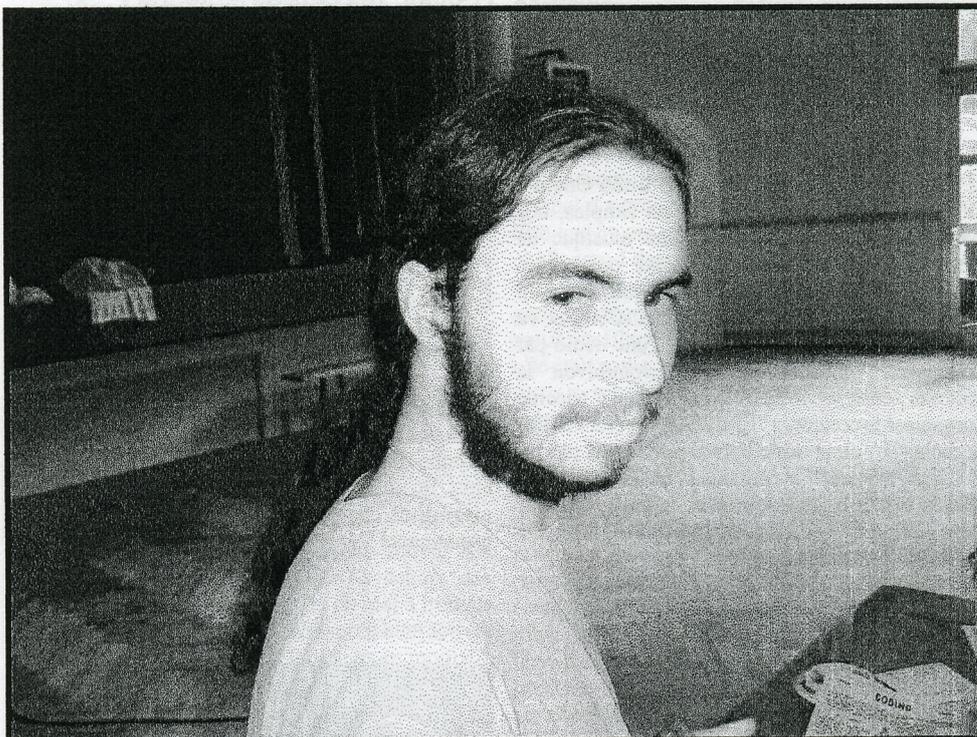


ANOTHER WORLD

NUMERO 27 OCTOBRE 2001



[Interview : Iron]

Edito

Jeudi 25, 23h05. Dans quelques heures nous serons au Croco Chanel, l'événement de cette fin d'année. Et Another World qui n'est toujours pas terminé... La maquette, la reproduction, et... cet édito! Pfff, une longue nuit nous attend! Mais quel plaisir de se démener pour nos lecteurs qui nous sont fidèles ou pas depuis déjà 3 ans. Allez hop, au boulot!

[Little One]

La mode est aux canulars, et cette Little One n'y fait pas exception. Quelques effets simples, des graphismes faits à la va-vite, une musique de bonne facture, et surtout un texte qui savate gentillemeent. Le tout réalisé en 4 jours par un auteur qui tient à garder l'anonymat. Celui-ci va même jusqu'à promettre la sortie d'une démo par mois. Alors comme on aime promouvoir la jeunesse chez Another World, on a décidé d'organiser le concours "Little One". Voici l'indice du mois: "L'auteur aime les yahourts mais pas les produits laitiers". Remplissez et renvoyez le coupon réponse (voir en dernière page) dès que vous pensez avoir démasqué l'auteur. De nombreux lots sont à gagner:

- 1er prix: un dîner en tête à tête avec Snn
- 2ème prix: un an d'abonnement au fanzine "Amstrad Survivor"
- 3ème prix: un pin's "AFC"

[Le power dans ta face]

A-y-est, Plissken vient de sortir son petit slide-show en Basic. Grace à son tuteur, Iron, il nous promet une prochaine production en Assembleur.

[Vaporware]

Roudoudou ayant d'autres chats à fouetter (!), tous ses projets (dont son wobbler débuté à l'Amstrad Expo) se voient stoppés pour une période indéterminée. Mais, pourquoi il a attendu 3 ans pour nous prévenir?!

[Just for fun]

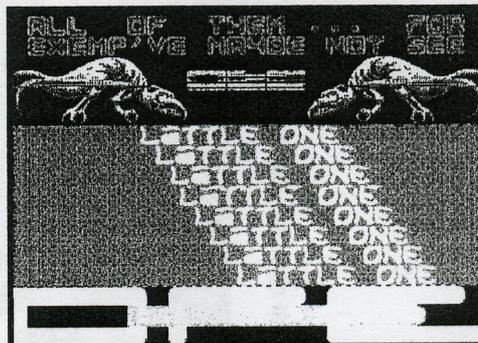
Même si c'est la première fois qu'on vous en parle, Orphée et Ramlaid préparent depuis très longtemps une démo intitulée Just for fun. L'objectif des deux lascards est de regrouper leurs musiques CPC préférées, toutes époques confondues, bien que quelques effets (déjà achevés) soient également de la partie. Il ne reste plus qu'à sélectionner les dites musiques, coder un writer et une petite introduction.

[Puces, 10x plus de lecteurs!]

Le CPC fait la une des Puces Informatiques, avec en accroche "CPC 6128, 10x plus puissant!". A l'intérieur, CSKi et Ram7 expliquent sur 2 pages comment fabriquer une Ramcard avec en prime quelques schémas et les listings qui vont bien. Tant qu'on parle de la Ramcard, sachez que le manuel complet de l'extention est maintenant disponible sur le site du Cocoon System.

[Equipe espoir]

Encore un jeune talent tout droit sorti du centre national de formation des CPCistes, basé en Normandie. Après des début prometteurs dans son intro pour l'Amstrad Expo, Romain Giot confirme qu'il fait partie des codeurs de demain avec ses quelques préviews présentées à Ze Meeting cet été: un cube en 3D filiaire qui n'en finit plus de tourner, ainsi qu'un effet de feu plutôt imposant. Nous attendons sa prochaine production avec impatience!



Little One



Plissken n'est pas seulement un comique

[Mille Ouroboros]

Offset et Madram s'investissent de plus en plus dans la conception du système ANA. Même si un travail considérable a déjà été effectué, aucune version ne sera montrée au Croco 3. Les idées et questions de chacun sont cependant les bienvenues, les 2 compères ramassent vos copies samedi soir!

[Des graphes, t'en veux?]

Beb est très convoité par les temps qui courent, le jeune homme participe effectivement à de nombreux projets. A commencer par la contribution de Madram pour la démo du Croco Chanel, puis une démo d'Overflow (si tout se passe bien, ces 2 productions devraient être diffusées au Croco 3)... A plus long terme, nous pourrions admirer la patte de Beb dans Lacrymo (démo très design de Candy), Twist (partie de Ramlaid pour la Demoizart), et la fameuse démo hardware de Offset dont une preview avait été présentée lors de la précédente édition du Croco Chanel (les prétentions ont d'ailleurs sérieusement été revues à la baisse, cela dit en passant)... Dommage qu'il n'y ait qu'un seul Beb sur la scène, quoique...

[Démoniak 8]

Même si tous les efforts des membres d'Arkos sont portés sur la Demoizart, n'oublions pas le prometteur Démoniak 8. Bien qu'il n'en soit qu'à son stade initial, quelques articles ont déjà été écrits, d'autres sont en préparation, le code de l'interface et des routines disc ont été remaniées, et quelques idées sur l'intro se bousculent dans la tête d'Orphée... Mais attention, Demoizart avant tout!

[Envoyé spécial]

Quasar 20 devrait sortir juste après le Croco 3. Il sera accompagné du Quasar disk numéro 3, toujours confectionné par Tony, qui proposera ce mois-ci une interview exclusive. Notre envoyé spécial en Bulgarie recherche d'ailleurs à interviewer des personnes ayant encore en leur possession leurs premières productions, donc si vous vous sentez concerné, manifestez-vous auprès de la rédaction de Quasar!

Tony, encore lui, compose régulièrement des modules Soundtracker. Ceux-ci ne sont pour l'instant destinés à aucune production, donc si jamais vous êtes à la recherche de musiques pour compléter vos productions, le musicien des Futurs' se fera probablement une joie de vous proposer ses compositions...

[Surprise]

Après s'être remis dans le bain en mettant la touche finale à Boxon 4, Nicky One s'attaque désormais à une toute nouvelle production. Du très gros et du très nouveau à ce qu'il paraît... Mais par soucis de garder l'effet de surprise, l'ex-leader de DBT n'a pas voulu nous en dire plus.

Rumeurs

La démo High Technology codée par Ast est encore repoussée puisque celui-ci travaille avec Overflow sur de nouveaux projets. Ca ne change pas grand chose vu que les graphes de Grim n'étaient pas prêts, héhé... Toutefois, si cette démo venait à sortir un jour, ce serait après avoir subi un important lifting car les effets de ce one-screen hardware ne sont plus trop d'actualité.

Profitant de son stage en Bulgarie, le Tony de Futurs' propose d'organiser un meeting dans son pays d'accueil. L'objectif avoué est de promouvoir la scène CPC Roumaine et Albanaise, souvent mise à l'écart des manifestations CPCistes.

[Oufle mec]

Dur de s'y retrouver dans les nombreux projets d'Overflow! Faisons le point! Le premier, en collaboration avec Ast prévu initialement pour CPC+, est mis en suspend pour des raisons que nous ne divulguerons pas, héhé. Quant au second, nous en avons déjà bien parlé dans le numéro précédent d'Another World. La démo sera basée sur des animations d'objets divers (2D et 3D), le tout en plein écran.

Overflow travaille aussi sur une partie qui sera intégrée je ne sais où dans le discmag grec Ovation 6. L'effet principal est basé sur un mapping de texture sur un tunnel en alternance avec un wormhole. L'esthétisme ne sera malheureusement pas au rendez-vous puisque ce seront de gros blocs de pixels qui s'agiteront à l'écran, toutefois nous pourrons admirer ce show en plein écran à 50Hz tout en appréciant des digidrums. Si tout se passe bien, Overflow nous présente tout ça au Croco 3!

[Croco Channel 3]

Tom&jerry propose d'organiser un concours sur le jeu Dailey Thompson's Decathlon pendant le meeting. En tout cas, il est fortement conseillé d'emmener son joystick.

Une journalise d'Europe 2 sera lâchée dans le meeting vendredi matin. Elle vient pour des interviews, voir ce qu'est un meeting CPC, et médiatiser un peu l'événement ainsi que la scène CPC.

Toujours pour ce même Croco 3, devrait sortir une nouvelle démo d'Iron, à base de wobbler et de rasters verticaux. Il ne reste plus que la musique à finir, qui sera d'ailleurs originale et composée par Iron lui-même. Ca ne tournera bien évidemment que sur CPC+.

Another World 27 - Octobre 2001

40 exemplaires

Rédaction:

Toms' - Hicks

Franck & David Thomasette

26 rue des Maisonnettes

54300 Lunéville

another-world@cpcscene.com

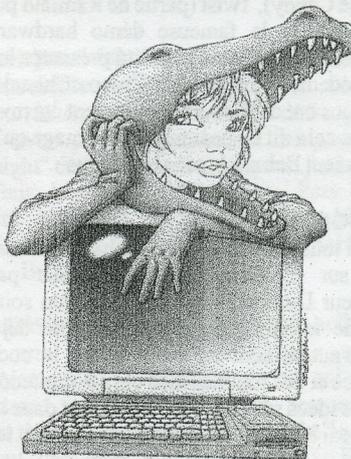
Rumeurs

Les participants de l'Amstrad Expo se souviennent sans doute de Ludo (aka Yoda). En plus de son adaptation de l'Awelé sur CPC, il nous préparerait une démo toute neuve.

Deux mois après notre demande d'adhésion, toujours pas de nouvelles du "Game's Computer's 2001" (lire Another World 25).

Vous connaissez peut-être sans le savoir Remi Vincent (ouvrez Quasar 18 pages 12 et 27, les illustrations, c'est lui!). Ce talentueux dessinateur vient de se mettre à la création graphique sur CPC. Souhaitons-lui bonne chance.

Le groupe Futurs' ne devrait pas venir les mains vides au Croco 3: des SoundplayerNG, des kits lecteur 3.5" complets, une version beta du Soundtracker DMA, Asic Demo 1, et Asic Slide Show. Attention, cette information est située dans la rubrique rumeurs!



[Super Fighter]

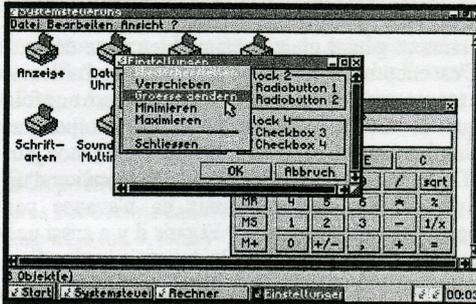
Un nouveau jeu de combat ça vous dit? Death Adder a lancé un défi à la scène CPC: adapter sur notre machine Super Fighter, jeu crée à l'origine pour IBM-PC en 1993... Une boîte du petit développeur en herbe sera mise à disposition de qui voudra bien se porter volontaire, avec dedans à l'intérieur: une documentation complète sur le jeu, les sources en assembleur commentés de la version originale, musiques, sprites (64x64, 16 couleurs), et les 8 ans d'expérience dans l'univers du jeu de Death Adder... Si jamais vous êtes intéressés par ce projet, n'hésitez pas à contacter celui qui a osé défier la scène: deathadder@superfighter.com



Super Fighter

[Sortez les mouchoirs]

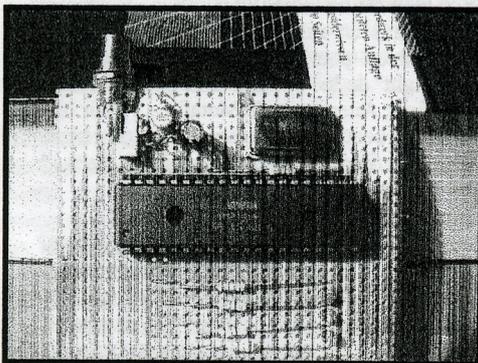
Après de longs mois d'hésitation, Antitec a définitivement jeté l'éponge: il quitte la scène CPC... La sortie du discmag Ovation 6 ne devrait pourtant pas être annulée puisque Optimus a décidé de reprendre le flambeau. N'hésitez pas à l'encourager car il serait dommage que le dernier fanzine grec vienne à disparaître...



SymbOS

[A fond les watts!]

Toujours dans le but d'assouvir la soif de nouvelles expériences des membres d'Overlanders, Beb a récemment proposé de connecter sur CPC une carte son à base du chip YM2149, prévue à l'origine pour PC. Sur le port imprimante qu'elle se brancherait. De nombreux plans sont disponibles sur le Net. Avis aux électroniciens...



Future carte son du CPC?

[SymbOS]

Le nouveau système d'exploitation développé par Prodatron est en constante évolution puisque la programmation du micro-kernel et du screen-manager est maintenant terminée et que Prodatron a déjà bien avancé dans la conception du device-manager et du desktop-manager. Le CPC Klassentreffen ne serait d'ailleurs pas étranger à toute cette motivation parait-il. Rappelons que SymbOS sera un véritable système multitâches préemptif gérant dynamiquement la RAM jusqu'à 576ko. Et le tout servi avec une interface graphique. Un concurrent pour ANA?

[Dans le coup]

La mode en Allemagne semble être à la conception de nouveaux OS puisque Weee! travaille sur un projet similaire à Prodatron: système multitâches, interface graphique... à priori c'est la même chose. A priori seulement! Nous ne pouvons malheureusement vous en dire plus...

Interview Iron (Amaury Durand)

Iron n'a pas sa langue dans sa poche. Souvent en désaccord avec la direction que prend la scène, il n'en demeure pas moins l'un des plus actifs. Va y'avoir du sang sur les murs.

1/ Bonjour Iron, sur quels projets travailles-tu?

Salut! Bon, je vois qu'on ne me demande pas de me présenter... C'est pas grave je m'en fous et puis ceux qui ne me connaissent pas n'ont qu'à venir aux meetings et puis c'est tout!!! Bon, donc, les projets sur lesquels je travaille sont assez nombreux en ce moment. Pour l'instant, à l'heure actuelle (12:10...) je finis ma "démo" pour le Croco. Là encore rien de vraiment génial mais je l'aime bien cette démo... C'est encore une fois une démo CPC+ et d'ailleurs, à tous ceux qui viendraient me dire encore une fois que le CPC+ c'est naze je leurs répondrai simplement: "je m'en fous!!!". Sinon, y'a mon jeu: "Du bois dont on fait les pipes": l'adaptation d'un livre de San Antonio mais ça n'avance pas beaucoup en ce moment... Et puis il y a aussi une part pour une démo de quelqu'un mais je n'en dirai pas plus!!!

2/ Qui travaille sur ton jeu? Peux-tu en faire une rapide description?

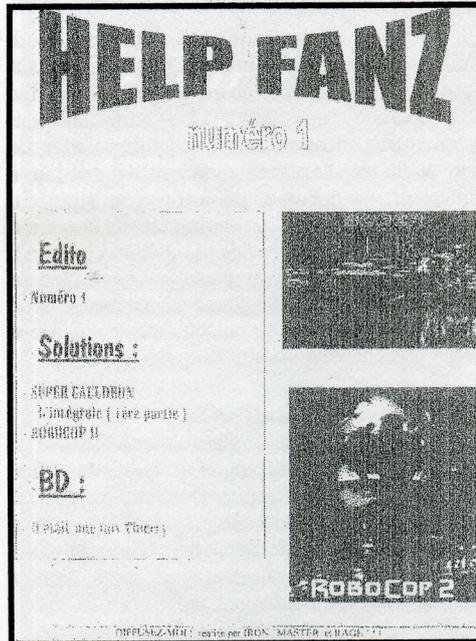
Sur mon jeu y'a bien évidemment moi au code... STV m'a fait les sprites du perso mais pour le reste: les musiques, c'est moi et Master qui nous en occupons... Le principe est simple: on prend le premier niveau de Rambo 3, on vire les ennemis, on mélange avec un peu de Zelda et on obtient le premier niveau... Bref, intrigue, enquête et tout et tout... Là encore c'est pour CPC+!!! Il y aura au moins 2 niveaux qui seront diffusés chacun leur tour avant d'être réunis. Un système de code permettra de jouer au niveau 2, donc il faudra d'abord finir le premier pour voir le 2!!!!

3/ Rencontres-tu des difficultés particulières?

Oui et non. La plus grande difficulté n'est pas au niveau code mais plutôt dans l'adaptation correcte du scénario... C'est pas toujours évident!!!

4/ Quelles leçons as-tu tiré de Helpfanz?

La leçon? Simple: Plus personne ou presque ne s'intéresse aux jeux... C'est bien dommage. C'est vrai que la scène s'est plus tournée vers les démos mais les jeux ont quand même été la cause



principale d'achat de CPC et l'activité principale avant d'apprendre à coder. De plus, c'est dommage que personne ne se soit intéressé à Helpfanz, car certains articles étaient déjà faits comme un article sur la conversion tablature (partition de guitare) vers Soundtracker ou encore, Master avait fait un article sur les réseaux... Mais bon, c'est perdu à tout jamais!!!

5/ Tu composes depuis peu sur CPC. Où pourrions-nous écouter tes mélodies?

On pourras en entendre dans ma démo pour le Croco avec pour commencer 1 adaptation de "Midnight" de Joe Satriani ainsi que si j'ai le temps de la finir: Anesthesia de Metallica... Pour la suite ce sera beaucoup d'adaptations de Manson, Metallica, Led Zep, ou encore Back Sabbath et autres... Bref, que du bon!!!

6/ D'après toi, qu'est-ce qu'une scène active?

C'est une scène où des choses sortent régulièrement!!! Le contraire de ce qui se fait maintenant sur CPC... Trop de personnes se lancent dans des projets à grande échelle qui ne sortiront que dans plusieurs années... Et c'est

dommage car pendant ce temps là, rien ne sort... Heureusement qu'il existe des personnes comme moi ou Eliot pour sortir régulièrement des prods... De plus les meetings se vident et c'est bien dommage. Il n'y avait pas assez de monde à Ze Meeting cette année. Par exemple certains préfèrent partir en vacances plutôt que de venir en meeting ;)

7/ La scène CPC est-elle active?

Bof... Ce qui est bien c'est qu'il y a encore des meetings. Ce qui est dommage c'est qu'il n'y a pas grand chose à sortir... Pourtant il serait presque facile de sortir chacun une petite démo de temps en temps... Là encore seul Eliot et moi réussissons à le faire... Pourtant Eliot travaille!!! C'est vrai que moi j'ai tout mon temps mais j'aurais pu l'employer à autre chose... Donc, quand on veut on peut!!! Non, comme je l'ai déjà dit je pense que la scène est de moins en moins active, il suffit de regarder rien que l'activité des fanzs... Il ne reste presque plus que Another World, Quasar, et Demoniak. Ca fait longtemps que l'on entend plus parler d'Amslive et autres Dracula Fanz... Dommage, car chacun de ces fanzs apportait un peu plus à la scène!!! Le manque d'activité a ainsi causé mon départ de Hard'OS: j'étais le seul à faire quelque chose alors que les autres ont un niveau suffisant pour coder une démo... Mais non, activité 0!!! J'ai été profondément déçu par les membres du groupe car d'une part ils ne communiquaient avec personne sinon moi et aussi que personne n'a cherché à les contacter... C'est aussi ça une scène active: des personnes qui se parlent même en dehors des meetings... Non, décidément, j'ai du mal à trouver des raisons pour dire que la scène serait bien active, pour moi c'est clair: elle l'est de moins en moins!!! Malheureusement...

8/ Les cheveux longs sont-ils gênants pour coder?

Oui est non à la fois. Les cheveux longs permettent de maintenir une chaleur constante pour le cerveau et donc de coder toujours autant qu'il fasse chaud ou froid... Par contre c'est vrai qu'il vaut mieux ne pas coder trop prêt du clavier... Je me souviens un minimeeting chez Ludo où je m'étais endormi sur le clavier, quand je me suis réveillé, mes cheveux étaient coincés dans les touches et c'est très chiant à enlever!!!

9/ "Une démo doit-elle forcément innover"? Ton avis a-t-il changé depuis AW16?

Non, je n'ai pas changé d'avis, une démo doit innover!!! Mais il y a plusieurs possibilités d'innovation: code, design, zic... Donc, nous pouvons encore espérer voir des innovations... Personnellement et cela n'engage que moi, je pense qu'au niveau code ça devient difficile. Il reste peu de choses à faire au niveau hard, les ruptures étant quasiment exploitées à fond. Par contre en soft il y a certainement des choses à faire... D'ailleurs Romain fait des choses excellentes et innovantes à ce niveau. L'école buissonnière reste une référence pour moi au niveau de l'innovation: code, design... La réelle innovation à venir est sur CPC+ où là rien n'a été fait...

10/ Que penses-tu du "concept" de Little One?

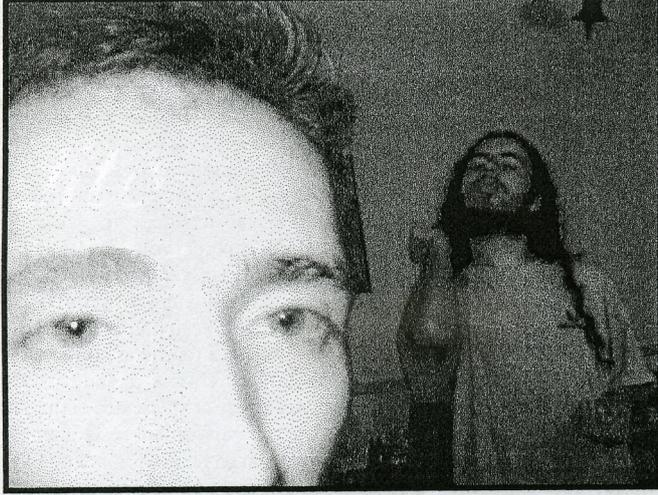
Le concept est sympa surtout que son auteur promet d'autres démos. Mais là par contre je dois dire que ça me paraît un peu difficile de tenir son challenge: 1 demo par mois si j'ai bien compris. On n'est pas des boeufs non plus!!! Tiens justement petit message pour ce OFE: "Avant de me dire de sortir ma Black Sabbath tu aurais pu te renseigner: elle était sortie avant ta démo!!!". Mais cette démo reste sympathique... Mais les graphes auraient mérité d'être retouchés!!!

11/ Merci Iron! A bientôt au Coco Channel B...

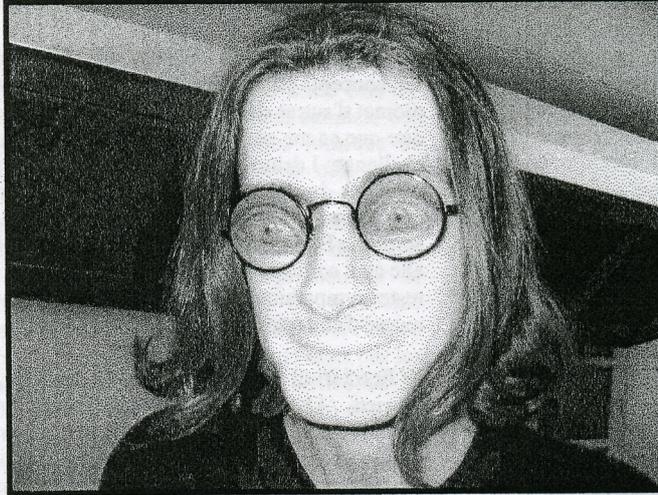
De rien... Ah bon, vous venez au Croco, je croyais que vous partiez en vacances!!! ;) Juste pour finir, puisqu'on ne me le propose pas, je souhaiterais passer un petit message aux membres de Hard'OS (car Hard'OS existe encore, c'est moi qui n'en fais plus partie): "Prouvez-moi que vous n'avez pas besoin de moi pour qu'on parle du groupe!!! Sortez quelque chose bordel!!! Tu le sors quand ton 3D scroll soft Ludo???" Voila c'est tout! Di:Halt...

Propos recueillis par Toms' et Hicks

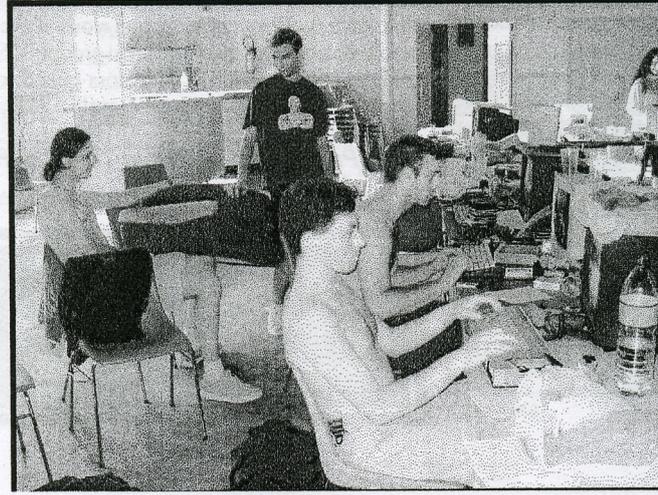
Amaury Durand - Iron
20 rue de la 59e division Anglaise
14220 Thury-Harcourt
productions:
Ze Meeting 2000, Walking on a scroll,
Black Sabbath



Grim en pleine forme



Ca a marché pour le Croco Chanel, alors pourquoi pas pour le meeting de Ker?



Au Croco Chanel 3 ils enlèvent le bas