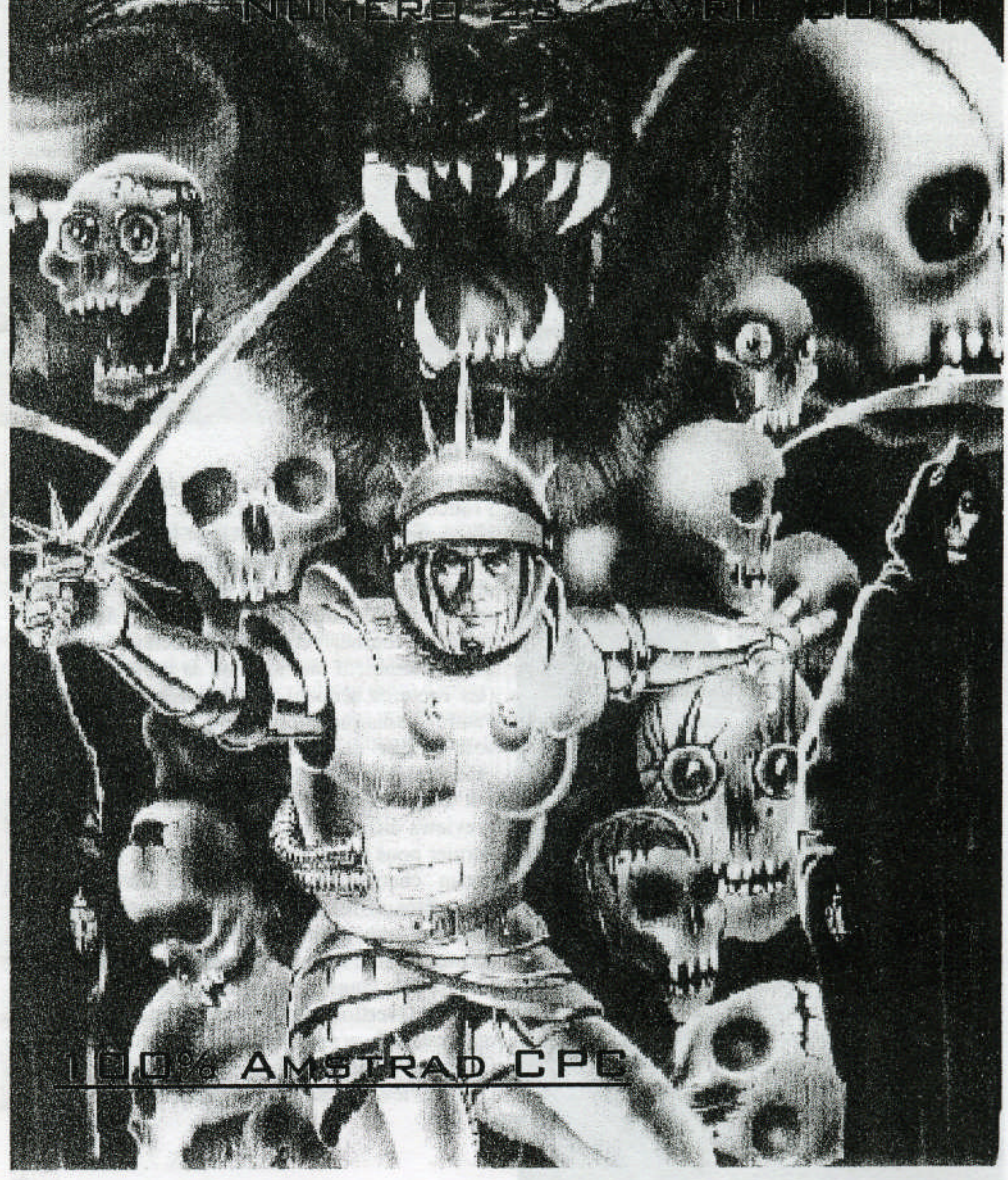


# ANOTHER WORLD

NUMEROUS ARIADON



100% AMSTRAD CPE

Ily a 5 ans, tout était fait sur CPC, pour CPC. Les CPCistes communiquaient entre-eux, swappaient, diffusaient leurs productions et fanzines sans se poser de questions. C'était naturel, et ça tournait à plein régime. Quand l'Internet a commencé à se démocratiser, ça semblait ne pouvoir qu'être bénéfique à la scène CPC. Les mails bien plus rapides que le courrier papier, les fichiers images (dsk) facilement diffusables, les sites pour nous tenir au courant de l'actualité... Aujourd'hui, en faisant le bilan, on se rend compte que le courrier papier reste amplement plus agréable à lire que le courrier électronique (bien que ce dernier reste cependant plus rapide), les productions se diffusent encore plus mal qu'avant, et les sites CPC sont presque tous inutiles (cf. arrêt de la rubrique CPC.net). Malgré cet échec, beaucoup se sont investis sur le Net. Du coup, plein de sites sont apparus, des listes de diffusion ont été mises en place, des salons de dialogue ouverts... Et forcément, tout le monde a commencé à s'impliquer, à suivre l'exemple pour "faire comme tout le monde". Mais il ne faut pas oublier que plus les CPCistes passent de temps sur Internet, moins ils se consacrent au CPC. Alors, sans aller jusqu'à boycotter le Net, il faudrait peut-être rappeler à certains CPCistes que l'on se débrouillait très bien sans, il y a 5 ans.

# AW

Another World 23 - Mars 2001

50 exemplaires

rédaction:

david thomasette (hicks)

maquette:

franck thomasette (tom's)

ont participé à ce numéro:

olivier floquet (eliot), franck thomasette

couverture:

ghouls'n'ghosts

contact webmasters:

franck & david thomasette

26 rue des maisonnettes

54300 Lunéville

another-world@epscene.com

# Actus

100% CPC

## [optix 2]

Une soirée aura été suffisante à Eliot pour boucler Optix 2, la suite inattendue de son slide-show présentant des effets d'optiques rigolos. Malgré l'intérêt très limité de ce type de productions, on notera tout de même une bonne musique de Shap (avec digidrums). Rien de bien original jusqu'à présent, mais concentrez vous sur l'écran et vous verrez apparaître le message subliminal suivant:

Mon premier est roux,  
Mon deuxième est doux,  
Mon troisième est doux,  
Mon tout est le meilleur programmeur Basic  
de la scène CPC.

## [walking on a scroll]

La deuxième démo assembleur d'Iron (Hard'OS), vient juste de sortir. Pas plus de détails puisque c'est celle dont on vous avait parlé dans le dernier numéro, n'étant sensée jamais voir le jour. Et puis à la limite, si vous n'avez pas le dernier numéro, vous ne ratez pas grand chose. ;)

## [so42-]

Ces temps-ci, ça discute sec dans le sud-ouest de la France: Overflow (ex-Logon System) vient récemment de contacter Ast (Mortel) en vue de cogiter sur de nouveaux effets pour leurs futures démos et plus précisément sur les techniques qu'ils emploieront. Comme on s'y attendait, Ast compte plutôt se tourner vers le hard (techniques CRT) avec notamment une idée sur la rupture évolutive (les ruptures seraient réorganisées d'une frame à l'autre) tandis que Overflow ne fera (presque) que du soft. L'idée de base serait de faire des effets précalculés pendant qu'il affiche l'effet précédent qui boucle (méthode utilisée dans l'une de ses previews diffusées en 1993). Dans tous les cas, ce dernier nous a annoncé qu'il n'y aurait aucun texte, aucun chargement disque, peu de graphismes (récupérés et retouchés par ses soins), une seule musique (non échantillonnée) et de l'"overscan" total. De même, aucune transition entre les différents effets n'est prévue "puisque c'est toujours le même écran" nous dit Overflow auquel nous répondons "c'est pas une raison", y'a qu'à voir Ecole Buissonnière (Modrom/Overlonders) pour s'en rendre compte... Une preview devrait normalement être présentée au



CPC Classmeeting (les 8,9,10 juin 2001 à Erlangen (Allemagne), cf actus d'Another World 20) mais par contre, rien ne sera prêt pour l'Amstrad Expo (les 14,15,16 à Coutances (France), cf actus de ce numéro). Aucune date de sortie prévue mais Overflow pense boucler le projet pour mi-2002.



Optix 2

### [recyclage]

Nous n'avons même pas eu le temps de vous annoncer que Chany préparait une démo, que déjà le projet à coulé, vu que personne ne s'est dévoué pour faire les graphismes. Heureusement, le travail effectué n'aura pas servi à rien puisque l'auteur (qui est avant tout cracker, ne l'oublions pas) a décidé de s'en servir pour ses prochains cracks en guise d'intro. La preview reçue est à la hauteur de ses précédentes productions, c'est à dire techniquement impressionnante mais malheureusement pas très design. Avis à tous les graphistes et designers en herbe.

### [dirty news]

Autre démo sur le point de tomber à l'eau, celle que voulait réaliser Antitec (Dirty Minds) à l'occasion de Ze Meeting 2000. Encore une fois, le code est achevé mais aucun texte n'est tapé et des fontes doivent encore changer. S'il trouve le temps et la motivation, Antitec sortira peut-être sa démo (qui ne commémorera finalement plus l'événement) mais rien

n'est encore sûr. Ca serait dommage d'échouer si prêt du but, surtout vu le peu de sorties annoncées ces temps-ci.

Justement, nous en profitons pour vous encourager à contacter les CPCistes actifs qui se plaignent trop souvent de n'avoir ni soutien, ni retombées de par leurs productions. L'exemple par deux fois dans ce numéro est amené à se multiplier s'il n'y a pas plus d'entraide entre CPCistes. A ce sujet, j'en connais qui feraient mieux de relire plusieurs fois ce paragraphe avant de critiquer (négativement) tous les projets, quels qu'ils soient, dès que ça ne parle pas d'Internet et de portail.

Pour en revenir au groupe Dirty Minds, les membres comptent se remettre sous peu à la conception de leur discmag, Ovation. D'ailleurs, ce numéro 6 devrait être bien meilleur que le précédent. Ca doit être terrifiant pour eux de penser qu'au fond de chacun de nous, une petite voix s'est écriée "c'est pas dur".

### [zasm]

Message du Roudoudou: "Bon, ZASM avance car tel est le nom de cet assembleur. Il est écrit en C et le source est portable sur n'importe quelle plateforme disposant d'un compilateur ANSI-C ou Posix. Pour le moment, je n'ai pas fini la routine d'interprétation mathématique scientifique avec les symboles pour faire des lignes du genre LD A,5+GLOP\*8 mais cela ne devrait pas m'empêcher de sortir une préversion (avec les sources) qui supportera tout le reste, les instructions cachées et une plus grande souplesse d'écriture du code, plusieurs instructions par ligne, des labels longs. Cet assembleur n'est pas prévu pour le CPC de part son mode de fonctionnement mono-passe qui utilise bien plus de mémoire (mais ça évite de relire et ré-interpréter le code inutilement). Cet assembleur fera partie du package que j'aimerais pouvoir étoffer sous peu mais que je ne peux faire tant que je n'aurais pas la documentation de la Ramcard. Evidemment, il sera intégrable à n'importe quel soft (genre le sysdev qu'offset veut faire pour Amiga ou le mien pour PC). D'ailleurs Offset, si tu fais aussi un assembleur z80 digne de ce nom, fais un effort, code un source vraiment portable que tout le monde en profite. Je suis toujours à la recherche du meilleur moyen d'envoyer des données (unidirectionnel) à un CPC à

partir d'un CPC ou d'une autre machine alors: port joystick, port système, port imprimante, port k7 (trop lent?)."

### [jamais 2 sans 3]

La détention de Slyder n'aura finalement peut-être pas servi à rien puisque Eliot a annoncé qu'ils allaient sortir quelque chose ensemble qui serait (notez le conditionnel témoignant de notre scepticisme:) très beau et très design. Heu, ça commence par un "O" et ça termine par un "3"?

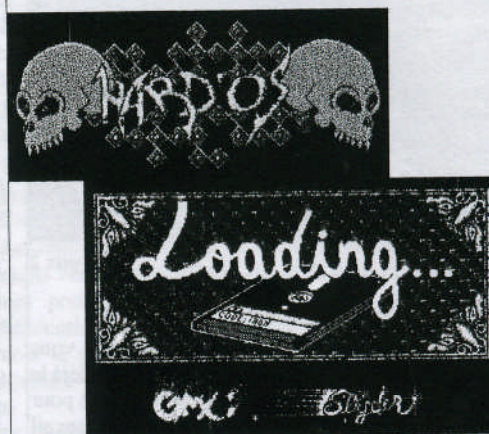
### [videl's quest]

Ca y est! Christophe Guelff a enfin compris qu'on ne faisait pas partie de la scène CPC en se fâchant tout rouge une fois par semaine sur la Mailing List. Pour preuve, il a débuté un jeu basé sur le manga Dragon Ball Z, qui s'intitulera Videl's Quest. Même si l'histoire est déjà prête, nous n'avons pas obtenu plus de renseignements sur le scénario si ce n'est que le joueur incarnera Videl et devra retrouver les 7 boules de cristal. Le jeu disposera d'une interface de navigation conviviale (style L'arche du Captain Blood), et mélangera partie active (déplacement du personnage dans des décors comme dans tout jeu), et moments plus passifs (discussion avec des personnages pour avancer dans la quête), dit-il l'auteur. Des références aux séquences les plus célèbres des épisodes et films du manga où Videl apparaît sont également prévues. Le code devrait débiter au cours de l'été, et sur CPC old. C'est facile de critiquer quand on fait rien, mais maintenant, tous les CPCistes t'attendent au tournant, Christophe.

### [poisson d'avril]

Malgré ce que CSKi (aka One) avait laissé entendre dans Another World 19 (rubrique interview), l'association CocOOon System n'organisera pas de Byte 2001. Enfin, pas en avril du moins. J'espère que cette descision n'est pas définitive car de bonnes idées comme un mini-musée informatique avaient été annncées, et c'était l'un des rares meetings regroupant des personnes en provenance de scènes différentes. Alors pour rappeler à CSKi qu'il y a peu de meetings pendant les grandes vacances: christophe@dupas.com

Lot de consolation, et pas des moindres: Eliot a officiellement annoncé que l'Amstrad Expo aurait lieu les 14,15, et 16 avril à Coutances. Comme l'année dernière, il s'agira d'un meeting CPC ouvert au public, où les visiteurs pourront apprécier les talents des CPCistes (programmation, fanzines, polyphonies corses...), découvrir les nouvelles extensions (ramcard, memcard, soundplayer, cpeisa...), etc... Eliot le beau, s'occupera personnellement de la promotion en diffusant un peu partout dans Coutances des affiches, tracts, annonces, et en prevenant les journaux locaux. Par contre, on ne sait pas si les dits journalistes sont devenus compétents en l'espace d'un an.



Walking on a scroll

### [les meetings printaniers]

Quelques CPCistes viendant au CPC Classmeeting se proposent de palier à l'incompétence de la SNCF en faisant le taxi. Voici les itinéraires prévus: Offset deservira Antibes, Valence, Lyon, Dijon et Mulhouse. Overflow: Valence, Lyon, Dijon et Mulhouse: Raven: Chalons en Champagne, Nancy, Mulhouse.

La WoodParty, organisée par le groupe Woodtower, prendra place à Hcillecourt (54) les 12 et 13 mai 2001. Bien que quelques PCistes soient attendus, il y aura (d'après les organisateurs) principalement des amigaistes, des ataristes, et des CPCistes si vous vous décidez à venir.



### **[cahier 96 pages]**

Madram est en plein bouclage de sa contribution pour la démo comémorative du Croco Channel Meeting 1, qui sera un petit hommage au old-school (visant un groupe en particulier) comprenant une ou deux surprises, et de superbes graphs de Beb. Mais le old-school, c'est Ecole Buissonnière, non?

### **[médiatisation]**

Olivier Aichelbaum, directeur de la publication et rédacteur en chef des Puces Informatiques, propose aux CPCistes ayant réalisé une extension de publier les schémas de celles-ci dans les prochains numéros de son magazine, à la seule condition que le matos soit vraiment une création perso. Dans le même ordre d'idée, il serait partant pour parler de démos mais encore faudrait-il qu'il y en ait de nouvelles et puissantes qui sortent. D'ailleurs, on en profite pour rappeler que Les Puces Informatique, c'est un magazine qu'il est bien pour le lire et ne coûte que 10F chez le marchand de journaux, et même y'a des fois, il est pas en retard. Prochain numéro le 17 avril.

Login va peut-être lui aussi proposer quelques pages de oldies très prochainement. Le modérateur (gérant du forum du magazine), doit encore avoir l'accord du rédacteur en chef à qui appartiendra le dernier mot. Par contre, là, ça ne me fait pas rire car Login c'est 39Fr pour seulement quelques pages intéressantes si vous n'utilisez pas Linux. Et puis dès qu'il y a moyen de faire un article intéressant (sur les émulateurs dans le numéro 79, par exemple...), ils racontent n'importe quoi.

Troisième magazine à s'intéresser au CPC ce mois-ci: L'ordinateur individuel. Un journaliste (Didier Castelnau) préparant un article sur le bidouillage d'anciennes machines (Amiga, C64, CPC...) vient de contacter One afin de prendre connaissance des montages les plus originaux réalisés sur des CPC, et surtout récupérer des photos de CPC customisés.

Pour finir, voici un message envoyé à Serge Batisse, que nous vous transmettons: "Nous sommes actuellement 5 à lancer l'idée d'un magazine totalement gratuit sur l'Internet (qui se téléchargera au format PDF). Ce magazine portera sur toute l'informatique c'est à dire aussi bien le PC, les Mac, l'Amiga, les consoles, des tests de jeux vidéos, des reportages, mais aussi des "anciennes" machines (ex: Amstrad), des rubriques de programmation

avec de la théorie et de la pratique. Côté style, ça sera très proche du mythique Amstrad Cent Pour Cent avec un ton style Hebdogiciel. Mais il nous manque encore des rédacteurs, notamment un ou plusieurs contacts pour le CPC Amstrad. Votre site est réellement complet. C'est pour cela que nous vous contactons. Seriez-vous intéressé pour participer à notre aventure (précisons: l'ensemble des rédacteurs du mag font un travail bénévole)? Sinon, existe-t-il des personnes du monde CPC susceptible de le faire? On ne prévoit pas de sortir un premier numéro avant juin, le temps de tout préparer. Sinon, le mag aura un look très pro (pas un simple fanz' noir et blanc)". Si vous êtes intéressés, envoyez un mail à phenixinformatique@free.fr qui fera suivre.

### **[la blague du mois]**

"Combien il faut de membres d'OVL pour faire une démo? 20, un seul qui code et 19 qui gueulent SHAAAAaaappppPPPPP !!!", Roudoudou sur la Mailing List.

### **[les 7 différences]**

Une nouvelle version de Jet Set Willy+ vient de sortir. La seule nouveauté semble être l'apparition d'un jeu dans le jeu consistant à trouver les différences avec la précédente version.

### **[à l'ancienne]**

Par delà les www, les http://, et les .com, certains ont tout compris et continuent à progresser sur CPC dans l'ombre la plus totale. Parmi eux, nous citerons Romain Giot, déjà auteur d'un petit jeu, une sorte de "casse-briques" en assembleur, réalisé en moins d'un mois. Bien que débutant, celui-ci a très vite assimilé des techniques comme les rasters, les splits-rasters, et la rupture, et compte les utiliser pour ajouter une partie à la démo que préparent Eliot et Arno (3 parties en tout), en embauchant Syder aux graphismes.

### **Fénéants tout court?**

L'actuel sujet du débat, "Le CPC+, une machine de fénéants?", ne passionne pas vraiment les foules. De plus vous n'avez aucune raison de ne pas nous écrire: si le sujet vous intéresse, vous pouvez participer, et s'il ne vous intéresse pas, personne ne vous interdit d'en proposer un autre!

## **[quasar trilogy]**

L'équipe de Futurs projette de ressortir Quasar 1, 2, et 3 regroupés sous la forme d'un fanzine unique utilisant la PAO actuelle afin de les rendre plus facilement diffusables. Ca sera une bonne occasion pour tout le monde de pouvoir enfin lire ces numéros que, apparemment, peu de CPCistes possèdent, mais en même temps je préférerais plutôt les voir bosser sur Quasar 19, Asic Inside et leurs autres beaux projets.

## **[os]**

Bien que FutureOS n'ai pas rencontré un franc succès, certains codeurs continuent tout de même à développer des applications qui lui sont spécialement dédiées. Grâce aux talents de Stefan, il sera bientôt possible d'assembler plusieurs écrans de 17Ko en un film que l'on pourra visionner sous FutureOS ou Amsdos avec un maximum de 50 images par secondes en plein écran. Par la suite, Stefan projette de réaliser une base de données pour FutureOS et va essayer de créer une librairie pour utiliser les fonctions de l'OS.

Madram à quasiment terminé la doc v1.0 de la partie SysMEM pour ANA et compte préparer quelques routines afin de pouvoir tester la gestion mémoire.

## **[gb2cpc]**

D'aucun diront que coder un jeu c'est trop long et trop compliqué. Shap et One ont peut-être trouvé une solution pour que l'on voit enfin arriver de nouveaux jeux sur CPC: patcher les images de cartouches Game Boy pour pouvoir y jouer sur CPC ensuite (les processeurs des deux machines sont presque similaires). Mais apparemment plusieurs problèmes surviendraient (émulation des chips sonores et graphiques gourmande en temps machine, utilisation commune des interruptions...), ce qui compliquerait tout. En tout cas, même si c'est réalisable, ça ne pourra jamais remplacer la création de jeux "originaux" sur CPC.

## **[la question (à la con) du mois]**

"Mais t'es qui? et tu fais quoi sur CPC?", Christophe Guelff s'adressant à Eliot en IRC.

## **[cnam]**

Kaneda poursuit toujours son apprentissage de l'assembleur et compte bien boucler sa deuxième démo avant les grandes vacances. De ce fait, Maskarad, son fanzine disc d'Heroic Fantasy, est suspendu jusqu'à cette même date. Il se pourrait d'ailleurs que se soit le seul de la série, au cas où les CPCistes ne manifesteraient pas un grand intérêt.

## **[ping-pong]**

Le sacré numéro 17 d'Amslive est presque fini mais ne semble apparemment pas prêt de sortir! Quasiment tous les articles sont achevés et la maquette ne devrait pas prendre plus d'une journée d'après Roudoudou. Mais c'est du côté de la diffusion que ça coince puisque même une fois terminé, il faudra encore aller imprimer tous les exemplaires et les envoyer aux abonnés, ce dont personne ne semble vouloir prendre la responsabilité. L'idée de génie des rédacteurs: bosser sur le numéro 18 en attendant. Ah oui, c'est bien, comme ça on recevra pas d'Amslive pendant trois ans et le jour où le problème de la diffusion sera résolu, on aura 10 numéros d'un coup.

## **[que le cpc soit avec lui 3.0]**

En plus de tous ses projets déjà annoncés, Plissken nous a confirmé travailler sur un nouveau jeu: Escape from the haunted house. A la manière d'un jeu d'aventure, Plissken souhaite y inclure des combats et des quêtes, même si l'objectif serait de trouver la sortie du château hanté dans lequel vous débutez. Niveau programmation, ça ne tournera que sur CPC+ puisque Escape from the haunted house sera entièrement géré grâce au Logon Basic. STV et Iron collaboreraient de loin au projet. Bien sûr, tout est à prendre au conditionnel.

## **[yo draculigo...]**

D'après Antitec, Catloc aurait diffusé il y a peu une démo nommée Techno 2000 ou quelque chose du genre. Impossible de se la procurer jusqu'à présent, ce qui est vraiment dommage, le nom laissant déjà présager quelque chose d'hors du commun.

## **[les pages blanches]**

Un retard supplémentaire sur Ecstasy 2 (music-pack très prometteur) et Lacrymo (démo en collaboration

avec Beb/Overlanders, mais on me susurerait que celle-ci est déjà finie) est à prévoir puisque Candy (aka Tigrou aka Seb) vient de déménager. Ses nouvelles coordonnées sont les suivantes:

*"Association des fans de Winny l'ourson"*  
Sébastien Broudin  
56 Rue François Périer  
Bat B - Appt 501 - B.A.L. 26  
92120 MontRouge

Roudoudou est lui aussi en plein déménagement. En tout cas, il nous a assuré qu'il allait être inactif pendant au moins deux mois. Heureusement qu'il nous a prévenu, sinon personne n'aurait remarqué.

*"Asile Edouard Marcel Bergé"*  
Roudoudou Bergé  
9 ter  
Avenue St Germain  
78560 Le Port-Marly

Targhan va partir (en stage) rejoindre Orphée en Irlande de début avril jusqu'à mi-juin. Conséquences: pas de meetings et surement moins d'activité pendant toute cette période.

### **[les soldes du mois]**

A vendre: livres Micro-Application n°10 (Le livre du lecteur de disquettes) et n°14 (Les routines de l'Amstrad 464, 664 et 6128). Prix: 100Frs pièce, frais d'envois compris. Si vous êtes intéressé, contactez Electro Jack:

Jaques De Lamar  
32 rue Joseph Souchet  
45400 Fleury Les Aubrais

Plissken recherche des logiciels pour se servir de son stylo optique The electric studio, des scénarios supplémentaires pour Hero Quest et Space Crusade ainsi que The insider pour utiliser sa Multiface 2. Donations à faire chez:

*"Studio de développement Plissken Software"*  
Thomas Naslin  
14 allée des chènes  
49500 Segré

]]]]

### **[Robert Mathieu]**

Nous venons d'apprendre avec tristesse le décès de Robert Mathieu qui nous a quitté fin novembre. Cet amoureux du CPC sévissait sous le pseudo de Trébor45 et avait créé pas mal de programmes ces dernières années: Les soluces, Les aides 2000, Les inédits 99 (20 jeux en basic traduits de programmes prévus pour d'autres marques d'ordinateurs), Le Manoir Abandonné et Zartan (2 jeux d'aventure). Il a également amélioré Amnésia, créé Splash 2 qui contient des nouveaux tableaux pour Splash (le jeu des Crackers Velus) et compacté énormément de jeux et d'utilitaires comme Oxford PAO par exemple. Hommage à un passionné.

### **Fabriqué en Normandie**

Le sujet semble désormais clos mais il y a quelques semaines un grand débat (sur la Mailing List principalement) sur la scène étrangère avait été lancé. Plus précisément: les français doivent-ils traduire les textes de leurs productions, fanzines, et sites Internet en anglais afin que ceux-ci soient plus accessibles aux CPCistes ne parlant pas la langue de Molière. En ce qui concerne les démos et jeux, sur les trois dernières années, seul Not Dead (Rainbird/Arkos) et Walking on a scroll (Iron/Hard'os) ne proposent pas de (véritables) textes en anglais. Pour l'Internet il existe déjà une Mailing List dite "internationale" où l'on peut rencontrer des CPCistes de tous horizons. Enfin, il est vrai qu'il n'existe pas réellement de fanzine destiné à toute la scène. Nous étions prêts à tenter l'expérience, d'autant plus que pas mal de personnes semblaient être intéressées. Le projet était le suivant: imprimer Another World en deux versions. L'une, celle que vous tenez entre vos mains, totalement rédigée en français. L'autre, identique, mais avec l'édito, les actus, et les telex traduits en anglais. Mais seule une demi-douzaine de CPCistes étrangers comptaient effectivement passer commande, ce qui n'est pas suffisant compte-tenu du travail supplémentaire que cela aurait demandé. Vous êtes gagnants car nous aurons finalement plus de temps à consacrer à la version française!

# Courrier

DES LECTEURS

*Il devient de plus en plus difficile pour nous de choisir les lettres qui paraîtront dans cette rubrique. Ce mois-ci encore, parmi les centaines de lettres reçues, seulement deux sont publiées par manque de place. Mais ne vous découragez pas, et continuez à nous submerger de courrier, on adore ça.*

## **[le petit larousse illustré]**

*Il me reste à vous féliciter pour AW dans lequel vous faites preuve d'une grande maîtrise dans la présentation et la mise en page. Pour le contenu, c'est une autre histoire: la plupart des articles sont adressés à des lecteurs qui connaissent déjà le sujet traité et le fait d'utiliser un jargon spécialisé enlève une part du plaisir à lire puisque seul les initiés comprennent... Alors il faudrait éviter les articles écrits à demi-mots, j'aime la clarté et quand je termine la lecture de AW j'ai comme un sentiment de frustration puisque je ne comprend pas tout! Ceci n'est pas une critique et je reconnais que c'est moi qui suis largé.*

*Jaques De Lamar aka Electro Jack*

Le problème est assez délicat car les "néophytes" ne représentent qu'un maigre pourcentage de notre lectorat. Si les termes techniques sont remplacés par des explications à rallonge, peu apprécierons, nous y compris. Ce que l'on peut faire, c'est un petit lexique de temps en temps, et essayer de faire quelques rappels sur les sujets traités avant d'en parler plus en détails. Dans tous les cas, il nous faut absolument des précisions pour nous orienter.

## **[le droit de savoir]**

*Messieurs, suite à la parution du numéro 22 de votre fanzine Another World, je me permets de vous écrire afin de réagir à certains de vos propos. En effet, certains peuvent prêter à confusion et donner de fausses informations à votre lectorat.*

*Premièrement, en ce qui concerne les pages "actus". Tout d'abord, sachez que la composition musicale n'est pas mon activité professionnelle*

*mais une passion à laquelle je m'adonne en dehors de mon travail. Cette passion donnera lieu à la naissance d'un concept album, mais ne constitue en aucun cas mes ressources financières. Mes ressources financières sont pour le moment nulles. Je travaille, actuellement comme webmestre, au sein d'un groupe produisant un projet multi-artistique (son et lumières, accompagné d'expositions de peintures et de gravures sur épargne et d'un site Internet relatif au sujet) basé sur un conte musical relatant la vie d'un jeune homme au temps des Cathares, le premier spectacle ne sera présenté qu'au mois de juin 2001 à Albi dans le Tarn. Cela me prends du temps, de l'argent mais ne me donne rien en retour, si ce n'est une émotion à travailler sur un fabuleux projet.*

# Courrier

*Ensuite, et à propos de l'utilisation des AY dans mes compositions. Il s'agit de l'utilisation, par deux fois dans l'album, du chipset sonore de l'Amstrad CPC. Mais en aucun cas ledit ordinateur sera le seul instrument mis à profit pour la production musicale. L'album repose sur un quartet guitare/synthés/basse/batterie accompagné d'instruments traditionnels et/ou d'un orchestre symphonique pour certains passages du disque. Etant le claviériste du projet, et ayant souvent essayé d'obtenir des effets intéressants grâce à l'utilisation de l'AY (synthé qui ne produit que des ondes carrées), j'ai décidé d'inclure une partie de mes travaux de recherches sur le traitement sonore de ce chipset quand ceux-ci s'avéraient être cohérent avec une composition.*

*Enfin, et c'est cela qui me chagrine le plus. Oui, je mets de côté mes activités concernant l'Amstrad CPC et l'association AFC. Mais vous comprendrez aisément que la mise en place des deux projets, sur lesquels je travaille, prennent la majeure partie de mon temps. Oui, l'AFC n'a pas eu les retombées escomptées par un plus grand nombre. Mais à cela je rétorquerai deux choses: un, le jour où j'ai décidé de reprendre l'AFC en main, j'ai demandé si des personnes étaient motivées pour suivre l'aventure. Les réponses étaient parfois négatives*



]]]]

mais aussi positives. Pensant compter sur le soutien de certains et de leurs engagement à travailler pour l'association, j'ai alors été d'accord pour tenter l'aventure. Une fois lancé, tout s'est effondré tel un château de cartes. Etant en relation étroite avec une autre association ayant pour but de promouvoir et d'organiser des concerts de musique progressive (et non alternative!), je peux vous affirmer que le succès de celle-ci n'est due qu'aux seuls investissements de tous les membres et non du seul bureau. Pourtant, la situation est comparable. Aujourd'hui le progressif est négligé des médias et décrié par les critiques (pretextant cette musique comme trop difficile d'accès...). Il n'existe, en France, qu'un seul producteur distributeur de ce style de musique. Mais la cohésion qui existe entre tous les fans du prog permet de faire vivre et même de faire réappivoiser le prog à un plus large public.

Alors, après des tracasseries administratives suite à la reprise de l'AFC (ce serait trop long à expliquer ici), peut-être n'avons nous pas su, le bureau, motiver les troupes... Je dois avouer aujourd'hui que cela m'indiffère grandement. Ça n'a pas marché, tant pis, je n'aime pas regarder en arrière. Ce qui est fait est fait, bien ou mal, c'est du passé. Et que certains ne viennent pas rechigner car ce sont les premiers qui disaient vouloir participer à l'aventure. Certains ont joué le jeu au début et je les remercie, puis ont lâché prise peu à peu, et je les comprends, j'ai réagi de même.



Deux, et vous désinformez votre lectorat, vous affirmez, par trois fois dans votre magazine (pages 2, 11, et 12), que l'AFC et Amstrad Live sont des arnaques, et c'est cela qui m'affecte le plus. J'eusse aimé, de votre part, que vous vinssiez me parler de tout cela avant d'avancer de telles choses. Où voyez-vous une arnaque? Les chèques pour l'adhésion à l'AFC n'ont jamais été encaissés. Et la plupart des numéros d'Amstrad Live ont été réalisés grâce à la participation financière de certains, et de moi-même, qui n'ont dès lors jamais

été remboursés. Et je vous laisse imaginer ce que peut coûter la réalisation (travail/impression/envoi) d'un tel magazine. Par rapport à une parution en presse ce n'est rien, mais lorsqu'il s'agit de sortir près de 500 Francs de sa poche, d'autres ne l'auraient jamais fait...

Deuxièmement, et je serai plus bref, en ce qui concerne la rubrique "cpc.net". Vous parlez de deux frères qui essaient de vendre des CPCs trouvés dans la rue. Je pense que vous faites allusion à mon frère et à moi-même. Il s'agit plutôt d'un des deux frères, qui aimant chiner dans les puces et autres vide-grenier, propose de racheter les nombreux CPCs qu'il y trouve. Il avait envie de rendre service, et rien d'autre... Apparemment, cela vous aura sans doute échappé, préférant jeter votre harpon sur des sujets anodins plutôt que d'y voir un geste de pure amitié. Aussi, le même frère en question n'a jamais réellement fait partie de la scène CPC, par manque de temps, et encore moins de l'AFC et Amstrad Live.

Tout ceci pour vous dire que le métier de journaliste requiert des compétences et des attitudes qui ne sont pas vôtres encore. Et que, avant tout, c'est un métier qui demande un travail d'investigation et de recherches de preuves avant d'avancer des faits qui peuvent, par la suite, s'avérer erronés.

Je vous prie d'accepter, Messieurs, mes salutations les plus respectueuses.

Note: copie de cette lettre adressée à mon avocat, Maître Jacques Catala, avocat auprès de la Cour de Toulouse

Ps: :) C'est bon de rire parfois!!!

Florian Bricogne aka Ker

J'espère que tout le monde avait compris, mais toutes les critiques faites sur Amstrad Live et l'AFC étaient à prendre au second degré (comme c'est souvent le cas, soit dit en passant). Bien entendu, on respecte ces projets qui sont, comme l'a très justement précisé Ker, très lourds à mettre en place, mais également très importants. Le plus dommage dans tout ça, c'est que les personnes motivés se laissent démotiver par celles qui ne le sont pas.

# Interview

ELIOT

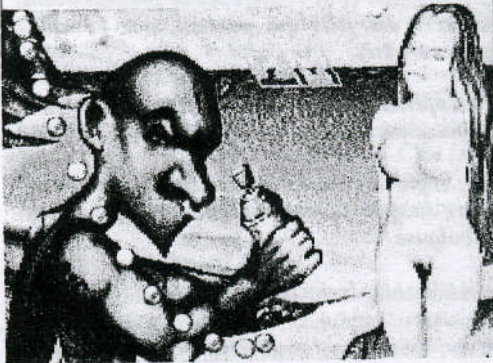
**Tout le monde connaît Eliot: difficile de passer inaperçu quand on est nain, roux, et qu'on possède un rire aussi... communicatif!**

**1/ Bonjour Eliot, peux-tu nous dire où en est exactement le Claudia BMP Converter?**

Bonjour!!! Eh, eh, ça commence fort! J'avoue ne pas avoir touché le code de Claudia depuis un an. En fait, il reste peu de choses à faire mais pas les plus intéressantes. J'ai honte, c'est vrai car une version portable aurait pu voir le jour depuis longtemps...

**2/ Pourquoi s'intéresser au format BMP alors que celui-ci est obsolète et rarement utilisé? D'autant plus que la taille d'une image BMP est souvent conséquente... donc difficilement transférable sur CPC.**

Il faut plutôt y voir une raison historique... J'ai fait mes premiers essais de conversion "à la main" dès que j'ai pu utiliser un PC avec le format BMP. Une fois le format à peu près décrypté (sans doc au début) en Basic, j'ai commencé une version Z80 qui a servi de noyau pour Claudia.



*It was so nice... (2000)*

**3/ Pourquoi travailler sur plusieurs projets en parallèle, et ne pas plutôt concentrer tous tes efforts sur un seul, plus ambitieux?**

C'est vrai que je travaille sur plusieurs productions en même temps mais cela ne me gêne pas... Au contraire, ça permet d'alterner lorsque je sature sur un des projets. Je pense tout de même être plus productif que bon nombre de codeurs sur la scène.

**4/ L'European Mégadémo commence à dater, où en est exactement le projet? Qui sont les retardataires?**

L'Euro MD n'est pas mon projet prioritaire. L'idée a été lancée en 1995 par The Villain qui ne se rendait sûrement pas compte du travail que ce genre de production peut représenter. Pas mal de parts sont prêtes mais beaucoup sont vieilles ou inachevées (ATC m'a livré 2 parts en kit à finir moi-même!!!). En ce qui concerne les codeurs qui font attendre, je ne répondrai pas car je ne voudrais pas nommer le membre fondateur d'Overlanders. :o)

## Eliot

**5/ Tout cela peut faire réfléchir sur l'organisation de démos conçues à plusieurs. La Demo Iz Art et la Virus par exemple...**

Exactement! Ce genre de projets me semble ingérable sur la scène, surtout à l'heure actuelle! J'admire d'autant plus Arkos car je sais qu'ils ont fait pas mal de boulot pour la Demo Iz Art et je pense qu'ils vont sortir quelque chose de bien ficelé... Un des problèmes est la différence de rapidité à l'exécution des différents acteurs du projet. Quand je vois le travail effectué pour The Demo, je reste rêveur...

**6/ Pourquoi coder des démos "rigolotes", et pas une démo dans la lignée d'Ecole Buissonnière?**

Je ne pense pas spécialement coder des démos rigolotes. Disons plutôt que j'évite surtout de faire des choses visuellement standart (probablement pour cacher la faiblesse de mon code...:o). Globalement, j'aime bien avoir pas mal de gfx dans mes productions, quand j'arrive à trouver des choses potables!

**7/ Que penses-tu de la diffusion des sources, comme a pu le faire Epsilon par le passé, ou encore Madram plus récemment avec CpcT et Ym2Ay?**

A une époque, je pestais contre l'utilisation que certains avaient fait des sources d'Epsilon ou d'autres personnes. Mais il faut avouer qu'il a été difficile pour certains "codeurs" de faire illusion longtemps! Je pense que la diffusion de sources complexes comme ceux des utilitaires de Madram

n'est pas gênante en soi car il faut déjà avoir un certain niveau pour comprendre leur fonctionnement et il y a peu de chances qu'ils soient réutilisés n'importe comment. En fait, je n'ai rien contre le fait que certains codeurs diffusent leurs sources, chacun fait ce qu'il veut, non? De toutes façons, le phénomène reste rare...

Olivier Floquet - Eliot (Benediction)  
 olivier.floquet@manchoo.com

activités:

codeur, musicien, designer,  
 rédacteur, swapper

productions:

Wacwe!, It was so nice..., 202122 Demo,  
 System Party 2, Acid Music Box 3,  
 Digital Press 3

**8/ Ton avis sur la présentation de previews aux meetings?**

Personnellement, les préviews sont pour moi une réjouissance et une motivation! Etant donné que les codeurs sont de plus en plus lents et/ou fénéants, les préviews permettent de voir que certains bossent de leur côté. J'ai pu observer un changement de politique chez certains qui semblent cacher leurs travaux en cours (à moins qu'ils cachent leur inactivité sous un prétexte tel que "Je ne montre rien, ce sera une surprise!"). Le positionnement d'Offset me paraît juste: montrer quelque chose sans tout montrer. Par contre, je tiens à m'insurger contre les gens qui pensent que ce qui est montré à un meeting est vu par toute la scène!!! Non! Ce n'est parce que 25 personnes ont vu une préview lors d'un meeting que tout le monde CPC a vu cette préview. Il faut penser aux gens qui n'ont pas la chance de venir aux meetings!!!

**9/ C'est le moment de taper sur Shap ;o), que penses-tu de la non-diffusion du travail de certaines personnes locomotives de la scène?**

Je trouve ça dommageable pour la scène bien sûr... Il serait très positif pour la scène que les locomotives réalisent leurs projets en cours. Pour prouver que l'on peut toujours innover et repousser les limites, pour prouver que la scène est toujours vivante, pour prouver que la maîtrise des techniques n'est pas du passé... J'aimerais bien que notre ami à tous (qui a dit: "non, pas à moi!!!") Roudoudou sorte quelque chose...

**10/ Que reproches-tu aux fanzines de la scène?**

D'une façon générale, je dirais que ça pêche surtout au niveau de la fréquence de parution... Niveau contenu, je n'ai pas beaucoup de reproches à faire à AW, Quasar, ou Amslive (euh, le dernier numéro date, non???)

**11/ Les CPCistes se plaignent souvent du manque de nouveaux jeux, pourtant peu de personnes ont joué à Fres Fighter ou Blackland lors de leur sortie. Est-ce que les jeux intéressent réellement les "scèneurs"?**

Un jeu ne sera apprécié que si c'est vraiment un jeu!!! Je veux dire qu'un jeu a beau être une perle de programmation, personne ne s'attardera dessus si il n'est pas intéressant... Personnellement, je n'ai pas beaucoup joué à Black Land, car je ne suis pas fan de ce genre de jeux. Je crois savoir par contre que les fans du genre ont fortement apprécié. J'ai passé un peu plus de temps sur Fres Fighter. J'ai joué plus longtemps à d'autres jeux de Bollaware (Bo, Fres Fighter), ou plus récemment à Amnesia.

**12/ Le principal défaut de la scène CPC?**

Principal? Non, principaux! Sa léthargie (incluant le temps passé pour rien sur Internet...), son manque d'organisation, le manque de contact avec les autres pays, et le fait qu'elle repose sur peu de personnes, contrairement à la scène C64...

**13/ Pour finir, nous voulons une info exclusive, alors à quand Optix 3?**

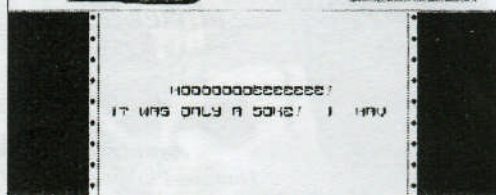
Ah, ah! Pour Optix 3, il faudra demander à Roudoudou, le véritable auteur du second opus... ;o)

**14/ Merci Eliot, à bientôt à l'Amstrad Expo.**

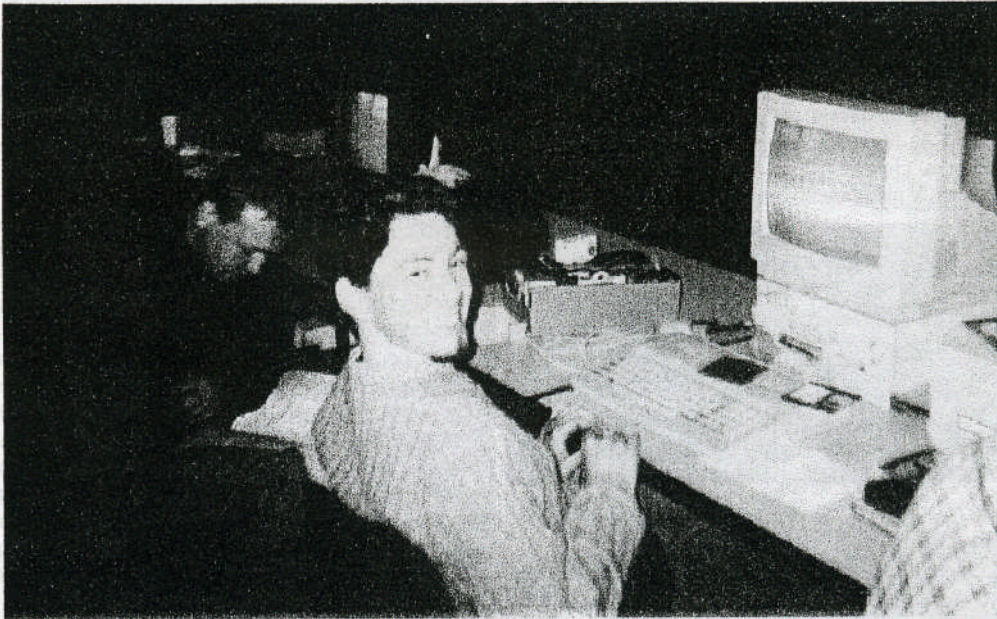
Venez nombreux!!! A bientôt!



5 20000  
 100000000  
 100000000  
 100000000  
 100000000  
 100000000



## LE CPCISTE DU MOIS



Eliot (Bénédictin), satisfait des bugs de sa démo pour le Croco Chanel I

# AMSTRAD CPC expo

**14,15,16 Avril 2001 à Coutances (50)**

*renseignements chez Eliot:  
olivier.floquet@manchoo.com*

*Internet: [www.cpcscene.com](http://www.cpcscene.com)*

*Amslive: Emmanuel Roussin, 10 rue du Capitaine Menard, 75015 Paris*

*Quasar: Philippe & Gilles Rimauro, 8 chemin des Maillos, 09200 Saint-Girons*

*Another World: Franck & David Thomasette, 26 rue des Maisonnettes, 54300 Lunéville*

*Association des Fans de CPC (AFC): Florian Bricogne, 13 rue Georges Ohnet, 31200 Toulouse*