

ANOTHER WORLD

Numéro 47 / Mars 2007



Epitaphe

J'ai décidé d'me taire
C'est la faute à Voltaire
Vous m'aurez plus sur l'dos
C'est la faute à Rousseau

Faut pas m'jeter la pierre
C'est la faute à Voltaire
Mes projets tombent à l'eau
C'est la faute à Rousseau

L'esprit démo se perd
C'est la faute à Voltaire
Les prods' ne volent pas haut
C'est la faute à Rousseau

Les CPCistes se terrent
C'est la faute à Voltaire
Leur discours est bateau
C'est la faute à Rousseau

La fuite est nécessaire
C'est la faute à Voltaire
Il est l'heure du grand saut
C'est la faute à Rousseau

Another World s'arrête,
mais qui s'en souciera ?

Mister X

(Donjon SM)

Vous pouvez télécharger depuis quelques heures sur le site de Sylvestre (<http://sylvestre.cpscene.com>) une preview de son clone inachevé de Dungeon Master. A le voir si spécialisé dans ce type d'édifices (à la même période, il avait déjà collaboré à Evil Donjon), on comprend tout de suite mieux les initiales de l'intéressé : SM ! Mais trêve de galéjades, le sujet est sérieux puisqu'il s'agit là des rares graphismes 100% OCP de Sylvestre !

En plus de ceux-ci, vous pourrez également voir son premier flipping mode 0 (cf. interview AW 40). Historiquement intéressant, ce teaser permet aussi de nous rappeler que le jeu de Targhan est en bonne voie, et comportera 40 images fullscreen retripotées par Grim et Sylvestre.

Exclusivité : le prochain slide-show de Sylvestre se nommera « Sylvain et Sylvestre » et présentera plusieurs images entièrement réalisées sous OCP. Photoshop, c'est terminé !

(Sapide)

Trois mois après Seminoizin, Semilanceata (comprendre : Grim) est de retour avec Sappy. Tout comme dans DTC, les effets ne se veulent pas révolutionnaires puisque tous trois ont déjà été vus sur CPC (respectivement dans Wacwe !, TAF, et Ultimate MD), mais ils prennent une toute autre dimension une fois enchaînés et rythmés par une musique digit. Une production réalisée en deux mois et qui s'installe sans efforts sur le trône des démos CPC+.

Ne vous y trompez pas : Grim n'a pas retourné sa veste (il porte des t-shirts 100% coton), ni vendu son âme (il n'est pas dualiste). Ses démos CPC+ visent avant tout à montrer que l'on peut faire quelque chose d'impressionnant les doigts dans le nez, sans en parler pendant 4 ans. La leçon est donc valable autant pour les codeurs sur Plus que sur Old. Laissez-moi cependant soumettre deux remarques à votre jugement :

- En fin de compte, s'attaquer à une scène aussi faible, n'est-ce pas jouer sur du velours ? Pourquoi ne pas plutôt défier la scène de sa machine de prédilection, qui elle risquera de répondre énergiquement ?

- Par ailleurs, il est dommageable qu'on nous refasse une énième fois le coup de la « production-codée-en-vitesse-mais-en-fait-on-est-capable-de-100-fois-mieux ». Qui sortira un jour une production en disant : « j'ai fais mon

maximum, je suis pour l'instant incapable de faire mieux » ? Le demomaker, si hardi lorsqu'il s'agit de contourner les limites de la machine, n'aime pas se retrouver face aux siennes.

(Groops !)

Eliot dispose à présent de tous les graphismes de Slyder, toutes les musiques de Napo, et toutes les traductions des textes (en 4 langues : français, anglais, allemand, et bulgare) pour son jeu Groops ! Au programme des semaines à venir : debugage, compactage, et linkage !

(Restriction du domaine de la lutte)

Les lecteurs de Michel Houellebecq seront déçus, car tout porte à croire que l'avènement des Futurs' n'aura jamais lieu. Pis encore, Offset annonce un ultime numéro de Quasar pour le Croco Chanel, qui vient donc rejoindre officiellement Amslive et Another World dans la nécropole des fanzines CPC. Copieur ! C'est moi qui ai eu l'idée en premier !

Quitter Protext pour Maxam serait honorable, mais tel n'est pas exactement le projet du sieur : tout au plus une petite production est-elle prévue

pour le Croco (décidément). Pas une démo, évidemment, puisque Offset ne prétend pas être demomaker, évidemment, et que le demomaking est de toute façon mort avec ARTE en 93. Evidemment.

(Réhabilitation)

Prenant exemple sur les incroyants se convertissant sur le tard, je vais tenter une BA pour ce dernier numéro. Non pas pour remplir du papier, mais parce que je me suis rendu compte qu'une des démos les plus révolutionnaires sur CPC était injustement boudée (allez faire un tour sur Pouet par exemple, pour rire). On se souviendra donc que RTS de Jack, sortie en 98 lors du meeting du même nom, était la première démo CPC à proposer un rotozoom avec trace, des dots morphants à 50Hz, des rasters Z-Buffer, un player YM, le tout s'enchaînant de façon dynamique comme n'importe quelle démo Amiga, ST, ou C64. Les bugs et l'absence de graphismes n'étant que brouillilles à côté de cela. Indiscutablement l'une des 5 meilleurs démos du CPC, mais dont personne ne parle jamais.

La science de chacun d'entre vous se verra strictement stagner lorsque vous aurez pris connaissance des 13 raisons m'ayant conduit à adopter la décision qui se trouve être la mienne :

Raison n°1 : Faire un fanzine papier, c'est pas écologique.

Raison n°2 : Il y avait trop d'abonnés, je n'arrivais plus à suivre !

Raison n°3 : Arrêter était la seule façon de devenir culte.

Raison n°4 : Je ne peux pas être sous WinAPE et sous Word en même temps !

Raison n°5 : Les lettres de protestation n'étaient plus assez nombreuses.

Raison n°6 : Un webzine, c'est quand même plus convivial.

Raison n°7 : Le fanzine devenait de plus en plus plat...

Raison n°8 : Ca incitera Eliot et Targhan à sortir leurs discmags plus rapidement !

Raison n°9 : Je suis à cours de jeux de mots.

Raison n°10 : Je dois finir mon environnement de développement sur PC.

Raison n°11 : Le prix était devenu trop élevé.

Raison n°12 : Au moins, je saurai si quelqu'un lisait encore le fanzine en entier.

Raison n°13 : La période d'essai de Word vient de s'achever.

interview : megachur

Qui a dit que l'on ne pouvait pas faire du neuf avec du vieux ? Continuons donc notre quête de la sagesse en compagnie des anciens, qui contrairement aux idées reçues, continuent à jouer avec des boules.

1/ Bonjour Megachur, peux-tu te présenter à ceux qui ne te connaissent pas ? Comment as-tu débuté sur CPC ?

Bah, Megachur, codeur en z80 sur CPC depuis 1987 ;-) ! Je précise pour les puristes : sur héditeux Hexadécimal (en langage machine) au départ, puis sur DAMS et maintenant sous PSPAD avec module de colorisation du code z80 :-) (vive le crossdév) !

J'ai démarré sur CPC après un joli cadeau de Noël 1985 : un Amstrad CPC 6128 couleur sous le sapin ! A l'époque mes parents me l'avaient acheté car ils pouvaient à la fois s'en servir et bien sûr, je pouvais jouer avec !!! J'avais 10 ans !!! Et l'Amstrad CPC était l'ordinateur de toute la famille ! Et à l'époque les premiers jeux 'originaux' ont été 3D Fight, Traiblazer, L'aigle d'or, Tony Truand et Empire (compil Loricels)... Et puis Renegade, Gryzor et tellement d'autres !!!

En 1987, après 2 ans de découverte par les magazines de l'époque (Joystick, listings Basic d'Amstrad 100% et d'Am-mag), je me mets au Basic et à l'assembleur z80 : je commence par désassembler plusieurs petits codes et je fais ma première routine : un scrolling soft en utilisant le firmware intégré !!! Je me mets aussi à correspondre en Europe et à échanger des disquettes à cette époque...

A l'époque j'ai un ou deux amis qui s'y mettent aussi, on échange, on bavarde... de tout autour du CPC (jeux, démos, programmation, etc.).

C'est l'époque aussi des grandes vacances avec des parties interminables de Nord et Sud, Barbarian, etc... pendant tout l'été...

Puis je collabore aussi à quelques fanzines (Read Only, Croco Passion, Microboy, etc.) de l'époque où je contribue par des articles, listings, gfix (si quelqu'un à toujours le screen de Populous qui m'avait fait gagné un concours à Read Only ?), puis démo/code (Microboy et d'autres)...

Gladiateur, un copain de Gozeur, m'apprend en même temps par correspondance plein de techniques hardware sur CPC ... Cela m'a beaucoup fait progresser...

En fait, avec un peu de recul, je m'aperçois que l'Amstrad CPC m'a énormément occupé (jeu, programmation, création, etc.), il m'a permis d'échanger avec plein de monde (à l'école, en France et à l'étranger) et me faire des tas de copains ! Bref, de belles années d'insouciance, et de découverte de l'informatique... Grâce au CPC !!!

2/ Tu étais membre de Paradox, quelle entente y avait-il au sein du groupe ? A quels productions et meetings as-tu participé ? Quels souvenirs gardes-tu de cette époque ? (séquence nostalgie)



En fait, tout d'abord, j'ai créé le GMC (Great Men Crew) avec un ami ! On a fait quelques démos/réalisations (certaines ont été pour le fanzine disquette Microboy). J'ai aussi créé le code de la 'Master Demo' que j'ai redécouverte dans les disks de Longshot y'a pas longtemps (si quelqu'un l'a encore, il peut me l'envoyer à ycourtois@hotmail.com). J'ai dû coder d'autres choses, mais comme je n'ai pas pu conserver mes disquettes 3 pouces, je n'ai plus rien... ni en mémoire, ni en octets...

Avec Paradox, on a réalisé la meeting démo en 1991 (lors du meeting de Lyon). Ensuite j'ai créé une partie pour la "Paradise Demo", malheureusement, un copain me l'a paumée alors qu'elle était quasiment finie :-(!!! Elle ressemblait à la SK&OH : writer en haut, rupture ligne à ligne (rasters verticaux et horizontaux, y'avait pas mal d'effets soft ou hard, etc.), scrolling hard en bas, 100 options qu'on pouvait changer en tapant le numéro puis entrée, etc. Finalement, c'est une partie de Syntax Error qui a été mise à la place ;-)

En fait, j'étais assez éloigné de Paradox, c'est juste que j'étais en correspondance avec certains des membres. En fait, c'est juste une question de contexte, faire partie d'un groupe donnait l'envie de réaliser des trucs ensemble, une impression d'appartenir, de représenter quelque chose (c'est important à l'époque de l'adolescence)... Mais bon, avec du recul, je m'aperçois également, qu'on avait pas une bonne vision de ce qui s'y passait (du moins juste par correspondance de lettre), mais il fallait être dans un groupe, être reconnu, échanger... avec un groupe d'amis... et cela nous donnait une étiquette et ouvrait la porte à d'autres échanges...avec des gens qui n'échangeaient que sur le fait qu'on appartenait à un groupe reconnu !

3/ A quel moment as-tu stoppé tes activités ? Y'avait-il une raison particulière ? D'autre part, qu'est-ce qui a motivé ton retour ?

En 1989, j'achète un Amiga 500 (en complément du CPC, je ne fais que jouer avec ;-)).

En 1991 mon lecteur 3p Amstrad commence à rendre l'âme... En fait, juste la courroie qui commence à ne plus marcher, puis d'autres problèmes... En fait, j'avais fait une routine de chargement diquette ultra rapide en utilisation de FDC en hardware, et je pense qu'à force de faire des essais, le lecteur a été poussé dans ses limites... Mais la routine était à mon avis, une des plus rapides jamais faite sur CPC... De mémoire 15s pour charger une face en mémoire ! Mais bon... Au final, si c'est pour détruire les lecteurs !!! :-(

Et donc, sans lecteur 3p, je me désintéresse de l'Amstrad : de plus ;-), un nouveau CPC+ 8bits qui a fait un bide à l'époque, plus de jeux sur CPC old, de moins en moins de démos...

Finalement, mon lecteur 3p rend définitivement l'âme. Un copain de la fac perd ma partie pour la mégadémo de Paradox (que je lui avais prêtée pour qu'il la voit puisque sans lecteur je ne pouvais plus avancer/coder dessus) !!! Argh, à l'époque : ligne à ligne, joli design, etc... C'était beaucoup de travail, et j'étais dégouté du coup d'y avoir consacré autant de temps pour rien... Mon père souhaite donner le CPC à un collègue car mes parents ne l'utilisent plus... Je résiste un peu, et finalement je laisse partir mon CPC, toutes mes disquettes 3p remplies de démos/programmes jusqu'au dernier octet :-(((Ah, si seulement, j'avais gardé les disquettes au moins ! Mais je garde mon CTM 644 + module MP-3 pour regarder la TV :-)) et jouer avec mon Amiga... Ouf !

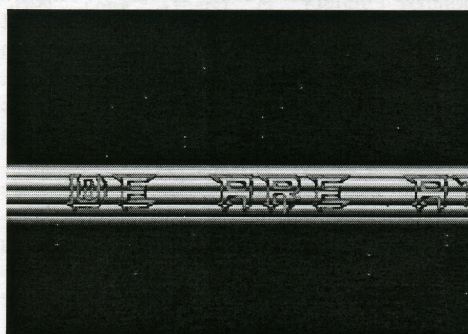
1992, achat d'un Amiga 1200 en promo ! je code de plus en plus en 680x0...

Ensuite, les études prenant de plus en plus le pas sur le reste... Je code un peu de temps en temps et revoit un peu le CPC via l'émulation CPC à

partir de 1996 (vive internet) sur Amiga puis sur PC... Mais sans plus...

En 2003-2004, je refais une partie d'émulation du CPC sous MESS : cela me donne à la fois une occasion de me refamiliariser avec le hardware de l'Amstrad, et de redésassembler du z80...

Finalement, en novembre 2004, un collègue me cède ces trois claviers de CPC 6128 (et deux moniteurs couleur) et la totalité des classeurs Weka (que j'ai encore :-)) mais que je n'ai pas eu le temps de lire...) qui étaient dans sa cave... Sur les trois, un seul fonctionne : un qwerty CRTC 0, je donne les autres à Iriios de Phenix Informatique pour qu'il les répare pour d'autres... J'y rajoute un drive 3p1/2 supplémentaire (si seulement à l'époque j'avais sû/compris que c'était aussi facile, je n'aurais jamais donné mon CPC 6128 et mes disquettes 3p !) !!! J'ai toujours mon moniteur d'origine + module TV, qui fonctionnent toujours (22 ans qu'il tourne quasi toutes les semaines (pour le CPC, pour l'Amiga, la TV, etc.), ils sont vraiment fiables les matériels Amstrad !!!).



En 2006, j'ai également récupéré CPC 6128 azerty CRTC 1 (pour mon fils né en 2004, je souhaite qu'il découvre l'info avec...), je lui enlève le 3p, et intègre un 3p1/2 à la place tout en conservant la façade de 3p de mon CPC d'origine que j'avais conservée :-)) ! J'ai

également récupéré un module créé par Iriios de Phenix Informatique, pour brancher le deuxième clavier sur la TV... C'est génial, ça donne une super dimension aux démos/jeux de les voir sur grand écran !

4/ Tu avais annoncé travailler sur un shoot'em up... Peux-tu nous en dire un peu plus ? Qui collabore au projet ? Une date de sortie peut-être (cette question est dédiée à Eliot) ?

Oui, le gros du code du moteur du jeu (scrolling hard, gestion des collisions, déplacement sprites, etc.) est fini depuis 6 mois... Me reste plus qu'à faire le détail : script d'arrivée des méchants, la gestion du score, etc.).

En fait, je n'ai pas avancé depuis 6 mois pour deux raisons :

1) j'ai eu une petite fille le 9/12/2006. Ça occupe un peu d'avoir deux enfants en bas âge !

2) Depuis le mois d'octobre j'ai rippé pleins de musiques CPC... J'en parlerai un peu plus tard, mais c'est pour autre projet...

Les autres raisons annexes, sont que je n'ai pas eu les gfxs pour l'instant, donc je suis en stand by... Mais bon, le graphiste a de très bonnes raisons donc... Tout le monde dort sur ce projet calmement en attendant un réveil (comme la marmotte qui hiberne l'hiver, c'est de saison en ce moment) !

5/ Qu'en est-il de ce projet de player « générique », qui permettrait de convertir la plupart des formats existants en un seul, pour les rejouer via un player unique ?

Sur les centaines de musiques CPC que j'ai rippées, il existe une base de player que 70% des auteurs de musiques des jeux commerciaux ont utilisée...(je pense que cela est issu d'un code de Jas C. Brooke à l'origine mais je n'ai pas pu

trouver sur le net, la source d'origine en asm :- (). Pour vous donner un exemple, les musiques de Saboteur, d'Operation Wolf, de Savage et de Nemesis the Warlock utilisent cette base de player. Mais le reste des formats est assez dépendant des éditeurs de l'époque... Même si par éditeur, on retrouve quasi tout le temps le même format de player (car souvent c'était le même auteur par éditeur)...

En fait, malheureusement, après analyse, il y a trop d'éléments codés en dur dans le code des musiques, difficile de faire un player 'générique' qui inclut tous ces codes spécifiques. Les deux musiques les plus intéressantes sur ce point sont notamment celles de Ghost'n'Goblins et Barbarian (avec ces bugs d'envoi de données au PSG/AY). Je pensais, en fait, pouvoir juste récupérer les notes de base jouées, et leurs faire appliquer des effets (comme si on recréait dans protracker une musique juste en l'écoutant par exemple)... Pour l'instant, je m'attache juste à comprendre et à faire en sorte que les musiques soient relogeables en mémoire !

Par contre, vu que j'ai à chaque fois extrait le source z80 des musiques, je peux envisager une autre solution, qui serait plutôt d'optimiser à la source à partir de ce qui est envoyé au AY (plutôt que de compresser du YM)... A voir...

Pour l'instant, je n'ai pas fini de tout ripper... Je verrai quand j'aurai déjà tout fini ! :-)

6/ D'autres projets sont-ils en cours ? Il était aussi question d'un hommage à Duffy il me semble...

Oui, pas eu trop le temps, mais j'y pense... :-) Je trouve que Duffy a été un bon auteur assez prolifique sur la scène CPC à son époque, mais qu'il n'y a jamais eu vraiment de compilation de ses musiques... On verra, c'est plus un projet "voeu" qu'un projet en cours...

7/ Tu ne pourras pas y couper : quels sont tes démos, codeurs, graphistes, et musiciens de référence ?

Au début du CPC, c'était tout ceux qui étaient capables d'inventer, d'innover, de découvrir et de coder un nouvel effet sur CPC... Je ne cite personne (histoire de n'oublier personne), mais j'ai beaucoup apprécié les musiques de Weee (notamment celle avec les digidrums)... Je trouve d'ailleurs que le domaine de la musique a été un des moins créatifs sur CPC (dans le sens où on piquait surtout les musiques des jeux ou du ST) pour les démos... A comparer des autres plateformes Amiga, ST (même avec le même AY)... Les logiciels de création de musique sont malheureusement arrivés trop tard... Peut-être...

Maintenant, ce sont tous ceux qui réalisent quelque chose sur CPC... (un peu moins sur CPC+ car je n'ai toujours pas trouvé de clavier pour voir leurs productions (et tester les miennes) à bon entendeur, pour ceux qui souhaiteraient se débarrasser utilement d'un clavier CPC+ !)

8/ J'espère qu'on pourra te voir au Croco Channel 4. Je te laisse le mot de la fin...

Non, je n'y vais pas... Avec de jeunes enfants et étant trop loin, ce ne sera pas possible de me libérer ! Par contre, j'espère que tous les participants y prendront du plaisir et partageront la même passion du CPC !

Viva CPC forever !! Avec le coeur, les yeux et les tripes de ceux qui ont fait et qui font ta gloire présente comme passée !!! Euh, c'était l'avant phrase de la fin : vous pouvez reprendre une vie normale !

**Another World 47 - 25 exemplaires
adresse : David et Franck THOMASETTE
26 rue des maisonnettes 54300 LUNEVILLE
email : another-world@cpcscene.com**



Croco Chanel 1



Croco Chanel 2



Croco Chanel 3