

NOUS ALLONS VOUS FAIRE AIMER L'AN 2000



NUMERO 13 - DECEMBRE 99



**EDITO****LA REDAC**

Comme vous devez certainement le savoir, ce numéro 13 d'ANOTHER WORLD marque un tournant. En effet, c'est le dernier que nous taperons à la machine puisque nous passerons sur imprimante dès le mois de Février. Oui, Février! Cela est dû au fait qu'il va nous falloir récupérer tous les logiciels nécessaires pour la réalisation du fanz. Mais ne vous inquiétez pas après ça retour à une régularité mensuelle!!! Avant de cloturer cet éditto, nous tenons à remercier tous ceux qui ont participé à ce numéro ainsi que tous ceux qui nous ont donné leur avis sur la nouvelle formule proposée. Voila, on vous donne rendez-vous dans AW 14 qui sera, on peut vous l'assurer, encore meilleur!

**LES ACTUS****LA SCENE****LES FANZINES**

HELPFANZ, le fanzine du groupe HARD'OS est finalement prévu sur disc avec un supplément papier pour les plans. Le GHOUL'S WRITTER sera utilisé pour les articles. N'hésitez pas à envoyer des soluces de jeux ou articles divers à IRON ou RAGE.

Faisons le point en ce qui concerne BOXON 4. Nous sommes à présent en possession de toutes les parts codées par NICKY ONE. Reste donc encore le menu et l'éditto à coder. Egalement plusieurs textes et graphs manquent à l'appel... Le chainage ne pourra se faire qu'après toutes ces choses achevées.

**LES DEMOS**

La démo du CROCO CHANEL avance. ELIOT nous a envoyé une préview de sa contribution très sympathique. L'effet principal est apparemment prêt et a le mérite d'être très original. Ca arrache sec. Espérons que les autres participants avancent aussi, car cette démo promet...

Le mois dernier on vous parlait de la 5KB DEMO 3, que LONGSHOT avait amené au CROCO CHANEL et qui n'a jamais été diffusée. Eh bien il se trouve que la démo est enfin copiable! Pour vous procurer une version, allez voir sur le site de ROUDOUDOU ou de GENESIS 8. Niveau swapping, la version d'ELIOT semble avoir quelques problèmes pour être copiée...

**LES ACTUS (SUITE)****LA SCENE**

La DEMOIZART vous connaissez? La VIRUS aussi? Ces deux mégademos que préparaient respectivement ARKOS et MORTEL ne feront finalement qu'une! En effet, les deux projets commençant à s'éterniser, les deux groupes ont préféré se partager le travail. Le résultat de cette fusion se nommera DEMOIZART, et est annoncée pour courant 2000...

**LES JEUX**

Les bugs de FRES FIGHTERS 2 ont apparemment disparu. Reste à DOC BARTHOC le peaufinage de l'intro qui comporte quelques problèmes de synchronisation avec la musique. D'après TOM&JERRY, le jeu semble formidable!!! On le remercie d'ailleurs pour l'actu.

**EN VRAC...**

Pensez à aller faire un tour du côté du site Internet de FUTURS'. En effet, après une longue période d'attente il a enfin été réactualisé. En voici l'adresse: <http://www.chez.com/futurs>

Même remarque pour le site d'ARKOS qui a lui aussi été remis à jour: <http://www.chez.com/arkos>

Le NECROMENCIEN, ancien jeu d'aventure syntaxique commercialisé par Lanckhor et jusqu'alors inviolé a enfin trouvé un adversaire de taille! En effet, RAM7 a réussi à cracker cette légende... Le plus étonnant c'est que lors du CROCO CHANEL un participant a sorti une version du jeu déplombée datant de plus de 10 ans! Ce crack avait été effectué à l'époque par MAC SPEE.

MASTER du groupe HARD'OS, arrête le CPC pour se tourner vers le PC. Hem.

Nous vous rappelons que nous attendons toujours vos remarques et conseils à propos du passage d'ANOTHER WORLD sur imprimante.

Petite annonce. Nous recherchons plusieurs fontes en MODE 0 pas trop grosses au niveau de la taille. Si quelqu'un pouvait également nous envoyer POWER PAGE, ce serait très sympa...

**"EST-IL NECESSAIRE DE SE TOURNER VERS DES MACHINES PLUS PUISSANTES POUR CODER DE NOUVEAUX EFFETS?"****TONY**

"Bon, à part un menu et un écran "loading" animé en Basic et qui sert à rien, on ne peut pas dire que je sois un coder! Mais je constate que sur de puissantes machines de bons vieux effets CPC très beaux visuellement ne se voient plus! Je pense particulièrement au Turn disc de ZAP'T'BALL... 128Ko suffisent à l'animation! En fait les machines "puissantes" caractérisées par le terme trop générique "Pécé" n'ont plus de fonctions propres à leur marque! Allez demander à un Pécé (toutes plateformes) de diviser l'écran en écrans et de les désynchroniser! J'ai aussi vu sur CPC des effets 3D ne nécessitant pas une carte 3DFX2 ch'ai pas koi à 1000 balles. Le CPC serait-il en fait une machine puissante?! Mon apport au débat sera donc le suivant: de nouveaux effets, oui, mais pas uniquement sur des machines puissantes, bien que pour bien des cas on s'en inspire pour nos CPC! Dernière chose: avec 2Mo (Memcard CPC, donc plus de puissance) de nouveaux effets et plus rapides? Je l'espère!

**UN LECTEUR ANONYME (!)**

Voici pourquoi utiliser des machines plus puissantes: 1) Accès au disque dur.  
2) Emulation accélérée pour précalculs.  
3) Existence de modeleurs 3D, de retoucheurs d'image...

Voici pourquoi ne pas utiliser des machines plus puissantes: 1) Le CPC a bientôt un disque dur. Il a déjà une Ramcard et maintenant 2Mo de Memcard conservées par pile. Bref, c'est le CPC lui-même qui est plus puissant!

1Bis) Sur les machines puissantes, il faut de toute façon archiver, à cause des virus et du risque de crash de disque dur.

2) Il existe des compilateurs Basic, et même C!!! Avec 2 CPCs, on fait facilement du multitâches: ce n'est pas grave si l'un est monopolisé.

3) Des softs de création et de développement sont tout à fait envisageables sur CPC. Ca devient même une priorité!

4) Impossible de concevoir des effets hards poussés sur émulateurs. De plus, on ne sait jamais si les interruptions sont gérées à l'identique et si les instructions non documentées fonctionnent.

5) Le gain de temps peut être annulé à cause:

- de la lenteur de boot de la plupart des autres machines que le CPC.
- des plantages divers ou de décélérations du système.
- du prix de la machine, représentant des centaines d'heures de travail.
- des séances de psychothérapie... etc...

### IRON

Non, l'utilisation d'un PC par exemple n'est pas nécessaire pour coder, moi, personnellement, à mon avis, selon moi, utiliser une machine plus puissante qu'un CPC, comme par exemple une calculatrice (voir "Le Point" no1415 p166) c'est plus une aide qu'autre chose. Prenons l'exemple des fichiers BMP, si ELIOT fait CLAUDIA BMP CONVERTER, c'est juste parcequ'il est nul comme graphiste et en plus, il est fénéant (tiens mange ça!!!), on voit mal quelqu'un comme MADE ou RSX nous pondre des graphs piqués sur PC. Autre exemple: les fichiers MOD que je vais piquer sur PC, je le fais uniquement parceque le CPC ne me permet pas tant qu'OFFSET ne m'aura pas envoyé ma SOUNDPLAYER 2 que j'attends depuis 1 an (et de 2, je vais me faire tuer), d'échantillonner des sons, alors que cela est possible. Bref, le CPC peut tout faire tant qu'on s'y intéresse. Se tourner vers une autre machine, c'est un jour abandonner le CPC. Alors je vous le dis bien fort, cessez d'utiliser un PC, sauf si vous êtes comme ELIOT qui ne sait pas grapher (comme moi d'ailleurs). Amis CPCistes, à la prochaine.

Le prochain sujet du débat paraîtra dans le numéro 14 qui sera, je vous le rappelle, sur imprimante. Ne le loupez pas!!!

1999, une année riche en événements sur CPC. Bref, voici un résumé où sont répertoriés mois par mois tout ce qui est à retenir de cette année CPCiste qui vient de s'écouler...

Février. L'année commence en force avec les fanzines, puisque outre les mensuels AMSLIVE et ANOTHER WORLD, sortent ATM 4 et EUROSTRAD 11. Le premier nommé, discmag de ROY EVERETT, est très fourni en texte et suscite beaucoup d'intérêt. Quant au second, il marque le retour de TOM POUCE sur la scène après une longue absence. Mais pour notre plus grand plaisir, ce mois ne se limite pas qu'aux fanzines, puisqu'une version traduite en Anglais de BLACKLAND, rpg de BOLLAWARE, est enfin disponible 5 ans après sa sortie en Allemagne...

Mars. Un mois axé démos au vu des sorties: la 202122 DEMO, issue d'un minimeeting organisé chez ELIOT en Février, bien que n'apportant aucune innovation majeure reste sympa et prouve qu'il est possible de ne pas sortir une démo 2 ans après le meeting ;). Autre prod de qualité qui a vu le jour, ECSTASY. Ce music-pack, fruit du travail de CANDY (MORTEL) et GREG (EBOLA), possède une qualité générale (autant au niveau gfxs, code que ziks) qui laisse présager un futur très prometteur pour la démo sur CPC.

Avril. Aaah, on approche de la période des examens, et ça se sent au vu de la faible productivité. Pourtant, on devine la motivation de certains puisque l'activité par courrier ne baisse pas d'un poil... Ce mois marquera tout de même la naissance d'un nouveau groupe sur la scène: HARD'OS, ainsi que le numéro 1 de leur fanzine HELPFANZ.

Mai. Le lourd pari qu'avaient lancé les rédacteurs d'AMSLIVE aboutit sur un numéro 12 où seuls les lecteurs ont participé. Résultat, un fanzine très varié, une expérience à renouveler...

Juin. Ce mois marqué le début d'une longue période d'activité intense. En effet, on débute avec la sortie du très attendu QUASAR 16 nouvelle formule.

Egalement paru, le discmag Grec OVATION 5. Bien que comportant de nombreux articles inintéressants, quelques uns d'entre eux valent malgré tout le détour... Enfin, TOM&JERRY profite de ce mois de Juin pour officialiser son projet de jeu COLOR LINES, jeu qui ne devrait pas trop tarder.

Juillet. On continue dans la joie et la bonne humeur avec la diffusion d'une version préview de CLAUDIA le convertisseur de BMP codé par ELIOT. Cet utilitaire propose déjà pas mal de fonctions fort appréciables. Egalement au programme de ce mois, les débuts officiels du coding de DBZ (mon jeu quoi!).

Aout. Certainement le mois le plus productif de l'année, sans doute grace aux traditionnels meetings de l'été. Ca commence fort avec le désormais célèbre ZE MEETING qui est comme tous les ans, une véritable réussite. De ce meeting sont issues beaucoup de choses telles que l'excellente BIG'O'FULL'O'DEM'O de TARGHAN et son utilitaire RASTARKOS. Egalement en provenance de ZE MEETING, une carte CPCISA enfin disponible, ce qui va ouvrir de nouveaux horizons au CPC... Mais ce n'est pas tout puisque EUROSTRAD sort son numéro 12, et quel annuaire! Et pour cloturer magnifiquement ce mois d'Aout, le BYTE'99 est organisé près de Calais. D'ailleurs on attend toujours la TATAMI'S DEMO ;)

Septembre. Un mois qui commence bien tristement avec l'annonce du départ de NICKY ONE ainsi que la fin de DBT. Mais cet événement permet d'assister à la naissance de TNT composé des derniers membres de DBT. A part ça, sortie du numéro 5 de EUROWACCI, un discmag Anglais.

Octobre. Digne des meilleurs mois de l'année, Octobre annonce la sortie de EUROWACCI 6. Et ce n'est qu'un début puisque s'enchainent ensuite les sorties de PIF PAF POUET BOUM (sans prétention mais qui vaut son pesant d'humour), et puis la trop attendue BYTE'98, qui malgré une longue attente est à la hauteur de nos espérance, et a l'avantage d'innover... Mais l'événement de ce mois d'Octobre,

**1999 (SUITE)**

**TOM'S**

voire de l'année, est sans conteste le CROCO CHANEL MEETING puisque pour la première fois depuis bien longtemps était rassemblée quasiment toute la scène au même endroit, à laquelle sont venus se joindre à cette occasion des participants de marque tels que LONGSHOT, HYDRIS, ou encore EPSILON. D'ailleurs, OFFSET a profité de l'événement pour diffuser QUASAR 17 (qui finalement réduit de plus en plus ses retards, contrairement à d'autres). Bref un mois qui nous laissera un merveilleux souvenir...

Après s'être remémorer tout ça, on ne peut résolument être que plus motivé car cette année 1999 annonce un nouveau siècle de CPC qui sera sans doute marqué par la qualité et le nombre de ses productions... En effet, on ne peut s'empêcher de penser à STORMLORD+, L'ECOLE BUISSONNIERE, ASIC INSIDE, FRES FIGHTERS 2, IT WAS SO NICE..., CROCO CHANEL DEMO, HIGH TECHNOLOGY, DEMONIAK 7, BOXON 4, ALIENS 2, DBZ, CLAUDIA BMP, DEMOIZART, que du bon! Et j'en oublie! Et tout ça c'est annoncé pour courant 2000, bref encore une année qui s'annonce plus palpitante que la précédente, d'autant plus que les extensions sont maintenant prêtes et la mise au point des drivers et d'un nouvel OS sont actuellement en route... Non, définitivement l'AMSTRAD CPC n'est pas mort (c) GENESIS8, LES PUCES INFOS Nol :). Et loin de là!

**ANOTHER WORLD NOUVELLE FORMULE!**

**LA REDAC**

Profitons de ces quelques lignes pour faire le point sur la formule qui sera adoptée dès le numéro 14. Ces résultats sont les souhaits qu'ont exprimé la majorité des lecteurs. Si vous n'êtes pas d'accord, plaignez-vous! :)

A l'humanité, il a été décidé que la PAO serait réalisée sur CPC, donc pas de PC, vous voila rassurés j'espère! En parlant de PAO, les 8 pages seront finalement conservées, du coup, la couverture aussi. Au niveau des articles, seront conservés les actus, l'interview, le débat, les tests de nouveautés, auxquels viendront se greffer des cours d'assembleur bien plus poussés que les précédents numéros, des dossiers portant sur un sujet précis, et encore d'autres à découvrir...