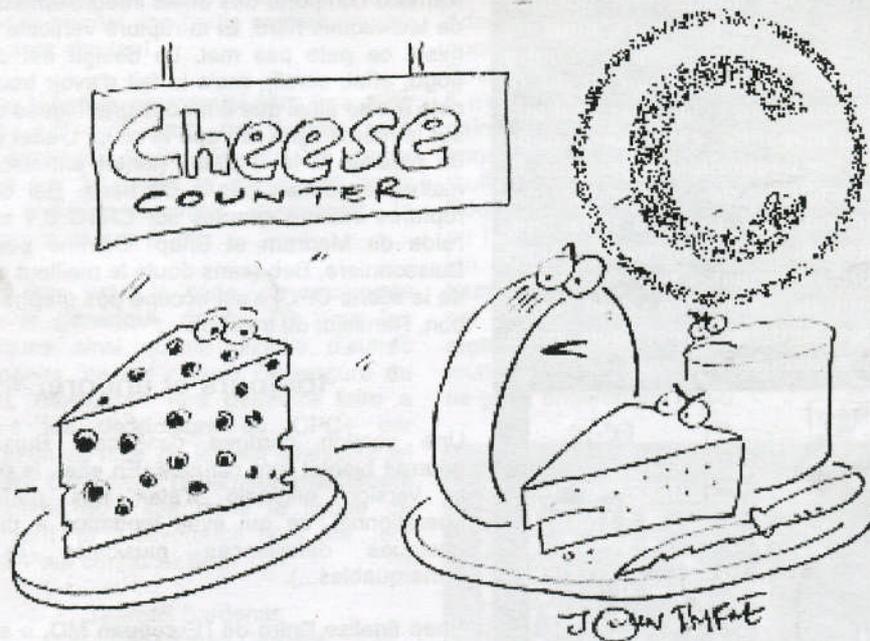


# another world

numero 16

100% CPC

avril 2000



"It's his holier than thou attitude  
I can't stand"

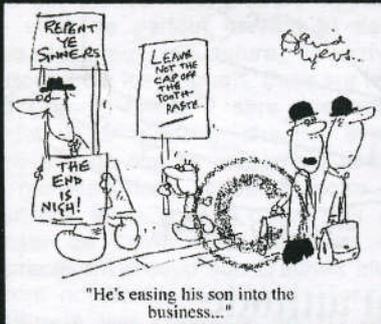
tout simplement

actus  
degustation gratuite

debat

previews  
stormlord+  
gta  
aliens 2

Une enquete, signe d'incertitude, est envoyee avec ce numero. Car si nous avons enormement de choses a dire, nous preferons vous consulter afin de satisfaire au mieux vos attentes. Mais ce n'est pas tout. Another World ne comprend que 8 pages, ce qui est peu. Il nous faut donc selectionner les themes des rubriques, savoir par quoi commencer, et repartir nos idees de facon a ce que tous les numeros vous interessent, quelque soient vos gouts. D'ailleurs, nous ne sommes absolument pas contre l'eventualite de passer sur 12 ou 16 pages, mais pour cela, il est vital que des participants exterieurs nous aident. Ceci regroupe aussi bien la simple lettre de critiques que l'apparition d'un nouveau redacteur, occasionnel ou permanent. Alors d'accord, l'enquete est un signe d'incertitude, mais ce dont nous sommes certains c'est que nous pouvons compter sur vous...



another world 16 - 30 exemplaires  
redaction:

franck thomasette, david thomasette  
ont participe a ce numero:  
roudoudou berge, one dupas,  
iron durand, eliot floquet

contact aw:  
thomasette f&d

26 rue des maisonnettes  
54300 luneville  
3614 cnx bal AW

illustrations:  
www.cartoonstock.com

# actus

## vous n'aviez jamais mange de camembert

Quelle diversification dans les productions: le mois dernier, Madram sortait Ecole Buissonniere, une demo soft (exceptionnelle). Ce mois-ci, tout droit sorti de la ferme, Camembert Meeting 4 de Ramlaid comporte des effets integralement a base de techniques hard. Et la rupture verticale etant de mise, ca pete pas mal. Le design est classique (logo, effet, scroll), mais le fait d'avoir trois ecrans cote a cote ainsi que 2 modes graphiques differents sur la même ligne rattrape le coup. L'effet principal, un plasma "a la Gozeur" (tantot entrelace), n'est malheureusement pas a 50 hertz. Bel effort, les ruptures ont ete adaptes sur CRTC 0,1 et 3 avec l'aide de Madram et Shap. Comme pour Ecole Buissonniere, Beb (sans doute le meilleur graphiste de la scene CPC) s'est occupe des graphs. Du tres bon, Ramlaid, du tres bon...

## toujours et encore

Une version corrigee de Ecole Buissonniere pourrait bientot etre diffusee. En effet, le player de la version originale n'etait pas parfaitement operationnel, ce qui avait tendance a provoquer quelques defaillances musicales (a peine remarquables...).

Shap finalise l'intro de l'European MD, a savoir un wobbler, des digidrums, des scrolls, ainsi que deux ou trois autres bricoles. De son cote, Targhan a lui aussi une part sur le point d'etre terminee, mais quelques problemes de drive ont ralenties les choses...

Cinq nouveaux cracks de Grees et Chany a l'honneur (en fichiers avec solutions completes): L'affaire Santa Fee, Sram, L'affaire Ravenhood, The Blue Crystal, Tenebres (avec une intro en prime). Chaque jeu occupe en moyenne une disquette.

## un de perdu, un de retrouve

Depuis plusieurs mois, Arno a quitte l'armee. Esperons que ca lui permettra d'achever son intro

pour Digital Press 4 et puis pourquoi pas, commencer de nouveaux projets... Voici sa nouvelle adresse:

Arnaud Fossard  
appart 2245, Residence Cambridge  
18 Place de Wurzburg  
14000 Caen

Le bonheur des uns faisant le malheur des autres, Stv part a l'armee! Par chance, les graphs que nous lui avions commande ont ete terminee a temps, ce qui ne semble pas etre le cas pour le jeu de combat de Shap...

### ah! dommage, merci...

Suite des cheats de Fres Fighter 2 Turbo. Pour jouer avec des personnages invisibles, tapez 'hide' dans le menu principal (repetez l'operation pour que le joueur 2 soit invisible, ou les deux). Si vous avez lu attentivement Another World 15, vous devriez savoir qu'un ancien jeu de Bollaware se cache a l'interieur de FF2. Pour y acceder: lancez le jeu, selectionnez "legacy of Bollaware", puis appuyez sur espace pour parvenir aux ecrans du jeu Der Zeichner. A present, maintenez les touches control tout en ecrasant le clavier. Bienvenue dans une version speciale de Der Zeichner!

Le syndrome du manque de temps a encore frappe puisque Cracky est sur le point d'abandonner sa place de president du Cocoon System. Pour connaitre le fin mot de cette histoire, il faudra etre a l'Amstrad Expo.

Comme prevu, Les Puces Informatiques ont publie le dossier sur les fanzines dans leur numero 24 du mois d'Avril. Sur les 2 pages qui lui sont consacree, on remarque la presence de 3 fanzs CPC (contre 2 sur Atari et 2 sur Amiga!) que vous connaissez tous: Eurostrad, Amslive et Another World. On regrette tout de meme l'absence de Quasar qui est

pourtant un fanzine emblématique du CPC... Dommage que le prix et le nombre de pages n'apparaisse pas systematiquement pour chaque fanzine teste, c'est ce qui est le plus important, apres le contenu bien evidement...

### qui veut un magazine CPC?

Roudoudou n'est pas le premier a nous le faire remarquer, Another World est trop court. Ca y est, Roudoudou avait souleve un probleme plutot interessant: pourquoi s'enteter a faire SON fanzine au lieu de regrouper tout le monde dans un seul et unique fanz CPC mensuel avec un contenu tres complet... Cette vision des choses nous a interpellee, c'est pourquoi le sujet du prochain debat lui sera consacree. Chaque lecteur ayant forcement un avis sur la question, nous attendons vos reactions, et dites vous bien que le devenir d'Another World et des autres fanz CPC en depend peut etre...

### manque de soutien

"Faineant premiere categorie attend qu'on lui ecrive pour le faire sortir de son long sommeil, ecrivez a Rage:

Julien Fernette  
la trevee  
14220 Grimboisq

Iron vous en sera reconnaissant." Fin de citation. Un obstacle parmi tant d'autres auxquels Iron doit regulierement faire face pour boucler Helpfanz 2. A ceci viennent s'ajouter quelques problemes dans le code ainsi qu'un manque de soutien, ce qui n'est pas pour arranger les choses. Pourtant ce n'est pas la motivation qui manque. Encouragez Iron en lui envoyant des plans de jeux et des idees d'articles. A noter que ce dernier est a la recherche de musiques pour Helpfanz.





"Une demo doit-elle obligatoirement innover?". On s'attendait a une explosion de "ouil", et pourtant. Etant nous meme partisans de l'innovation (et pas seulement en matiere de demos), les avis, plus relatifs que prévu, nous ont beaucoup interessees! D'autre part, nous tenons a decliner toute responsabilite quant aux propos tenus dans cette rubrique ;). D'ailleurs, si vous vous sentez directement concernes par une opinion, n'oubliez pas que le debat est avant tout un dialogue permanent alors n'hestiez pas a reagir.

### one

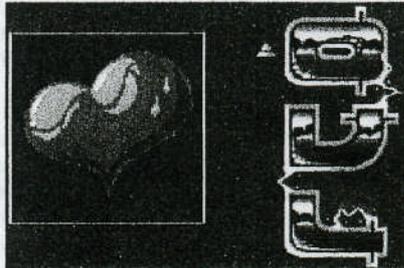
"Oui ! Si on considere la demo comme de l'art (pour ma part c'est le cas), et si vous avez suivi assidument vos cours de philo a l'ecole, vous savez que l'art sans innovation n'est pas de l'art. Na ! Je vais m'etendre sur le sujet un peu...

Le probleme avec des demos qui n'innovent pas, c'est que la plupart du temps les gens qui les codent ne font que recopier (une autre demo, un bout de source qu'on leur a donne, ou meme tout simplement l'idee ou le visuel d'une demo "modele" ) sans trop reflechir. C'etait le cas il fut un temps de la rupture ligne a ligne, qui a ete utilisee a tort et a travers, parce que ca faisait bien de faire de la rupture ligne a ligne. Interet : Zero. Si vous n'innovez pas, comment voulez-vous qu'on se souvienne de votre demo, qu'on se la repasse de temps en temps juste pour le plaisir d'etre ebloui par des effets qui semblent irrealisables ? Pour ma part je pense que l'innovation se trouve dans le soft utilisant intelligemment le hard. Une demo hard ne m'interesse plus, depuis que je me suis rendu compte que c'etaient toutes les memes

(sinus dots ou sprites quelconques, logo en haut, effet au milieu et scrolltext en bas... environ 90% de la demo CPC). Remarquez, j'attends avec impatience qu'un petit gars viennois me prouve le contraire !"

### eliot

"Je vais chipoter sur les mots! Je pense qu'une demo doit surtout ameliorer ce qui a ete fait avant et si elle innove au niveau des effets, c'est encore mieux! Pour moi le vrai challenge de la demo, c'est de faire toujours mieux... Ca ne me derange pas de voir une demo avec un effet soi-disant banal comme des dots si le record du nombre de dots affichees est battu. J'irai meme jusqu'a dire, au risque de me faire egorger par Roudoudou, qu'il reste plein de choses a faire au niveau des scrollings... ;) De petites bidouilles permettent souvent d'ameliorer un effet! Les dernieres demos sorties (Big'O'Full'O'Demo, 5KB Demo 3, Camembert Meeting 4, Ecole Buissonniere...) devraient relancer la competition entre les demomakers, competition necessaire pour la survie de la scene demo..."



ecole buissonniere, l'innovation par excellence

### iron

"Oui, c'est pour cela que je ne sors rien: tant qu'a sortir quelque chose, autant sortir une demo qui innove plutot qu'une merde qui ressemble a une autre merde (demo de JRM) deja vue. Je prefere largement voir du Shap ou du Madram et autres qui innovent pas mal de leur cote."

## roudoudou

"Ce qu'il faut savoir avant de commencer, c'est que les demos au sens premier du terme sont des programmes de demonstration de la machine. C'est a dire des programmes destines a promotionner le produit et donc a montrer les possibilites techniques de la machine, il n'y a donc en aucun cas notion d'innovation mais juste notion de capacite, possibilite. C'est la raison pour laquelle sur Atari par exemple la plupart des demos ont une partie avec des sprites qui bougent selon des courbes sinus, d'une taille bien definie et avec un nombre de couleurs bien defini aussi. Au fil du temps, le record etant bien sur repousse le plus loin possible. Ca, c'est la partie technique pure d'une demo.



D'un autre cote, la demo a evolue. Assez mal je dois dire puisque sur PC, elle a regresse, la programmation est delaissee, la creation reduite a afficher un monde en 3D pitoyable, et la musique a recuperer un CD a la fnac pour en faire un fichier audio. Bref, mon propos n'est pas de reserver la creation de la demo aux seuls programmeurs, musicien et graphistes, mais faudrait pas non plus que les seuls productions soient de la recuperation ou de la mauvaise copie des sequence d'intro des jeux video.

Sur Amstrad, rare sont les demos (a part les demos soft, Antoine, Odiesoft, Madram) qui utilisent 100% de temps machine. Ceci dit, certaines demos qui n'utilisent pas 100% du temps machine sont aussi tres techniques et/ou innovante.

Alors en fait, meme si le but des demos n'est pas specialement d'innover ou de faire des choses jamais faites sur CPC, ca, c'est le but du constructeur plutot, il

faut quand meme bien avouer que sans ces innovations ou ces nouveaux effets (nouvelles techniques soft ou hard donc), on se ferait vraiment chier.

Pour conclure, etre exact au sens du terme de la demo, c'est s'enteter dans l'immobilisme et la connerie double d'un emmerdement. Maintenant, c'est pas une raison pour sortir des productions pourries sous pretexte d'innovations artistiques trompeuses (voir demo amiga) ou de copiage d'effets a peine ameliore genre 'moi je suis 1% plus rapide'.

Bref, si innover consiste a integrer dans une demo un esprit different, des effets nouveaux ou simplement une palette qui n'est pas habituelle (sans pour autant sombrer dans l'exces allemand au mauvais sens du terme), je suis pour. Si cela consiste juste a changer la technique d'un effet pour qu'il soit a peine plus rapide, zobi el mosca.

Je ne suis pas contre les pseudo-duels entre codeur genre 'moi je le fais mieux' mais par exemple, Bollaware a cree un style specifique a ses productions et c'est cela qui fait le charme de ce groupe."



"That was a brilliant idea Smithers - thank you for having it for me."

© Star Edits

[www.cartoonstock.com](http://www.cartoonstock.com)

**Another World recherche des  
redacteurs permanents et  
occasionnels.**

**Si vous etes interesses,  
contactez la redaction.**

"La production de jeux sur CPC est trop faible, mettez-vous au travail" (Madram, ovl 96). Cette phrase pourrait a elle-seule resumer le pourquoi du comment de cet article. Longtemps delaissee au profit des demos, la production de jeux semble depuis un certain temps avoir repris du poil de la bete. Il y a quelques mois Bollaware avait deja ouvert les hostilites avec Fres Fighter 2 Turbo, aujourd'hui c'est pres d'une quinzaine de jeux qui sont en preparation. Une bonne raison pour ressortir nos joysticks!

## stormlord+

genre : platte-formes  
codeur : Snn (Futurs')

Le CPC+. Lorsqu'on evoque cette machine, les avis divergent. Il y a ceux qui le considerent comme une solution pour fainnants, et il y a les autres qui croient reellement en ses capacites. Les premiers n'ont pas tout a fait tort. Les seconds non plus, tout depend de quel cote on se place. La logitheque du CPC+ se compose essentiellement d'adaptations, sans serieuses innovations, d'anciens hits sur CPC old. Et quant a la reelle exploitation des capacites qu'offre la machine, on repassera... Pas de quoi etre convaincu. Certes, le CPC+ dispose de certaines facilites, mais s'en contenter est l'erreur qui a contribuee a lui donner une si mauvaise image de marque. D'un autre cote, quiconque a jete un oeil sur les previews de Futurs' ne peut forcement etre decu. Et c'est peut-etre par ca qu'il aurait fallu commencer. Cependant, des previews ne peuvent suffir a convaincre les sceptiques. En effet, depuis Burger Party les possesseurs de CPC+ n'ont pas eu grand chose a se mettre sous la dent. Tiens tiens, Snn etait deja dans le coup. Mais pas

d'inquietude, avec Stormlord+ l'heure de gloire du CPC+ a peut-etre sonnee. Enfin sommes-nous tentes de dire.

### un stormlord plus mieux

Encore une adaptation, c'est vrai. Mais pas n'importe laquelle. Stormlord et Deliverance etaient deja splendides sur CPC old, Stormlord+ sera encore meilleur. Car si le but du jeu reste le meme, a savoir delivrer des fees dans un royaume peuple de creatures en tous genres, la pleine exploitation de l'Asic sera cette fois de mise.

Une preview ere actuellement sur le site de System D. Mais a en juger par son etat d'avancement, elle parait plutot ancienne: des bugs, un personnage, et un scrolling, c'est tout. Cependant, cette preview donne un vague apercu de ce que sera Stormlord+. Au premier abord, pas d'énormes differences avec Stormlord premier du nom. Graphismes pour le moins ressemblants (32 couleurs tout de meme), le principe du jeu n'a fondamentalement pas change. Mais la comparaison s'arrete la. Stormlord+, c'est des animations a 50 Hz et un scrolling hard horizontal en temps reel au pixel, le tout pour un resultat tres impressionnant. Rares sont les jeux a proposer de telles animations. Cependant, esperons que les mouvements peu realistes du personnage seront corriges. Mais n'oublions pas qu'il s'agit la d'une preview obsolete :). En revanche, il est regrettable que les graphs d'origine (mode 0) aient ete conserves, enlevant ainsi au jeu une certaine part de nouveaute. Mais bon, les graphs de Hugh Binns etant tres beaux, on pardonnera volontiers a Snn. D'autant plus que le jeu sera entierement rythme par des musiques composees par Zik (Futurs') a partir d'une version beta du Soundtracker DMA. Joli tour de force...

## faites chauffer les disquettes

Les derniers bugs ont récemment été éliminés ce qui permet d'affirmer que le jeu est presque terminé. Pour preuve, l'intro étant achevée à quelques détails près, il ne reste maintenant plus qu'à coder une séquence de game-over ainsi que celle de fin, puis instaurer un système de codes permettant au joueur de reprendre au niveau ou il s'était arrêté. Pratique puisqu'une dizaine de niveaux (pas encore tous concus) est prévue. D'ailleurs si le temps le permet une partie cachée un peu osée sera ajoutée!

Bonne initiative, un manuel sera livré avec le jeu. D'autre part, ce dernier sera volontairement limité afin que le joueur trouve par lui-même le moyen de sortir d'un niveau, comment augmenter la puissance de son tir, etc...

Outre Snn pour le code, on retrouvera dans le générique de fin Zik pour les musiques ainsi qu'une dizaine d'autres personnes, ce qui prouve l'envergure du projet. Stormlord+ fera peut-être taire à jamais les détracteurs du CPC+ car quoi qu'on en dise, ce jeu est infaisable tel quel sur CPC old. Il nous reste maintenant à espérer qu'il soit dans la lignée de Stormlord et Deliverance lors de leur sortie. Pour contacter Snn:

Thomas Bardenat  
11 avenue Aignan Carrière  
31120 Lacroix-Falgarde

## grand theft auto

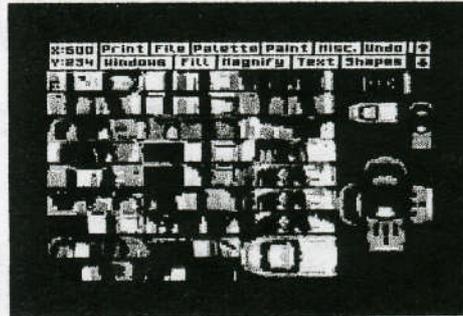
genre : carnage  
codeur : Roudoudou (Flowers Corp.)

Qui aurait pu le prévoir, GTA va être adapté sur CPC. C'est vrai quoi, on dirait pas comme ça, mais le dernier jeu PC adapté sur CPC commence à dater. Contrairement aux idées reçues, le scénario de GTA n'est pas nouveau sur CPC. Souvenez-vous de Chicago 90: rouler à fond la caisse pour échapper à la police. Dans GTA c'est pareil. Enfin, à peu

de choses près. Par exemple, quitter son véhicule pour en braquer un autre est monnaie courante dans GTA. Ainsi, défoncer des barrages de police à l'aide d'un bus est assez plaisant, ou pourquoi pas, carrément avec une voiture de police... La liberté de mouvement est assez impressionnante, d'autant plus que la ville dans laquelle on évolue est plutôt vaste et assez fréquentée.

## gta sur cpc

Adapter un tel jeu sur CPC a pourtant de quoi en laisser plus d'un sceptique. Mais Roudoudou, on commence à le connaître, il n'a pas peur. Si le code du jeu est à peine commencé, Roudoudou a déjà annoncé la couleur: énormément de routines softs seront utilisées. Toutefois Roudoudou aura très certainement recours au hard pour les scrollings histoire que le jeu ne rame pas trop. D'ailleurs GTA ne tournera probablement pas à 50 Hz, ce qui est plutôt compréhensible lorsqu'on regarde l'écran... D'autre part, un système multi-tâches sera créé pour l'occasion afin de gérer entièrement le jeu.



Quelques graphes ont déjà été ébauchés par Roudoudou sous OCP, histoire de se motiver pour la suite, dit-il lui-même. Le résultat est très prometteur. De façon à éviter les pertes de détails lors de l'affichage des véhicules dans toutes les directions, les pixels ont été volontairement doublés en hauteur et en largeur. Bien joué.

## va falloir attendre

Evidemment, vu le faible etat d'avancement de GTA, ne vous attendez a pouvoir y jouer de sitot. N'oublions pas que Roudoudou travaille egalement sur d'autres projets. Le but est pour l'instant de mettre en place quelques bases qui pourront par la suite etre integrees a tous ses projets (gestion des discs securitaire, systeme multi-taches, etc...). Les effets utilises dans un premier temps pour les demos, pourront dans l'avenir ouvrir de nouvelles possibilites pour les jeux. C'est le passage obligatoire pour toute production de qualite. Et le CPC en a besoin. Vous pouvez poser vos questions a Roudoudou par e-mail:

roudoudou@roudoudou.com

## aliens 2

genre : action  
codeur : Hicks (TnT)

"Y'a des mouvements... Ils se rapprochent... Ca vient de partout, devant et derriere!... Mon detecteur est sature, ils arrivent de partout... On les flingue!". Base sur le film de HG Gigers, Aliens 2 sera une adaptation fidele. Pour preuve, chaque evenement important du film se presentera sous forme de missions dans le jeu. Et votre mission premiere, je ne vous le cache pas, ce sera casser de l'alien. Les amateurs du film apprecieront a coup sur. D'autant plus qu'ils seront nombreux, les aliens. Hicks a opte pour une vue classique en 2D de profil. Classique oui, mais efficace.

## restructuration

Oubliez tout ce que vous aviez pu voir d'Aliens 2. Les scrollings hardes ont ete purement et simplement supprimes au profit de transitions entre les ecrans beaucoup plus rapides. De meme, la plupart des graphs presentes sont a jeter puisque ceux-ci seront des transferts en provenance de l'Atari ST (toujours en mode 0) realises par Grim (Mortel) et Targhan (Arkos). En revanche, le personnage principal ainsi que

les aliens seront des graphs originaux respectivement de Stv (Overlanders) et Hicks. Toutefois pas d'inquietude, la restructuration s'arrete la. Au niveau visuel, Aliens 2 impressionne puisqu'il tourne entierement a 50 Hz. Hicks se consacre actuellement aux utilitaires indispensables a l'elaboration du jeu, et principalement a l'editeur de niveaux. D'ailleurs ceux-ci devraient chacun etre composes d'une soixantaine d'ecrans, voire plus. Bien entendu, un systeme de sauvegarde sur disc sera disponible permettant ainsi au joueur de reprendre une partie avec ses propres caracteristiques: energie, munitions, armes. Car dans Aliens 2, plusieurs armes sont prevues, comme dans le film... Cette gestion des sauvegardes occasionnera une reprogrammation totale du FDC pour les loaders. Normal devrais-je dire. Pour la partie musicale, on retrouve les comperes Targhan et Shap (auteur des bruitages). De bon augure, d'autant plus que certaines musiques ont deja ete composees grace au Soundtracker 128. Et ca crache, cardiaques s'abstenir. L'ambiance oppressante du film est omnipresente, c'est le plus important...

## bien avance mais pas trop

Oui, c'est ainsi qu'on peut qualifier Aliens 2. Le moteur du jeu est fonctionnel, cependant les graphs sont loin d'etre termines (bien que des transferts ne devraient pas prendre enormement de temps), rien n'est fait du cote des menu, ecrans intermediaires, etc... De quoi remplir des vacances. Pourtant, Hicks est optimiste et compte bien presenter une version lors des meetings de cet ete. Le rendez-vous est pris! Pour poser vos questions au caporal Hicks, ecrivez a la redaction...

## "ca ne fait que commencer"

Ne loupez sous aucun pretexte le prochain numero d'Another World dans lequel vous pourrez decouvrir de nouvelles previews. Par ailleurs, je tiens a remercier Snn, Roudoudou, et Hicks pour les infos qu'ils ont consenti a me fournir. Comme quoi avec quelques menaces parfois... :)

Tom's