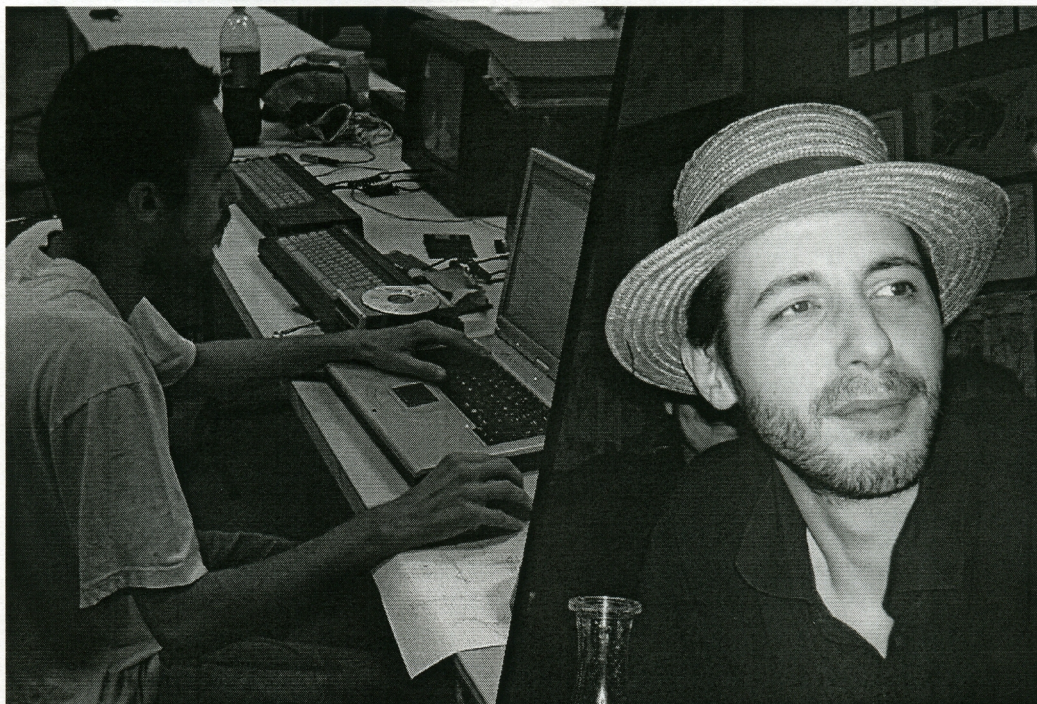


ANOTHER WORLD

Numéro 44 - Janvier 2006



Arkros development

VS

Overglanders

Le disque souple jumelé à ce fanzine est une offrande de Super Sylvestre qui, trop vieux pour avoir connu Quasar, ne l'était pas assez pour se soustraire à l'influence de Pif Gadget. Je conseillerai donc à ceux nous suspectant de pomper le Q d'être un peu plus polis.

(Mise au vert)

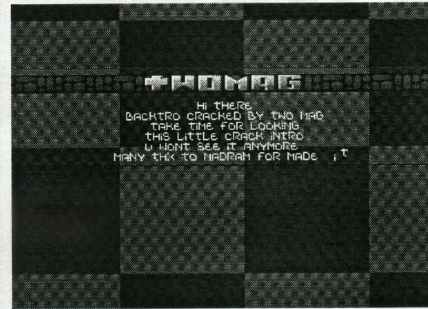
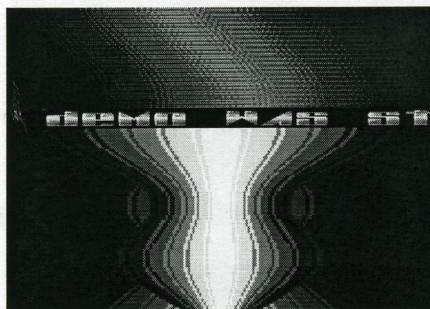
Si Savigny-Le-Temple ne peut inspirer qu'une version béton du Hacker, l'air de Carentoir aura poussé Sylvestre à produire Climax G. Le moment de ressortir son écran monochrome du grenier et de débrancher sa ram7card, afin d'assister à un heureux spectacle glissant. Le label Climax semble en effet impliquer un ficelage tout particulier : musiques sur mesures, commentaires bien sentis, et bruitages liant l'ensemble. Mais l'essentiel est graphique : certaines images sont à tomber sur ses propres fesses tellement le flipping, cette fois-ci très acceptable, rend les pixels transparents. Une production bien figolée, jusque dans son catalogue joliment décoré, que seul gâte la liste des logiciels utilisés. Après des verres renversés à La Marinière, voici une démo verte renversante !

(Crack back)

La nouvelle version de Backtro crackée par Two Mag devient Parasites, et mérite notre attention pour exactement six raisons : un nouveau logo, les textures originales de Beb, une intro sobre de Madram, un petit bug dans la part 2, un poids sur disque qui n'est plus scandaleux mais seulement intolérable, et des parties qui ne s'enchaînent plus. Overflow n'a même plus besoin de faire partie de la scène pour la dominer.

(Branlette d'espagnols)

C'est bien ainsi qu'il eut été préférable de baptiser l'encart du précédent numéro selon monsieur T. Aucun dérapage cette fois, puisque Justin, le



nouveau jeu de CNGSoft, emballe ! Je n'en dresserai cependant pas le bilan technique, évitant ainsi une basse opportunité d'exacerber mes tendances satiriques, puisqu'on l'oublie vite une fois pris au jeu. Il faut pour cela aimer le concept d'Alien 8, et son caractère répétitif indéniable, mais la difficulté, digne de la tradition espagnole, pousse à y revenir sans cesse. La vue isométrique est bien utilisée, puisque jouant sur les perspectives afin de rendre chaque pièce périlleuse. Au final, rien d'extraordinaire, mais on s'amuse plus à un jeu passable qui sort, qu'à un hypothétique excellent jeu qui ne sortira jamais.

(Mère de Noël)

Une mère Noël strip teaseuse (le cul) qui sort d'un cadeau (le fric), c'est fin, et c'est signé Demoniak. Mais évitons les faux procès, car cette démo est avant tout destinée à communiquer un message de la plus haute importance : Demoniak vous souhaite un joyeux Noël 2005. Un garçon bien élevé donc, mais qui a un goût de chiotte.

Ces excités de la fin d'année, savent-ils ce qu'ils fêtent ? Savent-ils ce qu'ils souhaitent ?

(Court-circuit)

Après Boxon 4, c'est Wired que Nicky One diffuse dans un état inachevé. Datant de ses premières collaborations avec Beb (rappelez-vous Sweet Megademo et Soul Almighty), cette preview permet de se remémorer les glorieuses années DBT. Et surprise, on apprend que le clown Ker fait aussi de la musique.

(La récap capote)

Le mois prochain, nous vous révélerons tout ce que vous savez déjà sur l'année 2005. Egalement au sommaire, un reportage exclusif sur tous les meetings où nous ne sommes pas allé !

Arkros development VS Overgländers

Arkros development est un groupe d'ex-CPCistes, évoluant aujourd'hui sur PC, qui conservent un émulateur par nostalgie. Ils sont les plus productifs, ne manquent aucun meeting, où ils remportent tous les concours, s'investissent sur la Mailing list, et constituent en cela le coeur de la scène CPC.

(Rectoscopie)

La pertinence d'une sexualité non strictement génitalisée n'échappera à personne, c'est pourquoi après les boules, Ramlaid s'attaque au fondement avec DTC. Une orientation sans doute due à la fréquentation régulière de Beb, déjà impliqué dans Tire au flan - exhortation aux jeux érotiques lactés les plus débridés - ou encore Ecole Buissonnière - à la subtile référence pubienne -, qui signe une fois de plus de chatoyants graphismes. Née d'un délire post-Alchimie, cette coproduction plus subtile que son titre réhabilite des effets trop souvent saccagés par des codeurs sans scrupules : plasmas et wobblers à la sauce 2005, ça flashe ! L'attraction principale réside toutefois dans le design dynamique, qui rompt avec les schémas traditionnels, et dont la maîtrise technique ne manquera pas de séduire les codeurs. Oui, le plaisir anal existe !

(Tout le kit)

Mesdames, messieurs, transférer vos disquettes virtuelles (les infâmes ".dsk") à partir d'un CPC est aujourd'hui possible grâce à WriteDSK. Ici réside toute la magie de l'Arkros development : remplacer un utilitaire PC fait sur PC par une réplique, toujours faite sur PC, mais fonctionnant sur CPC.

Indigne de l'ancestrale opposition entre Dams et Maxam, une nouvelle option s'offre à vous : la rom OVL ou la rom Arkos. Les émulateuristes se jetteront sur cette dernière, facilitant ainsi leurs insanités par l'emploi de divers logiciels de transferts bidirectionnels, d'un moniteur de mémoire, ou encore - dernière convulsion d'Offset ? - d'un test CRTC intégré, ce qui est étonnant pour des CPCistes aussi peu intègres. Note de benêt : il faut posséder un PC, une CPCBooster+, et un câble de transfert pour utiliser tout cela. Je suis con ! J'aurais dû commencer par préciser qu'il faut vous procurer un CPC et une Ramcard !

Dans son élan de générosité, Targhan a diffusé les sources de ses routines FDC, abondamment commentés pour l'occasion. Une fois encore, tout

cela n'était à la base qu'à fins privées, et personne ne se plaindra qu'il en fasse profiter l'assemblée. D'autant plus que jusqu'à diffusion du contraire, Ghan est le meilleur pilote de lecteurs sur CPC.

(Ishido)

Alors que l'on attend toujours Color Lines, c'est l'Ishido de l'indétrônable Mr G qui débarque. Ressorti d'un disque dur où il séjournait depuis quelques années, et relifté par Slyder, voici donc de quoi affûter votre esprit logique. Un jeu prenant, dans tous les sens du terme, dont le but est de faire un score maximum (des hi-scores intégrés auraient à ce titre été appréciables). Petit défaut parmi les qualités : les pièces arrivent toujours dans le même ordre, ce qui peut vite transformer la réflexion en récitation (dans la première partie, vous pouvez par exemple systématiquement faire un 4-ways en 7 coups). Chipoter est ma spécialité, et le lecteur assidu aura donc compris tout le bien que je pense de ce jeu.

Overgländers est un groupe élitiste. Ils n'aiment pas les PC, ni le CPC+, ni Internet, ne viennent pas aux meetings, plombent leurs démos, et capitalisent sur leurs succès passés. Madram et Beb, uniques réschaps de l'équipe, ont une cadence de production qui ferait peur à Roudoudou.

(J'irai cracher sur vos tongs)

Suivant les traces du docteur Gerey qui fut le premier à localiser le point G avec Ecole Buissonnière, son accolyte, le docteur Broudin, était encore en quête il y a peu du point B. Découragé par l'investissement nécessaire, cette recherche est à présent au point mort.

Shap a arrêté le CPC. Depuis 1999.

(Non-démodé)

Avec exactement 72 semaines de retard, la non-démo est toujours prévue pour la semaine prochaine. La couche semble pleine autant chez Madram que chez Beb, ce qui explique ce délai prohibitif. Mais *surprise* (retenez votre souffle), les auteurs n'annoncent rien d'extraordinaire (vous pouvez expirer). Un ascenseur émotionnel symptomatique d'Overgländers, qui peut laisser songeur : la modestie deviendrait-elle un habile moyen de toujours dépasser les espérances ?

Demoizart, le prodige

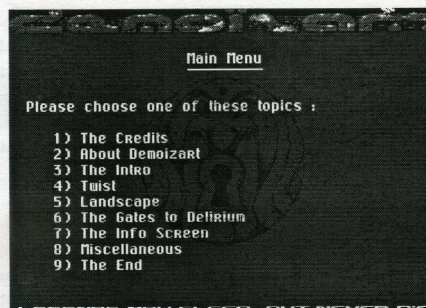
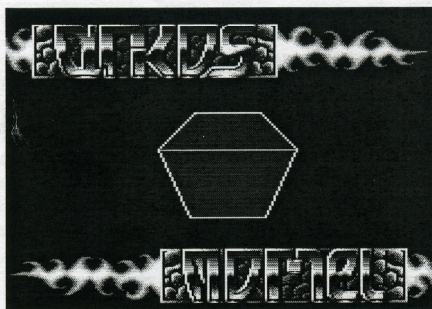
Prodige d'un fils prodigue, Demoizart est enfin disponible ! Toutes ces années d'annonces en tout genre m'avaient successivement rendu impatient, dubitatif, incrédule, las, moqueur, au point de me retrouver aujourd'hui sentimentalement détraqué face à cette production.

Car en effet, même les plus attentifs observateurs s'y seront résignés : il n'y a rien de Mortel dans cette démo ! La majuscule ne saurait dissimuler mon forfait favori : céder la justesse du fond à celle du style. Acceptons donc l'appel que Midline Process n'obtiendra pas.

Mais quelle est cette CATastrophe ?! Comment Mortoi et Zartel ont-ils pu décider sciemment que le catalogue ne fonctionnerait qu'en mode 1 ? On était en droit d'attendre un plus grand perfectionnisme, surtout pour une production de ce calibre. Mais ne pinaillons pas, car une excellente intro nous attend. Un agencement musical aussi génial que celui de Midline Process sublime l'enchaînement des effets, très originaux pour la plupart. Même si l'on eut préféré des graphismes plus goûtus, Grim ayant déjà prouvé qu'il était capable de mieux, cette intro est mémorable.

Détour par un épatant chargement : ça bouge, ça pulse, ça swingue.

Critical Area est la part qui fait le plus son âge : un design classique enchaînant tous les effets en vogue de l'époque epsilonïenne, que nous ne pourrions regarder qu'avec un sourire nostalgique. C'est presque original de voir ça en 2005 ! Malheureusement, pour des raisons occultes Rainbird a perdu la flamme au profit de la flemme : c'est ce qui arrive lorsqu'on dessine des pentagrammes partout.



Ci-suit la démo qui a fait couler le plus de salive de l'histoire du demomaking : Twist. Incontestablement la partie la mieux réussie graphiquement, ce savant mélange de Die Kunst Der Demo et de MC Paddy 3 est toujours aussi délectable malgré les années, surtout avec cette superbe musique de Targhan et ce writer tout à fait dans le ton. Mais quelle est donc cette vilaine habitude de se caler sur le deuxième HALT ?!

Si l'écran clignotte, c'est que Sylvestre est passé par là. Un suplice pour les sens en guise de disc filler : le scintillement est presque inacceptable (il aurait sans doute mieux valu choisir une autre image), et les percussions sont décidément bien écrasées. Mais par respect pour le Ghan, ajoutons ceci : la musique et les autres samples sont vraiment chouettes.

Ce Ghan, justement, cachait dans l'ombre de ses dots Gates To Delirium, la pièce maîtresse de Demoizart. Première véritable multipart en son temps (depuis, il y a eu RTS), rarement une musique a aussi bien collé aux effets, qui pour leur compte son roulés sous les aisselles. Et il ne manque qu'une précision au pixel à l'outro pour être parfaite.

L'heure est à présent aux explications, fournies dans une jolie Endpart. Un leitmotiv ressort de l'ensemble des textes, non sans une pointe d'amertume : la Demoizart que vous avez vu n'est pas celle que nous avions imaginé. Une déception donc, mais pas un échec, dans la mesure où passé un certain retard, c'est ne pas sortir la démo en l'état qui devient ridicule ! Et puis un groupe capable de sortir Starkos et Midline Process en moins de 6 mois a tous les droits.

Conclusion : pas mal les Cutscenes, maintenant on attend la démo !

Meeting : CPC at work

Monsieur X m'a demandé de vous narrer notre bon CPC@Work, tant paraît-il on m'acclame dans le milieu exigu des fanzines papier CPC. Mon sérieux et mon dévouement étant de mise, je prends donc le clavier pour vous narrer.

Narrons-nous donc un peu...

Il y avait 2 concours. L'un était sur Tetris 95 où il fallait faire des points, l'autre était annoncé sur la mailing-list, coder / grapher / composer quelque chose autour de "ROM orange".

Pour ce qui est de Tetris, tout le monde s'y est un peu essayé et Plissken est rapidement passé en tête vers les 17000 points, jusqu'à ce que Grim ne lui vole la vedette avec un peu plus de 19000... Quel nabot (quel rat, dirais-je même), il a simplement cracké le fichier des scores durant la nuit. Bref, après avoir remporté le titre, il a justement remis son prix à Plissken. Histoire de prendre la gloire, mais pas le cadeau (rare finesse de ce monde de brutes).

Le thème du concours a un peu moins inspiré qu'à Pâques : seulement 3 participations. Déjà pas mal. Plissken a détourné une petite routine de derrière ses fagots affichant un mini-wobbler soft, qu'il a collé sous une bouteille de... Rhum orange (eh oui) en guise de chose qui coule, quoi... J'ai bien hésité à lui proposer mieux, mais j'étais au four en train d'essayer d'adapter des machins de la ClimaxG sur 464. Quelle saloperie ce 464 ! A croire que Climax était un coup de bol, car elle tourne dessus sans problème alors qu'elle est VRAIMENT ricrac en mémoire. Bref, je vous narrerai tout ça en détail autour d'un boeuf miron-ton (ou mirontaine), mais en deux mots, c'est à cause de cette machine de démons si ClimaxG tarde à sortir. A part les sons et le catalogue (qui pose AUSSI des problèmes de compatibilité 464) elle est prête et fut montrée à ce meeting. Cette démo tourne

uniquement sur écran monochrome, grâce à une subtilité hardware de mon cru :) Mais je vole à mon tour la vedette de Plissken qui n'a pas gagné le concours de ce thème imposé (pour ma part, avec un thème aussi orange que celui-ci, je n'ai pas osé fourguer ma Climax VERTE).

Entre autres participants (je garde les gagnants pour la fin), il y avait un tout nouveau : Hervé, un Atariste Rennais du groupe MJJProd qui a très vite délaissé son Atari pour se mettre à Dams sur CPC. Il a réussi à nous sortir une petite citrouille jaune qui rigole en split-rasters soulignée de raster-lines très très oldschool. Chapeau pour un débutant. Débutant en CPC, mais pas en code, rappelons-le ! D'ailleurs, j'avais dû le croiser à Crau l'an dernier, ma mémoire a flanché, mais pas la sienne. Qu'ai-je donc sur la gueule pour que tout le monde se rappelle de moi à ce point ?

Les derniers participants (et vainqueurs) sont tout naturellement Arkos, composé pour le week-end de Grim et Targhan : ça devient lassant. Pour fêter sa première année aux bonnes citrouilles d'Halloween, ils nous ont programmé une ROM orange. Bravo ! On a bien rigolé... Et puis à force de leur reprocher de faire des citrouilles grises, je suppose que mes remarques ont porté leurs fruits... Mais pourriez-vous maintenant enlever tout ce orange qu'il y a autour des citrouilles, chers amis ? On y voit les citrouilles faire la fête et tomber en coma éthylique. Pour les réveiller, un seul moyen : hurler comme un sourd dans une CPC Booster via le micro branché... cool ! J'aurais juste préféré arriver APRÈS les tests... Cette petite histoire en 3 volets leur a rapporté 2 BD : une chacun ! Ghan et Grim vont devoir apprendre à lire maintenant : c'est pas tout de coder !

Parmi les "autres" machines, on a vu aussi un Amiga : Screetch n'avait pas la place de prendre aussi son CPC... Alors bon, il a

pensé bien faire en prenant plutôt son Amiga PegasOS : il marche bien ! On y lit des Divx, on fait tourner des émulateurs et tout... Bref, cette machine n'a pas fait beaucoup d'Amstrad ce week-end... Mais c'était le coin à souvenirs de ceux qui ont connu aussi d'autres machines. Gogomadbug a pas mal discuté jeux avec lui pendant que je répandais mes scores à Tetris95 comme un étron sous la menace d'une chasse d'eau...



Il y avait 2 PC qui ont bien participé. Celui de Slyder, pour une conversion servant de point de départ à un graphe, et celui de Flash Solaar, finalement incontournable pour continuer le développement de son plugin Photoshop, permettant de lire / sauver directement des SCR et des WIN formatés comme il faut dans tous les modes avec les bonnes palettes et les bons registres et tout... Il prendra jusqu'à 32k de gfx et me fera gagner pas mal de temps pour toutes mes Climax à venir. D'ailleurs, j'étais alpha-testeur sur ClimaxG :) Reste encore JRM qui était accompagné de tout plein d'appareils à faire du son... Quelques portables ont aussi fait leur apparition.

Denis faisait son second meeting. Il semble essayer beaucoup de choses sur CPC sans encore mettre vraiment les mains dans le cambouis... Allons courage, Denis. J'ai eu du mal à te traîner en meeting, mais maintenant que tu aimes ça, je trouverai bien à te faire sortir ta première démo ! A sa droite, on avait les restes d'OVL apparemment bien actifs, mais je les soupçonne de fayoter pour les meetings, ils étaient bien trop actifs : Candy codait une petite démo toute simple, mais très propre et bien sympa, façon Beb, qui était à sa droite, toujours aussi passionné par les rasters mode 1. Promis Beb, je m'y collerai un de ces 4... Mais tu sais bien que j'ai quelques Climax de retard, je peux pas tout faire ! On pourra se taper une petite Climax Revolution pour l'occase !

Sinon, Barjack à sa droite travaillait un peu sur les gfx d'un jeu top secret d'Eliot en mode 0, le seul mode où il ose des couleurs, et quelques gfx mode 1 (monochromes à en mourir), bien léchés, mais sur fond désespérément noir. En face de lui, un client à ce talent très "vintage" : ce bon vieux 2mag (qui n'aime pas qu'on l'appelle DeuxMag, vous pourrez essayer). Il essayait de chaîner la version Beb de la Backtro. Très ressemblante mais avec des effets en plus, certains très chouettes. Beb, tu as encore la possibilité d'y mettre le bas de l'écran en mode 0, plutôt que ce mode 1 vert immonde ! 2mag était venu avec RAM7, toujours présent, même s'il ne l'avoue qu'au dernier moment. C'est le mécano attiré d'Iron. Une sorte de réparateur de survie qu'Iron n'ose jamais traiter de connard car il sait réparer les Memcards... Iron semblait avoir des projets en route, mais est resté très discret sur tout ça. Il est vrai qu'après être connu pour une trentaine d'effets, de démos, de jeux et d'utilitaires tous vus, presque finis mais aucun déjà sortis, on peut espérer que pour une fois, à force de ne rien montrer, quelque chose sortira enfin. Bon, donc ce bon vieux Ramsept a pas mal échangé avec moi sur ces satanées compatibilités 464... Notamment pour m'apprendre que j'avais perdu mon jeudi soir à déboguer ce que tout le monde savait : le 464 refuse toute instruction qui pourrait suivre une ligne de DATA... Bref. On gagne du temps à le savoir, forcément. Sinon, il sait rien pour

mes Memory full et mes CATarts... Quelle guigne ! Demain j'attaque l'assembleur... (nan, je déconne !).

Un peu plus à droite, nous retrouvons Dada. Je ne sais pas vraiment sur quoi il bossait. En fait, à un moment où je passais, il regardait le teaser de Climax2 (comment ça, je fais de la pub subliminale ?) et pratiquait l'autosatisfaction mélancolique et constructive propre à chacun sur CPC (se taper une queue comme dit Candy). Ce cher Plissken qui m'a fait le plaisir d'apporter son écran noir et blanc spécial CPC+ pour tester la ClimaxG et voir si elle fonctionnait : elle fonctionne, mais même en monochrome, le CPC+ ne respecte pas les teintes old ! Bref, je n'aime vraiment pas cette machine. Dans l'allée et du même côté rôdait Master, semblant surveiller que tout le monde travaille bien. Il inspectait les rangs, l'oeil vif, la truffe fumante, humant ce bon esprit d'aventure que le CPC permet d'avoir sur sa propre chaise...

Encore à côté, on avait le clan Arkos, tout le temps à ricaner en cachette... Contents de ce qu'ils vont montrer à la fin du week-end et de leurs idées... Targhan faisait un peu le tour de la salle de classe : on a vu jusqu'à 4 utilisateurs de Starkos simultanément... Dont moi un peu perdu, Denis le débutant passionné par les sons bip, Tom et enfin Jerry (bon, ok, ça fait que 3) qui s'en sortait plutôt bien, bien mieux que tous les autres réunis en fait. J'en profite au passage pour saluer la qualité de la DTC (Ramlaïd, qui n'était pas là), qui a enfin été diffusée ce week-end. Elle a pas mal tourné, il faut bien le dire. Les gfx sont de Beb et sont très beaux. Je regrette cependant l'ancien graphe de fin, bien que moins technique.

La tablée était terminée par un autre Hervé (il a un pseudo, le grand Atariste roux barbu ?), équipé de son Falcon ET de son CPC, la place de rêve pour apprendre à coder sur CPC. En bout de table, Genesis8 et

Tom&Jerry, qui n'a pas réussi à soulager ma douleur sur 464...

Voilà, je pense n'avoir oublié personne... A part notre organisateur de génie ! Eliot a montré une sempiternelle fois le bien célèbre scroll de la sempiternelle preview de Caprice, pour lequel il me reste encore pas mal de boulot, je l'avoue (il faudra que je pense à lui dire de ne plus la montrer, ça va nous porter malheur). On a aussi pu voir le menu de la compilation de l'Amstrad Expo, pour lequel Super Sylvestre aurait des choix de couleurs pour le moins douteux (mais... c'est de moi que je parle, là ?)... A en juger par les dégoûts à peine camouflés des anciens... Après avoir écoeuré Ramlaïd par mes embrouilles CRTC au ZM, j'alimente les cauchemars de Beb pour quelques temps... Raz-le-bol des fonds noirs !

Le seul reproche qu'on puisse faire à Eliot, c'est que ses meetings sont trop bien rodés... Il est le premier à supplier l'organisation d'autres meetings, variant les plaisirs. Il nous reste le ZM dans le sud, et il nous en faudrait un très très accessible, comme par exemple... en région Parisienne ? Allons ! Un peu de bonne volonté messieurs (mesdames ?). C'est aussi à ça que tient le renouveau du CPC... Se rendre accessible aux nostalgiques hésitants pour mieux les transformer en brutes de code ! N'oubliez pas que la scène manque de musiciens, de graphistes et de codeurs actifs ! Allez hop ! Faites-vous aider si vous ne vous sentez pas doués !

SuperSly

Another World 44 - 30 exemplaires

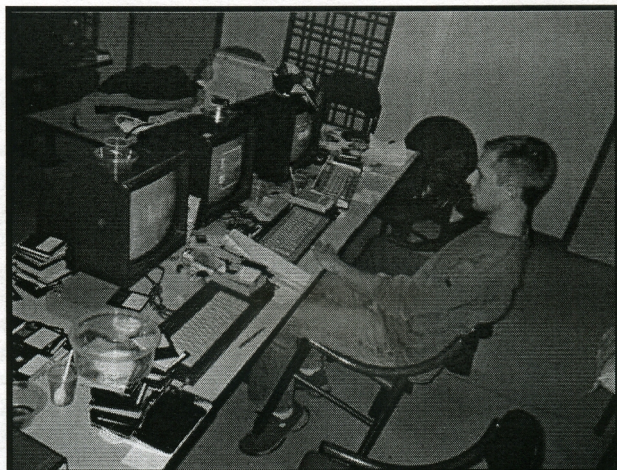
Rédaction :

David et Franck THOMASETTE

26 rue des Maisonnnettes

54300 LUNEVILLE

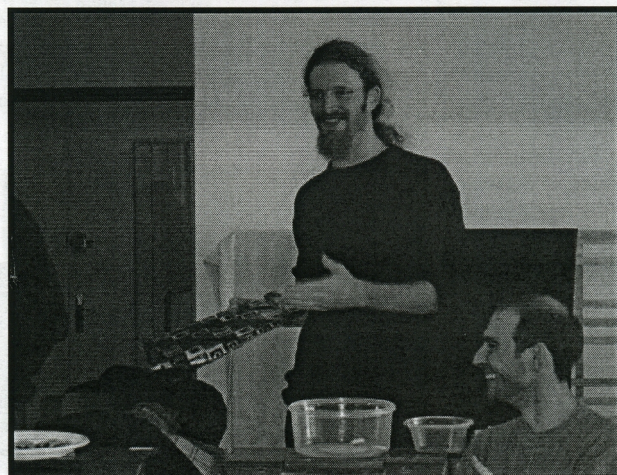
email : another-world@cpcscene.com



Beb at work



Back true



Le retour de Madram !