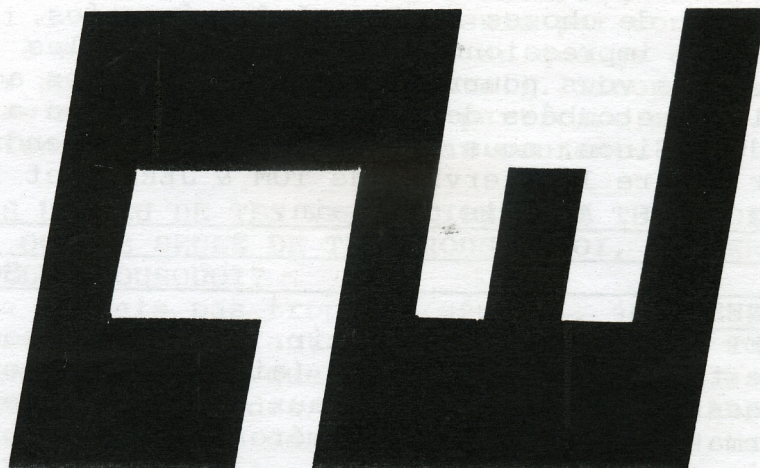
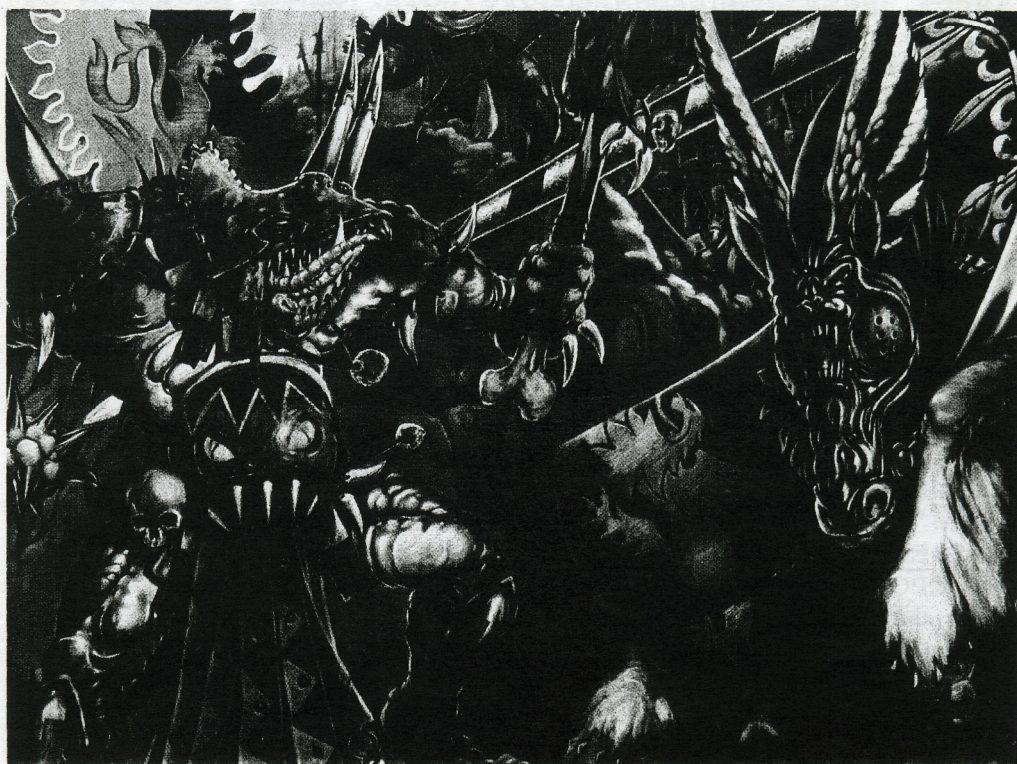


UN JOUR OU L'AUTRE, L'EUROPE PARLERA CPC



NUMERO 10 - SEPTEMBRE 99



EDITO**LA REDAC'**

N'ayant pu nous rendre à aucun des meetings de l'été, vous ne trouverez pas de compte-rendus dans ce numéro d'AW. Par contre, nous avons ouïe dire que pas mal de choses avaient été présentées, toutes plus impressionnantes les unes que les autres. Mais vous pourrez déjà lire dans les actus pas mal de retombées de ZE MEETING. Bref, ça a bossé dur. Sinon, nous espérons que vous prendrez plaisir à lire l'interview de TOM & JERRY, et le test de FLUFF. Au mois prochain.

ACTUS**LA SCENE****LES ZINES**

BABELNET devrait bientôt sortir. On pourra trouver dans ce fanz réalisé par SIOU (aidé de 4 autres personnes) des articles généraux et spécifiques sur l'informatique. Le premier numéro serait gratuit.

On attend toujours la sortie de AMSLIVE 13...

D'après certaines rumeurs, EUROSTRAD 12 serait sorti. Ne l'ayant pas encore reçu, on ne peut pas vous en dire plus, juste qu'il y aura un grand annuaire de CPCistes...

LES MEETINGS

Un OVL MEETING 2 aura bien lieu mais sous le nom de CROCO CHANEL Nol (OVL MEETING 2 - MTL MEETING 1 qu'ils disent sur l'invit'). Ce sera donc un meeting CPC organisé par SHAP d'OVERLANDERS et par FAFA, WINNY et CANDY de MORTEL qui se déroulera les 29, 30 et 31 Octobre 1999. Le meeting est bien sûr ouvert aux autres machines que le CPC (8 bits et 16-32) à condition qu'ils ne viennent pas que pour jouer, swapper... bref ne rien faire! Un concours est également prévu. Pour toute information ou inscription, contactez SHAP ou CANDY.

LES EXTENSIONS

La CPCISA V2.0 est prête. Le prix est de 490F pour les développeurs et 590F pour les utilisateurs. Ceci s'explique par le fait qu'à 490F, SIOU vend à perte donc il faut compenser par une sortie de logiciel(s) qu'il ne fait pas. En principe certains softs sont arrivés à ZE MEETING.

ACTUS (SUITE)**LA SCENE**

Toujours de SIOU, la carte d'acquisition ne devrait pas trop tarder, encore quelques modifications à apporter et elle devrait être fonctionnelle. Les logiciels seront fournis avec et le prix sera d'environ 400-500F. La caméra ne sera pas livrée avec, et on sait aussi que l'entrée vidéo est standard (SECAM).

ARKOS

A l'occasion de ZE MEETING, TARGHAN a enfin sorti sa BIG'O'FULL'O'DEM'O! Et cette démo en 3 parts vaut vraiment le détour. Vous aurez droit à une intro des plus sympathiques avec des messages s'affichant d'une manière très originale, une magnifique main part qui semble très balèze à gérer au niveau temps machine avec des scrolls dans tous les sens (la preuve, TARGHAN a dû réécrire son propre player de zik), et aussi une bonne end part comportant entre autres un damier en 3D superbement animé. Les musiques sont très bonnes, le seul point noir est à mettre du côté de la faible quantité de graphismes... ARKOS a encore frappé fort!!!

TARGHAN a également diffusé un utilitaire pour éditer ses propres tables de rasters, sans doute le plus abouti à ce jour... C'est ergonomique, c'est bien programmé, c'est du TARGHAN!

Enfin, encore et toujours TARGHAN nous apprend qu'il est passé rédacteur en chef de DEMONIAK, ORPHEE n'ayant plus assez de temps pour ça. Il compte reprogrammer le moteur pour le numéro 7 et ainsi intégrer une musique de type DIGITRACKER sur 2 voies avec en plus 2 voies PSG normales. De plus on nous annonce plusieurs options d'écriture (gras, italique...) et des graphismes intégrés. Vous pouvez d'ailleurs lui envoyer des articles pour contribuer à ce que ce numéro sorte plus rapidement. On compte sur vous.

RESEAU

Une nouvelle version de SHOULDER DASH, le meilleur jeu réseau selon nos sources, compactée par ELIOT durant ZE MEETING est également sortie. De nouveaux niveaux ont également été créés pour l'occasion.

TEST - FLUFF**HICKS**

Encore un nouveau jeu?!? Eh oui, ça pleut en ce moment. Pourtant celui-ci n'est pas tout récent puisqu'il est sorti en 1994 et a été mis dans le domaine public en 1996. Une initiative que personne ne... Bon OK. Cette fois-ci c'est le groupe RADICAL SOFTWARE qui se cache derrière ce jeu de plates-formes (style SONIC), qui est exclusivement dédié au CPC plus.

Au premier abord, bien sympathique qu'il est ce jeu. Mais voilà après quelques minutes de jeu on se rend compte qu'il y a plusieurs défauts... Le système des scrollings est buggé ce qui fait que certains éléments du décor apparaissent parfois n'importe où et on remarque souvent de la daube en haut de l'écran faisant apparaître du décor incohérent. Raaahhh, vous auriez pu cacher ça les gars!!! On peut aussi remarquer que la musique a souvent tendance à ralentir. Raaahhh les interruptions les gars!!! De plus on est souvent obligé de perdre de l'énergie pour passer certains endroits. Raaahhh les gars!!!

A ce moment du test vous êtes sûrement en train de vous dire: "Mais c'est nul ou quoi?". Eh bien non! Car malgré les défauts cités plus haut, le jeu reste très plaisant. La musique, composée par CRTC (RICHARD FAIRHURST) est TRES réussie, les graphs sont vraiment agréables (surtout la forêt! Le jeu est en 64 couleurs), c'est maniable... Bref, on s'amuse et c'est l'essentiel! C'est donc avec plaisir que vous évoluerez grâce à un scroll hard multidirectionnel au pixel (mode 0) très réussi.

Eh hop, une adresse! C'est celle de CRTC, l'auteur de la musique. Je tiens également à préciser que ROB BUCKLEY s'est occupé des graphismes et du code du jeu, ce qui fait du boulot, bravo!

RICHARD FAIRHURST

Ground Floor Flat - 18 Charteris Road

LONDON NW6 7ET - ENGLAND

Finalement, FLUFF est un jeu très sympa et bien programme si on oublie les quelques défauts.

TRADITION OBLIGE, PEUX-TU TE PRESENTER A NOS LECTEURS?

HERVE MONTCHATRE, 30 ans(!), je bosse dans un centre de services informatique pour les Assedic sur Orléans. Je vis actuellement dans un studio, encombré par de vieux micros (environ 30 machines, une vraie invasion!). J'ai découvert l'informatique en 1984/85 avec un Philips VG5000 et ai eu mon premier CPC en 1986 (Schneider 6128). Depuis, le virus ne m'a pas quitté.

ACTUELLEMENT, TU ES LE SEUL MEMBRE ENCORE ACTIF DU GPA. PEUX-TU NOUS PARLER UN PEU DU PASSE DE CE GROUPE? POURQUOI NE PAS RECRUTER DES NOUVEAUX MEMBRES?

Le GPA a été fondé par RICHARD MOCH alias SYNTAX ERROR à la fin des années 80. A la base, le GPA était un groupe de démo-makers mais au fur et à mesure du "recrutement", quelques crackers en ont fait partie (MAZE SOFT, moi, puis TWO MAG). Les productions les plus marquantes du groupe sont: NOEL 90, GPA DEMO 3, MONSTERS OF THE DARKNESS, et la CROCO MEETING 4. Par rapport à la durée de vie du groupe, c'est relativement peu. Une mégadémo, la CUDDY, n'a jamais été terminée. Quelques préviews ont été diffusées, d'autres pas. Il n'est pas exclu d'ailleurs que je les regroupe dans une sorte de compilation, lorsque j'aurai du temps devant moi.

Le GPA en tant que groupe n'existe plus depuis 1994/95. Comme j'ai souvent travaillé en solitaire et que mes activités sur CPC sont réduites, je ne pense pas que le groupe fera un come-back, à moins que d'anciens membres du groupe refassent surface (on peut rêver).

COMMENT A EVOLUE LA SCENE ACTUELLE PAR RAPPORT A CELLE DE L'EPOQUE?

Globalement, je ne pense pas que l'esprit de la scène CPC ait évolué. Des groupes ont arrêté, d'autres sont apparus et, s'il est vrai que les rangs des adeptes du CPC se sont clairsemés, il y a toujours pas mal d'activité. Je pense que le niveau des gens qui restent est assez élevé. On ne voit plus de productions sentant le baclé, tout ce qui

INTERVIEW (SUITE)**TOM & JERRY (GPA)**

sort maintenant présente de l'intérêt (qui a dit que plus rien ne sort sur CPC!) et souvent plus d'originalité que par le passé. Mon seul regret, c'est que cette constatation ne s'applique qu'à la France. En Allemagne, c'est pratiquement le désert (mis à part BOLLAWARE), en Angleterre, malgré le nombre d'utilisateurs, l'activité n'est pas débordante, et ailleurs...

LA MENTALITE DES CODEURS A-T-ELLE CHANGEE?

Euh... Disons qu'ils sont peut-être moins mégalos qu'avant! On ne voit plus dans les démos des slogans du style "we are the best" ou "try to do better", peut-être parce que le "public" est plus connaisseur. Il est loin le temps où l'on pouvait faire se pamer les foules avec des rasters, un scrolling soft et une musique rippée dans un jeu.

QUELS SONT TES MEILLEURS ET PLUS MAUVAIS SOUVENIRS SUR CPC?

Plus mauvais souvenir, la panne de mon lecteur 5.25". Du jour au lendemain, plus de logithèque! J'ai mis plusieurs mois à en obtenir un autre, et il n'était pas capable de lire les disquettes de l'ancien. Depuis, je ne fais confiance qu'aux disquettes 3 pouces :). Meilleur souvenir, euh... Je ne sais pas trop. Le CPC m'a apporté tellement de satisfactions que c'est difficile de choisir...

TU ES UN TRES BON CODEUR, TRES BON MUSICIEN, TRES BON CPCISTE, ET POURTANT ON ENTEND RAREMENT PARLER DE TOI, EST-CE VOULU?

Ohhh, depuis que je suis un peu connu, j'ai du être interviewé deux ou trois fois (dans READ-ONLY, notamment). Une interview ne se justifie à mon avis que si l'on a des choses à dire, des projets à présenter. Comme je ne fais pas grand chose sur CPC depuis pas mal de temps, cela ne me semble pas surprenant de ne pas être sur le devant de la scène. M'enfin, AW va remédier à cela!

TE TIENS-TU REGULIEREMENT AU COURANT DE L'ACTUALITE SUR CPC?

En fait, la plupart des infos que je collecte proviennent du petit clan CPC officiant sur le

3615 CNX. Je consulte régulièrement le site Internet d'EMMANUEL ROUSSIN (<http://ccwww.multimania.com/genesis8/>) qui contient pas mal d'infos sympas. Je ne suis par contre pas abonné à AMSLIVE (cela fait un an que je dois envoyer mon abonnement, la honte!). Sinon, les quelques meetings auxquels je participe me permettent aussi de me tenir au courant.

PARLONS UN PEU DE TES PRODUCTIONS. SI TU NE DEVAIS GARDER QU'UNE SEULE DE TES PRODS A TOI, CE SERAIT LA QUELLE? POURQUOI?

Hum, je ne sais pas trop. En général, je ne vois toujours que les défauts de mes programmes! Pour les démos, je pense que la "DEEP SPACE" est assez originale. Du côté des utilitaires, MULTI-MARK a représenté beaucoup de travail. Ce n'est certes pas le meilleur utilitaire disque (j'utilise en général DISC'O'MAGIC, un vrai couteau suisse!), mais je me sers régulièrement de certaines de ses fonctions.

TU ES EN CE MOMENT REQUISITIONNE PAR BOLLAWARE POUR COMPOSER LES ZIKS DE FRES FIGHTER SUR TON SOUNDTRACKER, COMMENT CA SE PASSE?

J'ai en effet composé quelques musiques pour le futur jeu de BOLLAWARE. J'ai bossé pour ce projet environ un mois et ai mis à disposition de DOC BARTHOC 10 musiques. Elles sont en général assez courtes pour des problèmes de taille mémoire. J'ai dû d'ailleurs faire des concessions afin de ne pas trop "déborder" en limitant le nombre des instruments dans la plupart des morceaux. Enfin, je pense que cela ne s'entend pas trop!

DEPUIS QUAND COMPOSES-TU DES MUSIQUES SUR CPC, AS TU UNE IDEE DU NOMBRE DE ZIKS QUE TU AS FAITES, ET QUELS UTILITAIRES Y SONT PASSES?

Sur CPC, j'ai commencé il y a très longtemps. J'ai fait un ou deux petits morceaux en 88/89 avec MUSIC PRO, un logiciel édité par INFOGRAMES.

Malheureusement, le player de ces musiques était beaucoup trop lent et ne permettait pas d'utiliser les musiques dans des intros ou démos. J'ai donc laissé tomber. A la sortie de EQUINOXE, j'ai essayé de faire des musiques, mais sans grand succès, les

INTERVIEW (SUITE)**TOM & JERRY (GPA)**

instruments de base de ce soft étant trop ternes. J'ai réellement commence à faire des musiques correctes sur CPC après m'être acheté le SOUNDTRACKER de BSC. Le premier morceau composé avec ce logiciel est la musique de DEMINEUR. Depuis, j'ai du faire une bonne trentaine de morceaux, peut-être plus...

ET POUR TON FUTUR JEU COLOR LINES, PEUX-TU NOUS EN FAIRE UNE RAPIDE DESCRIPTION?

COLOR LINES est un jeu fait sur PC par un programmeur Russe. Le but est de faire disparaître des pions de couleur sur un damier en les alignant. A chaque tour, de nouveaux pions sont disposés aléatoirement sur le plateau du jeu. Ca a l'air totalement simpliste comme principe, mais le jeu s'avère prenant et pas si facile que cela. Ayant pas mal joué avec ce freeware, je me suis mis en tête de l'adapter sur CPC. Malheureusement, on ne peut pas dire que le projet avance. J'avoue ne pas avoir pu m'y consacrer depuis que j'ai commencé à faire des musiques pour DOC BARTHOC. J'ai par contre la ferme intention d'y travailler dès que j'aurai du temps libre (hum hum!)...

COMPTE-TU REPRENDRE UN JOUR TON CLONE DE COLUMN?

J'espère que je pourrai aussi faire l'adaptation de ce jeu, que j'ai découvert sur un MSX2. Je pense d'abord néanmoins faire COLOR LINES. Un certain nombre de routines de ce programme pourront par la suite être reprises dans COLUMN!

POUR FINIR, NOUS T'OFFRONS QUELQUES LIGNES POUR T'EXPRIMER LIBREMENT...

Je profite de l'occasion pour lancer un appel de recherche. Des anciens programmeurs CPC ayant publié des jeux dans CPC et HEBDOGICIEL sont à la recherche de ces programmes. J'avais dans ma logithèque TCHERMISLAND mais pas "WILD HORSE 2" et "DUEL A ABYLENE". Si quelqu'un a un de ces programmes, on peut me contacter sur le 3614 CNX bal TOMJERRY, le 3615 RTEL1 bal TOM&JERRY ou par Email texte: tomjerry@artel.fr. Voilà, ma bouteille à la mer est lancée.

VOILA, MERCI BEAUCOUP POUR CETTE INTERVIEW.