

AMSTRAD

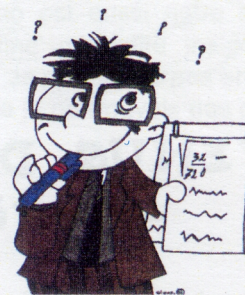
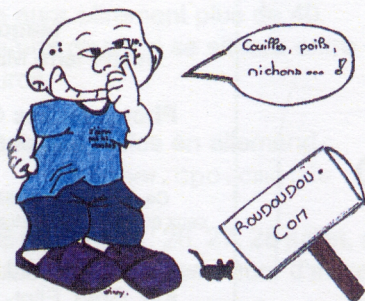
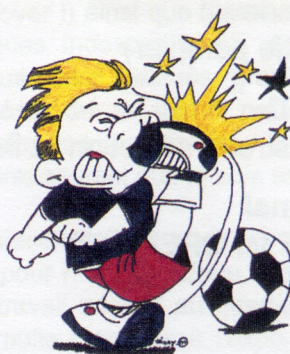
LIVE

Numéro &11

(Interdit à la vente aux superstitieux)

Avril 2002

Incroyable ! OFE parle !...



Exclusif : le retour d'Amstrad Live détaillé dans nos pages

Bulletin publié par l'AFC - En vente dans toutes les (bonnes) pharmacies

SOMMAIRE

Édito	&03
Ana (présentation rapide)	&04 et &05
Meeting (CPC Klassentreffen 2001)	&06 à &08
Synthèse (rotation dans le plan)	&09 à &0B
Récapitulons	&0C à &0E
Interview : (Ofe le pompier)	&0F
CRTC (registres : sélection et liste)	&10 à &13
L'annal (OVF vs OFE !)	&14 à &17



**LE PHÉNIX N'EST PAS SEUL
À RENAÎTRE DE SES CENDRES !**
(Proverbe chinois, bien sûr)

&02

Amstrad Live - N° 17

**Pour toutes questions,
commentaires,
et lettres piégées :**
Yves Gerey
7 bis rue des Vignes
33470 LE TEICH
madram@cpcscene.com

Abonnements :
chèque à l'ordre
d'Emmanuel Roussin
(trésorier de l'AFC)
E. Roussin
10 rue du Capitaine-Ménard
75015 PARIS
genesis8@cpcscene.com

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

Illustrations :
Sylvie Sumanac,
madram

Crédits photo :
Agence CPC presse

Maquette :
Jean-Pierre Marquet

Photos écrans CPC :
Thomas Naslin

Ce numéro est dédié à tous
ceux qui ont créé Amstrad Live :

OffseT, Rainbird, Siou,
Ker, Greg, Eliot, Shap,
Nicky One, Baldur, E/J,
Beb, Animal Cracker,
Grim, One,

et surtout...

SNN !

ÉDITO : IL REVIENT, ET IL N'EST PAS MÉCONTENT

Au cours des derniers mois, plusieurs vieilles rengaines ont ressurgi, comme autant de zombies enjoués venant renifler l'air du temps au seuil de leurs tombeaux rutilants :

- Il faut créer des sites Internet fédérateurs.
- Il devient indispensable d'écrire en anglais et de raisonner européen.
- La scène CPC est moribonde.

Voici notre réponse : **Amstrad Live**, sur papier, en français, et bien vivant !

Derrière ce qui vient d'être présenté comme un simple esprit de contestation propre à chaque CPCiste (à divers degrés de gravité) se cachent des raisons bien fondées (en tant que membre d'Overlanders, j'adore le fondement) :

- Le papier reste le support le plus convivial (juste devant l'interface du prochain Démoniak). Et j'ai un ancêtre bûcheron.
- Amstrad Live se compose à 25% d'humour pas drôle, 20% d'humour risible, 1% de belles phrases et 0,1% de réminiscences de Pierre Desproges. Jamais nous n'atteindrions ces quotas en anglais ou en espéranto.
- L'année 2002 marque le réveil des tire-au-flanc, et sera la plus passionnante depuis longtemps. Amstrad Live compte témoigner de cette activité (en tant que membre d'Overlanders, j'adore les double-sens).

Grand retour oblige, nous vous avons préparé un récapitulatif.

De plus, la rubrique «Actus» se mute temporairement en rubrique journal essayant de retracer et de commenter tout ce qui s'est passé dans notre beau département

de l'Ain. Comme je souhaitais laisser un peu de place aux autres rubriques, attendez-vous à retrouver dans les prochains numéros ce genre d'article rétrospectif.

Les commentaires en question, d'une brutalité rarement atteinte en climat tempéré, amèneront je l'espère réaction de votre part, car tel est leur but – comme aimait à le répéter Aimé.

En effet, perpétuant là un usage délaissé par Another World, Amstrad Live se veut forum des débats les plus débridés. À vos stylos ! À vos papiers !

Passons à la séquence ennuyeuse (sauf pour ceux listés) des remerciements.

Ce numéro n'aurait pu paraître sans :

Jean-Pierre Marquet qui a repris de main de maître la maquette, Winny pour ses dessins et son soutien moral indirect, ma famille, le soleil (très important, le soleil), P. Watzlawick, J. Weakland et R. Fish pour le livre *Changements, paradoxes et psychothérapie*, moi, et plein d'autres facteurs, dont le facteur.

Pour le prochain numéro, nombreuses surprises en prévision. Vous le savez, j'adore annoncer des surprises, je ne peux qu'avoir raison : si jamais il n'y en a pas, cela forme une surprise aussi. Mauvaise il est vrai, mais mieux vaut laver sa pelouse que se tondre les mains.

Entretien avec – surprise –, dossier complet sur la création de – surprise –, reportage affligeant sur – surprise... Tout cela allèche, n'est-ce pas ?

fully madram

ANA THEME

S'étale ci-après, en complément de celle déjà parue dans QUASAR, une petite présentation bien personnelle d'ANA, le futur système d'exploitation développé conjointement par tous mais surtout deux.

Ce point de vue n'est probablement ni bon ni définitif, il se propose juste d'éclaircir ceux que le sujet interpelle (tout le monde mais surtout trois).

QU'EST QUE C'EST ?

Le dessein d'ANA est de faciliter l'utilisation de toutes les ressources logicielles et matérielles du CPC. Un système d'exploitation, quoi !

Mais contralto à Futur-OS par exemple, l'interfaçage avec le *firmware* de base se verra particulièrement soigné.

Les programmes dédiés à ANA pourront éventuellement se lancer « sous AMS-DOS », à condition qu'ils installent eux-mêmes les vecteurs ANA dont ils ont besoin. En fait, peu importe, car c'est le schéma inverse qui relève du plus grand intérêt : que les programmes orientés système tels PROTEXT, MAXAM (et dans une moindre mesure, DAMS, puisqu'il passe par les vecteurs système pour les chargements) puissent profiter de l'environnement ANA. Ils accepteront alors sans rechigner de tourner avec d'autres programmes, accéderont aux disquettes MSDOS sans même s'en rendre compte, vous distrairont comme jamais ils ne l'auront fait, et sauront vous accompagner dans les moments difficiles (exemples tirés du Guide du Marketing Informatique 2002).

EXTENSIONS

Cette mise au point fournit une occasion de revenir sur les complications psychologiques subordonnées à la question des extensions.

Rajouter un disque dur sur CPC ne le fait en rien ressembler à un IBM-PC. L'impudique philosophie du CPC, s'il en est une, reste inchangée, puisque ce dernier continuera de fonctionner nu. Le disque dur ne serait que confort. En revanche, commencer à exploiter la spécificité du disque dur (c'est-à-dire chargement rapide et très grand espace de stockage) sans adaptation possible sur disquette serait un grand écart – quasi fatal à l'intégrité masculine – à cette philosophie.



Thrilling !

L'optique CPC n'a jamais été d'utiliser *ad vitam aeternam* des disquettes 3 pouces, les ports d'extension en témoignent. Et quand on y réfléchit, c'est même utiliser un support lent et cher qui est contraire à l'image du CPC. Un chargement ultrarapide paraît bien plus cohérent, après un démarrage ultrarapide !

Par ailleurs, il circule, dans les coulisses

des forteresses dans lesquelles se retranchent les grands gourous, des bruits sur une solution bien plus adaptée au CPC que le disque dur.

QU'EST QU'I FAUT FAIRE ?

Il reste beaucoup de choses à établir. Si la plupart de ces points sont d'ordre technique, d'autres concernent plutôt l'utilisation, ce qui convie tout le monde à donner ses idées.

- RSX : il est prévu de consolider le format de codage des RSXs, pour les installer aisément (plusieurs dans une même ROM), faciliter l'interfaçage... En outre, la philosophie d'ANA impliquera directement qu'un même fichier RSX puisse s'installer en ROM ou s'initialiser ponctuellement en RAM.

- Interfaces : plein de petits détails influenceront sur la convivialité des futurs utilitaires, tel le choix d'un système de touches de raccourcis.

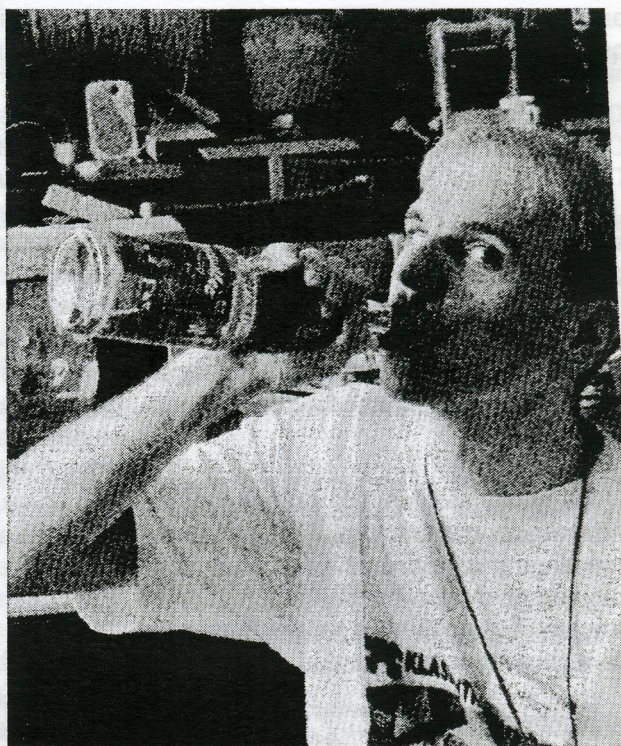
- Shell : l'indispensable Shell permettra de s'affranchir du BASIC, d'automatiser des procédures (assemblage de source avec chargement ou génération de données, par exemple !), de gérer plus facilement ses fichiers...

La mailing liste cpc_fr@yahoogroupes.fr est le plus adapté à ce genre de discussion, néanmoins vous trouverez dans Amstrad Live un suivi de l'évolution d'ANA. Même si

beaucoup des points présentés ne seront que provisoires, il s'avère très instructif de suivre l'évolution des idées. Avec Offset, combien de fois avons-nous dû retracer des raisonnements, faute de n'avoir noté que l'aboutissement de ceux-ci.

Ce message n'engage que son auteur et en aucun cas la société ANA-CORP. Les idées qui y sont exposées ne sauraient être associées avec la société ANA-CORP, qui nie toute implication de ses membres dans les forums « sexe en groupe » et « cuisine ».

**Madramos, Merinos, Rastapopulos,
île de Lesbos.**



**Elmsoft émerveillé
par la routine de Roudoudou**

CPC Klassentreffen 2001

On connaît la propreté légendaire (oui, oui, il s'agit bien d'une légende) des Allemands ainsi que leur sens de l'écologie. Cela n'empêche guère la pollution de quelques affreux industriels sans scrupules pas gentils. Aussi, outre-Rhin, l'eau se voit assainie par les procédés les plus pointus (pyrolyse, dessiccation, filtrage au carbone actif, bouillage, nettoyage, régurgitation, vidange). Et afin d'éliminer le moindre risque subsistant, on y boit de la bière.

Très gros meeting, puisque on y comptait une soixantaine d'Européens (d'autres annoncent cent vingt, pour des raisons qui restent à élucider).

C'est au bout d'un folklorique voyage en Candy-mobile (trois CPCs et quatre CPCistes dans une AX, on ne pouvait guère y rajouter qu'un ballon d'hélium), au cours duquel Genesis8 (qui nous a plus tard révélé aimer à se faire appeler Super Donald dans l'intimité) a prouvé une impressionnante résistance à la veille, que nous arrivâmes à Erlangen (vous souveniez-vous du début de la phrase ?).

Nous étions mêmes trop en avance, les Allemands n'ayant pas l'habitude des meetings marathoniens pour nous classiques, et c'est avec une légère appréhension que nous nous rapprochâmes de la source de voix gutturales.

INTERINDIVIDUEL

Par un prompt renfort de Hicks et JRM, nous nous retrouvâmes six Français pour

le déjeuner chinois. Les plats éveillaient nos papilles à des sensations exquises, particulièrement le savoureux numéro 56, sans oublier le 62 qui n'était pas dégueu non plus. S'il était facile de goûter aux plus exotiques des plats, on a eu toute la difficulté du monde à demander une simple carafe d'eau, contrariant une fois encore les habitudes locales. Il fallait voir TFM servir d'interprète entre notre anglais coloré d'un charmant accent français et l'allemand de la serveuse teinté d'un sympathique accent chinois (de la région de la Djoungarie me semble-t-il).

Cette anecdote peu sipide est avant tout racontée à but informatif. Elle a d'ailleurs été sélectionnée pour figurer dans la prochaine édition du guide Lonely Planet !

Notons la très bonne organisation du meeting : fléchage du parcours, T-Shirt et tasses commémoratifs, badges (très utiles pour nous autres noyés dans cette assemblée aussi hétéroclite qu'homogène, composée en majeure partie de personnages ne parlant même pas français !), vidéo-projecteur (qui a surtout servi à diffuser des clips étranges, man-gas prenant comme unique bande sonore des titres d'horizons variés. Quelle surprise d'entendre Omega de Bruce Dickinson en ce lieu reculé, n'est-ce pas). On a aussi pu apercevoir des images de précédents meetings, en V.O. non sous-titrée. Par contre, quelle idée bizarre de diffuser des mp3 variétés/dance tout au long du week-end, surtout de la part d'un comité d'organisation comprenant cet amoureux du AY qu'est Kangaroo. Peut-être était-ce pour ne pas créer de choc de transition lors du passage à la fête continue ayant lieu à Erlangen.

INTERLUDE

Et oui, se déroulait en ville une « petite » fête, apparemment hebdomadaire. Le samedi soir, notre côté grand reporter reprenant le pas, nous sommes allés nous rendre compte de l'ampleur de la chose : cela dépassait notre réveillon du nouveau millénaire ! La moitié de la population semblait être de la partie (de la fête, je veux dire), justement, emplissant les rues devenues de fait (!) piétonnes. La délégation française (hormis Eliot qui a préféré rester à la salle pour des raisons inavouables que tout le monde aura devinées) a fait honneur aux différents manèges (et relancé par la même occasion la carrière d'un carrousel) avant de retrouver nos amis allemands, chantant debout sur des bancs d'occasion. Manifestement heureux de nous voir (pourtant Eliot n'était pas là, je le rappelle), ils enchaînèrent sur la Marseillaise.



De gauche à droite : quelques participants.

INTERPELLATION

Le lieu du meeting, emprunté à un complexe sportif, était fort agréable, entouré de verdure, proposant les douches collectives inhérentes à ce type d'endroit (Hicks nous a même avoué avoir partagé

son shampoing avec Incognito V), un distributeur de préservatifs avec accessoires variés (aucun rapport avec la remarque précédente, je ne pense d'ailleurs objectivement pas que ce fait ait été – à prononcer sans liaison – un critère important lors du choix de la salle, restons sérieux).

Le couchage se déroulait dans un grenier poussiéreux, plutôt tranquille puisque l'arrivée de nouveaux occupants enjoués par le breuvage local couvrait les bruits des parties de bowling se déroulant en dessous.

Seul le petit-déjeuner était compris ; il y avait bien un restaurant juste à côté de la salle, mais apparemment peu compatible avec les horaires et les comportements de CPCistes en meeting.

Heureusement le petit-déj allemand sucré/salé nous a permis de tenir tout le week-end, en jonglant habilement entre confiture, fromage, charcuterie, toujours sur de bonnes grosses tartines de pain de seigle.

INTERJECTION

Pourquoi fallait-il se rendre (ne pas oublier la marque de la forme pronominalement) à ce meeting point d'interrogation.

- Pour rencontrer plein de CPCistes actifs. Quel plaisir de voir qu'il y a toujours des productions en préparation, dans la plus pure tradition allemande.

- Pour rencontrer plein de CPCistes inactifs. Quel plaisir de discuter avec les anciennes légendes et d'observer leurs réactions face aux récentes productions, de * qualité fraaannnçaiise *.

Face Hugger par exemple, même s'il ne compte pas se remettre au CPC, s'est montré très intéressé par les différentes nouveautés, dont les conversions YM ; après le meeting, il a aussitôt voulu tester une compression de fichiers YM avec la méthode utilisée pour la partie vidéo de sa méga-démo, malheureusement sans atteindre les résultats, de qualité française, déjà obtenus.

Il m'a d'autre part entretenu d'une technique de chargement avec interruptions qu'il avait expérimenté dans son jeune temps. L'idée consiste à relire simplement les données dont l'interruption avait compromis le chargement. Ses tests étaient concluants, et on pouvait ainsi agrémenter un chargement, sans trop de ralentissement.

Eliot, quant à lui, a entrepris une démonstration complète de DAMS (c'est son côté AMSTRAD EXPO), devant WSX & ZAQ abasourdis par tant de puissance. Les Allemands répliquèrent par leur RamRomBox de 512ko, comprenant entre autres bonnes choses Fruity Franck. Le CPC plus rapide qu'une console de jeux, sans même une cartouche à insérer !

INTERSECTION

C'est à l'occasion de ce meeting qu'Odiesoft ressortit ses effets de feu et de sang, ainsi qu'une version très peu avancée d'une adaptation du jeu Cannon Folder. Ytchal boucla quant à lui son music-disc, testé dans le prochain numéro. Enfin, on a pu apercevoir des previews de Zelda (de qualité allemaaaande).

Bien sûr, pour survivre en ce monde étrange, mieux valait savoir manier une

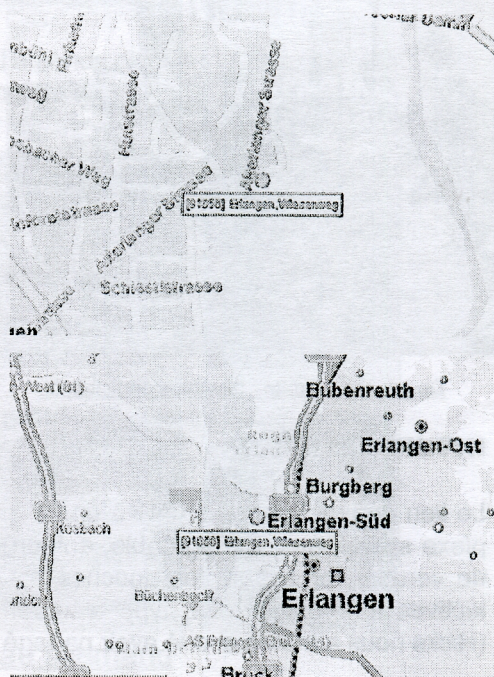
autre langue que la sienne (encore une fois, ce n'est pas Eliot qui me contredira). Quoique, Hicks & Candy ont bien réussi par leur seul charisme à séduire une autochtone locale – supposée d'abord être Weee!, puisque ce dernier devait être présent au meeting, mais finalement inconnue de tous.

Et puis, Elmsoft d'Autriche est éminemment sympathique et parle parfaitement français.

Quiconque se plaindrait de voir toujours les mêmes têtes (inquiétantes il est vrai) aurait trouvé là l'occasion de faire de nouvelles connaissances.

Pour ceux désirant d'autres souvenirs de voyages, nous organisons une soirée diapos suivie d'une conférence sur l'utilisation du vélo dans l'Allemagne réunifiée.

Madram



SYNTHESE : SAINTE THERESE QUELQU'UN ?

J'étais parti (pas bien loin rassurez-vous) pour continuer la série d'articles sur la 3D. À l'instant précis où je me mis au travail, armé d'un crayon papier dont il faudra que je vous énumère les qualités, le téléphone se manifesta par d'inamicaux cris animaux. Une ancienne copine lancée dans le mannequinat (comme quoi on ne lance pas que les nains) cherchait du réconfort. Elle redoutait de se retrouver dans un catalogue des Trois Suisses (la voie de garage du mannequin) ou de sombrer dans la prostitution. Je la rassurai sur ce dernier point : « Ne t'inquiète pas, je te soutiendrai toujours ».

Cet entrefaite mit en évidence l'aspect prématuré de ma démarche, bien que les deux sujets n'aient absolument rien à voir entre eux.

Peut-on décentement faire virevolter un objet dans l'espace sans savoir rotationner une figure dans le plan ?

A-t-on objectivement le droit d'exploiter des calculs dont on ne connaît pas la précision ?

Comment oserait-on tracer une simple ligne en ignorant les tenants et aboutissants d'un tel acte ?

LE BUT EN BLANC

De toute façon, l'objectif n'était pas d'afficher de bêtes objets 3D d'une platitude propre à tuer de rire un chien errant dépressif, mais de donner les outils permettant de créer ou précalculer toutes sortes d'images, d'animations...

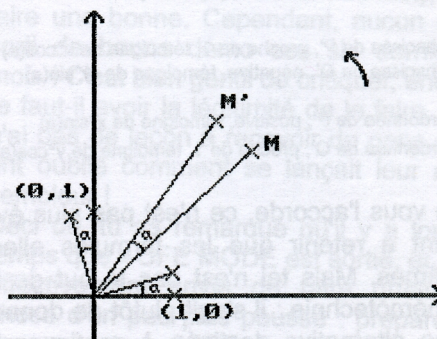
Pardon ? Nous voilà déjà à la moitié de la page ? Que voulez-vous, en garçon bien attentionné, je propose une introduction sans oublier les préliminaires.

FAIS TOURNER

Cela n'aura échappé à personne, la qualité des intertitres oscille entre pauvreté humoristique lacrymogène et rare délicatesse (il dépanne bien, l'adjectif « rare », vous pouvez vérifier au JT : « Un acte d'une rare violence », « Une tempête d'une rare intensité », « Un film — russe — d'une sobriété rare »).

Présentement, comment mieux introduire un paragraphe traitant de rotation écrit chez Shap ?

Prenons, sans le violenter, un point M de coordonnées (x,y) . On souhaite lui faire subir une gentille rotation d'angle α . Que valent les sympathiques coordonnées (x',y') du nouveau point M' ?



Je vous livre la formule (contrairement aux écrivains qui formulent des livres) :

$$x' = \cos(a)*x - \sin(a)*y$$

$$y' = \sin(a)*x + \cos(a)*y$$

Attention au piège sous BASIC quand on affecte les nouvelles coordonnées au mêmes variables : un fois le « nouvel x » calculé, on n'a plus accès à l'ancien x pour le calcul du nouvel y. Il faut introduire une variable intermédiaire, ce qui donnera un truc du genre :

```
100 temp=COS(a)*x-SIN(a)*y
105 y=SIN(a)*x+COS(a)*y
110 x=temp
```

AIDE ARMOIRE

Truc mnémotechnique pour retrouver dans cette formule où sont les sinus, les cosinus, les +, les - : on peut examiner l'effet d'une rotation d'un petit angle a positif (donc dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) sur les points $P(1,0)$ et $Q(0,1)$.

Comme a est petit, $\cos(a)$ reste proche de 1, tandis que $\sin(a)$ est près de 0.

L'abscisse de P' , proche de 1, témoigne de $x*\cos(a)$
L'abscisse de Q' , négative, témoigne de $-y*\sin(a)$

L'ordonnée de P' , positive, témoigne de $x*\sin(a)$
L'ordonnée de Q' , proche de 1, témoigne de $y*\cos(a)$

Je vous l'accorde, ce n'est pas plus évident à retenir que les formules elles-mêmes. Mais tel n'est pas le but de la mnémotechnie : il s'agit plutôt de donner une alternative destinée à confirmer la connaissance acquise par un autre moyen.

J'écrirai un livre, un jour, même de nuit.

LE CERCLE DES INITIES

Vous me connaissez, je ne laisse jamais de formules sans au moins une petite justification, même mal formulée (houlà, je n'imaginais pas que l'utilisation prolongée de PROTEXT en noir sur fond gris provoquait cet effet).

Au fait, je ne maintiens le vouvoiement collectif que par habitude, n'étant même pas certain d'avoir encore un lecteur à ce point de l'article.

Le point M de tout à l'heure s'écrit en coordonnées polaires (r,t) où r est la distance par rapport à l'origine, et t l'angle formé avec l'axe des abscisses. On a :

$$x = r * \cos(t)$$

$$y = r * \sin(t)$$

Appliquer la rotation d'angle a revient à ajouter a à t . D'où

$$x' = r * \cos(t+a)$$

$$y' = r * \sin(t+a)$$

Les formules de trigonométrie donnent :

$$x' = r * (\cos(t)\cos(a) - \sin(t)\sin(a))$$

$$y' = r * (\cos(t)\sin(a) + \sin(t)\cos(a))$$

En remplaçant $r*\cos(t)$ par x et $r*\sin(t)$ par y , on retrouve nos équations de départ.

La justification est loin d'être complète puisqu'il resterait à démontrer les formules trigonométriques employées (ce qui peut se faire géométriquement, par exemple en partant de deux triangles rectangles ayant le côté adjacent en commun). De même, le passage d'un repère à l'autre serait à expliciter plus rigoureusement.

Mais le but était de fournir un nouveau point de vue rendant compte de toute la cohérence des mathématiques. En bref,

vous pouvez passer à la suite sans avoir assimilé ce paragraphe, donné à titre indicatif.

Remarquez que ce principe reste valable en d'autres occasions : nul besoin de comprendre parfaitement une phrase pour passer à la suivante ! L'acquisition de connaissances se fait plus globalement que séquentiellement.

MATRICE T'AIDE

Il existe une façon équivalente de noter ces calculs :

$$\begin{pmatrix} x \\ y \end{pmatrix} \begin{pmatrix} \cos(a) & -\sin(a) \\ \sin(a) & \cos(a) \end{pmatrix} \begin{pmatrix} x \cos(a) - y \sin(a) \\ x \sin(a) + y \cos(a) \end{pmatrix}$$

Mais n'allez pas conclure que les matrices se limitent à une simple convention d'écriture. Elles représentent un outil très puissant.

Par exemple, si on souhaite faire subir à un couple de coordonnées une série de transformations (on dit alors qu'on compose), on a le droit de multiplier entre elles les matrices associées à chaque opération, pour obtenir une nouvelle

matrice correspondant à l'opération globale finalement réalisée.

Illustration avec la composition de deux rotations, d'angles a et b (voir figure 1). Encore une fois, on applique les formules trigonométriques pour obtenir la matrice équivalente :

$$\begin{pmatrix} \cos(a+b) & -\sin(a+b) \\ \sin(a+b) & \cos(a+b) \end{pmatrix}$$

Mon cher Watson, nous venons (enfin, surtout moi) de retomber sur un résultat élémentaire et donc intéressant :

La composition de deux rotations de même centre (ici le point d'origine) est une rotation, toujours centrée sur ce point.

À votre avis, que donne une succession de rotations de centres distincts ?

Et d'ailleurs, comment calculer de telles rotations, non centrées en 0 ?

SANS RANCUNE

À suivre dans cette rubrique : le traçage de belles lignes, un poil de 3D optimisée, la génération de paysages, etc.

Yves Locomot

$$\begin{pmatrix} \cos(a) & -\sin(a) \\ \sin(a) & \cos(a) \end{pmatrix} \begin{pmatrix} \cos(b) & -\sin(b) \\ \sin(b) & \cos(b) \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \cos(a)\cos(b) & -\cos(a)\sin(b) \\ -\sin(a)\sin(b) & -\sin(a)\cos(b) \\ \sin(a)\cos(b) & -\sin(a)\sin(b) \\ +\cos(a)\sin(b) & +\cos(a)\cos(b) \end{pmatrix}$$

Figure 1

&0B

RÉCAPITULONS : C'EST CLASSE

L'abondance des sujets traités dans Amstrad Live (c'est mon cheval qui le dit) et la date anniversaire (exactement 52 mois après la sortie du 1^{er} numéro) imposaient ce récapitulatif qui, je l'espère, occasionnera moultes économies et joyeux raffinements.

Quant aux nombres en hexa, ils désignent les numéros, pas les pages ! (Note du maquettiste)

MONTAGES & ÉLECTRONIQUE

Inverseur de drives	09
Mise en tour avec 2 drives	0A
Inverseur pour 3 drives	0B
Récapitulatif et conseils	0E
CPC en Tour par Siou	0C

Brochage Z80	01
Les entrées/sorties des circuits intégrés	05
Le port imprimante	07

PROGRAMMATION THÉORIQUE

3D /1 (Projection centrale, termes)	09
3D /2 (Formules, programme)	0E
Synthèse (rotation dans le plan)	11
Les bases numériques	01
Codage nombres négatifs /1	09
Codage nombres négatifs /2	0B
Multiplication (par sinus)	03
Multiplication (par additions, et par quartets)	05
Multiplication (par additions, soustraction, et méthode ultime)	0E
Traçage de lignes (algorithme Bresenham)	03
Traçage de lignes /1 (algo détaillé)	07
Traçage de lignes /2 (variante Bresenmad avec source)	08

Sinus /1 (rappels mathématiques)	06
Sinus /2 (précalcul et erreurs d'arrondi)	07
La pile (présentation)	04
Les tables	07

PROGRAMMATION PRATIQUE

BASIC : INPUT professionnel	06
CPC (S)OS /1 Fonctionnement général du Firmware	05
CPC (S)OS /2 Plan de la mémoire	0A
CPC (S)OS /3 Gestion mémoire sous BASIC	0F
RSX AMSDOS /1 (descriptifs)	06
RSX AMSDOS /2 (exemples d'appel)	07
Synchronisation verticale	04
Vumètres	0C
Routines ROM	0C
CPC+ : adresses ASIC	03
CPC+ : scrolling (avec Source)	04

PROGRAMMATION COMPOSANTS

Z80 (TOUS les registres + explication durée)	02
Z80 (DAA & BCD)	02
Z80 (Le flag P/V)	03
Ports IO	10
CRTC (Balayage vidéo, vocabulaire)	01
CRTC (Balayage mémoire - correspondance adresses Z80-, mode entrelacé)	02
CRTC (Compteurs, bugs registre 8 & 9)	03
CRTC (Principe scrolling hard, rupture)	04
CRTC (Détection)	10
CRTC (Registres : sélection & liste)	11

PPI & AY	0F	Compactage d'écrans	08
Rasters /1 (principe, GA, table couleurs)	01	Les couleurs	0F
Rasters /2 (source)	02	ANA (présentation rapide)	11
Rasters /3 (split)	04		

TRUCS & ASTUCES

Annulation du rafraîchissement des couleurs	09
Display disable	09
Enveloppes hard sous BASIC	09
Intro Demoniak 6	09
Joy sans Stick	09
Rectangles pleins rapides	09, 0A
Pause Soft (listing)	04
Cheat modes	02
Cheat modes (Spéciale Chany)	05

Optimisation Z80	0F

MEETINGS

SNN Réveillon (97)	02
LTP 2 (98)	05
Ze Meeting (98)	06
Byte (98)	06
Camembert Meeting 4 (98)	08
MIA (98)	0A
Warf (99)	OVL1
Croco Channel (99)	10
Amstrad Expo (00)	10
CPC Klassentreffen (01)	11

INITIATIONS

Création sonore sur CPC	03
Soundtracker	04
Samples 1 (Principes du son et de la soundplayer)	0C
Samples 2 (Signature et fréquence)	0E
Le format YM	0F
L'ASCII (table de caractères)	07

REPORTAGES & DIVERS

Le serveur CNX	03
Sites CPCs	02, 04, 0C
La vérité sur Miss X	05
Historique DBT	08
Le CPC est sexiste	0C
CPC-aquatique	OVL1
Eliot nu	14
AFC : Présentation	0A
AFC : Boutique	0A
AFC : Communiqué	0C
UK : Wacco, Logithèques et Matos	06
UK : Qui fait quoi ?	09
Humeur	10
L'annal, journal de l'année	11

TESTS JEUX

Amnesia preview	03
Bo!	05
Frestris	05
L'affaire Ravenhood	01
L'île oubliée	01
La abadia del crimen	0C
Les griffes de la nuit	01
Der ring des lichts	0B
Striker in the crypt of Trogan	08
The Rocky Horror Picture Show	03

TESTS UTILITAIRES ET AUTRES

Claudia BMP convertir (Preview)	09
DAMS	02
Disc Master	05
Emulateurs CPC+	08
Flags Slideshow	05
Gifcon v4	04
RAMCARD	02

TESTS DEMOS

202122	0C
Backtro	11
Citron	0C
Dream a while	01
Dream end demo	03
Ecstasy	0C
OFE 1 à 3	11
Optix 2 & 3	11
Sweet Megademo	01

FANZINES

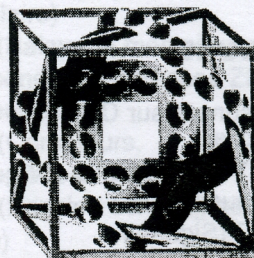
Amstrad Survivor 3	0C
Amstrad Technical Magazine 4	0B
ATM	10
Another World 1	08
Another World 5	0C
Another World 14	0F
Another World 17	10
Baba Fanz 7	08
Better than life 4	03
Bonsoir la planète 18	08
Boxon	10
Boxon 4	11
CPC-NET	0C
CPC Quest	10
Demoniak 6	09
Demoniak 7	0F & 10
Digital Press	10
Drapeau Noir	10
Eurostrad 11	0C
Focus 2	04
Focus	10
Help Fanz 1	0C
MAT	10
Ovation 4	03
Ovation	10
Quasar 13	04
Quasar 18	10
Roller Mag 3	06
Wacci 124	06

PSEUDOS

Beb	0E
Blood	0B
Bouba	0B
Candy	0E
Jrm45	0B
Kerialtan	0A
Grim / Mat	0A
Nicky One	0A
Offset	0E
Siou	0B
Tom&Jerry	0B
Tomy	0B

INTERVIEWS

Berry	10
Chirac Jacques	06
CJC	09
COS	0F
FutureSoft	0A
Jack	0B
Mykaia	02
No Recess	0C
OFE	11
Ptit Louis	OVL1
Querné Serge	05
Roudoudou	08
Scabb	0F
Serra Yann	04
Siou	03
Zik	01



Optix 2 : Quand Roudoudou vous offre
des bracelets à clous.

OFE LE POMPIER

Déchiffrant les *cheat-modes* de ses démos, résolvant les vraies et fausses énigmes laissées par le personnage, tirant des secrétaires crédules des informations capitales, toute l'équipe rédactionnelle d'Amstrad Live (moi) a su amadoudouer OFE et pu l'interroger sur sa et ses motivation(s).

Bonjour, OFE, peux-tu te présenter ?

- Ben, non !

Un nouvel indice sur ton identité ?

- Les têtes de l'hydre ne poussent qu'en été.

Qu'est-ce qui t'a poussé à te retrancher derrière l'anonymat ?

- Je suis une sorte de bouffon du royaume CPC, je peux dire la vérité sans risquer des représailles directes ! Et puis mes OFE démos sont un peu nazes, je ne voulais pas ternir ma réputation, hé hé ! Ou alors c'est l'inverse : si j'avais sorti une démo sous mon vrai pseudo, personne ne s'y serait intéressé !

Justement, pourquoi ne pas faire de réelles démos ?

- J'en avais marre du morosme ambiant ; alors l'idée était de sortir des démos rapidement, peu importe le niveau. En fait je voulais pousser tout le monde à faire de même. Si Shap, Ramlaid, et consorts prenaient eux aussi un peu de temps pour sortir quelque chose, tout le monde serait content. C'est valable pour toi aussi ! Si j'ai pu mettre en place quelque chose en quatre jours, imagine ce qu'auraient pu faire les pros du CPC, avec leurs stocks de routines ou même en partant de rien !

Mais tes démos n'attisent ni intérêt ni saine émulation.

- Tu n'as pas l'air d'avoir compris la démarche. De toute façon, les seuls capables de faire de vraies démos, comme tu dis, ne

glandent plus rien (à part Overflow, et Eliot dans une moindre mesure). Ça ne servirait à rien de réaliser de trop gros trucs. Tu es bien placé pour savoir qu'Eliot Buissonnière n'a incité personne à « rispoter ». Les dinosaures du CPC sont quasi-morts (sauf un ressuscité) ! Alors je me focalise (non ce n'est pas un nouvel indice !) sur la relève. Et il semble que cela réussisse, car Plissken par exemple a sorti sa première démo. Elle n'est pas terrible, mais ça montre qu'il progresse. Je pense que d'ici à ce que Demoizart sorte, il aura codé quelque chose du niveau de la Backtro !

Bon, ça ne répond pas vraiment à ta question, mais je m'en gratte le dos !

Va-t-il avoir d'autres démos OFE ?

- Je prends mon pied en programmant (au sens propre aussi, étant donné que je pratique le yoga !), alors je ne vois pas pourquoi je m'arrêtera sous prétexte que des rabats-joie n'apprécient pas ce que je fais. D'autres que toi m'ont fait des remarques semblables : plutôt que de faire trois démos nazes en deux mois (deux en réalité sont vraiment de moi), en faire une bonne. Cependant, aucun n'a sorti de bonne démo ces six derniers mois ! C'est bien gentil de critiquer, encore faut-il avoir la légitimité de le faire. Je n'ai pas de leçon à recevoir de gens qui ont oublié comment se lançait leur assembleur !

Ceci dit, tu as remarqué qu'il y a longtemps que --OFE MODE est sortie, et j'ai effectivement envie de faire quelque chose d'un peu plus poussé : préparez-vous au retour d'OFE.

Un dernier mot ?

- Oui.

(Entretien réalisé le 19/03/02)

COMMENT RÉAGIT TOUT CRTC

Nous voilà réengagés sur la rectiligne route bordée de tulipes naines menant aux arcanes du composant le plus mésestimé du CPC après d'autres.

Je sais de source douteuse que d'aucuns préféreraient disposer d'une bible complète sur le sujet, mais qu'y a-t-il de si gênant à consulter sa collection de fanzines ou à confier à son cerveau le recensement des informations ?

Cet article reprenant les choses à zéro, nul ne s'étonnera d'y trouver des redites. De toute façon, répétitions et répétitions sont les deux mamelles de la pédagogie, tout comme sein gauche et sein droit sont les mamelles de la femelle à deux mamelles. Je vous ai déjà sorti ce genre de propos ? Normal : répétitions et répétitions sont les deux mamelles de la pédagogie.

DE BUT EN BUT (EXISTE AUSSI EN VERSION "LE BUT EN OR")

Les écrits sacrés qui vont suivre vous permettront de :

- réapprendre à compter.
- ne plus maltraiter votre moniteur.
- mettre en place des ruptures du premier coup sans filet.
- assurer la compatibilité CRTC en aveugle.
- progresser dans la joie.

Ces sacrés écrits ne vous permettront pas de :

- briller en société.
- séduire l'élue de votre coeu.
- réduire la misère humaine à peau de chagrin.

SELECTION PRESIDENTIELLE

Le CRTC laisse en pâture aux habiles programmeurs dotés d'au moins trois doigts un ensemble de 18 paramètres appelés registres, énumérés plus loin.

D'un point de vue lexical, la confusion éventuelle avec les registres du Z80 se verra évitée par l'exceptionnelle vivacité d'esprit de notre lectorat, trié sur le volet.

Histoire bien connue, la sélection du registre requiert A14, A9 et A8 à 0. En forçant tous les autres bits à 1, on obtient l'adresse BCFF. D'autres valeurs conviennent tout aussi bien, il faut simplement veiller à ne pas adresser des périphériques en sus. Par exemple, changer le poids faible de l'adresse ne craint rien (sauf si A10 = 0, cf AMSLIVE &10), ce qui autorise son chargement avec la donnée à envoyer (LD BC,#BC0C : OUT (C),C équivaut donc à LD BC,#BCFF : LD A,#0C : OUT (C),A — en plus économique).

Voici une petite anecdote qui je l'espère illustrera mon propos (mais j'ai un gros doute) : assise à une table (de cuisine), Hortense coupa un morceau de ficelle (de cheval). Conclusion : bien qu'assise, elle créa deux bouts.

Le CRTC décode le numéro de registre sur 5 bits, ce qui implique que la valeur &20 désignera le registre 0, &21 = 1, etc.

DETENTE OPTIMISATION

Forts de ces informations et dans l'optique consciente et avouée d'une dispensabilité naturellement contre-balancée par l'aspect distrayant de l'étude subsé-

quente, voyons dans quelle mesure exploiter le OUT (n), A pour la SÉLECTION d'un registre.

Cette instruction, souvenez-vous, envoie A sur le port An.

. La contrainte A8 et A9 à 0, traduite ici par la mise à 0 des bits 0 et 1 de A, exclut les registres 1,2,3,5,6,7,9...

. A10 importe peu, car il suffit de prendre $n = \&FF$.

. Le fait d'adresser le PPI (port A) ne gêne pas forcément : le port A se trouve éventuellement en entrée, et dans ce cas vos mesquines tentatives d'écriture restent sans effet. Ou alors, le AY est en mode inactif, et il se balance (logique pour un processeur sonore) de vos ridicules affectations.

. Par contre, ne pas impliquer le port imprimante dans votre magouille écoeurante restreint le choix du registre au numéro 16, bien inutile.

En conclusion, sélectionner un registre par ce biais implique un accès au port imprimante. Cette bidouille ne sera par conséquent tolérée qu'en extrême recours, et encore pour la sélection d'un seul et même registre déterminé (sinon l'alternance de valeurs produira un son désagréable sur la *soundplayer*, ce qui aboutirait fatalement au lynchage du programmeur incriminé).

Mieux vaut s'en passer. Sympa, comme résultat, non ?

REGISTRES

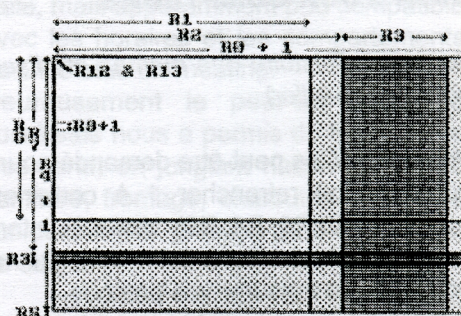
Le paragraphe précédent était destiné aux amateurs de caresses (ceux qui touchent), science humaine que personne

ne s'ennuie, même s'il est vrai qu'on ne puisse classer ces informations dans la catégorie des connaissances essentielles à l'exploitation du CRTC.

Retournons donc vers une dissertation plus abordable en capitulant le rôle de chaque registre (il ne saurait s'agir d'une récapitulation puisque le sujet n'a pas encore été abordé dans ce texte) avec en bonus leurs valeurs à l'initialisation du système :

Voir tableau page &13

Un schéma bien proportionné resitue les registres les plus importants :



TERMINOLOGUE 2, LE RETOUR

Le CRTC étant prévu pour gérer un mode texte, on se retrouve souvent à raisonner en terme de caractères. Sur CPC, la largeur d'un « caractère CRTC » correspond à une micro-seconde, indépendamment du mode graphique, simplement parce que le composant est cadencé à 1 Mhz.

Pendant cette micro-seconde, le VGA récupère les octets de deux adresses consécutives (paire puis impaire !). Ainsi s'explique l'obligation de travailler par

mots. Si vous souhaitez dès à présent plus de détails, je vous invite à consulter le croustillant AMSTRAD LIVE 2 (et que le cul pèle à toutes les personnes qui déclineront mon invitation, à cheval donné on ne regarde pas la bride).

Quant à la hauteur du caractère, elle est paramétrée par le fameux registre 9. Ainsi une « ligne de caractères » se décompose en R9+1 lignes – qu'on retrouve sous les appellations « ligne élémentaire », *raster-line*, *scan-line*, suivant les auteurs, leurs humeurs et leurs états d'ébriété. Il y en a même pour parler de « bloc », en parfaite contradiction avec un des sens de ce mot.

CONTE SUR COMPTEURS

(le genre d'histoire que maman me lisait pour me réveiller)

Vous vous êtes peut-être demandé pourquoi on doit retrancher 1 à certaines valeurs (pour R0, R4, R9). Une telle interrogation dénoterait une saine curiosité ne pouvant que rassurer vos proches.

Chez les ingénieurs, ce problème est connu sous le nom de "Paradoxe du mouton", s'énonçant ainsi : Pourquoi est-ce que le berger travaille, alors que le mouton ?

Plus précisément, cela dépend du rôle de la borne en question. Sans vouloir égratigner le suspens de l'initiation, observons deux cas :

R0 : si un compteur d'âge et de sexe quelconques va de 0 à 63, cela donne bien 64 itérations.

R1 : si le border est enclenché à partir de 40, il y avait affichage de 0 à 39, donc sur 40 caractères !

Pour conclure, j'espère que le développement de certains sujets n'aura pas gommé leur extrême simplicité. Je ne détaille et ne rallonge que pour vous offrir autant de facettes possible d'un même fonctionnement. La prochaine fois, nous détaillerons les registres d'un tout autre point de vue.

J'entends discuter ! Olivier Marchin, vous me ferez 312 lignes !

Yves Saladand



Le renouveau allemand

CRTC

R0 = 63 (Total horizontal - 8 bits) : représente le nombre total de caractères (affichés ou non, c-à-d *border* inclus) moins 1. Ainsi cette valeur détermine la durée d'une ligne élémentaire et par suite la fréquence de rafraîchissement.

R1 = 40 (Affichage horizontal - 8 bits) : nombre de caractères affichés horizontalement, avant d'envoyer le "*BORDER*".

R2 = 46 (Position de la synchro horizontale (HS en anglais) - 8 bits) : tout est dans le nom ! Précisons que le moniteur se calant sur la HS, ce registre contrôle la position horizontale de l'écran.

R3 = &8e (Durées synchro - 4/8 bits) : les 4 bits de poids faible déterminent la largeur (toujours en caractères) de la HS (si 0, pas de synchro générée, sauf sur CRTC2, de longueur 16). Sur CRTC 0, 3 et 4, les 4 bits de poids fort déterminent la hauteur de la VS (synchro verticale), en nombre de lignes (si 0, la synchro dure 16 lignes, longueur par défaut sur les autres CRTC).

R4 = 38 (Total vertical - 7 bits) : représente le nombre total de lignes de caractères moins 1. Avec R5 et R9, influe donc sur la fréquence de rafraîchissement de l'écran (50 ou 60 hz, ...).

R5 = 0 (Ajustement vertical - 5 bits) : nombre de lignes élémentaires supplémentaires, une fois les (R4+1) lignes de caractères balayées.

R6 = 25 (Affichage vertical - 7 bits) : nombre de lignes de caractères affichées verticalement, avant d'envoyer le "*BORDER*".

R7 = 32 (Position de la VS - 7 bits) : homologue vertical du registre 2.

R8 = 0 (Mode vidéo - 2/6 bits) : les bits 1 & 0 commutent le mode entrelacé (00 = inactif, 01 = activé pour le balayage physique, 11 = activé pour le balayage physique et le balayage mémoire).

Sur CRTC 0, 3 & 4, les bits 5 & 4 jouent eux sur la gestion du *Display Enable* (le signal qui active ou non le *BORDER*), horizontalement décalé d'1 caractère ou 2 (pour 01 ou 10 respectivement), voire annihilé (11 = uniquement du border). Sur ces mêmes CRTC, les bits 7 & 6 font un travail analogue, mais pour le curseur.

R9 = 7 (Numéro maximum de *scan-line* - 5 bits) : nombre de lignes élémentaires (d'une ligne de caractères) moins 1.

R10 = 0 (Début de curseur - 7 bits) : les bits 0 à 4 déterminent le numéro de *scan-line* à laquelle commence le curseur. Les bits 6 & 5 fixent le type d'affichage du curseur (01 = fixe, 01 = inactif, 10 = clignotant de période 16 frames, 11 = clignotant sur 32 frames).

R11 = 0 (Fin de curseur - 5 bits) : numéro de la dernière ligne de curseur.

R12 & R13 = &3000 (Adresse de départ - 6 & 8 bits) : les bits 0 à 5 de R12 (poids fort) et R13 forment l'adresse 14 bits au départ de l'écran (l'offset).

R14 & R15 = &C000 (Adresse du curseur - 6 & 8 bits) : sur le même modèle que R12&R13, les 14 bits représentent l'adresse à laquelle le curseur doit être activé.

R16 & R17 (Adresse crayon optique - 6 & 8 bits) : toujours sur ce modèle, les 14 bits contiennent l'adresse enregistrée lors d'une impulsion sur la broche LPSTB (light pen strobe) du CRTC.

L'ANNAL, LE JOURNAL DE L'ANNÉE

Dans le futur, avec le poids des ans et de l'expérience, il est possible que je devienne d'une sagesse exemplaire et d'une tolérance sans borne. Je sourirai aux apparentes maladroites qui m'apparaîtront alors comme la plus belle expression de l'innocence de la jeunesse ; je m'émerveillerai des choses simples ; je saurai reconnaître la beauté dissimulée par le disgracieux. Bref, je dois continuer à fustiger avant de devenir gâteux !

Ce sévère récapitulatif reste avant tout un moyen de souligner les points négatifs afin de.

J'estime par ailleurs que la majorité des productions méritent réaction. Il est assez démotivant de ne pas avoir de retour, car cela s'interprète fréquemment comme de l'indifférence, même quand non.

Attention ! De l'humour est dissimulé dans les lignes suivantes. Sauras-tu le retrouver ?

FORGET THE REST

Avril 2001, Eliot nous gratifie d'une démo appelée *SIMPLY THE BEST*.

Septembre 2001, son disciple dissident Iron proposera quant à lui Black Sabbath. Ces démos ne se lançant pas sur mon CPC, je ne puis en dire plus. À l'instar des productions Mortel, je profiterai des meetings pour les admirer (diantre, serais-je à ce point influencé par la lecture de Drapeau Noir et Another World ? Les gens de chez Mortel froissés n'ont qu'à remplacer la phrase par « À l'instar des routines Arkos »). On se réunira tous autour d'un bon potage.

SOUND PLAY MEILLEUR

En remplaçant les résistances individuelles par un réseau (comme l'a fait en son temps Jean Moulin), et avec un filtre calculé plus précisément (comme l'a en son temps imaginé Bob Marley), ZIK a encore amélioré la *sound player*.

Un poil plus chère (c'est à dire trois fois rien au lieu de deux fois rien) mais encore plus petite, elle rend mieux.

Elle reste évidemment compatible avec l'ancienne, pourquoi en irait-il autrement dans ce monde déjà dévasté par la corruption et les invasions de sauterelles ?

AU ROYAUME DES AVEUGLES

Le bien nommé Roudoudou, se faisant momentanément passer pour Eliot (il aura au moins trompé son concierge), a peint le deuxième volet d'OPTIX. Au programme, de longs chargements pour n'obtenir que des écrans approximativement digitalisés. Voilà pourquoi Roudoudou se confine dans le canular ! Cela lui fournit vile excuse pour bâcler ses productions.

À noter, une courte mais très bonne zik de Shap. A moins que ce soit « très courte mais bonne ».

Quant à Optix 3, il s'agit aussi d'une farce, menée par Plissken cette fois, atteignant dans le non-sens un degré auquel peu d'humoristes peuvent se vanter d'avoir accédé.

UN JOLI BORDEL

Décidé à reprendre les choses du bon

pied (le jaune), Nicky One a diffusé l'ébauche diffuse de BOXON 4.

On y piochera avec intérêt les belles parts d'intro et de *turn-disk* (cette dernière contenant en son sein une superbe langue), quelques bonnes idées (j'ai bien apprécié l'affichage de logos par vague), mais pas vraiment de quoi lire, mis à part l'interview de Cyber-Viking...

Rien de plus normal, puisque Nicky souhaitait pleinement se consacrer à du neuf.

ASIC 'A LA MAISON'

Dernièrement annoncé pour Ze Meeting 2004, ce *slide-demo* est repoussé : l'adaptation CRTC 0, 1, 2 et 4 s'avère plus compliquée que prévue.

OFE NOUILLE ?

Le 5 octobre 2001, soit seulement 294 jours après l'arrêt du dernier réacteur de Tchernobyl (il est des coïncidences qui ne trompent pas), un message de Slyder tombe sur les téléscripateurs cpc_fr accompagné de la démo d'un quasi-anonyme se retranchant derrière l'astucieux pseudonyme OFE.

Le premier effet démo est bien là : m'attendant à tout, c'est avec fébrilité que je transférai et lançai la démo. Généralisation des *previews* oblige, ça faisait longtemps que je n'avais pas ressenti cette excitation.

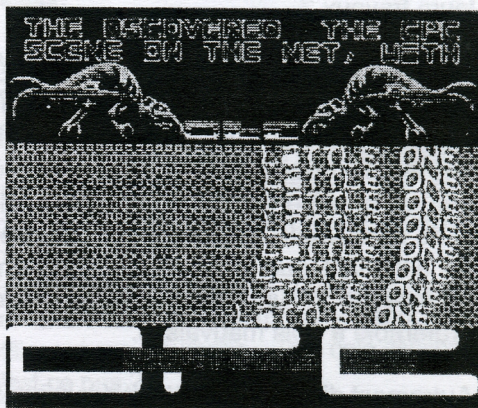
Mais la banalité de l'écran a vite su dissiper l'émerveillement anticipé. Me voilà Gros-Jean comme devant. C'est fluide, ça bouge presque partout, mais il n'y a rien de neuf, rien d'impressionnant et rien de bien joli. Seul le quatrième effet démo s'est fait sentir, puisque cette « Little

One » a suscité beaucoup de commentaires.

Dans la foulée suivit la « Second One » (d'un autre auteur) qui aurait pu être belle si elle n'avait été hideuse (la deuxième palette arrange un poil les choses). Les trop classiques barres colorées verticales donnent un fouillis dont le seul avantage est de faciliter les entrées en transe.

Quand à la *OFE'S MODE DEMO*, on s'étonnera non pas de sa modestie, mais de la régression qu'elle affiche par rapport aux précédentes ! Dôtée de graphismes négligés, elle ne marche correctement sur aucun type de CRTC, pas même sur celui sur lequel elle a été programmée, car il faut encore que le réglage H-Hold du moniteur soit prêt à encaisser les rafales de synchros soumises.

Comme me le faisait remarquer mon chef, elle a en revanche le mérite de parfaitement illustrer ce à quoi la programmation *hard* ne doit **pas** servir : réaliser avec forts désagréments ce qu'on pourrait tout aussi bien faire en *soft*.



OFE 1 : très little et pas one du tout

Tout cela est parfaitement revendiqué par les auteurs, dont le but était de sortir des démos rapidement afin d'exorter les foules à faire de même. Et c'est ici que le bât blesse, sans pour autant que les Athéniens s'atteignent.

Effectivement, on ne peut que se plaindre de la volonté de finition malade engendrant des délais interminables. Mais on ne compense pas un extrême en proposant l'autre : production réelle(ment) nulle contre œuvre virtuelle(ment) parfaite !

OFE se vante d'avoir terminé sa première démo en quatre jours. Mais j'aurais préféré une vraie démo, quitte à patienter quinze insignifiants jours supplémentaires. Y'a pas l'OFE au lac.

D'autre part, le perfectionnisme pathologique évoqué ne concerne qu'une rare personne. Dans la plupart des cas, c'est la flemme et le manque de motivation qui expliquent les retards.

De l'écume de ces constatations, une question émerge alors : est-il vraiment enthousiasmant de recevoir de telles réalisations, dans lesquelles les auteurs avouent le faible intérêt qu'ils portent à leurs travaux ?

On peut apprécier les efforts d'un OFE, d'un PLISSKEN/HAGE pour apporter quelque chose au CPC, interpréter le fait que leurs productions nous ramènent des années en arrière comme un signe positif de renouveau. On pourrait se consoler en alléguant que c'est mieux que rien. N'empêche qu'une bonne démo reste préférable à trois mauvaises.

Autrement dit, si l'on se réjouit de voir des personnes aussi motivées par le CPC, cette réjouissance n'est-elle pas ternie par le peu d'importance qu'accordent ces

individus à leurs créations ? D'accord, ils font quelque chose pour le CPC, mais comment interpréter le fait qu'ils n'offrent pas le meilleur d'eux-mêmes ?

Nos colonnes restent ouvertes (provoquant ainsi moult fuites thermiques, ce qui explique toutes ces critiques glaciales) à un éventuel droit de réponse (Dernière minute ! C'est fait ! Voir l'entretien avec OFE).

LA BETE EST DE RETOUR

Il est amusant de constater que la démarche d'OVERFLOW fut en chène sensiblement la même : proposer au plus vite quelque chose à nous mettre sous la dent, en espérant que les CPCistes relèvent le défi de sortir d'autres démos dans le genre mais en mieux.

Cette fois-ci par contre, tous les « effets démo » agissent !

C'est cette volonté de sortir la *BACKTRO* au plus vite qui explique le manque de finition :

- Chargement spécial non fiable à 100% vite remplacé par un chargement système classique (quasi-inacceptable devant le nombre de données précalculées à charger, ce que les utilisateurs d'émulateur ne sauraient relever).
- Textures affreuses.
- Percussions première musique corrompues (tiens, ça me rappelle quelque chose).
- ...

En outre, même en saisissant la volonté de ne pas tomber dans le schéma classique du *scroll-text*, il faut avouer que le manque de commentaires ajoute au caractère inabouti de l'œuvre.

Mais il ne faut pas faire la fine bouche, surtout si on aime gober ses yaourts, car il s'agit tout de même de l'une des meilleures démos CPC : innovante sur plusieurs aspects, vraiment impressionnante (= qui impressionne) et utilisant des astuces *hardware* au service d'un effet complexe.

Et alors que personne d'autre n'en semble capable, Overflow va lui-même supplanter sa propre démo, en proposant une version bien mieux finolée pour Ze Meeting.

**GALLERIE CPC sur
www.gfxzone.org**

Et joyeux anniversaires à tous !

LES MEETINGS

CPC KLASSENTREFFEN : se tiendra du 24 au 26 mai (c'est bientôt !) au même endroit que l'année dernière, toujours à côté de Nuremberg malgré la rotation terrestre. Un vingtaine de personnes (dont Candy et Eliot chez les *frenchies*) sont déjà confirmées, ce qui veut dire qu'il y en aura sûrement plus de 40.

Le prix d'entrée se situera entre 15 et 20 euros.

Toutes les infos en allemand :
www.cpc.cmo.de

ZE MEETING : 26, 27, 28 juillet, salle des fêtes de Bassoues. Quoi d'autre à ajouter ?

Et concernant le **CROCO CHANEL**, la police nous communiquera dès que possible toute information n'influant pas sur le bon déroulement de l'enquête.

DEUX RONDS DE FLAN

(je laisse à Another World le soin de trouver un jeu de mots plus efficace)

La démo « tire-au-flan », à l'orthographe particulièrement étudiée, s'annonce comme une première réplique à la Backtro sus-évoquée : animations quasiment plein écran, à 50 Hz, mélange de bidouilles *hard* et *soft*.

Seulement, la charte de qualité Overlanders imposait certains points (points, en anglais) : effets innovants (Shap et Beb nous ont concocté des simulations de foyer de toute beauté (ah ! la chaleur du foyer !) ainsi que d'autres délires graphiques indescriptibles), digidrums soigneusement restitués, graphs et aspect général de la démo particulièrement léchés, cadeaux bonus...

Heureusement que je suis en pantoufles.

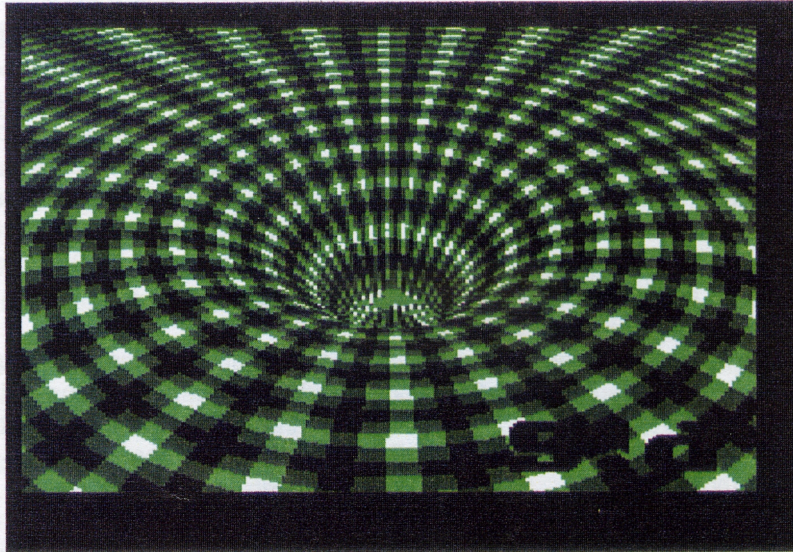
L'objectif était de sortir un petit truc vite fait pour l'Amstrad Expo, mais cinq jours de travail intensif au quartier général et les nuits blanches à l'expo même n'ont pas suffi.

Cette démo est aussi notre réponse à une certaine mentalité insidieusement répandue. Je préfère ne pas en dire plus, surtout que je ne trouvais pas de chute à la phrase.

A SUIVRE

De l'amour était camouflé dans les lignes précédentes. As-tu su le dénicher ?

m comme madram



Backtro, ou comment sortir du fond du gouffre



Amstasse CPC