

ANOTHER WORLD

Numéro 35 | Septembre 2003



(Interview : Ced et Barjack)

INFOS

(En un clin d'oeil)

Les participants aux derniers meetings doivent maintenant connaître Sylvestre Campin (Super Sylvestre de son pseudo, nous n'y pouvons rien pour cela) et ses écrans scintillants. Pas étonnant alors de voir apparaître Climax, sa / la première démo entièrement basé sur le flipping d'images. Plus intéressante qu'un grand nombre de productions codées en assembleur, Climax et son Basic 1.1 prouvent qu'une fois de plus, les idées prévalent sur la technique. L'intro suffira à vous en convaincre ! Les images proprement dites varient, du meilleur au pire, mais tous les modes sont passés au crible. Regrettons pour finir les nombreux chargements ainsi que l'absence de musique pendant le slide, mais ne soyez pas goujat pour une fois, et admettez que Super Sylvestre a fait du bon travail.

(Vue objective)

Curieux cette preview de Richard Wilson tombée sur cpc_fr un beau matin : un véritable jeu en vue subjective permettant d'évoluer à gré dans un labyrinthe. Si le rapprochement avec les "doom like" des années 90 est immédiat, il n'est que réflexe. Pas d'ennemis en vue, ni d'armes à utiliser, il ne s'agit finalement que d'un dédale en 3 dimensions me rappelant fortement 3D Construction Kit, les murs texturés en plus. La vitesse de déplacement étant à peu près similaire au logiciel sus-cité, on se doute alors que ce n'est qu'une version de test ne demandant qu'à être optimisée. Chapeau tout de même.

Another World 35 - Septembre 2003
25 exemplaires
Rédaction:
Toms' - Hicks
Franck & David Thomasette
26 rue des Maissonnettes
54300 Lunéville
another-world@cpcscene.com



(1, 2, et 3 : Zéro)

(Cet inter-titre m'a été imposé de force par un gang armé et cagoulé refusant toute négociation) Prenant le pli des artistes devenus cultes, Futurs' a profité du Ze Meeting 2003 pour distribuer Quasar 0, la réédition des trois premiers numéros sortis jadis sur support magnétique (il faut croire que les lecteurs étaient déjà attirés à l'époque). Grâce à la mise en page actuelle, les articles gagnent en clarté, et l'index des sujets traités dans les numéros 1 à 20 sera bien pratique pour retrouver ce satané article que vous cherchez pendant 2 heures à chaque fois. Je suis d'autant bien placé pour vanter les mérites de cet exemplaire que je ne l'ai pas encore reçu ! Ceci n'était pas forcément une boutade : à défaut d'un vrai test, Another World se transforme présentement en un formidable outil de promotion capable de diffuser cette information dans plus de 22 foyers simultanément. Ce gros numéro de 70 pages (diffusé hors abonnement) est disponible contre 5.40 € en timbre bancaire ou chèque postal à l'ordre de Gilles Rimauro :

Gilles Rimauro

8 Chemin Des Maillos - 09200 Saint Girons

Quasar 21 sortira un peu plus tard qu'à la date qu'ils avaient prévu. C'est à dire à la date que nous avions prévu.

(Sortie officielle)

Faisant suite à la version beta, CPC_T v3.0 vient d'être officiellement diffusé. Pas de changements majeurs (et encore moins d'échanges de majeurs, l'échangisme court à sa perte ainsi), mais Madram annonce déjà une mise à jour 3.1 avec une ou deux nouvelles méthodes.

(Chic Tips)

Avec Toms', nous avons fait une ronde autour du CPC lors de la découverte de la cheatpart d'Ecole Buissonnière. Il faut dire que le sceau Overlanders nous avait mis particulièrement en joie. Cependant, j'ai longtemps hésité sur la façon de présenter cette actu : en effet, il devient de plus en plus téléphoné d'enscencer les productions OVL à chaque fois ! Mais lorsqu'une véritable démo est offerte en guise de partie cachée, il y a encore tout lieu de tirer notre chapeau (nous parlons ici de la coiffe, non du leader d'OVL). L'usage du YM est encore une fois bien exploité puisque 3 musiques accompagnent un plasma original, ainsi qu'un rotozoom ombré (bien meilleur que dans la RTS, mais parfois confu, voir touffu) entre autres friandises, le tout commenté par le plus beau writter réalisé sur CPC à ce jour. Yves, je t'aime.

(Excentré)

Je tiens à vous rassurer, le XzentiX 2003 n'est pas une convention de CPCistes se réunissant en mon hommage. Non, il s'agit d'un meeting germanique principalement orienté 8 bits se déroulant à Seeshaupt (à 40 kms de Munich) les 12, 13, et 14 septembre. Spécialement baptisé XzentiX Treffen cette année en l'absence du KlassenTreffen, nous ne nous étonnerons pas d'apprendre que Brainblaster, FutureSoft, Kangaroo, Mr. AMS, Octoate, Tolkin, Villain sont déjà inscrit côté CPCistes. On vous tient au courant des retombées (Voyage 2003, etc.) dans le prochain numéro.

(Vaccin 140)

Pour être tout à fait honnête avec vous, je n'étais pas très enthousiaste à l'idée de rédiger ce test de Wacci 140. L'univers austère, fermé aux activités non-anglophones, donnant du CPC l'image d'un ordinateur "professionnel", et sa de plus en plus présente orientation vers le PC culminait de mes précédentes lectures. Autant dire que Richard Fairhurst (CRTC/Système D), le nouveau rédacteur en chef, arrive à point nommé pour transformer ce gachis en un vrai fanzine exclusivement CPC. Certes le ton est toujours assez sérieux (mais il donne après tout du cachet à la plupart des productions anglaises, tout comme le sexe authentifie les productions de Roudoudou), ce qui ne nuit en rien aux découvertes que vous pourrez y faire : récapitulatif des projets en court de Richard Wilson (voir [Vue Objective]), test de Starkos (j'ai particulièrement aimé le "Arkos, le Logon des temps modernes" !) et des dernières sorties (demos y compris, Wacci ne les boycotte plus à présent), historique du CPC, etc. Ce numéro est disponible à l'adresse www.wacci.org.uk (tout comme les 4 précédents), mais pour recevoir la version papier de ce bimensuel, contactez :

*Brian Watson
'Number 6', Windmill Walk, Sutton, Ely
Cambridgeshire CB6 2HN
brian@spheroid.demon.co.uk*

(Une bonne tête de vainqueur)

En attendant un rapport de Ze Meeting 2003, voici les gagnants des deux concours organisés :

Vainqueur concours Semilanceata :
Super Sylvestre avec "Climax"
Vainqueur fast compo :
Roudoudou avec "Plaisir Solitaire"

Si vous trouvez que c'est un peu précoce de publier ces résultats ne vous inquiétez pas, vous ferez un meilleur score avec de l'entraînement.

BARJACK & CED (KOD)

Toujours heureux de voir apparaître un peu de sang neuf sur la scène (Dracula n'était pourtant pas dans le coup), nous vous offrons avec plaisir ces 4 pages pour tout savoir sur BarJack et CeD (leurs conseils de beauté, astuces pour rester mince, etc.).

1/ Bonjour Barjack et Ced, pouvez-vous vous présenter ?

Barjack : Salut :) Barjack, 27 ans, gémeaux ascendant sagittaire, 1m78, brun, yeux marrons, souvent mal rasé, graphiste chez Kill Or Die / SOS Fanzine, Cyril pour les ami(e)s, gueule de con pour les autres.

Ced : Hello :> CeD, 21 ans, graphiste chez Kill Or Die.

2/ Depuis quand êtes-vous sur CPC ? Quel est votre parcours ?

Barjack : 1986... C'est mon cousin qui a l'époque avait un CPC 664 qui m'a donné envie d'en avoir un, je rêvais de Sram, Commando, l'Aigle d'or... Je passais des journées entières à jouer chez lui pendant les vacances et je me couchais en espérant m'endormir vite pour finir l'Aigle d'or au petit matin ! :) Quelques mois après ma mère m'achetait d'ocaz (2500 Frs !) un beau CPC 6128 ! Mais c'est véritablement en 88 que j'ai utilisé le CPC pour grapher en faisant la connaissance de Eno qui lui était déjà branché



demomaking. J'avais déjà vu et aimé les premières démos de Longshot, on a accroché de suite. En 1991 (si mes souvenirs sont bons :) Ced est arrivé et Eno a crée le KOD... Wild & Eno codeurs, Ced et moi graphistes. J'ai aussi participé à plusieurs numéros de SOS Fanzine (du 3 au 6) et graphé pour AST System sous le Pseudo de "Biggles". J'ai quitté la scène en fin 92 la voyant tourner à la ramasse... Ce n'est qu'en fin 2002 qu'on s'est remis à grapher avec Ced au court d'une soirée CPC. On était pas mécontents du résultat et on s'est dit avec Eno qu'il serait bien de voir ce qu'était devenu la scène CPC et si toutefois il y en avait encore une ! :) On c'est mis à la recherche d'un codeur (Wild perdu de vue & Eno voulant faire de la zik), et Power et Venom ont accepté de nous rejoindre au sein du Kod (Merci Candy !).

Ced : 1987... Je passais des nuits chez un pote à jouer à Solomon's Key et Northstar, un jour mon frère rentre du lycée avec une disquette qui a tout changé : une démo que lui avait fournit Eno93 et aussi ADVANCED OCP ART STUDIO !!! Mon frère me dit : "il cherche quelqu'un pour lui faire des dessins sur CPC", vu que je dessinais sur papier, c'est ainsi que je me mis a grapher non sans mal d'ailleurs... Il suffit de voir la première démo du KOD : "High Voltage" en téléchargement sur notre site, pour voir les horreurs que je faisais !! LOL Mais heureusement j'ai progressé et surtout eu de bons conseils de la part d'Eros l'excellent graphiste du Logon System, qui m'inculqua l'art de l'antialiasing... Et puis après l'AFC expo je suis passé du côté obscure, je me suis payé d'ocaze un PC1640 Amstrad (quand même...) et j'ai eu aussi plusieurs Amiga et une plétorde de PC du 386 a l'Athlon que j'ai encore.

3/ Dans quelles productions peut-on admirer vos graphes ?

Barjack : Rebellion... :) C'est une petite coproduction de Mars 2003 KOD/Mortel. Candy nous a prêté main forte en réalisant le code pour cette démo marquant notre retour sur CPC. En fait il y a une dizaine de productions dans lesquelles nous avons graphé, Ced & moi, démos et Fanzines confondus. Mais ça date d'il y a plus de dix ans ! Si vous voulez admirer le massacre aller jeter un coup d'oeil sur le site du KOD...

Ced : www.KillOrDie@CpcScene.com, mais rigolez pas j'étais jeune

4/ Quelles ont-été les réactions à la sortie Rebellion ?

Barjack : D'après les échos que j'ai eu plutôt bonnes... Mais le plus drôle était la sortie elle-même dans les coulisses ;) cui cui cui... D'ailleurs deux versions sont disponibles, la première comprend une cheat part (de Grimmy/Mortel) mais les couleurs ont été inversées pour l'antialiasing dans la end part... La seconde linkée par Beb (merci à lui) corrige le bug mais n'a pas la cheat part. En fait la réalisation de cette démo pourtant sans prétentions nous a donné bien du fil à retordre ! :)

Ced : Elle a plu, malgré le manque d'effets à la mode, faut dire qu'on est assez old-school, alors les plasmas et autres ruptures... (mais nos codeurs s'y mettent!!)

5/ Sur quels projets travaillez-vous actuellement ?

Ced : Ze meeting 2003. Sinon quand j'ai le temps je donne un coup de main à d'autres groupes (yes Plissken je t'oublie pas !!!!)

Barjack : Pour ma part je travaille essentiellement sur une démo du KOD qui devrait sortir pour Ze meeting 2003. Sinon j'ai un projet en cours pour Mortel et dans un autre

domaine je réalise les graphismes d'un jeu d'aventures de Futurs conçu il y a plus de dix ans par Offset : De Retour des Ténèbres. Nous avons déjà des bases solides pour commencer à travailler et il comportera plus de 80 lieux et un grand nombre de personnages ! Autant dire que ce n'est pas prêt d'être fini :) Je pense m'y mettre sérieusement avec l'aide que pourra m'apporter Ced après avoir terminé nos graphs pour la démo à venir... De plus Eno s'absentant un moment je dois m'occuper à présent du KOD et une sortie de SOS Fanzine 7 n'est pas exclue à l'avenir pour continuer l'aventure sur un numéro bien mieux fini que ceux réalisés jusqu'alors avec pleins de surprises encore jamais vues dans un fanzine disk CPC...

6/ Vous dessiniez sous OCP à l'ovl. Utilisez-vous uniquement ce logiciel ? Le trouvez-vous complet ?

Barjack : OUI ! Je suis partisan du NO COPY, NO SCAN, NO PC ! Je n'utilise qu'OCP qui remplit pleinement sa tâche pour faire du graph au pixel (je graphe avec une loupe de 8 :). Toutefois il m'arrive de faire un écart en passant sur mon bon vieux Amiga pour les séquences d'animations... Mais tout est retouché sous OCP, car pour un meilleur rendu un écran CPC y'a qu'ça de vrai ! ;D Sinon une version Overscan d'OCP serait la bienvenue. Problème qui devrait être pallié grâce à Iron dont nous avons vu la preview CPC+ à l'AFC expo (vivement la sortie de la version CPC old !)



BARJACK & CED (KOD)



Ced : Là mon avis est assez différent de celui de Barjack, j'essaie de faire tout mes gfx sur CPC mais il m'arrive de m'inspirer de BDs ou autres sources d'inspiration, je graphe assez vite en général et dès que j'ai fini j'envoie le gfx à Barjack qui retouche à son gré, car au bout d'un moment je ne vois plus les imperfections, pour la tête verte dans la Rebellion cela m'a pris une nuit blanche :)

7/ Comment vous y prenez-vous pour dessiner ? Une technique particulière ?

Ced : Soit on graphe à deux chacun son tour, ou alors chacun chez soi et on retape le graph de l'autre... C'est assez sympa, un KeBab, du coca et OCP !!! ;)

Barjack : Ben en fait on pose notre cul devant OCP en partant d'une page blanche, puis à tour de rôle on se passe le clavier et de fil en aiguille on sort un graph :) On se connaît depuis longtemps avec Ced et je pense qu'on est assez complémentaires sur CPC. De plus c'est bon délire de grapher ensemble une soirée sur CPC ;). Etant donné qu'on couche pas encore ensemble il nous arrive parfois de grapher chacun de son côté, mais là encore bien souvent on se re(touche) mutuellement nos graphs.

8/ Il paraît que vous dessinez des écrans overscan ! Combien de temps passez-vous pour une image ?

Barjack : On en a fait quelques-uns oui. En fait le truc c'est qu'avec cette façon de faire on s'enflamme très vite et l'écran se remplit sans qu'on s'en rende vraiment compte... On a déjà fait un overscan en un week-end mais il n'y a rien d'extraordinaire à réaliser un overscan ! Ces graphs sont d'ailleurs pour la plupart des délires qu'on s'est fait perso pas spécialement conçus dans un but précis...

Ced : Oui en fait c'est Barjack qui s'occupe du montage car moi ça me gonfle !!! Et pour le temps ça dépend du gfx mais si l'on s'y met à deux c'est assez rapide. A quand un OCP overscan comme le Graph'OS d'Iron ?! Mais pour CPC old...

9/ Des conseils à donner aux apprentis graphistes ?

Ced : Un truc qui est bien c'est de commencer son gfx (quand celui-ci n'est pas un transfert, je n'ai rien contre cette pratique d'ailleurs) sur un fond blanc car en fait j'ai vu beaucoup de graphs et le blanc était souvent oublié, ce qui donne des graphs en mode 1 / 3 couleurs !! Et aussi de s'appliquer sur l'antialiasing, rien de tel pour embellir une image et bien sur si vous avez des codeurs sous la main c'est de prévoir le graph pour des zones de couleurs, c'est joli un mode 1 en 27 couleurs !!!

Barjack : Arf ! Non pas vraiment... Peut-être s'essayer à tous les modes, essayer de concevoir ses graphs afin d'y ajouter des split-rasters pour les rendre plus colorés... Il y a plein de choses à exploiter en matière de graphismes sur CPC... Pour ma part j'ai encore envie de créer plein de choses sur cette bécane qui n'a jamais cessé de m'étonner !

10/ Vous tenez-vous au courant de l'actualité CPC ?

Ced : J'écume le net, il y a plein de sites consacrés au CPC, cpcscene.com par exemple, ou le canal irc #CPC.

Barjack : Après 10 ans d'absence j'ai eu un peu du mal à me remettre dans le bain ! Mais après les deux derniers meetings ça va déjà un peu mieux. J'ai bien rattrapé mon retard et le canal irc n'y est pas étranger, on y apprend pas mal de choses au quotidien avec les zozos qui s'y trouvent ! :) Sinon CpcScene.com tenu par Candy (pub!) est un bon moyen de se tenir au courant de l'actualité, j'y ai d'ailleurs piqué tous les fanzines papier d'époque... Top génial !

11/ Quel est votre avis sur le design des dernières productions ?

Ced : En fait ça a bien changé depuis 1986, en général c'est très bien, mais on voit que la technique a pris une grande place, je me lasse assez vite des démos qui n'ont aucun design même si il y a des plasmas dans tous les sens, je pense que le code et les gfix sont aussi importants l'un que l'autre.



Barjack : Sans être mauvaise langue je ne parlerai que de celui de la scène française, malgré un bel effort de nos amis grecs qui font sérieusement de l'ombre à nos voisins allemands... (wouarf!) Sérieusement je le trouve plutôt sympa... Beb d'Overlanders l'a beaucoup marqué de sa patte ces dernières années et j'aime bien son style. Sinon dans un autre genre j'aime bien Grim de chez Mortel dont j'attends avec impatience la Demoizart et son menu qui d'après les rumeurs devrait être splendide.

12/ Un dernier mot pour la route ?

Barjack : Venez nombreux aux meetings CPC, n'utilisez pas d'émulateurs sauf pour vous redonner goût au CPC et le ressortir du placard dans lequel il dormait depuis tant d'années... Ou mieux encore si vous n'avez pas de CPC courez en degoter un dans une brocante nom d'un p'tit bonhomme ! Another World Rulezzz !!!

Ced : CPC RULEZ !!!!!

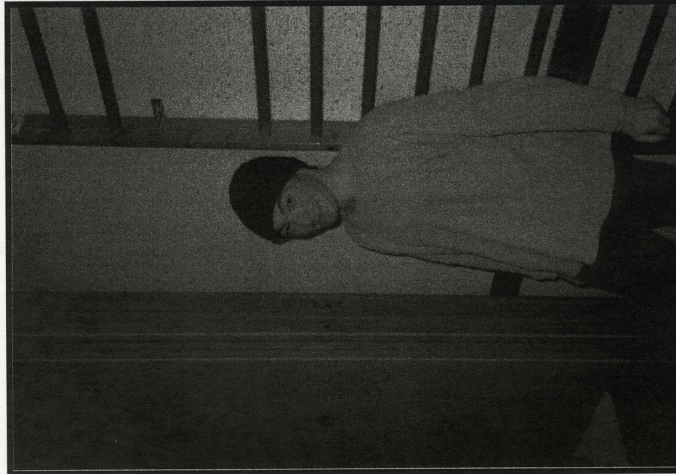
Propos recueillis par Hicks et Toms



L'original en 320 x 200



« Alors les gonzes ? »



« Ca souffre... »