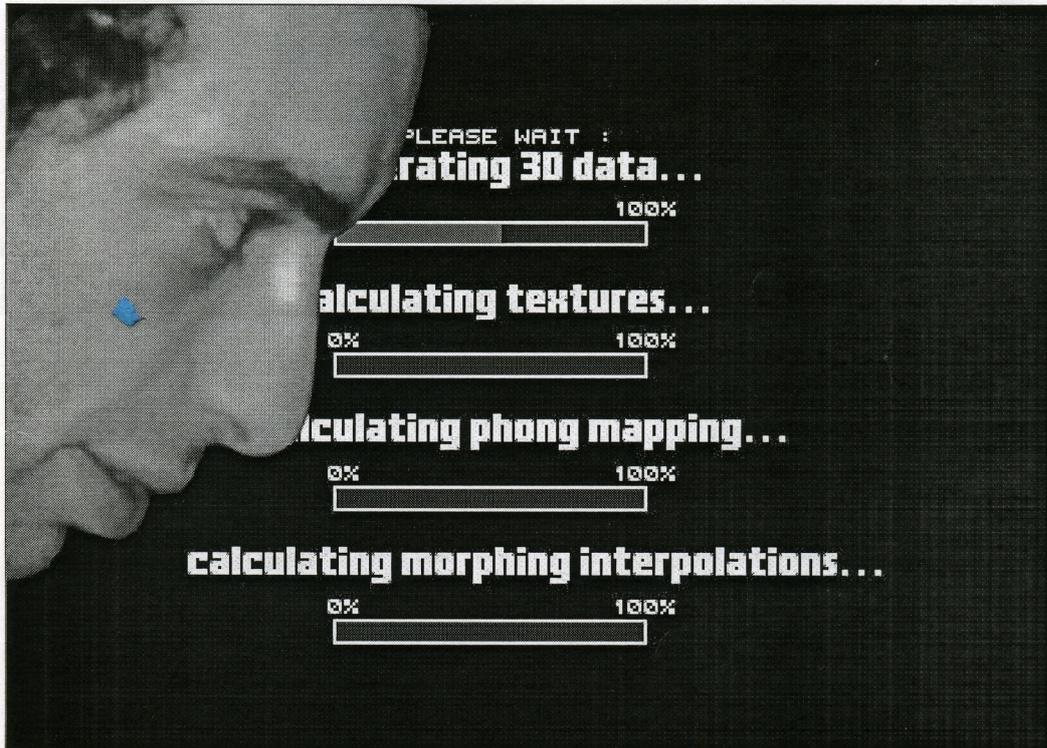


# ANOTHER WORLD

Numéro 41 | Out 2004



**( Interview : ce qui se profile dans l'ombre )**

## INFOS

### ( **Overworkers** )

Torturer un masochiste, tel fut l'ambition de Madram du groupe OverLimit vis à vis de Bebert. Après avoir turbiné pendant quelques mois en silence, ils parlent enfin : il s'agira d'une petite démo dans la lignée de TAF, c'est-à-dire novatrice, et graphiquement gratinée. De quoi nourrir l'excitation, vu que la petite TAF est l'une des meilleures démos sur CPC ! La date de sortie inovent elle aussi : d'ici 1 semaine !

Polygame de naissance, Tramber collabore toujours aux Points Barres de Candy, nouveau membre d'OVL. Cedurant, ce dernier étant occupé professionnellement, la démo est suspendue jusqu'à nouvel ordre.

Si vous avez suivi le fil (auquel Points Barres est suspendu), vous ne saurez que penser de l'hypothétique Croco Channel 4. Organisateur de tout bord, même des liques, il est temps de se mettre d'accord sur le rendez-vous de la Toussaint, j'ai toujours préféré fêter le CPC plutôt que les morts !

### ( **ZM X, ça va être chaud !** )

Dans deux semaines c'est Ze Meeting, référez-vous pour cela au numéro 40 avec le correctif suivant : ce n'est pas 10 mais 8€ qu'il vous en coûtera par jour. Quand je suppute qu'il y fera chaud, c'est en imaginant claviers et boîtes craniennes fumer, et espérant que les participants seront tous ivres, mais de joie grâce à leur CPC cette fois-ci.

**Another World 41 – Août 2004**  
• 28 exemplaires  
**Rédaction:**  
Toms' - Hicks  
Franck & David Thomasette  
26 rue des Maisonnettes  
54300 Lunéville  
another-world@cpcscene.com



### ( **Le Tic GTAC** )

Récemment échappé d'un trousseau, F-Key ne donne pas dans l'originalité avec GATC. Des barres de couleurs, un message défilant, et trois mesureurs de volumes, au milieu de graphismes dégoûtants - le tout sur fond noir bien sûr -, couronnés par une musique déjà entendue, et des chargements interminables : de quoi se faire tirer les oreilles en bonne et due forme ! Seule la satisfaction que fournit l'arrivée d'un nouveau CPCiste me pousse à quelque keymence envers F-Clé. Conclusion : oui oui, on peut refaire la Logon Demo 1 16 ans après.

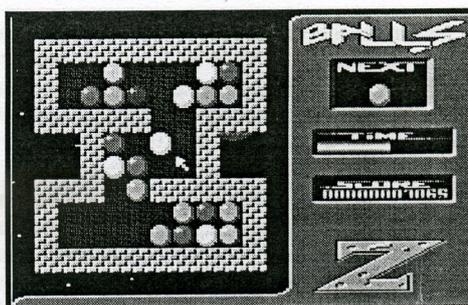
Toujours chez Revival, Plissken prépare une intro pour Ze Meeting ainsi qu'une autre démo prévue pour la fin de l'année.

### ( **Travail de bénédictin** )

Véritable vitrine médiatique du groupe Bénédiction, Eliot confirme qu'une multidémo est en gestation. Aux parties d'Arno et de Romain, visiblement déjà prêtes, viendra s'ajouter celle qu'Eliot compose actuellement avec Sylvestre. Du retard, certes, mais pour la bonne cause, puisque la contribution manquante enfle sans cesse et s'oriente vers quelque chose de novateur et très graphique (je l'ai déjà dit quelque part ça).

### **( Fais pas le timide )**

Basé sur le même schéma que Shyntow, sorti il y a tout juste un an, Baptiste Bideau (Ze creator) nous propose un deuxième jeu de réflexion nommé Balls. La gestion en basic est vraiment très lourde, et les pages écran ne sont toujours pas compressées, ce qui fait que je suis encore moins content que la dernière fois : plus un codeur acquiert de l'expérience, moins ses erreurs deviennent pardonables ! Reste un travail de fond certain que nous ne pouvons que saluer.



### **( Surprise partie )**

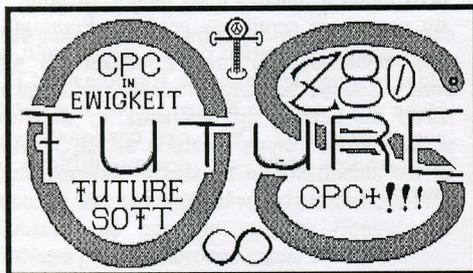
C'est la fête : Demoizart se voit incrémentée de deux nouvelles parties, et sa date de diffusion repoussée à la fin d'année. Pouet pouet.

### **( Sacerdoce )**

Toujours dévoué au développement de FutureOS, TFM vient d'opérer avec l'aide d'Eliot et Genesis 8 une version française du système. L'étape 0.8 proposera un choix entre anglais, français, et allemand ainsi que d'autres améliorations.

### **( Secret d'actualité )**

Certaines personnes nous ont interdit, sous peine de représailles sanglantes, d'annoncer qu'elles préparaient quelque chose, mais pas de dire que quelque chose était en préparation ! Ainsi, en France un codeur assemble des instructions afin d'achever un programme qui devrait sortir. Des graphismes et de la musique seraient prévus, mais je crois que je vais trop loin !



### **( En chair et en os )**

Cela va en rendre jaloux, mais c'est officiel : Graph'OS va très prochainement avoir une liaison avec Claudia. L'idée est de pouvoir passer d'un logiciel à l'autre sans être obligé de faire de sauvegarde intermédiaire. Une fois l'image convertie grâce à Claudia, vous pourrez basculer sous Graph'OS afin d'effectuer les retouches nécessaires, puis retourner sous Claudia afin d'enregistrer l'image finale. Iron s'étant enfermé dans le mutisme le plus complet, on ne sait toujours pas si une version CPC du logiciel est prévue.

### **( Inhumation )**

La boutique du site amstrad.org ferme pour cause de critique. En attendant la prochaine renaissance, donc...

Un nouveau concours deux lignes vient d'être lancé. Voici ma contribution.

### **( Medley final )**

Pour votre santé, je préconise ce paragraphe qui cause de tout et de rien, plutôt qu'une capture d'écran décorative.

Ainsi, Reb a mis en fichier la Phoenix Part de Serge et c'était dur.

Roudoudou fait des cartes de jeux.

## Entrevue / Offset (Futurs')

**1/ Bonjour Fifou, quand recevrais-je Quasar 21, et que contiendra-t-il ? Vous envisagez de passer à une nouvelle formule pour ce numéro, de quoi s'agissait-il exactement et y aura-t-on droit ? Un Quasar Disk 4 est-il prévu ?**

Hum... Je suis bon prince, je vais tout de même vous répondre en supposant qu'il s'agissait d'une simple erreur typographique. Quasar CPC 21 est en cours. Il contiendra la suite des dossiers ouverts dans le numéro 20, c'est-à-dire le deuxième volet de l'article sur la Multiface Two et la suite du sujet sur les ROMs ; après la théorie on passe aux travaux pratiques. A côté de ça, il y aura les rubriques habituelles avec notamment deux tests sur 2x4 pages consacrés aux deux dernière grandes sorties d'utilitaires sur CPC : le Starkos de Targhan et le Graphos d'Iron. Ce numéro devrait faire 32 pages, ce qui est assez standard ces dernières années.

Pour la formule, oui, on va changer quelques petites choses. Les derniers grands changements de formule datent des numéros 7 puis 12 avec certes des petits réajustements à partir du numéro 16. On reste évidemment sur la même philosophie. Quasar CPC 21 reste un fanzine réalisé à 100% sur CPC, il reste relié au format A4, il hérite de la couverture cartonnée du hors série (le numéro 0), il reste avec de grandes illustrations scannées sur CPC... Mais malgré tout, il va changer grâce à la collaboration de Barjack.

Concernant le Quasar Disk, un numéro 4 est prévu mais je ne suis pas sûr que Tony aura le temps de le finaliser pour le numéro 21 ; si jamais ça ne sera que partie remise. La formule des Quasars Disks va elle aussi sans doute subir quelques évolutions.



**2/ La parution de Quasar est à présent devenue annuelle, à quoi cela est-il dû ? Tu m'avais confié que le manque d'articles n'en était pas la cause, mais si le problème est logistique, il est sans doute contournable, non ?**

Les trois derniers numéros de Quasar CPC sont sortis en trois ans, c'est un fait. À quoi c'est dû... Je serais tenté de dire que c'est de la faute au petit blond à lunettes mais mon petit doigt me dit que ça ne serait pas crédible. Pourtant, je vous assure, il n'arrête pas de saboter tout nos plans, il rouspète sans cesse, il sabote nos CPCs, cache nos disquettes et pire encore, il séquestre nos rédacteurs ! Dans ces conditions vous comprendrez qu'il est devenu difficile de travailler.

Non, plus sérieusement, il n'y a pas de problème de logistique. Je pense que nous avons les ressources pour sortir Quasar CPC beaucoup plus régulièrement d'autant plus que la mécanique est bien rodée. Je pense que c'est plutôt un problème d'ensemble lié à la décrépitude de la scène CPC. Nous n'avons pratiquement plus aucun retour sur notre travail ce qui n'est ni motivant pour continuer, ni commode pour savoir de quoi parler afin d'intéresser le public. C'est aussi dans cette optique que nous avons lancé le numéro hors série (qui n'a semble-t-il pas intéressé grand monde) et que nous tentons une nouvelle formule. Nous verrons si le regard livide des CPCistes peut à nouveau briller. De toute façon, nous n'avons pas prévu d'arrêter.

Dans l'absolu, un Quasar CPC annuel n'est pas si catastrophique au regard de l'actualité sur CPC... Mais personnellement je trouve ça dommage, les fanzines papiers font également partie de la dynamique globale (contrairement à l'internet qui n'est qu'une vitrine sans âme) et je reste convaincu que la parution régulière de fanzines reste un atout pour garder une scène un temps soit peu vivante.

Bien sûr, pour relancer un peu la machine nous pourrions prévoir une attraction en enfermant 3 CPCistes et 4 PCistes dans une même salle de meeting et les filmer 24h/24 pendant 7 semaines... Mais même ça je pense que ça ne passionnerait pas les foules (si tant est que ce terme soit adéquat lorsqu'on parle de CPC).

***3/ Je pense que les fanzines papier, au même titre que les meetings, sont indispensables pour qu'une scène existe. Malgré tout, beaucoup leurs préfèrent ce substitut peu satisfaisant qu'est internet, où les éclats de sourire dispensent de toute subtilité verbale, et où l'illettrisme est de mise. En tant que fanzmaker, cela te dérange-t-il ? Comment de nouveau susciter l'intérêt des CPCistes pour les fanzines papier ?***

Oui, comme évoqué juste au dessus, je suis parfaitement de cet avis. Les fanzines papier (et les discmags) sont un élément important dans la vie de la scène CPC. L'internet n'est pas du tout un substitut satisfaisant... L'internet du CPC, c'est essentiellement un repère de nostalgiques, je les respecte, mais ils n'ont rien à voir avec la scène CPC. Bien sûr il y a quelques exceptions, mais rien qui ne viennent pas se substituer aux fanzines à mon avis. L'internet peut être sympa pour récupérer des programmes, pour trouver quelques docs... Mais c'est globalement éphémère, sans "consistance". D'ailleurs nous (le groupe Futurs') nous sommes assez peu investis sur le net. Notre site web est tout juste une vitrine primitive et j'avoue que personnellement je n'utilise pratiquement jamais le net en rapport avec mes activités sur le CPC (sauf bien sûr pour les emails).

Ceci étant, ce n'est que mon point de vue et en tant que fanzine papier "généraliste" nous n'hésitons pas à parler des projets liés à l'internet dans nos pages. Quant à susciter de nouveau de l'intérêt pour les fanzines papier, eh bien je pense qu'il faut tout simplement continuer à apporter ce que l'internet ne peut pas : de la chaleur, de la vie. Nous n'avons pas dit notre dernier mot avec Quasar CPC. Je vais d'ailleurs profiter de cette question pour vous le répéter une dernière fois : non Quasar CPC ne sera pas disponible en téléchargement sous la forme de vulgaires scans sur le net ; c'est un fanzine optimisé pour le format papier, un objet (contenu + contenant) sorti tout droit du ventre du CPC. Ceci étant, nous serions tout à fait ouverts à une publication électronique sous réserve que les articles (le contenu) soit remodelé et optimisé en ce sens (pas simplement une recopie !). Lire un fanzine papier scanné sur le net est aussi ridicule que regarder une démo CPC sur émulateur.

## Entrevue / Offset (Futurs')

**4/ J'ai entendu dire que tu programmais sur CPC, as-tu des preuves ? Où en est le jeu d'aventure syntaxique "De retour des ténèbres" auquel BarJack doit participer ? Et "Asic Inside" ?**

J'avoue que ça fait un petit moment que je n'ai pas produit de gros programmes sur CPC. Il est vrai que ces dernières années j'ai moins de temps à consacrer au CPC (essentiellement à cause des roublardises du petit blond à lunettes).

Pour parler concrètement, "De Retour Des Ténèbres" est "fini" depuis 1992. Il ne manque réellement que les graphismes, ce à quoi Barjack va s'atteler à son rythme. Bien sûr les musiques de Zik (une bonne dizaine !) et le code qui datent de 1992 auront sans doute besoin d'être un petit peu remasterisés, mais ce n'est rien à côté du travail monumental qu'il reste à faire pour les graphismes. En l'état actuel de choses, le code est fini, débuggé et le jeu est parfaitement jouable (sans les graphismes).

Asic Inside a été stoppé mais à part une partie, le gros du code est fait et il reste essentiellement la mise en forme, le chaînage et... les musiques DMA. Nous reprendrons le développement lorsque le Soundtracker DMA sera achevé, une chose à la fois sinon nous n'y arriverons pas.

**5/ Tu avais également une démo nommée "Impossible" sur le grill. Le choix du nom était-il si judicieux pour que tu ne sois pas en mesure de la sortir ? Que contiendra-t-elle ? Mon petit auriculaire se souvient que ton objectif était de mettre un coup de balai sur S&KOH...**

Impossible est toujours dans les cartons, Barjack est très intéressé pour l'habiller, elle sortira car rien n'est impossible. Mon objectif n'a jamais été de mettre un coup de balai à S&KOH, c'était celui de Beb lorsqu'il devait s'occuper du design d'Impossible... C'est aussi visiblement celui de Barjack qui a pris la relève. Le code, d'un point de vue "hard" est fini pour une bonne part

depuis... 1994... aie ! Pas sur la tête ! Il serait effectivement temps de sortir quelque chose sur cette base mais je n'ai jamais eu la prétention d'être un démomaker.

**6/ Qu'en est-il de vos projets matériels : interface disque pour résoudre les problèmes d'alimentation, Melodie (ex-Soundplayer 2), CPC ISA ? De même, pour la Soundplayer NG : les plans sont certes disponibles dans Quasar 20, mais quand proposerez-vous des cartes toutes prêtes ?**

L'interface disque ne marche pas encore ; il y a un problème de mise au point, Zik n'a pas eu le temps de chercher plus en avant pour le moment. La Mélodie avance tout doucement compte tenu du peu de temps que Zik peut y consacrer. D'un point de vue matériel, le prototype devrait fonctionner à 100% rapidement. Demeure ensuite le problème des développements logiciels. La CPC-ISA version 3 n'est pas prévu dans l'immédiat. Les dernières versions 2 disponibles ayant été distribuées, la CPC-ISA n'est plus du tout disponible à ce jour. Nous envisageons toutefois de publier les schémas afin que d'autres personnes puissent reprendre le projet (nous sommes en contact avec Parano-Sprite qui est particulièrement motivé pour relancer ce projet qui traîne la patte depuis 1998). La SoundplayerNG, si le nombre de commandes est suffisant nous pourront peut-être trouver une solution pour la produire. La production unitaire comme cela était le cas pour les anciennes Soundplayer n'est pas possible (parallèlement, Giants -du site CPC-Hardware- propose également des versions alternatives de la SoundplayerNG).

Oui, je sais, ce n'est pas glorieux... Mais nous faisons de notre mieux compte tenu des contraintes grandissantes de chacun et des vilainies de plus en plus incidieuses du petit blond à lunettes.

**7/ Tu collabores au projet Ana avec Madram, quel est ton rôle exactement ? Une pré-version fonctionnelle est-elle prévue pour bientôt ?**

Madram devait s'occuper du gestionnaire de mémoire ; quant à moi je devais m'occuper du gestionnaire de périphériques et de l'ordonnateur. Ce projet est actuellement au point mort ; je n'ai plus de contacts réguliers avec Madram. Ceci étant, j'ai toujours l'espoir - comme nous l'avions prévu il y a 2 ans - qu'il passe chez moi afin que nous puissions relancer le projet. Madram, si tu me lis : je t'attends ! Sur le plan conceptuel Madram et moi avons déjà spécifié en détail la plus grosse partie du travail à accomplir. Mais pour que la réalisation de ce projet soit viable, il faudrait pouvoir monter une équipe de développement complète. Par ailleurs, bien qu'ANA soit prévu pour fonctionner sur un CPC de base, son développement est intimement lié à celui de la CPC-ISA qu'il permettrait d'exploiter pleinement.

**8/ Je constate que Futurs' est un groupe ayant un gros potentiel et des projets conséquents, ce qui est une bonne chose, mais qu'il ne se donne pas les moyens de ses ambitions. Pourquoi accumuler autant de projets (très anciens pour la plupart, et dont la flamme s'est indubitablement affaiblie), plutôt que de vous concentrer sur un seul projet, mais qui sortira ?**



En fait, la priorité du groupe a toujours été Quasar CPC. Est-ce que ça doit être le seul projet ? Nous avons fait le ménage dans les projets et des priorités de développement sont établies ; la multitude de projets n'est pas réellement un problème en fait. Seul le petit blond à lunette nous mine.

**9/ Peux-tu nous dire ce que deviennent les autres membres du groupe ? Font-ils toujours du CPC ? Des nouvelles du Soundtracker DMA et Stormlord+ ?**

Alors, faisons le point : Zik, bien sûr, fait toujours du CPC. Il s'occupe en priorité du Soundtracker DMA et de la Mélodie mais il a malheureusement peu de temps à y consacrer. Tony est également toujours de la partie. Il a en charge les Histoires Perpendiculaires de Quasar CPC ainsi que le Quasar Disk. SNN même s'il s'intéresse toujours à ce qui se fait, n'a plus du tout le temps de s'occuper du CPC, Stormlord+ est néanmoins pratiquement achevé et j'espère qu'à l'occasion de notre prochaine rencontre nous pourrons le finir. Bilbo ne fait plus du tout de CPC. Barjack, notre nouvel esclave, va grapher jusqu'à ce que mort s'en suive sur nos divers projets à commencer par Quasar CPC.

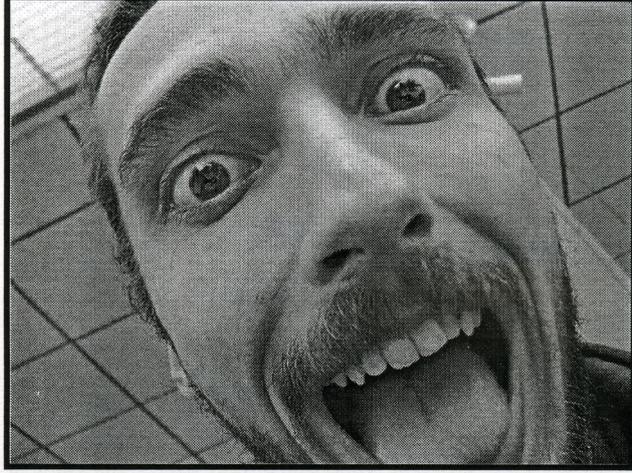
**10/ Ton avis sur l'évolution de la scène, ce vers quoi elle se dirige ? Il y a de moins en moins de productions chaque année...**

R.I.P.

**11/ Comme le veut la tradition, les derniers mots seront les tiens...**

Je vous invite à me lire dans le retour de la vengeance de la cinquième éjection.

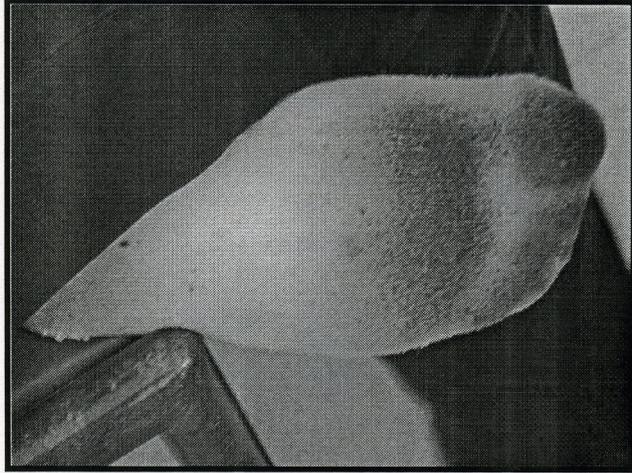
*Entrevue qu'on l'a réalisée nous-même.*



**Grimace prise à  
l'Amstrad Expo 2004**



**Demoizart : simulation  
réussie !**



**Chaussette sale prise à  
l'Amstrad Expo 2004**