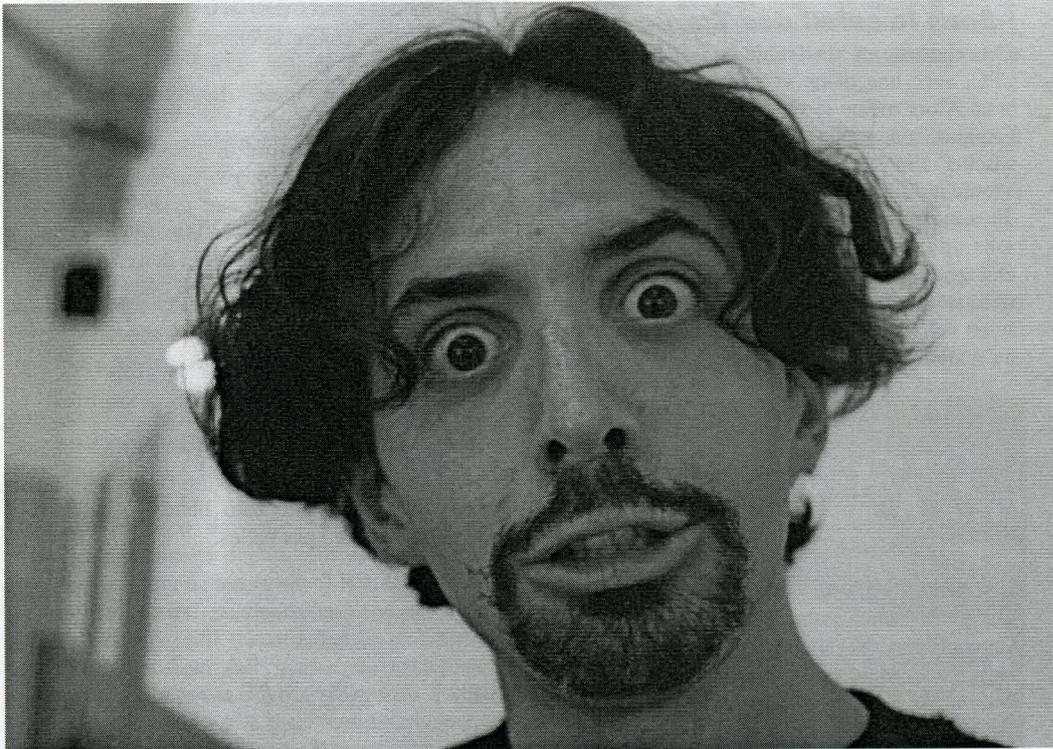


# ANOTHER WORLD

Numéro 30 | Octobre 2002



[ Photoizart ]

## Edito

*Il est salubre d'être insolent dans ce monde d'autosatisfaction.*

### [ Sous le soleil des Tronic ]

C'est chouette ça : le Tronic du GPA revient sur CPC, avec une démo et sa motivation sous le bras. Alors même si GPA 2K2 ne casse pas la baraque, son organisation suffit à elle-seule à susciter l'intérêt. Il ne faut pas oublier que Tronic a dû se replonger dans du code vieux de 10 ans pour finir cette démo, ce qui explique sans doute les sautes d'écran à chaque changement de partie, ainsi que les décélérations et accélérations de la musique selon l'effet ! (vous ne croyiez quand même pas qu'il allait s'en tirer comme ça !)

Là où c'est rudement sympa, c'est que Tronic ne compte pas s'arrêter là puisqu'une nouvelle démo, d'abord prévue avec Tom&Jerry puis finalement non, est annoncée pour la fin de l'année (voir screenshot dans ces pages).

### [ J'aime le Bordel ]

Malgré la bonne volonté des organisateurs, le Croco Chanel n°4 ne pourra pas avoir lieu. Ce regrettable imprévu a heureusement vite été contré par l'annonce d'un autre meeting : le Bordelik n°5 ! Le rendez-vous est donc fixé à Rennes le samedi 9, dimanche 10, et lundi 11 Novembre. Si nous tenons à remercier Orphée et Ramlaid pour cette belle initiative, il nous faut également souligner leur volonté de se décarcasser pour contacter un maximum de personnes qu'on a peu l'occasion de voir en meeting, dont d'anciens CPCistes. Sincèrement merci, et bravo ! Si vous n'avez pas reçu d'invitation n'hésitez pas :

*Thierry Join (Ramlaid)  
5 square du docteur Guérin  
35000 Rennes  
ramlaid@cpcscene.com*

*Anthony Nevo (Orphée)  
80 rue d'Antrain  
35700 Rennes  
orpee@cpcscene.com*

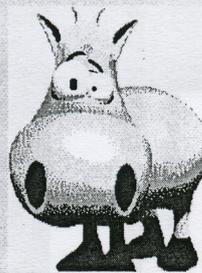
### [ Récurons ensemble ]

(Mise en garde contre le climat: ce paragraphe contient une chute d'une température relativement basse, merci donc de régler le thermostat au maximum)

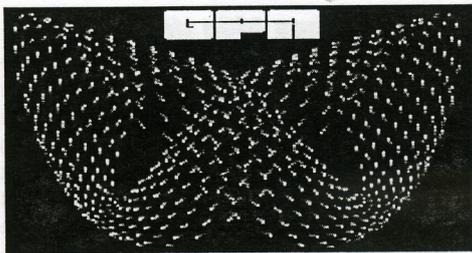
Toujours en quête du titre du programmeur le plus actif, Plissken a dernièrement diffusé deux démos commémorative : l'une pour l'Amstrad Expo 2002, et l'autre pour son Bac. Afin de ne pas choquer l'opinion, voici deux façons d'aborder ces productions (rayez celle qui ne vous convient pas) :

- c'est intéressant de constater la progression d'un codeur au fil de ses démos, et ça contribue en outre à rendre la scène active...

- quand on sait faire de la rupture et des rasters, on peut déjà faire une bien belle démo. Ces deux démos ne sont pas belles.



*GPA 2K2, la vache !*



GPA 2K3, la prochaine démo de Tronic

Je vous raconte la même chose tous les mois ? Normal, vous faites la même chose tous les mois. Ah non, y'en a qui font rien, aussi.

### **[ Babybel n°4 ]**

Courant septembre a eu lieu chez Slyder un mini-meeting où se sont retrouvés Eliot, Iron, Master, Orphée, Ramlaïd, Roudoudou, Targhan. Beaucoup de choses positives ressortent de cette petite réunion, ne serait-ce que le retour d'Orphée en France ! Sans perdre de temps, il a débuté un effet à base de splits-rasters assez original. De plus, les membres de l'équipe d'Arkos et de Mortel présents affichaient une réelle envie de boucler Demoizart dans les plus brefs délais (lisez l'interview de Targhan pour vous en convaincre !). Roudoudou a profité de l'occasion pour commencer une petite démo composée d'effets basé sur de la rupture ligne à ligne, mais inédits sur CPC. Aux dernières nouvelles, il restait deux effets, le scrolling, et la musique à faire. Ce projet devrait être poursuivi au Bordelik, où le chauve devrait également diffuser un slide-show illustrant ses dernières recherches en matière de compression. Le point sur tout ça très bientôt, Roudoudou étant notre prochain interviewé.

### **[ 2 bonnes raisons de ne plus lire AW ]**

Amstrad Live &13 est sorti fin Juillet. Toujours aussi drôle et intéressant, j'espère que vous êtes tous abonnés !

Le dernier numéro de Quasar, le 20, a été distribué à Ze Meeting. Les délais d'envois semblent par contre assez longs puisque nous ne l'avons encore pas reçu ! En guise de mise en bouche, nous nous délecterons du succulent Quasar Disk 3 confectionné par Tony, et dont l'interview d'Overflow est au moins aussi intéressante que la Backtro était impressionnante.

### **[ C'est Mortel ]**

A défaut de retrouver le groupe Mortel sur vos CPC, mettez le cap sur le <http://mortel.cc>. Derrière cette petite mesquinerie traduisant une frustration évidente de ne pas pouvoir savourer autant de productions de l'équipe de Dracula Fanz que je le souhaiterais, se cache en réalité une profonde admiration. Surtout que le site est très bien fait ! J'ai particulièrement apprécié les nombreuses photos (principalement issues des meetings de ces 3 dernières années), ainsi que les magnifiques caricatures ornant la description des différents membres du groupe... A noter qu'une nouvelle démo secrète de Candy, Beb, et Shap est en préparation (cf. projets).

### **[ Notre-Dams de Bordeaux ]**

Entre deux articles pour Amslive et le bouclage de la Croco Channel Demo (elle arrive !), Madram a mis la touche finale à Dams - version Overlanders -, proposant toutes les bonnes choses détaillées le mois dernier (dont un RSX permettant de copier le source dans les banks pour pouvoir travailler avec toute la mémoire centrale). Idéal en attendant un nouvel assembleur !

**Another World 30 - Octobre 2002**

**35 exemplaires**

**Rédaction:**

**Toms' - Hicks**

**Franck & David Thomasette**

**26 rue des Maisonnettes**

**54300 Lunéville**

**[another-world@cpcscene.com](mailto:another-world@cpcscene.com)**

**[ Le cul, le fric ]**

Le célèbre magazine Anglais Amstrad Action organise actuellement sur son site ([www.amstradaction.com](http://www.amstradaction.com)), un concours de jeux destiné à en relancer la production. Pour participer, il suffit d'envoyer votre œuvre pour Février 2003 au plus tard, et vous gagnerez peut-être une prime allant de 150 à 500 Livres si elle remporte suffisamment de suffrages parmi le jury. Comment ça une prime ? STV ! Shap ! Targhan ! Vite, y'a une nouvelle deadline pour Aliens 2 !

**[ Ze meeting 2002 ]**

Peu de retombés issues de l'édition de cette année, autant au niveau des productions que des réactions des participants. Ainsi, nous apprendrons au gré de nos interrogatoires que 13 personnes étaient présentes (Beb, Candy, Eliot, Grim, Iron, Jamian, Ker, Master, Offset, Plissken, Ramlaid, Roudoudou, Zik), qu'Iron a dévoilé quelques previews sur CPC+, et que Candy et Beb ont débuté une démo toute neuve pendant le meeting.

**[ Une sacrée délivrance ]**

SNN a entièrement fini de débogger le code de son jeu Stormlord+, et est actuellement en phase de peaufinage (ajout d'options, possibilité d'interagir avec certains objets, clin d'œil, etc.). Mais ne vous attendez pas à une sortie imminente, car il reste encore tous les niveaux à faire, ce qui constitue une tâche longue et déterminante (rappelez-vous ceci : c'est toujours plus long qu'on le croit (sauf quand c'est plus court)). Un site avec previews et soluces devrait prochainement être mis en ligne.

**[ Il s'est Phénixé ]**

Aux dernières nouvelles, suite à un crash de la plupart de ses données, Phénix Informatique semblait bien décidé à stopper définitivement son site. Mais bon, vous connaissez la légende à propos du Phénix : il renaît toujours de ses cendres...

**[ Mécaniques bien graissées ]**

Quelques précisions à propos de l'actu [ Faites-lui une ovation ] de la page 17 du dernier numéro. Les textes du prochain Ovation (le numéro 6, ou le 7 si vous êtes né en janvier) sont écrits à 80% et traiteront à 95% de CPC, et j'ajouterais que les graphs seront probablement moches à 65%. A titre d'exemple, l'article "News", où vous retrouvez notamment des détails sur les projets hardwares d'Antitec, occupe déjà 70Ko.

Autre nouvelle qui a son importance, Odium et Morbid sont de retour sur CPC (à 93%).

**[ Au poil ]**

Nos amis les Crackers Velus ont déjà archivé plus de 180 discs sur leur site (dommage que l'on soit obligé de télécharger à l'aveuglette !). Si vous avez un petit moment, allez faire un tour sur le <http://velus.fr.st>.

**[ Dans le mille ]**

SeMiLanceata ([semilanceata.chez.tiscali.fr](http://semilanceata.chez.tiscali.fr)) est un nouveau groupe officiant exclusivement sur CPC+, composé de Nicky One (codeur), Jamian (aka JRM45, musicien), et Grim (graphiste). Je vous laisse juger par vous même de leurs talents dans Fantasy, leur première démo.



*L'hiver approche. C'est rude, l'hiver. Il va falloir ressortir vos écharpes, vos bonnets... et vos gants. Vos Targhan. Notre côté reporter intrépide ayant repris le dessus, nous sommes directement allé nous entretenir avec le petit père.*

**1/ Bonjour Targhan, tous nos lecteurs ont les yeux braqués sur toi : où en est la Demoizart ?**

(D'abord, arrêtez de me regarder comme ça, ça me gêne !) Elle avance fort bien, et vous remercie de votre intérêt pour elle. Il va y avoir une bonne dizaine de parts, et on s'est tous vraiment motivés ces derniers temps. Il y a eu beaucoup de temps morts, mais là, c'est la dernière ligne droite ! Elle sortira au meeting de fin d'année. Si ce n'est pas le cas, vous aurez quand même droit à une preview (si les autres sont d'accords). Elle sortira avant Noël de toute façon.

**2/ Qui participe au projet, et quel est le rôle de chacun ?**

Alors : il y a Grim qui code et graphe, Ramlaïd qui code, Moi qui code et zique, Orphée qui code, Rainbird qui code et graphe. Viennent s'ajouter des prods d'Epsilon et Beast, ainsi que des graphs de Made, Beb, et Slyder. Voilà pour la bande des joyeux lurons.

**3/ Quand a débuté le projet ? A-t-il connu des évolutions depuis sa naissance ?**

J'avoue ne pas vraiment me souvenir quand elle a réellement commencé... En 96, probablement ? Nous avons chacun commencé à coder assez rapidement, à cette époque le projet était très motivant. Puis, pour un bon millier de raisons (l'absence de Rainbird en est la principale, je pense), l'intérêt a décliné, et les choses ont trainé... Une étape majeure fut la fusion entre Demoizart et la Virus megademo des gars de Mortel. Curieusement, on a pas gagné beaucoup de parts :) Ils semblaient au même point que nous. Là encore, on s'est remotivés, puis ça a décliné... jusqu'à récemment où on s'est enfin rendu compte qu'on pouvait la finir. Comme

chacun le sait, le plus dur, ce n'est pas de coder les routines, c'est de finaliser la chose...

**4/ Certaines parties de la démo ont peut-être vieilli...**

Oui et non. Disons que certaines parts étaient déjà vieilles quand elles ont été finies :) Bien que tout ne soit pas homogène, chaque part a un design bien à lui. Certaines font certainement plus old school que d'autres, mais il y a vraiment de bonnes choses. De toute façon, la scène n'a pas extrêmement évolué pendant tout ce temps. Bien sur les codeurs sont bien meilleurs, mais les démos sorties sont rarement innovantes (il y a quelques exceptions, bien sur). Franchement, n'ayez pas d'inquiétudes à ce sujet.

**5/ Doit-on réellement s'attendre à du nouveau sur CPC ? Peux-tu nous dévoiler quelques effets ?**

Non, je ne vous dirai rien :) On n'a pas attendu et caché ces parts pendant tout ce temps pour vous dévoiler ça par écrit ! Il y a du nouveau, et du recyclé. Donc, même si certains effets ont des bases 'classiques', il y a toujours un petit truc original pour les rendre plus attrayants. Et puis n'oublions pas que ce qui rend une démo intéressante, c'est pas les effets, c'est surtout la présentation de l'ensemble... Certaines parts sont des multiparts, et ça, c'est chouette à regarder (enfin moi, je trouve).

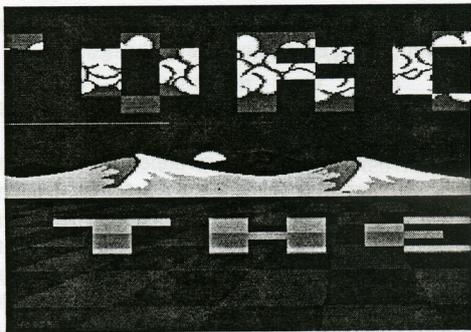
**6/ Parlons un peu de Demoniak, où en est le numéro 8 ? Des articles ont-ils déjà été écrits ?**

Il avance. On a des rapports de meetings, quelques articles techniques, quelques articles sur la scène... Mais on n'est pas à 100% dedans. Demoizart d'abord !

**7/ Quelles évolutions seront apportées par rapport aux précédents numéros ?**

Bon, il m'en coûte de l'avouer, mais : j'ai tout reprogrammé. Je m'excuse :) Le writter est encore plus rapide, l'intégration de graphisme plus simple pour celui qui écrit le texte, mais ce n'est pas tout : il sera possible de modifier les

## Interview Targhan (Arkos)



Big'O'full'O'dem'O

couleurs et le mode a sa guise ! On pourra ainsi obtenir des changements de couleurs similaires à ceux de ATM (les palettes sous acide en moins :) De même, tout graph affiché pourra être en mode 2, 1, ou 0 ! Et les fades de changements de pages se feront aussi sur n'importe quel raster ! J'ai codé ma propre routine de FDC, donc le loading sera plus rapide, et il n'y aura pas de coupure entre l'écran principal et le loader. Une barre d'affichage montrera le pourcentage chargé, il y aura aussi un indicateur lors du décompactage... Ca va être chouette. Au niveau texte, on espère que ce sera tout aussi intéressant que le précédent numéro. Par contre, je ne reprogrammerai plus l'interface pour Dmk9. Je le promets :)

**8/ Tu développes à l'aide d'un émulateur sur une autre machine pour plus de confort. Mais pourquoi ne pas porter ce confort sur CPC en développant de nouveaux utilitaires ? Tu nous avais parlé d'un assembleur à une époque...**

Bonne question, et excellente mémoire, félicitations :) ! Bon, mettons les choses au point : Si je développe sur PC, c'est uniquement car le CPC n'a pas les outils nécessaires pour me permettre de finir mes parts de la Demoizart. Maintenant, si on me propose quelque chose qui y parvient, je n'aurai aucune hésitation à prendre mon CPC pour coder (d'ailleurs en passant : j'adooore coder sous Dams). Seulement, soyons honnêtes : aucun utilitaire digne de ce

nom ne sera jamais écrit. Pire : si ANA est diffusé, il n'y aura pas de hardware pour aider les développements. CPCISA et toutes ces belles extensions mémoires dorment dans des tiroirs et ne seront jamais produites en quantité suffisante pour la scène entière. En plus, ça coûte cher, et il est hors de question que je dépense un kopek pour mon CPC, c'est là tout l'intérêt de la machine. Mais pour répondre à ta question, l'assembleur que je voulais faire était un DAMS plus puissant : source hyper compacté, assemblage plus rapide, indépendance totale par rapport au système, et utilisation des ROMs et extensions mémoire pour y placer l'assembleur et le source. Mon but était que tous les CPCistes (y compris ceux qui utilisent Maxam) l'utilisent. Seulement, mon cahier des charges ne semble pas intéresser grand monde à part moi et une poignée d'autres. Et puis on m'a fait toute une série d'idées allant complètement à l'opposé de ce que je voulais faire : utiliser des sources-Ascii, utiliser à mort le système, séparer assembleur et éditeur... Donc, j'ai abandonné. Je ne travaille pas que pour moi. C'est également valable pour les démos que je code.

**9/ Nous entendons rarement parler des autres membres d'Arkos. Que deviennent Orphée et Rainbird ?**

Rainbird a refait surface et va finir le boulot qu'il a commencé pour la DIA, et va même en faire plus ! Orphée est de retour en France depuis Juin, d'ailleurs il a participé au meeting de Slyder, et a codé un effet à cette occasion (je ne sais pas encore où il sera utilisé). Il a continué sa démo pour la DIA, et la terminera dans les temps, sinon ça va barder :) Vous pouvez compter sur lui.

**10/ Le bouclage de la Demoizart se faisant, de nouveaux projets sont-ils gestation chez Arkos ?**

Tout de suite après Demoizart, on s'attaque à Démoniak 8. Je ne sais pas combien de temps ça prendra pour finir les articles, donc je ne donne pas de date. Par contre, en parallèle, Orphée et

## Targhan (Arkos) Interview

moi avons une démo en tête, et elle sera non seulement unique en son genre, mais surtout, elle sera très simple à réaliser. Les effets pourront être codés à la chaîne et intégrés très facilement... Mais je ne vous en dis pas plus, car on utilise une technique jamais utilisée sur CPC...

### 11/ Le Croco Chanel 4 a malheureusement été annulé, pourquoi ne pas en profiter pour organiser la 5' édition du Bordelik meeting ?

Excellente idée, d'ailleurs on y a déjà songé, et il est fort probable que cela se fasse. Au moment où j'écris ces lignes, nous (Orphée, moi, et Ramlaïd) ne savons pas si nous organiserons quelque chose, mais en tout cas nous sommes super intéressés. De toute façon, s'il y a pas de Bordelik 5, il y aura un Camembert... Suivez mon regard :)

### 12/ Les anecdotes de meetings, nous en sommes très friands chez Another World. Peux-tu nous en raconter une ?

Alors, alors... Pendant le mini-meeting chez Slyder, j'ai eu mal au ventre. Hein, quoi, elle vous plaît pas mon anecdote ?? :) Bon, une autre : pendant ce meeting, on s'est regardé la cassette vidéo du Katz Meeting (pre-Bordelik I !), du Bordelik I, et IV ! Quelle marrade. Etant le plus jeune CPCiste de cette vidéo, j'ai vraiment beaucoup changé depuis tout ce temps, j'avais presque honte de me revoir :) Ramlaïd n'arrêtait pas de sortir un 'excellent' après chaque commentaire qu'il faisait (c'est lui qui filmait). Ça nous a bien fait marrer de revoir notre trombine d'antan et d'écouter nos voix à 20Khz :) Par contre, il est à noter que finalement, un bon paquet de CPCistes présents alors le sont encore aujourd'hui, et que les autres ont été remplacés... Mmmhhh... Ce n'est pas vraiment une anecdote, mais on peut en tirer une remarque très importante : la scène actuelle vit moins de demos que de meetings... On a intérêt à ce que ceux-ci ne disparaissent jamais !

### 13/ Pour terminer, tu as quartier libre...

Chouette alors. Et bien j'ai envie de dire une

chose : cessez de bousculer nos compatriotes utilisateurs de CPC+. Bien que je n'en possède pas moi-même, j'encourage toute production, et je considère le Plus comme un CPC à part entière qui mérite qu'on s'intéresse à lui un minimum, ou tout du moins, qu'on arrête de le dénigrer. Parceque si un CPCiste n'est pas un CPCplusiste, il y a un CPCiste dans chaque CPCplusiste... Dénigrer un CPCplusiste revient donc à dénigrer un peu de notre scène finalement. Et puis zut, vu le nombre de productions actuelles (tous modèles confondus), ça sert à rien de se tirer dans les pattes, mince alors.

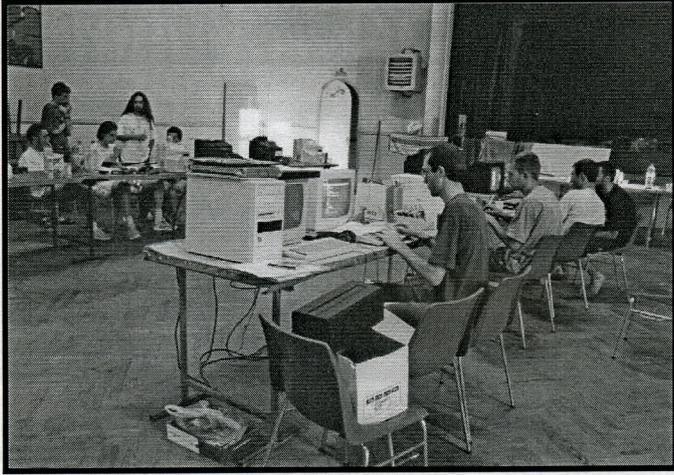
### 14/ Merci beaucoup, nous attendons la Demoizart et Démoniak avec impatience !

Oui. Ah, c'était pas une question ? Zut... Merci encore pour votre fanz, il est vraiment très bon. Bonne continuation !

Propos recueillis par Toms' et Hicks



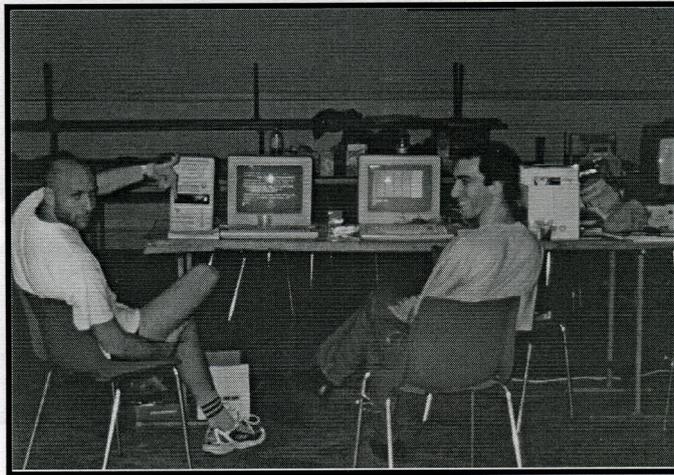
Julien Nevo – Targhan  
Le Louya  
35290 Gael  
Dernières productions :  
Big'O'full'O'dem'O, Rastarkos,  
Démoniak 7



**Ze Meeting 2002**



**Le célèbre CPC bleu d'Éliot**



**Roudoudou et Offset assis sur  
des chaises**