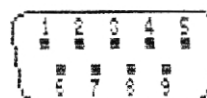
Au passage, admirez donc le schéma en bas à droite de cette page ; il n'est pas indispensable ici mais puisqu'il est fait... Bon, cette prise comporte une broche Com1 et une broche Com2, seul la première va nous servir ici car nous n'avons besoin que de la



Voici le schéma de principe du montage...

manette 1. Les différentes directions sont obtenues par simple contact entre Com1 et une autre broche (excepté Reserve et Com2). Je précise que le bouton feu utilisé (puisque'il n'y en a qu'un le plus souvent) est le Feu 2. Pour identifier ces différentes broches sur le câble que vous vous serez procuré, il vous suffira de tester sous basic les différentes combinaisons (en branchant le câble bien évidemment (!)).

Normalement, la broche Com1 devrait correspondre au fil noir (enfin je crois bien !). Bref, essayez, c'est la meilleure façon de trouver ! Sur CPC+, branchez vous sur la prise joystick 1 pour le montage et les essais.



- 1 : Haut
- 2 : Bas
- 3 : Gauche
- 4 : Droite
- 5 : Reserve
- 6 : Feu 2
- 7 : Feu 1
- 8 : Com1
- 9 : Com2

Pour information, voici le schéma des broches du port joystick du CPC (vu de l'extérieur).



A partir du moment où vous avez trouvé les différentes broches, il vous suffit de connecter les bornes des directions gauche et droite chacune sur une des deux pattes de chaque optocoupleur. On branchera ensuite le Com1 sur les bornes des optocoupleurs restées libres (une sur Opt1 et une sur Opt2). Tout cela est représenté en plus clair sur le schéma de la page 18 (ne cherchez pas trop loin, c'est celle de gauche !).

Mais l'utilité de ce montage ne s'arrête pas là. En connectant la borne Feu 2 sur un des deux optocoupleurs tout en laissant celle de l'autre "en l'air" (non connectée) et les deux autres bornes de chaque optocoupleur restant branchées au Com1, on obtiendra un bête mais bien pratique autofire (comme on dit). Bien sûr, il sera préférable de brancher un joystick en parallèle du circuit pour pouvoir commander votre vaisseau à propulsion thermonucléaire à injection (!) que l'on retrouve dans tout bon shoot them up (je crois que ça s'écrit comme ça !).

Et le réglage de la vitesse me direz-vous ? (hum !)

Si vous avez bien compris le fonctionnement de ce multivibrateur, vous en déduisez que la durée de stabilité des sorties du circuit (c'est à dire la fréquence de clignotement des diodes) dépend des valeurs de R2 et C2 mais aussi de R1 et C1. Sur le schéma (pas très clair sur ce point), j'ai voulu remplacer les deux résistances R1 et R2 par un potentiomètre double (d'où le pointillé) pour permettre de faire varier la fréquence de manière identique pour les deux diodes des optocoupleurs. On n'agira pas sur la valeur des condensateurs qui restera donc fixe (cette valeur est la même pour les deux condensateurs). Les valeurs que j'ai indiquées à la fin de l'article sont des valeurs qui conviennent pour plusieurs jeux mais d'un jeu à l'autre, le test clavier peut être plus ou moins rapide (sensible) et il est possible que vous soyez amené à modifier ces valeurs. Je répète que je parle des valeurs de P1 et C1/C2. Les deux résistances R_p ne sont là que pour protéger les diodes des optocoupleurs.

Vous avez pu remarquer que, dans ces pages, il n'y a que le schéma de principe et pas de dessin du circuit lui-même. C'est promis, vous l'aurez dans la rubrique électronique du prochain numéro.

A part ça, j'ai oublié de vous dire que l'ensemble s'alimente par une pile 9V mais je ne pense pas que la consommation du montage soit critique (ne vous inquiétez pas pour ça) !

Puisque l'article est terminé (eh oui !) et qu'il me reste encore un peu de place, j'en profite pour vous dire que si vous rêvez d'un montage (en relation avec le CPC

encore et toujours) et que vous n'arrivez pas à le réaliser tout seul, nous pouvons essayer d'en proposer un qui vous comble. Si vous possédez le schéma d'un montage que vous aimeriez présenter vous-même dans Quasar, ce n'est pas un problème (vous pourrez le faire à partir du numéro 9 à condition de nous prévenir à l'avance)...

Et bien, à la prochaine et restez fidèle au CPC !

Zik

Liste des composants

R_p : deux résistances de 470Ω

P1 (R1+R2) : Potentiomètre double de 10 KΩ

C1 et C2 : 2 condensateurs électrolytiques de 10µF

T1 et T2 : deux transistors identiques (des NPN)
Des BC548 conviennent...

Opt1 et Opt2 : deux optocoupleurs CNV17 ou équivalent



Non, c'est sûr, vous ne vous rendez pas compte de la chance que vous avez. Un fanz aussi complet, aussi grand, aussi bien présenté que QUASAR, ça ne se trouve pas tous les jours. Et vous ... Qu'est-ce que vous faites ? Rien. Vous laissez passer le temps, jusqu'à l'agonie complète du CPC. Il suffirait de peu de choses ... du courrier. Moi, je vous le dis une bonne fois pour toutes : c'est la dernière rubrique DEULIGNES si je n'en reçois pas au plus vite. Pour deux raisons : la première, c'est que j'en trouve plus. La seconde, c'est qu'il n'y a aucune raison pour que je me crève pour les ingrats que vous êtes. Avis ! C'était mon petit fucking à moi tout seul (mais l'avis est partagé par toute l'équipe, j'en suis sûr). Revenons aux choses sérieuses : Offset revient à ses BM, Zik à ses routines, Tony à l'assembleur (elle est bien bonne !), moi, à ma version arcade d'aventury qui foire car MAXAM en RAM, c'est pas pratique pour les longs programmes... Bref, chacun est à son poste. Quasar peut décoller...



```

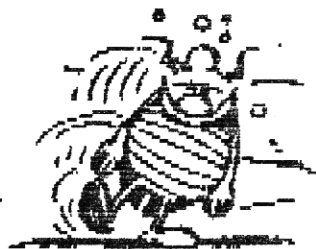
10 ' Effet 3D en Basic
11 ' Faites varier le 5 dans la boucle l
    igne ll pour duree.
12 BORDER 0:INK 0,0
13 DIM PAL(14):FOR I=0 TO 14:READ PAL(I)
    :INK I+1,PAL(I):NEXT
14 DATA 3,6,15,24,25,26,23,20,11,2,1,5,4
    ,21,9
15 MODE 0:PEN 1
16 a=1:FOR r=640 TO 0 STEP -10:PLOT 320,
    200,a:DRAW r,400,a:GOSUB 23
17 NEXT r:FOR r=390 TO 0 STEP -10:PLOT 3
    20,200,a:DRAW 0,r,a:GOSUB 23:NEXT r
18 FOR r=10 TO 640 STEP 10:PLOT 320,200,
    a:DRAW r,0,a:GOSUB 23:NEXT
19 FOR r=10 TO 400 STEP 10:PLOT 320,200,
    a:DRAW 640,r,a:GOSUB 23:NEXT
20 FOR K=1 TO 5:FOR J=1 TO 13:FOR I=1 TO
    13
21 INK I,PAL((J+I)MOD 13):NEXT I,J:FRAME
    :NEXT k
22 GOTO 25
23 a=a+1:IF a>13 THEN a=1
24 RETURN
25 END
    
```

Je profite de cet espace libre pour vous préciser que les trois programmes présentés sont indépendants (on s'en serait douté !).

Le programme qui se trouve juste au-dessous de ce petit texte a été réalisé par Zack et il peut se révéler très utile (merci Zack) ZIK (specialiste de mise en page)

```

10 ' Protection fichier BASIC
11 ' Par SINED (ACPC Juin 88)
12 POKE &170,255
13 POKE &170,255
14 POKE &172,0
15 POKE &173,0
16 CLS:PRINT "Ca maaaarche !"
17 ' faites un LIST, pour rire !
    
```



```

10 ' Sources assembleur ASCII
11 'remises au propre (suite dans QCPC 8)
12 MODE 2
13 BORDER 0:INK 1,26:INK 0,3
14 DIM a$(540)
15 GOTO 21
16 PLOT 1,1:DRAW 639,1:DRAW 639,399:DRAW 1,399:DRAW 1,1
17 RETURN
18 a=LEN(a$):a=40-(a/2) 'Centrage
19 PRINT TAB (a);a$
20 RETURN
21 a$="ASCII Check-up Editor By ZACK (C) 1994"
22 PRINT
23 GOSUB 18
24 PRINT:PRINT:a$="For Quasar CPC 7"
25 GOSUB 18
26 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:a$="Sortie impeccable des fichiers ASCII
    de pre-assemblage"
    
```

↑ suite du programme sur la page de droite !!!




```

27 GOSUB 18
28 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:a$="Pressez une touche pour le catalogue
...":GOSUB 18
29 GOSUB 16
30 CALL &BBGG:CLS:WINDOW 2,78,2,24:GOSUB 16:ODIR,"*":LOCATE 2,23
31 INPUT "Nom du fichier avec extension :",nom$
32 IF nom$="" THEN RUN
33 IF LEN(nom$)>12 THEN 27
34 CLS
35 i=1
36 OPENIN nom$
37 WHILE NOT EOF
38 LINE INPUT #9,a$(i)
39 i=i+1
40 WEND
41 PRINT "Nombre de lignes :",i
42 CLOSEIN

```

Suite de ce programme dans
le prochain numéro...

Encore un vide ! Donc, si vous possédez des deulignes (petits programmes courts voir très courts qui font des "trucs" sympa !), envoyez les à Zack (voir dans la rubrique X pour l'adresse).

Les programmes ne doivent pas forcément être de votre conception. Ne me faite pas croire que vous n'avez pas au moins une disquette pleine de petits fichiers Basic qui pourraient se révéler intéressants ou marrants et aptes à être présents dans cette rubrique (merveilleusement bien mise en page il faut bien ! avouer). Donc, au moins pour faire plaisir à notre cher Zack, vous savez ce qu'il vous reste à faire !



FANZINES



Un fanzine, c'est toujours une bonne affaire

Bonsoir la Planète. En voilà un bon fanz'. De toute façon, BLP a toujours été mon fanzine CPC papier préféré, et ça, ça se confirme.

Parution de Septembre 1994, ce numéro 9 de Bonsoir la Planète est tout aussi complet que les précédents si ce n'est pas plus. En effet à travers ses 26 pages imprimées recto et verso vous y trouverez:

- de l'ELECTRONIQUE, avec celui qui se surnomme "le rédacteur en chef".

- du BASIC, avec "Sitting Bug".
- des LISTINGS, avec "le rédacteur en chef".

- une INTERVIEW, avec "le rédacteur en chef". Et devinez qui est interviewé ? Quasar CPC, ça vous dit quelque chose ?

- des PETITES ANNONCES, avec "le rédacteur en chef".

- des TESTS DE FANZS, avec "le rédacteur en chef". Et devinez qui est testé ? D'accord, il y a Fanz, mais aussi ? Vous ne devinez jamais ! Allez je vous donne la réponse: Quasar CPC ! Il y a aussi Last Fanz, testé par "MC".

- des TESTS DE JEU (ou plutôt des notes), avec un nouveau rédacteur, dont je ne connais pas le nom.

- du TURBO PASCAL, avec "Sigmund".

- un COUP DE GUEULE (vous ne trouvez pas qu'il y en a marre de cette expression ? Alors évitons de dire "coup de gueule", ou alors changeons l'expression !), avec "le copilote".

- un dossier spécial CB (Citizen Band), avec une fois de plus "le rédacteur en chef".

- une fin (bin oui), avec "le rédacteur en chef".

De nouveau dans ce numéro:

- La disparition de la rubrique ASSEMBLEUR, son rédacteur abandonnant la lutte de vie du CPC, avec une bonne excuse quand même. Allez on t'excuse Morgancoder !

Ce qu'il peut être reproché:

- Les nombreuses fottes dor taugrafeux et les foetas dz frazppe;

En conclusion, on peut dire que ce fanz incomparable doit être commandé, et c'est une obligation maintenant que vous en avez un aperçu. Prochaine parution prévue pour Noël.

Mr Trehet Richard & Mlle Vatteant Severin
Residence St-Michel 14300 Coen

Baba Fanz. Un fanzine que je ne connaissais pas et j'ai un peu honte.

La principale particularité du fanz est une rédaction entièrement effectuée à l'aide d'engins appelés PC. La mise en page est pour cette raison légèrement supérieure à celle d'Oxford PAO sur CPC. En effet les effets tels "écrire en tournant" donnent une impression non négligeable à l'ensemble. Sur certaines pages de BLP vous aurez aussi l'honneur de voir la qualité de mise en page de ces machines.

Vous aurez la joie de découvrir dans les 24 pages imprimées recto et verso:

- une INTERVIEW d'un des membres de l'équipe.

- des TRUCS ET ASTUCES.

- des tas et des tas de notes et classements de jeu souvent bien bar-bants (étonnant pour Baba Fanz !).

- une rubrique intitulée "INITIATION" où l'on vous présente une fiche technique du CPC 6128+ (vous ne voyez pas le rapport avec l'initiation ? Moi non plus !). Vous est présenté dans cette rub' aussi l'architecture interne du ZILOG Z80 (et alors ? La saucisse, mon ami, la saucisse, c'est là la clé du mystère !).

- un TOP FANZ: ça vous intéresse, de savoir que Disc Full se maintient à la première place, que le croco déchainé en perd 3 et que... J'arrête là.

- encore un classement, mais des jeux disponibles uniquement sur console cette fois-ci (calme toi Zérofset...).

- des RENSEIGNEMENTS sur les échanges de jeux que vous pouvez faire avec Grégory et Sébastien.

- un LEXIQUE comprenant autre autres des mots comme BASIC, C.P.U., BYTE...

- de la PUB pour Jessico et Titus.

- des bonnes ADRESSES, comme celle de Quasar CPC.

- une HISTOIRE, celle de la construction de ce deuxième numéro.

- THE END, avec beaucoup de phrases...

En conclusion, on peut dire que BABA FANZ mériterait des "L" derrière les "B" de son titre (mais oui Zack (qui c'est, ça ?), réfléchis, tu vas comprendre). Mais BABA FANZ n'en est qu'à son deuxième numéro, je sens une amélioration du contenu pour les suivants.

Grégory GEORGEL 6, la Sautœuvre 88640 GRANGES S/OULOGNE TONY





THE DEBONAIRE LADYS MAN

TONY



Avez vous déjà écouté OASIS ? (le groupe de Rock, pas la boisson) Moi je trouve ça EXCELLENT (Je ne connais que "Supersonic" le titre qui passe à la radio. Tout le monde s'en bat les...? je me tais !!!

HARICANA : Passage au niveau supérieur: appuyer sur DEL et les 10 touches du pavé numérique.

LIVE AND LET DIE : Fuel infini dans cet autre numéro de la saga des J.BOND: 35,11,F3,FF,19 remp. 19 par 00.

NEBULUS : Temps et Vies infinies: Au cours du jeu taper M,D,SHIFT Passage au niveau supérieur: chiffres 1 à 8 et SHIFT pendant le déroulement du jeu.

BMX SIMULATOR : Nombre de tours: 5F,3A,AD,A4,BB,C0,AF,32

Remplacer 3A,AD,A4 par 00,3E,XX XX étant le nombre de tours que vous voulez effectuer.

CRAZY CARS (compilation "La Collection"): Tps inf: 3D,27,77,20 | p11,s04,a&01A5 et rempl. remplacer 3D par 00 | 3D par 00.

FREDDY II : code deuxième niveau: Voir le jeu ZACK

ZACK : entrer le code 897653 (marche très bien pour Freddy 2).

STORMLORD : vies infinies (je sais ce n'est pas suffisant mais j'ai pas mieux...): POKE & 6B8B,00

Je pense en avoir terminé avec la rub' POKES. Alors à bientôt, dans un prochain numéro !

TONY

BIENVENUE DANS DE QUASAR CPC. COMME DANS KES, CHAINES ET CHEAT - MODES CETTE INTRO ILLISIBLE, ET LA DERNIERE FOIS IL M'A SOUS LA MAIN, LE LE VIF. DONC LE TRE LES VOIR S-IL LES TIENS ET TU US ANTI POURAIS FAIRE ZEROFSEI ME PRE- DI QUE JE N'AVAIS PAS CETTE CHOSE: ZACK (QUI UTILISE, JE VOUDRAIS AJOUTER PRECEDENTS, VOUS AUREZ PLUS BORDELIQUE

LA PAGE LA LES NUMEROS SOUVENT BIEN SEMIEN LA JOKEI. JE NE PRENOME

DE L'HISTOIRE DROIT A DES PO- UNE CHOSE DANS C'EST, CA ? > MES POKES NANT SUR PARAI - LES VOIR S-IL LES TIENS ET TU US ANTI POURAIS FAIRE ZEROFSEI ME PRE- DI QUE JE N'AVAIS PAS CETTE CHOSE: ZACK (QUI UTILISE, JE VOUDRAIS AJOUTER PRECEDENTS, VOUS AUREZ PLUS BORDELIQUE

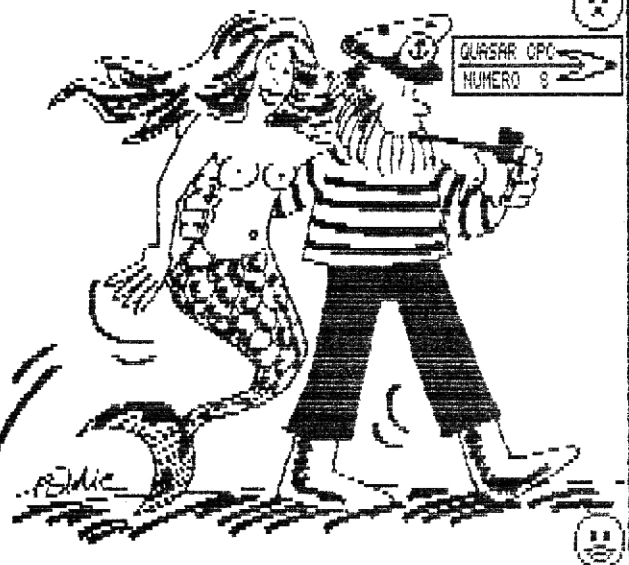
Voici ce qu' a trouvé Zack (qui c'est, ça ?):

TORTUES NINJA II : supprime codes secrets CD,65,32,CD,E0,27 remplacer par 00,00,00,00,00,00

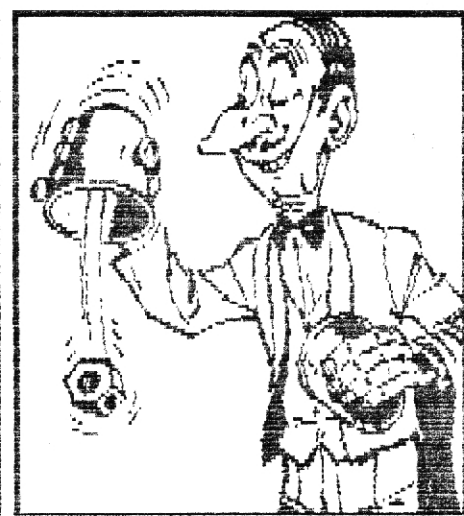
Sur l'original, c'est la p6,s48,a&1B

C'est Zack (qui c'est, ça ?) qui avait envoyé le truc à ACPC. Maintenant le CHEAT MODE: Crédits inf:CHEAT pendant la redéf. des touches.

WONDER BOY : Vies infinies: p13,s00,a&02A5, remplacer le 35 par 00.



Déjà la fin !



Prochaine sortie au printemps... Soyez patients et BONNES FETES !

FUTURS' FREEMWARE DIFFUSION