

LA PASSION NOUS ANIME

# ANOTHER WORLD

NUMERO 20 OCTOBRE 2000



tous chez eliot! **actus**  
one (mortel) **interview**  
optimus se dechaine **cpc.net**

Ce mois-ci, c'était la totale: un écran PC presque mort, un accès au net très restreint, des articles d'intervenants extérieurs non recus... Ca s'est traduit, respectivement par un Tom's colle à l'écran pour la mise en page, un manque d'illustrations et de screenshots, et un petit retard de parution. Mais soyons optimistes. D'ici la fin d'année, nous devrions disposer de nouveau matériel nous simplifiant grandement la tâche (plus d'actus, les screenshots qui vont bien, et la participation quasi-certaine d'un dessinateur pour les illustrations). Les plus perspicaces d'entre vous auront compris ce que j'essaie de vous dire: Another World sera réalisée avec les moyens du bord jusque début 2001, mais ça signifie aussi que dès janvier, le fanzine sera bien meilleur qu'il l'est actuellement. Dans 4 mois, on passe la seconde.



Another World 20 - 40 exemplaires  
redaction:  
franck thomasette, david thomasette  
a participe a ce numero:  
christophe dupas  
contact amstrad live:  
franck & david thomasette  
26 rue des maisonnettes  
54300 luneville  
3614 cnx bal AW  
anotherworld@minitel.net

# Actus

100% CPC

## *l'autre pays du fromage*

Cet été, la secte de Coutances s'est faite remarquer à plusieurs reprises. Tout a commencé le 6 juillet par un rassemblement des membres chez Eliot. Celui-ci est parvenu à convaincre Madram (probablement en usant d'un camembert pas frais du Camembert Meeting 4) de lui céder une de ses routines soft afin de l'utiliser dans une démo codée pour l'occasion. Quelques semaines ont suffi pour la finaliser, et depuis de nombreuses copies circulent visiblement dans le but de recruter de nouveaux membres. En effet, tout a été étudié dans cette démo pour amadouer le spectateur, à commencer par le titre: What a cool week-end! Un week-end passe en compagnie de la secte serait-il si sympathique que cela? Tout porte à le croire, ne serait-ce qu'en lisant le compte-rendu de la cérémonie dans le writter certes un peu rapide mais bien présenté. Au dessus, un effet de déformation plutôt surprenant appliqué sur diverses textures (la fameuse routine). Très joli, dommage que la fenêtre soit si petite (environ le tiers d'École Buissonnière), mais au moins c'est rapide. La seconde partie de la démo présente un écran (malheureusement pas en overscan) se déformant à la manière d'un screen-waggle. Comme pour la plupart des récentes productions, les (splendides) graphismes sont signés Beb (certains sont des retouches de dessins en provenance du Commodore 64), et les musiques (de Martin Walker et Ben Daglish) sont jouées à l'aide du player AY de Madram. Bravo, tout simplement.

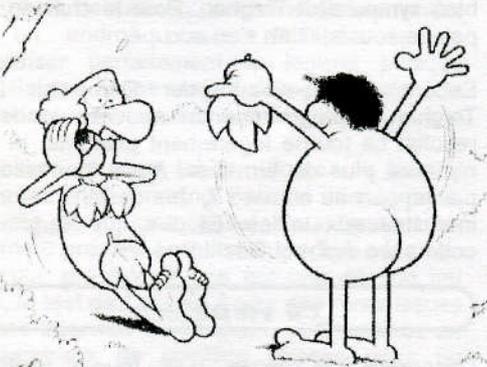
Entre temps, Roudoudou a diffusé une intro présentant un plasma à base de split-rasters pour CPC+. L'effet est nouveau sur CPC, mais le doute persiste toujours quant à la réelle définition du plasma: Celui de Roudoudou ressemble à ceux qu'on peut admirer sur Amiga ou Atari, mais n'a rien à voir avec les plasmas Commodore 64 ou PC. Enfin, sur CPC on a de la chance, maintenant on a les plasmas à la Gozeur (ondulations), à la One (type PC), et à la Roudoudou (split-rasters). Eliot a énormément contribué à la sortie de cette intro

en logeant Roudoudou pendant quelques jours, et en lui composant une tres courte musique. Dis Eliot, et si tu invitais Shap la semaine prochaine?

### **ze retombees bis**

Iron (Hard'OS) a diffuse sa premiere demo. Codee specialement pour Ze Meeting 2000, celle-ci ne presente aucune nouveaute: sur un dessin (transfere a l'aide du BMP Converter, je presume) en overscan presque total, se deplacent un writter que vous aurez plutot interet a relire plusieurs fois pour tout comprendre, deux petits sprites, des rasters, et un petit logo avec effet de transparence. Ca bouge un peu bien, mais seulement sur CPC+. La musique de Shap est tres bonne, comme d'habitude (il est cependant regrettable que toutes ses melodies aient tendance a se ressembler). En fait, cette demo de meeting remplit bien son role: sortir rapidement et faire un compte-rendu.

Candy et Beb bossent actuellement sur Lacrymo, une demo dont le principal interet reposera sur un design tres soigne. Si tout se passe bien, ca devrait sortir au Croco Chanel Meeting 2. Justement, Candy nous avait envoye une preview (et nous l'en remercions) que nous n'avons malheureusement pas vue en raison de problemes techniques.



Eh toi la, viens au Croco Chanel!

Nos tentatives pour contacter Rainbird etant restees vaines, vous n'aurez aucune information sur la demo qu'il prepare, toujours pour Ze Meeting 2000. Eh, ca fait plaisir de voir autant de demos issues d'un

seul meeting (5 avec la demo d'Antitec et la Basic Demo 3 de Roudoudou).

Un article de CSKi (One) au sujet de Ze Meeting 2000 est paru dans le numero 28 des Puces Informatiques avec une photo qui retranscrit bien l'esprit de la scene CPC. On y apprend que seuls Madram et Roudoudou ont tente quelque chose, ce qui confirme bien que ces deux personnes ne sont vraiment pas normales.

### **on ne rit pas, svp**

D'apres nos sources, la RTS Y2K etait une "grosse gravure party pour PCistes primaires". Pire encore, Asic Inside n'a pas pu etre projete sur ecran geant en raison de problemes techniques. Cependant, cette "gravure-party" aura permis aux CPCistes presents de faire le point sur la CPCISA et autres grands projets. D'ailleurs voici ou est exactement Asic Inside: il reste a finaliser les parts (calculer les tables, inserer les gfxs (qui sont faits)), et surtout chainer le tout avec la musique (qui n'est pas faite). Non, pas de date, ca vaut mieux pour tout le monde...

### **pas sobre**

Il y a quelques semaines, un mini-meeting rassemblant Beb, Madram, Roudoudou, Ramlaid, Ram 7, Candy, et Winny (notez que Longshot est passe) s'est tenu dans le chateau de Shap. Pas de retombees directes, si ce n'est que Beb a avoue vouloir se laisser pousser la barbe (certainement pour que l'apparence des membres d'Ovelanders soit plus homogene), et nous a confie que le ricard et les nuits blanches n'avaient pas favorise l'activite. Du ricard? Et nous qui nous demandions pourquoi Shap disait a tout le monde qu'il avait termine l'intro de l'European Megademo!!!

### **hmmm, ca sent bon**

Apres le succes du Croco Chanel 1 (c'est ce qui est ecrit sur l'invitation), reiterons l'operation avec le Croco Chanel 2!!! (ponctuation caracteristique d'un CPCiste que vous connaissez tous). Le meeting se deroulera au meme endroit que l'annee

demiere, c'est a dire dans la salle des fetes de Catenoy (60km au nord de Paris), les 27,28,29,30 octobre. Tout le monde est invite a condition de venir pour s'interesser, dialoguer, creer, etc... A noter que si vous avez aime la RTS Y2K, vous n'etes pas oblige de venir. Enfin, une invitation a ete envoyee avec chaque exemplaire d'Another World.

C'est sur cette invitation que nous avons constate que Shap a change d'adresse. Ahhh, c'est pour ca qu'il ne repondait plus au courrier...

Antoine Olivier  
5 rue Sylvine Candas  
92120 Montrouge

D'ailleurs, pour ce meme Croco Chanel Meeting, Beb a propose d'organiser un petit concours avec le theme suivant: "Coder une demo de 4ko qui aura les routines les plus originales, le design le plus mieux bien, la plus jolie zik...".



### was passiert?

Kangaroo le grand est de retour sur CPC! Ce musicien allemand, qui sevissait a l'epoque par l'intermediaire du groupe Bengl, a deja compose 3 nouvelles musiques a l'aide du Soundtracker 128 (eliotboy.128, newlan.128, et sweeteli.128), toutes disponibles sur son site Internet (<http://kangaroo.cmo.de>). Plus

interessant encore, Kangaroo a debute 16 nouvelles musiques qui seront bien entendu mises on-line des qu'elles seront terminees.

Le CPC Classmeeting 2001 organise par Brainblaster et Kangaroo aura lieu les 8,9,10 juin 2001 a Erlangen (Allemagne). Notez bien ces dates car ce meeting sera l'occasion de revoir certaines figures emblematiques de la scene Allemande de l'epoque, celui-ci etant ouvert a tous les ex-CPCistes. Les informations necessaires pour s'inscrire sont disponibles le [www.cpc.cmo.de](http://www.cpc.cmo.de). A ce jour, 29 CPCistes sont deja certains de venir (Eliot, Alien, BSC, Kangaroo, The Villain, Antitec, Rex, Brainblaster, Gert Genial, Joker, Marabu pour les plus connus), plus quelques autres dont la participation reste a confirmer (Doc Barthoc, Excalibur, Juggler). Le CocOOon System a propose d'organiser le voyage en bus jusqu'en Allemagne si plusieurs personnes desirent s'y rendre (Eliot conduira le bus). Un rendez-vous a ne pas manquer!

### kakos rules!

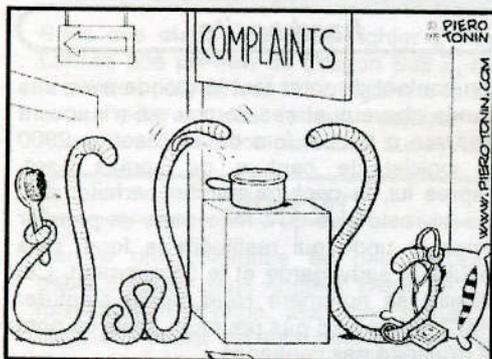
En fin de compte, on se demande si la Demoizart ne sortira pas avant Noel (ehh). En effet, tout s'accelere: Orphee travaille sur sa demo, Targhan n'inclura finalement pas sa seconde partie faute de temps, et le story-board de l'intro est acheve. Ca sera bien sympa dixit Targhan. Pour le chainage, pas de soucis, Grim s'en occupe.

Encore du nouveau pour Demoniak 8: Targhan a programme un nouveau loader, resultat ca tourne legerement plus vite, et il n'y aura plus de turn-disc. Autre innovation par rapport au numero 7, des dessins seront incrustes aux textes. Et dire que Targhan code avec des mouffles!!!)

### ca va peter!

Desormais, je pense qu'il faudra inviter Antitec a tous les meetings en France. En effet, le leader des Dirty Minds est revenu de Ze Meeting 2000 plus motive que jamais, et compte entamer de suite le numero 6 de Ovation, le celebre discmag Grec. Une preview tres avancee de l'interface est actuellement disponible sur le site d'Optimus

(presente dans CPC.net). Comme pour le precedent numero, le fanzine devrait etre 100% Dirty Minds (Antitec au code, Rex aux graphismes, et tout le groupe pour les articles). Esperons seulement que cette fois, ce sera aussi 100% CPC.



### **may the cpc be with him**

Plissken de Plissken Software Productions a temporairement stoppe sa conversion CPC+ d'Escrime Electrique (qui s'appellera Battle of Sprites) en raison d'un petit probleme de gestion. En attendant, Plissken travaille sur un jeu utilisant 3D Construction Kit (logiciel de creation d'univers 3D). ÉIl s'agit d'un jeu d'exploration decoupe en 3 parties (retrouver un objet, detruire un campement et se rendre a un endroit precis). Plissken semble maitriser parfaitement le logiciel puisque plusieurs zones etaient deja pretes dans la preview que nous avons pu tester.

Plissken, encore lui, a debute un fanzine nomme The Amazing Fanzine (tiens, tiens, ca me dit quelque chose). Pour l'instant, un numero preview entierement redige a la main circule, presentant une preview de son jeu 3D, le test de Chuckie Eggs, des news issues d'une interview de Madram, et 2 routines en assembleur de scrolling rippees dans un vieux magazine. On n'a pas encore recu d'exemplaire, mais a premiere vue il serait preferable de se tourner plus vers la niouze, ne pas piquer dans les magazines, et trouver un autre moyen pour la conception (une imprimante par exemple). Mais au moins ca montre que quand on veut, on peut.

### **tel 5, tel 6**

Le numero 6 d'ATM est deja en preparation. Roy Everett nous a assure que ce numero ne tiendrait que sur 1 disk, qu'il n'y aurait toujours pas de musiques, et que les textes ne seraient toujours pas compressees. Je vois que nos commentaires du mois dernier ont servis.

### **grim**

Eliot (debut tres contradictoire, mais attendez la suite, vous allez tout comprendre) a lance il y a bien longtemps le projet MAT. Il s'agit la d'un fanzine code sur CPC mais qui n'en parlera pas, histoire de faire une coupure. Y'aura des articles insolites, des opinions, des betisiers du Bac, etc...

### **level 1 completed**

Le premier CD de Roudoudou regroupant la collection integrale des Amstrad 100% devrait etre acheve pour le Croco Chanel 2. Pour l'obtenir, 2 solutions: vous venez au Croco Chanel avec un graveur et un CD vierge, ou vous le commandez directement a Roudoudou (le prix devrait etre fixe aux alentours de 12F). En ce qui concerne les autres CD, c'est loin d'etre termine. Pour l'instant, plus de 6500 pages de fanzines ont ete scannees (ce qui represente environ 1.5Go), epoustouffant. Toutefois Roudoudou decline toute responsabilite au sujet de la qualite des scans en raison d'un besoin soudain de manger des chips des qu'il allume son PC. Faudrait voir a lui offrir des petits gants en plastique...

### **comme une mouche**

C'est pas possible, il suffit qu'on dise que les Anglais sont les specialistes des fanzines pour qu'un mois apres, il y en ait un qui ferme boutique. Eh oui, Dave Stitson a abandonne CPC Southwest au profit de Wacci. Mince, et nous qui pensions vous en parler dans un prochain numero...

## ***multitaches***

Jrm45, qui maitrise desormais parfaitement le Basic, a decide de se mettre a la musique. Sous Soundtraker 128, hein, on vous rassure. Enfin, meme comme ca je suis sur que vous n'etes pas rassures.

Je viens d'apprendre que Jrm45 a debute une demo d'un genre nouveau: celle-ci racontera une histoire (exemples: "Les Fractales en 10 lecons", "Comment upgrader son Mac?", "Le Basic au bout des doigts", etc...). Et devinez qui fait les graphismes? (indice: ce n'est pas Beb)

## ***graines de codeurs***

Quelques mois seulement apres avoir debute la programmation en assembleur, Kaneda (du groupe Mortadel) a deja boucle sa premiere demo. Motive par les carambars que Grim ne cesse de lui promettre, il prepare actuellement 2 nouvelles demos.

Raven et Downwater sont 2 nouveaux codeurs en assembleur s'interessant au demomaking. Le premier se penche actuellement sur les ruptures (alimentant ainsi les discussions techniques sur la Mailing List qui a ete creee pour ca au depart, cela dit en passant), et le second espere bientot sortir une demo.

## ***rectificatif***

Le projet de decompresseur Cheese/Crown de Beb a ete abandonne car Madram va gerer cette option dans la version definitive (3.0) de CpcT. D'ailleurs, on devrait aussi y retrouver une amelioration du taux de compression des methodes existantes (et l'apparition de nouvelles pour plus tard), l'acceleration de la compression, et une somptueuse interface (avec la presence de RSX de facon a pouvoir implementer la compression dans d'autres programmes permettant egalement a terme d'appeler la compression a partir d'une ligne de commande grace a un shell, comme sous Unix ou Dos).

Il ne devrait finalement pas y avoir de version amelioree de Ym2Ay mais juste une pour les conversions CPC/AY. Pour plus de precisions, Beb nous a conseille de demander au barbu. Euh, y'en a combien des barbus sur CPC?

## ***hard sprite ...***

Non content d'epater tout le monde avec ses grands cheveux et ses demos qui n'innovent pas, Iron a debute lors de Ze Meeting 2000 un logiciel de capture de sprites hard. D'apres lui, la capture marche parfaitement, et il ne reste plus qu'a faire dans un premier temps le undo qui restituera le fond, puis ensuite la sauvegarde et le chargement. Cet utilitaire se nommera Hard Sprite Capturer (HSC). Je ne sais pas pourquoi, mais ce nom ne m'inspire pas confiance...

## ***le monologue de Fifou***

Offset prend la parole: «Aventury est abandonne en ce qui concerne la prog sur CPC, il n'existe plus que par le scenario que je continue de perfectionner. Une fois le scenario fige j'en ferai certainement un jeu sur l'Internet avec un systeme Client-Serveur; si le CPC peut se connecter sur Internet (ce qui sera le cas, j'en suis sur) il suffira alors de programmer un client pour celui-ci. Ainsi le CPC pourra jouer au milieu d'Amiga et de PC.

Hard Sprite Designer est egalement abandonne. Grim va recuperer les sources pour l'incorporer a OCP+ en remplacement de l'editeur de patterns.

Ana est actuellement mon principal centre d'interet sur CPC. Des que j'ai les mains libres je commence a coder (au moins la partie SysDevs et le Kernel, Madram s'occupera vraisemblablement de SysRam).»

## ***premiere***

Et hop, encore des nouveaux jeux crackes en provenance des Crackers Velus: Dakar Moto, Durendal, Lucky Luke, Croco Magneto, et Amsilva. Certains d'entre eux etaient des jeux

entierement programmes en CPM, ce qui constitue un petit exploit en soit. Seule ombre au tableau, la plupart de ces cracks ne fonctionnent pas sur CPC+.

### **incroyable decouverte**

Suite des cheats de Fres Fighter 2 Turbo. Lancez une preview de Dragon Ball Z, faites la planter, puis lancez Fres Fighter a la suite: vous pouvez maintenant admirer une nouvelle presentation parodiant Lucas Arts.

### **debat ter**

Encore une retombée un peu tardive du debat propose dans Another World 18. Cette fois Targhan a parle, alors on l'ecoute: "Je tiens a preciser un tout petit truc a propos d'un magazine global sur CPC: pour que ca marche BEAUCOUP mieux, plus facilement et dans de meilleurs delais, il faut qu'il soit sur disc. Il y a beaucoup moins de contraintes de place et de diffusion." Avec ca, on attend maintenant Demoniak tous les mois.

Beb n'a pas tenu a s'exprimer sur le mega debat lance par Longshot dans le numero 5 d'Amslave: "slip ou boxer".



### **annonce**

A vendre: CPC 6128 + moniteur couleur + multiface 2, jeux originaux, 13 kilos de notices diverses (utilitaires, jeux) ainsi que les plans complets des CPC, materiels divers. Liste sur demande. Contacter:

Roger Lorrain  
10 rue de la griffonniere  
71500 Chateaufort

## **Courrier express**

*Je trouve que de dire dans la rubrique fanzine qu'ATM 5 est un bon fanz est un peu etrange... Je ne vois vraiment pas ce qu'il y a de bon dans cette chose! J'irais meme jusqu'a dire que c'est difficile de faire plus moche, chiant, et ininteressant (sauf l'article sur la liste des CRTC)... Bref je ne te comprends pas... Mais bon, chacun ses gouts... Certains detestent Amslive, je ne les comprends pas mais c'est leur choix...*

*Iron*

Ce n'est pas la premiere fois qu'on nous fait la remarque: ATM 5 ne serait pas un bon fanzine. Pas etonnant, lorsqu'on sait que ces critiques viennent de CPCistes Francais qui globalement ne s'interessent qu'a la scene demo, tandis que les redacteurs d'ATM (et la plupart des CPCistes Anglais) ne veulent pas en entendre parler. Le devoir d'un redacteur est de s'interessier a tout, et donc de tenir compte du fait qu'il n'y a pas que des Francais sur CPC. En deux mots, il est certain que les demomakers ne trouveront presque rien d'interessant dans ATM 5, alors qu'un simple utilisateur sera comble. Enfin, comme tu penses qu'il est difficile de faire plus moche, chiant, et ininteressant qu'ATM 5, ca veut dire qu'Helpfanz sera au moins plus beau, passionnant, et interessant. Eh oui, maintenant il va falloir assumer:)

*Je viens de recevoir Another World 19, c'est un excellent fanzine; le seul defaut est la pauvreté graphique, pas de caricatures originales, toutes sont prises de la collection Tiramisu... Ca veut dire qu'il n'y a pas de graphistes ou tout simplement dessinateurs chez AW? Avez-vous vu ma page www? Je sais dessiner une mixture manganime japonais et ball-eyes anglais.*

*CNGsoft*

On en profite justement pour lancer un avis a tous les dessinateurs qui souhaiteraient nous aider.

# Interview

## ONE (MORTEL)

Consideré a tort par beaucoup comme une personne inactive de la scène CPC, One s'avère être un personnage essentiel à qui on doit l'organisation de la Byte, la création du site du CocOOn System, les nombreux articles sur le CPC dans les Puces Informatiques...

**1/ Bonjour One, pourquoi le Cocoon System n'organise-t-il plus la Byte?**

Normalement si, il y aura une Byte aux alentours des vacances de Pâques 2001. Il y aura en prime un mini-musée d'informatique si tout va bien... La Byte Y2K n'a pas eu lieu car on n'a tout simplement pas eu l'occasion de se réunir pour organiser un truc clean. Et il faut dire aussi que la fréquentation de la Byte 99 n'était pas du tout au niveau de ce que nous attendions... Manque de motivation. Pour ce qui est de la Byte 2001, elle devrait se dérouler dans la même salle que celle du Croco Chanel. Diego s'occupera du meeting proprement dit, et moi du musée.

**2/ Quels sont les projets du Cocoon System?**

Pour ma part j'essaie de développer le CocOOn Web et j'ESSAIE de monter des Ramcards... D'autres extensions CPC sont à prévoir pour bientôt.

**3/ La production massive de Ramcards a-t-elle débutée? Comment s'en procurer une?**

Pour le moment 3 Ramcards ont été montées et livrées, une autre est en cours de debugging chez Ram7. Pour le moment ça cafouille un peu, mais ça devrait s'arranger avec le temps. Pour les commandes de cartes, je laisse des messages sur la Mailing List cpc\_fr. Mais une fois que j'arriverai à souder une carte sans avoir besoin de l'envoyer à Ram7 pour qu'il la debugue (et voui), on fera un truc un peu plus officiel, avec une page sur le CocOOn Web et une adresse postale pour les commandes.

**4/ Quelles sont les nouveautés prévues pour le site du Cocoon System? Nous avons entendu parler d'un regroupement de docs CPC...**

Pour le CocOOn Web, plein de choses sont à prévoir:

-Des articles sur des jeux vidéo. En ce moment je bosse sur Captain Blood. Le but de ces articles ça n'est pas de mettre 2 pauvres captures d'écran et un commentaire du genre "wow qu'il est bien ce jeu!", non. Je voudrais faire un dossier complet, incluant entre autres des tests de toutes les versions existantes du jeu, des pistes pour le terminer, des témoignages de joueurs, des documents inédits, et le jeu en download. En prime pour Blood il y aura le texte de la petite nouvelle livrée avec le jeu original.

-Une partie consacrée aux petites annonces, avec la possibilité de mettre son annonce en ligne directement (tu tapes ton annonce, elle est aussitôt visible pour tous ceux qui consultent les offres).

-Il y aura aussi une sorte de moteur de recherche, où tout le monde pourra mettre son site web. Un programme en local sur ma machine parcourra les sites pour trouver des liens vers d'autres sites, etc. Une fois encore ça sera interactif, tout le monde pourra noter les sites sur plusieurs critères, encore à définir pour le moment.

-Effectivement, il devrait y avoir de la doc sur la programmation. En fait ça fait longtemps que j'embête tout le monde pour avoir de VRAIS cours sur le CRTC par exemple (d'après ce que je sais, aucune doc existant à

ce sujet n'est fiable a 100%). Tout le monde dit oui, peu de gens agissent (il n'y a qu'a voir qui signe les articles du site pour s'en rendre compte).

**5/ Toi et Shap etes les seuls possesseurs de Memcard, que developpez-vous dessus?**

Pas grand chose pour le moment. J'ai fait il y a longtemps un player de samples qui pouvait gerer les samples de 2Mo, mais c'est tout. Et sur le CocOOn Web il y a une page qui explique comment utiliser la Memcard. Par contre il y a le projet de Madram et Offset, qui permettra de gerer cette Ram etendue. On pourra ainsi avoir un Ramdisk dans la Memcard. Je participe un peu, mais pas suffisamment pour que ca soit significatif.

**6/ Est-il prévu que le Cocoon System la distribue?**

Normalement, toutes les cartes devraient pouvoir etre distribuees par le CocOOn. Du moins pour ce qui est des cartes de Ram7. Je n'ai pas reussi a contacter Siou au sujet de la CPCISA. Du moins, il ne m'a pas repondu.

**7/ Ou en est ton jeu de flipper?**

Rien. J'ai repete plusieurs fois que j'avais envie de faire un flip, j'ai plein d'algos et tout, mais mis a part la rupture, il n'y a pas grand chose. Le probleme c'est que ce genre de projet je ne peux pas le faire tout seul. J'ai demande de l'aide et personne ne semble interesse. Donc...

**8/ Pour quelle(s) raison(s) la Memcard sera-t-elle obligatoire?**

Pas complique: pour gerer un flipper sur plusieurs niveaux, il faut 1 octet par pixel et par niveau. Sachant que le flip devrait faire quelque chose comme 160\*500 (mode 0), il est clair qu'il faut un peu de Ram. Mais surtout cela motivera les gens pour acquerir une Memcard 512Ko. On a vu trop d'extensions tomber dans l'oubli a cause de l'absence d'applications dediees. Exemple la Soundplayer que personne n'utilise.

**9/ Quel est ton avis sur l'utilisation des nouvelles extensions?**

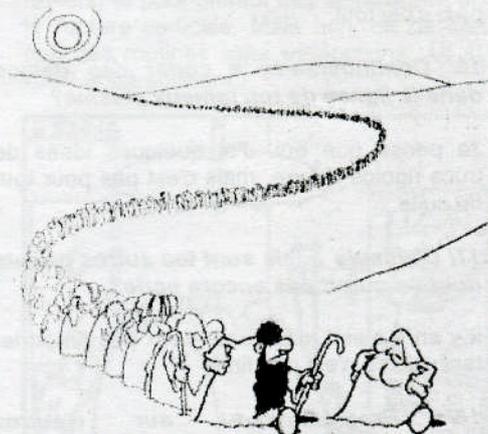
Pour ma part je pense que cela permet d'avoir d'autres choses a explorer. En resume, ca permet de renouveler l'interet.

**10/ Ne penses-tu pas que le CPC risque de se transformer progressivement en PC?**

C'est un risque, c'est clair. La CPCISA me fait un peu peur sur ce plan la. Mais vu le rythme de sortie des extensions, et la vitesse de developpement des pilotes, je pense que le CPC "tout nu" a encore de beaux jours devant lui.

**11/ Tout ceci peut de diviser la scene en deux...**

Possible. Mais ca permettra aussi de voir les gens motives. Celui qui ne veut pas investir 500 balles pour son CPC mais n'hesite pas a claquer 1000 balles pour son PC aura a reflechir un peu.



L'equipe de Mortel au grand complet  
(One en 2' position)

**12/ Participes-tu au projet Ana?**

Je participe juste aux discussions, dans la limite de mes capacites (ridiculement petites:).

**13/ Les articles concernant le CPC sont-ils tres demandes dans Les Puces Informatiques?**

Ca va oui. Par contre je sais que des lecteurs se plaignent qu'on parle trop de CPC dans les Puces, et reclament des articles sur le C64, l'Atari, etc. Mais la c'est a eux de se bouger.

**14/ Les nouveautes CPC ont-elles leur place dans les pages du magazine?**

Je ne peux pas parler pour le redac'chef, mais a priori il n'y a pas de problemes pour rediger des articles sur le CPC. Le tout est de ne pas trop en mettre quand meme, pour ne pas faire peur aux lecteurs.

**15/ Te consideres-tu comme un demomaker?**

Je ne me suis jamais considere comme un demomaker. Je fais des trucs de temps en temps. Contrairement a ce que disent certaines rumeurs a mon sujet, je programme des trucs sur CPC. Mais je ne les montre pas, c'est tout.

**16/ Continueras-tu a coder des demos dans la lignee de ton fameux plasma?**

Je pense que oui. J'ai quelques idees de trucs rigolos a faire, mais c'est pas pour tout de suite.

**17/ D'ailleurs quels sont tes autres projets dont on aurait pas encore parle?**

Il y en a plein, mais je ne veux pas en parler tant que ca n'est pas fini:).

**18/ Programmes-tu sur d'autres machines? Si oui, est-ce que ca t'aide pour programmer sur CPC? (ou l'inverse!)**

Oui je programme sur PC pour le boulot et pour me faire quelques utilitaires perso (j'aime pas les sharewares a 250F qui font des trucs que je peux coder moi-meme en un week-end). En general quand j'ai une idee d'algo pour CPC, je fais un test sur PC pour avoir une idee du visuel que ca peut donner sur CPC. C'est quelque chose que je fais

depuis tres longtemps, les plasmas avaient deja ete testes sur PC a l'epoque. D'autre part la prog sur CPC ca aide beaucoup pour le boulot (je bosse en SSII). Ca fait toujours bien de dire que tu programmes depuis des annees sur CPC. Et surtout la prog CPC ca te donne des methodes de travail que tu peux reutiliser sur PC, c'est le cas de l'optimisation par exemple. Et comme sur CPC on programme beaucoup en hard cela permet aussi de comprendre mieux le fonctionnement interne du PC.

**19/ «Sois moins zen histoire de nous sortir un petit quelque chose». Nous t'offrons un droit de reponse a Madram.**

:))) Je passe environ 30 heures par semaine a essayer de faire parler du CPC (articles, site web, Mailing List, forums, contacts, etc). C'est un travail de fond, mais je pense que ca paye. Peut-etre que si je m'etais moins agite, il y aurait eu moins de monde au Croco Chanel, pas d'article dans Le Point, ni d'interview de Shap sur Europe 2... Je ne suis pas le seul a faire ce genre de choses. Il y a Gauthier Morand qui essaie en ce moment de persuader Titus de mettre ses jeux CPC dans le DP, Genesis8 qui suit l'actualite CPC au plus pres, et Downwater qui se ballade sur toutes les ML qu'il peut trouver pour parler du CPC. C'est d'ailleurs grace a lui qu'on a retrouve Gougout (ex de Croco World) recemment. Bref, tout ca ce n'est qu'une histoire de point de vue.

**20/ Pour finir, quel est ton meilleur souvenir sur CPC?**

Le CPC n'est pas un souvenir, c'est une actualite.

**21/ Merci, et tous nos vœux de bonheur!**

Merci beaucoup!)

*ndlr: pour contacter One:*

*christophe@dupas.com*

*christophe dupas  
4 place Corneille  
92100 Boulogne-Billancourt*

# Cpc.net

## LE MEILLEUR DU NET

«L'actualite CPC sur Internet est plus que pauvre». Hohoho, y'en a qui racontent vraiment n'importe quoi!). Surtout qu'on en a appris des choses interessantes par l'intermediaire du Net ces derniers temps. Comme Plissken qui attend toujours les disquettes de Shap, par exemple.

### ze meeting on-line

Y'a un compte-rendu de Ze Meeting 2000 avec des photos sur le site du CocOOn System (<http://cocoonsystem.free.fr>). Et un trionoscope des participants aussi (mais qu'ont-ils bu avant de prendre les photos?). Un resume du meeting en jaune et brun est egalement disponible sur le site de TNT ([tnt.planet-d.net](http://tnt.planet-d.net)), mais sans les photos.

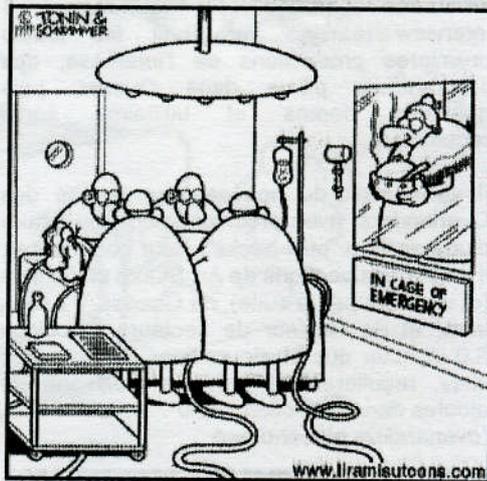
A defaut de presenter un super compte-rendu, le [www.roudoudou.com](http://www.roudoudou.com) propose de nombreuses photos (36 au total) sur lesquelles on peut admirer les talents sportifs et gastronomiques de certains CPCistes. Toutes les informations necessaires pour se rendre au Croco Chanel sont presentees sur une page entiere (avec des plans bien detailles). Deux nouvelles productions signees Roudoudou sont telechargeables dans la section utilitaires: Snapshot Manager (transfere des fichiers bruts dans la memoire du CPC) et Simone v1.0 (convertit des images pour CPC old).

### plus on est de fous...

Mais que se passe-t-il en Allemagne?! Apres Kangaroo, c'est au tour du groupe Beng! d'effectuer son grand retour sur CPC. Sur le [www.beng.de](http://www.beng.de), vous trouverez un bref historique ainsi qu'une presentation du groupe, beaucoup de liens vers d'autres sites Allemands, et un message board plutot actif. Dommage que la plupart des messages soient ecrits en Allemands car ceux de Prodatron, Kangaroo, The Villain, BSC, et Eliot m'interessent beaucoup! Enfin, ceux pour qui ca ne pose pas de probleme

peuvent dans la foulee s'inscrire a la Mailing List Allemande qui est, elle aussi, tres active. Quelqu'un se devoue pour traduire?

Le celebre groupe Paradox a maintenant son site sur le Net ([cmussaperetto.free.fr/amstrad.htm](http://cmussaperetto.free.fr/amstrad.htm)). Bon, ce n'est pas extraordinaire pour l'instant: il n'y a qu'une seule page, les productions du groupe ne sont pas encore telechargeables, et seulement 2 liens sont proposes. Enfin, il y a quand meme 2 routines assembleur (de CMP?) pour faire de l'overcan et des rasters, et pour bientot des split-rasters et de la rupture verticale. Mais bon, ca ne sert a rien des routines sans explications. Ah si, a CMP apparemment:).



Laboratoire Overlanders, septembre 2000, 3h46. Madram, Shap, Beb, et Stv tentent d'ajouter une nouvelle fonction a Squat: repondre au courrier.

Petite remarque: Je ne sais pas si vous avez remarque ces derniers temps, mais on assiste a de nombreux retours sur CPC: Power System, Bengl, Paradox, Kangaroo. Sans compter les anciens qui participent de pres ou de loin a la Mailing List Francaise (Gozeur, Gougoutt, Tony de Maxi-Micro, etc...).

Le site nouveau du NPS est arrive. Et franchement, il est bien meilleur que l'ancien. On peut maintenant y telecharger tous les cracks de Chany et Grees (jeux, demos, fanzines, tous!), et apprendre quelques informations sur certains d'entre eux. En plus, le site est update tres regulierement. Attention, l'adresse a change:  
[perso.wanadoo.fr/n.p.s](http://perso.wanadoo.fr/n.p.s).

Sur le site du groupe Allemand Mops (principalement dedie aux Acorn RISC), vous pourrez telecharger quelques productions CPC de Face Hugger et Fraggie (dont la fameuse Ultimate Megademo):  
[stud.upb.de/~n96477/mop.html](http://stud.upb.de/~n96477/mop.html).

### **c'est fou!**

Les Quasar discs 1 et 2 existent bien! Ils sont effectivement telechargeables sur le [www.chez.com/futurs](http://www.chez.com/futurs). Au sommaire: 1 interview realisee par Tony, les toutes premieres productions de l'interesse, des programmes parus dans Quasar, puis quelques demos et utilitaires sortis recemment.

Il va y avoir du nouveau sur le site des Overlanders, avec prochainement l'ouverture d'une section "utils hacks". Pour commencer, il y aura des versions de Art Studio en fichiers (et en ROM par la suite), de Cheese 1.1 sans intro, et de l'editeur de secteurs Discology 6.0. A noter que plusieurs liens vers d'autres sites, regulierement remis a jour, ont ete ajoutes dans la section "Tcho".  
([overlanders.planet-d.net](http://overlanders.planet-d.net))

### **des niouzes bien fraiches**

Les 3 sites suivant sont indispensables a tous ceux qui ne sont pas abonnees a Another World:).

Des actus sont regulierement deposees dans la section CPC du [www.scenet.de](http://www.scenet.de). Cette page est un moyen simple et rapide pour s'informer sur toutes les recentes sorties et evenements importants sur CPC.

Je vous rappelle l'adresse pour s'inscrire a la Mailing List Francaise:

[cpc\\_fr-subscribe@egroups.com](mailto:cpc_fr-subscribe@egroups.com). Ahhh, quel plaisir de recevoir chaque jour une dizaine de mails parlant de CPC! Surtout qu'il y en a du monde, pas loin de 80 membres (CPCistes et ex-CPCistes). Allez hop, pas de discussion, inscrivez-vous!

Et dire qu'il y a 1 mois encore, je ne connaissais pas le site de Optimus. Tout simplement splendide. Et encore, je pese mes mots. On y trouve une page consacree aux actus de la scene avec beaucoup de tests (souvent tres justes), des screenshots, et la possibilite de telecharger les productions en question, ca c'est deja pas mal. Mais y'a aussi une section regroupant les demos preferees d'Optimus avec evidemment la possibilite de les telecharger, des screenshots de diverses demos histoire de se faire une idee de la scene demo sur CPC, une rubrique 'coding achievement on CPC' retracant l'historique du rotozoom sur CPC avec en prime les bases pour en coder un. C'est tout? Naaann! La page presentant les meilleurs groupes, coders, et fanzines de la scene, ainsi que plusieurs records atteints sur notre machine est tres interessante. Je ne vous parle meme pas des liens, il sont trop nombreux (enfin, il y en a beaucoup). Et attendez, je ne vous ai parle que de la section CPC, le site d'Optimus s'interesse aussi a l'Amiga, l'Atari, au C64, etc... Argh!  
([www.fortunecity.com/skyscraper/black/791](http://www.fortunecity.com/skyscraper/black/791))

Tom's

**Si vous connaissez des CPCistes qui ne sont ni Francais, ni Anglais, ni Allemands, ni Grecs, ni Belges, ni Espagnols, contactez-nous afin que nous sollicitons leur participation en vue d'un numero special "scene mondiale".**