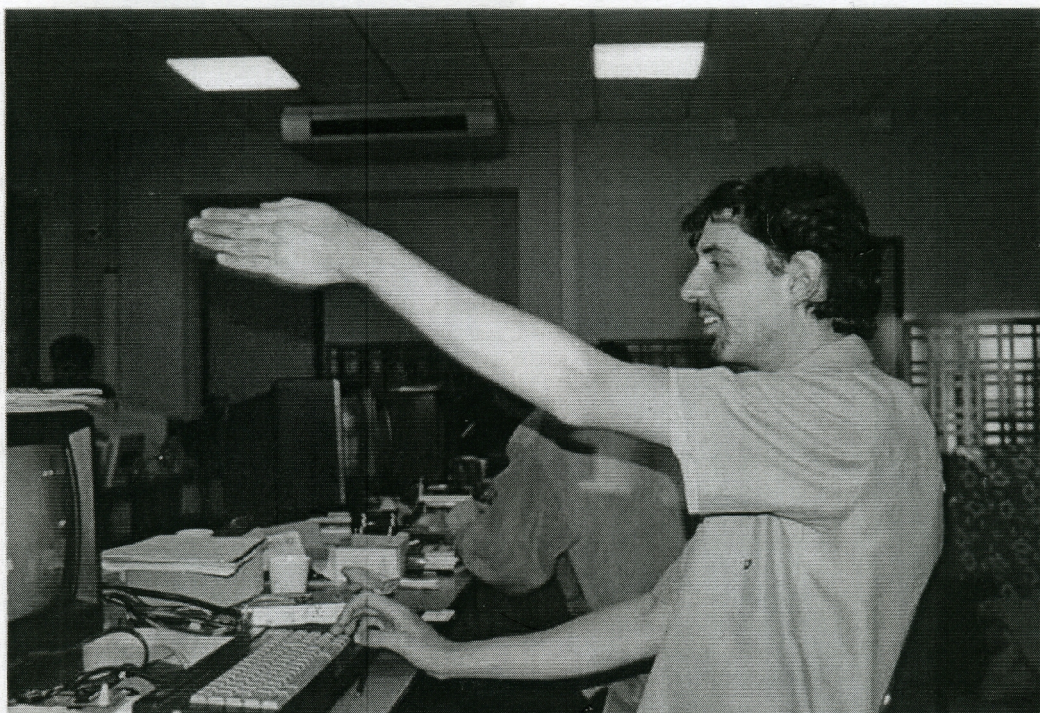


ANOTHER WORLD

Numéro 43 | Novembre 2004



(Targhan fait de l'ombre à Overlanders)

INFOS

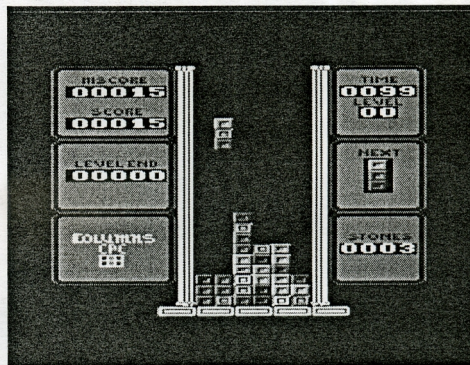
(Brouette d'espagnols)

Arrivés de nulle part, Grees et Chany ne sont pourtant pas dans le coup, une équipe d'espagnols vient de réaliser *Columns*, clone du célèbre jeu de Sega. Une bonne surprise donc, quelque peu entachée par la médiocrité de la réalisation : graphismes laids, musiques sans saveur (mais qui ont l'avantage d'utiliser Starkos!), options quasi-inexistantes... Olé ! Afin de ne pas passer une fois de plus pour un affreux scélérat, je vais modérer mes propos : s'ils remplacent toute l'équipe, peut-être que leur prochaine production sera satisfaisante ! Non ! Je voulais dire : l'image de présentation est plutôt sympa ? Non plus ! Décidément, je n'y arrive pas.

Zonan Neutra, un autre groupe d'espagnols, a pris soin pour sa part de nous concocter la parfaitement ignoble *First Step*. Bien meilleure que toutes les parodies que nous avons pu voir jusqu'à présent, le groupe saborde lui-même ses potentiels bons effets (shade bobs, wormhole, dots 3D) au travers d'une immonde mise en scène. C'est la disharmonie complète, une sorte de RTS pour sourds et aveugles. Circonstance atténuante : *First Step* a entièrement été réalisée pendant une party. Une démo qui ferait peur à des Grecs !

(Le pourquoi du comment)

Eliot déclarait dans l'interview parue dans AW 39 : "L'idée d'un fanz disc me taraude". Son tourment s'incarne aujourd'hui en l'entité *No Comment* ! La preview montrée à l'Improvized témoignait d'une interface sobre (quoique les boutons de navigation ne me séduisent guère) façon discmag, et d'un superbe graph d'intro de Slyder. L'objectif est de faire quelque chose de frais (de la bouche de



l'auteur => cette phrase prête à confusion), qui pourra sortir assez souvent, avec une douzaine d'articles en moyenne et en anglais, orienté "people" pour la plupart (interview, tests, news, etc.). Voici un projet tout à fait complémentaire de Demoniak, c'est ça qu'est bien.

(Accoutrement de demain)

L'avantage de colporter des rumeurs infondées, c'est qu'elle peuvent faire l'objet d'un démenti dans le numéro suivant, fournissant ainsi deux actus au lieu de zéro ! Oublions donc la facette demomaker de Ram7 présentée le mois dernier, il n'en est rien, pour mieux nous pencher sur ses réels travaux. Quiconque a déjà utilisé le Hacker a souffert de ses nombreux bugs, c'est pourquoi Ram7 a réécrit sa propre version, laissant loin derrière toutes les autres : fonctions de copie dans l'assembleur évitant les chevauchements, possibilité d'insertions, interface plus instinctive, et toute une ribambelle d'avantages de ce type. Après le Soundtraker 128, c'est toutes les versions existantes du Hacker que nous allons pouvoir ranger dans un tiroir, en souvenir du bon vieux temps, mais pas meilleur que celui qui arrive.

(Plus d'une corde à son arc)

Ce mois marque la renaissance d'Arkos ! A lui seul, Targhan avait réussi à maintenir en permanence le groupe sur le devant de la scène, imaginez donc de quoi le groupe sera capable avec sa nouvelle composition : Grim (code, gfxs),

Another World 43 - Novembre 2004
28 exemplaires
Rédaction:
Toms' - Hicks
Franck & David Thomasette
26 rue des Maisonnnettes
54300 Lunéville
another-world@cpcscene.com

Orphee (code), Ramlaïd (code), et Targhan (code, musique). De quoi féroce ment concurrencer OVL, ce qui est le but avoué. On attendait depuis bien longtemps ce type de saine compétition, à laquelle viendra sans doute se greffer moults individus, produisant ainsi un bénéfice pour toute la scène CPC. En attendant, visitez le arkos.cpscscene.com.

Accompagné par l'indéboulonnable Beb, Ramlaïd compte se rendre à la Crau 2004 (l'inverse fonctionne aussi), qui se déroulera du 17 au 19 décembre à Arles (13). Symbole de la réconciliation entre Arkos et Overlanders, le tandem souhaite également diffuser DTC à cette occasion.

(News à la douzaine)

Le numéro 12 de CPC Oxygen vient de sortir (cpcoxygen.digi-alt.net), dont j'extrait ici deux nouvelles dignes d'intérêt. On y apprend tout d'abord que Jonathan Cauldwell (Cronosoft) travaille sur *Fun Park*, un clone de *Theme Park*, jeu fameux où vous devez construire un parc d'attraction pour attirer le maximum de visiteurs. Deuxième news intéressante : Tim Riemann (Octoate) est en train de concevoir une interface IDE permettant la connexion d'un disque dur sur CPC. A ce sujet, où en est le projet similaire de Ram7 ?

(Beb s'en charge)

D'après Shap, "Another World, ça suce la bite". Je ne m'en cache pas : les productions Overlanders constituent une rétribution tout à fait équitable ! Mais point d'échanges de ce type auront lieu ce mois-ci, je souhaite juste annoncer la mise à jour du overlanders.planet-d.net. Au programme, deux previews de Shap (*Minimeet 3* et ses rasters tramés, ainsi que *Wave Demo* et sa jolie intro), un calembourg de Candy et Beb (qui vous permettra de comprendre l'un des cheat de *ZM2003*), ainsi que divers hacks toujours du même Beb.

(Paralogisme)

Demoniak du groupe Paradox a diffusé un décompresseur Z80. Bin oui mais un décompacteur sans compacteur, ça sert à quoi ?

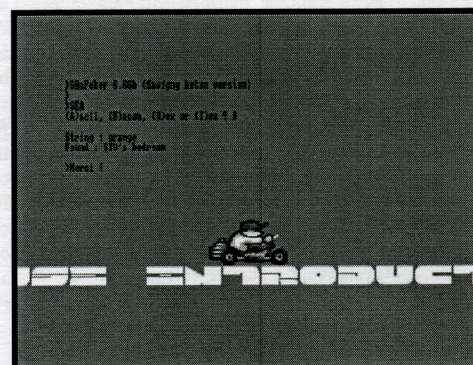
(Précipitation générale)

Seuls les plus subtils (ou mentalement atteints) ont saisi dès le titre que ce paragraphe allait mettre en valeur les actualités en provenance d'Allemagne. Une flopée de sites Internet existent et rapportent les faits suivants : 2 nouveaux OS sont en préparation (Contiki et SymbOS), un meeting CPC est prévu dans les mois à venir (le CPC Welcome, du 14 au 16 janvier 2005 à Moers, soit environ à 400 kms de Paris), le portail www.cpscscene.de est de nouveau sur pied (en espérant que les français prennent exemple), etc. A voir aussi, www.octoate.de, une référence en matière d'actus allemandes. C'est dommage que tout passe désormais par Internet.

Contre exemple : Iron est en contact papier avec Weee!, qui est le nouveau membre du groupe Hard'OS.

(Le mois prochain, c'est Noël !)

Vous nous l'avez réclamé à corps et à cris, les débats seront donc de retour dès que j'aurai fini de débattre avec moi-même du choix du premier thème, soit le mois prochain. Dans ce même numéro, vous pourrez retrouver un compte-rendu de la Crau 2004 par Ramigloups, des pères-noël, un aide-mémoire pour Starkos, et une recette culinaire dont les cuisiniers veulent garder l'anonymat.



MIDLINE PROCESS, LE PROCES

Sentant d'ici le vent de polémique déclenché par la sortie de *Midline Process*, vous n'échapperez pas à une petite étude de cette dernière. Remarquez que de nos jours, contre tout bon sens (ceci constitue presque un pléonasme), un procès est connoté négativement, oubliant du même coup qu'il peut tout à fait rendre justice.

Objectivement

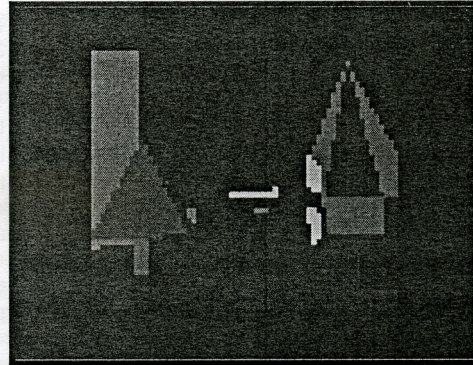
Si l'on ne tient compte que du résultat, il y a de quoi être bluffé. Réitérant l'exploit de Backtro, voici quelque chose que je n'aurais jamais pensé voir un jour sur CPC, ce qui au passage n'est pas incompatible avec la conviction que tout est faisable sur CPC, ne pas confondre potentialité et réalité. Même si les vidéos d'Offset utilisaient déjà cette technique (la primeur ne revient donc pas à Targhan contrairement à ce qu'il affirme), elle se voit ici transcendée de par sa combinaison à un effet excellent. Les musiques sont superbes, le catalogue également (mais seulement en mode 1 !).

Subjectivement

Les sens ayant retrouvé leur calme, c'est la raison qui s'éveille, venant objecter deux choses principales :

- cette démo n'est qu'un vulgaire slide-show. Ayant pris conscience que chaque étape d'animation n'était qu'une capture d'écran compressée, et affichée telle quelle à l'écran, plus d'un demomaker crie au scandale. Mais cette technique étant au rendu visuel, ce que le YM est à la musique, pourquoi ne pas dans ce cas se scandaliser de ce dernier ? Dans les deux cas, l'exécutable ne s'occupe que de décompresser et envoyer des paquets d'octets, au PSG dans un cas, à l'écran dans l'autre. Comme me le faisait remarquer Madram, la plupart des routines des effets softs existants peuvent être vues comme des routines de décompression, dans la mesure où elles produisent une grosse quantité de données à partir de presque rien. Nous nous rapprochons ici du problème du sorite, grande énigme de la logique : à partir de combien de grains de riz a-t-on un tas ? A partir de combien de cheveux une personne est-elle chauve ? A partir de combien de kilo-octets la notion de temps réel devient inappropriée ? Je considère donc que cette première objection, toute relative, n'a aucune valeur.

- tout a été calculé avec un PC. C'est ici que réside le reproche principal, puisque cette démo est une



nouvelle tentative de reléguer le CPC au rang de vulgaire console de visionnage de démos. Il y a certes une performance FDC sans précédent, mais qui ne serait rien sans les données transférées par son PC. Imaginer Targhan manipuler ces méga-octets d'images .BMP sur son PC me provoque inévitablement un haut le coeur.

En marge de tout cela, certains ont déclaré : "J'aime pas la 3D". On ne peut rien faire pour ceux-là.

Alors, que conclure ?

Midline Process est une excellente démo, mais le plaisir de la visionner est amoindri à cause de la façon dont elle a été produite. Ironie du sort, Targhan déclare que seul un imbécile ou un menteur dira qu'on pouvait refaire la même chose en utilisant uniquement un CPC. Evidemment ! : aucun CPCiste n'aurait eu l'idée de faire la même chose (captures d'écrans), il aurait conçu un véritable moteur 3D ! C'est là que réside l'intérêt de la limite : elle pousse à se surpasser.

Réponse bonus

Il n'y a aucune contradiction entre prôner une utilisation du CPC à la fois comme moyen et comme fin, et utiliser un PC pour faire un fanzine. En suivant cette logique, on en déduit qu'il devient également contradictoire d'envoyer des mails qui parlent de CPC avec un PC ! Du grand n'importe quoi, et pourtant j'aime bien Targhan.

Hicks

ALCHIMIE 4

Alchimie 4, petit résumé d'une visite éclair.

L'Alchimie 4 qui s'est déroulée du 24 au 26 septembre dans la magnifique petite bourgade de Tain l'Hermitage, près de Valence. Accompagné par 2 compères (Beb et un futur codeur Amiga), nous partîmes la fleur au fusil et le CPC dans le coffre pour cette petite party. Petite n'était pas forcément approprié, tel fut notre première réaction lorsque nous sommes entrés dans la salle... Ecran géant, une bonne centaine de machines en tous genres (ou presque), et une bonne centaine de participants. Coté bécane, on a majoritairement trouvé des Amiga (500, 1200, PPC, Pegasos & consort), quelques ST (avec des vrais codeurs !), un C64 et bien sûr d'autres machines dont la morale m'oblige à taire le nom dans ce fanzine... Alors c'était quoi ? Une coding party Amiga ? Non, plutôt une réunion d'utilisateurs et de passionnés, mais très peu de codeurs finalement. Pour ce qui est de l'organisation, on avait affaire à des professionnels, repas pour tout le monde (les tablées me rappelaient les après-midi lotos de mon village ;)), des conférences diverses (AmigaOS 4, programmation Linux, dev de jeux, etc...) avec micro, slides et tout et tout, comme dans la vraie vie...

Après un tour rapide de la salle, nous avons vite compris que nous n'étions pas dans une vraie coding party tel qu'on pouvait s'y attendre. Qu'à cela ne tienne ! Branchement de CPC puis présentation de quelques démos 'phares' du CPC aux quelques personnes surprises de revoir une machine qu'ils avaient depuis longtemps oublié...



La Backtro a fait son petit effet, bien évidemment, tout comme l'Ecole Buissonnière ou encore la Taf, enfin toutes ces 'petites' démos qui font la réputation du CPC :). Les questions techniques n'ont pas manqué non plus, comme "c'est quoi ce lecteur externe ?", "c'est quoi cette carte bizarre derrière le CPC ?"...

Mais nous n'étions pas les seuls sur des 8 bits ! Nous avons également eu droit à une présentation d'un C64 par un collectionneur, et la version de Nebulus m'a agréablement surpris... Par contre, je n'échangerais pour rien au monde mon clavier de CPC contre un clavier de C64, le bullgum c'est pas mon truc !

Mais bon, voilà, une réunion d'utilisateurs, ce n'est pas ce que nous étions venus chercher, voir des vidéos vues 10000 fois diffusées sur le net ne nous a pas motivé pour rester... Donc le départ a été aussi rapide que l'arrivée ! Retour sur Lyon où nous avons savouré notre restaurant chinois en ayant une pensée émue pour ces amigaistes devant leur assiette de jambon-pattes ;)

En conclusion de ce petit résumé, c'était quand même sympa d'aller faire un tour dans une ambiance un peu différente des meetings CPC classiques, même si je reste sur ma faim... Mais bon, une autre partie se prépare dans le sud de la France (la Crau.04). Partie 'oldschool' au programme, ça devrait mieux coller :)...

Et puis il faut à mon avis aller à ce genre de partie, et pour plusieurs raisons... D'abord ça permet de voir ce qui se fait sur d'autres machines, et franchement, on a encore beaucoup à apprendre :)... Ensuite, parce que ça permet aussi d'intéresser les gens et pas forcément les collectionneurs, mais aussi les codeurs ou futurs utilisateurs de CPC... Faire vivre la scène CPC en dehors des habitués aux meetings me paraît indispensable... Bien sûr, rien ne remplacera l'ambiance d'un Improvizd, d'un Ze Meeting ou d'une Croco Channel ! Enfin, c'est mon avis hein, et je le partage volontiers...

A bientôt pour un autre résumé ?!

Ramlaid

IMPROVIZED MEETING

Qu'est d'autre un résumé de meeting que la vision nombriliste de celui qui l'écrit ? N'est-ce pas là un pur fait de l'égoïsme de réduire un événement à ce que j'en ai perçu et retenu ? Tout le monde s'en fout? Bon d'accord.

(Veillée d'armes)

Ce semestre, le point de raliement pré-meeting était situé à La Marinière. Une bonne tripotée de CPCistes étaient déjà présents, dont l'intrigant Atoz, auxquels se sont vite joints Slyder et Isa, puis Mig en fin de soirée. Inutile, donc, de préciser que les discussions se faisaient tour à tour hilarantes et instructives, puisque c'est le propre du dialogue entre CPCistes ! Une chose est sûre, il ne faut jamais laisser un verre plein devant Sylvestre (je laisse l'ambiguïté exprès). Autre fait, de la plus haute importance : Targhan n'avait jamais mangé de moules accompagnées de frites.

Une fois de retour à la salle, l'événement du meeting pu avoir lieu : la présentation de *Midline Process* ! Etant resté sans voix lors du premier visionage, je n'ai pu donner mes impressions à Targhan, chose désormais réparée par le biais du modeste tract que vous tenez entre les doigts. Asséné dès le début du meeting, cette exhortation inattendue s'avéra être un excellent stimulant pour chaque participant, encore tout imprégné d'un mélange de surprise et d'incrédulité.

Dans la nuit, plusieurs voitures banalisées bourrées d'individus d'automne ont desservi la salle (malgré le bénéfice évident qu'ils représentaient). Certains

arrivaient par voie de terre (Beb, Candy, Shap : je m'imaginerai désormais en jouant au jeu Overlanders, bêtement, mais non sans plaisir, diriger cette troupe à un meeting), d'autres par la mer (le pirate Tom&Jerry). Puis plus tard, un fricassée de CPCistes (Grim, Ker, Genesis8), et enfin ATC et Ram7, pour lesquels je n'ai pas trouvé de jeu de mot. A un Ramlaid près, nous étions au complet la veille du meeting !

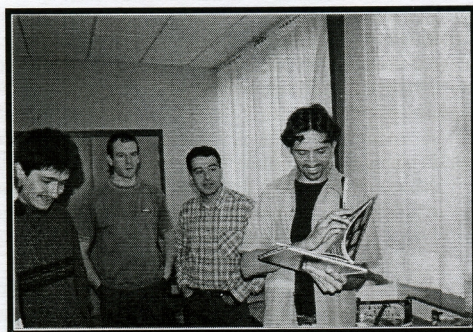
(Previews Imprévues)

A chaque meeting, j'ai l'impression de voir toujours plus de previews qu'au précédent. Eliot nous a montré l'interface de son fanzine (sur lequel je ne ferai aucun commentaire), ainsi que des extraits de sa collaboration avec Sylvestre contenant les plus beaux scollings de l'histoire du CPC ! Candy et Beb ont enchaîné avec une preview intégrale de *Points Barres*, dont vous ne saurez absolument rien, si ce n'est-ce que c'est là aussi superbe. Dans son éminente bonté, l'ami Doglush avait aussi apporté des écrans de *No Reality*, dont nous nous sommes délectés !

A peine était-il arrivé, que Ramlaid déballa lui aussi l'ébauche de sa prochaine démo. Son nom : *DTC* ! Voici le parfait exemple d'utilisation simple mais impressionnante du hard, malgré des effets un peu classiques (et toc). Tom&Jerry y est également allé de sa petite présentation de *CATaclysme*, logiciel qui passa de l'état de version officielle à celui de preview après être passé dans les mains de Beb (d'habitude c'est l'inverse).

J'introduis ici l'une des rares données temporelle dont je me souviens : après le repas du dimanche midi, Iron a présenté plusieurs previews sur Amstrad Pelu. Mon désintérêt pour cette machine cède donc sa place à mon grand intérêt pour le demomaking en général. Et sous cet angle, l'enthousiasme me gagna vite : entre *L'OFÉ au cul* (décidément, d'où vient ce soudain intérêt pour le rectum ?), *Delirium Tremens*, et *ATP*, il y avait de quoi se réjouir.

Cette dernière, réponse à *S&KOH*, engendra assez vite une discussion avec Grim, Ramlaid, et Beb,



car Iron prétendait que sa démo n'était pas refaisable sur CPC old, et je n'étais bien entendu pas d'accord. Mais j'étais seulement dubitatif, quand aujourd'hui j'ai la conviction qu'on peut reproduire sa démo sur CPC sans problèmes !

En même temps, je suis déçu car j'ai vu des previews avancées de presque toutes les productions que j'attendais. C'est malin !

(Humeur Aqueuse)

Eliot est le seul à avoir compris cet intertitre, c'est pourquoi j'ajoute : oui !, je l'ai vu de mes yeux, le nouveau hacker de Ram7 ! Grâce à lui, j'ai de nouveau une Ramcard qui fonctionne, et je sais enfin qu'est-ce que le Hacker. Une présentation complète de ce dernier m'ayant été faite, je pu saisir tout l'intérêt des améliorations que proposera la nouvelle version de Francisco. Application : mardi 9 novembre juste après avoir petit déjeuné, je suis venu à bout d'un plantage coriace grâce à ces outils, alors que plusieurs sessions de code antérieures à leur utilisation s'étaient avérées vaines.

Au passage, j'ai appris l'existence de l'énigmatique instruction SRL r8,(IX+dd), qui équivaut à l'enchaînement SRL (IX+dd) suivi de LD r8,(IX+dd). C'est à ma connaissance le seul type d'instruction (qui j'imagine doit être décliné sous toutes les formes de décalages et rotations) à copier le résultat d'une opération simultanément à deux endroits différents, ce qui ne manqua pas de me réjouir. Et je viens enfin de comprendre la phrase "avec ou sans auto-copie dans les registres" de Amslive &14, page &0c !

(Improvisation organisée)

Un commentaire sur l'organisation serait bien inutile, puisque celle-ci était exempt de reproches ! D'ailleurs, les habitués connaissent bien la salle, avec ses chambres, douches, et énorme cafétéria. C'est scandaleux d'avoir tant de confort : d'aussi luxueuses couchettes n'encourageaient pas à la nuit blanche ! La petite spécialité culinaire du meeting fut la raclette, pour le grand plaisir de nos estomacs, et le grand désarroi de Beb et Grim. Il

faut également souligner que par l'initiative de Ramlaid, nous avons eu droit à un petit moment musical. Ouch ! En parlant de musique, Shap et Beb se sont amusés à en repiquer un maximum le plus vite possible dans des jeux de provenance diverse.

En fin de meeting, Genesis8 a effectué une petite présentation, très influencée par le télé-achat, du matériel dont il souhaitait faire don : un boîtier pour lecteur 5.25" comprenant une alimentation. Ce premier prototype est en phase de test chez mon aîné, et l'AFC devrait en proposer quantité d'ici bientôt pour pas cher du tout.

Eliot oblige, il y avait un concours. Le thème "Halloween" a fait naître 4 productions, qui seront prochainement compilées et diffusées. Dans l'ordre des votes, nous avons :

- 1 - Targhan et Grim : une discussion amusante au sujet des éternels absents des meetings, mettant en scène des CPCistes incarnés par des citrouilles sur pattes.
- 2 - Plissken : une démo sans âme. Ah si il y en avait !
- 3 - Ker : une parodie du programme du Targhan&Grim.
- 4 - Sylvestre : un clignotage dont lui-seul a le secret (ma rétine s'en souvient encore).

Pour conclure, j'ai envie de dire bravo.

Hicks

Improvized Meeting à Coutances

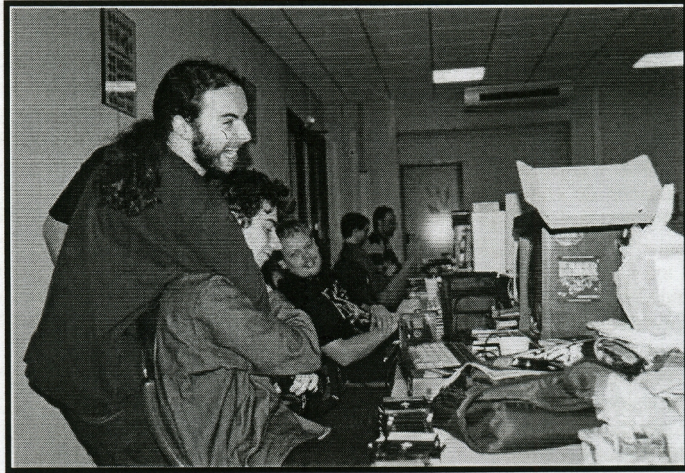
30, 31 octobre et 1 novembre

23 participants :

**ATC, Beb, Candy, Dada, Eliot, Genesis8, Grim,
Hicks, Iron, Jeremy, Ker, Mig + une madame,
Pixelman, Plissken, Ram7, Ramlaid, Shap, Slyder,
Super Sylvestre, Targhan, Tom&Jerry, Tom's**



**Ker, collection automne-hiver
2004**



**Iron procède au bizutage de
Pixelman**



**Improvized : tout n'est pas si
noir que ça !**

**Pour ceux qui n'étaient pas à l'Improvized :
sur la photo de couverture, Targhan cache le soleil à Beb avec sa main.**