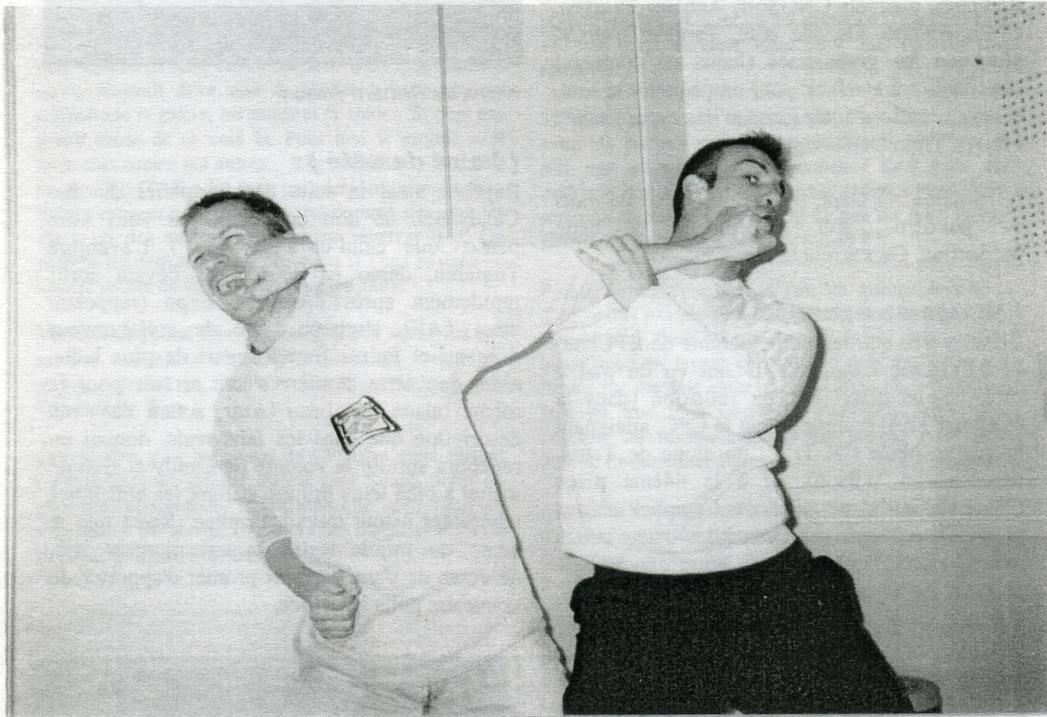


ANOTHER WORLD

Numéro 37 | Novembre 2003



(Interview : Beb règle ses comptes)

INFOS

(Ze Mitaine maxidemo) *

Afin d'éviter des jérémiades justifiées par un travail en Basic peu scrupuleux, Targhan prend en main le reliage de la demo du Ze Meeting, celle-là même qui contiendra les parties réalisées à l'occasion du concours Semilanceata. Quatre gaillards se partagent le camembert (que voulez-vous, je suis plus fromage que dessert, cela sûrement dû au visionnage prolongé de la dernière mais néanmoins ancienne demo de Ramlaid), à savoir CNGSoft, Antitec, Plissken, et Roudoudou. De son côté, Targhan n'attend plus que les graphismes (hauts en couleurs) commandés à BarJack pour emballer le tout, et nous confie d'autre part qu'il n'a pas encore écouté "Train Of Thought".

* : Mitaine => Gant, jeu de mots. Jeu de mots => jeu/démo, soit le contenu de cette production. On s'arrête là ?

(Minigame constipo)

Il faut y lire que les participations de CPCistes au Minigame Compo 2003 ont eu du mal à sortir. Seuls deux jeux de réflexion (dans la catégorie 1Ko) représentaient le CPC, atteignant la 29ème place ("K-Tris", un clone de Tetris, par Richard Wilson), et à la 44ème place ("Strack'n'Smile" par Nicholas Campbell). Vous pouvez télécharger ces deux kilos octets sur le site de Phénix Informatique, entre annonce de jeux vidéos et promotion de bandes dessinées, puisqu'il ne se consacre plus exclusivement au CPC.

Another World 37 - Novembre 2003

26 exemplaires

Rédaction:

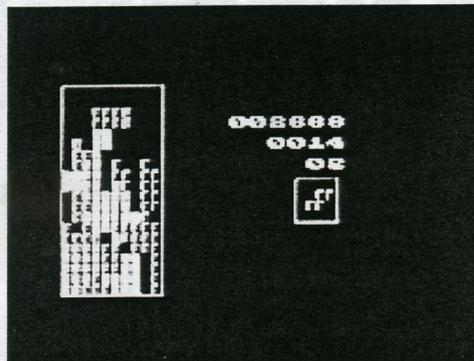
Toms' - Hicks

Franck & David Thomasette

26 rue des Maisonnettes

54300 Lunéville

another-world@cpcscene.com



K-Tris de Richard Wilson

(Point de côté)

Baptiser ainsi la suite des péripéties du duo Candy/Beb ne doit en aucun cas vous faire penser que celui-ci s'essouffle ! L'aventure Tuguduh, demo en deux parts devant sortir rapidement après l'Amstrad Expo (rappelant ainsi TAF), s'achève faute de collaborateur diligent, et Points Barres repart de plus belle, alors que cette dernière s'était arrêtée pour la même raison. Un beau bazar, autant dans ma description que dans les faits réels, duquel on retiendra surtout la volonté de Candy et Beb de mener à bien leurs projets, malgré les embûches inhérentes à tout travail d'équipe. Reste que la demo, qui mijote depuis un petit moment déjà, ne cesse de s'améliorer et promet d'apporter de nouveaux poils à l'orifice.

(Garde à vue)

Le deuxième volet de Future View est sorti. Toujours réalisé par TFM, ce fanzine trilingue (Anglais, Français, et Allemand) ne fonctionne que sous Future OS, ce qui ne me permet pas de vous en dire plus pour le moment. Fugit irreparabile tempus, ça fait des plombs que je dois essayer cet OS.

(The Demo iz art)

Amis de la demo, ci-suit une ultime mise au point sur Demoizart, en accord avec la date de sortie fixée à janvier ou février 2004. J'en vois certains sourire, ce qui est également mon cas, mais pour une toute autre raison car cette annonce m'emplit de joie ! Et je crois cette réaction étrangère à de la naïveté, Targhan (l'homme orchestre) ayant déjà prouvé à de nombreuses reprises qu'il savait tenir des délais. Ce dernier n'a plus qu'une part à finir, tout comme Orphée et Ramlaïd, en plus du loader, mais tout cela ne devrait pas poser trop de problèmes, si l'on en croit ses enthousiasmants derniers messages. Actuellement, il peut déjà faire un RUN"dia" et ça lance l'intro ! Alors patience, encore deux mois d'attente pour savoir si oui ou non The Demo sera détronée.

(Coup de vache)

Nouveau courant adopté par les demomakers oeuvrant conjointement que celui d'inclure dans leur partie un cheat mode destiné à son partenaire. Ainsi, en pressant simultanément "COW" pendant l'intro de T&T2K3 (quand les rasters défilent dans le logo GPA), vous accéderez au clin d'oeil de Tom&Jerry relatif à la précédente demo de Tronic.

A peine cette information fut-elle été transmise au sieur Beb que celui ci craquait déjà en nous fournissant un équivalent basic :

```
memory &1fff : load "-t&t2k3.gpa"  
poke &a54e,&56 : call &1f81
```

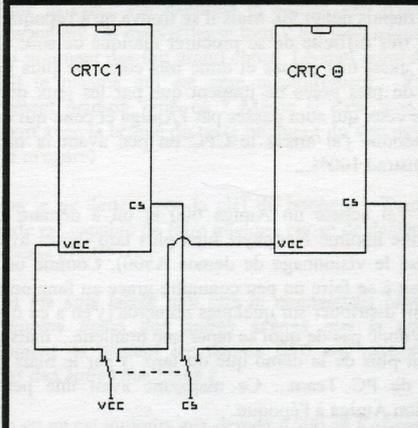
C'est plus long et moins facilement mémorisable, mais je n'ai jamais dit que ça servait à quelque chose !

(Disc'O'magic)

Offset, un utilisateur de CPC peu connu du grand public, a amélioré l'utilitaire 22Disks de sorte que l'on puisse transférer des fichiers CPC stockés sur un PC directement sur une disquette au format Parados. Sinon Quasar 21 ne devrait plus trop tarder.

(Switchbleb niveau 2)

Le petit Bertrand nous a envoyé un schéma (sur papier Canson 24x32) illustrant ses propos du mois dernier concernant son Switch CRTC :



"CS (broche 25)
VCC (broche 20)

Il suffit de plier ces 2x2 broches à 90° (donc les mettre à l'horizontal) et de poser les 2 CRTCs l'un sur l'autre bien à fond (vous ferez ce que vous voulez de cette explication. Tas de pervers). Ensuite soudez les broches les unes aux autres. Et raccordez les 4 broches (2 VCC et 2 CS) comme sur le schéma.

Si vous n'y arrivez pas envoyez votre clavier chez Candy. Il a fait un stage de soudure sur Grenoble y'a 3 semaines."

Interview / Beb (OVL)

1/ Cher Beb, bonjour. Malgré ton activisme acharné et ta place importante sur la scène depuis 1997, tu n'avis encore jamais été interviewé dans un fanzine. Est-ce pour rester underground ? As-tu des dons d'ubiquité ? Par ailleurs, pourquoi avoir rejoint la scène CPC si tard ? Comment es-tu entré chez Overlanders ? Que faisais-tu avant ?

Non je ne possède pas le moindre dont, mais il est vrai que j'essaie de rester discret quant aux interviews (surtout parce que tout le monde se fout de l'avis d'un graphiste :) Maintenant si je dérape j'voudrais pas faire du frigo lors de mon prochain passage chez le chef Shap !!!

J'ai toujours été passionné par les demos sur CPC et cela depuis début 90. Mais il se trouve qu'à l'époque il était très difficile de se procurer quoique ce soit. On était aussi très jeunes et donc très cons. De plus pas mal de mes potes ne juraient que par les jeux donc entre ceux qui sont passés par l'Amiga et ceux qui ont abandonné j'ai arrêté le CPC un peu avant la mort d'Amstrad 100%...

Puis j'ai acheté un Amiga 600 et on a démarré un fanzine nommé Neophyte bien plus tard (après avoir épuisé le visionnage de demos A500). Comme on a réussi à se faire un peu connaître grâce au fanz on se faisait distribuer sur quelques numéros (y'en a eu 6 au total donc pas de quoi se taper une branlette... mais ça tenait plus de la demo que du fanz :) par le biais du CD de PC Team... Ce magazine avait une petite section Amiga à l'époque.

On a ensuite découvert des émulateurs CPC sur Amiga qui tournaient pas trop mal pour jouer à Solomon's keys mais c'est tout... hé hé hé. Sur le CD étaient présentes 2 archives DSK. 'Jubilee Megademo' et 'Die kunst der demo' et rien ne tournait sous émulateur. Donc grâce à un petit montage à la con j'ai pu transférer sur mon CPC, ressortit du placard, les dites demos en passant par l'ampli audio de mon Amiga et la prise tape du CPC...

Une vraie gloire ce montage. Bref j'ai pu mater la demo d'OVL ainsi que quelques demos d'Epsilon. Ce sont les 2 personnes que j'ai contacté au début. Shap était à l'armée et semblait motivé. Epsilon m'apprenait qu'il avait arrêté et qu'il était content de voir qu'il y ait encore du neuf sur CPC.



Ensuite j'ai contacté OffseT qui m'a vraiment aidé au niveau des adresses des CPCistes. Puis j'ai écrit à Madram, Candy, et Rainbird (qui m'a filé un stock massif de demos !). D'autres anciens CPCistes m'ont aussi répondu qu'ils avaient arrêté comme Lyric/Microboy.

NickyOne m'a aussi énormément aidé dès mon arrivée sur CPC et ce fut à 2 jours près que je ne fasse partie de DBT au lieu d'OVL.... Il faut dire que j'avais noyé Shap sous mes derniers gfx... hé hé hé.

C'est comme ça que j'ai intégré Overlanders. Car j'étais motivé, je proposais des gfx que Stv ne faisait pas en gros on se complète bien. Et puis j'ai sucé tout le groupe à 3 reprises.

2/ Depuis quand et pour quelles raisons t'intéresses-tu à la demo ?

Je m'intéresse à la demo car au début c'était un moyen pour mettre des baches à des potes entre CPC interposés. Avec un ami on faisait des demos en Basic vraiment lamentables (genre Moise demo... bisous Roudoudou :) pour s'exploser les uns les autres... Un jour on a eu la Overflow Tome II et on a tous couiné comme des gorets qu'on égorge... L'Amiga a été un moyen de faire des demos CPC à peu de frais grâce au Basic AMOS. Ca nous suffisait... jusqu'en 97. Faut croire.

3/ Pourquoi avoir choisi les graphismes ? A part dans Croco Chanel Demo, tu n'a réalisé presque que des logos. Est-ce un choix délibéré ou une contrainte imposée par les codeurs avec qui tu travailles ? Tu dois pourtant être un des premiers à vouloir en découdre des designs classiques...

En fait je ne suis pas spécialement doué pour faire des dessins overscan à la MaDe/RSX. Le couple Barjack/Ced m'éclipse complètement à ce niveau là. En fait les logos c'est ce que le coder me laisse placer à l'écran... Dans une prod OneScreen on ne fait pas ce qu'on veut. J'aime aussi le coté demos rétro avec des logos (faut pas se voiler la face).

Un gfx j'en ai fait pour le loader de la WACWE !!! Oui je veux en découdre avec le design mais mon problème est bien compliqué à la base. J'ai appris à coder un minimum, involontairement grâce à Shap et volontairement grâce à Madram, donc je sais grossomodo ce qui est envisageable sur un écran. Donc en règle générale je pousse le coder à en faire plus ce qui retarde les demos... Et le problème au final c'est que des deziign t'as envie d'en sortir plein mais t'as pas assez de demos pour le faire. Mon rêve serait une demo avec 1 effet et 1 deziign tout les 3 mois.

On a faillit démarer un concept avec Overflow mais bon on a un peu de mal à se comprendre je crois :) (fais les moins longs tes emails Olivier !!! Et moins d'alcool lors des minimeetings :)

4/ En tant que graphiste, tu dois forcément avoir un avis implacable sur l'esthétique des productions. Sur ce point, que penses-tu des demos CPC ? (auxquelles tu n'as pas participé !) As-tu de nouvelles idées d'agencements ou d'effets ?

Les demos CPC sont pas vraiment très deziign. Le C64 reste pour moi une référence car ils osent des trucs (pas toujours heureux mais bon). Le fait de faire des multipart te permet bien plus de libertés au niveau gfx. Faut changer les mentalités et c'est pas évident. Dire demain à un coder que sa demo sera intégralement bleue, qu'elle durera que 4min10 le temps de la musique et que le tout sera cohérent... Tu te fermes des portes c'est sûr.

Et puis y'a des mecs qui restent persuadés que Rex est le meilleur artiste, alors que veux-tu c'est vraiment pas gagné. Je règle mes comptes ? Les demos Allemandes c'est l'enfer visuel, les demos Grecques un peu aussi... Mais bon j'vais modérer mes propos car au moins avec la dernière demo d'Optimus y'a du neuf...

Et puis y'a toujours ce problème de lenteur (j'y suis aussi pour quelque chose) mais rester 2 années sur le



même aspect global te gonfle et à la fin t'aimes plus ce que tu fais... Par exemple la hidden part d'Ecole Buissonniere est merveilleuse tout y est fantastique et j'y ai vraiment pas fait grand chose. Le seul point noir serait le plasma qui est géré aléatoirement... Yves comment peut-on faire ça ? Même si c'est bien en rapport avec la beauté du texte on aurait du s'en passer :) (je m'égare)

Sinon je ne detiens pas la clef du bonheur... Tout le monde est capable de faire quelque chose de design et cela sans gfx !!!

5/ Je me suis laissé dire que tu connaissais bien le patrimoine demo des autres scènes que la notre. Comment se placent les demos CPC par rapport à celles des autres machines ?

Bein on en est toujours aux demos A500 de Kefrens et autres de TCB sur ST... Ca passe pas en demo party car ça n'est plus de l'époque les autres ne peuvent pas comprendre... Tu me diras qu'on s'en fout. Mais il serait bien d'ouvrir une voie de demos style PC pour que ça invite d'autres gens à bosser sur CPC et faire un échange. Un coder PC ou C64 qui voit une demo CPC ça lui fait penser à une introcrack, maintenant si tu lui montres ce qu'il fait avec 1,2Ghz sur ton CPC en 8 img/Sec bein ça va peut-être l'interpeller... Enfin moi je suis optimiste... A essayer... Si on se trompe et que ça ne change rien on aura au moins eu le courage de s'y risquer. Et puis c'est tellement plus beau lorsque c'est inutile :)

Interview / Beb (OVL)

6/ Bien que recelant de créateurs talentueux, j'ai l'impression que la scène CPC est un peu en retard sur les "trouvailles" inspirées d'autres machines... Je pense par exemple au YM, aux effets un peu pointus (rotozoom, tunnel, etc.)... Mon sentiment est-il fondé ? Existe-t-il à l'inverse des découvertes ou atouts propres au CPC ?

La scène CPC est essentiellement constituée de Français... Et on est de sacrés branleurs :) En plus tout le monde se connaît et à part quelques-uns qui essaient... ça reste gentil je trouve. De plus au niveau de la demo onscreen (on y revient) énormément de choses ont été faites sur Atari/Amiga/C64 on peut plus trop 'inventer' grand chose non plus. On manque peut-être aussi d'inspiration. Je sais pas. Le scrolling revient très très fort !)

Des atouts propres au CPC ? Bein à part au niveau de la vidéo je ne sais pas... Y'a la RVMB d'OffseT, la RVSM de Madram/Shap. Ca manque d'inspiration en général... Exemple: la ligne à ligne ça a servi à faire des rasters parallaxes et du plasma pour 90% des coders... Ramlaïd y a vu le moyen de faire un sinusscroll terrible dans Twist (qui n'est pas sortie).

Mwouais moyen l'exemple... Enfin on s'est compris ?

L'époque Antoine/Mage proposait des effets nouveaux. Bon ils avaient tendance à se prendre pour le centre du monde mais ils en étaient pas si loin en fait :)

7/ Au fil du temps, je vois deux catégories de CPCistes se profiler : d'un côté ceux cherchant à garder une intégrité radicale (refus des émulateurs, pas de dérives Internet, etc.); et d'un autre des CPCistes se laissant aller à la facilité (tout le contraire). J'aurais presque pu dire les passionnés et les nostalgiques. Me réclamant de la première catégorie, j'aurais aimé avoir ton sentiment sur tout cela.

Y'a 1 an j'aurais gueulé que tout doit se faire sur CPC. En faisant les ébauches de splits sous Deluxepaint pour l'intro de PointsBarres j'ai réalisé que sur CPC ça aurait été un truc de ouf... Bon après avoir vu que ça passait j'ai tout fait sur mon 6128 bien sur et en meeting en plus. Ah aaaah.

Maintenant avec l'activité qu'il y a je me rejouis même d'une demo d'ATOZ codée avec les pieds... Au moins j'ai pu la mettre en fichier.

Et puis le PC permet énormément de choses. Overflow a avancé sa demo très rapidement grâce aux émulateurs. Targhan a pondu un tracker de folie grâce à ça... Maintenant on fera pas ça chez Overlanders car les coders préfèrent tout faire sur CPC, ce qui est tout à leur honneur mais ça leur permet aussi de baver sur les autres tout en ne faisant rien, voyez-vous ? hé hé hé.

8/ Entre labeur et paresse (l'un découlant souvent de l'autre), je remarque que les défis sont très rarement relevés, alors que ce but devrait constituer l'une des motivations principales de tout demomaker. Madram, Targhan, et Overflow sont pour l'instant selon moi les seules personnes de la scène actuelle à avoir perpétué cette esprit qui faisait rage au début des années 90. Quels défis voudrais-tu voir relevés ? Penses-tu que d'autres CPCistes aient la volonté de vouloir rivaliser avec les personnes sus-citées ?

Commençons déjà par faire des demos et on parlera défis ensuite non ? Relever un défi ? Y'a le SpritesRecord qui zone dans un coin non ? Si on parle que de technique bein on est mal barré car ça va être un match entre quelques élites de la scène. Ce qui serait très intéressant !!!

Maintenant si on cause imagination et trouvailles bein tout le monde peut rivaliser. Faut aussi avoir des idées mais là j'ai pas de recettes miracles car j'épuise mon stock petit à petit moi aussi...

Si on enlève le facteur temps (car sinon on peut plus rien pour vous) bein il reste plein de trucs à battre... La Face Hugger, The Demo (DIA y pourvoira ?), S&KOH, EcoleBuissonniere, Vectrix...

Y'a aussi des délires graphiques à relever. Super Sylvestre a ouvert une porte (bravo pour ta demo qui est super bien ficelée !). Barjack m'abandonne au mauvais moment, bouh !!!

9/ Ceci m'amène à parler d'Overlanders. Peux-tu faire le point sur le groupe : quels en sont les membres actifs, vos projets, etc. Quand Demoizart sortira, aura t-on droit à une réplique d'OVL ?

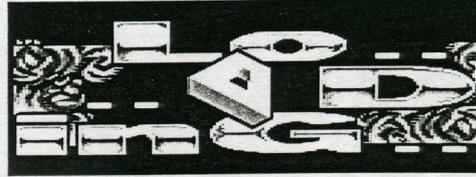
Overlanders: bein mis a part qu'on s'apprécie tous en dehors du CPC il n'en reste pas grand chose à l'heure actuelle. J'y ai gagné des amis j'y ai perdu des illusions :) A ma connaissance il n'y a aucun projet en cours. Madram est en voyage, STV s'occupe de sa petite famille, Shap fait une pause, Candy bosse avec moi. Sincèrement j'en sais pas plus et j'en suis désolé...

10/ Overlanders est un des derniers groupes méritant vraiment cette appellation. Cette notion est-elle importante pour toi ? Est-ce que vous vous voyez en dehors des meetings ? Qui tient le mieux le 51 ?

Oui c'était important y'a quelques temps. Maintenant non. Quand je suis rentré au sein d'OVL je pensais qu'on pourrait faire une demo en 1 mois que je connaîtrais la gloire, les putes et la coke... Et puis pas grand chose de ce côté là. Pour moi le groupe s'est tous unis contre les autres... Rien ne filtre... On code en meeting (TAF a été mon premier/dernier orgasme). Et par extension on se comporte comme des enclés vis à vis des autres coders en ne révélant rien. On plombe les demos. On est arrogants :) Tous ça dans un unique soucis de faire mieux tous les jours.

Maintenant j'aime tout le monde sur la scène (ce qui est une très bonne chose !) et avec une attitude de groupe comme ça j'aurais jamais pu bosser avec Tom&Jerry. Bam !

Overlanders c'est un groupe de CPCistes mais surtout (maintenant) un groupe d'amis sauf Squat qu'est un sale con (plaisanterie, fallait bien que je le 'fuck' un minimum). On se voit en dehors des meetings mais un peu moins depuis l'incident 34 :)



Le "51 Contest" a été remporté à maintes reprises par le Chef Shap, faut dire qu'on le laisse gagner... Suivi par STV&Beb ensuite viens Madram puis Candy qui ne tient jamais la route de toute façon... Squat n'a jamais voulu participer en ma présence :) Le concours de bite reste variable mais STV fait souvent des miracles...

11/ Merci pour cette entrevue, j'ai bien aimé discuter avec toi, surtout que j'écris cette phrase alors que je n'ai pas encore eu tes réponses ! Ceci trahi ma certitude que ces dernières seront intéressantes. Mais arrêtons la pomade, ça ne me va pas du tout. Points Barres est en retard, c'est pour quand ?

Points Barres c'est bien et j'espère que ça sera bo... T'en sauras pas plus mais Candy est vraiment acharné et c'est cool. J'suis content de cette future demo car on bosse bien en tenant compte des avis de l'un et de l'autre (tu me fais chier avec ta fonte !). Ensuite on fera un truc plus simple et totalement sous mon contrôle au niveau style. Sortie prévue pour juin 2004... Enflammé !!!

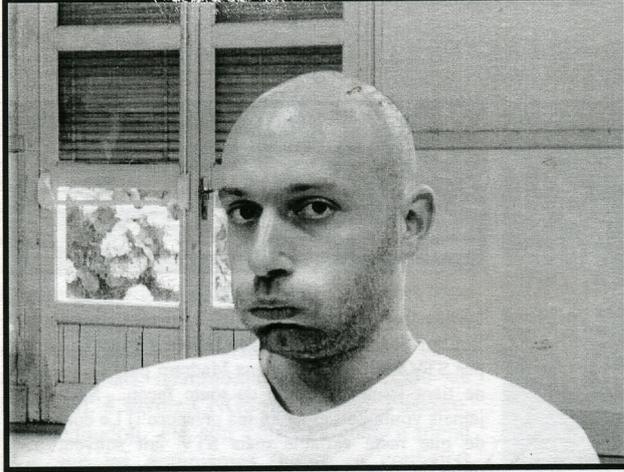
Mon petit message de fin. Merci à tout ceux qui m'ont donné un coup de main sur CPC ! Merci à tous ceux qui m'ont jamais fait de reproches alors que je les méritais gravement.

=> Oui Overflow je m'excuse de ma lenteur ,et publiquement en plus, pour la Backtro. Où tu as du faire face au défi d'utiliser seul OCP (ce fut un échec je sais :)

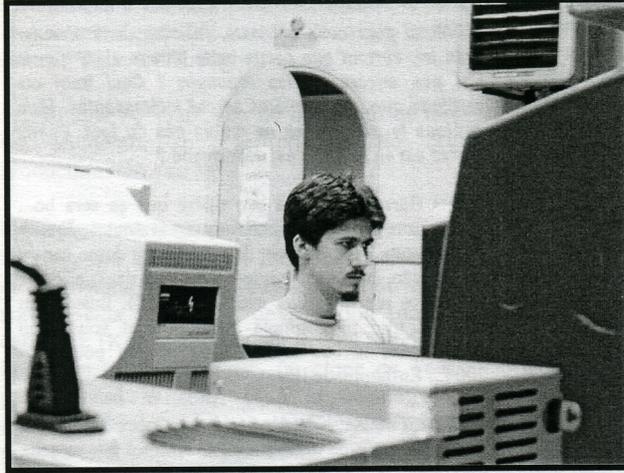
=> Oui Candy je m'excuse d'avoir refusé de jouer à la "Biscotte" lors du meeting OVL 2003.

Merci à tous ceux qui ne font rien pour les autres, car leur nombril étant leur seul centre d'intérêt...

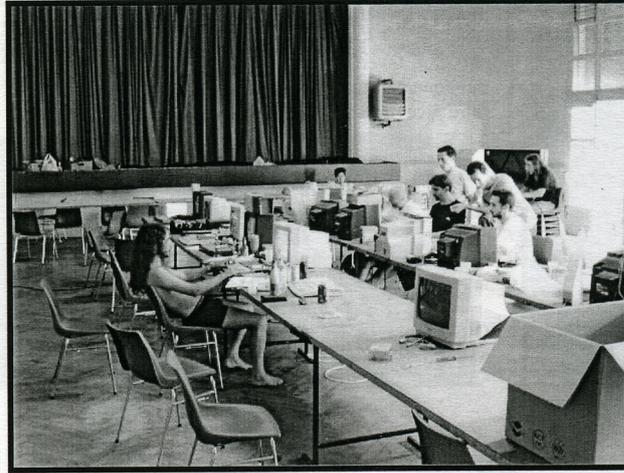
On dirait des adieux. J'en fait à tous mes enterrements. Merci pour l'interview. Hop.



« Oh la la y'en a marre »



Super Sylvestre
(en moustache),
l'auteur de **Climax**



Ze Meeting 2003