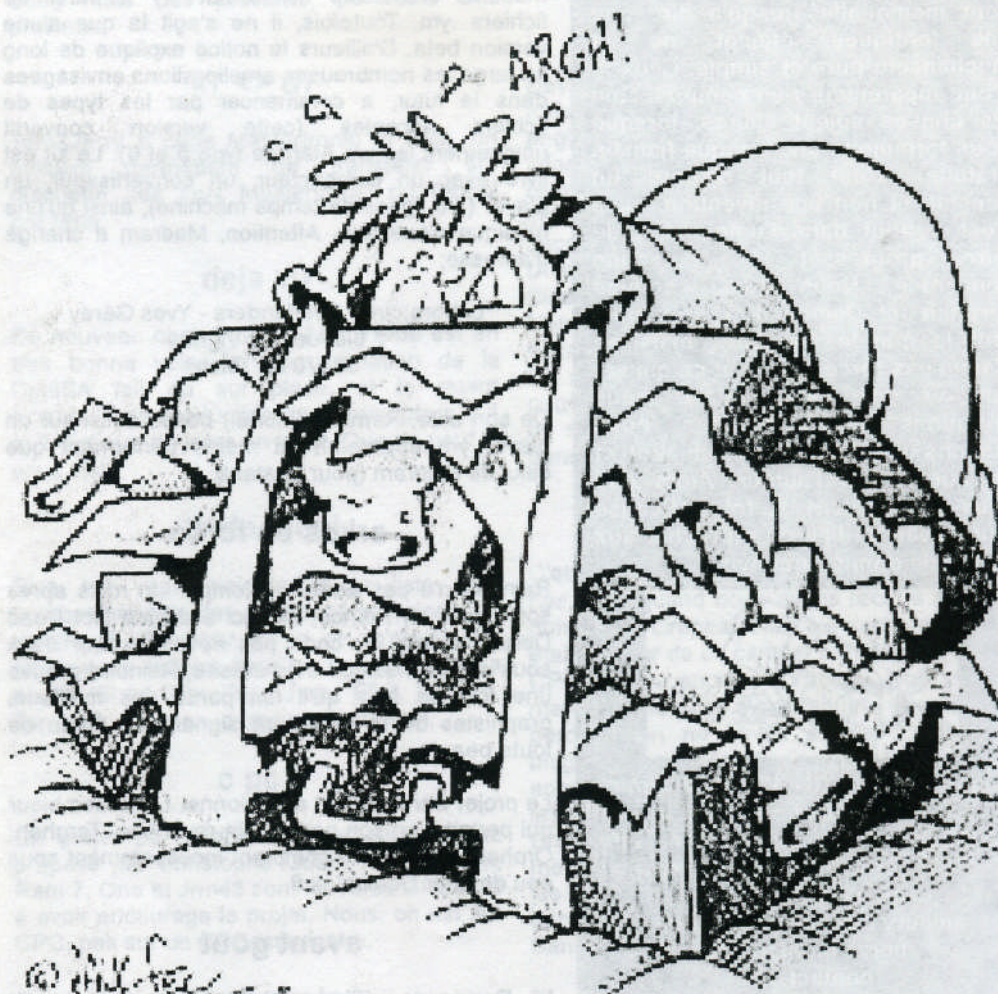


la passion nous anime

ANOTHER WORLD

numéro 28

juillet 2000



color lines **preview**

alors, magazine ou pas? **debat**

initialisation du systeme **pratique**

edito

Meme si les reactions concernant Another World 17 ont ete globalement positives, quelques lecteurs nous ont cependant reproche de trop savater. Certains sont meme alles jusqu'a dire que nos critiques etaient de la mechancete pure et simple. Ceux la n'ont apparemment rien compris. Que les choses soient claires, lorsque nous formulons une critique (jamais gratuite), c'est tout d'abord un constat, et non une invention, mais c'est surtout dans l'unique but de faire progresser la personne concernee. Nous aussi, comme Targhan (cf Demoniak 7), on aime tout le monde sur CPC, mais on n'aime pas forcement tout ce qui est fait ou dit. Donc, quand nous critiquons une production, nous jugeons uniquement la production et en aucun cas l'auteur. Alors que ceux-ci remettent plutot en cause leur travail au lieu de reprocher aux autres de donner leur avis.



another world 18 - 45 exemplaires
redaction:
franck thomasette, david thomasette
ont participe a ce numero:
julien nevo, yves gerey,
amaury durand, yan heroult,
herve montchatre
contact aw:
thomasette f&d
26 rue des maisonnettes
54300 luneville
3614 cnx bal AW
anotherworld@minitel.net

over utile

Chez Overlanders, la mode est deciderement aux utilitaires. Ainsi quelques semaines apres CpcT 2, Madram diffuse un kit permettant de generer des modules soundchip au format .ay a partir de fichiers .ym. Toutefois, il ne s'agit la que d'une version beta. D'ailleurs la notice explique de long en large les nombreuses ameliorations envisagees dans le futur, a commencer par les types de fichiers acceptes (cette version convertit uniquement les ym Atari de type 5 et 6). Le kit est livre avec un compacteur, un convertisseur, un player (7/8 lignes de temps machine), ainsi qu'une musique d'exemple. Attention, Madram a change d'adresse:

Laboratoires Overlanders - Yves Gerey
7 bis rue des Vignes
33470 Le Teich

De son cote, Ramlaid (Mortel) bosse aussi sur un player ym apparemment moins performant que celui de Madram (pour l'instant).

arkos en force

Rainbird n'a pas perdu de temps. Un mois apres son retour en France, celui-ci a diffuse Not Dead Demo. Malgre du code pas novateur pour deux sous et une musique deja utilisee, Rainbird prouve une fois de plus qu'il fait partie des meilleurs graphistes de la scene en signant un ecran de toute beaute.

Le projet Sarkasm est abandonne. Un assembleur qui portait bien son nom :). En revanche, Targhan, Orphee, et Rainbird comptent incessamment sous peu debuter Demoniak 8.

avant gout

Le Roudoudou (Flower Corps) prevoit de sortir quelques previews "bien en dessous de sa megademo" (je cite, je ne confirme pas!) pour nous changer de celles diffusees il y a 3 ans. D'ailleurs Mr Dou a publie un sondage sur la mailing list (cpc_fr@egroups.com), qu'on vous transcrit afin que vous lui repondiez sur son e-mail:

"vous preferez:

- >peu d'effets, mais enormes, detailles et pas fluides (overscan, au pixel, lent)
- >des effets enormes, pas detailles mais fluides (entrelace, pixels doubles en largeur)
- >des effets en fenetre, fluides et detailles (petit mais au pixel et fluide)
- >des effets en fenetre, fluides et pas detailles (Ecole Buissonniere;)"

Voui, mais des previews, ca reste des previews.

k7 <> d7

Tom&Jerry a code Mastertronic to Disk, un utilitaire permettant de transferer sur disquette des jeux Mastertronic au format cassette.

deja vu

Du nouveau chez Futurs'. Asic Inside est en tres bonne voie, la programmation de la CpciSA fait du sur place, et le retard accumule de production des Soundplayers 1 et 2 diminue de jours en jours. Que du neuf je vous dis!

un de plus!

Sice est venu s'ajouter a la liste deja impressionnante des musiciens participant au volume 2 d'Ecstasy. Si je ne m'abuse, ce music-pack reunira tous les musiciens de la scene (Shap, Ker, Tom&Jerry, Eliot, Epsilon, Tony, Zik, Targhan, et maintenant Sice).

c pc?

Un projet de "descendant du CPC" a ete propose par Christophe Guelff. Offset, Grim, Ram 7, One et Jrm45 sont les rares CPCistes a avoir encourage le projet. Nous, on est sur CPC, pas sur un CPC imaginaire.

cpc booste

Futuresoft a realise une experience interessante: il a remplace le quartz 16Mhz d'origine du CPC par un quartz 24Mhz (en fait les deux sont disponibles grace a un

switch). D'ordinaire le Gate Array divise la frequence de 16Mhz (par default) recue par 4 afin d'envoyer une frequence de 4Mhz sur la broche 6 (CLOCK) du Z80A. Donc, avec un quartz 24Mhz, le Z80A tourne a 6Mhz (comme un Z80B), les autres chips (CRTC, PSG, PPI, FDC) voient egalement leur frequence augmenter et la resolution graphique est doublee. N'ayant pas teste, on ne peut pas en dire plus.

let's think european

Devant le peu d'enthousiasme des fanzines francais pour traduire leurs articles en anglais, Eliot decide de lancer un fanz international sous sa direction. Les redacteurs interesses sont les bienvenus et iront s'ajouter a la liste deja consequente de Juggler (Pow!, Allemagne), Futuresoft (Allemagne), Optimus (Dirty Minds, Grece), Sice (Angleterre) et Eliot (Benediction, Normandie). Le fanz qui n'est pour l'instant qu'un projet ne possede pas encore de nom. De meme, ni la periodicite, ni le nombre de pages n'ont ete fixes car Eliot voudrait deja de sortir un premier numero pour voir si des gens sont interesses...

canulars

C'etait fin avril. Je me souviens encore de nos tetes quand nous avons recu le premier numero de Drapeau Noir. Ne sachant pas qui etait l'auteur de ce canular parodiant la scene CPC et les anciens Drapeau Noir par la meme, ca ne nous a pas fait rire. Simplement parce qu'on ne savait pas si c'etait une blague ou si c'etait serieux. Quelque temps apres, Roudoudou s'est "denonce" et a mis les choses au point: tout ce qui a ete dit dans Drapeau Noir n'etait que de l'humour et sans mechancete, aucune. Du coup, on reprend les 5 numeros parus depuis (1 page recto generalement), et on rigole un bon coup. Sans mechancete, aucune.

Et comme c'etait finalement rigolo, Roudoudou semble vouloir continuer la serie mais avec un fanz signe de son nom. Il ferait quand meme mieux de coder sa megademo:).

Toujours dans le registre fanzines anonymes, un New Arcade (ancien fanzine realise par Epsilon) hors-serie est sorti, et cette fois nous n'en connaissons pas l'auteur. Par contre, celui la, il n'est pas drôle.

les retours

Quasar 18 est sorti. Le prochain numero est annonce pour le mois d'octobre.

Le Fanss 9 est sorti en juillet 97. Le Fanss 10 est sorti en mars 98. Le Fanss 11 devrait sortir durant l'ete 2000 d'apres son auteur, Mick'ro.

En raison du depart de SNN pour les Etats-Unis, Roudoudou reprend la maquette d'Amslave dont le numero 16 est justement sorti (le dernier maquette par SNN). D'apres Madram, "maintenant ca va peter un Amslave tous les mois". On l'espere beaucoup en tout cas. Euh, c'est aussi Roudoudou qui va terminer Stormlord+?

Amstrad Survivor 4 est sorti au format papier. Impression couleur, 12 pages, 7F, chez Blood:

Nicolas Deseny
66 rue de Gisors
95300 Pontoise

les mythes de l'ete

Un repas de CPCistes a ete organise le mois dernier en region Parisienne. Hormis Anne, Caroline, Cracky, Laetitia, One, Rainbird, Ram7, Roud, Shap, et Squat qu'on connait deja pour la plupart, etaient egalement presents Epsilon, Hydris, Longshot, Fefesse, Tal, et Tony (pas notre Tony de Quasar! Celui de l'ancien fanzine Maxi Micro). Parmi ces personnes se cache un amigaiste de retour sur CPC. Jeu: trouver l'amigaiste.

Le Brainblaster's Bergkirchweih Meeting a eu lieu du 16 au 18 juin a Erlangen en Allemagne. Un compte-rendu etait prevu pour ce numero, sauf que non car on n'a pas eu l'article a temps.

N'oubliez pas Ze Meeting 2000! Les 4, 5 et 6 aout, toujours a Bassoues, mais dans une autre salle que l'habituelle. Si vous n'avez pas recu d'invitation, contactez Jrm45.

Le Warf Meeting 5 se deroulera le dernier week end de juillet a Montlucon (comme l'annee derniere). Le tarif est de 35F/jour et par personne. Peu de CPCistes etaient presents lors de la precedente edition mais apparemment il y avait une superbe ambiance. Alors n'hesitez pas a vous inscrire (mais vite) apres de Mick'ro:

Foucaux Mickael
41 rue du champ du paradis
03100 Montlucon

Enfin, une coding party, la RTS 3 appelee "aRTS Y2K" est prevue les 1, 2 et 3 septembre a Seyssins (banlieue de Grenoble, dans l'Isere). Le prix d'entree est de 95F en pre-inscription ou 150F sur place. Une competition oldskool est organisee, mais bon, il parait que peu de personnes interessantes etaient presentes a la derniere edition. M'enfin, vous pouvez toujours consulter le site web: <http://www.rtsy.org>

mixture

Roudoudou a commence un nouveau jeu dont une preview a ete diffusee. C'est pas tres avance, mais si vous aimiez jouer a l'ardoise magique quand vous etiez petit, vous aimerez;).

Sous l'initiative de Jrm45, l'interface du site de TnT a ete refaite. Pas tres design, mais les pages sont ultra-rapides a charger. Une bonne chose pour les CPC lorsqu'ils auront acces a Internet. Pour voir a quoi tout ca ressemble: <http://tnt.planet-d.net>.

Epsilon (Power System) prepare un jeu. Plus d'infos dans un prochain numero.

Login 73 (mai 2000): "...nous doutons qu'un CPC soit une solution par rapport a une machine Wintel...". Nous, nous doutons qu'un PC soit une solution, tout court. A noter egalement un article plutot fantasque sur le CPC dans le numero 75 (juillet/aout 2000). Y'a un peu des mensonges quand meme.

color lines

Les jeux de reflexion. Certains trouvent ca mou, moi je trouve ca bigrement interessant. Et malgre que l'interet de ce type de jeu ne soit pas fonction de la puissance du microprocesseur, personne ne s'y attaque sur CPC. Heureusement, Tom&Jerry arrive a la rescousse avec Colors Lines.

Ca me rappelle un peu Infection. Un jeu peu connu du public qui m'avait beaucoup plus, quoique trop court et trop limite. Je suis reste sur ma faim.

explications

Je vais etre oblige d'etre rasoir quelques instants pour expliquer le principe de Colors Lines. Vous avez devant vous un damier de 9 cases sur 9, 3 pions de couleurs differentes y sont disposes. A chaque fois que vous deplacez un pion, d'autres apparaissent a des endroits aleatoires du damier. Ainsi, vous devez former des lignes de 5 pions minimum de couleur identique horizontalement ou verticalement. En travers, ca marche aussi, c'est comme au morpion. Si vous y parvenez, ces pions disparaissent et vous remportez 5 points. Alignez 6 pions, vous remportez 6 points. C'est ca le Colors Lines. En plus complique: si vous voulez deplacer un pion, et c'est la que cela devient subtil, il faut que ce pion puisse acceder a sa case de destination comme si il effectuait un deplacement sur le damier, il faut qu'il puisse passer en quelque sorte. Un detail qui pourra souvent renverser la partie... Partie qui ne prendra fin que lorsque vous perdrez. Car il n'y a pas de fin dans Colors Lines, l'objectif est uniquement de faire le score le plus important.

La preview que Tom&Jerry nous a gentilement envoye est assez minimaliste, mais le moteur du jeu est fonctionnel, et c'est le plus important.

Alors comme je n'ai rien a reprocher a ce qui a deja ete fait, je vais extrapoler concernant mes souhaits pour la version definitive. Il ne va pas s'en tirer comme ca;).

gambergeons

Colors Lines est l'adaptation d'un petit freeware PC. Mais si une bonne adaptation doit etre fidele, un adaptation fidele ne sera pas forcément bonne! Je dis ca en pensant a ce systeme de score. Faire le plus gros score n'est ni un objectif en soit, ni tres motivant. J'espere donc que plusieurs modes de jeu (championnat, contre la montre...) seront implantes dans la version definitive. Il faudrait egalement trouver un moyen de l'orienter multijoueur, mais je crois savoir que c'est deja prevu (cf Amslive 16). Ca serait quand meme plus rigolo.

Pour l'instant, Tom&Jerry (le codeur) va s'occuper de ce qui lui semble le plus important, c'est a dire retaper le code. Il (le graphiste) prévoit aussi dans l'immediat de refaire les graphismes. C'est pas du luxe, ceux present dans la preview sont vraiment moyens. Simplistes, plutot. Mais bon, ce n'est pas primordial pour ce type de jeu. Par contre ce qui est important, ce sont les musiques. Elles seront en principe realisees par Tom&Jerry (le musicien). Esperons qu'elles soient proportionnelles a la duree de vie. Longues, oui, ca serait mieux.

Hicks

review

initialisation systeme

Lors de l'AFC Expo 2000, j'ai ete fort surpris de constater qu'il existe encore des adeptes du cpc ne connaissant pas le moyen d'initialiser proprement le systeme disque du cpc (hello Mr Ghan!).

Ce genre de routine est utile lorsque l'on veut charger un fichier via l'Amsdos apres avoir utilise la memoire habituellement reservee au systeme (en gros, de &A67B a &BFFF).

La technique la plus 'bateau' consiste a copier ailleurs en ram le contenu de ces zones dans une bank memoire supplementaire, puis de les restaurer lorque l'on veut retourner au systeme. Cette methode a malheureusement des inconvenients : elle est couteuse en ram, non utilisable sur CPC 464 et 664 sans extension, et parfois (en fonction de ce qui a ete fait avant), ca ne marche pas trop bien!

L'autre methode part d'un principe. Il doit bien exister quelque part dans les rom du cpc des routines chargees d'initialiser le systeme (au hasard, le RST &0). Il suffit alors de reutiliser ces routines, et le tour est joue!

Effectivement, si l'on etudie consciencieusement la rom 'inferieure' (&0000 a &3FFF), on trouve a partir de &061F sur un cpc 6128 des routines regenerant la zone ram du systeme. Une fois les routines utiles isolees, on peut donc creer une routine d'initialisation!

Les premiers utilisateurs de cette routine ont ete les crackers lorsque les editeurs se sont mis a faire des jeux utilisant toute la ram et effectuant des rechargements (niveaux). De nos jours (heureux?), c'est plutot les demomakers qui auraient tendance a avoir besoin des services de ce bout de code.

Passons sans tarder au source de la bete pour un 6128 ou un plus.

.Seule obligation, tellement evidente qu'on peut l'oublier: la routine ne doit pas etre logee dans la zone ram &0000-&3fff (on connecte sur cette page memoire la rom!). Cette routine n'est malheureusement pas compatible avec tous les cpc. Les 464 et 664 ont des roms un peu differentes. Voici donc un tableau des adresses a changer en fonction des modeles:

CPC 464	CPC 664	CPC 6128 et+
&0888	&08BB	&08BD
&19E0	&1B5C	&1B5C
&1078	&1070	&1074

Il suffit alors de paker les adresses correspondant au type de machine avant d'utiliser la routine. Mais, comment differencier les modeles de cpc? Grace a leurs rom! Il faut juste trouver un vecteur cpc different sur chaque modele. Celui utilise habituellement est &BD37. Il suffit de tester l'adresse &BD38:

CPC 464	CPC 664	CPC 6128
&88	&BB	&BD

Ca vous rappelle rien? (cf premiere table!).

Tom&Jerry

```

; Routine d'initialisation du systeme          ; Restore 'Main Jump adress'
; (c) T&J pour l'article,                      ; Init zone ram &BB00 a ?
; Amstrad pour la routine!                     CALL &08BD

      DI                                       ; Init gestion clavier
                                           CALL &1B5C

; On remet la pile a sa valeur initiale
LD SP,&C000                                   ; Init du 'pack' texte
                                           CALL &1074

; On preserve les registre normaux
EXX                                           ; On deconnecte la rom inferieure
                                           ; et on se met accessoirement en mode 1
; connexion sur ROM inferieure
LD BC,&7F88                                   LD BC,&7F8D
OUT (C),C                                    OUT (C),C

; utile?                                       ; on recupere les registres normaux
XOR A                                         EXX
EX AF,AF                                     ; Init classique du systeme disque
                                           ; via le vecteur Amsdos regeneral
; Restore 'High Kernel jump'                 LD HL,&ABFF
; Init zones ram &0 a &3f, &B900 a &BAE4     LD DE,&0040
                                           LD C,&07
                                           CALL &0044                                CALL &BCCE

```

Pas tres en avance, cet Another World. Pourtant, tous nos articles etaient prêts a l'heure, comme tous les mois, mais l'attente d'articles d'intervenants extérieurs (qui ne sont donc pas parus dans ce numero) peut être tres frustrante, nous venons d'en faire l'experience. Surtout quand il ne manque plus que ceux-ci. Et comme nous partons deux semaines en vacances et que ce n'est pas notre style de faire un AW par dessous la jambe,



Another World 19 ne paraîtra que debut septembre. Ce numero 18 nous aura au moins appris une chose: ne pas faire devenir la participation externe comme condition de sortie. Ou alors pour un fanzine annuel.

La redaction

chapitre 1

Cette fois ci, les laureats vont disserter sur le sujet suivant: "Tous les fanzines doivent-ils se regrouper pour l'elaboration d'un seul et unique magazine CPC?". N'hesitez pas a reagir, on peut meme se disputer. Comme dans Ciel Mon Mardi.

«Bien, etant concerne et enerve par le sujet en ce moment, je m'exprime. Tout d'abord, que l'on soit bien d'accord, je suis pour le regroupement de tous les fanz dans un seul et unique mensuel et ce pour plusieurs raisons: un mensuel permet une meilleure information donc un meilleur suivi de la scene, donc j'y suis favorable. Ensuite, s'y mettre a plusieurs pour realiser un tel fanz, c'est alléger le boulot de chacun, tout en, etant certain d'en avoir quand meme. Bref, je suis pret a laisser tomber Helpfanz a la seule condition de pouvoir m'exprimer dans ce fanz si d'autres sont d'accord, je pourrais ainsi garder la specialite de Helpfanz, a savoir m'occuper de la rubrique tests et astuces... Qui m'aiment me suivent (allez JRM, fais pas la geule, j'te veux pas d'mal, tu peux tenir la rubrique Basic, je te la laisse, je deteste ca...).

Iron»

«Regrouper les fanzines permettrait a chacun de reduire ses efforts. On eviterait de plus les articles doublons, meme si ceux-ci ne sont pas bien genants dans le sens ou ils sont traites differement. Enfin, on aurait moins de tracasseries niveau photocopies et transport, puisqu'on aurait plus qu'a faire sa popote chacun de son cote. Ca serait fait une fois pour toute.

Mais pour tout ca, il faudrait mettre en place une "grosse structure", car si le projet part en couille et qu'il ne reste

plus de fanzines derriere, le monde CPC (je ne parle pas uniquement de la "scene") risque d'etre petit a petit anesthesie par une apparente apathie generale, a l'instar de ce qui s'est passe en Allemagne (coucou Eliot).

Pour ma part, je serais pret a tenter l'experience (chez Overlanders on tente deja toutes sortes d'periences), mais je doute que ce soit realisable. Amslive se voulait federateur, mais le resultat est que personne n'est venu (a part Eliot) consolider le noyau dur pour nous permettre d'assurer tous les mois. On peut donc imaginer le pire pour un projet qui serait encore plus gros.

Je vais m'ecarter du sujet pour apporter ma pierre au debat "PAO: sur PC ou sur CPC", surtout que j'ai un nouvel avis depuis la derniere pleine lune: un fanzine doit etre fait sur la machine sur laquelle il est le plus facile a faire! On a deja montre ce qu'etait capable de faire le CPC en matiere de PAO. Rectification: on a montre ce qu'etaient capables de faire les logiciels de PAO existants sur CPC. A la limite, il redeviendra interessant de sortir un fanz 100% CPC avec un nouveau logiciel de PAO!

J'emets quand meme une petite nuance sur mon premier argument (le debut de cette phrase n'a pas ete ecrit le meme decan que la fin): il est souvent moins eprouvant de faire quelque chose en 3 heures sur son CPC qu'en 1 heure sur PC. Ouip.

Madram»

«Je ne suis pas tellement d'accord. A mon avis, chaque fanzine a une personnalité et des buts différents. Chacun d'eux possède ses qualités et ses faiblesses, et pourtant je pense que tout regrouper en un mettrait en valeur les qualités de chacun tout en éradiquant les faiblesses. Malheureusement, la personnalité d'un fanzine provient du mix qualité/faiblesse, ces deux composantes permettant l'élaboration d'un style. Another World a la particularité d'être très régulier, donc il est le meilleur dans la rubrique News. En écrivant Demoniak, je savais que les nouvelles seraient un des points faibles, car je ne peux pas me permettre de les actualiser comme eux. Par contre, Demoniak est un fanzine plus 'critique' et c'est sa principale caractéristique. AW est plus focalisé sur les productions de la scène. Quasar est, lui, plus détaché, et plus spécialisé 'Hardware' et 'technologie avant garde' je pense. Et très très technique. Amslive est un compromis entre articles technique/news. En regroupant le tout, je pense que les articles perdraient un peu de la personnalité de leurs rédacteurs, qui, inconsciemment, soumettraient leur style pour celui du magazine, par soucis d'homogénéité. Je sais qu'on avait parlé, avec Ramlaid, d'un regroupement Dmk/Dracula Fanz. Mais j'avais refusé, car les deux fanz n'avaient pas le même style. Et je pense que la scène a besoin de diversité. Et ne dit-on pas qu'il 'faut de tout pour faire un monde'?

Targhan»

«C'est vrai qu'en théorie, l'idée de regrouper tous les fanzines CPC pourrait fonctionner. Mais je pense qu'il y aurait trop de problèmes pour que cela se concrétise. Il faudrait principalement réussir à convaincre tous les rédacteurs actuels de stopper la parution de leur fanzine pour se consacrer uniquement au magazine. Je parle au nom de AW: lorsque nous avons décidé de créer Another World, c'était avant tout pour en faire ce qu'on voulait. Proposer un fanz mensuel, essayer de regrouper le plus d'actus possible, bref, traduire concrètement le fait que la scène était très vivante malgré la faible

AMSTRAD
LIVE

OLU!
 Amslive est
 toujours vivant

Numero 6/1984
 Septembre 1984
 12 pages - 4000 francs

ROUS
 SIX PAGES. 511

MICHELIN +
 Le lecteur de
 disquettes

Oui, c'est la dernière trouvaille
 d'un demo-maker français : un
 airbag en cas de plantage.

Madram: «Amslive se voulait fédérateur, mais le résultat est que personne n'est venu (à part Elliot) consolider le noyau dur pour nous permettre d'assurer tous les mois.»

cadence de sortie des productions. Honnêtement, nous ne serions pas prêts à plaquer Another World pour contribuer à ce magazine qui n'aurait sûrement pas les mêmes objectifs que nous. À première vue, cette réaction peut sembler étonnante. Mais je pense que beaucoup de rédacteurs réagiraient de cette façon. Quasar existe depuis plus de 10 ans et je ne crois pas que le groupe 'Futurs' serait prêt à arrêter leur fanzine pour un projet qui "devrait fonctionner, en théorie". Nous ressentons la même chose, même après moins de deux années d'existence. De plus, pour que ce gros fanz devienne réalité, il ne suffirait pas seulement de regrouper l'effectif nécessaire, mais surtout de réussir à coordonner toutes ces personnes. Les fanzines actuels ont déjà du mal avec quelques personnes alors je vous laisse imaginer le résultat avec deux fois plus de rédacteurs.

Hicks»

Le prochain débat portera sur un sujet d'actualité: "Que pensez-vous du nouveau hardware?". Je ne sais pas vous, mais nous, on attend au tournant les fervents défenseurs de toutes ces extensions.

chapitre 2

"Une demo doit-elle forcément innover?" etait le sujet du precedent debat. En reponse a cette question, nous avons recu une superbe lettre de Chany, un tantinet en retard, qui en profite pour expliquer sa situation et apporter des precisions sur son travail. Ca va etre egalement l'occasion pour certains de faire la difference entre cracker et demomaker.

Cela depend de la mentalite de la personne qui fait la demo. Un CPCiste qui est dans le demomaking total aura tendance a vouloir faire mieux, voire quelque chose de jamais vu, donc a innover.

Prenons mon exemple, je le dis haut et fort: je ne suis pas demomaker mais cracker (et il y a enormement de differences). Certes j'ai fait quelques demos (7 au total), mais seulement d'une part, pour montrer a certains qu'avec quelques mois d'assembleur on arrivait facilement a leur niveau. D'autre part, afin de pouvoir me faire moi-meme mes intros de deplombages. En effet, j'en avais marre de demander aux demomakers de m'en faire. Remarque que peu de personnes m'en ont concocte une (Gozeur, Duncan, Tom&Jerry).

En fait mon but dans les demos est de surtout savoir si j'arrivais a en faire autant, voire faire quelque chose de plus. D'ailleurs quelques personnes me demandent a quand une nouvelle demo? Apparemment le peu que j'ai fait a du plaire, mais personnellement ce que pensent les autres je m'en fous un peu. Le but premier est que cela te plaise avant tout, les autres passent au second plan. Dans la Dream End Megademo on m'a reproche d'avoir toujours les memes effets, les memes graphes. Ok je suis d'accord mais comme je le precise plus haut, mon but n'etait pas d'innover mais de faire un point. A chaque fois que je finissais une partie, je me disais: et si je mettais cela en plus etc etc etc, d'ou conclusion plein de parties qui se ressemblent dans le fond, mais chacune avec un petit truc en plus.

Dans ton fanzine tu parles de la deplombe du jeu Tenebres avec intro en plus. Oui mais celle-ci date de 2 ans, d'ailleurs c'est la

demiere que j'ai code. En fait depuis la Dream End je n'ai plus rien code; pas que je n'avais pas d'idees, car je voulais faire la meme chose que Ramlaid dans sa demo Camembert avec en plus de la RVI, mais je manque de graphes et de musiques. Ainsi je me suis tourne a fond vers le deplombage, qui me prend enormement de temps (cf Sram et Sram 2). Pas que le jeu soit difficile, mais il a fallut modifier 40% du programme principal pour pouvoir faire un rechargement par les vecteurs systeme. J'ai fait aussi Sauver Yurk mais la, le probleme etait dans la recuperation des images. Il a fallut que je fasse un programme special pour extraire l'image d'un bloc contrairement a l'original. Les programmeurs se sont amuses a couper l'image en 5 blocs et a charger chaque bloc a la meme adresse. C'est a dire en gros il chargeaient le bloc en &100 afficher le bloc1, charger le bloc2 en &100 afficher le bloc2 etc etc etc. Bon pour l'instant la deplombe n'est pas sur le marche (personne ne la possede, meme pas Grees), car il me manque la solution totale pour le tester a fond. Si quelqu'un la possede, deux solutions, soit vous l'envoyez au fanzine qui transmettra (enfin j'espere (ndlr: tu peux compter sur nous)), soit vous m'ecrivez sur mon e-mail: nps.chany@freesbee.fr.

Donc en conclusion de tout ceci juste pour dire que la question posee (une demo doit-elle innover?) n'est pas la bonne question, car chacun voit le CPC a sa facon (ce qui cree pas mal de conflits, cf Mage et Chany).

Chany

tour 91

Par soucis de coller toujours plus à l'actualité, Another World a décidé de passer au peigne fin Tour 91.

Mais comment un jeu datant de 1991 peut-il coller à l'actualité? Tout simplement parcequ'il permet de participer au Tour de France. Et ils ne sont pas nombreux les jeux de cyclisme sur CPC. Franchement, on ne pouvait pas louper l'occasion.

Comme dans tout bon jeu espagnol qui se respecte (car le jeu est espagnol), plusieurs phases viennent ponctuer votre partie: étape de montagne, en ville, contre la montre, et sprint. Comme au Tour de France, ça tombe bien. Deux représentations sont utilisées: une vue de haut pour les étapes de montagnes et en ville, et une vue de profil pour le contre la montre et le sprint final.

Les étapes de montagne et en ville ne sont guère impressionnantes. L'action se déroule suivant un scrolling multidirectionnel quelque peu saccadé, les cyclistes sont petits, et tout ceci n'est pas très maniable. De plus, cette phase s'avère plutôt monotone en particulier à cause des cyclistes roulant tous à la même vitesse. Les collisions avec le cycliste/décors semblent bien gérées, ce qui n'est pas vraiment le cas pour les coureurs entre-eux: la plupart du temps, ils se chevauchent, et changent de couleurs, qu'est-ce que c'est que ces routines d'affichage au xor?! Un bon point tout de même, un plan de l'étape permet de se repérer.

Avec ses graphes en mode 0 très colorés, la phase du contre la montre et du sprint final est plus représentative du style espagnol. Le scrolling horizontal (2 plans) est saccadé, mais l'animation n'en reste pas moins impressionnante: le public

dans le décor est en mouvement, lorsqu'on passe devant un cameraman, il nous suit avec sa caméra, bref des petits détails qui font la différence. D'autant plus que les coureurs sont assez gros. Toujours dans le registre des petits détails, le déroulement de la course est commenté. Seule ombre au tableau, la maniabilité encore une fois. Pour avancer, il faut alterner gauche-droite le plus rapidement possible. Ça, c'est carrément nul comme principe. Et je ne dis pas ça parce que j'ai attrapé des crampes en jouant.

Mais ce n'est pas tout, il y a de la musique pendant le jeu. Enfin, une seule, et répétitive en plus. Pourtant ça fait plaisir de pouvoir jouer avec une musique, pour une fois. En revanche, pour les bruitages, comme d'habitude c'est pas terrible.

Et pourtant, malgré tous ses défauts, Tour 91 est amusant. Le jeu parvient à nous plonger totalement dans l'ambiance du tour de France. Le challenge proposé est prenant, après chaque étape, le classement général permet de prendre connaissance du retard qu'on a pris sur le leader, on s'y croirait. Enfin presque, parce que là, y'a pas 100 coureurs, mais seulement 13. Mais quoi qu'il en soit, les fans de ce sport apprécieront.

Tom's

technique	esthétique
80	80
sons	intérêt
50	75

overlanders

On ne peut pas dire qu'Overlanders soit passe inaperçu ces derniers mois: Byte 98, Ecole Buissonniere, CpcT 2, Ym2ay, et maintenant un site internet presentant le groupe.

Pas la peine de dire que le site est tres beau, ni que son interface est agreable: Beb en est le gestionnaire, ca veut tout dire. Passons donc a la suite.

classique mais efficace

La page d'accueil fait office d'edito, celle-ci presente en effet brievement le site, et on y apprend notamment que celui-ci est toujours en construction. De nouvelles choses en perspective, donc. Allez, je passe a la rubrique 'groop' qui, a n'en point douter, presente le groupe. Et quelle presentation! Tout les membres sont mis a nu (enfin, facon de parler): fonction dans le groupe, adresse, e-mail, une (petite) photo du dit membre, ainsi qu'une rapide description. C'est ainsi qu'on apprend les specialites culinaires de Shap. Rigolo.

La rubrique 'trucs' porte bien son nom puisqu'elle permet precisement de telecharger diverses choses, originales en plus. Par soucis d'une bonne organisation, Beb a classe les differents programmes. Ainsi vous pourrez trouver des cracks de jeux et de demos (made in ovl), des intros de cracks, quelques utilitaires pour Amiga, une bonne partie de la collection des musiques hackees par Shap, et le plus interessant, les productions Overlanders. Et elles y sont toutes, demos et utilitaires. Il est d'ailleurs agreable de constater que chaque nouvelle production est rapidement disponible sur le site, diffusion assuree. En revanche, je tiens a preciser que tous les

programmes telechargeables sont compresses en .lha, necessitant par consequent un decompresseur lha. Il aurait donc ete judicieux d'en mettre un a disposition sur le site.

La section 'infos' s'annoncait tres interessante et originale (pour un site CPC). Je parle au passe car cette rubrique qui n'etait d'ailleurs pas terminee, est amenee a disparaitre faute de temps. Dommage car Beb prevoyait de publier des articles sur l'utilisation de la Ramcard, le hacks de Roms, et bien d'autres choses. Mais ce n'est peut-etre pas plus mal si ces articles sont cedés a des fanzines...)

Et comme ils sont tres polis chez Overlanders, une rubrique est specialement consacree pour dire au revoir aux visiteurs du site.

pas fini

Je n'ai franchement rien a reprocher a ce site, a part peut-etre que tel qu'il est fait, on y passe une fois et puis c'est tout. Oui, on a tout vu du premier coup. L'ajout de rubriques pouvant regulierement etre remises a jour est, a mon avis, necessaire pour faire revenir les visiteurs. L'idee de la section 'infos' etait bonne, pourquoi ne pas la transformer en section 'actus du groupe'? D'autant plus que les projets chez Overlanders, ca ne manque pas, et ils changent souvent en plus.). Enfin, pas d'inquietude, Beb a certainement plein d'idees.

Tom's

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