

# ANOTHER WORLD

Numéro 40 | Juin 2004



***N'oubliez pas le Climax teaser  
en période de canicule***



# INFOS

## **( Demoizarb )**

Targhan a-t-il été influencé à ce point par les parties de la Ze Meeting 2003 qu'il a chaîné, pour nous confectionner cette Demoizart ?! Non, il s'agit d'une blague bien sûr ! Je me disais aussi : ça aurait été un peu décevant après 10 ans de travail. Cette production a remporté le concours "Poisson d'Avril" de l'Amstrad Expo, durant lequel Targhan a prouvé une fois de plus qu'il ne manquait pas d'imagination (décidement, il excelle dans tous les concours auxquels il participe). Préparez-vous à passer de l'excitation au fou rire, faisant ainsi un pas vers la compréhension des femmes, dont 45% sont de nos jours victime de ce problème, selon un sondage SOFRES. Enfin, j'me comprends.

## **( Duel de choc )**

Un petite joute des plus réjouissante a actuellement lieu entre Madram et Roudoudou. Certes, point de cheveux ni de lances, mais cessez de chercher une faille à mon parallèle, vous vous ferez rembarer aussi sec : tous deux sont des fers de lances dans leur domaine ! Dans la version 2.0 à venir du Flower Cruncher, les taux de compression atteints m'ont fait tomber sur mes propres fesses : meilleurs que ceux de WinZip, et un chouillat en dessous de ceux de WinRAR (10.8Ko pour Boulder Dash, contre 13Ko en moyenne pour les concurrents CPC). Mais la décompression reste toujours aussi lente, ce qui constitue le principal défaut. De l'autre côté, CPC\_T v4.0 proposera une interface refondue et un meilleur rapport ratio/temps de décompactage que le Flower Cruncher... Et détail non négligeable (avez-vous remarqué le contre-sens de cette expression pourtant courante ?), la compression sera réalisable depuis un CPC ! Simple provocation, vous m'en savez friand maintenant.

**Another World 40 - Juin 2004**  
**28 exemplaires**  
**Rédaction:**  
**Toms' - Hicks**  
**Franck & David Thomasette**  
**26 rue des Maisonnettes**  
**54300 Lunéville**  
**another-world@cpcscene.com**

## **( Ten years after )**

En cette période caniculaire, je me permets de vous rafraichir la mémoire : les 6, 7, et 8 Août aura lieu la dixième édition de Ze Meeting, dans la salle des fêtes de Bassou(l)es (Gers - 32, ça fait 6 ans que je vous le répète !). C'est donc le moment d'envoyer votre coupon réponse agrémenté - ou non, puisqu'il est possible de payer sur place - d'un chèque de 10 € par jour de présence, chez :

*Jérémie Vautard*  
*3 impasse de la pépinière*  
*45430 Checy*

## **( Crack en stack )**

Chère bande de nazes, je suis heureux de vous annoncer le retour de Chany. Après un voyage de plus d'un an à l'étranger pour son travail, le voici de nouveau prêt à craquer pour sa passion. Obsédés de la démo, oui, de nouvelles intros sont en préparation ! A venir également la réouverture du site du NPS, le 1er Août exactement. En guise de conclusion voici un petit comble que j'ai trouvé derrière un fagot : Chany le déplombeur cherche un tuyau en la solution complète du jeu Sauvez Yurk, son dernier crack. Si vous avez ça en stack, pile plate, il suffit de vous adresser au chanymps47@aol.com, ou à son adresse postale qui elle n'a pas changée.

## **( Effet boule de neige )**

MemoireMoche et DisMoiQuand ont tout deux débuté à l'occasion de l'Amstrad Expo le concours de sprites consistant à afficher le plus de boules possible. Ce qui est chiffonnant, c'est qu'aucune annonce officielle n'a été effectuée : il serait plus juste de définir les contraintes à respecter (comme dans tout concours) afin que tout les participants soient à égalité. Exemple : un affichage "autogeneré" ne donnera pas les mêmes résultats en fonction du sprite traité. Gageons en attendant que la première sortie serve de référence.

Tenez, tant qu'on mentionne Ramlaïd, sachez que Beb a fini de danser le Twist.



# AMSTRAD EXPO 2004

Je n'ai pas vu énormément de nouveautés, à vrai dire, et pour une raison très simple. Orphée avait amené une caisse remplie de programmes originaux, j'ai pratiquement passé mon temps à inspecter / recopier son contenu avant que finalement, Orphée me laisse le tout (encore merci !). Au passage, on a trouvé des softs carrément underground, comme Thesaurus, un jeu Minipuce, qui n'a pas dû être vendu à plus de 10 exemplaires :-). On a également bien ri en tombant sur une disquette contenant des logiciels musicaux en Basic ! On mesure tout le chemin parcouru depuis. Orphée avait aussi amené un carton de revues, et de précieux classeurs Weka, qui finalement, échoueront à Ram7 (le plus à même d'exploiter le tout !).

Comme d'habitude, des petites choses dignes d'intérêt parsemaient les allées du meeting. Côté démos, pas grand chose, en fait : j'ai juste vu une partie d'Arno vraiment réussie, avec de beaux graphismes en MODE 0 et un effet principal soft de toute beauté difficile à décrire. Super Silvestre et Eliot devisaient devant un effet de shadebobs lui aussi novateur. J'ai pu voir les derniers essais de Super Sylvestre en matière de rayonnement cathodique, il a bricolé des images mêlant mode 0 et 1 et force flipping. Le résultat, même s'il clignote un poil avec un moniteur réglé en 60hz, est concluant.

Ram7 de son côté n'est pas venu les mains vides : il avait le master de la nouvelle Ramcard. Grande nouveauté, elle est programmable en soft (plus de jumpers !) et sera particulièrement facile à utiliser. Ram7 travaille aussi sur une nouvelle version du Hacker. Il a complètement réécrit un programme similaire à cet outil, mais en largement mieux ! C'est un mix entre la version 4.81 et la 7.00, sans les bugs, et avec beaucoup de détails peaufinés. Si tout n'est pas

terminé, (il reste à coder l'assembleur, entre autre), la démonstration qu'il m'en a faite était impressionnante. Certainement le programme vu au meeting que j'attends le plus ! Iron travaillait lui sur une nouvelle version de son logiciel de dessin, mais là, j'avoue ne pas trop avoir suivi...

Pour ma part, j'avais pris de bonnes résolutions avant le meeting, avancer promptement sur Citadelle, conversion d'un jeu d'aventure en Basic sur lequel j'ai recommencé à travailler en mars. Je n'ai malheureusement rien fait de concret pendant ces trois jours, mais je pense que Citadelle sortira avant la fin de l'année.

Le plus studieux du meeting a été JRM, qui a passé trois jours à rédiger son son portable PC un mémoire pour ses études. C'est sûr qu'un meeting CPC est le lieu idéal pour travailler sur les notions de piratage et droits d'auteurs !

Comme chaque année, il y avait un concours de programmation, sur le thème "Poisson d'Avril". Trois projets ont été présentés, une petite animation de poissons par Ker assez mignonne, une sorte de zoom de poissons par Plissken, et enfin la superbe DIA (Died In Action ?) des compères Targhan et Grim, qui a été déclarée vainqueur d'une courte tête.

Voilà voilà, l'ambiance était toujours bon enfant, les participants alternant programmation, dégustation de pizzas, recherches de cheat mode dans les demos et jeux (Targhan et Grim se sont livrés à une partie homérique de Last Action Point, un tron en réseau). Cette année, nous n'avons pas vu de visiteur, la faute au soleil sans doute ! Ils auraient pourtant pu admirer un CPC 464+ espagnol et un superbe CPC enchassé entre deux plaques de plexiglass. Certainement pas très pratique à l'usage, mais furieusement design (je ne me rappelle plus du pseudo du gars qui l'a amené, un petit nouveau).

Tom&Jerry



Coutances - 10, 11, 12 Avril 2004  
Iron, Master, Plissken, Super Sylvestre,  
Targhan, Ramlaid, Orphée, Tom&Jerry,  
Romain, Karting Killers, Baptiste Bideaux,  
Arno, Jrm45, Candy, Grim, Beb, Ram7, Dark  
Vendor, Ker, Jérémy, Eliot



## ENTREVUE / SUPER SYLVESTRE

**1/ Bonjour, qui se cache derrière le pseudo de Super Sylvestre ?**

Ca me paraissait évident ! Diantre. Un monde de certitudes s'écroule. Je suis fait.

**Quelle est ton activité sur CPC ?**

J'essaie de participer à la recherche collective sur la bidouille CPC, principalement pour le graphisme.

**Pourquoi la moustache ?**

C'est ma Croco attitude...

**2/ Abordons sans plus attendre la sempiternelle question du parcours informatique. En quelle année as-tu commencé l'informatique, et avec quelle machine ? Pour faire quoi ? T'intéressais-tu déjà aux démos ? Qu'est-ce qui t'as poussé à revenir sur CPC ?**

Bon, alors ça a commencé il y a bien longtemps, un copain s'amusait à me montrer la puissance du Basic sur Spectrum (je crois) au magasin info du coin. PRINT INPUT. C'était nul, mais j'étais ouvert d'esprit. C'est resté un copain. Puis quelqu'un chez qui je faisais du pictor (MO5) racontait comment marchait le BASIC, alors il disait, on écrit "A=A+1". En math, c'est faux, mais en info, on écrit comme ça... Et là, j'étais fasciné. Parce que c'était logique. Alors j'ai voulu acheter un ordinateur. Puis ma mère a pris les rennes, et a acheté vers 1986 un CPC 6128 (CRTC2) parce que c'était "graphique". Et puis j'ai fait du BASIC à outrance. Un gars m'a demandé un petit coup de main pour faire les gfx de son jeu "Evil Donjon" (en français dans le texte). Jeu sorti en 89 et jamais payé. Sinon, j'avais commencé un projet de jeu genre Dungeon Master, mais en basic (mode 1). J'avais commencé la flashouille avec l'image de présentation mode 0 : un utilitaire me permettait sous interruption de générer des rasters. Mais dessiner sans les speed ink rasters sous OCP m'a gonflé très vite.



Puis j'ai découvert l'Amiga (un A1000) vers 89-90. Au niveau graphique et sonore, j'étais comblé. Pour le basic, j'ai définitivement abdiqué en 15 jours. Alors j'utilisais un peu Deluxe Paint et Oktalyzer. J'avais déjà envie de transférer sur CPC des images. Je faisais des simulations de speed ink sur Amiga, notamment avec l'image "PREGO" (Newtech) à l'origine du projet sorti 10 ans + tard, mais je ne connaissais pas encore le transfert. C'est seulement étudiant que j'ai découvert que des demos existaient AUSSI sur CPC : J'ai reçu la Face Hugger : je n'étais pas convaincu par ce flipping.

Et puis les études, et le boulot... le PC avec Photoshop, quoi ! Puis enfin mon dépuçelage fin 2002: j'ai rencontré Emultoo qui m'a converti au lecteur 3'5 et invité au Bordelik 5 où j'ai vu plein de trucs. J'ai montré quelques images transférées (speed ink), récolté quelques (justes) reproches, et surtout des encouragements, parce que la scène est comme ça. Elle est bien pour ça. Iron m'a expliqué ce qu'était un CRTC, et ce qu'on pouvait en faire en basic et on a gardé le contact. Pas longtemps après, j'ai fait mon premier flipping : les arbres et les clés en monochrome 7 teintes. J'ai tout de suite compris que ces premiers essais amèneraient beaucoup d'autres travaux.



**3/ De qui est constitué ton groupe, Les Sucres En Morceaux ? Pourquoi ce nom ? J'ai lu derrière un paquet de petits LU (pas de marques on avait dit) que les glucides, principale composante du sucre, donnaient l'énergie nécessaire aux efforts immédiats et prolongés : ce choix est-il une réaction au manque de vigueur de la scène CPC ?**

Les Sucres en Morceaux sont composés de moi essentiellement, et puis un peu de moi aussi... Ce nom vient simplement de l'Amiga où je cherchais un "anti-nom" de groupe (de l'anti-wizz). Je suis parti de ma signature où on lit SM. SuperMan était déjà pris, alors j'ai choisi Sucre en Morceaux. Mais j'ai gardé Super Sylvestre sous le coude.

Mais le truc avec l'énergie, c'est pas con, ça. J'y réfléchirai. Cela dit, je ne pense pas que la scène manque d'énergie, mais plutôt de participants : un susucre peut sans doute les y attirer.

**4/ J'ai bien aimé Climax (NDSylvestre : moi aussi :) pour son côté expérimental, as-tu en réserve d'autres idées dans le genre ? Car ce qui est dommage avec le flipping, c'est le scintillement qu'il génère...**

Le débat sur le scintillement est assez simple (en fait, il est mort-né) : tout le monde est d'accord sur le fait qu'une image à 25 ou 30Hz n'est pas en soi praticable. Il est possible de limiter l'effet en choisissant certaines combinaisons de couleurs ou en se limitant à des couleurs proches dont le scintillement est léger. Mais le scintillement existe : on l'accepte ou pas. Il est très pratiqué sur C64, sans doute parce que la télé lisse tout ça, je ne sais pas. Le pire est de regarder un flipping sur émulateur (je continue à flageller Ramlaïd qui n'a pas vu la Climax en vrai). Après, il y a les lunettes de soleil : elles rendent le flipping très acceptable, si on accepte cette contrainte, au même titre que les verres colorés pour les démos en relief (si quelqu'un est motivé, me contacter).

Naturellement, je continue mes trucs qui rendent aveugle. Parce qu'il y a plein de trucs à inventer. J'ai sorti la Climax en l'état parce qu'il faut bien se décider un jour à sortir un produit fini, et aussi parce que de toutes façons, je ne voulais pas dépasser 1 disk. Mais à peu près tout ce que j'ai présenté dans la Climax m'a donné envie d'aller plus loin. Comme le mode 0 en 125 couleurs dont je maîtrisais encore mal la technique, jusqu'à des résolutions... nouvelles :) Par exemple, j'ai manqué de temps pour faire un petit film en 16 couleurs mode 1. Naturellement, c'est beaucoup de boulot et j'ai pas commencé. On peut aussi étendre ces techniques sur le CPC+.

**5/ D'autre part dans cette même Climax, tu révèles que tu ne t'es jamais servi de ton CPC pour la partie graphique. Tu estimes donc qu'il y a une faille du point de vue des logiciels de dessin sur CPC, je suppose ? Quelles seraient tes doléances si un nouvel utilitaire de ce type voyait le jour ?**

Pour moi, là, y'a 2 trucs : ce qu'il est mieux de faire sur un CPC, et ce qu'il est beau de vouloir faire quand même sur un CPC...

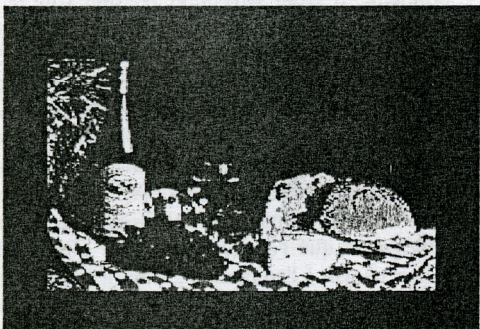
Pour ce qui est de la Climax, elle est très technique sur certains points. Je peux dire que certaines parties m'ont demandé beaucoup de travail sur Photoshop. La boule en colorcycling mode 2 était faisable sur PC sans trop de problème. Il serait sans doute possible d'en faire autant sur CPC, mais ça deviendrait très compliqué : du développement et du calcul là où il m'a suffi de 2h. Photoshop m'a permis de choisir la boule parmi une quinzaine d'essais. Je privilégie le résultat. C'est bien pire sur "le mot de la fin" pour enchevêtrer 42 images, pour que l'animation rende bien, que l'image centrale soit bien la seule animée, qu'une image sur 2 soit plus grasse que l'autre, pour savoir quel rendu j'allais choisir à l'animation... Pour le réaliser sur CPC il aurait fallu programmer une application



## ENTREVUE / SUPER SYLVESTRE

spécifique à ce projet et subir d'atroces temps de calcul. Et c'est un peu pareil pour les flippings : Je pense que si on en a vu si peu, c'est parce que les outils ne permettaient pas d'en montrer l'intérêt. Photoshop permet aussi de simuler avant de réaliser. Et puis certains projets à venir sont vraiment spécifiques. Je pense qu'il est inutile de perdre son temps pour des développements de logiciels trop spécifiques.

En revanche, oui, j'ai certaines "doléances" sur les softs qui peuvent servir sur CPC. Par exemple, on ne peut pas faire de finition sur le PC, ou moins bien, surtout en mode 0. Je suis souvent revenu à Photoshop parce qu'après transfert, une image ne rendait pas très bien. J'ai peu retouché mes images parce que c'est très long et laborieux (chaque pixel à l'écran doit être traité sur 2 images différentes) et que mon but était expérimental, comme tu l'as dit. Mais je suis complètement d'accord qu'on devrait le faire. Si le King Of Design d'Iron sortait, ce serait l'occasion de faire des images vraiment fines en flipping et j'en connais qui seraient capable de faire des merveilles avec ça (Ced & Barjack), et puis trouver un moyen de compresser les images en flipping, très lourdes. Il serait bien d'intégrer des raccourcis clavier à OCP, et si c'était possible, utiliser la souris de Ram7, voire reconnaître directement les formats IFF ou BMP. Même chose naturellement sur les softs d'Iron. Après, comme tout le monde, je rêve d'un disque dur...



**6/ Travailles-tu sur une nouvelle démo ? Plus généralement, quels sont tes projets ? Il me semble que tu collabores avec Eliot, n'est-ce pas ? (ceci est une question tag)**

Je continue à creuser les pistes de la Climax en augmentant encore les résolutions (à suivre...), voir ce que ça donnerait sur CPC+ (j'essaie parfois qq bidouilles avec Iron), ou sur d'autres machines (C64, spectrum... sauf que je ne connais encore personne). Sinon, effectivement, on commence à avoir pas mal de trucs en projet avec Eliot. On termine une démo dont certains ont vu des previews au dernier meeting (mais ça a bien changé depuis). Et puis, il arrive de temps en temps qu'on me demande une petite bidouille, et j'essaie de m'incruster où c'est possible, parce que j'aime la diversité des projets et que je n'aime pas travailler seul.

**7/ Un regard extérieur étant toujours le bienvenu, que penses-tu de la scène CPC ? Plus particulièrement que lui manque-t-elle à ton avis ?**

On y trouve des gens cool en général, parce qu'ils savent qu'ils ont tous un point commun. Et comme on n'est que ce qu'on est, on trouve à se chamailler pour des différences de point de vue (anti-PC, anti-CPC+, anti-CRTC machin, anti-CPC-boosté, anti-code truc ou machin, anti 60Hz, anti-flipping bientôt...). Bref. Les meetings sont souvent l'occasion de manger du sanglier farci autour d'une table.

Ce qu'il manque surtout, c'est tout simplement du monde. Il y a des tas de gens motivés dans leur coin, mais qui ne disent rien. Depuis un an, je pousse Denis, un copain de Chartres à venir aux meetings. Il fait des trucs dans son coin, mais n'a pas encore fusionné avec la scène. Je sais que quand il sera venu une fois, il reviendra. C'est pareil avec beaucoup de monde. Ce le fut avec moi.

Des échanges avec les autres machines 8bits seraient bien aussi.

**8/ Une question qui me tient à coeur de poser en interview : la productivité étant en constante diminution, qu'est-ce qui pourrait à ton avis remotiver les troupes ? Another World s'engage à combattre toute passivité récurrente !**



Pour moi, ce qui manque à la scène, c'est la représentation de ses ancêtres : que deviennent-ils ? Ce serait motivant de les sentir intéressés. Et puis il y a des gens qui ont sorti de très bons produits, mais que l'on ne voit plus (certains ont disparu depuis que j'ai débarqué). Bref, même si ces personnes n'en ressentent pas le besoin, c'est l'effet d'échange qui permet à la scène d'exister, l'inertie de groupe est très positive. Je n'ai jamais eu l'occasion de rencontrer Madram par exemple et je le regrette.

Je pense qu'il est aussi important de montrer l'activité de la scène. Il est important de montrer des previews aux meetings : cela incite l'échange, cela pousse à venir se rencontrer (se déplacer), et c'est un témoin d'activité. On ne doit pas à tout prix enchaîner toutes les démos de sa vie / son oeuvre au prix d'une infernale attente si ces démos n'ont pas un réel lien entre elles (pas de marque on a dit). Il faut sortir une démo lorsqu'elle est prête : elle donnera des idées à d'autres. Et à chaque fois qu'une démo sort, c'est un petit coup de sonnette qui rappelle que la scène existe, qui suscite une réponse. Et puis je pense qu'on manque de débutants (donc : de nouveaux), parce que eux aussi ont des choses à apporter. Il faudrait que le public monte sur la scène ! Pourquoi pas des concours de gfx, histoire de révéler des talents ?

**9/ Quels sont les CPCistes qui t'ont le plus impressionné ? (code, gfxs, musique, etc.) Tes démos et jeux de référence ?**

D'abord, ceux avec qui j'aime bien travailler : Eliot, parce qu'il est très motivé, sait m'expliquer son code pour que je négocie des alternatives, il est très ouvert d'esprit par rapport à ses propres concepts (ce qui n'est pas négligeable en face d'un gars comme moi), c'est très productif. Iron, avec son côté chien fou, croit toujours aux trucs impossibles, et ça finit par devenir possible ! Et pour les autres, j'ai pas encore vraiment essayé, mais j'espère que ça viendra.

Côté code, j'y connais rien, sauf que je trouve que beaucoup d'innovations techniques étaient moches à leur sortie. Par contre, au niveau graphique, je suis vraiment bluffé par ce que fait Beb en général. Il manie le pixel mode 0 comme un dieu ; c'est la première fois que les demos ont un sens graphique. Je trouve aussi que les travaux en cours de Slyder sont très réussis. Il est méticuleux. Et pour le mode 1,

l'Ange créé par Ced & Barjack est vraiment beau. Pour la musique, j'aime certaines musiques de Shap, de Taghan, et aussi celle de la dernière démo de GPA, celle des Passagers du vent, de Bob Winner, et de qq jeux.

Mes démos préférées sont la TAF et Ecole Buissonnière, mais d'autres m'ont aussi impressionné, comme la Backtro. J'ai une attirance générale pour les plasmas et une haine profonde des menus double-face et / ou à jouer. Mais dans l'ensemble, les demos sont vraiment plus belles depuis quelques années. Sinon, pour les jeux, je ne connais pas trop les productions espagnoles, mais j'ai vu des trucs vraiment bien. Mes références sont Arkanoïd (sfx), Boulder Dash (gameplay), Battle Beyond the Stars (rapide !), Highway Encounter (original), Game Over (gfx), ... et j'aimerais savoir à quoi aurait dû ressembler Xenon 2...

J'ai aussi été marqué par les accessoires électroniques (RAMcard, carte son, carte réseau, lecteur de disquette, extensions alimentées, port souris...). C'est une accessoirisation qui ne trahit pas le CPC, et le rend cependant beaucoup plus convivial.

J'ai aussi des regrets : que le mode 1 soit trop souvent utilisé en monochrome, alors que c'est justement les couleurs qui donnent l'intérêt de ce mode par des tramages, c'est aussi là que peut se faire la différence par rapport à Photoshop (je sais de quoi je parle !). Et aussi : il y a peu de recherches au niveau du son, en dehors des musiques.

**10/ Cadeau bonus : les phrases de fin...**

"Le problème sur Amstrad, c'est que les mecs pensent en 16 couleurs..." *Shap*

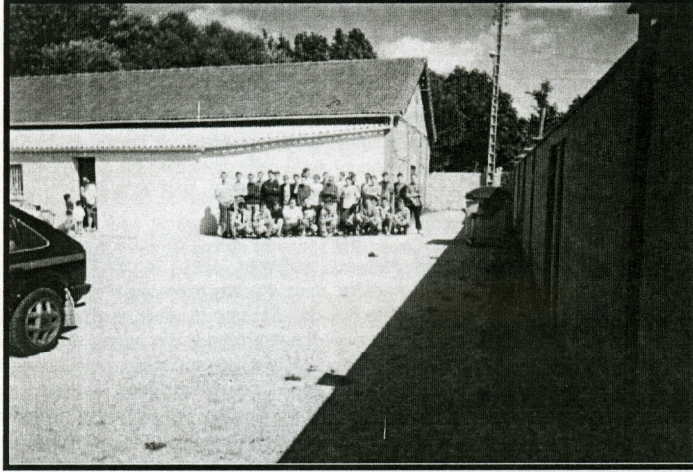
Aidez le progrès : Faites du flipping !

Ramlaid, tu me copieras 1 fois : CPDWRITE CLIMAX-A.DSK A: et CPDWRITE CLIMAX-B.DSK A: S

Targhan, j'ai commencé à faire des Digitrucs avec le Starkos, tu seras fier de moi.

10 J'espère qu'il n'y aura jamais de phrase de fin : GOTO 10





**Amstrad Expo 2004 :  
la photo de groupe \***



**Targhan va se coucher après  
une dure journée de code \***



**Quand la fatigue  
gagne Beb... \***

**\* Photos officielles de l'Amstrad Expo 2004**