

epc, eksklusivement

ANOTHER WORLD

Wydanie 27 maj 2000



amstrad cpc expo

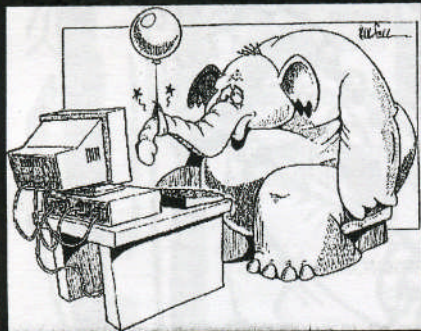
© AMU-TELL

demoniak 7

cpc_t v2.0

sprites editor v0.12

Dorenavant, Another World tiendra sur 12 pages, c'est definitif. Et encore. Grace a votre participation, trop d'articles etaient prevus pour ce numero, et il a fallu se rendre a l'evidence: meme en compactant les textes avec cpc_t (v2.0), ca ne rentrait pas. Du coup, les previews et un cours pratique sont reportes au mois prochain. Comme vous devez vous en douter, l'augmentation de pages va occasionner une hausse du prix, puisque c'est maintenant 7F le numero. Cependant on en tiendra pas compte pour les abonnements deja en cours. A noter egalement que pour cause d'exams, Another World 18 paraitra debut juillet. Esperons d'ici la que Madram aura ameliore son compateur, sans quoi, les textes ne vont encore pas rentrer dans 12 pages.



another world 17 - 30 exemplaires
redaction:
franck thomasette, david thomasette
a participe a ce numero:
jeremie vautard
contact aw aw aw:
thomasette f&d
26 rue des maisonnettes
54300 luneville
3614 cnx bal AW
illustrations:
paul fell

actus

futureOS

Le nouvel OS developpe par Futuresoft est enfin disponible en France. L'objectif ultime de FutureOS: la vitesse. Objectif en partie atteint notamment grace aux acces disc tres rapides. Celui-ci propose de nombreux utilitaires disquettes/fichiers ainsi que de nombreuses fonctionnalites entierement specifiques a cet OS. Au niveau de la compatibilite, pas de problemes avec les anciens formats disc et les types de fichier. Cependant les programmes utilisant l'Amsdos ou le CP/M devront subir quelques modifications pour tourner correctement sous FutureOS. Malheureusement, son installation necessite 64ko sur la Ramcard (+16ko pour booter directement sur FutureOS). Test complet dans le prochain numero!

quasar

Quasar 18 sortira d'ici la fin du mois. Rapide presentation pour ceux qui ne connaissent toujours pas (incroyable, mais vrai!). Quasar CPC de son veritable nom, c'est 26 pages A4 tous les 4 mois, une equipe sympa, des actus, des tests de jeux, beaucoup de cours d'assembleur, des solutions de jeux, etc... Bref, ca ne devrait pas exister un CPCiste ne lisant pas Quasar. A noter egalement la diffusion de Quasar disc 2 avec entre autres l'interview de Ker, le tout rythme par des musiques de Tony. Pour recevoir Quasar 18, envoyez 15F a Offset et Zik:

Philippe & Gilles Rimauro
8 chemin des Maillos
09200 Saint-Girons

boxon 4

Ultime rebondissement dans la saga Boxon 4. Il y a quelques mois, nous avons pris la responsabilite de boucler ce fameux discmag. Et bien finalement non! Face a l'investissement que demande l'ellaboration d'Another World ansi que nos projets (Aliens 2 et Dragon Ball Z), nous avons decide de passer la main. Donc apres Nicky One, puis nous, c'est chez Jrm45 que Boxon 4 va atterir...

maskarad

Que les amateurs de jeux de roles se rejouissent, la sortie de Maskarad est imminente. Si la simplicité a été choisie pour l'interface (utilisation du Ghoul's Writer de Tom&Jerry), les sujets proposés par Kaneda ne manqueront pas de nous intéresser: scénarios, passage en revue de jeux de plateau, RPGs sur CPC, etc... Bref, un discomag original.

Arnaud Lecouvez
41 rue de Guebwiller
68260 Kingersheim

croco chanel demo

Une ondulation à la manière de celle de Pict dans The Demo mais bien plus rapide, agrémentée des quelques surprises. Voilà ce qui se prépare quelque part à Boisseuil. Ah là là ce modrom, au lieu d'aller à l'école!

un bon debut

Plusieurs mois après s'être mis à l'assembleur, Jrm45 a débuté une demo. Si l'intro ne paraît pas très prometteuse, la partie principale s'annonce d'ores et déjà plutôt originale puisque celle-ci affichera une fractale à l'écran. Vous pourrez d'ailleurs lire un article de Jrm sur les fractales dans Boxon 4.

asm iz art

Les meetings sont source de nouveaux projets, c'est bien connu. Ainsi lors de l'Amstrad expo, Targhan a annoncé vouloir faire un assembleur. Prévu pour être utilisé avec la Ramcard, ce nouvel assembleur aura pour but de réunir les utilisateurs de Maxam et de Dams... Rappelons que Grim a également le projet de coder un assembleur.

demenagements en serie

Genesis8 (trésorier de l'Afc) a changé d'adresse. Vous devrez désormais passer vos commandes à l'Afc (abonnement à Amslive, matériel, etc...) en écrivant à:

Emmanuel Roussin
10 rue du Capitaine Menard
75015 Paris

Dans le but d'organiser des mini-meetings plus grands :), Eliot a déménagé. Si jamais vous souhaitez lui donner un coup de main pour vider ses cartons, rendez-vous chez:

Olivier Floquet
84 rue G. De Montbray
50200 Coutances

la mauvaise surprise

Quelle agitation au Cocoon System. Après la démission de Cracky, on nous annonce que la Byte 2000 n'aura pas lieu. La décision a été prise suite aux nombreuses décommandations de la précédente édition. C'est d'autant plus dommage que ce meeting faisait partie des incontournables de l'été. Il faut vite réagir en écrivant à Cracky:

Diego D'oliveira Granja
47 rue du Maire Andre - 3^e étage
59800 Lille

ca s'en va et ca revient

Blood quitte la scène CPC. Cependant vous le pourrez le retrouver plus ou moins régulièrement sur le site du CPCclub.

D'ici quelques jours, Rainbird sera de retour en France. L'occasion pour lui de terminer les diverses routines (pour la Demoizart?) commencées avant son départ pour les Etats-Unis.





cpc_t v2.0

Après une série d'articles sur la compression dans Login, Madram sort, étonnement...un compacteur!

Cpc_t 1, sorti en 96 n'apportait pas grand chose de plus par rapport aux crunchers déjà existants. Depuis, Madram s'est laissé pousser la barbe, et il s'est rasé, aussi. Alors ça ne rigole plus. Car, heureusement, cpc_t 2 surpasse largement la première version!

Ce n'est pourtant pas la première impression déçagée. On a droit à l'interface en basic "faite à la va vite", austère, et pire, ne pouvant gérer que des fichiers ne pouvant dépasser 36ko. Ceci dit la première version ne pouvait gérer que des fichiers de 41ko maximum mais possédait une interface assembleur. Ce n'est pas une excuse, dans les deux cas, c'est peu. Pas de panique cependant car ce n'est qu'une version 2.0 et Yves compte remédier à ce problème dans les prochaines versions et même proposer la gestion du flux de données (compression de fichier dépassant 128ko) grâce à une interface assembleur.

Deux méthodes de compression (par substitution) sont proposées. La première compressée en une durée convenable, la deuxième par contre est particulièrement lente! Mais à la limite on s'en fout car la décompression est rapide dans les deux cas et ce n'est pas toujours la même méthode qui l'emporte en qualité de compression (ce n'est pas la méthode qui compressée le plus lentement qui est à chaque fois meilleure). Voyez le tableau pour plus de détails. L'utilisation de cpc_t est, comme la plupart des compacteurs, assez simple et on nous propose même une adresse où recharger le fichier compressé pour ne pas écraser la fin du fichier avant

qu'il ne soit totalement décompressé. Les sources (oui, au masculin) de compression et de décompression sont livrées avec l'utilitaire, très bien pour comprendre le fonctionnement ou les adapter à sa façon.

Dans la documentation du logiciel, très intéressante, vous trouverez beaucoup de renseignements que vous soyez débutant, confirmez, Anglais, Français... Parmi ce tas d'informations, y figure les améliorations en prévision pour les futures versions. Beaucoup d'idées intéressantes comme la reconnaissance des fichiers déjà compressés par d'autres utilitaires pour en faire la décompression et tester les méthodes de cpc_t, détection du type de fichier afin de pouvoir en faire des routines dédiées (cpc_t 2 ne compressé pour l'instant que les binaires), gestion du flux de données, accélération de la compression... Et même si ces options ne sont pas encore valables dans la version diffusée, cpc_t 2 est aux crunchers, ce qu'École Buissonnière est aux démos. Le must, vous n'aviez pas compris? Vivement que Madram se lance dans la production de jeux. Afin de recevoir une version de cpc_t:

"association des ex-barbus cpcistes"
Yves Gerey
Les pataudes
87220 Boisseuil

Hicks

taille initiale		
compacteur	15104	4200
cheese cruncher	4325 (0'08")	2741 (0'04")
crown cruncher	4391 (1'30")	2915 (0'30")
cpc_t 1	4958 (0'15")	3961 (0'13")
cpc_t 2 (methode 1)	4457 (0'40")	2592 (0'13")
cpc_t 2 (methode 2)	3955 (1'30")	2800 (1'10")

sprites editor v0.12

Roudoudou nous avait ebloui avec ses previews, epate avec ses demos en Basic, surpris en decidant d'adapter GTA. C'est desormais le tour des utilitaires. Decidemment, il est partout ce Roudoudou.

On parle souvent des sprites hard du CPC+: simples a utiliser, temps machine negligeeable, resolution et palette independantes, etc... Allechant tout ca. Encore faut-il les dessiner ces sprites. Euh... avec un editeur de sprite? Mais c'est bien sur! Faisons un petit tour d'horizon. Iron a sorti il y a 2 ans deja un tel utilitaire dont nous n'avons jamais vu la couleur, et pourtant nous avons insiste a plusieurs reprises. Quant a Hard Sprite Designer, c'est comme tous les projets de Futurs', ambitieux mais ca traîne. Une autre alternative, OCP version CPC+ de Grim. Non finalement, le temps qu'il soit diffuse, Hard Sprite Designer sera termine. Sprite Editor de Roudoudou serait donc le premier editeur de sprites hard reellement disponible. Et il est le bienvenu.

le minimum acceptable

Sprite Editor a tout a fait le look d'un utilitaire maison, ne serait-ce que par son interface Basic. Le logiciel propose peu d'options: chargement/sauvegarde d'un sprite ou d'une palette, modification de la palette, et... Ah non, c'est tout. Un peu rudimentaire certes, mais cela contribue a ce que la prise en main soit immediate. De plus, l'essentiel est la. Cependant le soft comporte quelques defauts assez importants. L'ergonomie par exemple n'est pas tres bonne. Le pointeur pour dessiner est materialise a l'ecran par un minuscule pixel, et il est impossible de dessiner a main levee. Passe encore lorsqu'on graphe 2 ou 3 sprites, mais pour toute une serie, dur! D'autant plus qu'on est contraint de travailler sur un sprite zoome 2 fois, et ceci sans la possibilite de voir le resultat a la bonne echelle. D'autre part le resolution du sprite est imposee en 320*200. Autre defaut qui merite qu'on s'y attarde, le sprite sur lequel on travaille fera necessairement 16 pixels sur 16. Si jamais

on desire dessiner des sprites de plus grande taille, nous serons dans l'obligation de le couper en morceaux de 16*16 qu'on ne pourra comparer lors de l'elaboration. Toutefois il ne s'agit la que d'une version 0.12, et donc ameliorable. C'est pourquoi tous les conseils sont les bienvenus. D'ailleurs le source du logiciel est entierement disponible. Cette initiative permettra a chacun de faire sa propre version a sa convenance. Ainsi Roudoudou n'est pas tenu de diffuser une evolution de Sprite Editor.

chacun sa version

Parmi les ameliorations indispensables, je pense notamment au probleme du zoom. Permettre de travailler avec differents niveaux de zoom serait ainsi bien plus pratique (celui propose ne permet decidemment pas d'etre precis, a moins d'etre scotche a l'ecran). Une vue du resultat final dans un coin de l'ecran serait egalement la bienvenue, car le zoom ne permet pas toujours de bien se rendre compte. De meme, autoriser des sprites de plus grande taille est absolument necessaire, sans quoi les futurs jeux sur CPC+ risquent de se retrouver avec des sprites minuscules:). Je vous passe la correction des autres defauts cites plus hauts, ainsi que les habituelles options disponibles dans tous les logiciels de dessin.

En revanche, integrer a l'editeur un convertisseur de formats d'autres machines serait plutot interessant (ou alors integrer un editeur de sprites a un convertisseur). D'autant plus qu'avec des sprites 16 couleurs en 640*200, les pertes seraient minimes. Imaginez le resultat!

Pour conclure, oui Sprite Editor comporte son lot de defauts. Mais quoi qu'il en soit c'est le seul editeur de sprites hard disponible sur la scene. D'autre part, il est plutot enfantin de lui apporter de nombreuses evolutions ne serait-ce que parce qu'il est code en Basic... Un tres bon point.

Tom's

amstrad cpc expo

L'Amstrad CPC expo s'est tenue les 15 et 16 avril a Coutances. Ce ne fut pas un meeting ordinaire: au depart prevu comme une petite expo rassemblant uniquement les membres les plus representatifs de la scene CPC, il accueillit en realite 17 personnes. Parmi elles, Tom&Jerry, Roudoudou, Eliot (forcement...), Iron, Master, Jrm45, Madram, Ramlaid, Slyder, Shap, Candy, Winnie, Fafa, Tom Pouce, Genesis8, Ram7, et Cracky (ndlr: et Targhan il pue?:).

La plupart des personnes (dont moi) etant arrivees le vendredi soir, ce meeting commença par une sortie a la pizza du coin, ponctuée de quelques incidents dont un debut d'incendie dans la pizza, le cuisinot s'etant trompe entre la pizza et le carton, il a voulu faire cuire ce dernier.

Revenus de cette soiree il fallu ensuite regler la question du couchage. A 10 chez Eliot, c'est pas triste. Pendant que Tom&Jerry

dormait en bas, en compagnie de Jrm45 et quelques autres, le reste de la troupe dormait (enfin, facon de parler) a l'etage. Je ne sais pas qui a herite de la baignoire ce coup-ci. A noter que Candy, Shap et Winnie ont eu la joie de pouvoir dormir dans le camion avec lequel ils etaient venus.

Bref! Apres une courte nuit de sommeil (voire pas de sommeil du tout pour certains, en attendant, il ne ronflent pas...) et un reveil au clairon par Eliot, l'Amstrad expo put enfin debuter. Dans l'ensemble, tout se passa bien, sauf deux ou trois contrarietes au sujet des pizzas. Il faut dire que la photo sur la boite n'avait, comme d'habitude, pas grand chose a voir avec le produit a l'interieur...

Le meeting poursuivait son petit bonhomme de chemin avec son lot de visiteurs venus de tout Coutances pour voir de leur yeux cet evenement fabuleux et pouvoir dire ensuite a leurs petits enfants : "J'y etais!". Et ils furent servis. On peut



debouts de gauche a droite: Jrm45, Iron, Winnie, Candy, Fafa, Cracky, Master, Slyder, Ramlaid, Targhan, Tom Pouce, Eliot, Tom&Jerry, Ram7
au sol: Madram, Shap, Roudoudou

dire sans trop s'avancer qu'ils apprecierent de se faire ecraser par Roudoudou au Shoulder Dash, le reseau Virtual Net etant installe pile a l'entree, juste apres le... PC de Genesis8! (par pitie Emmanuel, la prochaine fois, mets le ailleurs...). Les plus braves osant entrer plus loin dans la salle purent apprecier la demo Ecole Buissonniere de Madram qui passait devant leur zieux zeblouis pendant qu'un gamin de 5 ans (non, ce n'est pas de moi que je parle) accompagne de son pere s'eclatait comme un dingue devant Prehistorik 2. En parlant de jeux, les visiteurs ont pu aussi voir avec Fres Fighter 2 que des realisations dignes des jeux commerciaux (et meme mieux en l'occurence) continuaient a sortir malgre la disparition du CPC commercialement parlant. Ils purent aussi voir Demoniak 7, qui sortit durant le meeting (voir la partie tests pour plus de details...).

Une fois tous les visiteurs partis, Madram, Shap et Roudoudou ont pu nous donner une interpretation de chants Corses. Ces trois tenors ont du coffre, c'est clair! Plus de trente secondes sans reprendre leur respiration, avec plus de 70 decibels en sortie... L'objectif du camescope a failli voler en eclats, mes tympans aussi par le meme occasion.

La traditionnelle photo de groupe eut lieu le dimanche dans l'apres-midi, avant les premiers depart, avec comme d'habitude, la scene de partouze. Ce coup-ci, ce sont Madram, Shap et Roudoudou qui s'y sont colles (pour ceux qui reconnaitraient pas: Roudoudou pratique une fellation a Shap, et Madram essaye de se caser quelque part...). Bref! Un bien zoli meeting comme on les aime.

Jrm45



Iron, fier de sa collection de cartouches CPC+



Madram et Targhan tentent d'attirer les visiteurs

Oui, les CPCistes sont des gens normaux



Tom&Jerry, Ram7 et Eliot en pleine discussion



demoniak 7

Decu face au manque de reactions qu'avait suscite le precedent numero, Targhan (ou plutot Mr Ghan, depuis qu'il est passe redacteur en chef;) a voulu partir sur de nouvelles bases. Et c'est reussi. Au hasard, l'interface. Celle du numero 6, tres sommaire et lente a ete remplacee par une autre beaucoup plus pratique et rapide. C'est maintenant de rapides transitions entre les ecrans et differents types d'écriture (double hauteur, gras, italique...) qui agrementeront la lecture. Seuls les bons points de l'ancienne interface ont ete conserves.

vous faites quoi ces 2 prochaines annees?

Vraiment beaucoup de texte. Certes moins d'articles que dans le numero 6 (34 contre 40) mais plus interessants cette fois (ca ne veut pas dire que ceux du 6 n'etaient pas interessants!). La plupart des cours assembleur sont destines aux debutants mais d'autres pourront convenir a tout le monde et sont originaux (nombres aleatoires sans l'utilisation du registre R, comment creer un labyrinthe...). Les tests et actus sont plutot recents ce qui est rare pour un discmag. Mais le cote le plus interessant reside a mon avis sur l'esprit critique, omnipresent, et les reflexions sur la scene CPC. Targhan a dit ce qu'il pensait, ca ne fait pas de doute. Et ses reflexions sont plutot incisives, les articles "Somes reflexions about CPC", "About new hardware" et "CPC, my new workstation" ne laisseront personne indifferent. Certains articles vont meme plus loin et en deviennent presque revoltants, selon les mentalites. Les codeurs seront interpeles a coup sur par les parties 2 et 3 de l'article "somes reflexions about CPC". En tout cas, ca a

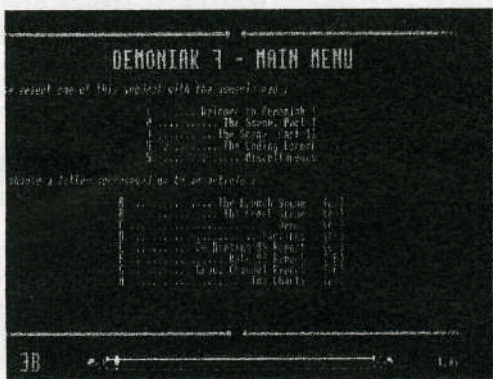
marque pour moi, mais pas vraiment convaincu. Mais ce n'est pas du tout une mauvaise chose que de soulever certains problemes, houleux ou pas, et c'est justement la meilleure facon de les resoudre. Ca va faire un paquet de sujets de debats pour les prochains Another World, afin d'essayer de faire avancer les choses.

Beaucoup d'articles sont en Anglais, quelques uns en Francais (aucun en Grecque). Malheureusement, les cours techniques demeurent encore et toujours en Anglais! Alors meme si ce sont ceux s'adressant au plus large public ce sont aussi ceux demandant la plus grande rigueur lexicale. D'accord, c'est important d'avantager les etrangers ne parlant pas Francais, mais ce n'est pas une raison pour desavantager les Francais ne parlant pas Anglais (il y en a)! C'est tout de meme un bel effort que de penser Europeen mais il aurait fallu que plus d'articles aient ete traduits dans les deux langues. Passons sur ce defaut car il y a eut un net progres de realisation depuis Demoniak 6, qui etait presque intergalement en anglais, et esperons que tous les articles de Demoniak 8 seront traduits dans les deux langues.

arkos design

Vous aurez le loisir d'ecouter quatre musiques adaptees du ST et de l'Amiga par Mr Ghan en personne, excellentes. Mais ces musiques ne sont stockees que sur la face 1 ce qui vous obligera a tourner le disk si vous etes sur la face 2. Ca vous fera une excuse pour admirer le tres joli turn disk. Cette fois-ci on nous indique sur quelle face on se rend, tres utile pour un fanz qui ne tient que sur un disk ;). Ne nous plaignons pas, car c'est tres

pro(pre). Dans ce domaine, l'intro est elle aussi tres impressionnante et n'est pas sans rappeler une certaine Big'o'full'o'demo du meme auteur. La musique, depotante a souhait, renforce la qualite mais le logo "arkos" quant a lui est plutot etrange! C'est un peu comme l'ecran principal qui aurait pu etre egaye par quelques graphismes car tel quel, c'est fade. On voit que le depart de Rainbird (graphiste du groupe) aux Etats-Unis a oblige Targhan a se debrouiller dans un domaine qui n'est pas le sien. Mais gageons que le peu de graphismes presents ont fait gagner de la place sur le disk au profit de plus de textes. Car les textes sont le plus important pour un fanzine et a ce niveau, Demoniak 7 s'en tire champion de sa categorie haut la main.



Un menu digne des plus grands restaurants

Targhan se plaignait du peu reactions a propos de Demoniak 6 (nous meme ne l'avons eu que tres tard, ce n'est pourtant pas faute d'avoir insiste aupres des swappeurs), alors ne reeditez pas cette malheureuse experience et ecrivez-lui une premiere fois avec un disk (3" ou 3.5") pour recuperer ce fantastique numero:

Nevo Julien et Anthony
Le Louya
35290 Gael

Puis, ecrivez-lui une seconde fois pour lui dire ce que vous avez pense du fanz. C'est ce qu'on appelle la reconnaissance.

Hicks

amstrad live 15

Amstrad Live 9, page 8, je cite "En fait, tout l'interet d'Amstrad Live est d'etre mensuel. Si nous devons paraitre tous les 2 ou 3 mois, nous ferions aussi bien de mettre la cle sous la porte [...]". Alors, que doit-on penser, Amstrad Live n'est plus interessant? Non, le numero 15 du mois d'Avril nous prouve le contraire.

A defaut de proposer des pages et des pages d'actus, ce mois-ci Amstrad Live est en majorite consacre aux cours techniques. Les divers sujets traites par Madram sont plutot accrocheurs. En effet, quelques pages lui suffisent pour tout nous dévoiler sur la palette du CPC ainsi que ses nouvelles teintes, ou encore le format musical YM. Trop theorique? L'article sur l'optimisation est alors fait pour vous! En 4 pages, Madram livre quelques astuces de programmation que je ne saurais trop vous conseiller de suivre (boucles, comparaison, sprites, etc...). Les articles concernant la gestion de la memoire et le PPI sont egalement tres pratiques. Comment ca trop pratiques?! Ah, vous n'etes pas programmeurs? Rassurez-vous, Snn et Madram ont pense a vous. Les deux pages d'actus sont tres interessantes puisque la plupart d'entres elles ne figurent pas dans les autres fanzines. Interessantes aussi, les deux interviews donnees a Cos et Scabb. Et pour finir, des infos sur leurs confreres (merci pour le test!;).

En conclusion, je dirai que ce numero 15 d'Amstrad Live m'a reellement plu. Certes, 14 pages de technique sur les 24, ca peut paraitre enorme pour le non programmeur, mais la qualite des articles donne veritablement envie de s'y mettre. Bref, si la periodicite d'Amstrad Live n'est plus reguliere, sa qualite, elle, l'est toujours.

Pour recevoir Amstrad Live, ecrivez a Genesis8 (adresse dans les actus) en joignant un cheque a l'ordre de l'Afc.

1 numero 20F
6 numeros 90F
11 numeros 150F

Tom's

Pourriez-vous traduire les illustrations du fanz? De l'Anglais "ponctuel" autour de montagnes de Francais est particulierement difficile a traduire(1). Pour ce qui est des pages, je ne suis pas contre sacrifier la couverture au profit de plus de textes(2). Pour le passage a 12/16 pages, il est vrai qu'il faudrait des aides exterieures. Demander un article a la populace est quelquechose de difficile a obtenir (j'en sais quelquechose!). Alors pourquoi ne pas completer le fanz par des articles qui investiraient la scene entiere? Par exemple, le debat est une tres tres bonne chose, et je m'excuse de n'y avoir pas encore participe. Ca ne se reproduira plus! Il est facile d'obtenir peu de plein de monde, plutot que beaucoup d'une seule personne.

Tiens, voila une petite idee d'article qui serait super interessante, surtout de votre part: puisque vous bossez sur des jeux, pourquoi ne pas creer un "journal de bord"? Par exemple, vous parlez de differentes idees qui vous traversent l'esprit pour l'elaboration du jeu, et vous parlez de comment vous comptez vous y prendre, et si vous y arrivez, quelles ont ete les difficultes... Un article qui suivrait l'evolution du jeu... Ca pourrait impliquer quelques elements techniques, ou alors d'autres dimensions, d'autres points de vue. Et a chaque numero, on verrait les choses evoluer... Pourquoi ne pas permettre aux lecteurs de vous aider a repondre aux questions que vous vous posez(3)?

C'est une idee. L'important est d'IMPLIQUER les lecteurs. Et vous etes sur la bonne voie, les amis.

Targhan

(1) D'accord, a present vous trouverez des commentaires en Francais.

(2) Sacrifier la couverture serait un choix difficile a faire et il nous faudrait l'accord de plus de lecteurs car apparemment, beaucoup de gens l'apprcient.

(3) Excellente idee! Du coup, ca nous a fait reflechir et modifier un peu ton idee:). Car parler des deux memes jeux trop souvent risquerait de lasser les lecteurs, de faire trop mousser les choses. L'alternative que l'on propose est de faire le "journal de bord" d'un mois chez AW. On pourrait donc parler, comme tu le dis, des idees qui surgissent (violement, parfois) et questionner les lecteurs non pas seulement sur nos jeux mais sur toute notre activite sur CPC. Mais il faut la encore que vous nous manifestiez de l'interet pour cette rubrique, doit-on lui consacrer une page par mois? Tous les deux mois? Faut-il seulement parler de nos jeux? Ou est-ce que ca ne vous interesse pas? Dans ce cas, n'oubliez pas d'insulter Targhan:).

Depuis quelques temps, je suis en train de me poser une question: ne serait-il pas necessaire pour la scene europeenne (voire meme mondiale et meme interplanetaire...) d'avoir un support Anglais??? En aucun cas je ne veux la disparition ou la fusion d'Amslive, Quasar, AW, Wacci et Eurostrad!!! Mais, une selection d'articles traduits en Anglais pourrait deja etre interessante quand on sait qu'en Grece et en Allemagne, il n'y a plus de fanzines (ni papier ni disc) et qu'en Angleterre, ce n'est guere mieux (pas de news de Wacci???)... Moi, je verrais bien un petit AW en Anglais. Je ne pense pas que les Allemands ou

**Grecs n'aient pas le courage d'ecrire!!!
C'est plutot par manque de support...**

Jé sais qu'a un moment, plusieurs étrangers avaient fait la demande aupres de l'AFC d'une eventuelle version English d'Amslive mais visiblement comme beaucoup d'autres choses, il n'y a pas eu de suite concrete....{

Eliot

Quel hasard: deux semaines avant de recevoir ta proposition, on venait juste de se poser cette question (meme que ca arrive tres souvent chez AW qu'on se pose des questions). En approfondissant, on se rend bien compte que dans notre cas, c'est difficilement realisable. Pour vous deja. Il n'y a qu'a lire la lettre de Targhan. Quelques commentaires (qui ne venaient pas de nous) en anglais en dessous des illustrations et hop, reprimande. Alors imaginons que Another World paraisse integralement ou en partie redige en Anglais. Ca ferait beaucoup de mecontents, c'est sur. Le prix serait decuple pour les étrangers car les frais de port passeraient de 3.50F a 4.60F et surtout necessiterait l'envoi d'un manda poste, c'est a dire payer 60F a la Poste pour avoir le droit de verser de l'argent a un étranger. Ils ne pourraient pas commander les numeros un par un et l'abonnement pour un an serait multiplie par 2. Enfin, écrire et traduire tous les mois 12 pages equivaldrait a dire que nous pourrions faire (en temps) un numero de 16 pages actuellement, et tous les mois. On ne peut pas, sinon on l'aurait deja fait. Et puis c'est deja le principe d'Eurostrad, non?



Changez de source pour vos illustrations: seule l'illustration du numero 15 etait bien (de la couverture), les autres illustrations sont moches, ne restez pas chez cartoonstock.com. Votre fanz perd de son charme a cause de ses illustrations, meme a la limite, n'en mettez pas, vous y gagnerez en place, du coup plus d'articles...

Iron

Merci d'etre aussi franc, c'est ce qu'on attend de votre part. On change donc de source d'illustrations, dites-nous si celle-ci vous convient! Mais comme on ne peut jamais tomber pile en bas d'une page, ces illustrations sont indispensables. Ce qu'on peut faire a la limite, c'est reduire leur nombre au profit de screenshots, ce qui serait surement plus interessant pour vous. Encore une fois, nous avons besoin de votre opinion.

Vous n'auriez pas une reference de livre, un site internet, ou n'importe quoi d'autre qui me permettrait d'apprendre a coder en assembleur? (Si possible en francais).

Vincent Remi

Bonne question. Les references pour debuter l'assembleur sont Amstrad 100% et quelques livres comme "Le langage machine de l'Amstrad CPC" de Micro Application, ou "Programation en assembleur" de Sybex. Tellement utile au debut, mais tellement rares a trouver maintenant! La meilleure solution reste encore d'apprendre dans des fanzines actuels. Pour commencer, l'initiation a l'assembleur de Demoniak 6 fera parfaitement l'affaire. Pour des applications plus pratiques, lis Demoniak 7, commande les anciens Quasar et gagne les anciens Amstrad Live au concours qu'ils organisent;). Ohoh, les 3 adresses pour se procurer ces fanzines sont parus ce mois-ci dans Another World. Une fois les notions de base acquises, tu pourras attaquer des cours un peu plus compliques. Le tout est de ne pas vouloir aller trop vite...

Hicks

<http://www.multimania.com/genesis8>

Vous trouverez sur la page AFC accessible a partir du site de Genesis8 un tableau presentant le materiel disponible a l'Afc. Celui-ci nous apprend entre autres que des cables pour lecteurs 3.5" sont a nouveau disponibles.

<http://overlanders.planet-d.com/>

Le site Overlanders (avec un s) a partiellement ete remis a jour. Parmi les productions du groupe, on peut telecharger `cpc_t2` le nouveau cruncher de Madram.

www.roudoudou.com

Pas mal de nouveautes sur roudoudou.com puisque suite a la disparition du pantheon des blaireaux, ont ete ajoutes un trombinoscope de la scene CPC (sans doute le plus complet a ce jour), des photos de l'Amstrad Expo, puis le nouvel editeur de sprites hards de Roud.

<http://pub10.ezboard.com/bcpcworld>

Rainbird a cree un message board du nom de... Arkos!

cpcclub

<http://perso.wanadoo.fr/bad.religion/cpcclub/>

Le site du CPCclub se pretend etre le site officiel de la scene CPC. Blood a de l'ambition, voyons ca.

L'ecran est plutot bien organise ce qui rend la navigation parmi les differentes rubriques assez aisee. Cependant l'habit ne fait pas le moine, la preuve seulement 5 rubriques sont proposees et pas toutes des plus interessantes...

La section news est assez pauvre puisque celle-ci est rarement remise a jour, d'autant plus que la qualite des infos est plutot douteuse: "le site

du CPCclub est ouvert", "envoyez-moi des fanzines". Ca la fout mal pour le site "officiel" de la scene. Il fait pale figure face au site de Genesis8 qui est reactualise tous les jours... La rubrique suivante est d'un interet plus que discutabile puisqu'elle propose des scans de fanzines (si ceux-ci sont entierement disponibles sur Internet, a quoi bon perdre son temps a les diffuser sur papier? Publier un fanzine sur papier permet d'obtenir une certaine reconnaissance des lecteurs, ce qui me parait peu evident avec Internet...). Parmi les 9 fanzines, seulement 2 sont accessibles, et pas les plus recents. The Fanzine 1 et Another World 3 datent d'il y a plus d'un an. Apparemment, Blood n'a pas compris que pour recevoir un fanzine, il faut le commander. On continue avec une partie interessante, comment adherer au CPCclub. Toute la demarche a suivre y est expliquee rappelant au passage les avantages dont beneficie chaque membre: info par e-mail, bal sur cnx, concours Melihi 20, lien. Amstrad Survivor n'est pas mort puisque celui-ci fera desormais partie integrante du site du CPCclub. On attend de voir ca car cette partie est toujours en construction... Pour finir, le site nous propose le traditionnel trombinoscope. Quatre photos bizarrement deformees de CPCistes sont presentees. Blood a voulu etre original, c'est rate, je n'en vois pas l'interet. Rien a voir face a celui propose par Roudoudou...

Non, le site du CPCclub n'est pas le site officiel de la scene CPC, c'est beaucoup trop leger. Son seul interet est de proposer une adhesion au CPCclub, mais ca, on peut deja le faire par minitel. De larges ameliorations sont a prevoir. Esperons que Blood tiendra compte de nos remarques..

Tom's