

ANOTHER WORLD

Numéro 33 | Mai 2003



[OVL 2003 : chapeau !]

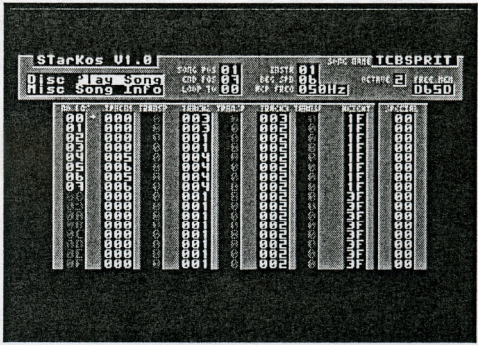
[Le .128 est mort, vive le .SKS !]

Je suis soufflé. Starkos 1.0 est DEJA fini. C'est incroyable, Targhan vient de produire en moins de 8 mois (la programmation du logiciel a débuté en septembre) ce que tout le monde attendait depuis des années. En effet, même si d'autres versions verront probablement le jour, il s'agit là de l'utilitaire complet, qui s'impose comme le nouveau standard musical sur CPC, laissant loin derrière lui ses concurrents. Le travail a été tellement intense qu'il y a encore plus de choses que je n'en attendais comme ces nombreuses documentations explicatives en français et en anglais (travail laborieux mais indispensable), ou encore ce convertisseur permettant de transformer un module Starkos en .YM. Une demande en vue d'obtenir la canonisation immédiate de Targhan est en cours.

Nota Bene 1 : C'est une très bonne chose de montrer l'avancée de son logiciel comme l'a fait Targhan : en plus de rendre le projet tangible et de contribuer au dynamisme de la scène, cela permet à ses utilisateurs de soumettre leurs remarques au fur et à mesure, puisque cet utilitaire est également le leur.

Nota Bene 2 : Vous rendez-vous compte ? Huit mois pour programmer ce qu'il s'agit sans doute du type de logiciel le plus compliqué à mettre en oeuvre... Je vous accorde que Targhan est un excellent codeur, mais reste convaincu qu'avec deux mains et de la motivation, le parc d'utilitaires sur CPC pourrait/devrait être renouvelé au plus vite.

*Another World 33 - Mai 2003
27 exemplaires
Rédaction:
Toms' - Hicks
Franck & David Thomasette
26 rue des Maisonnettes
54300 Lunéville
another-world@cpcscene.com*



[Codicille]

Ayant stoppé toute activité sur CPC il y a une dizaine d'années pour des raisons aussi sombres que spongieuses, le groupe Kill Or Die vient de réapparaître sur nos détecteurs de métaux. Plus motivée que jamais, l'équipe est à présent composée de Eno93 (musicien), BarJack (graphiste), Ced (graphiste), Power (codeur), et Venom (codeur). Je vous invite donc, dans un premier temps, à vous remémorer leurs précédentes production (Syntax Error 6, Majestic Démo, High Voltage), et dans un second temps, à passer au paragraphe suivant, afin de m'éviter une laborieuse transition.

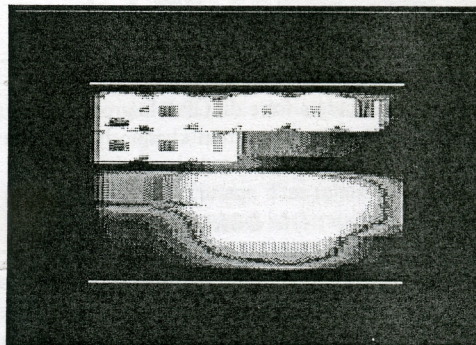
Inutile de revenir sur l'histoire du groupe, puisque celle-ci vous sera comptée longuement (et lentement) dans Rebellion, la démo signant leur retour. Bénéficiant de superbes dessins originaux de BarJack et Ced (créés entièrement à partir d'un CPC), et de rasters intelligemment utilisés (mode 1 avec une douzaine de couleurs), vous vous apercevrez très vite qu'il s'agit avant tout d'une démo graphique. Et dans cette optique, le code de Candy s'accorde parfaitement à l'objectif puisqu'il sait rester sobre, même en période de fêtes (les dots jonchant la partie principale sont d'ailleurs particulièrement réussis). Musicalement, nous porterons notre attention sur la musique d'introduction, le premier méfait d'Eno93, qui débute dans le domaine. Une excellente preuve qu'une démo peut être belle sans être technique.

[A Step Beyond the Grec palace]

La surprise du mois provient de Grèce, puisque Optimus et Antitec viennent de sortir A Step Beyond, une démo soft comme on aimerait en voir plus souvent. En s'appuyant sur le schéma classique des démos Commodore 64, à savoir une succession d'effets ayant chacun son organisation propre (même s'ils ne le sont pas toujours, je vais y revenir), cette production fournit là une nouveauté des plus intéressantes. Pendant 6 minutes environ, vous pourrez admirer plusieurs effets de couleurs (plasma, feu, blur), entrecoupés d'images entrelacés tout à fait ignobles. Voici l'un des défauts de la démo : le décalage entre techniques d'avant-garde et esthétique d'avant-guerre saute tellement aux yeux qu'il en devient gênant. Mais exception faite de ce petit désagrément inhérent aux productions du pays, nous avons sous les yeux l'une des meilleurs démos soft du CPC. A noter qu'un effort a été fait pour que la bande son, adaptée du C64 par Sice, suive l'enchaînement des effets. Une excellente preuve qu'une démo peut être technique sans être belle.

[www.cpcobscene.com]

La nouvelle mouture de www.cpcobscene.com est arrivée. On a maintenant accès, en plus du ftp, à pleins d'options, comme la liste des membres, les actualités, des petites annonces, etc. Ceci en fait le site référence, surtout pour ceux qui ne veulent pas passer trop de temps sur Internet, vu que tout est disponible à la même adresse.

**[Record actuel : 10 boules]**

Baptiste Bideaux a sorti il y a plusieurs mois Shyntow, un jeu de réflexion dans la pure tradition : sur un plateau sont parsemées 10 boules que vous devez disposer de façon à reconstituer un modèle, en boules aussi. Bon, les graphismes ne sont pas terribles, il n'y a pas de musique, et la gestion de la flèche est plutôt chaotique (le jeu est entièrement programmé en Basic), mais ce n'est pas le plus important pour ce type de jeu. C'est ça la première démo du concours d'ATC ?

[Petit mais pas manchot]

C'est officiel, les 7, 8, et 9 juin 2003 aura lieu à Coutances la traditionnelle Amstrad Expo. Les festivités se dérouleront à l'Espace Jeunes, soit la même salle que l'année dernière (donc avec des douches, de vrai lits, et de vraies scènes de ménage à l'étage). Premier participant confirmé : CJC, qui devrait être présent afin d'écrire un article pour son magazine Zataz. La contribution aux frais de garderie s'élève à 8 € par jour, somme que je vous invite à envoyer au plus vite à Eliot (attention, nouvelle adresse) :

Olivier Floquet
9 Rue des Tanneries Prod'Homme
50200 Coutances

Il y a deux ans, une démo avait été diffusée pour annoncer l'événement. Aujourd'hui, il s'agit d'un site Internet : www.manchoo.com/expo

[2003, l'odyssée du GPA]

Bien décidé à faire du GPA le groupe le plus productif de l'année, Tom&Jerry s'est fixé un objectif : diffuser une production chaque mois. Heureux d'apprendre une telle nouvelle, nous avons tenu à partager ce périple avec vous.

Janvier : Dir Doktor

Moi j'aime bien les utilitaires de Tom&Jerry. Je me souviens notamment de Mark Error, qui nous avait rendu de nombreux services, lorsque, ayant subi une ablation temporaire du lecteur 3.5", nous étions obligé d'effectuer nos vitaux échanges sur 3", causant ainsi divers traumatismes chez nos contacts. Toutes ces disquettes pour la plupart achetées à la brocante portaient de nombreux secteurs défectueux, ce qui faisait de Mark Error un logiciel complètement indispensable.

Ce court récit préliminaire vous ayant mis en confiance, parlons à présent de Dir Doktor. Ce nouvel utilitaire permet de réparer des catalogues défectueux (commande CAT renvoyant 'read fail'), ce qui peut être bien utile le moment venu. Bien sûr, il faudra un peu farfouiller pour rénover votre disquette, mais le résultat en vaut la peine, sauf si non. Je n'ai heureusement pas encore eu à utiliser ce précieux logiciel dans des conditions réelles (mains moites et sueur le long du visage), mais ai été témoin lors du Bordelik Meeting 5 de sa mise en pratique : un graphiste que je ne connaissais pas (un dénommé Grim) a ainsi vuréparer sa disquette contenant un graph "Demoniak 7".

Février : The Soundtracker Player 1.2

Ce même Tom&Jerry a retrouvé une version un peu plus avancée de son "Soundtraker Player" que celle jusqu'à présent diffusée. De plus, une chouette tripotée de musiques majoritairement issues des dernières productions accompagnent le TSP 1.2, ce qui offre de nouvelles preuves que le CPC dispose de musiciens de grand talent (attention toutefois de ne pas recourir systématiquement à l'adaptation).

Mars : Turbo Cruncher

Il s'agit d'une version traduite en français du cruncher d'Elmssoft. La compression n'a pas été améliorée, il ne remplacera donc pas Flower Crunch, CPC_T 2.0 et autres Cheese !

Prévisions

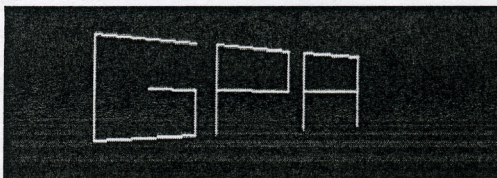
Mai : Citadelle

Juin : Color Lines

Juillet : Cuddly

Août : Cuddly 2

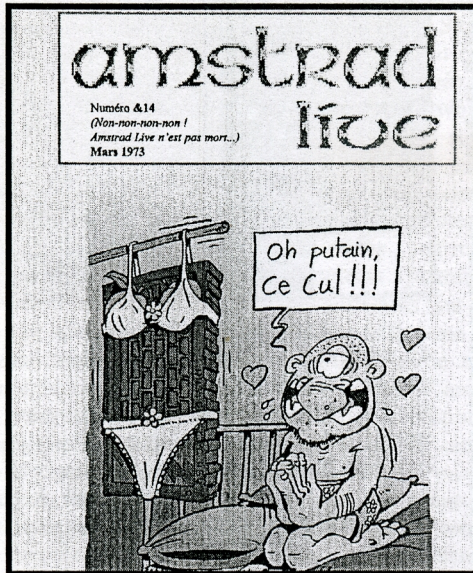
Septembre : décès pour cause de suractivité



[Bonnes excuses (suite)]

Afin d'étoffer la liste d'excuses pour ne plus venir aux meetings parue dans Amslive &12, nous vous fournirons en ces pages de périodiques remises à jour. Celle qu'il fallait donner pour ne pas se rendre à l'OVL 2003 (sous tiré "Le Seau d'Eau Meeting") mettait en jeu la participation de 10 € par jour : "Désolé, je ne peux pas venir au Seau d'Eau Meeting, je suis à sec".

Les plus écologistes d'entre vous trouveront cette excuse vaseuse, je me contenterai pour ma part de vaseline.

**[Droit de réponse]**

La rédaction ayant tenu dans le précédent numéro des propos tout à fait insoutenables à l'égard de CPC_T v2.0 (chiffres à l'appui), nous offrons comme la loi l'exige, un droit de réponse à son auteur, qui a tenu à garder son anonymat. Pour les besoins de l'enquête, nous l'appellerons Madramus :

"Concernant mes projets, je confirme que la prochaine production OVL sera CPC_T 3. Finalement, il n'y aura toujours pas d'interface, mais on y gagne au change : il sera sous forme de RSX (à CPCT,"nom"), sans limite quant à la taille du fichier. Chaque type de compression ne prendra "que" quelques minutes, et il y aura suffisamment de méthodes pour s'assurer d'obtenir le meilleur taux parmi ce qui se fait sur CPC, tout en proposant un décompactage très rapide (sauf pour 1 ou 2 méthodes)."

Peut-être me trompe-je, mais je vois en cette nouvelle version une réponse au Flower Crunch de Roudoudou (la référence actuelle en taux de compression). Une remarque s'imposa alors

d'elle-même sans qu'elle fut invitée : en s'habituant à faire de cette réactivité une tradition (la spécialité de chez Overlanders), le nombre et la qualité des productions se verrait croître très vite, à l'image d'un relais de saut en hauteur où chaque sortie placerait la barre un peu plus haute.

[One-man-dram]

Au fil des discussions, je me suis rendu compte à l'OVL Meeting qu'il restait encore des CPCistes non-abonnés à Amslive. Comment diantre est-ce possible de passer consciemment à côté d'un recueil aussi essentiel ?! Le numéro &14 vous séduira par sa couverture couleur cartonnée, illustrée par de magnifiques dessins originaux dédiés au CPC, et ses articles techniques vous feront voyager dans le monde de la synchronisation horizontale, sans oublier de survoler les transitions propres. Un récapitulatif des concours existants occupera votre journée, tandis que votre soirée sera rythmée par des actus d'une rare cocasserie. Bien évidemment, vous ne vous coucherez pas sans passer par le coin Ana (les membres d'Overlanders ont l'autorisation de remplacer la dernière lettre du mot "coin" par celle de leur choix). Toutes mes excuses, je me suis laissé enivrer par tant de bonheur ! Le plus gros défaut provient sans aucun doute de l'absence de toute trace de photos d'Eliot nu, malgré ce qui était annoncé dans le récapitulatif du numéro &11.

Alors que je regardais de plus près ma collection d'Amslive (à quelques centimètres), je fis le constat suivant : plus le temps passe, et plus les articles techniques deviennent avant-gardistes, faisant référence à des notions très peu répandues, mais qui une fois expliquées, semblent évidentes et indispensables. Oui, nous disposons là d'une quantité d'information précieuse, probablement le fruit d'un long travail de recherche et d'expérimentation effectué par Madram. Permettez-moi donc de lui exprimer toute ma reconnaissance, et de vous inviter à en faire autant en prenant un abonnement à vie (cf. AW 29 pour tarifs et adresse).

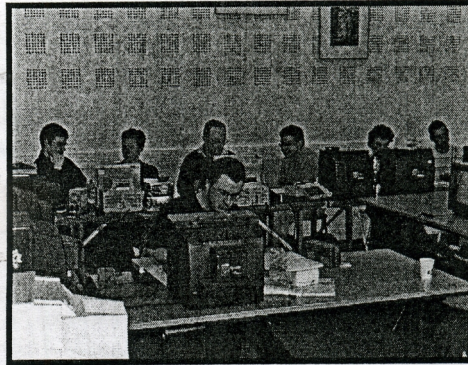
Reportage OVL 2003

Excroissance inopinée des Croco Chanel, l'OVL Meeting 2003 s'est déroulé les 28, 29, et 30 mars dans la paisible commune de Savigny-le-Temple. Cassant la tradition des super-productions Catenaises, c'est dans l'intimiste maison des associations Salvador Allende que nous nous sommes réunis. D'aucun diront que l'intimité n'a rien à voir avec Overlanders. Les autres trouveront que leurs productions sont super.

En effet, nous n'avons pas dépassé la vingtaine de participants, ce qui ne dérangeait finalement que peu : après un aussi gros meeting que le Bordelik, se retrouver en petit comité n'a fait que conférer une ambiance plus chaleureuse (et apparemment, les OVLs aiment quand c'est chaud !). D'après les habitués, on se serait presque cru au Ze meeting la première matinée : entre les OVLs qui jouaient au foot, et Roudoudou qui faisait du patin à roulette (il a promis d'emporter sa planche à voile la prochaine fois), nous n'étions plus très nombreux dans la salle à ce moment. Pas grave, nous avons profité de l'occasion pour entamer le meeting avec une petite discussion très scène (l'autre orthographe fonctionne également, même au Seu d'Eau Meeting) en compagnie d'Eliot et Candy. Celle-ci fera sans doute l'objet d'ultérieures réminiscences de ma part, que vous aurez à subir en plusieurs exemplaires et sous diverses formes.

[Pas de C4 pour Daniel-Daniel]

Les locaux dans lesquels nous logions étaient des plus sympathiques. Il y avait même deux dortoirs, ce qui provoquait un dilemme amusant : des réunions de gens normaux avaient lieu très tôt le matin (14h) dans l'une de ces salles, mais ce n'était jamais la même ! Le concierge, un dénommé Daniel, nous informait régulièrement de l'agenda, ce qui ne changeait rien au problème : en se rendant dans l'autre salle, on avait droit à la vaisselle dès 10 heures du matin (au bruit je veux dire, nous n'étions pas obligés de la faire !), et à l'horloge parlante toute les 30 minutes ("Il est 8 heures, il faut se lever"). Là, j'ai dit : "Daniel, faut arrêter les conneries".



Au moment des repas, une lourde appréhension semblait envahir les participants de l'édition de 96. "Pas de chili", les entendions-nous prier. Les organisateurs firent alors preuve d'une grande humanité, puisqu'ils n'assèrent leur plat de prédilection que le dernier jour. Aussi, le goûté du vendredi sous forme de barbecue était très bien vu.

[Starkod 1.0]

Pendant le repas du samedi midi, nous avons assisté à l'arrivée de BarJack et Ced. Fraîchement emmaillotés dans des t-shirts à l'effigie de Rebellion, ils ont rapidement convaincu les participants de leurs talents, avec des previews de cette dernière démo. Venom, autre membre de KOD et dont c'était le premier meeting, était arrivé la veille. Faisant preuve d'une soif d'informations techniques réjouissante, il s'est vu gratifié d'un cours de plusieurs heures sur le CRTC, par Ramlaid et One. Shap est venu repasser la deuxième couche le lendemain matin.

Candy me soumit à ce moment précis du meeting une judicieuse remarque : "Tout le monde est à son CPC". Ca me rappelait un peu les Croco Chanel, qui restent pour moi les meetings les plus enthousiasmants auxquels j'ai participé. Voici une liste complète mais non-exhaustive de ce dont je me souviens : Tom&Jerry est resté pas mal de temps à coder

OVL 2003 Reportage

devant MAXAM (puisque'il n'utilise pas D.A.M.S. - bien prononcer chaque lettre distinctement svp -), Venom a mis en application ses cours de CRTC en essayant d'installer une image plein écran, Ramlaid a affiché des points pendant 3 jours (d'après ses dires), Eliot à aidé Plissken dans le code de sa nouvelle démo, Ker s'est promené avec le recouvre clavier léopard de Candy sur la tête tout le meeting, alors que ce dernier bouclait le code de Rebellion... Il n'y avait bien que Roudoudou pour jouer à Super Scramble Simulator ! Avec les vies infinies, en plus (ouh la honte).

Nous avons bien rigolé avec Ram 7 du disfonctionnement que portait mon CRTC 0 : une fois sous tension, celui-ci affichait une page vidéo qui n'était manifestement pas &c000, alors que tout le reste réagissait parfaitement. Quand on sélectionnait la bank &c4, ça sélectionnait &c5, &c5 donnait bien &c5, mais &c6 donnait &c7, etc. Il s'agissait en fait simplement du bit 0 du PAL (le gestionnaire de mémoire) qui était, électroniquement, toujours forcé à 1 (bravo à Ram 7 pour avoir localisé et résolu le problème les doigts dans le nez). Bin oui, quand on allumait, &4000 était swapée avec &c000, puisque &c1 était envoyé au lieu de &c0... Ca ne vous fait pas rire ?

[Objectif OVL 2007]

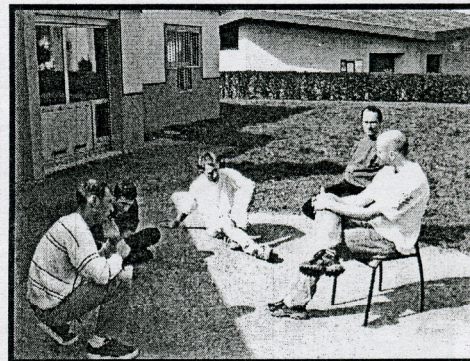
Plusieurs démos ont été débutées à l'occasion du meeting. Beb a soumis une idée à Shap (je ne sais pas c'était quoi, mais il y avait des logos de toutes les couleurs), ce qui a occupé ce dernier et Ramlaid toute une nuit, jusqu'à 8 heures du matin. Le meeting passé, aucune idée de ce qu'est devenu le projet... J'invite donc Shap en ces pages à prouver que sa réputation de tire au flanc est injustifiée en sortant cette démo au plus vite.

Eliot quand à lui a ressorti de ses tiroirs une routine soft, afin de la figoler et d'y ajouter d'autres choses. Ce fut l'occasion pour les

participants d'admirer Ced et BarJack en pleine action, puisqu'ils sont chargés de la partie graphique. Il fallait les voir faire : après avoir réalisé une esquisse sur papier, l'un des deux commence le graph, puis ils se repassent le clavier à tour de rôle jusqu'à ce que ce soit terminé. Le peu que nous avons pu en voir était en tous cas magnifique, et encore une fois, entièrement créée à partir d'un CPC. Cette partie devrait normalement sortir en digipack de luxe, couplée avec celle de Plissken dont nous avons vu quelques previews sur un CPC vert, mais mes yeux ne captent plus cette composante depuis le dernier tremblement de terre.

J'allais oublier de vous dire qu'Epsilon et Squat sont passé nous voir, et que j'ai enfin vu la cheat part de Crocole Buissonnière. Formidablement conçue, il s'agit là de l'une des meilleurs démos sur CPC !

Hicks



OVL 2003

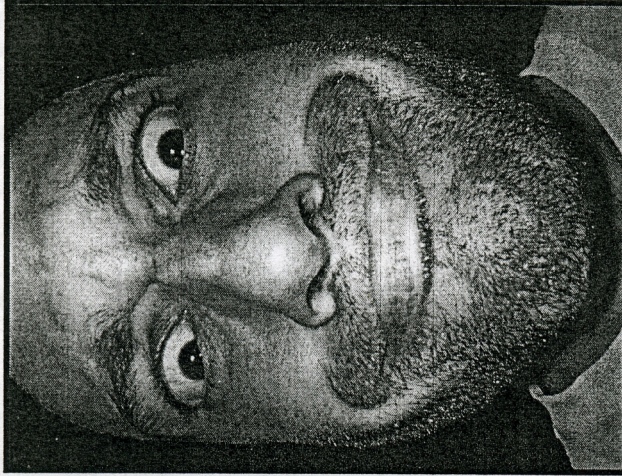
les 28, 29, 30 mars à Savigny-le-Temple

18 participants :

BarJack, Beb, Candy, Ced, Eliot,
Golio Jr., Hicks, Ker, One, Plissken,
Ram 7, Ramlaid, Roudoudou, Shap,
STV, Tom&Jerry, Tom's, Venom



Roudoudou et Beb ne tiennent pas l'alcool



**Une alimentation des plus
saine**

