

# ANOTHER WORLD

Numéro 29 | Juillet 2002



**[ Overlanders, un groupe plutôt bien portant ]**

## Edito

*J'avais initialement prévu de ne pas participer au débat abordant la façon de développer sur CPC, tel un sage sur lequel glisse les considérations les plus intolérables, mais il m'est à présent impossible de ne pas prendre position.*

*Nous avons choisi le CPC pour ses limites et son potentiel (je doute que développer sur une machine plus puissante permette de concevoir une démo plus impressionnante, un jeu plus attrayant, ou un utilitaire plus performant). C'est cette apparente limitation qui donne toute sa dimension à un programme. Plus une routine semble compliquée à réaliser - voire impossible -, plus le challenge est intéressant à relever, et plus la satisfaction d'avoir accompli l'impossible est grande. Développer sur CPC peut effectivement sembler ardu, donc être un défi intéressant à relever ! La démarche inverse m'apparaît donc comme curieuse, et en contradiction avec une des raisons qui nous pousse à produire sur CPC : si un problème apparaît, la véritable solution consiste à examiner et traiter ce problème, pas à passer sur une autre machine !*

*Traiter le problème. Voilà ce à quoi vont répondre ANA, Memcard, et nouveaux utilitaires de création. Les vraies solutions !*

### [ Sans flancher ]

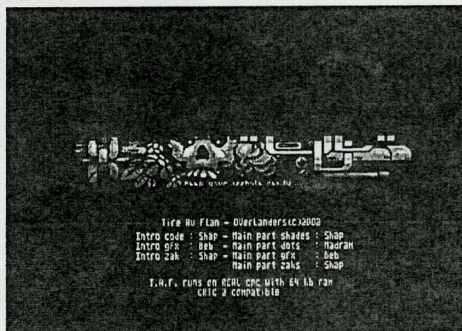
Ca en devenait presque aliénant (et je sais de quoi je parle !). La prometteuse démo Tire-au-Flan (avec un c !), bien que quasiment terminée, tardait à sortir. On peut affirmer aujourd'hui que l'interminable attente (pourtant courte) n'a pas été vaine. Je dirais même plus, Tire-au-Flan répond à toutes les attentes que je place dans une démo : effets innovants et fluides (dotés de belles transitions), design global travaillé, superbes musiques avec digidrums de qualité, adaptation parfaite sur tous les CPCs, etc... On sent bien que Shap, Madram, et Beb ont veillé à soigner chaque partie de leur œuvre, à l'instar du chainage très propre. Du pur Overlanders !

### [ Complètement débordé ]

Il n'y aura finalement pas de nouvelle version de Backtro présentée à Ze Meeting. Il n'y en aura peut être même jamais une tout court, pour une simple raison : Overflow a revendu tous ses CPCs ! Pour en savoir plus, rendez-vous dans la rubrique interview de Quasar Disk 3, concoctée par Tony.

### [ Vol 747 pour Coutances ]

Eliot espère boucler la démo commémorative du mini meeting des 23, 24, et 25 juin 2001 (astucieusement nommée 232425) pour Ze Meeting. Trois parties fabriquées par Eliot, Romain, et Iron sont attendues.



Tire-au-flan

**[ En live ]**

Il est 12H. Toms' me réveille : « Ca y est, on a reçu Amslive ! ». Je saute du lit, attrape un coupe lettre afin de déchiqueter (fébrilement, comme indiqué dans le n°0c) l'enveloppe. On survole le numéro ensemble, comme d'habitude, puis Toms' se voit obligé de me céder le précieux bien. C'est comme ça que ça marche : chacun son tour, et c'est lui qui a lu le numéro &11 le premier ! Rien de tel que la lecture d'Amslive pour bien commencer la journée. Au sommaire : les bonnes excuses pour ne plus venir aux meetings, la vérité sur le CPC+, une page de petites annonces, des trucs et astuces, de nouvelles méthodes de tests CRTC, les dernières idées sur ANA, du courrier d'un lecteur très louche, des tests de fanzines, et pour finir, des actus (avec interview de Tom&Jerry). Je dévore le numéro d'un trait. Tous les sujets sont traités dans la bonne humeur, et il y en a pour tous les goûts. La présentation est claire, les illustrations en nombre suffisant, d'ailleurs, la couverture (et 4ème de couv') sont superbement réussies !

Pour recevoir chaque mois ce chef-d'œuvre de 24 pages, souscrivez à l'un des abonnements suivants (sans obligation d'achat) :

1 numéro : 2,3 €  
6 numéros : 13 €  
11 numéros : 22 €

Les chèques sont à libeller et envoyer à l'ordre d'Emmanuel Roussin (adresse plus loin... ou plus près si ça se trouve !).

**[ 6 sur 6128 ]**

Vous souvenez-vous de Sice alias Simon Lucas ? Ce musicien anglais dont nous vous avons parlé il y a plusieurs mois semble reprendre du service. Rappelons qu'il devait participer à plusieurs projets dont le music pack Ecstasy 2. Pour le contacter : [sice@lineone.net](mailto:sice@lineone.net)

**[ C'est classe ]**

D'après nos envoyés spéciaux, il ne s'est pas passé grand chose au CPC KlassenTreffen 2002 ( « C'était ennuyeux sans les hardcore-coders Français », nous a-t-on même confié). La demi-cinquantaine de participants n'est apparemment pas restée longtemps dans la salle, préférant aller faire la fête en ville. Malgré tout, Futuresoft est parvenu à boucler FutureView, son nouveau discmag tout en Allemand (une version en Anglais est en préparation).

Un KlassenTreffen 2003 devrait avoir lieu, mais ne disposera pas d'une organisation aussi conséquente. Par contre, les organisateurs prévoient déjà un meeting en 2004, énorme, pour célébrer les 20 ans du CPC.

**[ A y perdre son latin ]**

Le groupe System D semble bien décidé à boucler sa Palatine megademo cet été. Celle-ci se veut dans la lignée des démos de l'époque (Amazing Démo, Unique, etc...), c'est à dire plusieurs (6) parties présentant des effets vieille école, articulées autour d'un menu. Rien d'étonnant pour une démo en préparation depuis plus de 7 ans ! Ledit menu sera d'ailleurs un remaque de Stormlord. Les concepteurs (CRTC (code/musique/graphs), Wulf (code), Doctor Fegg (code/musique), The Executionner (code/graphs), Frequency (musique), et Ratz (graphs)) annoncent scrolls, 3D précalculée, scrolls, 3D scroll, scrolls sur de la rupture ligne à ligne (pour CRTC 0 uniquement, une honte), etc.

**Another World 29 - Juillet 2002**  
40 exemplaires  
Rédaction:  
Toms' - Hicks  
Franck & David Thomasette  
26 rue des Maisonnettes  
54300 Lunéville  
[another-world@cpcscene.com](mailto:another-world@cpcscene.com)

**[ Troncature ]**

Sacrebleu, une erreur s'est glissée dans le dernier numéro. Je vous affirmais en effet dans le reportage sur l'Amstrad Expo 2002, que Tom&Jerry, dit « l'ancien », travaillait sur un Tron alors qu'il s'agissait d'un Nibbles (à 4 simultanément). C'est une honte, je l'avoue. Alors pour me faire pardonner, voici une nouvelle info : Tom&Jerry est en train d'adapter Citadelle, un jeu d'aventure conçu en Basic sur VG5000. Le jeu est composé de trois étapes, et le gros travail consistera à corriger le scénario qui était incohérent dans sa version originale.

**[ Courroie de distribution ]**

Genesis 8 vient de recevoir un stock de courroies pour vos lecteurs 3" (une centaine !). Le prix est fixé à 2.30 € pour la France, et 2.60 € pour l'étranger, à raison de 2 courroies maximum par personne. L'adresse où commander :

*Emmanuel Roussin  
10 Rue du Capitaine Ménard  
75015 Paris  
Genesis8@cpcscene.com*

**[ Arc-en-soft ]**

L'équipe de Rainbow Software, déjà auteur de CPC Tools Deluxe par le passé, travaille sur une carte graphique 256 couleurs et a achevé il y a peu une extension mémoire de 4Mo. Pour entrer en contact avec eux :

*Douchan.ruzicka@worldonline.fr*

**[ Patch Eurostrad 12 ]**

Kaneda quitte la belle région d'Alsace pour s'installer à Reims. Pour lui demander sa nouvelle adresse, écrivez à :

*Arnaud Lecouvez  
31 Avenue Georges Hodin  
51100 Reims*

**[ Faites lui une Ovation ]**

Antitec est à nouveau de retour sur CPC. Du coup, son discmag Ovation 6 est remis sur les rails. En plus des nombreux articles que toute l'équipe de Dirty Minds compte écrire pendant l'été, Optimus souhaite ajouter au fanzine une rubrique Extras, composée de quelques-uns des effets qui auraient dû se trouver dans sa première démo. Comble de je ne sais quoi, le turn-disc devrait être un effet de feu plus rapide et plus beau que celui d'Odiesoft. Ce n'est pas tout ! Antitec compte également rendre possible la connexion Internet depuis un CPC dans peu de temps. Enfin, une nouvelle démo intitulée Hardware Split Personalities ! est prévue en collaboration avec Optimus.

**[ Greece strikes back ]**

Alors que je me promenais nonchalamment sur le site de Genesis 8 ([www.genesis8bit.com](http://www.genesis8bit.com)), que vois-je, trois nouvelles démos et un discmag, le tout en provenance de Grèce. Téléchargement, transfert, impressions.

J'avais d'abord prévu une farce pour le test ces trois nouvelles démos Grecques (Techno 2000, Christmas 2000, Christmas 2001). J'ai pensé, dans un premier temps, disposer les screenshots de façon à ce qu'ils recouvrent le texte. Une auto-censure en quelque sorte. Puis, j'ai songé à rédiger la totalité de ce test sous la forme d'un rébus... Finalement, épris de remords, j'en ai conclu que la meilleure solution était de ne rien dire du tout.



« Le but de ce discmag n'est pas d'être le meilleur, mais d'être divertissant et utile. Et enfin, d'informer. », tel est la devise de Tree 2. Le menu déçoit d'emblée : seulement 8 articles sont proposés. Un petit tour d'horizon révélera que seulement 5 d'entre eux sont traduits en anglais (le reste étant en Grec) : l'édito, les news, un cours de programmation, un descriptif technique de quelques ordinateurs Amstrad, et un article sur les autres machines 8 bits. Les news consistent en fait en un récapitulatif des CPCistes encore actifs en Allemagne, Grèce, et France, mais ce qui partait d'une bonne idée est complètement gâché car tout est hors contexte (ils laissent entendre que Rudiger, Antoine, et bien d'autres ayant stoppé leurs activités sur CPC sont encore actifs !), et le peu de sorties annoncées sont assez vieilles. Quant à la rubrique de programmation, Catloc y apprend comment faire des rasters tramés. L'article, bien trop long pour ce qui est dit sur le sujet, tourne autour du pot, et ce ne sont pas les trois sources d'illustration qui vont rattraper le coup (le géniteur de ces programmes ne se préoccupe même pas des interruptions ! Ni détournées, ni coupées !).

Niveau interface, la plupart des articles utilisent le Ghoul's Writer de Tom&Jerry, ce qui garantit un affichage assez rapide et lisible (mais interdit le retour en arrière), et chaque rubrique dispose d'une musique différente. Difficile de dresser le bilan d'un fanzine où il n'y a presque rien à lire. Alors plutôt que de le boycotter, encouragez ses deux auteurs à faire mieux :

Catloc5@yahoo.com  
Jfmc\_1999@yahoo.com

### [ Graphiste au point ]

Beb a fini les derniers graphs de la Croco Channel Demo (sortie prévue pour Ze Meeting). Il bûche maintenant sur la remise à neuf de Twist, démo du sieur Ramlaid dont le code est achevé depuis bien longtemps.



Tree 2

### [ Arabster ]

C'est le nom de la première démo de Downwater. La preview diffusée il y a quelques temps déjà ne nous en dit pas beaucoup plus sur son contenu final. Downwater s'occupera du code et des graphismes.

### [ Bobana ]

ANA, le futur nouveau système d'exploitation du CPC, avance à grand pas. Pour être tenu au courant de l'avancée du projet, ou y participer, deux seules solutions : lire Amstrad Live et Quasar, et contacter les deux concepteurs :

madram@cpcscene.com  
offset@cpcscene.com

### [ Je suis un Hardos ]

Plissken vient grossir les rangs du groupe Hard'os. S'il travaille toujours sur sa démo commémorative de l'Amstrad Expo 2002, il a néanmoins annoncé qui s'agirait de sa dernière sur CPC avant très longtemps, puisqu'il s'intéresse maintenant au TO8 (tiens donc, comme Iron). Et la marmotte, elle met le chocolat dans le papier.

**[ Meetings simultanés ]**

Nous vous rappelons que Ze Meeting aura lieu les 26, 27, et 28 juillet 2002 à la salle des fêtes de Bassoues. Malheureusement, nous ne pourrons point nous y rendre car... euh, attendez 30 secondes... oui, je suis allergique au monoxyde de carbone, c'est pour ça. Mais vous, vous êtes obligé d'y aller par contre. Les frais d'inscription, de 7.60 € par jour et par personne, sont à renvoyer à :

Jérémie Vautard  
3 Impasse de la pépinière  
45430 Chécy  
jrm45@cpcscene.com

Comme c'est souvent le cas, le même Week End que Ze Meeting aura lieu le Warf. Résolument tourné vers le PC, il se tiendra à Montluçon (03). La encore nous n'y serons pas car... hum... mon père ne veut pas que je vienne des fois qu'il y aurait des filles et de la drogue...

Ouf ! Heureusement que j'ai reçu Amslive & 12 avant la parution de ce numéro !

**[ Two for spade ]**

Bilbo vient de diffuser sa première démo (qui semble par contre être finie depuis 1996). Ce qui était si prévisible arrive inmanquablement : tous les clichés du premier essai de démo sont présents, à savoir aucune originalité (rasters, scrollings, sprites), musiques déjà entendues, et graphismes franchement laids. Une question me hante depuis l'hiver dernier : pourquoi un débutant serait-il moins inventif qu'un codeur expérimenté ? Celui-ci devrait plutôt profiter de sa fraîcheur dans le domaine pour apporter de nouvelles idées, vous ne croyez pas ?

J'en profite donc pour rappeler mon point de vue : je pense qu'il n'est pas indispensable d'être spécialement fortiche en programmation pour créer une démo innovante. Je décrète donc à partir d'aujourd'hui qu'aucune démo n'aura d'excuse si elle n'apporte rien de neuf, l'imagination étant à la portée de tous.

**ZE MEETING 2002**

26, 27 et 28 Juillet 2002  
Salle des fêtes de BASSOUES

**[ On se shoot ? ]**

Kevin Thatcher, alias Morpheus, prépare un jeu de tir à la R-Type. Le projet semble assez avancé puisque le scrolling (hard) horizontal est déjà géré, ainsi que le déplacement des divers sprites, la gestion des animations, les collisions, le score, etc. Les possesseurs de CPC+ auront droit à une version exploitant la palette et les sprites har- stop ! Le nombre de caractères réservé au CPC+ est écoulé ! Si le jeu est fonctionnel, il reste visiblement pas mal de finitions à faire, puisque Kevin recherche un graphiste pour dessiner le logo au nom du jeu (non défini pour l'instant), les graphs des décors, du vaisseau, et des ennemis. Il recherche également une personne pouvant l'aider à concevoir les niveaux. Ca serait vraiment dommage que le projet tombe à l'eau si près du but, alors n'hésitez pas à lui adresser une missive si vous êtes intéressé :

Amstrad@aiind.upv.es

Dites-vous bien qu'un message d'encouragement, ça ne coûte rien, ça prend 30 secondes, et ça ne peut que motiver davantage.



Two for spade

**[ CPC, my workstation ]**

Dans le but de simplifier le développement sur CPC, Madram prépare quelques outils bien pratiques. Le barbu devrait sortir d'ici peu une version de Dams (en ROM ) avec pavé numérique redéfini, touche Esc inhibée (qui provoque le plantage), accompagnée de 2 RSXs permettant de réinstaller l'assembleur proprement. En préparation également, un moniteur (couplé à la Multiface), proposant un simple dump dans un premier temps, mais destiné à devenir un débogueur complet. Enfin, troisième objectif, celui de mettre sous forme de RSXs tous les outils de traitement de fichiers (compression, concaténation, etc.) afin d'écrire un programme Basic s'occupant automatiquement du linkage.

Tenez, du moment qu'on est ici : je me suis aperçu à l'Amstrad Expo que certains d'entre vous ne savaient pas qu'au lancement d'Ecole Buissonnière, en ajoutant 'eng dans la ligne de commande (RUN"Ecole"eng) , on accédait au texte en Anglais. Par contre, certains d'entre moi n'étaient pas au courant qu'il y avait une cheat part dans cette même démo !

**[ Comme un gant ]**

Après la Palatine, c'est à la Demoizart d'être annoncé pour cet été ! Targhan attend encore des graphs de Grim et Sylder pour boucler l'intro (qui promet d'être assez conséquente) et sa troisième partie (un jeu), après quoi il lui restera encore une partie à finir pour terminer complètement son travail. L'ennui, c'est qu'il n'est pas dit que les autres participants auront fini dans les temps !

Parallèlement à la Demoizart, Targhan se replonge dans Démoniak 8 dont il améliore l'interface (déjà bien agréable). Nous devrions avoir droit à des textes plus colorés et des graphs en mode 0 pour égayer l'écran.

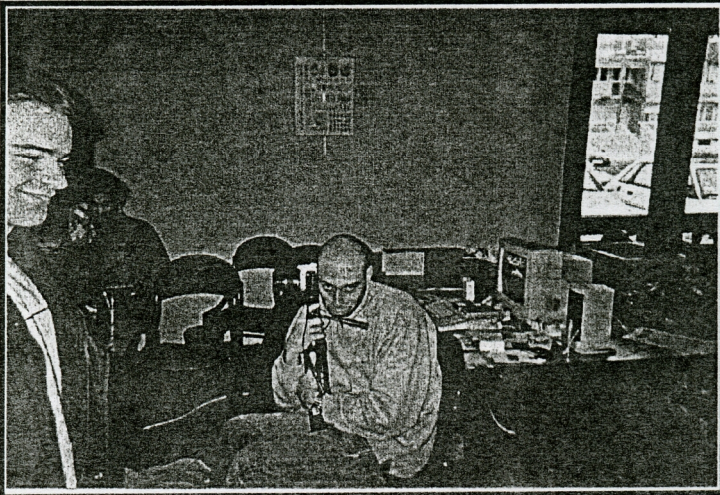
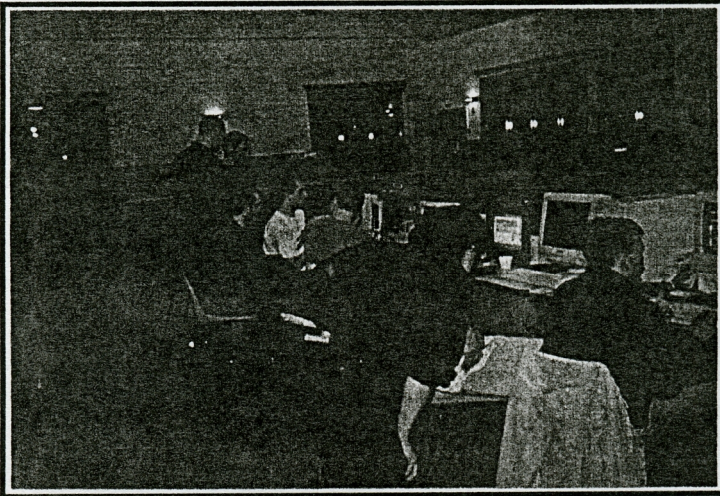
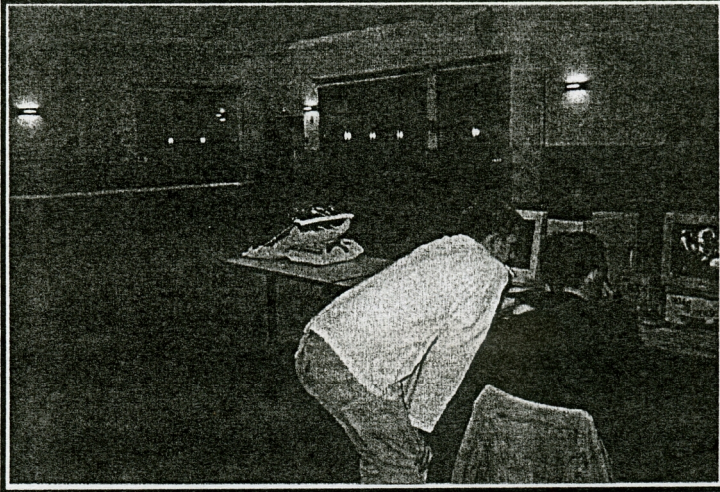
**[ Cryogène ]**

CPC Oxygen est un nouveau fanzine mensuel, mais diffusé sur internet. Je sens que vous me sentez réticent. C'est juste : je n'ai jamais perçu internet comme étant globalement une bonne chose. Tout y est si froid, peu convivial, rarement soigné... CPC Oxygen n'échappe pas à ces règles. Pourtant le menu est assez varié (actus, tests d'anciens jeux, rubriques de programmation, petites annonces, tomates farcies à la provençale, etc.), mais les articles mériteraient d'être plus travaillés. A titre d'exemple citons la rubrique actus qui contient rarement plus de 5 nouvelles par numéros (dont la plupart en rapport très indirect avec le CPC), ou encore les cours de programmation peu clairs. Malgré tout, je ne peux conclure ce test sur un bilan si négatif. Quoique si, en fait.

Non, je plaisantais, revenez ! CPC Oxygen est réalisé par John Kavanagh (aidé de quelques rédacteurs), ce qui signifie, si vous connaissez ce CPCiste ô combien sympathique, que le fanzine est rédigé en Anglais (il y a aussi une petite section Française, merci d'avoir pensé à nous). Le fanzine est mensuel, ponctuel, et John semble très motivé.

CPC Oxygen est accessible via le [www.cpcxygen.pro.ie](http://www.cpcxygen.pro.ie) (6 numéros sont déjà parus). Vous pouvez faire vos suggestions à l'adresse suivante :

*CPC Oxygen  
11 Shanid Gardens  
Shanagolden  
Co. Limerick  
Republic of Ireland  
[Cpcxygen@hotmail.com](mailto:Cpcxygen@hotmail.com)*



**Roudoudou prend son pied à  
l'Amstrad Expo 3**

**..... l'effet Slyder**

.....