

Banque de France

# AMSTRAD LIVE

Numéro 12  
100%  
Lecteurs

Vumètres:  
La méthode

Interview:  
No Recess

Pseudos

Incrovable:  
Le CPC est  
sexiste!

Actus:  
On a fait le  
plein!

100%

GRATUIT

SPECIMEN

C 023224 50

100 Cent Francs



## EDITO

Ca presse, purée !

Il est assez étonnant qu'un fanzine implore la participation active des lecteurs, allant même jusqu'à en faire une condition de survie du fanz. Après tout, un fanzine est créé pour donner la possibilité à ses rédacteurs de s'exprimer. Si on a peu de choses à dire, on fait un petit fanzine, ou mieux, on participe à un autre. Quand on a plus rien à dire, on passe à autre chose, et point barre.

Dans Amstrad Live, nous pensons vous avoir prouvé qu'on avait des tonnes de choses à dire. Mais nous voyons avant tout ce fanzine comme un service, qui concrétise la philosophie de l'AFC : relier les utilisateurs, les informer et les aider. Et si nous demandons de l'aide, ce n'est pas seulement par soucis de diversification, mais surtout parce qu'Amslive est une entreprise trop importante pour reposer sur deux paires seulement de frères épaules (vous pouvez essayer de mettre ces derniers mots dans un autre ordre, c'est toujours beau).

Oui ! Le rôle d'Amslive est déjà important, et nous comptons prendre beaucoup plus d'ampleur. Que se passera-t-il quand SNN et moi-même ne pourrons plus assurer, respectivement, la maquette et la rédaction de la majorité des articles ? Pour qu'Amslive continue malgré "tout", il faut constituer dès à présent une équipe avec laquelle nous pourrons alterner. Et dites vous-bien que la décharge de travail sera autant de temps gagné pour nous consacrer à nos autres projets CPCs.

Madram

(qui devait pas participer du tout, et puis finalement...)

**LE N°13 SUIVRA LE  
NUMERO 12. MAGIE ? NON,  
PROFESSIONNALISME !**

**&02**

Amstrad Live - N°12 -

Rédaction : Grim, Animal  
Cracker, One, Eliot, SNN,

Siou, Ker, Madram -

Maquettiste : Thomas

BARDENAT - Ecrans :

Arnold, MTM - Imprimerie :

Espace Repro, 87 route de  
Narbonne, Toulouse. -

Amstrad Live est publié par  
l'AFC (association loi 1901) -

Président : Florian

BRICOGNE - Trésorier :

Emmanuel ROUSSIN -

Contact articles : Yves  
GEREY, Les Pataudes, 87220

BOISSEUIL -

e-mail Amslive :

*amslive@mail.dotcom.fr* -

Site Web : [http://www.](http://www.multimania.com/amslive)

*multimania.com/amslive* -

Illustrations : Randy

Glasbergen, publiés avec  
autorisation spéciale.

*www.glasbergen.com* -

Couverture : Beb

Reproduction Autorisée



## INCROYABLE : LE CPC EST SEXISTE !

Chers CPCistes,

Récemment, j'ai entrepris de mettre au point une petite bidouille de derrière les fagots, comme dit mon grand-père, et que vous lirez peut-être un de ces jours dans les pages de votre magazine préféré, quand j'y aurai mis la touche finale. Cette bidouille, lorsque vous la verrez, je l'aurai sauvegardée sous le nom d'ALEXIS.

Pourquoi ALEXIS, me direz-vous ? C'est une excellente question, et je vous remercie de me l'avoir posée. Voici l'explication (accrochez-vous).

Figurez-vous que depuis longtemps, je rêve, lorsque je fais un CAT sur mon CPC+, de voir s'étaler sous mes yeux éblouis la liste de mes conquêtes féminines - quasi-interminable, ce qui m'oblige d'ailleurs à passer en mode 2. J'avais donc résolu, désormais, de ne plus sauvegarder mes programmes personnels que sous des noms féminins qui m'étaient chers (ô combien ! Mon grand-père lui-même, le susnommé, et son père avant lui, se ruinèrent pour les dames. Les femmes, veux-je dire. Pas le jeu du même nom).

Pour en revenir à ma bidouille dont à propos de laquelle que je vous causais ci-joint (oui, j'ai appris à écrire dans San-Antonio), lorsque j'ai voulu la sauvegarder, j'ai tapé sur mon clavier, sous Basic, un SAVE"PRISCILLA", du nom de ma petite amie de la semaine.

Quelle ne fut pas ma contrariété d'obtenir un vexant "Bad command" ! Têtu, j'essayai alors, successivement, d'autres noms : JACQUELINE, CHRISTELLE, GENEVIEVE, ALEXANDRA, FLORENTINE, CONCEPCION (j'ai passé mes dernières vacances en Espagne), CONTRACEPCION (j'y suis resté plusieurs semaines), VERONIQUE, BERNADETTE (elle est très

chouette !), CLOTHILDE, HENRIETTE (elle est du Mans), PHILAMINTE (merci Molière), et même, puisque je suis né en Afrique, FETE NATIONALE. En vain, le bide !

C'est d'autant plus contrariant que la sauvegarde marche très bien avec ERIC, PIERRE, MAURICE, THOMAS (NDSNN : Non, c'est pas moi, je le saurais sinon !), FREDERIC, FRANCK, FABRICE, RENAUD, EMILE, JULIEN, LUCIEN, GILLES, ALBERT, DENIS ; avec les noms des quatre évangélistes, LUC, MATHIEU, MARC et JEAN ; ou encore, les noms des quatre frères de Jésus, JOSEPH, JACQUES, JUDE et SIMON.

J'ai même tenté le coup avec les prénoms de la famille Giscard (je suis resté fidèle à Sa Mémoire) : ma bécane accepte bien VALERY, LOUIS ou RITON, mais refuse ANNE-AYMONE et VALERIE-ANNE ! C'est ainsi que j'ai découvert que mon CPC était sexiste.

De guerre lasse, je m'apprêtais à lancer un appel dans Amslive - la providence des désespérés -, lorsque j'eus l'idée, que je qualifierai modestement de géniale, de sauvegarder mon programme sous le nom d'ALEXIS. En effet, mon 6128+, qui n'a jamais regardé Dynastie à la télé, ignore que, depuis l'épisode 15 de cette fabuleuse sagaga, c'est aussi un prénom féminin. Et ça a marché, cette andouille de CPC n'y a vu que du feu !

Je suis très fier de ma ruse, et je ne doute pas qu'elle rendra service à tous ceux qui me lisent avidement.

Afin d'en augmenter la portée, quelqu'un pourrait-il la mettre sur Internet ?

Yves-André Samère  
alias Animal Cracker



## VU, MAITRE ?

Plat du jour : Les Equalisers !  
1ère Partie - Le principe

Mais d'abord ! Un nez kwa liseur c'est quoi donc ? Classiquement, c'est un effet qui permet de voir l'évolution du volume sonore des 3 voies (comme un vumètre), en fonction de la fréquence. La méthode pour faire des égaliseurs et très proche de celle des vumètres. La seule différence c'est qu'il faut prendre en compte les registres de fréquence du PSG en plus des registres de volume.

(NDRC : gros abus de langage. Un égaliser -égaliseur en français-, comme son nom l'indique, permet d'ajuster individuellement l'amplification de bandes de fréquence. C'est le vumètre -volume meter-, comme son nom l'indique aussi, qui mesure et représente le volume, que ce soit d'une voie entière, ou de bandes de fréquence). (NDSNN : Madram, on avait dit que tu te reposais pendant un mois, donc, par pitié, tu ranges ton clavier dans un coin et tu vas dormir. Merci.)

Quelques rappels : sur CPC le volume peut

varier entre 0 et 15 et la fréquence est définie par une valeur comprise entre 0 et 4095 qui correspond en fait à la période du son.

Donc sur CPC, on peut avoir 4096 notes différentes par leur fréquence (sans tenir compte des enveloppes hard). Imaginons que nous ayons une table de 4096 octets où chacun de ces octets représentent le volume sonore à une fréquence donnée.

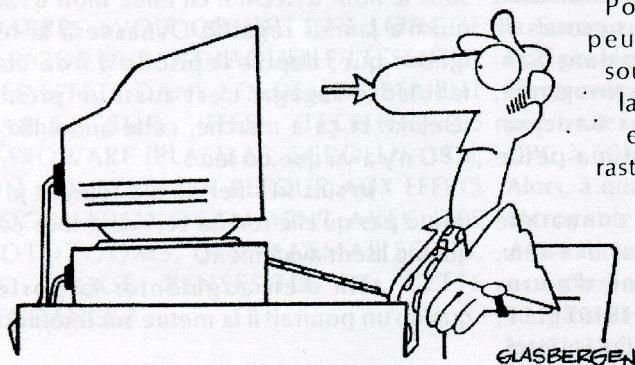
A chaque synchro verticale on joue la musique qui va modifier les registres du PSG pour obtenir un son (audible de préférence :). Avant de tester le PSG, on s'occupe de décrémenter chaque octet de la table qui n'est pas égal à 0 puis on teste la fréquence et le volume des 3 voies sonore. Si par exemple la voie 1 a une fréquence définie par la valeur 142 (LA 4/440Hz) et un volume de 10, et bin on met dans le 142ème octet de notre table la valeur du volume, soit 10. On fait de même pour les voies 2 et 3.

Pour représenter cette table, on peut faire comme dans le soundtracker128 ou comme dans la Hard'n'Heavy (Voyage 93) ou encore avec des sprites, des rasters, du plasma, wobbler, ...

Par contre on ne va pas s'amuser à représenter 4096 valeurs ! On va se contenter de 64 ce qui est suffisant pour un bon rendu visuel.

**Fatigué d'être baladé à longueur d'année,  
le brave petit curseur un jour s'est révolté.**

Les registres du AY utiles pour les égaliseurs sont :





Voie 1 R0 et R1 : poids faible et fort de la fréquence.

R8 : valeur du volume sur les 4 bits de poids faible.

Voie 2 R2 et R3 : idem voie 1

R9 : idem voie 1

Voie 3 R4 et R5 : idem voie 1

R10 : idem voie 1

Pour le moment on n'utilisera que cela.

Remarques : la fréquence est codée sur 12 bits donc seul les 4 bits de poids faible de R1, R3 et R5 sont utiles. Pour obtenir cette valeur sur 12 bits en fonction de la fréquence (en Hertz), on fait :

$\text{valeur}_{12\text{bit}} = 62500 / \text{fréquence}$

Le volume lui est codé sur 4 bit. Le bit 4 de R8, R9 ou R10 permet d'activer ou non les enveloppes hard du PSG. Voila, à présent on s'attaque à la pratique avec un source d'exemple.

2ème partie - la deuxième partie.

Donc on a vu qu'il fallait gérer une table de 64 valeurs plutôt que de 4096. Pour cela la méthode ne change pas si ce n'est qu'il faut diviser par 64 la valeur des registres de fréquence ! (si si !  $4096/64=64$  !!!).

Pourquoi choisir 64 et pas 157 ? Bin paske les divisions par des puissances de 2 sont beaucoup plus simples et rapides à faire avec le Z80 ! Il suffit juste de faire des décalages ! Le source d'exemple est volontairement très primitif afin d'être compris rapidement pour que VOUS puissiez l'améliorer à vot' sauce à vous !

Primitif d'abord car les 3 voies sonore n'ont pas le même niveau de priorité, c'est la dernière testée qui

l'emporte ! C'est à dire que si plusieurs voies ont la même période, c'est le volume de la dernière voie testée qui sera pris en compte alors que cela devrait être le volume maximum atteint PARMI les 3 voies... (NDMR : ah ?!?) (NDSNN : Mad ! AU LIT !)

Primitif ensuite parce tous les paramètres ne sont pas pris en compte comme l'influence des enveloppes hard ou du bruit...

Voici en gros la routine de gestion de la table :

; DECREMENTE SI VALEUR > 0

LD HL,FREQTAB

LD B,64DECTAB

LD A,(HL)

OR A

JR Z,ZERO

DEC (HL)

ZERO INC HL

DJNZ DECTAB

; LECTURE DES REG 0 ET 1

; (PERIODE VOIE 1)

LD A,1 ; PSG REG1

CALL RPSG\_REG

LD E,A

LD A,0 ; PSG REG0

CALL RPSG\_REG

; PERIODE/64

; => GARDE LES 6 BIT DE POIDS

; FORT DE LA PERIODE

; ( $2^6=64$ )

RLA

RL E

RLA

RL E

LD D,0

LD A,8 ; PSG REG8

CALL RPSG\_REG

AND #0F ; VOLUME SUR 4 BITS



```
LD HL,FREQTAB
ADD HL,DE
LD (HL),A
```

```
; IDEM AVEC VOIE 2
; (REG 2,3 ET 9)
```

```
; IDEM AVEC VOIE 3
; (REG 4,5 ET 10)
```

Voilà ! Maintenant il ne vous reste plus qu'à afficher les 64 valeurs à l'écran grâce à des sprites de barres verticales, etc !

RPSG\_REG est une routine de lecture d'un registre du PSG (Pas Sur de Gagner) classique. Mais comme tout le monde n'a peut-être pas cette routine en voici une version pas optimisée :

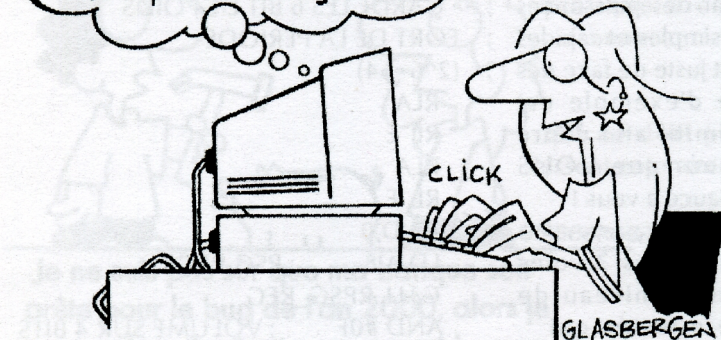
```
LD BC,#F782
OUT (C),C
LD B,#F4 ; Selectionne le
OUT (C),A ; Registre
LD BC,#F6C0 ; Paf !
OUT (C),C
XOR A
OUT (C),A
```

**NE PERDEZ PLUS  
VOTRE TEMPS A  
TAPER LES  
PROGRAMMES :  
TELECHARGEZ-LES  
SUR LE SITE  
AMSTRAD LIVE**

**[www.multimania.com/amslive](http://www.multimania.com/amslive)**

```
LD BC,#F792
OUT (C),C
LD BC,#F640
OUT (C),C
LD B,#F4 ; Ici on vient lire
IN A,(C) ; sa valeur
LD BC,#F782
OUT (C),C
LD BC,#F600
OUT (C),C
RET
```

**J'ai bien envie de me  
lancer un petit FORMAT  
C: pour qu'on dise que les  
femmes et l'informatique ne  
font pas bon ménage... héhé**



Vala vala ! Le source complet et commenté de cet article devrait être fourni sur un AFC Disk. (NDSNN : Et pour les zentils internautes, visitez le site Amslive pour le récupérer !)

Grim



## PROGRAMMATION : ROM POUR MATELOTS

Comment ne pas réinventer la roue !

Tout a commencé un bel après-midi... Je codais une routine de gestion clavier (sans passer par les vecteurs système) qui ne marchait pas et qui commençait à sérieusement m'énerver... lorsque... là ! Paf ! L'IDEE !

En effet, après 10 ans passés sur CPC je remarquais que le Basic devait avoir une gestion clavier quelque part en ROM alors pourquoi m'user à programmer ce qui est déjà dans mon CPC !

Trois heures plus tard, après un désassemblage sauvage des ROMs du CPC j'avais trouvé plus que ce que je voulais ! En effet les ROM et surtout celle du Firmware fourmillent de petites routines sympa !

Après quelques NOPs de réflexion, j'ai décidé de vous parler de toutes ces petites routines contenues dans les

méandres de votre CPC et qui ne nécessitent pas la présence du système. Pour le moment on se contentera de la ROM Firmware, on verra les autres (AMSDOS et BASIC) plus tard (quelques siècles environs :). Avant toute chose, il faut que la ROM firmware soit activée pour l'utiliser ! Pour cela, il faut faire un petit :

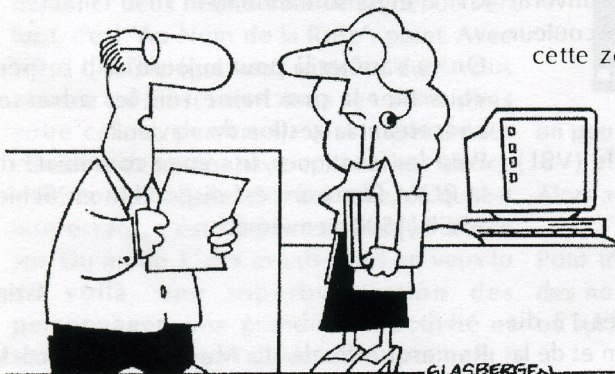
```
LD BC,#7F88+mode ; Active ROM basse  
OUT(C),C
```

Et pour désactiver la ROM :

```
LD BC,#7F8C+mode; Désactive ROM basse  
OUT(C),C
```

"mode" correspond au mode graphique de l'écran, c'est à dire 0, 1, 2 ou 3. Je n'entrerai pas dans les détails de ces 2 OUTs (voir un cours sur le Gate Array !).

Lorsque la ROM basse est connectée, elle occupe la zone #0000 à #3FFF donc faites attention à ne pas placer votre programme dans cette zone sinon c'est le plantage assuré lorsque vous activerez la ROM (à moins de ruser un peu...)!



**La diversité est très importante pour cette société. Nous aimerions que vous vous rasiez la tête, que vous couvriez votre corps de tatouages et que vous appeliez désormais "Serpent".**

De plus, si vous tentez d'écrire dans cette zone, ce n'est pas la ROM que vous allez modifier (c'est impossible) mais la RAM qui se trouve "dessous"... Par exemple, si vous avez envie d'écrire "Le PC c'est pourri ?" (oui) en #2000 lorsque la ROM est activée, la phrase "Le PC c'est pourri ?" (oui) sera écrite en RAM ! Et vous pouvez le vérifier en désactivant la ROM et en allant voir en #2000, vous verrez "Le PC c'est pourri ?" (oui j'insiste!).

Bon, maintenant on va pouvoir commencer à parler des routines intéressantes qui sont dans cette ROM (Ah ! enfin !). Les routines seront décrite



de la manière suivante : Adresse d'appel, Conditions d'Appel, Condition de Fin et une explication brève de la routine (ce qu'elle fait). C'est parti pour un premier tour !

#0786 Installation d'une palette. La première valeur de la table correspond à la couleur du border, les suivantes aux stylos 1 à 15. La valeur des couleurs doit être en Hard.

CA : DE pointe sur une table de 16 couleurs.

CF : AF est modifié.

#078C Identique à #0786 sauf que le Border n'est pas pris en compte.

CA : DE pointe sur une table de 15 couleurs (valeur en soft).

CF : AF est modifié.

#07AA Installe une encre.

CA : BC=#7F00+Ink\_No HL doit pointer sur une couleur Hard.

CF : AF est modifié.

#0D99 Ce n'est pas une routine mais l'adresse d'une table permettant de convertir une couleur soft en hard. (#0D99+couleur soft) = couleur hard

Couleur soft compris entre 0 et 26

#07B4 Attend la synchro verticale (VBL). Equivalent du CALL #BD19.

CA : Aucune

CF : rien de modifié

#07C0 Modifie les registres 12 et 13 du CRTC en fonction de l'adresse écran et de la page vidéo.

Page 0-#0000 à #3FFF

page 1-#4000 à #7FFF

page 2-#8000 à #BFFF

page 3-#C000 à #FFFF

Cette routine ne gère que des écrans de 16Ko donc adieu le fullscreen mais elle

peut être utilisée pour faire des scrolling hard.

CA : A = Numéro de la page vidéo (0 à 3)

HL=Adresse de l'écran.

CF : AF est modifié.

#0835 Envoie un code ASCII à l'imprimante.

Cette routine prend en compte le signal BUSY au cas où l'imprimante serait fabriquée par --censuré-- (NDRC : sujet tabou !)...(NDSNN : Madram ! Dernier avertissement ! Il est tard, va te coucher !)

CA : A = code ASCII

CF : Si tout s'est bien passé la CARRY vaut 1 sinon 0. BC est modifié.

#0844 Idem à #0835 mais le signal BUSY n'est pas pris en compte.

CA : A = code ASCII

CF : BC modifié et la CARRY vaut 1.

#0863 Envoie une valeur à un registre du PSG. Cette routine coupe les interruptions pendant son exécution.

CA : A = numéro du registre C=valeur à envoyer au registre.

CF : B et AF sont modifiés.

On va s'arrêter là pour aujourd'hui ! J'espère vous filer la prochaine fois les adresses concernant la gestion du clavier...

Pour les fanatiques, le source commenté de la ROM Firmware est disponible en fichier ASCII (150Ko environ).

Grim

Remarque finale du Madram : cet article (merci Grim) est donné à titre éducatif. Dans la pratique, il est fortement déconseillé de sélectionner la ROM par des OUTs et d'y sauter directement (adresses mentionnées uniquement valables pour le 6128, plus toutes les autres raisons déjà évoquées). Fais pas la grimace, Mat !



## FANZINES : LE CPC SE DECHAINED !

Rien à voir avec Germaine mais simplement un constat de l'actualité CPC. En effet, pas mal de nouveautés ces derniers temps. Espérons que cela fasse l'effet boule de neige...

### 30 MILLIONS DE FANZINES

ANOTHER WORLD 5 est sorti... Malgré l'augmentation constante du lectorat et le passage (provisoire ?) en 12 pages, ce fanzine tient ses délais... Bravo ! A noter qu'il est dorénavant possible de s'abonner. Vous pouvez aussi participer au second débat lancé par TOM'S et HICK'S, à savoir « Que manque-t'il au CPC ? Comment y remédier ? ». Je sens que MADRAM va réagir... Pour faire de même :

Franck et David Thomasette  
26 Les maisonnettes  
54300 LUNEVILLE

Un nouveau fanzine papier est né ! Celui-ci, consacré aux jeux, propose des solutions, des aides et des plans inédits... Dans ce numéro, vous aurez droit au plan de SUPER CAULDRON et de ROBOCOP 2. Les nouveaux venus sur CPC ou les revenants

trouveront de quoi occuper leur joystick et (re)découvriront l'immense ludithèque CPC... Une bonne initiative pour revaloriser l'activité qui a valu au CPC d'être un grand succès commercial. Pour se procurer le fanzine, encourager les rédacteurs ou demander de l'aide dans tel ou tel jeu, écrire à :

### HELP FANZ

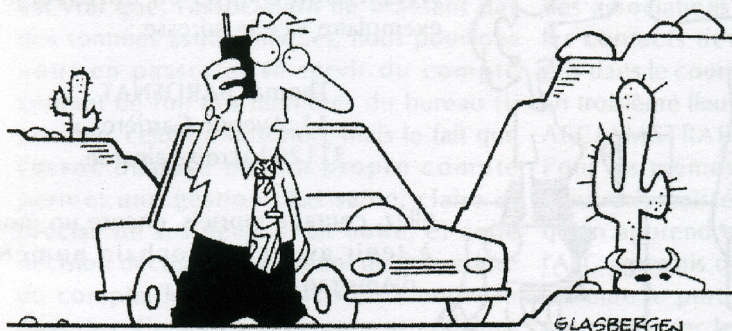
Joannick et Amaury Durand  
20 Rue de la 59<sup>ème</sup> Division Anglaise  
14220 THURY HARCOURT

CRACKY du groupe MORTEL a ENFIN diffusé son mini-fanzine CPC-NET qui végétait depuis plusieurs mois... Vu la taille, cette publication devrait se diffuser très facilement... Pour se le procurer, écrire à :

Diégo D'Oliveira  
11 rue des Baudets  
62121 ERVILLERS

Encore une sortie de fanzine papier ! Cette fois-ci, c'est un vieux de la vieille et même le plus ancien en France il me semble... Il s'agit d'EUROSTRAD qui vient de sortir son

numéro 11, toujours mis en page sous OXFORD sur CPC, avec cette fois-ci un annuaire de CPCistes assez important. 5 pages de listing écrites très petit avec des adresses en France, en Angleterre, en Grèce et en Allemagne. Idéal pour ceux qui cherchent des contacts à travers l'Europe ! Avec ça, ceux qui disent avoir du mal à trouver des



Oui Nicky, je me suis un peu perdu en venant au Ze Meeting 98 et là, ça fait 8 mois que je cherche à rentrer chez moi...





correspondants exagèrent... Il y a aussi une page pleine d'e-mails et d'adresses de sites web ayant rapport avec le CPC. Des petites-annonces, les "pages jaunes" avec les adresses des principaux fanzines CPC. En début de fanzine, en plus des actus, on trouve la présentation de jeux, utilitaires et fanzines. Et puis surtout, la grande originalité

du fanzine, c'est que les articles sont en français ET en anglais. Les colonnes sont surmontées de petits drapeaux pour un repérage hyper facile. Bref, c'est un fanzine génial, pratique et tout et tout. Le numéro 12 paraîtra cet été, ne le loupez pas non plus. Enfin, j'allais oublier : si vous n'êtes pas encore répertorié dans l'annuaire des CPCistes, faites-le rapidement (même adresse). Attention, justement, l'adresse de Thomas Fournerie a changé :

**Thomas Fournerie**  
Le Reverdy  
50530 SARTILLY

Dernière information concernant l'Annuaire des CPCistes : le 2ème annuaire sera disponible cet été contre 9Fr en timbres (frais + port). Valà !

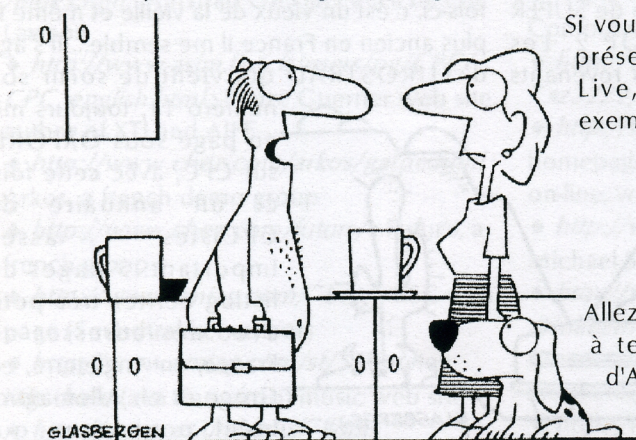
AMSTRAD SURVIVOR 3 est finalement sorti... Malgré la volonté non dissimulée de BLOOD, le fanzine a un contenu plus que léger. Allez, courage pour le prochain numéro !

Si vous souhaitez que votre fanzine soit présenté avec un scan dans Amstrad Live, veuillez nous en adresser un exemplaire à cette adresse :

**Thomas BARDENAT**  
11, Avenue Carrière  
31120 Lacroix-Falgarde

Allez, courage mortels, encore un mois à tenir avant le prochain numéro d'Amstrad Live !

Eliot & SNN



**Je suis prêt pour les meetings de  
cette année mais j'ai le sentiment  
d'avoir oublié quelque chose...**

**&OA**



## DEMOS

Ca y est ! L'ECSTASY est sortie ! Cela présagerait-il d'un retour en force des productions MORTEL ? Les compositions musicales sont signées GREG d'EBOLA, le code est de CANDY et les gfx de GREG, MAT et FAFA...

Les différentes parties (intro, partie principale et end-part) utilisent un florilège d'effets certes basés sur



de la rupture ligne à ligne mais plutôt originaux comme un wobbler et un plasma entrelacé avec un scrolling texte... Les musiques, style techno, au nombre de 19, sont laissées libres d'utilisation pour vos propres productions. A noter qu'il y a une partie cachée dont je ne peux rien vous dévoiler si ce n'est que le code d'accès est le nom d'une friandise qui colle aux dents. (Pas de réaction de SNN ?). (NDSNN : Euh... Sperme ? Mais non, soyez pas outrés, mais vous avouerez qu'Eliot a voulu jouer au plus con avec moi... et il a perdu !)

- A noter aussi la sortie de la 202122 Demo, réalisée lors d'un mini-meeting par SLYDER, IRON, MASTER, TOM POUCE et moi-même. Je vous laisse découvrir. (NDSNN : Alors comme Eliot ne



veut pas trop parler de sa démo, c'est moi qui vais le faire. C'est une petite démo qui a, outre le mérite d'exister, un très joli effet de dots et une présentation overscan qui utilise la palette étendue des CPC+... On sent que la Claudia a servi !)

- Toujours pas de démo BYTE '98 en vue... Le record de la BYTE '96 va-t-il être pulvérisé ? A moins que ce ne soit TOM ET JERRY qui hérite une fois de plus du chaînage ? Ayant pu voir la démo à son stade le plus avancé, je vous garantis qu'elle apportera techniquement et visuellement du nouveau dans le « milieu ».

- CAMEMBERT MEETING 4 démo : RAINBIRD a été réquisitionné pour les gfx mais on n'a pas plus d'informations pour autant...

- EUROPEAN MEGADEMO, 72ème épisode : ça avance ! Lentement mais sûrement...

- Quand OffseT se met au travail, c'est souvent du grand art. Ainsi, avec l'aide de Mat (Mortel), c'est une démo comme on aimerait en voir plus souvent qui débarque sur nos CPC. CITRON, elle se nomme. Pour les connaisseurs, c'est du phong ! Oui, du phong sur CPC. Je n'en ai pas cru mes yeux quand je l'ai vue. OffseT avait-il inversé les sorties vidéo de son CPC et de son Amiga ? Non. Du grand art, une merveille de technique (mais hélas pas de fluidité) à posséder impérativement pour épater les "amis" PCistes !

Eliot, l'intérimaire,  
SNN, Contrat à Durée Indéterminée.

&OB



## ACTUS

Il nous faut remercier Ker et Eliot pour une bonne partie de ces actus. Merci.

### PAS REEL ?

Le réveil du groupe MORTEL a sonné ! BEAST fait à nouveau parler de lui et a l'intention de boucler au plus tot le tant attendu slide-show NO REALITY. Pour ceux qui n'étaient pas encore nés à la mise en route du projet, sachez que ce slide-show regroupe des écrans inédits du regretté RSX.

### AGENDA MEETINGS

Notez sur votre planning le meeting organisé par les groupes OVERLANDERS et MORTEL à la Toussaint '99 à Clermont de l'Oise (60). Avantage du lieu : la facilité d'accès... Tout le monde est évidemment invité et ce genre de réunions est l'idéal pour rencontrer vos correspondants, remplir vos disquettes vierges, assister aux démonstrations de matériel en cours de réalisation, apprendre, le tout dans la bonne humeur... Vous trouverez des informations plus précises d'ici quelques numéros.

Pour le byte, je cite ce message issu de cpc\_fr, LA mailing list : "Toujours organisée par l'association CocOOn SySteM, ce meeting plutôt orienté 8 et 16 bits, même s'il y aura un mini-salon Linux/Logiciels libres avec la participation du Club Linux de Lille (CLX), aura lieu au complexe sportif de Marck (10 kilomètres de Calais), les 27, 28, et 29 Août. Conformément à la tradition de notre manifestation, pour un droit d'entrée de 150 francs pour les 3 jours, nous (les organisateurs) vous promettons toujours une ambiance unique et sympathique, ainsi que des repas "gastrocomiques", chauds et décents. Nous lançons un appel à toutes les communautés 8 bits (Commodore-64 & 128, Oric, MSX, Sinclair, Spectrum, ...) et

16 bits (Amiga, Atari, ...) à venir nous retrouver. Ce meeting est bien entendu ouvert au monde PC, à la seule condition, qu'il s'agisse de personnes passionnées par leur machine, qui savent s'en servir correctement. Gamerz, lamerz, swappers d'images PC Nuf et consorts s'abstenir. Faites passer le message :) Il y aura comme toujours, un concours multi-machines, récompensant la création la plus originale sur un thème tiré par une main pustuleuse mais néanmoins innocente en cours de meeting. Le site officiel est en cours de construction. Pour avoir un aperçu de cette super manifestation, allez-voir la page web de la précédente édition (<http://www.multimania.com/~byte98>). Désolés pour le .com, mais du temps où on l'a fait, c'était encore Mygale ! Guettez plutôt maintenant au Village Electronique, d'ici 15 jours, y aura un zoli site CocOOn SySteM / Byte. Pour tous renseignements, inscriptions, insultes, invitations au restaurant, etc, etc, contactez-moi ([mortadel@imaginet.fr](mailto:mortadel@imaginet.fr)) ou Christophe ([CSKi\\_@yahoo.com](mailto:CSKi_@yahoo.com)). Sinon par courrier, à l'Association CocOOn SySteM, Impasse de la Croisette, 62121 ERVILLERS !"

Confirmé à l'instant même où j'écris ces lignes, le "Ze Meeting '99" aura bien lieu, les 6, 7 et 8 Aout 99 à Bassoues. Nicky et Ker paufinent les invits à l'heure qu'il est et vous ne devriez donc pas tarder à les recevoir. Prévoyez votre week-end, revenez de votre luxueuse baraque à Saint-Trop', ça va sentir le Z80 qui chauffe à 3km à la ronde !

### LE PAYS DES TENEBRES

Comme annoncé dans le dernier numéro, le jeu d'aventures en 3D isométrique BLACKLAND est enfin disponible en



freeware et en version anglaise, plus accessible que la version allemande ! En attendant un test complet dans nos colonnes, sachez que cette réalisation est au niveau de ce que qu'on pouvait attendre des BOLLAWARE : possibilité de relier 2 CPCs entre eux ou de connecter une Ram Rom Box de 512 Ko pour éviter les chargements, graphismes impeccables, jeu très riche... Bref, un must !

#### **AFC DISC OBOLE**

L'AFC DISC 5 est disponible depuis un petit bout de temps, avec, sur une face, les indispensables en matière de musique digit...

#### **ON S'Y MELE ?**

Comme ça faisait longtemps, on va vous filer quelques E-mails, histoire que vous puissiez harceler les personnes de votre choix...

- **ANTITEC (BENEDICTION) :**

antitec@hotmail.com

- **ATC (EBOLA) :**

Sylvain.Grosdemouge@iut-bm.univ-fcomte.fr

- **BEAST (MORTEL) :**

p6lip065@infop6.jussieu.fr

- **JRM45 (DBT) :**

jrm45@rtel.fr

- **JUGGLER (TRIBAL TELEGRAMM) :**

Jan.Deppisch@de.bosch.com

- **IRON (REVOLUTION INFORMATIQUE) :**

AmauryDurand@lemel.fr

- **SNN (Futurs) :**

snn@scop.com

Tant qu'on est dans le Net, une petite info concernant la mailing liste française.

Elle n'est pas très active pour l'instant par manque de participants mais je ne doute pas que vous allez sauter sur vos minitels et autres PC pour vous inscrire par centaines.

Alors envoyez un petit mail à :

[cpc\\_fr-subscribe@egroups.com](mailto:cpc_fr-subscribe@egroups.com)

Et voilà, le miracle s'opère.

#### **EH MULE ! T'AS PEUR ?**

Euh... Désolé, c'est la première fois que je (SNN) fais un jeu de mots dans un intertitre et ça se voit. Bref, l'annonce est officielle, Arnold, l'émulateur de Kevin Thacker avance à grands pas et une version proposant un son impeccable (100% CPC-like) serait téléchargeable au moment où vous lisez ces lignes. Hélas, pas moyen d'avoir accès à plus d'informations car le site d'Arnold est actuellement fermé. Plus d'infos plus tard.

#### **FLO RILEGE**

Notre cher président de l'AFC est en train de concocter un CD Audio avec tout plein de musiques de jeu CPC. La moitié du CD est prête. Sortie prochaine. Plus de renseignements dans notre prochain numéro.

#### **BABELNET**

Petite pub pour l'ami Siou qui sort le n°0 d'un futur grand magazine (qui sait ?) au format A4. Ce zine qui parle d'informatique est pour l'instant gratuit et on vous en reparlera très bientôt. Babelnet qu'il se nomme le p'tit.

#### **YOYOT AU PAYS DES MERVEILLES**

CLAUDIA (Bmp converter) a été amélioré ces derniers jours... Le principal fonctionne. Il reste à gérer la capture des écrans, sprites et windows (c'est bien avancé !). La version actuelle a été épurée car certaines parties du code étaient assez maladroites (malgré tout, on peut toujours faire mieux !). Donc, la première mouture (version démo) sera bientôt balancée dans la scène... (pas de date).

Eliot, SNN



## LA TOUR PREND GARDE

Ici Siou pour vous présenter l'adaptation de la carte CPCISA pour monter son CPC en tour. La CPCISA est une carte qui, je vous le rappelle, permet de connecter n'importe quelle carte PC au format ISA sur un CPC.

Le problème c'est qu'elle est plutôt grande (25 cm \* 16 cm) et haute, une fois les diverses carte ISA emboîtées (au moins 10 cm). Il faut donc trouver une solution pour ceux qui, comme moi, en ont assez de voir des fils partout, les cartes additionnelles en cascade derrière ce CPC (RAMCAD, ROMCAD, VIDI, cartes diverses, alimentation pour le 3p1/2...).

La solution ? Facile ! Il suffit de tout mettre dans une tour de PC (200F environ avec l'alimentation). Voici donc comment il a été décidé de procéder :

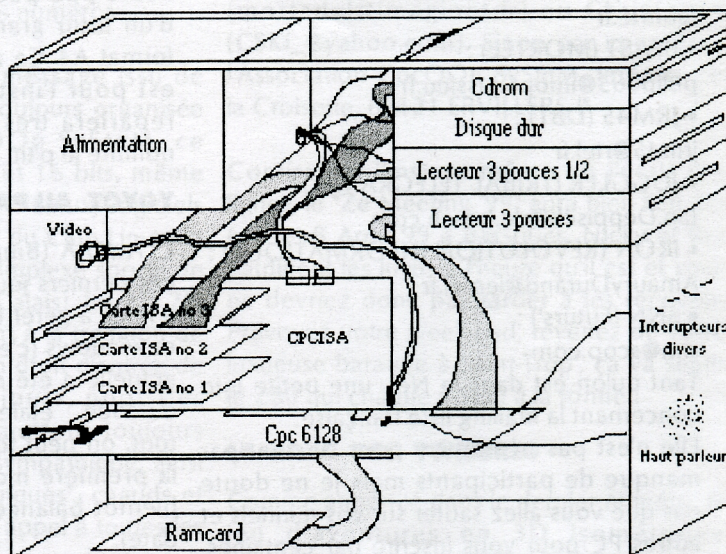
La carte CPCISA va en fait ressembler à une carte mère de PC, pas dans son fonctionnement mais dans son emplacement. Pour ceux qui ne connaissent pas les PC, la carte mère s'installe dans le fond verticalement dans un boîtier en forme de tour. Sur cette carte, il y aura 3 connecteurs (les 3 de la CPCISA) ou viendront s'encaster les cartes ISA. Ces cartes se visseront à la tour de la même manière qu'une carte ISA classique sur un PC car les dimensions seront respectées.

Mais où sera donc le CPC ? La, oh miracle, les dimensions de la carte électronique du CPC permettent de la rentrer à l'intérieur de la tour ! Elle sera positionnée

horizontalement à la manière d'une carte ISA sur PC, c'est à dire parallèlement aux autres cartes ISA. De cette façon, les connexions à l'arrière du CPC seront enfichées sur la CPCISA et les sorties du CPC qui se trouvent à gauche (son, cassette et joystick) apparaîtront comme par miracle à l'arrière de la tour.

Seul le port d'extension du CPC sera emboîté en fait dans la CPCISA. Les autres ports seront toujours libres pour pouvoir connecter vos extensions favorites et de la place sera disponible pour les poser au fond de la tour. Le port d'extension, occupé par la CPCISA, sera dupliqué sur cette dernière de façon à connecter les cartes qui le demande.

Reste le son du haut-parleur qui sera lui branché sur le haut-parleur de la tour. Mais qu'en sera t il du clavier et du fil du moniteur ? La carte électronique du CPC dispose du connecteur vidéo à l'arrière. Il sera donc enfiché dans la CPCISA. Un connecteur ressortira à l'arrière de la tour ou





il sera facile de brancher le fil qui va au moniteur de la même façon qu'auparavant. Le clavier quant à lui, pose plus de problèmes. Il restera dans le boîtier d'origine du CPC, mais un fil sortira du boîtier et ira dans la tour via une prise multifils.

Il sera donc possible, pour un somme modique, de transformer votre CPC en un ordinateur évolutif avec un rangement parfait. En effet tous les disques (3 pouces, 3 pouces 1/2, disque dur, CDROM) seront mis en place dans la tour au mêmes endroits

que dans un PC et très facilement puisque c'est prévu pour ! De même, l'alimentation prendra sa place naturellement dans le logement prévu à cet effet. Plus besoin de l'alimentation du moniteur car elle sera fournie par l'alimentation interne de la tour.

Je vous laisse méditer sur cette nouveauté. En attendant, la CPCISA subit des modifications pour être adaptable à la fois à la disposition en tour et aux dernières possibilités électroniques.

Siou

## COMMUNIQUE DE L'AFC

Aaayééé ! J'ai enfin reçu le récépissé de la Préfecture de la Haute-Vienne. Pour les ceusses qui ne sont pas au courant, sachez tout de même que la procédure de changement de bureau et de statuts a commencé début janvier mais que l'Administration Française étant ce qu'elle est... J'ai l'air content comme cela mais, malgré tout, ceci représente énormément pour l'association. En effet, ce récépissé va nous permettre de débloquer un tant soit peu la situation de l'AFC.

En premier lieu, l'ouverture d'un compte va devenir rapidement effective. Et c'est sur ce point particulier que j'axais mon attente. Il est vrai que, l'association ne brassant pas des sommes astronomiques, nous pouvions nous en passer et se servir du compte courant de l'un des membres du bureau (si possible, celui du trésorier), mais le fait que l'assoc dispose de son propre compte permet une gestion plus saine, claire et précise de ses deniers. En outre, et cette décision découle directement de l'ouverture du compte, les adhésions sont à nouveau ouvertes. Certaines personnes attendaient avec impatience cette ré-ouverture. Et à chaque fois, les membres du bureau et moi-même ne pouvions que leur répondre par la négative et leur demander de patienter encore quelques temps.

En deuxième lieu, les idées, émises dans le dernier communiqué paru dans le numéro 9 d'AMSTRAD LIVE, vont petit-à-petit voir le jour. Tout ne pourra être fait en une seule fois, mais les actions vont voir le jour progressivement. Je pense en particulier au catalogue AFC (Merci Eliot) qui ne devrait plus tarder. Pour la petite annonce dans Les Puces Informatiques, elle sera effective dans le prochain numéro. De plus, (Merci Nicky), nous allons envisager l'achat d'un espace publicitaire dans cette même revue. L'impact visuel n'en sera que plus fort. Quant à faire connaître directement l'AFC auprès des autres associations de 8 bits et des associations d'informatique alternative, les contacts devraient commencer à être pris dans le courant de l'été.

En troisième lieu, une refonte totale des arifs AFC/AMSTRAD LIVE est mise en place. Pour les mêmes prestations, les prix sont revus à la baisse. En effet, c'est en agissant qu'on apprend et l'activité de deux ans de l'AFC a permis de modifier certaines choses (comme le port des AMSLIVE). Je ne peux vous indiquer les nouveaux tarifs, mais ils seront portés à votre connaissance au plus tôt, soit sur les bulletins d'adhésions soit dans un prochain communiqué.

En vous remerciant de votre attention

Ker

**&OF**



## SITES INTERNET DEDIES AU CPC

Petits veinards, voici une liste ENORME de sites internet qui parlent du CPC. Non, non, ne me remerciez pas, ça ne m'a pas beaucoup fatigué.

- ♦ <http://andercheran.aiind.upv.es/~sergio/cpc> : Amstrad CPC Poke Database
- ♦ <http://home.pages.de/~Schlumpf/> : Schlumpf, of Frankenteam
- ♦ <http://home.t-online.de/home/TCS-Software> : TCS Software Homepage (CPC Information and DIC) Tim Rieman, author of DIC
- ♦ <http://www.classicgaming.com/cpe/> : CPE homepage. (Ulrich Doewich)
- ♦ <http://users.ox.ac.uk/~chri0264/wowwww.html> : WACCI On World Wide Web
- ♦ <http://tick.informatik.uni-stuttgart.de/~rdbarthe/html/Bollaware.html> : Bollaware demos
- ♦ <http://transrapid.simplenet.com/pdt/cpc.htm> : Prodatron CPC's productions
- ♦ <http://web.ukonline.co.uk/cliff.lawson/index.htm> : Amstrad Official Pages by Cliff Lawson
- ♦ [http://www-asim.lip6.fr/users/pg/CPC/CPC\\_english.html](http://www-asim.lip6.fr/users/pg/CPC/CPC_english.html) : Pierre Guerrier web site, author of XTI and AIFF
- ♦ <http://www.chez.com/arkos/garde.html> : Arkos, a french demo group
- ♦ <http://www.chez.com/futurs/> : Futur's, a french group
- ♦ <http://www.cmiag.com/~bsc/> : BSC web page (Soundtrækker author)
- ♦ <http://www.cmiag.com/st/> : Thorsten Mitschele (aka Kangaroo) music web site
- ♦ <http://www.cs.unc.edu/~llopis/cpc/cpc.html> : Noel Llopis's homepage
- ♦ <http://members.xoom.com/tacgr> : The Amstrad CPC Games Resource
- ♦ <http://www.geocities.com>

- ♦ [CapeCanaveral/1044/](http://CapeCanaveral/1044/) : Siou web page, information about new hardware for CPC
- ♦ <http://www.geocities.com/SiliconValley/Park/6129/start.htm> : VN96, Virtual Net 96, a network for the Amstrad CPC
- ♦ <http://www.geocities.com/TimesSquare/Alley/1842/> : The Electronic Monk homepage, with his games (they are on lip6)
- ♦ [http://www.informatik.uni-oldenburg.de/~virtech/index\\_amstrad.html](http://www.informatik.uni-oldenburg.de/~virtech/index_amstrad.html) : All Amstrad CPC Virtech programs
- ♦ <http://www.internetica.net/amstrad/> : A Web based Museum for all Amstrad CPC hardware and software
- ♦ <http://www.kom.auc.dk/~nwc/> : Peter Sorensen (Aka NWC)
- ♦ <http://www.lysator.liu.se/tolkien-games/amstrad.html> : Tolkien computer games for Amstrad CPC
- ♦ <http://www.mygale.org/04/ipmage/> : Imperial Mage, a french demo maker, download CPC music
- ♦ <http://www2.psyber.com/~tcj/> : The Computer Journal (TCJ)
- ♦ <http://www.rrze.uni-erlangen.de/~sz3222/astrogirl.html> : Weee web page
- ♦ <http://www.systemed.u-net.com/> : STS homepage, the British CPC group, is now on-line, with BTL fanzine
- ♦ <http://www1.pitt.edu/~mxsst1/cpc/> : Michael Stroucken, author of CPC2x
- ♦ <http://www.ThePentagon.com/NukeEmUp/uavg/index.html> : United Amstrad User Group (UAUG), software, firmware guide
- ♦ <http://www.tribal-mag.home.pages.de> : online version of the former Tribal Mag (discmag)



## OLDIE : LA ABADIA DEL CRIMEN

Je me suis dit, comme ça, en passant, qu'on pourrait, de temps en temps, aller faire un petit tour du côté des serveurs FTP pour piocher un petit soft inconnu de derrière les fagots, histoire de lui donner son heure "de gloire".

Ce mois-ci, je vous propose de regarder "La Abadia Del Crimen", un jeu en 3D isométrique d'Opera Soft (souvenez-vous, Livingstone 1 et 2 ! C'est d'eux).

Incontestablement, c'est un jeu qu'il est dur... A manier, à comprendre (que

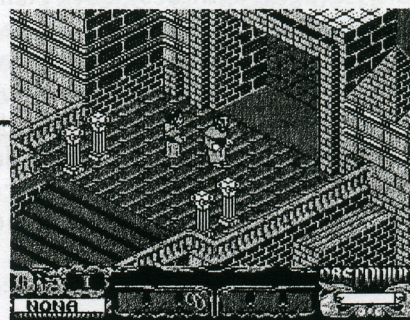


de l'espagnol, olé !), à analyser sur le plan technique. Car oui, je vais pas vous baratinier deux heures avec l'intrigue, on s'en fout, c'est "Au Nom de la Rose", point. Avec votre disciple (qui vous aime et dont vous abusez odieusement tous les soirs dans votre cellule, pervers !), vous arpentez les corridors de cette abaye où un crime atroce a été commis. Banal. En revanche, ce qui est intéressant, c'est l'aspect technique de ce jeu. Du mode 1, des avants-plans en veux-tu en voilà, une superbe gestion des personnages, une grande interactivité et tout ça, vous, vous l'auriez codé comment ? Ben moi, ça m'a impressionné. Ca, et l'intro. Un grand moment. J'ai longtemps voulu coder un texte qui s'afficherait comme on écrit, en formant ses lettres. Ils l'ont fait, ils l'ont bien fait, et les pages qui se tournent sont du plus bel effet. Bravo.

Contrairement aux affreux Batmans, et

autres cochonnetés dont les noms ne sont même pas restés dans ma mémoire prépubère (à l'époque, hein... on est bien d'accord !), ce jeu est attirant par le fait qu'il ne s'agit pas juste de passer de cet écran au suivant en évitant un monstrounet aussi débile qu'un IRCiste ou qu'un fou de Tomb Raider III... Non, il s'agit de se repérer, de fouiller, de trouver des indices etc...

A ce moment précis de l'écriture de l'article, il me reste environ un quart de page à remplir et je me dis que j'irais bien me refaire une petite partie, histoire d'avancer



un peu dans l'énigme...

Alors aussi sec, je vous laisse.

Pour télécharger ce jeu, rendez-vous sur un des nombreux serveurs FTP dédiés au CPC ou sur le site Amstrad Live.

SNN

|               |     |
|---------------|-----|
| Graphismes    | 70% |
| Son           | 80% |
| Programmation | 95% |
| Ergonomie     | 70% |
| Avis perso    | 80% |



## SONS & SAMPLES

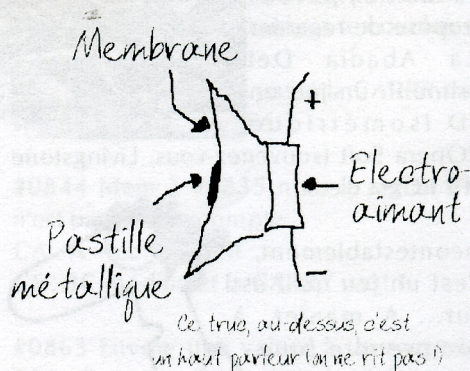
Il était une fois une pauvre femme qui, dans sa grande détresse, n'avait trouvé comme solution à ses malheurs que de n'habiter de nombreux gîtes. Ainsi se disait-elle, cela m'évitera une vie peu confortable à lier des chardons. Cependant avec le temps ses capacités s'épuisèrent et il lui fallut bien un jour se résoudre à abandonner sa vie de bohème. Elle trouva donc comme solution de vivre près d'une haumônerie, car là avec un peu de chance elle pourrait rencontrer un ecclésiaste qui voudrait bien la protéger. "Je pourrais ainsi terminer mes jours en jouant sur la berge du grand ravin", pensait-elle. Malheureusement la pauvre femme devenait folle de la messe, et bientôt les ecclésiastes l'évitaient, préférant retourner à leurs élevages, le tri des boucs étant bien plus intéressants selon eux. La femme, devenue vieille, se retrouva seule avec sa poule qui muait beaucoup du fait d'une vie bien remplie. C'est pourquoi elle vit désormais aux champs, enfermée dans sa solitude. Moralité : C'est pas parce que Shap est un dieu du sample qu'on ne peut pas essayer de le devenir. Na. Mais commençons par le commencement :

### QU'EST-CE QU'UN SON ?

Prenez un verre, remplissez-le d'un liquide quelconque (mais pas sans bulles : Le Coca et la bière sont interdits, donc. Par contre la vodka et le rhum, oui. Mais c'est pas une raison pour en profiter, hein ?). Prenez un stylo et plongez-le dedans. Que se passe-t-il ? La surface du liquide se met à onduler, en faisant des cercles concentriques autour du stylo. Eh ben l'air c'est un fluide, comme n'importe quel liquide (là je renvoie tous ceux qui veulent à un bouquin sur la mécanique des fluides, vous verrez, je ne raconte pas de bêtises). Produire un son, c'est donc tout bêtement, ben... Brasser

de l'air. Mais vite, très vite. Par exemple, pour produire un LA international, il va falloir agiter votre stylo 440 fois par seconde. Bon courage pour ceux qui essayeront.

Maintenant regardons un peu à quoi ressemble un haut-parleur, histoire de comprendre comment ça marche.



Le schéma qui devrait trainer dans ces pages doit montrer une vue en coupe d'un haut-parleur. Mais il faut pas mal d'imagination. Enfin ! Comme le schéma le montre, on a une pastille métallique collée sur une membrane, à la merci d'un électro-aimant qui, comme son nom l'indique, ne fonctionne que quand il est parcouru par un courant électrique. Quand le courant passe, la pastille est attirée par l'aimant et donc la membrane recule vers le fond du HP. Quand on coupe le courant, la pastille n'est plus attirée et la membrane reprend sa forme d'origine.

Et voilà : Si on veut générer notre fameux LA international, il suffit de faire passer un courant qui varie du 0 à une valeur positive alternativement, 440 fois par seconde. Conclusion de cette partie : Wow, ils sont forts ces ingénieurs. C'est bien plus malin de faire vibrer une membrane qu'un stylo !



## PUMP UP THE VOLUME

Je suis sûr qu'il y a un petit malin qui va dire : faire varier un courant de 0 à une valeur positive, je veux bien, mais QUELLE valeur positive ? A cette question, je répondrai : "C'est une bonne question. Quelqu'un a autre chose à demander ?". Plus sérieusement, la valeur positive en question dépendra du volume auquel vous entendrez votre son. Plus l'amplitude (eq la différence entre le 0 et la valeur maximale) est grande, plus la vibration de la membrane est grande, plus l'ondulation est forte, et donc, plus le son est fort.

Mais je rassure tout de suite ceux qui ont acheté des baïfles 4x600 watts pour mettre dans leur voiture (avec un volant en peau de moquette), les haut-parleurs ont leurs limites, c'est à dire qu'on ne peut pas augmenter le volume du son indéfiniment de façon à avoir un son fort avec un HP à 2 francs. Il s'agit ici de limites physiques, la membrane ne peut pas aller plus loin et donc le son sera tronqué quand la tension électrique sera trop forte, c'est ce qui produit ce désagréable son de saturation quand on monte trop le volume de la radio. C'est aussi la saturation qui fait le son particulier des guitares électriques, mais ça c'est une autre histoire...

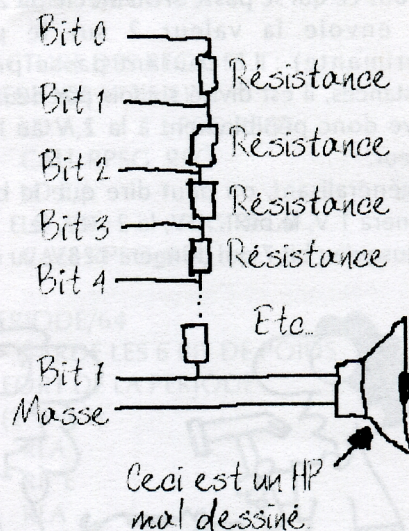
## MAIS POUR DEUX SONS ?

Ben voui, jouer un la c'est joli, mais moi j'ai envie de jouer un LA et un MI. Ah ! Je fais comment moi ? J'achète un 2e HP ? Non (ouf) ! Remarquez l'image est intéressante : Imaginez un HP qui joue un LA et un autre, à côté, qui joue un MI. Que se passe-t-il au niveau de nos fameuses ondes sonores ? Elle se passent l'une sur l'autre, s'additionnent pour finalement donner l'accord plutôt malheureux du MI et du LA. Eh bien au niveau électrique, c'est pareil.

Sauf que cette fois-ci nous allons résonner en terme de courant alternatif (+1 à -1 au lieu de + à 0). Il suffira donc de prendre un fil sur lequel on met une tension alternative à 440 HZ, et un autre fil avec un courant à 329.628 Hz (ça c'est la fréquence du MI), on les soude sur le HP (ce qui additionne les courants), et nous aurons alors la joie d'entendre le superbe accord généré par nos p'tits courants... C'est d'ailleurs ce que vous faites quand vous avez un haut-parleur et un signal stéréo : En mettant une prise mono dans le connecteur stéréo, les signaux "gauche" et "droite" se retrouvent sur le même contact et sont ainsi additionnés.

## LA SOUNDPLAYER DEMYSTIFIEE

Maintenant que nous savons comment envoyer un son sur un haut parleur en faisant varier un courant, voyons un peu comment marche la SoundPlayer, histoire de vérifier qu'on n'a pas suivi cet article pour rien.



Vous devriez trouver quelque par un schéma de SoundPlayer simplifié. Voyons un peu comment ça marche. Pour simplifier un peu plus, disons que sur chaque broche on sort, heu allez au hasard, 128 volts



(vous verrez, le hasard fait parfois bien les choses). Considérons de plus qu'à chaque fois que le courant passe par une résistance, il est divisé par deux. De plus, petit rappel pour ceux qui (comme moi) ont séché les cours de physique à l'école : Le courant il est bête, tout ce qui l'intéresse c'est de rejoindre la masse, pas question de revenir en arrière. Il s'empressera donc de passer par le haut-parleur pour rejoindre sa petite copine qui est à 0 volts...

Maintenant, voyons ce qui se passe si on envoie la valeur 0 sur le port imprimante. Ben, il ne se passe rien. Pas de courant, pas de mouvement de la membrane. Maintenant, envoyons un 1. Le bit 0 passe à un, il passe par la première résistance, il est divisé par deux, il passe donc à 64 V. Il passe ensuite par la 2e, 32 V, et ainsi de suite jusqu'à traverser la 7e résistance, notre signal qui était parti fièrement à 128 V, se retrouve à 1V. Bof.

Voyons ce qui se passe si on met le bit 2 à 1 (on envoie la valeur 2 sur le port imprimante) : Le courant passe par 6 résistances, il est divisé six fois par deux, et arrive donc péniblement à la 2 V au haut parleur.

En généralisant, on peut dire que le bit 0 donnera 1 V, le bit 1 : 2V, le 2 : 4V, le 3 : 8V etc jusqu'au bit 7 qui donnera 128V, vu qu'il

n'aura traversé aucune résistance.

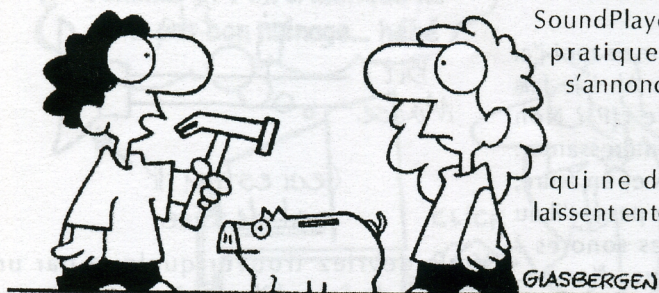
Le petit malin de tout à l'heure (un petit blond à lunettes. Tiens donc.) se lève et demande ce qui se passe quand les bits 0 et 1 sont tous les deux à 1. Et bien, ils s'additionnent, comme tout à l'heure. Donc au niveau du haut parleur on aura  $1V+2V=3V$ . Fastoche !

Voyons un peu ce qui se passe si je mets la valeur 154 sur le port imprimante. On obtiendra sur le HP... 154 volts ! Et pour une valeur de 208, 208 Volts ! Youpi ! La valeur en sortie de la SoundPlayer est proportionnelle à la valeur envoyée sur le port imprimante (Je vous avais bien dit que le hasard faisait parfois bien les choses). On peut donc dire que plus la valeur envoyée sur le port imprimante est grande, plus cette satanée membrane va reculer. Il ne reste plus qu'à la remuer en rythme de façon à nous permettre d'entendre le dernier tube de... (au hasard, toujours. Vous me connaissez maintenant) Marilyn Manson.

#### THE END ?

Je suppose que vous voyez un peu où je veux en venir... Cependant, histoire de vous laisser mariner un peu, et aussi pour voir si SNN saura faire tenir cet article sur trois pages, nous attaquerons dans le prochain numéro le calcul et l'envoi de samples sur la SoundPlayer, histoire d'ajouter un peu de pratique à cette série d'articles qui s'annoncent... théoriques ! A+

One qui ne dort pas comment certains le laissent entendre... Hum hum.



Je ne suis pas sûr que ma banque soit prête pour le bug de l'an 2000, alors je récupère tout mon argent ! &14





## INTERVIEW : NO RECESS

1 QUI EST "NO RECESS" ? COMMENT ES-TU ARRIVÉ SUR CPC ET PLUS PARTICULIÈREMENT SUR LA SCÈNE ?

Mon pseudo est No Recess et j'appartiens au groupe Condense, mais dans la vie civile je suis surtout STORQ Arnaud ! J'ai actuellement 19 ans et suis en BTS Informatique 1ère année. J'ai eu mon premier CPC comme tout le monde je crois : je l'ai eu quand j'avais 8 ans lors d'un Noël. Vers mes 10 ans, j'achetais régulièrement Amstrad Cent Pour Cent et surtout Amstar & CPC, magazine dont je passais tout mon temps à recopier les programmes diffusés. Au lieu de recopier stupidement ces programmes, il me vint un jour l'idée de faire... mes propres programmes ! Mais jamais rien de concret... Il a fallu attendre 1994 pour que je me décide à écrire à ce cher Rainbird dont l'adresse avait été diffusée dans Amstrad 100% afin d'obtenir des démos. Cela m'intriguait car je me demandais comment ils pouvaient réaliser ça ! C'est d'ailleurs Rainbird qui m'a plus ou moins lancé sur CPC : il m'a fait connaître la scène et ses démos, et surtout m'a refilé l'arme fatale : D-A-M-S l'assembleur ! Après plusieurs essais de programmation, j'avais réalisé un scrolling soft de 16 pixels de hauteur (merci ACPC). Voilà ! La suite, vous la connaissez tous : des démos, des diskmag, etc...

2 QUELLES SONT TES ACTIVITÉS DANS LA SCÈNE INFORMATIQUE ACTUELLE ?

Je suis actuellement sur PC. J'ai été inactif du début de 1997 à septembre 1998, période d'"adaptation" à la scène PC et son environnement de programmation. Je programme actuellement dans l'environnement Windows en C et

Assembleur un moteur 3D basé sur le logiciel Lightwave. Il permet en ce moment le rendu de scènes Lightwave, à savoir mouvements de caméras, multi-objets avec multi-texturing (avec correction de perspective, transparence), etc. C'est un domaine si passionnant ! Tout cela en vue de sortir des démos PC, évidemment...

3 TES PRODUCTIONS CPC ONT SOUVENT ÉTÉ DÉCRIEES, ÉTANT SOUVENT BASÉES SUR LES MEMES TECHNIQUES HARDWARE ET N'INNOVANT QUE TROP RAREMENT AU NIVEAU VISUEL. QUE PENSES-TU DE CES REMARQUES AVEC LE RECU ? QUELLES SONT LES ERREURS FAITES DANS LE PASSÉ QUE TU NE REFERAIS PLUS MAINTENANT ?

Ces remarques sont totalement justifiées. Je pense que je voulais faire trop (à savoir sortir beaucoup de productions), et par conséquent je ne m'investissais pas assez dans la recherche de nouvelles techniques ! En revanche, je suis plutôt déçu que l'on ne m'ait pas dit cela à l'époque où j'étais encore actif sur CPC. Des choses auraient alors changé... Les erreurs faites dans le passé que je ne referais plus maintenant : piocher dans les routines des autres ! Je me souviens avoir rippé le source d'un scrolling hard d'Epsilon. Cela dit, je ne regrette pas ce geste, puisque c'est ainsi que j'ai appris à faire mes propres routines. (Au passage, le code d'Epsilon était odieusement lent!).

4 IL AVAIT ÉTÉ QUESTION D'UN JEU DE COMBAT DANS LE GENRE STREET FIGHTER 2. CE PROJET A AVORTÉ. QUELS ONT ÉTÉ LES PROBLÈMES RENCONTRÉS ? QUELS CONSEILS DONNERAIS-TU À UN CODEUR DE JEU SUR CPC ?



Le problème de ce jeu, c'est que c'était à peu près au même moment que j'ai connu la scène PC. Du coup, la démotivation se faisait de plus en plus forte, jusqu'à ce que le projet soit venu au point mort... Les conseils que je donnerais à un codeur de jeu sur CPC seraient d'utiliser les ressources hardwares de la machine au maximum afin d'effacer l'image navrante du CPC "de base" (écran non-reformaté, bip-bip pour les bruitages, etc).

5 TU POSSEDES MAINTENANT UN CPC PLUS. QUE T'INSPIRE CETTE MACHINE ? SON POTENTIEL IMPRESSIONNANT ET FACILEMENT EXPLOITABLE NE TE DONNE T-IL PAS ENVIE D'EXPLORER LE CPC PLUS ?

Cette machine a été totalement inexploitée. Elle offre des ressources incroyables pour un 8 bits ! Vu comme le CPC classique a été exploité, je suis persuadé que l'on pourrait découvrir des choses innovantes sur le CPC PLUS que l'on ose même pas imaginer actuellement... (Après tout, qui imaginait réaliser des plasmas sur tout l'écran il y a 10 ans ???). Quand à mon envie d'explorer le CPC PLUS, je n'ai franchement plus le temps ni la motivation pour m'y remettre... Désolé.

6 APRES AVOIR CONNU UNE LONGUE PERIODE DURANT LAQUELLE L'ESSENTIEL DES EFFETS DANS LES DEMOS ETAIENT BASES SUR DES TECHNIQUES HARDWARE (PLASMAS, SCROLLINGS..), ON CONSTATE UN RETOUR AUX EFFETS SOFTWARE NOTAMMENT AVEC DES ROTOZOOMS, DES PLASMAS SOFTS, 3D... QUE PENSES-TU DE CETTE TENDANCE ?

Je trouve excellent que des coders tentent de réaliser de tels effets. C'est clair qu'il reste encore beaucoup de choses à faire, mais soyons réaliste : le CPC reste le CPC, à

savoir une vitesse un Z80 3.3 Mhz ! Allez, bon courage aux coders et faites-moi penser le contraire ;)

7 QUELS CPC-ISTES T'ONT LE PLUS IMPRESSIONNE AU VU DE LEUR REALISATION ? CODE, GFX, ZIK, ELECTRONIQUE...

Je ne vais pas répondre en fonction de la période CPCienne que j'ai connu (1994 - >1996) mais sur l'historique de la scène CPC. Coté Code, Longshot a été pour moi LA référence. Je ne peux oublier sa partie dans THE DEMO (codée en partie en fin de l'année 1989, c'était fou de voir ça à l'époque !). Ensuite, vient Overflow, puis bien après Gozeur. Prodatron, Face Hugger et Alien ont apporté un nouveau regard sur le CPC avec la 3D. Pour se rapprocher un peu vers nous, j'ai beaucoup apprécié Antoine Pitrou pour ses productions toutes très intéressantes...

Coté graphique, Made a été bon, mais Mat est bien meilleur ! J'apprécie également Rainbird, mais il faudrait qu'il s'investisse plus dans le graphisme pur et non les logos. Coté musique, BSC est l'un des meilleurs (qui oserait dire le contraire ?). J'apprécie les musiques de Targhan, dont l'adaptation de la Second Reality/FC sur CPC est fidèle à l'originale et très bien réussie. Coté Electronique, Zik, Offset & Siou sont les personnes qui permettront de booster le CPC à 50Mhz avec des gros disque durs.. Alors, à quand les CPC-towers ?! (NDSNN : Incroyable, on en parle dans ce numéro. Amstrad Live, au coeur de l'actualité !) J'ai grandement apprécié les productions simples et efficaces de Tom&Jerry, et été impressionné par le savoir d'Offset & Zik. Epsilon a été un exemple pour moi. J'ai adoré toutes ses productions ! C'est dommage qu'il n'ait pas continué (il est passé du "coté obscur" de la scène PC, il

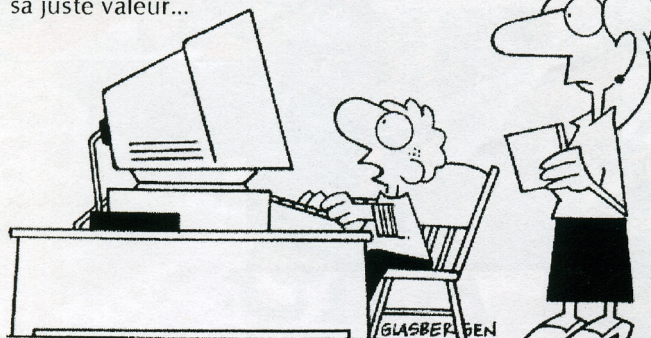


a abandonné la programmation au profit de la musique, -hélas- de mauvaise qualité :( Que ceux que je n'ai pas cité me pardonne. J'ai essayé d'être le plus franc possible.

8 TOUT COMME ROUDOUDOU, TU CONNAIS AUSSI BIEN LES GROSSES CODING-PARTY QUE LES MEETINGS CPC... LE CPC A-T'IL SA PLACE DANS LES CP ? LES PARTICIPANTS DES CP SONT-ILS EN MESURE DE POUVOIR APPRECIER LES EXPLOITS REALISES PAR NOS MACHINES ALORS QUE LA PLUPART D'ENTRE EUX NE SAVENT PAS CE QU'EST L'ASSEMBLEUR ET ENCORE MOINS L'OPTIMISATION ?

Non, non et non! Le CPC n'a d'aucune manière sa place dans les grosses demo-parties PC & Amiga. Les meetings CPC, c'est une bande d'amis qui se connaissent depuis fort longtemps, où tout le monde se connaît. Cela forme plutôt une veille réunion de famille fort sympathique.

Les demo-parties, c'est au minimum 400 personnes, et 1500 pour les plus grosses ! Personne ne se connaît, 90% des personnes présentes ne sont là que pour jouer (on les appelle les "gamers", c'est une sale race qui profite du meeting pour faire des réseaux à taille géante). D'aucune façon ces personnes ne sauraient apprécier le CPC à sa juste valeur...



Ma démo plante mais impossible de savoir si c'est Windows ou si c'est moi...

9 ENFIN TU AS QUARTIER LIBRE !

Je voudrais m'excuser auprès de la scène CPC pour ne jamais être parti officiellement. De même, pardon aux personnes à qui je n'ai jamais répondu. Je tiens également à remercier Eliot et Florian Bricogne pour m'avoir donné des nouvelles de la scène actuelle.

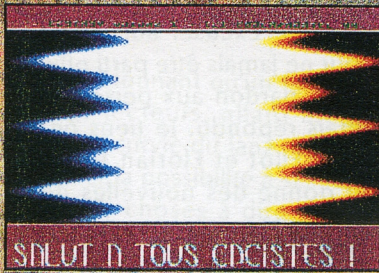
Sinon, pour mettre un terme à Bill Gates et ses compagnons, sachez que je programme pour Windows, et que Windows est une vraie chiotte ! C'est une aberration à l'échelle planétaire, ce système d'exploitation.. :( Mais bon, la bécane est sympa à programmer malgré tout ça, et ressemble même étrangement à un gros CPC boosté ! Pour les connaisseurs, faites la différence entre les instructions assembleur Z80 et 8086 et constatez la grande similitude... Une chose est sûre : un CPCiste peut passer très facilement vers le PC. Mais bon, c'est autre chose, et faut vraiment s'accrocher, la scène PC n'étant pas des plus amicales...

Voilà voilà.. Un dernier conseil: programmez sur une machine parce que vous êtes content de programmer dessus, et non parce qu'il y a plus de gens sur telle ou telle machine...

Et pour finir en beauté: CPC FOR EVER !!! (ah ca fait du bien;)

*Interview réalisée par Eliot  
(NDSNN : L'illustration ci-contre a été approuvée par le Rédac'chef, et c'est même lui qui a proposé le texte alors c'est pas ma faute si on tape (gentiment) sur No Recess. Ok ? Bon.)*





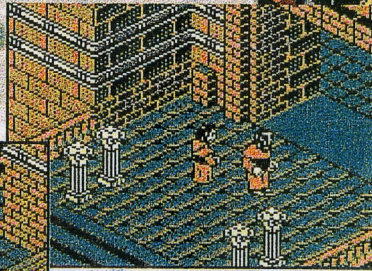
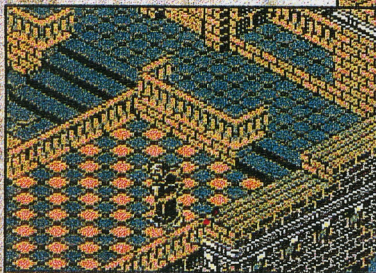
Ecstasy Demo  
Ebola - Mortel



202122 Demo  
Eliot, Iron, Master  
Tom Pouce, Slyder.



La Abadía Del  
Crimen  
Opera Soft



100 Cent Francs