

ANOTHER WORLD

Numéro 34 | Thierry Juin 2003



(Tout cou tendu mérite son dû)

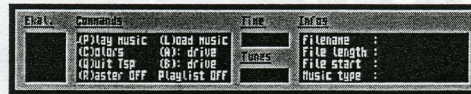
INFOS

(Le roi de la presse)

Quel plaisir en ce vendredi 20 juin de se voir gratifié après le minuite d'une version preview de CPC_T v3.0. Le concentré d'astuces que représente le domaine de la compression ne pouvait que m'enchanter ! Il n'y a toujours pas d'interface dans cette version, mais un système de RSX en tous points avantageux. L'imminence de sortie de ce numéro ne m'a pas permis de dresser le tableau comparatif habituel, cependant, d'après mes premiers tests, la compression est nettement plus efficace que CPC_T v2.0, ce qui place cette nouvelle version définitivement au dessus du Cheese. Malgré tout, le Flower Cruncher lui donne encore pas mal de fil à retordre, mais il faut dire que CPC_T 3.0 compresse et décompresse vraiment très rapidement, ce qui lui donne un avantage indéniable. Une appréciable estimation de la durée de décompactage est disponible, idée qu'il serait profitable de voir se répandre : en imbriquant plusieurs méthodes de compression différentes, avec un mode multipasse pour chacune d'entre elles, il ne serait finalement pas si surprenant que ça d'obtenir de meilleurs résultats que vos autres amis CPCistes. Mais la vitesse de compression et de décompression en patirait indéniablement ! CPC_T v3.0 offre l'avantage de proposer un bon équilibre entre compression efficace et décompression ultra rapide.

Cet utilitaire est aussi disponible en ROM, accouplé à DAMS-OVL, constituant ainsi la joyeuse ROM OVL2.

Another World 34 - Juin 2003
24 exemplaires
Rédaction:
Toms' - Hicks
Franck & David Thomasette
26 rue des Maisonnettes
54300 Lunéville
another-world@cpcscene.com



(La fête de la musique)

Dans sa nouvelle version 1.4, le Soundtracker Player de Tom&Jerry est doté de la gestion d'une play-list, et reconnaît maintenant les musiques de jeux (après une petite transformation). Allez, Color Lines maintenant !

(Le démon du MIDI)

Les passionnés de sexe ou de Grim seront déçus, car nous allons ici parler de Midikod, le nouveau projet du groupe sus-imbriqué. L'objectif de Power, Eno93, et Venom est de concevoir un tracker et une interface MIDI afin de pouvoir reproduire les sons électroniques dont ils sont amateurs.

(A Step Inside the Grec palace)

La grèce est vraiment un pays très eclectique : sa capacité à faire émerger à un mois d'intervalle A Step Beyond et Greek Meeting 6 reste aujourd'hui inégalée ! Greek Meeting 6, c'est un balayage visualisé en temps réel, du zoom en 4 étapes, des graphismes d'intro en CHR\$, un scrolling même pas saccadé, de judicieux mélanges kaki/rose, et bien d'autres choses encore... Comme dirait l'autre, eux ils ont leurs goûts, moi j'ai du goût. J'ajouterais même que j'ai du dégoût en voyant cette démo !

Devant un tel excès de méchanceté, je vous invite à ne pas perdre de vue l'exutoire que constitue Another World pour moi. Ainsi, selon 3 proches tous de sexes opposés, plus je suis méchant dans le fanzine, et plus je suis sympathique dans la vie ! Il m'ont également conseillé de manger des carottes.

(Z.I. 2003)

N'est-ce pas un tantinet parodique d'attribuer ces initiales à un meeting où les participants n'ont guère le temps de se consacrer au CPC, entre matchs de football et visites de musées ? Sans doute, mais il n'en demeure pas moins que Ze Meeting reste l'une des réunions des plus cultes et des plus conviviales de toute l'histoire de la première quinzaine d'août. D'ailleurs, mon infâme calomnie d'introduction devrait vite s'effacer devant le programme prévu à Bassoues ces 15, 16, et 17 août : organisation d'une "fast compo", remise des récompenses du concours Semilanceata, sortie de Quasar 21, élection des disquettes d'or, en plus des habituelles activités. Autant de bonnes raisons pour envoyer votre participation de 10 euros par jour au plus vite à Saint-Girons ou à Checy (toutes les infos sont disponibles sur le site de Futurs'). Malgré nos pressions, Beb à tenu à garder secrète la partie de son corps qu'il a décidé de prendre en 25 exemplaires durant ce meeting.

(On sèche Jusqu'en 2005)

D'après le grand Kangaroo, seul un mini-meeting est prévu à Erlangen en 2004, et il faudra attendre 2005 pour espérer réitérer l'expérience Klassentreffen. C'est dommage, à l'OVL Meeting, certains semblaient motivés pour s'y rendre. Mais ils n'avaient pas tous la même raison pour cela !



(T)

De la dernière Amstrad Expo est née une nouvelle collaboration entre Candy, Beb, Grim, et Ker. Selon notre espion cette démo sera composée de deux parties de Candy et Grim, et promet d'être très jolie. Rien d'autre n'a filtré, j'ai pourtant bien essayé de flirter avec Candy.

(Socrate)

Bien que la productivité du personnage se rapprocherait plus de celle du groupe Mortel, cet intertitre est avant tout destiné à introduire ce paragraphe sur Starkos. D'une part parce qu'il s'agit presque de son anagramme, et d'autre part parce qu'il va être question de dialectique dans les lignes suivantes.

Qu'apprends-je suite à un mail nocturne envoyé au prodige Targhan ? Malgré son travail conséquent, il n'a reçu presque aucune réaction sur Starkos, et il semblerait même que les quelques musiciens sur CPC n'aient pas essayé de tirer quelque chose du logiciel. Une situation aussi scandaleuse ne pouvant que me faire réagir, vous allez une fois de plus devoir supporter mes insipides commentaires !

Il est tout naturel d'avoir du mal à décrocher d'un utilitaire que l'on utilise depuis 10 ans. Il n'est en effet pas garanti d'obtenir instantanément de meilleurs résultats avec un logiciel plus puissant que l'on ne maîtrise pas encore, plutôt que sur Soundtracker 128. Remarquez qu'une phase de progression est souvent indissociable d'une impression de régression préalable. Il y a fort à parier que les résultats obtenus après quelques semaines intensives de Starkos ne pourront que me donner raison ! Tout ceci est d'autant plus paradoxal que tous les musiciens rêvaient d'un tel logiciel. J'invite donc, comme souvent en ces pages, les personnes concernées à réagir au plus vite.

(**Tes pas net ou quoi ?**)

Odiesoft propose sur son site internet (www.odiesoft.de) un récapitulatif exhaustif de toutes ses routines déjà diffusées ou non. Il y a tout de même une quarantaine de parts de démos, et une quinzaine de jeux inachevés, avec captures d'écrans et descriptifs à l'appui. Ce joli testament sera bientôt disponible en DSK afin de pouvoir mieux se rendre compte, et pour ma part, de mieux vous compte rendre dans un prochain numéro.

Les résultats CPC de compétition de la ReAct2003 (demoparty PC grecque) sont disponibles sur le :

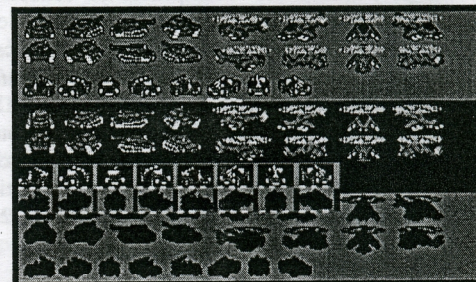
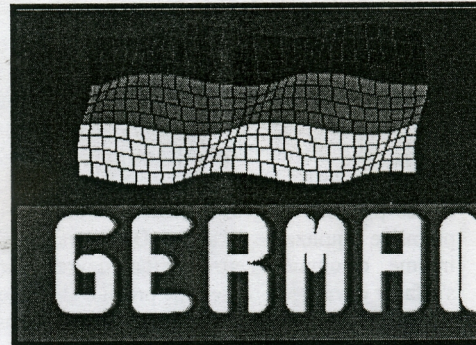
www.react.gr/files/react2k3/results/cpc.htm

Vous pourrez y voir les 3 écrans (par Rex et Sice) et les 4 musiques (par Sice, Antitec, et Tsoustis) créés à cette occasion. C'était le Tsoustis d'été ou quoi ?

(**Outre-Rhin**)

TFM nous a confirmé que son projet en cours était le deuxième numéro de FuturView, son discmag dédié à FutureOS. Quelques articles sont déjà écrits (utilisation de la CPC Booster, les émulateurs CPC et FutureOS, Grimson : utiliser Windows pour développer sur CPC, une interview de CSKi), pour un total de 50 Kilo octets de texte qui seront disponibles en anglais, français, et allemand, et dont certains bénéficieront même d'illustrations. Le tout devrait être fini fin juillet. Je ne dirai rien sur les thèmes abordés mais n'en pense pas moins !

Avant toute chose, TFM compte réaliser une version française de FutureOS 0.7, et s'attaquer à la version 0.8 qui sera elle distribuée en anglais, français, et allemand. Cette nouvelle contredit exactement la première phrase de cette actu, mais vous devez commencer à avoir l'habitude.



The flag démo d'Odiesoft, et une planche de sprites de son clone de Cannon Fodder

(**No Royalties**)

Fier de poursuivre sa politique anti-gaspillage, Beb souhaite sortir une version finie de No Reality, le slide show commencé il y a de nombreuses années par RSX et Beast. Le travail consistera à hacker tous les gfxs déjà fait, en refaire un (partie Beb), et revoir quelques petits problèmes de loading et de ruptures (partie Grim) afin de rendre le tout correct (parti pris). Mais tout cela ne pourra débuter que lorsque Beb aura réussi à récupérer le précieux support magnétique contenant toutes les sources, qui se trouve chez l'ami Shap. Il s'agirait d'une disquette de la marque Sony, et de couleur noire.

(Coup de barre)

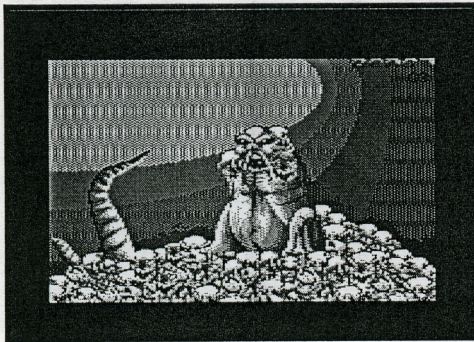
L'inexorable syndrome de la paresse a encore frappé : Points Barres ne sortira en effet que sous forme d'intro. Candy reste donc le seul codeur impliqué au projet, puisque Shapi-Shapo a souhaité garder les droits d'auteur sur sa Rubber Bar, tandis que les deux (magnifiques paraît-il) effets qu'Overflow avait cédé pour l'occasion ne seront finalement pas intégrés pour des raisons obscures. Cette regrettable apathie semble malheureusement confirmée par la non-sortie de la démo débutée à l'OVL Meeting par ce même Shap. La décapitation aura lieu à 16h30 en place publique.

(Outre-Manche)

On ne vous avait pas parlé des vestiges de la scène anglaise depuis quelques temps déjà, ce qui suffit à justifier ces diverses news fraîches (la date de péremption figure sous le capuchon de la bouteille).

Wacci a repris sa parution après une petite pose, mais est passé bimensuel. La bonne nouvelle, c'est que depuis le numéro 136, tous les exemplaires sont diffusés sur leur site Internet, www.wacci.org.uk, même si l'abonnement postal reste possible. L'initiative est surtout

Les écrans gagnants de la ReAct2003 (dans le sens des aiguilles de votre montre) : Banana de Rex, Gremlins de Sice, et Pit Lord de Rex.



pertinente pour ceux qui souhaitent se tenir au courant des publications sans s'engager (dont les articles sont souvent irréguliers, du meilleur au pire), mais mon avis sur les fanzines en ligne n'a pas changé.

Systeme D (CRTC, Ratz, Wulf, Doctor Fegg) n'a pas avancé sur sa Palatine Megademo depuis plus d'un an, mais maintient la date de sortie à cet été au plus tard. Une remise à jour de cette inactivité est disponible sur le www.systemeD.net.

Vous aurez comme moi la désagréable surprise de constater sur ce même site que la section Better Than Life ne fait nullement référence au fanzine, mais s'est transformée en un forum des plus quelconques.

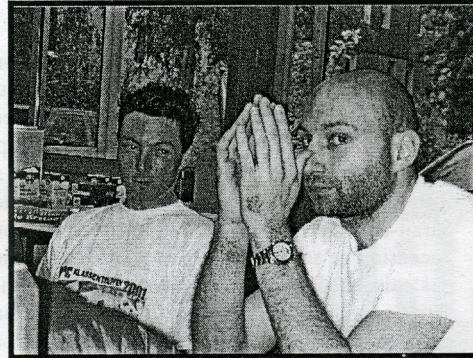
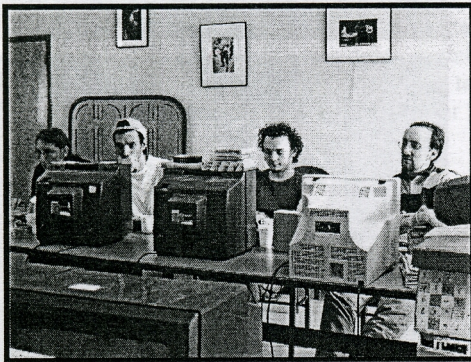


AMSTRAD EXPO 2003

Bien qu'ayant lieu au même endroit, l'Expo 2003 a connu quelques changements dans l'âme par rapport à l'édition précédente. Déjà, l'Expo n'était cette année qu'un simple meeting CPC étant donné que la localisation de la salle est un handicap pour faire venir d'éventuels visiteurs. Et puis, vu du côté organisateur, tout a été prévu à la dernière minute probablement au point de causer arrachage de cheveux chez les co-organisateurs... Mais, l'essentiel est que tout se soit correctement déroulé malgré quelques désistements forcés de dernière minute !

(Sang neuf)

109, ce n'est pas le nombre de participants, mais plutôt l'impression que j'ai eue en voyant l'assemblée. Chacun avance à sa vitesse, mais certains arrivent avec des concepts intéressants, je pense en particulier à Super Sylvestre, qui s'est penché sur différentes techniques pour créer des images plus colorées. Intéressés par le même genre de techniques, Barjack et Ced ont trouvé écho dans le monde des programmeurs par le biais d'Iron et Dark Vendor qui ont débuté un logiciel permettant de dessiner en 16 couleurs en MODE 1 basé sur le flipping d'images. Iron vient d'ailleurs de sortir une première mouture d'un autre logiciel de dessin Graph OS dédié au CPC Plus, permettant visualisation, modification de palette et retouche



MODE 0. Une révolution pour Slyder ! D'ailleurs, c'est de nature à rassurer les concepteurs de logiciels qui ont des doutes sur l'intérêt de sortir de nouveaux logiciels... Autre exemple : les premiers convertis à Starkos, Ker et Jamian, faisaient plus ou moins bruyamment partager leurs expérimentations !

(GraphOs, StarkOs et les DemOs alors?)

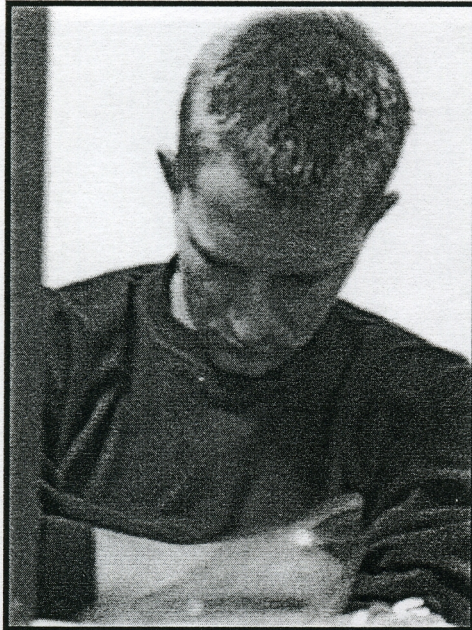
Niveau démos, 2 projets ont rapidement pris forme, d'un côté chez nos compères de chez Mortel, Candy et Grim, toujours plus puissants avec le soutien de Beb et d'autre chez les K.O.D., avec des progrès significatifs en matière de coding. Le but partagé de ces 2 projets est une sortie rapide. Bonne initiative. Dans un autre style, à savoir la sauvegarde du patrimoine, Tom&Jerry a encore réussi à récupérer des jeux qu'il ne connaissait pas et ceci entre 2 séances d'amélioration pour T.S.P. son player de musiques.

(Tartiflette, pizza, café et sucre en morceaux...)

Ce n'est pas le nouveau pseudo de Super Sylvestre mais simplement un intertitre (la lecture d'Amslive n'a pas que des effets positifs !!!) pour aborder l'organisation et en particulier

l'aide fort appréciable d'Isa et Slyder au niveau de la logistique culinaire. Tout ceci a même permis de proposer une bonne tartiflette le dimanche soir pour le plus grand plaisir de tous... Tout ceci dans le but de s'exercer pour accomplir le rêve de Tom&Jerry : un meeting dans un relai-chateau !

Eliot



Amstrad Expo 2003 – 7, 8, 9 juin
Liste des participants :
Dark Vendor, Iron, Master, Slyder et Isa,
Power, Venom, Ced, Barjack, Beb,
Candy, Grim, Tom&Jerry,
Super Sylvestre, Zerocool, Spryte,
Roudoudou, Jamian, Romain, Eliot

Trophée du passage-éclair : Romain
Trophée de la place la plus sale : Beb
Trophée Fuca : Ker

(Sondage d'opiniâtre)

En partenariat avec l'INSEE, voici les réponses obtenues lors du dernier sondage effectué en Allemagne, "Etes-vous toujours actif sur CPC ?" (testé sur un échantillon de 10 personnes). Vous remarquerez qu'il ne s'agit ni de statistiques, ni d'économie, mais c'est la meilleure accroche que j'ai trouvée !

Tim Riemann (Octoate) : "J'ai quelques projets, mais c'est encore trop tôt pour en parler"

Markus Kamerer : "Je ne suis plus actif sur CPC, mais je suis encore en contact avec Juggler"

Oliver Schott : "Pas vraiment, j'utilise uniquement un émulateur pour jouer et regarder des démos"

Ralph Müller (ROM) : "Je n'ai pas allumé mon CPC 464 depuis des mois"

Kangaroo : "Oui, je suis toujours un peu actif... J'ai essayé le nouveau soundtraker, mais je n'ai pas encore eut le temps de composer avec"

The Villain : "Je m'intéresse toujours aux productions CPC, mais je ne suis pas réellement actif"

Elmsoft : "J'ai quitté le CPC il y a une dizaine d'années, mais ça fait plaisir de voir qu'il y a toujours des personnes actives"

Stephan Sander : "Je joue de temps en temps sur mon CPC ou sur émulateur"

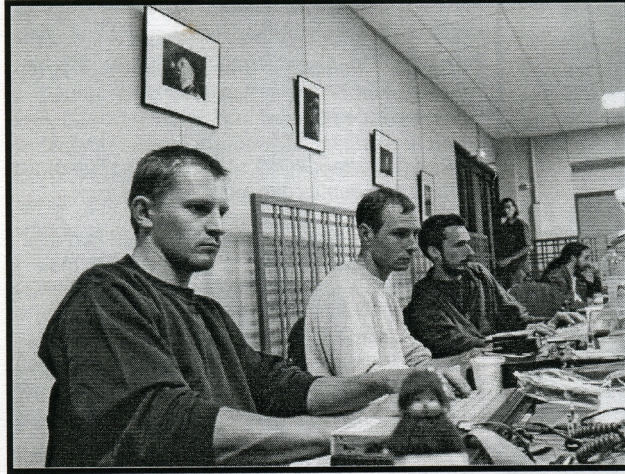
Odiessoft : "Non, je n'ai plus le temps pour le CPC"

David Mehrmann (Jammet) : "Je l'utilise toujours pour jouer à mes jeux préférés et taper quelques listings basic"

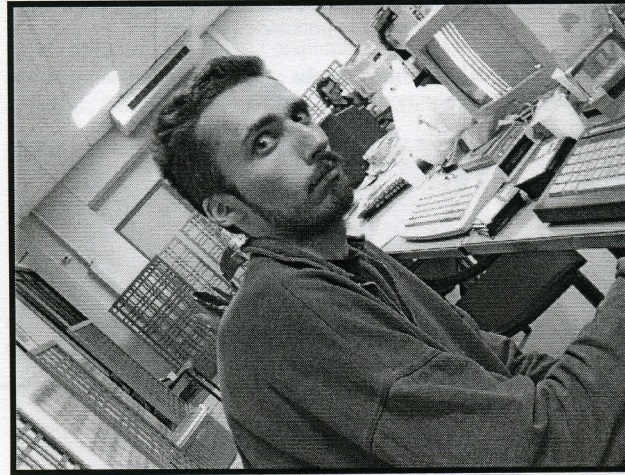
Oliver Shapmann : "Je n'ai pas allumé mon CPC depuis quelques semaines, mais je ne me barre point de la scène"



Encore un meeting bien arrosé



Toujours fidèles au poste



Grim prends l'air du nord

5