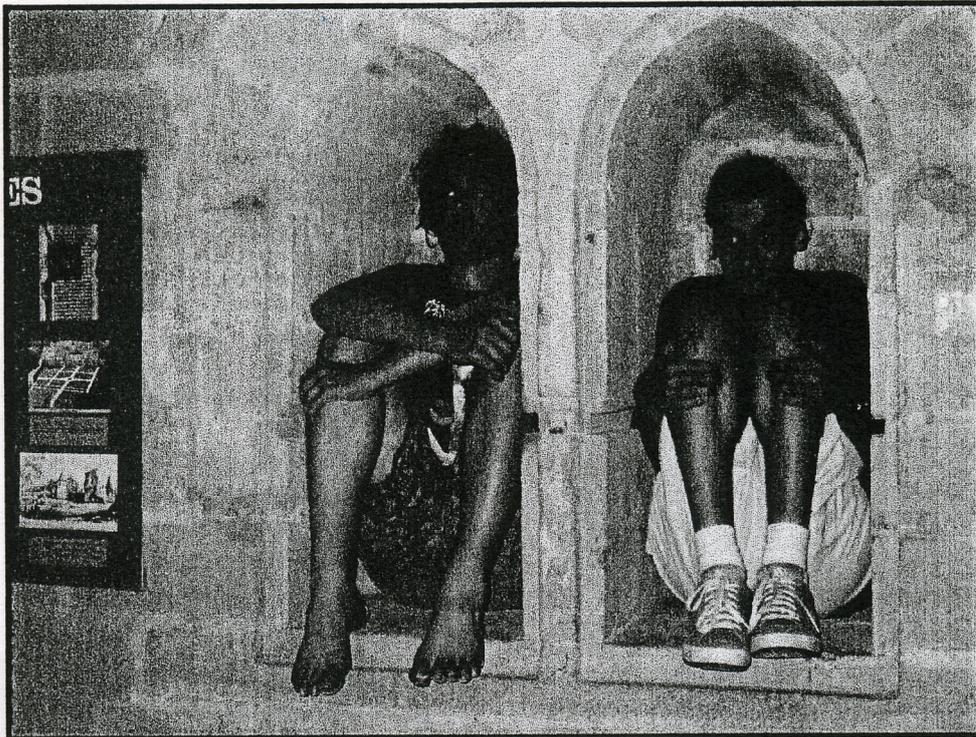


ANOTHER WORLD

NUMERO 26 SEPTEMBRE 2001



[Ze Meeting 2001]

Edito

Au départ, j'avais l'intention de faire un super éditto à base de raisonnements simples, pour démontrer que la scène CPC est toujours belle et bien active, malgré ce que certains semblent penser. Et puis je me suis rendu compte que chaque numéro d'Antoher World suffisait à en témoigner. Je me suis aussi rendu compte que c'est ceux qui en parlent le plus qui en font le moins. Bon, ma théorie est vérifiée: c'est en reprochant sans cesse à la scène CPC qu'elle est inactive qu'elle le deviendra.

[Black Sabbath]

Nous vous annonçons le mois dernier qu'Iron laissait tomber sa démo commémorative de l'Amstrad Expo. Si vous êtes un lecteur assidu d'AW, vous en aurez logiquement déduit que celle-ci sortirait ce mois-ci. C'est en effet ce qui s'est produit, pour le plaisir des petits et des grands. Malgré quelques bugs et un design assez désordonné, le tout est fort sympathique (CPC+ seulement). Dommage que le tout n'ait pas été un peu plus peaufiné. C'est aussi par l'intermédiaire de cette démo qu'Iron a officiellement annoncé son départ d'Hard'os en manifestant un ras le bol du groupe et de la scène en général. D'ailleurs, nous sommes plutôt d'accord avec lui concernant certains points.

[Quand Offset fait son Jacky]

C'est ce qu'on redoutait, et ça s'est produit. Asic Inside sera diffusé sous forme de petits programmes indépendants à partir du Croco Channel 3 et jusqu'au Ze Meeting 2002. Ainsi on nous annonce la sortie de l'Asic Slide show et de l'Asic Demo 1 pour le Croco 3. Mais que les puristes de la mégademo ne crient pas au scandale, nous dit-on également, on pense aussi à eux. Oui, mais j'ai quand même deux mots à dire au Phillippe.

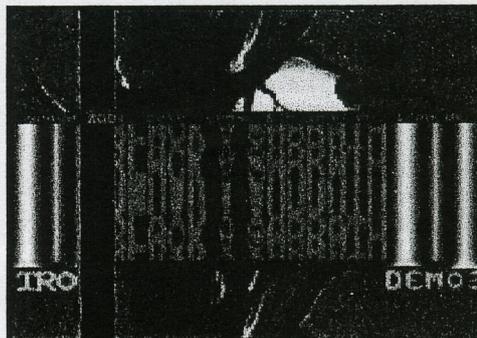
[Mr. Flow]

L'ancien membre des Logon System compte sortir très prochainement (septembre) une petite démo présentant un seul effet, simpliste, mais très technique. En tous cas il espère voir fleurir ensuite de nombreux clones car il sera possible de faire largement mieux d'après lui, même s'il ne souhaite pas en dire davantage.

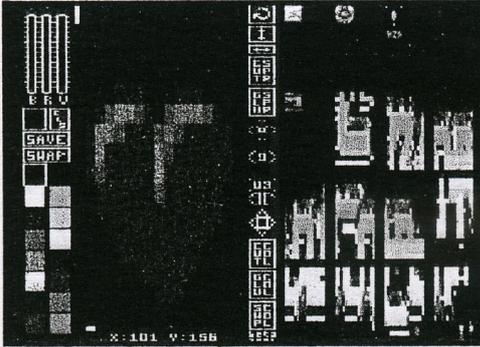
Le démo surprise qu'Overflow et AST nous préparent est en bonne voie. Quelques outils persos sur PC ont déjà été codés et, heu, bin c'est tout. L'idée de base d'Overflow est toujours la même, c'est à dire afficher un effet qui boucle pendant qu'il calcule le suivant. Le code pourra commencer dès que tous les problèmes techniques auront été résolus (obligation d'avoir un écran de seulement 16 caractères de haut pour pouvoir utiliser ses astuces habituelles). Les deux lascards doivent également se mettre d'accord sur la date de sortie d'une première version car le projet ne verra pas le jour avant l'année prochaine.

Et puis une autre démo, mystère aussi, est prévue pour le mois de novembre au plus tard (la première version en tout cas). AST (X) et le CPC+ (Y) seraient également impliqués au projet (Z). Si tout cela vous semble over flow, contactez l'auteur à sa nouvelle adresse:

*Olivier Gout
5, rue Schuman
26120 Chabeuil*



Black Sabbath de Iron



Hard Sprite Designer 3

[232425]

L'équipe "100% pur beurre" (Iron, Master, Romain, Slyder, Eliot, et Plissken) s'est de nouveau rassemblée dans les contrées Normandes les 23, 24, et 25 juin derniers. Exepté les délires habituels et un repas à la pizzeria du coin pour fêter l'anniversaire de Plissken (bon anniversaire mon grand!), une démo commémorative est en court de bouclage. On nous promet trois parties (Eliot, Romain, et Iron) très glissantes.

[Hard Sprite Designer gamma 3]

La version beta de HSD 3 (cf AW 25) qui, d'après Offset, passait parfaitement chez tout le monde, ne fonctionnait en fait pas du tout telle quelle, puisqu'il manquait le délogage de l'Asic dans le lanceur Basic. Une rectification du lanceur est maintenant disponible ([cliquez ici](#)).

[Ze Meeting 2001]

Peu de retombées cette année. On apprend juste que Lacrymo avance, Twist avance, Croco Channel Demo 1 avance, et que Offset a bouclé Asic Inside (comme tous les ans). Pour ce qui est de l'organisation, ça s'est visiblement bien passé avec les activités sportives habituelles prétextes à une douche collective trois fois par jour.

[Music pack]

Overflow vient de déposer une vingtaine de musiques, composées à l'époque par Duffy, sur la Mailing List et en garde autant sous le coude, mais inédites cette fois, pour vos prochaines productions. Contactez-le à sa nouvelle adresse.

[Old Technology]

La fameuse mégadémo High Technology de AST va finalement peut être se transformer en une démo de 3 parts. Quoiqu'il en soit ce n'est pas prévu pour tout de suite car il donne la priorité à ses récents projets CPC+ en collaboration avec Overflow (cf paragraphe "Mr. Flow").

[Mirage]

Une news frisant le rocambolesque a été postée sur le site de Phoenix Informatique: "Imaginez... Un Club Mondial d'utilisateurs Amstrad à travers le monde... Plusieurs centaines de membres... Un service technique pour vous aider en matière de logiciels et de matériel. La possibilité d'acheter de nouvelles extensions pour votre Amstrad comme la carte accélératrice GeROnImO etc. Le tout en ligne... De la presse CPC aussi avec Crocotears, le magazine CPC de qualité professionnelle. Un support pour les auteurs de fanzines... Grâce à un réseau de relation, notre groupe assurera la sortie d'au moins 20 softs par an (jeux, utilitaires...) à prix très réduits (il faut bien que le club vive). Un giga meeting international et plein d'autres choses... Tout ça pour vous mettre l'eau à la bouche. Vous croyez que cela est irréalisable? Que c'est une blague? Rendez-vous fin octobre. Et préparez-vous à un sacré choc. Filip". L'inconnu a ça de bon qu'il impose le respect, même si tout cela semble irréalisable.

[Retour difficile]

Un CPCiste tenant à garder l'anonymat vient de coder un plasma style Amiga, nul et très moche d'après lui, pour marquer son retour (prometteur) dans le monde du démomaking. Cet effet ne sera jamais diffusé ni montré. Du coup, je me demande même pourquoi on vous en parle. Ok, cette news est totalement inintéressante.

Another World 26 - Septembre 2001

40 exemplaires

Rédaction:

Hicks - Toms' - Tom&Jerry

Contact:

Franck & David Thomasette

26 rue des Maisonnettes

54300 Lunéville

another-world@cpcscene.com

[Renaissance]

Un ancien projet instigaté par Offset vient d'être remis sur les rails: il s'agit d'un moniteur pour Multiface 2 (nécessitant un emplacement libre sur la Ramcard). La poursuite de celui-ci ne pourra avoir lieu tant que Beb, visiblement la seule personne intéressée, n'aura pas envoyé un cahier des charges précis au Philippe. Difficulté supplémentaire: ce cahier devra être rédigé sans utiliser les mots "à base de" et "poils".

[Dallas]

Côté Arkos, les trois principaux codeurs de la Demoizart bossent tous comme des oufs' sur le projet, et en font leur priorité. Targhan a achevé l'introduction à 70% et pense que la dernière petite partie qu'il lui reste à faire ne lui prendra pas trop de temps. Ramlaid, malgré la bonne volonté qu'on lui connaît, est très occupé par son boulot mais avance tout de même. En ce qui concerne Orphée, sa part 3D en est à 50% d'avancement, c'est à dire que les routines sont complètement finies, mais il reste à tout enchaîner. Par contre, côté Mortel, les CPCistes impliqués au projet se montrent un peu moins bavards. Heureusement, grâce à une multitude de ruses résultant de nombreuses années d'expérience dans le monde du journalisme professionnel, nous avons réussi à soutirer quelques informations aux membres du groupe. Voici leurs déclarations: "J'attends le nouveau Star Trek avec impatience!", Grim. "Je ne fais quasiment plus rien sur le CPC", One. "J'attends Beb avec impatience!", Candy. "Moi aussi", Ramlaid.

[Croco Channel]

Tous les CPCistes ont failli perdre leurs poils d'un seul coup, en apprenant l'annulation probable du Croco Channel 3. Heureusement, grâce aux efforts de Winny, le meeting aura finalement lieu comme prévu (cf invitation expédiée avec ce numéro). N'oubliez pas d'envoyer la moitié de la somme à l'adresse suivante:

*Sylvie Sumanac
10 rue Voltaire
60600 Fitz-James*

Pas mal de productions devraient sortir à l'occasion, et notamment la Croco Channel Demo (commémorant la première édition) explosant ainsi tous les records de retards pour une démo de meeting.

[Soundstation]

D'ici la fin du mois devrait sortir la Soundplayer NG. Rappelons que cette petite carte son à enficher sur le port imprimante est identique à la Soundplayer+ (sortie mono 8 bits et connecteur pour le réseau Virtual Net), mais proposera un son de meilleure qualité, pour un prix légèrement plus élevé. Ensuite, Zik compte se remettre au code du Soundtracker DMA (qui a bien avancé ces derniers temps) afin d'avoir une version démo vraiment fonctionnelle pour l'été prochain.

Aussi, le schéma électrique de la Soundplayer 2 (nom temporaire) est quasiment fini et tous les principaux composants ont été réunis. Il ne reste plus qu'à monter le prototype pour vérifier que tout marche comme prévu.

Rumeurs

Ker souhaite organiser un meeting dans le sud l'été prochain en plus (ou en remplacement) de Ze Meeting 2002. Il propose même trois communes différentes et le choix de la couleur des nappes et des serviettes (rose saumon, jaune de damas ou blanc écru).

Le Slide-show en Basic de Plissken est terminé mais ne peut pas être diffusé car il ne sait pas comment poster ça proprement sur la Mailing List. Mais j'y pense, comment il va faire, Shap, pour diffuser ses productions, vu qu'il n'a pas Internet?!

Jrm45 nous confirme toujours bosser sur sa démo mais ne désire pas en dire plus afin d'éviter d'être harcelé par des tonnes de lettres et de questions. Vous savez ce qu'il vous reste à faire?

[De bon augure]

Le RPG débuté il y a plusieurs mois par TFM, Kangaroo, et Tolkin avance! Les participants du CPC Klassentreffen 2001 ont en effet pu admirer quelques préviews graphiques et sonores du futur clone de Zelda sur CPC. En revanche, personne n'a eu le privilège de voir une démo du jeu, et c'est bien dommage. D'autant plus que celui-ci s'annonce plutôt convivial: on entend en effet ici et là que le Virtual Net sera utilisé permettant ainsi de relier jusqu'à 10 CPC en réseau! Une première version du jeu sera disponible sur CPC old, puis viendront par la suite d'autres versions tournant exclusivement sous FutureOS et sur CPC+. Toute la rédaction d'Another World reste mobilisée pour en savoir plus sur l'évolution du projet.

Même si son RPG reste son projet prioritaire, TFM continue de développer de nombreuses applications pour son système d'exploitation, FutureOS. Parmi les plus importantes: filmemacher (permet de visualiser des films à 50 images par seconde en plein écran), data-bank, et disc-monitor. Un ensemble de macros/routines est également en cours de création dans le but de simplifier la tâche des codeurs.

[Dsktools]

Un clone du très célèbre CPDWrite est actuellement en cours de développement pour Linux. La version 0.0.2 du soft, gérant déjà les formats 'Data' et 'System', a récemment été mise en ligne par Nurgle, l'auteur de ce nouvel utilitaire (<http://developer.berlios.de/projects/dsktools/>).

[Motivé plein d'idées]

Optimus compte diffuser sa première démo le plus rapidement possible. Même si pour l'instant peu d'effets ont été codés, de nombreuses idées ont été évoquées: effets plasmotides, feu, images entrelacées, mapping, cercles par interférences, etc... Le codeur des Dirty Minds s'essaie actuellement à quelques expérimentations sur une routine de plasma, donnant lieu à de nouvelles perspectives... Toute la partie graphique de la démo sera réalisée par Optimus et Rex, quant aux musiques elles seront probablement composées par Sice, le nouveau (très bon) musicien du groupe en provenance d'Angleterre.



Ovation 6 du groupe Dirty Minds

[CPC Klassentreffen 2002]

Suite au succès du CPC Klassentreffen 2001, quelques rumeurs sur l'organisation d'une édition 2002 commencent à circuler. Kangaroo et Brainblaster nous tiennent au courant...

[Ovation 6]

Le discmag grec Ovation 6 avance doucement mais sûrement. Toute l'équipe des Dirty Minds s'est mise au travail: Antitec continue de peaufiner l'interface dont une preview avait été diffusée il y a un petit moment déjà, Optimus ne quitte plus Protect pour écrire ses articles, et Rex continue d'enrichir le fanzine à l'aide de ses talents artistiques. N'hésitez pas à envoyer quelques mots d'encouragement au rédacteur en chef, ou pourquoi pas des articles de votre cru: antitec@cpcscene.com.

[Gore]

Rex envisage de diffuser les écrans et les sprites qu'il avait ébauché pour le jeu 'Gore' d'Odiesoft suite à l'abandon du projet (rappelons que ça devait être un clone de Canon Fodder). C'est vraiment regrettable car la preview présentée au CPC Klassentreffen 2001 semblait très aboutie... Mais malheureusement, le codeur de Megablaster n'a plus beaucoup de temps à consacrer au CPC, toutefois celui-ci espère bientôt sortir quelques-unes de ses démos inachevées.

Interview Thierry Frezard

Ayant rencontré par hasard sur internet Thierry Frezard, un des fondateurs de la société MBC, je me suis permis de jouer les journalistes d'un jour pour AW!

1/ Etat civil et parcours informatique

Thierry Frezard, 38 ans, titulaire d'un Diplôme Universitaire de Programmeur de Synthèse de l'université royale de Mons (Belgique). Mon premier ordinateur a été le CPC 464 à k7. Je l'ai connu par les pubs passées dans Télé 7 jours comme beaucoup. Je l'ai acheté à ce moment là à 4990FF. C'était pas cher à l'époque mais il a vite baissé et j'ai été déçu de l'avoir acheté à ce prix :-).

2/ Comment est née la société MBC? A priori, c'était au départ un club non? Quel a été ton rôle exact dans MBC? Au fait, ça veut dire quoi MBC?

J'ai toujours aimé inventer des jeux et j'ai donc eu l'idée en 1985 de créer MBC. J'étais à ce moment président du club informatique Informa 3000 de ma ville Hautmont et des parents d'un des membres m'ont proposé de m'aider financièrement pour créer la société. J'ai donc sauté sur l'occasion et j'ai monté la société avec le trésorier du club et les parents des membres du club. Je suis devenu le directeur de MBC, je faisais la plupart des scénarios et le commercial. Tous les journalistes m'ont demandé ce que voulait dire MBC :-). C'est très simple : Maubeuge Business Computer!

Les soft MBC sur CPC

Le manoir du conte Frozarda,
Marmelade, Rat connection,
Transformateur 3000, Mike et Moko,
Dan Silver, Plateforme,
La dernière mission, Ultrason,
Holocauste, Tolreg, Top level,
Transforme disc, Jaws

Sur Atari, PC, Amiga

Jade ST (Atari), Dan Silver (Atari),
Le manoir du conte Frozarda (Atari),
Bricky (PC), Astrologia (PC),
Le manoir du conte Frozarda (PC),
Watchout (Amiga)



Jaws, le dernier étalon

3/ Quelles ont été les productions MBC (jeux d'aventure, utilitaires)? Comment ont-elles été créées (softs tout faits proposés par des programmeurs extérieurs comme chez Ere Informatique, jeux faits en interne, adaptation de softs existants, etc...)?

MBC a développé de nombreux jeux d'aventure et des utilitaires mais a surtout été connu par trois d'entre eux: le 1er sorti, le manoir du conte Frozarda, Transformateur 3000 qui était une production du club Informa 3000 (enfin, de ses membres actifs), et Jade, le créateur de jeux d'aventure, qui a connu un grand succès dans beaucoup de pays. Les autres softs étaient des productions d'auteurs que l'on arrangeait et que l'on diffusait.

4/ As-tu une idée des chiffres de ventes des jeux MBC? A partir de combien d'exemplaires pouvait-on considérer avoir réussi à vendre un soft?

Les jeux se vendaient à peu près à 5000 exemplaires. Les bonnes ventes ont été Jade et T3000+4000 qui ont tout les deux dépassé les 10 000 exemplaires.

5/ Les packages des originaux de softs MBC ont un petit côté bricolux (notices, étiquettes sur les disquettes). Comment étaient-ils fabriqués? Passage par une boîte de duplication style Starter, ou création d'originaux "à la main"?

Tout était fait à la main sauf les jaquettes qui étaient faites en imprimerie. Les dessins des jaquettes sont tous de Richard Moretti. Les étiquettes étaient faites sur imprimante et les duplications une par une sur plusieurs CPC car nos protections ne

passaient pas à la duplication :-). Lancer un jeu était une vraie aventure (on passait des week-end entiers à dupliquer et vérifier les softs).

6/ Y a-t-il eu des softs MBC qui n'ont pas été édités? La société a-t-elle travaillé sur d'autres machines que les CPC?

Oui, il y a eu des softs qui n'ont pas été édités comme Beltegueuze qui n'était pas fini lors de la fin de MBC, ainsi que Jade sur PC et PC Texte, un super traitement de texte sur PC. On a édité sur toutes les machines qui marchaient à l'époque c'est à dire Amstrad, Atari, Amiga et PC.

7/ Pourquoi et quand MBC a disparu?

MBC a disparu surtout à cause de deux sociétés qui ne l'ont pas payée. La première était française et l'autre américaine (je ne dirai pas les noms mais sachez que la première était basée à Rennes et la seconde près de Miami), vous pourrez peut-être trouver :-), et aussi par pêche de jeunesse (on avait trop confiance en notre diffuseur).

8/ Quel est le soft de MBC qui te semble le plus intéressant?

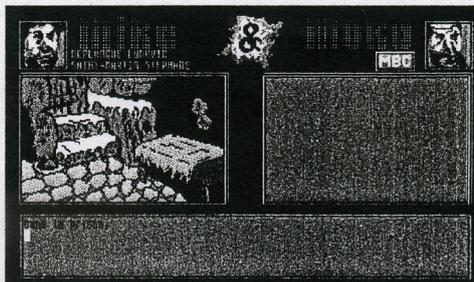
Pour moi, ils le sont tous mais j'ai une préférence pour Transformateur 3000 et surtout Jade ST qui est une pure production MBC et qui est une superbe réussite.

9/ Quelqu'un a-t-il gagné le concours du jeu "Le manoir du conte Frozarda" (pour les ignares, la première personne ayant résolu le jeu gagnait un voyage en Transylvanie)?

Oui, il a été gagné par deux joueurs 6 mois après la sortie du jeu (je ne pensais pas que ça aurait été si vite :-). Ils ont eu leur voyage en juillet 88.



Mike et Moko



Mike et Moko

10/ Y a-t-il une chance pour que les softs MBC passent un jour dans le domaine public (hum, pas évident si j'ai bien compris, car il y a pas mal de softs d'auteurs, non?)

Si, par la force des choses ils le seront tous sauf Transformateur 3000 dans le domaine public le 10 septembre 2013 car ils ne seront plus protégés alors, à bon entendeur!!! Pour Transformateur 3000 et 4000, la date est le 10 septembre 2038 :-). Voilà vous savez tout.

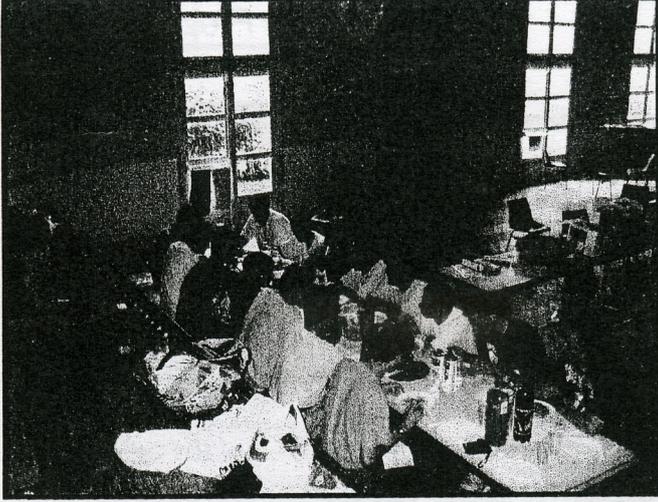
11/ Que penses-tu de l'informatique personnelle de nos jours?

Ca a superbement bien évolué mais ça n'a plus le charme que ça avait du temps de l'Amstrad. Je me souviens des superbes parties de fou rire avec un copain quand on recopiait les listings de Hebdogiciel et que, après 5h de copiage acharné on avait pleins d'erreurs. Ca c'était super car ça nous a forcé à apprendre les langages correctement pour pouvoir trouver les erreurs. De plus, les sociétés à l'époque étaient beaucoup moins grosses et donc plus faciles à contacter.

12/ Un petit message à faire passer à la communauté CPC?

Oui je remercie déjà tous les gens qui ont acheté les softs MBC et qui nous ont supporté pendant les 3 ans que MBC a vécu. Je leur dis aussi à tous de continuer à aimer l'Amstrad car pour moi c'est le meilleur ordinateur qu'on ait sorti depuis le début de la micro.

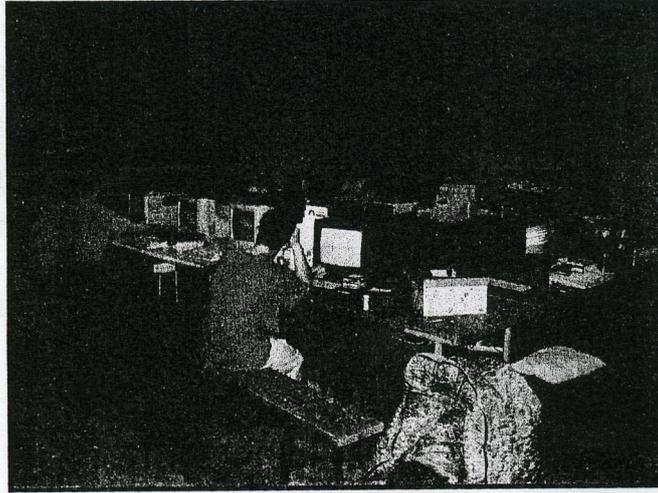
Propos recueillis par Tom&Jerry



De gauche à droite: de la salade, de la pizza, du sirop, du cola, et du Madram



L'affiche officielle du Croco Chanel 3



La nuit est tombée, l'activité peut enfin débuter