

ANOTHER WORLD

Numéro 46 / Décembre 2006



Live after death



(Dans le secret des cloîtres)

La mémoire du chargé de résumé ayant flanché, nous nous voyons dans l'impossibilité d'imprimer quelque chose de substantiel concernant le Castelum Secretum Meeting, qui s'est déroulé les 27, 28, et 29 octobre derniers à Segré (49). Cette conjoncture est mal venue, puisque Plissken et Pixelman auraient bien au contraire mérité que l'accent soit mis sur leur travail : organiser un meeting, ce n'est pas rien ! Et puisque, de l'aveu des participants, l'opération fut une réussite, il reste à espérer que l'expérience soit réitérée l'année prochaine.

Je ne saurais passer de la pommade sans finir par une bonne grosse claque sur les fesses. En effet, la compilation du CPC@Work promise par le sieur Sken il y a plus de 4 mois n'est toujours pas sortie, pas plus que l'invito du meeting susnommé, elle aussi promise il y a plusieurs mois ! Deux loupés qui me contraignent à adopter le ton péremptoire qui sied (du verbe seoir) à ce genre de situation désobligeante, et à demander, plein de remontrance : une archive de photos en .jpeg, est-ce là une trace décente pour la postérité ? Que répondrons-nous à nos petits enfants, lorsqu'ils se pencheront sur l'histoire du CPC, et que questionnés sur le Castelum Secretum Meeting, nous n'aurons qu'un .rar à leur tendre ?

(A Step Beyond)

Délicate entreprise que de tester Gates To Hell et Phantomas Saga : Infinity, sous les yeux inquisiteurs de Targhan et SuperSylvestre... Si le premier n'est franchement pas d'un intérêt flagrant, en partie à cause de niveaux assez vides et parfois mal faits (obligation de sauter « à l'aveuglette » entre les plateformes lorsque l'on passe d'un écran à l'autre), d'un saut assez mal géré, et d'une réalisation technique vraiment limite (mais on commence à être habitués !), le second est en tous points meilleur ! Bien que le principe ne soit pas tellement différent, puisqu'il s'agit toujours de plateforme où il faut éviter des ennemis et collecter des clés, on sent tout de suite qu'un effort dans la conception des niveaux a été fait (même s'il reste un peu trop dur et que le saut est toujours aussi problématique). Techniquement, ça tient la route, puisque les musiques sont plutôt agréables et les

Another World 46 - 30 exemplaires
adresse : David et Franck THOMASSETTE
26 rue des maisonnettes 54300 LUNEVILLE
email : another-world@cpcscene.com

graphismes un peu « cheap » mais mignons. Appréciation positive donc, bien qu'il faille à mon goût renouveler un peu ce genre de concept, qui reste tout de même lassant à la longue.

Par ailleurs, il fut question un temps d'un Super Street Fighter 2 CPC. Si la finesse et le sens du détail d'un Sigg & Doc Bartoc ne semblaient pas au rendez-vous, le screenshot promettait un résultat impressionnant. Une autre culture...

(Balls balls balls)

L'homonyme soft de Hard'X vient de propager Boules et Bits, une invitation toute en nuances à se tirer la bourre entre demomakers. Portons au crédit de cette production une musique de Tom&Jerry unanimement appréciée, ainsi que des graphismes de Beb faisant honneur au travail au pixel sous OCP. Seul problème : huit ans pour vous pondre un affichage de sprite, ça promet !

(Pas de CC4 pour Daniel-Daniel)

J'ajouterais qu'il s'agira bien du seul absent ! Mais ne feignons pas de vous apprendre quelque chose de nouveau concernant le Croco Chanel 4, qui, pour mémoire (la répétition est l'un des principes phares de la publicité) se tiendra du Vendredi 4 (14h) au Lundi 7 (10h) Mai 2007, dans la salle « Raymond Devos » de Laigneville (à deux pas de Catenoy, et 60 kms de Paris). En effet, rarement une promotion de meeting aura été aussi finement étudiée ! Cela étant bien sûr dit sans sous-entendu, puisque le but d'un meeting est de rassembler le plus de personnes possible. Le record du Croco 1 est donc battu haut la main, puisqu'une soixantaine de CPCistes et ex-CPCistes (Logon System presque au complet, CJC, Epsilon, etc.) dont quelques allemands, sont déjà inscrits, ce qui fera probablement du Croco 4 le plus gros meeting de l'histoire du CPC ! Plus anecdotique : prévoyez une



contribution de 12€ par jour et par personne, en plus des chaleureuses félicitations que vous pouvez adresser directement à l'équipe d'Overlanders.

Un concours est également prévu pour cette occasion. Aucune contrainte, pourvu que la participation tienne en 2007 octets (8 ko) et soit rendue avant le 1^{er} Mai. D'autre part, un volontaire souhaitant s'occuper de l'invitro est toujours activement recherché...

(**Fatality's Finnish ?**)

Après nous avoir inondé sous les cracks l'hiver dernier, Fatality n'a plus donné de signe de vie depuis mars. Sept cracks sont donc disponibles à ce jour (Fire & Forget, Starwars Droids, Beach Buggy Simulation, Eye Spy, Hijack, Willow Pattern, et Ramparts), pour un total de 4 intros différentes. La qualité des jeux déplorables est très variable, ce qui amenuise quelque peu la pertinence de la démarche (sauf dans une perspective de découverte du patrimoine CPC... n'est-ce pas T&J ?), mais les cracktros sont là pour sauver la mise ! Rien de transcendant, ce n'est de toute façon pas ce qui est attendu, mais de bonnes petites idées toujours suppléées par d'excellentes musiques issues du Spectrum (sauf le virage techno/dancefloor sur la fin !). On espère donc avoir vite des nouvelles de Zenith et Zargon (la demande d'interview vient d'être faite), sans pour autant écarter l'éventualité d'un canular !

(**Sudation groupée**)

Après les démos (Caprice), les fanzines (No Comment !), et les utilitaires (Claudia), Eliot le touche-à-tout se met aux jeux ! Un domaine déjà exploré par le passé - souvenez-vous de Solomon's Key 3 (1994), Push (1995), et de feu Trailblaster - dans lequel Eliot tente aujourd'hui un doublé. En effet, d'une part Blastorama devient Groops, en collaboration avec Slyder (graphismes en mode 0) et Napo (musiques fantômes ?), et d'autre part le Sudoku Master devient plus ambitieux, grâce notamment à Ced (graphismes en mode 1) et Timbral (musiques éclaires). Complément d'informations dans CPC Forever 3 et aux prochains meetings !

(**Boulder Dash Deluxe**)

Les participants du Castelum ont pu rencontrer Rainbow Software, l'auteur de CPC Tools Deluxe, qui prépare acuellement un clone de Boulder Dash. Ced et

Targhan se sont adjoints au projet durant le meeting, décuplant ainsi ses chances d'aboutir, et de bien aboutir, d'autant que des conseils de programmation ont également été glanés sur place.

(**CPC Foreigner**)

Les germanistes trouveront de quoi lire dans CPC Forever 3, fanzine distribué par The Villain aux participants du XzentrIX 2006, et consultable en ligne (soyons modernes, je vous renvoie au CPC Wiki). Un article attirera particulièrement notre attention, celui d'Eliot, en anglais, faisant le bilan de l'activité en France. Y sont cités Hermol, Plissken, Pulkomandy, Demoniak, Megachur, Irios, etc. La nouvelle scène ?



(**Casting CC4**)

Cast, l'auteur de la demo Première (montrée lors du CPCiné) et du jeu Dead Island (diffusé tardivement), est à deux doigts de se remettre à l'ouvrage. Sylvestre savonne activement la planche, pour reprendre l'expression consacrée. A rencontrer aux meetings de l'année à venir !

(**Boxon**)

Peut-être attendez-vous comme moi depuis plus de trois ans le hasard d'un Quasar, et l'ivresse d'un Amslive. Après enquête, je me suis aperçu que les petits coquins de rédacteurs s'étaient tous deux réfugiés à Antibes, croyant ainsi échapper au rappel qui leur est dû. Si la perspective de lire un nouveau Quasar n'est pas utopique, puisque le numéro 21 est presque achevé (mais bloqué par les contributions manquantes de Zik et Barjack), Amslive semble plus sérieusement en péril. Mais pourquoi diantre laisser courir ainsi, et ne pas tenir le lecteur informé ?

interview : longshot

Après Overflow en 2001, c'est aujourd'hui Longshot, l'autre ténor de la grande époque, qui amorce un retour sur CPC. Alors, accès de nostalgie ou réelle motivation ? Une interview s'imposait.

1/ Bonjour Longshot. Je pense qu'il n'est pas indispensable de te demander de te présenter, entrons donc plutôt dans le vif du sujet (rattrapage possible pour les néophytes au Croco 4, atelier « légendes du demomaking »). Tu étais resté discret depuis ta brève apparition au Croco 1 (1999), que s'est-il passé entre temps ? T'intéressais-tu toujours au CPC, ou plus du tout ?

Bonjour Hicks. Je suivais épisodiquement l'évolution de la scène grâce à quelques sites, mais sans intervenir (ou alors sous un pseudo anonyme). Il m'est arrivé à quelques reprises de rencontrer Shap et sa bande, notamment pour lui refiler mon Atari ST et quelques autres trucs, entre 1999 et 2001...

2/ Pourquoi revenir au demomaking maintenant ? Y'a-t-il eu un déclic ? D'ailleurs, peut-on réellement parler d'un retour, disons, au sens d'un investissement à long terme dans la scène ?

Je m'étais toujours dit que je recommencerais à m'amuser sur cette machine un jour.

J'ai commencé à faire des démos en 1988, à une époque où le CPC était déjà considéré comme une machine du passé (comparée à l'Atari ST et l'Amiga). On me disait alors que je perdais mon temps... Ce ne fut pas le cas je pense (y'a pas que l'argent dans la vie...). Et Logon, c'était avant tout une bande de potes partageant la même passion.

La notoriété, c'était sympa au tout début, mais c'est vite devenu une contrainte... 5 lettres par jour avec disquettes à renvoyer, de plus en plus de contacts, les meetings à organiser (dont celui de Reims), les forums minitel 100%, le courrier et les articles A100%, le basic, le fanzine interne, ..., occupaient tout mon temps libre. Fin 1992, j'étais débordé, et je n'avais plus de temps pour coder, avec une partie de l'équipe en perte de motivation ou disposant également de moins de temps libre. Le comportement de certaines personnes à Reims a achevé le travail et le dernier meeting auquel nous avons participé fut le Castle Party de Marabu en Allemagne début 1993.

Cette période était triste. Outre pas mal de problèmes persos et professionnels, elle symbolise pour moi l'agonie de la micro-informatique exotique, telle que je l'avais connue.

Le temps a passé. En 2004, je pensais m'y remettre, mais cela faisait partie des choses qu'on remet toujours au lendemain en se disant qu'on aura plus de temps après...

En 2006, je suis intervenu sous mon pseudo sur le site Phenix pour y signaler le décès soudain de Fabien Fessard, alias Fefesse, qui était resté un très bon ami. Je ne sais pas si je peux qualifier cela de déclic, mais plutôt de catalyseur. Candy et quelques autres ont bien savonné la planche...

Pour répondre à la deuxième question, il s'agit en effet d'un investissement à long terme. Je ne compte pas y consacrer le même temps qu'il y a 15 ans, aussi cela demande un autre type d'organisation. Et une production actuelle nécessite plus qu'une rupture et 2 scrollings...

3/ Evidemment, tout le monde se demande ce que tu prépares ! Mais cette question en appelle une autre : plus de 10 ans après, as-tu encore de bons restes ? D'autre part, qu'utilises-tu pour développer ? Et es-tu toujours opposé aux previews (cf. interview Amslive no 5) ?

Pas trop de monde j'espère ;-) Je suis toujours opposé aux previews. C'était d'ailleurs la seule règle formelle dans le groupe. Je crois que montrer une preview, c'est généralement condamner la finalisation d'une création. Tu n'imagines même pas le nombre de previews qu'il y a eu sur CPC dans les années 90. Sur une scène aussi petite, ça doit être pire, car toutes les personnes susceptibles de voir le produit fini l'ont déjà vu et revu au cours de meetings ou pré-releases, puisque les temps de développement sont plus longs et qu'internet permet une diffusion généralisée ultra rapide. La motivation reste forte lorsqu'on se sent bloqué par la finalisation pour diffuser. Il faut sublimer le désir de montrer son travail pour le finaliser... (comme dirait Freud Crazy)

Pour les outils de développement, j'utilise l'assembleur de WinApe. J'ai acheté une CPCbooster chez Antitec, et une RAMcard chez Ram7, afin de pouvoir faire des transferts rapides sur la machine originale. Candy &

Beb m'ont d'ailleurs fourni 2 CPC old, et je les en remercie. Mon CPC ayant grillé en 1992. A leur grand dam, je n'utilise pas Dams sur la machine d'origine... J'ai été surpris du "débat" sur les méthodes de dev., entre ceux qui ne jurent que par le développement sur la machine originale et ceux qui utilisent des outils sur PC (ou autre).

Madram est d'ailleurs très... intégriste sur ce sujet car cela semble lui tenir à coeur. Nous n'avions pas ce genre de considérations à l'époque et utilisons les meilleurs outils disponibles. Nous utilisons l'Amiga comme un client/serveur pour le cpc, pour compresser ou sauvegarder nos disques, par exemple et les fontes de mes premières démos proviennent de transferts PC. Des sociétés comme Ocean faisaient déjà du cross-dev Z80a sur PC... L'important est que le programme fonctionne sur la machine d'origine et que chacun prenne du plaisir au développement. Si pour certains, le label "made 100% on CPC" a une importance, pourquoi pas, mais cela ne reflète qu'une réalité actuelle de la scène mais certainement pas celle d'une époque idéalisée.

Pour les "restes", ce n'est pas moi qui en jugerai ;-) Le Z80A, c'est pas comme le vélo ?

4/ Il semble que pas mal de membres des Logons seront présents au Croco 4 (Digit, Fred Crazy, Overflow, Rubi, et Slash). Ont-ils l'intention de se réinvestir un peu ? Si tel est le cas, une reformation du groupe - même temporaire - est-elle envisageable ?

Tu peux rajouter Eros ;-) Je peux déjà répondre que Fred, Rubi et Slash ne comptent absolument pas réinvestir du temps sur le CPC (malgré les efforts désespérés de Candy). Pour eux, c'est une époque révolue et ils consacrent leur temps libre à d'autres passions. Si tout va bien, Fred nous fera d'ailleurs profiter d'une de ses passions au Croco 4. Pour Overflow, tu as déjà la réponse... Quoi qu'il en soit, le temps dira comment les choses évolueront avec ceux que ça intéresse, entre souhaits pieux ou profession de foi.

5/ Plus particulièrement concernant Overflow, avais-tu assisté à son retour fugace en 2001 ? Seulement 4 mois lui ont été nécessaires pour se remettre à niveau et diffuser Backtro ! Il place la barre assez haute...

Je savais que Overflow s'intéressait de nouveau au CPC, mais sans plus d'info. C'est cette année que j'ai découvert Backtro, qui est superbe, mais peut-être pas assez finalisée. Le fait d'avoir une famille doit considérablement jouer. En tous les cas, il est toujours très doué et c'est une bonne chose qu'il trouve le temps de s'investir pour la scène.



6/ D'après la rumeur, tu aurais plusieurs anciennes démos inédites « dans tes cartons »... Peux-tu le confirmer ? Est-il possible que tu en diffuses quelques-unes, comme tu l'avais fait pour l'impressionnante 5KB Demo 3 lors du Croco 1 ?

J'ai diffusé la 5KB Demo 3 car je me suis rendu compte que Duncan ne l'avait pas fait lorsque je suis allé dans le gourbi de Shap dans lequel il hébergeait les OVL de 1999. Elle n'avait pas été diffusée car il était question de refaire tous les graphs. Mais le graphiste n'a pas été sérieux. Pour ce qui est des previews que j'ai reçues d'autres groupes, j'ai transféré tout ce que j'avais en DSK et c'est en download sur mes pages (section liens). A part ça, je n'ai pas de démos finies dans les cartons. (à part la démo 4...;-)) Par contre, il est vrai que nous bossions sur pas mal de choses, non terminées... J'ai en projet de finaliser un jour car il y a des choses qui méritent encore d'être vues, même après 13 ans...

7/ Tu as récemment pu assister à un meeting et rencontrer quelques CPCistes actifs lors de divers repas. Quelle impression te laisse la scène d'aujourd'hui ? L'esprit n'est plus vraiment le même qu'à l'époque, je suppose... Peut-on encore parler de demomaking dès lors qu'il n'y a plus de compétition ?

Tout dépend ce que tu entends par "actifs", mais certains ont une bonne descente... La scène CPC me semble avoir bien résisté au temps et l'ambiance y est assez bonne. Elle semble même ne plus perdre de monde et au contraire en gagner. Certains clivages existent toujours, entre les programmeurs et les utilisateurs par exemple ou entre les CPC old et les plus. De nouveaux débats existent, entre les 100% CPC et les autres. J'ai trouvé l'ambiance très sympa, et je suis heureux de voir qu'il y a toujours des nouveaux venus (ou des revenants). Je suis même surpris que des fanzines existent et sortent encore..

Le rythme des productions est relativement lent (c'est un euphémisme) mais on n'est plus dans la même logique "qu'à l'époque" : le phénomène des démos a attiré des inconditionnels mais également pas mal de personnes motivées principalement par la notoriété illusoire que cela pouvait leur apporter. Lorsque la machine est morte commercialement, beaucoup de gens ont donc rapidement tourné la page. Je pense que cette notoriété (en dehors des autres raisons personnelles qui peuvent aussi conduire quelqu'un à vouloir faire une démo) était le moteur principal de la concurrence.

En ce sens, les personnes sur la scène actuelle ne le sont pas pour cette motivation, mais plutôt par la curiosité, la passion ou la recherche d'une forme de perfection (ou alors pour les formes généreuses d'un CPC 464 ??). C'est donc plus personnel et moins exigeant en contraintes de "planning" car ce n'est plus une course contre la montre. Ca n'en rend la scène que plus intéressante, car il y a beaucoup de superspécialistes avec lesquels c'est un plaisir de discuter.

Je crois que la compétition est une des facettes du demomaking, mais ne le définit pas. Ca peut être un moteur, et je le comprends (coucou Shap...). Les démos de boules (Beb est un spécialiste ;-)) sont un exemple type. Le demomaking sans cet esprit de compétition, c'est également un outil de création de choses "neuves". Lorsque c'est le cas, difficile de

parler de concurrence, puisqu'il n'y a pas de référent. C'est ce qui explique le succès de Ultimate Mega Demo en 92, par exemple, alors que la scène était en overdose de ruptures et de scrollings depuis 2 ans...

8/ A propos des productions : as-tu récupéré l'essentiel de ce qui s'est fait depuis ton départ en 93 ? Que retiens-tu de cette grosse décennie ? Certaines démos t'ont-elles particulièrement marqué ?

Je pense en avoir récupéré une grosse partie via internet. Les progrès effectués sur les émulateurs depuis celui de Marco Vieth sous Ms/Dos contribuent aussi à ce que des anciens n'ayant plus de machines puissent profiter de ces productions. C'est un peu difficile de juger une période de 10 ans. Les démos ne sont pas toutes datées... Mais dans l'ensemble, j'ai l'impression que les démos qui sortaient jusqu'en 1998 ressemblaient à de l'apprentissage CRTc pas toujours très heureux, ou parfois à de la surenchère de split-screen avec des démos ne modifiant que des offsets...

Les choses s'améliorent ensuite, mais dans l'ensemble, cela reste assez classique. On sent par la suite une amélioration progressive de la qualité technique et l'émergence de nouvelles choses via les nouveaux ténors et spécialistes du CPC, comme Madram avec "Ecole" et "Bisbilles" (il me semble), qui expriment son amour forcené du détail. Dans un style moins technique, des nouveaux comme Sylvestre ont su innover, et ClimaxG m'a vraiment étonné (dommage qu'on ne puisse commuter l'écran vert directement via le CPC...). J'ai apprécié la démo DTC qui fait partie de ces démos agréables qu'on peut montrer sans honte à des sceners d'autres machines. DemolzArt est un ensemble de parties de différents niveaux mais qui préfigurent le chemin vers de vraies trackmo. J'ai déjà causé de la Backtro, bluffante, mais qui souffre d'un manque de finitions. Je n'ai pas encore eu le temps de l'apprécier sur un vrai CPC, mais Targhan m'a parlé à Segré de vraies améliorations concernant les chargements disque, et Starkos est à priori un outil sans équivalent selon ses utilisateurs.

Plusieurs démos, même si on peut en critiquer le caractère esthétique, montrent l'évolution technique de leurs auteurs (par exemple Shap avec la TAF) et le désir d'innover (A step beyond du groupe grec Dirty Minds). Le niveau technique général augmente et c'est vraiment une très bonne chose. Le code produit par un

Hicks ou un Ramlaid, par exemple, sont d'un excellent niveau. Sinon, il y a beaucoup de personnes qui causent beaucoup de ces "trucs qui tuent mais pas encore sortis"... Et on ne peut que se référer à ce que j'ai lu dans un scroll "you are what you release" (mais qui donc a écrit une phrase aussi ignoble ?). Il y a aussi tous les créateurs d'outils divers sur PC ou CPC, et qui alimentent par leur passion la scène (je pense par exemple à Demoniak, ou ceux qui ont sorti un générateur d'objets 3D dont je ne me rappelle plus le nom).

9/ Comment te tiens-tu informé de l'actualité CPC ? As-tu beaucoup de contacts ?

Tout simplement par internet, qui est vraiment un outil formidable. Quand on pense que tous les échanges de démos se faisaient par le courrier à l'époque (ou au mieux, de manière anecdotique, via un téléchargement minitel coûteux), avec le risque que les précieuses 3" fassent partie des pertes liées aux services des postes. Il fallait donc veiller à ce que les meetings ne se transforment pas en "copy-party" orgiaque et limiter les copies aux stricts échanges de démos.

Il existe aujourd'hui beaucoup de sites CPC. Certains résistent mieux que d'autres. Je consulte régulièrement le site Phénix ainsi que la liste CPC_fr, et quelques autres sites comme CPCscene.com lorsque j'ai le temps. Je suis en contact avec une bonne partie de la scène, soit par mail, soit par l'intermédiaire de chat ou de forum, ceci occasionnellement.

10/ Comme le veut la tradition, les dernières lignes sont à toi...

Je crois que le rétro-coding est un phénomène qui touche de plus en plus de monde. On pourrait disserter beaucoup sur les motivations qui poussent certaines personnes à investir leur temps sur des machines prévues pour les musées de l'informatique plutôt que sur des machines 1000 fois plus puissantes, mais je crois qu'on aurait beaucoup de réponses différentes. Le fait est que certaines choses ne meurent jamais vraiment. En tous les cas, je m'y serais remis même avec 10 personnes sur la scène. Aussi je suis bien content de voir un Candy espérer battre le record de l'Euro 2. Viendez tous au Croco Chanel 4 !



(Le coin Amstrad Pelu)

Soucieux de ne pas marginaliser les minorités, j'inaugure cet encart consacré à l'Amstrad+, l'ordinateur le moins bien exploité de l'histoire de l'informatique. Aussi est-il utile de préciser qu'il n'est pas question de boycotter cette machine, mais simplement de la ranger à côté des ST, Commodore 64, et autres ZX Spectrum, puisque les productions qui lui sont dédiées ne tournent pas sur CPC !

Ainsi, AST souhaite officialiser son retour sur la scène au Croco Chanel 4, par la diffusion de Synergy, une démo 100% Pelu dont le contenu reste mystérieux. Grim en saura probablement plus...

Concernant les sorties à présent, Semilanceata (déjà auteur de Fantasy) a réalisé Seminoisin, une démo « fast-made » spécialement dédiée à Iron, comme ce fut déjà le cas avec l'Amstrad Expo Magic Circus de SuperSylvestre. Finalement, en ne faisant rien et en dénigrant tout, Iron est un bon catalyseur à productions !



Toujours dans le dossier Iron : ce dernier vient d'ouvrir un forum dédié à l'Amstrad+, grand modèle de démocratie en tous points. Est-ce franchement si étonnant que presque personne ne participe ?

Enfin, vous devez savoir que Longshot a diffusé il y a déjà un moment une nouvelle version du B-ASIC, supprimant quelques bugs.



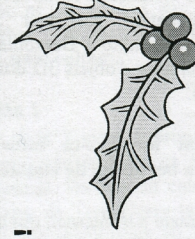
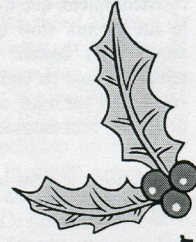
Vue d'ensemble du Castelum



Le premier meeting d'Eliot en tant que participant depuis 1994 !



Photo réalisée sans trucage



Photos : Dada, Longshot, Slyder