



De l'eau minérale pendant les repas, un vrai scandale !



Nouveau à Ze Meeting : du CPC !



De gauche à droite : le challenger, et le tenant du titre

Merci à Zik pour ses photos !

ANOTHER WORLD

Numéro 45 / Août 2006



Ze Meeting 2006 : l'alcool n'excuse pas tout

Infos

(Garcimore à les boules)

Nobles demomakers levez-vous, le balls contest a enfin fait des émules ! Inutile de préciser que l'on se serait volontiers passé de la réciproque, mais cessons temporairement cette cabale pour acclamer Megachur, qui élève la boule à 26 avec Maurice aime les bobs. Les codeurs savent bien qu'il existe trois cordes particulièrement sensibles dans ce type de concours : l'affichage des boules, la restitution du fond, et la gestion des tables, le reste n'étant que brouilles. Le casse-tête consiste donc à réduire les deux derniers à peau de chagrin, afin de libérer le maximum de temps pour l'affichage. La principale nouveauté des routines de Megachur vient du fait que celui-ci consacre le gros de sa mémoire à une restitution auto-générée, quitte à perdre un peu de temps à calculer les tables en temps réel, alors que Ramlaid générait les tables et se contentait d'une restitution au LDI. Point noir cependant, avec un registre 0 négligemment mis à 64, Megachur profite d'une nop supplémentaire par ligne (et d'un son hard sans accès au PSG), gagnant ainsi 312 nops au total, tout en perdant la fréquence standard de 50 Hz. L'ennui étant que sans cette astuce, il n'aurait visiblement pu afficher que 25 boules ! Une bourde que nous remettrons sans scrupules sur le dos de Super Sylvestre, qui a collaboré aux graphismes.

Contre toute attente, Ramlaid semble se laisser humilier de la sorte sans réagir, étendant ainsi la honte sur toute l'équipe Arkos. On me souffle par ailleurs qu'un certain projet X d'une imminence plus que certaine devrait apporter quelques poils à l'orifice.

Pour étancher votre soif de Megachur, sachez que vous pouvez notamment retrouver cet ancien membre du groupe Paradox, formé par CMP (qui vérification faite comptait près de 20 membres ! Voulaien-ils rivaliser avec BENG ?), dans l'intro de Microboy 8, ou dans la démo du Creation Meeting 91.

(Non-démo)

Non non.

Another World 45 - 30 exemplaires
Rédaction:
David et Franck THOMASSETTE
26 rue des Maisonnettes
54300 LUNEVILLE
email : another-world@cpcscene.com



(Omelette normande)

Pur produit de la dynamique de groupe, les démos concours d'aujourd'hui semblent définitivement se substituer aux démos commémoratives d'antan. Fi des Byte 98, des Camembert Meeting 4, ou encore des Croco Chanel Demo, place aux Ze Meeting 2003, aux Improvized Meeting, et aux Amstrad Expo 2005. Si la commémoration est toujours de mise, et les délais pratiquement identiques, la nature même de la production change : il s'agit bien d'une compilation de petits fragments de code, et non d'une démo à part entière. Comme si on tenait absolument à ne pas laisser disparaître le moindre kilo de code.

Mais n'oubliez pas ce que je n'ai pas écrit : cette Amstrad Expo 2005 vaut son pesant d'octets ! Il semblerait d'ailleurs que Chany (linkage), Eliot (menu et turn disk) et Sylvestre (catalogue et inspection des travaux finis) aient abattu un travail assez considérable pour parvenir à leurs fins, ce qui doit mobiliser notre attention en conséquence. Le gros morceau de ce genre de productions est le menu, et celui-ci ne déçoit pas : un effort certain a été fait pour le design et le choix de palettes osées (ah t'oses !), sans compter la musique, un nouveau transfert Spectrum, absolument superbe. Les contributions au concours réservent quant à elles quelques bonnes surprises, à l'instar de la suite des aventures des Guzgun (pour l'occasion rebaptisés Call et bd19), ou encore de cette imitation version Futurs', que je ne peux trouver que géniale dans la situation qui se trouve être la mienne. Précisons tout de même pour l'anecdote que Barjack n'ayant pas fini son travail à temps, c'est Grim qui a achevé les textes ! L'autre

C'est ainsi que ce chaud meeting d'été s'est doucement déroulé : quelques parties de Shoulder Dash entre les parties de tennis ; quelques baignades dans le lac entre les parties de tennis. Accessoirement les PC ont joué des musiques CPC et les CPC télécommandés ont exécuté de bons vieux classiques qui nous rattachent à une époque définitivement révolue. Je ne saurais vous dire ce qui s'est passé la journée suivante (le samedi), puisque je n'étais pas là mais le fait est qu'à mon retour, l'ambiance était toujours aussi ludique puisque tout le monde était en train de tester les nouveaux levels de Shoulder Dash.

Petit à petit, tout le monde s'est retiré et le dimanche soir, les derniers rescapés ont pu participer à un génocide généralisé afin de contrer l'invasion de la salle par une nuée d'insectes (qui paraît-il avaient tenté une première approche dès le jeudi soir alors que je n'étais pas encore là). Lors du nettoyage de la salle le lendemain matin, le spectacle était assez impressionnant, le sol était jonché d'insectes rendus amorphes par les délicats parfums diffusés la veille dans la salle.

En conclusion, on peut dire que le meeting était bien sympathique et que même si rien de significatif n'a été produit ou présenté, on a pu constater que le niveau des CPCistes ne cesse d'augmenter (à Shoulder Dash notamment). On a bien joué, on a bien discuté, on a bien mangé, certains ont bien grillé au soleil et des centaines de bugs ont été éradiqués. Merci à Grimmy pour les somptueux repas et à Jamian pour sa touche personnelle ; je pense que certains vont se rappeler longtemps des Yum Yum...

OffseT

Ze Meeting 2006 – 13,14,15,16 juillet
12 participants : Dada, BDC Iron,
Tit'ane, Targhan, SuperSylvestre,
Jamian, Tony, Zik, OffseT, Power,
Pulkomandy et Grim.

(Cheap mode)

A l'image de l'amidon stocké dans le tubercule de la pomme de terre, les cheat modes dissimulés depuis tout temps dans les démos forment une substance de réserve dans laquelle puiser en cas de besoin. La disquette actuelle devrait donc accroître notre intérêt pour ces parties cachées, qui ne sont rien de moins que de nouvelles démos ! De plus, il en est de cette recherche comme de la chasse aux trésors : quand bien même la pêche ne serait pas miraculeuse, l'excitation qu'elle produit constitue à elle seule une auto rétribution (sentiment familier des crackers). Ces remarques liminaires ont pour dessein de vous encourager à fouiner dans les fichiers, et d'annoncer que des cheat modes seront régulièrement publiés. L'un n'empêchant évidemment pas l'autre ! Pour l'heure, en voici un gros et petit.

Qu'une seule personne ne connaisse pas le cheat d'Ecole Buissonnière suffirait à légitimer sa présence en ces pages. Lancez la démo susnommée par un run"ecole"cheatmode (ou, ce qui mérite d'être souligné, un run"ecole"cheatmode'eng), et échangez rapidement la disquette avec celle de Croco Chanel Demo lors de l'écran de chargement. Tordu et grandiose.

Parmi la pléthore de cheats qui semblent émailler Ze Meeting 2003, en voici un assez long mais qui vaut le détour. Pour commencer, maintenez les touches "WINAPE" enfoncées pendant environ 5 secondes lors de l'écran de présentation (avec la borne d'arcade). Une fois au menu, reconstituez le puzzle afin d'accéder à Greuh!, que tout le monde doit connaître. Il ne vous reste plus qu'à taper "/nick candy" pour assister à une parodie futuriste de Point de Barre, teaser officieux de la défunte Points Barres, réalisée par Beb et Candy.

Une intervention du Professeur Rollin est souhaitable : le "cheap mode", ainsi baptisé par les crackers, désignait à l'origine une tricherie permettant d'explorer les jeux plus facilement (vies infinies, choix du niveau, etc.). Mais quand le cracking muta en demomaking, le nom fut conservé, alors qu'il revêtait à présent un tout autre sens. Iron souhaite donc que nous ne disions plus "cheap mode", mais "combination of keys who link to the hidden part".

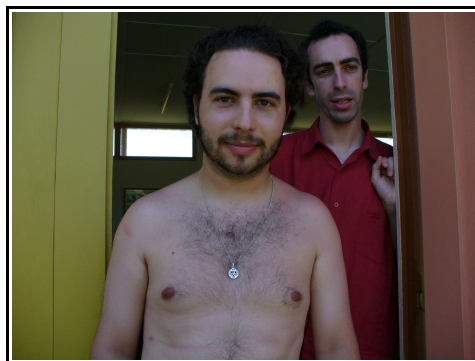
Reportage : Ze Meeting 2006

Pré Scriptum de Hicks : n'étant exceptionnellement pas venu à Ze Meeting cette année, c'est l'ami Offset qui vous contera ses captivantes aventures. N'ayez crainte, vous gagnez au change !

Comme le veut la tradition, le ZM 2006 s'est déroulé dans le Gers profond, en la pittoresque commune de Bassoues dont le donjon est célèbre dans le monde entier. Le meeting a pour une large part débuté dès le jeudi soir puisque les irréductibles étaient déjà là : Super Sylvestre, Jamian, Iron, Grimmy, Targhan, Dada, Power, Pulkomandy, etc. et même Tony qui a cette année pu se libérer pour renouer avec ses premières amours.

Pour ma part, je n'ai pu arriver que le vendredi matin où je fus accueilli par une charmante assemblée de zombies. Les premiers mots de ceux-ci en me voyant sortir du coffre mes divers CPC furent : « Virtual Net ! Virtual Net ! » (à prononcer à la Homer Simpson). Leur déception fut évidente lorsqu'ils comprirent que c'était Zik qui disposait du dit équipement et qu'il n'allait arriver que plus tard dans la journée. J'entrepris toutefois de m'installer sur un bout de table avant de faire le tour de l'assistance.

Qu'avions-nous donc de sympathique : des CPC (ouf !), des CPC+ (personne n'est parfait), des CPC télécommandés par des PC (paix à leur âme), un prêtre en funboard, un Targhan cloqué par le soleil,



un vil Grimmy et... et... point de Tocard ! Ok, un meeting CPC somme toute normal malgré quelques parasitages. Targhan me fait part de ses derniers tests FDC (la conclusion étant une fois de plus que le CPC+ est vraiment une plaie), Super Sylvestre me montre ses dernières flashouilles (il y a vraiment des trucs intéressants même si ça n'est à mon sens pas exploitable), Iron insiste pour revoir les previews d'Asic Inside (peut-être qu'il faudrait que je finisse par lui en donner les sources), Tony m'explique tout ce qui ne marche pas sur ses CPC toujours en panne, Pulkomandy avance sa compo pour le concours, Power code sur son PC, Grimmy est tapi dans un coin.

C'est à ce moment là que Zik arrive enfin et que l'assemblée des zombies s'excite à nouveau : « Virtual Net ! Virtual Net ! ». Les CPCistes seraient-ils devenus des gamers réduits à faire des lan-party en meeting ? Le fait est que dès que le fameux réseau fut installé, Shoulder Dash fut bien vite swappé et a tourné quasiment tout le meeting (notamment sur les CPC de Grimmy et Targhan pour ne dénoncer personne). Et les prods dans tout ça me direz-vous ?! Oui, car des prods il y en a eu ! Grimmy a en effet réalisé une nouvelle map pour Shoulder Dash qui fut rapidement testée et adoptée par l'ensemble des joueurs : comme quoi, les mauvaises langues qui disent que Grimmy ne sort jamais rien sont effectivement des mauvaises langues !

bonne surprise de la démo, ce sont ces petits nouveaux (Flash Solaar, Kris, Pulkomandy, Fenyx Kell), avec lesquels il est décidément plus agréable de faire connaissance devant son écran de CPC que sur un quelconque chat. Quant au catalogue, le mystère reste toujours entier...

Je ne peux achever cette news sans saluer l'heureuse initiative d'Eliot : expédier la démo par voie postale à une haute caste de privilégiés. Cette dernière semble par contre ne pas avoir été très sensible à la valeur ajoutée qui en découle. Rien de plus normal : des disquettes physiques en 2006... n'importe quoi !

(Non-démo surprise)

Fidèle participant du Ze Meeting, Pulkomandy diffuse enfin (déjà ?) sa première production. Musicien de son état, c'est tout logiquement qu'il nous offre un music pack qui a l'originalité de proposer une quinzaine de reprises, et non les morceaux originaux. Malgré quelques bévues tout à fait négligeables (fichiers éparpillés sur le disk, écran de présentation non compacté, palette concurrençant Climax), l'objectif est atteint haut la main : nous faire partager son interprétation personnelle de quelques "zaks" CPC, tout en démontrant une bonne maîtrise de Starkos. Maintenant, on attend les compositions originales !

(Claudia BMP converter)

Bien que secret de polichinelle, la liaison qu'Eliot entretenait avec Claudia depuis toutes ces années est aujourd'hui rendue publique. Il n'y a certes pas de changements majeurs comparés aux dernières previews diffusées, mais néanmoins un monde entre une pré-version et une version officielle ! Concernant le choix du format BMP, il faut y voir, comme précisé dans la notice (rédigée sur CPC ?) une raison historique, et je me dois de préciser que contrairement à une question tout à fait incongrue posée dans un certain Another World 23, sa moyenne efficacité ne pose aucun problème, et aura même eu l'avantage de simplifier le travail d'Eliot ! Les résultats s'avèrent souvent à la hauteur, à condition de choisir stratégiquement l'image à transférer, mais il faut parfois revoir la palette sur CPC Old (quant au CPC+, je vous renvoie aux actus du prochain Helpfanz). Claudia BMP Converter, un logiciel que l'on préférera de loin à ConvImgCPC de Demoniak, ceci étant évidemment dit sans aucun parti pris. Vous me connaissez.

(Another step beyond)

Injustement passée sous silence, la sortie de la démo commémorative de la X-Kore constitue pourtant à bien y regarder l'un des événements de l'année ! Un manque de discernement qui se laisse facilement expliquer : jamais le défaut de finitions n'a fait sentir de façon si éclatante ses puissantes vertus inhibitrices, nous apprenant par là qu'une jolie intro séduira toujours plus les CPCistes qu'une démo mal peaufinée. Rappelant douloureusement les démos grecques devenues cultes pour leur bon goût, Optimus semble d'abord ne rien nous épargner : musique ralentissant au gré des effets, bugs graphiques à tous les étages, tables plutôt simplistes, palettes immondes... Après un premier "step beyond", ne s'agirait-il pas là d'un dommageable "step inside" ? La cruelle erreur ! Il suffit de s'interroger pour être convaincu : qui diffuse de la 3d mappée en 2006 ? Où avez-vous déjà vu un polar plasma aussi réussi ? Quelle est la dernière démo qui enchaînait les effets de cette façon ? Les français deviendraient-ils les grecs du code ?

(Tom&Jerry se déchaîne)

La trousse à outils du GPA s'enrichit d'un nouveau logiciel. Catalog Tricks v2.0, que l'on comparerait plus volontiers à une pince épilateur qu'à un pied de biche, vous permettra de triturer un peu vos catalogues. Des possibilités certes déjà offertes par d'autres logiciels du même type, mais dont la présente diffusion s'inscrit dans la saine logique de Tom&Jerry, qui consiste à distribuer tout ce qui est distribuable. Quand on dit qu'il faut suivre le vieux sage...



Concernant la Demoizart du GPA, Cuddly, quelques parties ont déjà été crunchées, et la sortie est assurée... mais pas la date !

Dans un autre registre, le strip poker présenté au dernier meeting normand n'a pas avancé, bien qu'il soit toujours d'actualité. Tom&Jerry avoue à ce propos avoir installé les slides Germaine au CPC@Work en guise de teaser.

(Invitro féconde)

Posez ce fanzine, et applaudissez à deux mains Nicky One et Grim qui diffusent la première invitro (en l'occurrence, pour Ze Meeting 2006) depuis celle de Romain pour l'Amstrad Expo... 2001 ! Même si le texte était aussi accessible en ligne, on se sent tout de suite plus concerné en visionnant la version CPC. Et en plus, ça donne envie de rejouer à Artura !

(Des nouvelles d'Overlanders)

Candy a récemment atteint le niveau 3 de Super Mario Bros.

(Meetings parallèles)

Pour la deuxième année non consécutive, Paco Rabanne organise le meeting de la petite communauté Phénix Informatique. La phrase est à peine achevée, et déjà, votre perplexité à son comble : à la précédente édition, pourquoi y rencontrait-on Kris, Mac Gyver, et Christophe Guelff, et non Eliot, Tom&Jerry, et Julien Nevo ? Contrairement à nos meetings orientés demomaking, ceux-ci s'adressent plutôt aux nostalgiques, me direz-vous. Ces étiquettes collées à la va-vite ne nous feront pas céder à l'intra-communautarisme, mais résumant grossièrement la situation. Mais à ce propos, l'Amstrad Expo 2005 a-t-elle tellement pâti de la participation d'une dizaine de nouveaux venus ? Pour les intéressés, ça se passe donc du vendredi 1 (17h) au dimanche 3 septembre à la MJC Jacques Prévert de Lunéville (54), une bourgade bien connue pour son club de karaté légendaire.

La semaine suivante, du vendredi 8 (15h) au dimanche 10, c'est le XzentriX 2006. Ouvert à toutes les machines oldschool (pas de PC donc), gage de qualité d'une demoparty pour un CPCiste, le meeting se déroulera à Seeshaupt (en Allemagne, à 40 km au sud de Munich, et, soyons francs, à 900 kms de Paris). Une participation de 10€ pour 3 jours est demandée, en plus des vivres à acheter sur place.

(Avis aux amateurs)

Sur le site d'un certain Hermol, au milieu du grand n'importe quoi, était juché un message annonçant fièrement la mise en ligne de vidéos de démos CPC au format AVI. Cette initiative possède au moins un intérêt : nous donner enfin accès à la version originale de Midline Process !

(Sly Circus)

Après la femme à barbe et l'homme cul-de-jatte, voici Sylvestre, le CPCiste aux 15 projets ! Restons calmes, et prenons les choses dans l'ordre. Climax 2 est finie depuis presque 3 ans, et il ne manque plus que l'intro, d'abord confiée à Iron, puis cédée à Dada, pour que le tout sorte. Vous conviendrez avec moi de l'absurdité de la situation. En parallèle à cela et aux autres volets de la série Climax, se prépare le Super Sly Show qui présentera des transferts d'images mode 0 très peu retouchés, et dont la conception sera rapide mais forcément postérieure à Climax 2. Dans l'intervalle, il faut s'attendre à quelques surprises, comme la diffusion d'un clone de Dungeon Master datant de 1989, des articles pour Demoniak 8 et No Comment !, ou encore, l'Amstrad Expo - Magic Circus ! D'abord annoncée par un teaser, cette dernière doit plutôt être vue comme un canular destiné à graver des scènes de l'Amstrad Expo 2005, et faire enrager Iron. Comme toujours avec Sylvestre, l'usage du Basic est presque indolore puisqu'il ne fait que servir la production, qui repose essentiellement sur des private jokes. A noter cependant : une tentative de catalogue conciliante, la première musique de Sylvestre (adaptation des Strangers), et une certaine retenue au niveau du flipping. Le mois prochain, ne manquez pas Climax 2, par Iron !

(Work in progress)

Bravant avec défiance l'abus d'adverbes, je charge présentement et officiellement Plissken du linkage des participations du CPC@work, qui se voit donc expressément demandé devant DAMS. Il se fera remonter les bretelles mensuellement si des progrès substantiels ne sont pas réalisés sous quinzaine.

Ne voyez là nulle contradiction avec les commentaires formulés au sujet de la charmante Amstrad Expo 2005, Eliot croulant sous les projets, alors que tous les prétextes sont bons pour remettre le pied à l'étrier de Plissken.

Interview : Targhan

Parfait croisé entre actus et interview, l'interview express incite les CPCistes à présenter eux-mêmes leurs projets. Cette rubrique n'est pas annuelle !

Bonjour Targhan, peux-tu nous présenter le nouveau jeu sur lequel tu travailles ?

Bonjour ! Et bien, il s'agit d'un jeu d'aventure point'n'click, reprenant plus ou moins le même principe que le récent et très sympathique CPC Aventure : des graphismes plein écran (pas fullscreen !), un curseur à balader, des menus contextuels lorsque l'on clique sur un objet interactif. Le thème est futuriste, très inspiré de System Shock, un jeu génial sur PC (désolé), dont j'utilise le moteur pour créer mes salles. Le jeu en contient environ 45, plus 4 mini-jeux intégrés dont 2 de réflexion, afin d'ajouter un peu de variété au jeu. Sans dévoiler le scénario, vous devez vous échapper d'un gigantesque vaisseau dont vous êtes l'infortuné visiteur... L'équipage a été massacré et d'étranges créatures rôdent. L'ambiance est assez sombre et violente, mais il y a beaucoup d'humour. Le mélange, je trouve, fonctionne vraiment bien.

Qui participe au projet ? A quoi peut-on s'attendre, techniquement parlant ?

Notre Flashouilleur national, Sylvestre, transfère les graphismes que j'ai générés sur PC. Il participe également aux graphismes (sous OCP, attention !) de l'interface et de l'aspect visuel en général. Grim participe également en retouchant les images transférées. La femme de Nicky One, Hélène, vérifie les textes et les corrige.

Techniquement parlant, il faut bien se dire qu'il ne s'agit pas d'une démo. Il n'y a donc pas d'effet pyrotechnique. En revanche, la technique sert le jeu. Les routines FDC carburent (avec musique pendant le chargement), et l'intro et la fin (ou plutôt, LES fins) seront agrémentées de routines digitracker dont vous me direz des nouvelles. Si vous jouez sur 3"5, vous n'aurez pas à changer de face, puisque les 82 pistes et les deux faces seront utilisées. La version 3" sera sur deux disques. La quantité de texte est vraiment importante, je dirais 200k, il y a un max de graphismes. Bref, c'est gros.

Quel est l'état d'avancement, et pour quand est-ce prévu ?

L'intro et la fin (animées) ne sont pas encore aussi avancées que ce que j'aurais voulu, on peine un peu à trouver un style graphique, mais ça va aller, n'ayons crainte. Il existe encore de nombreux détails à peaufiner dans le jeu en lui-même, mais j'oserais dire que le jeu principal est fini à 80%. La date de sortie était fin Aout, mais tout le monde est en vacances (sauf moi, grrr) alors c'est mal barré. Et comme d'habitude, la finition est toujours aussi impitoyable avec les gens pressés. Je ciblerai fin Octobre.

Sur Phenix Informatique, tu suggères l'idée d'un packaging pour la diffusion du jeu, qu'en est-il exactement ?

Hé bien, on pourra pour une somme modique (probablement 5 Euros) se faire livrer le jeu, disquettes (et stickers) inclus, avec un packaging dans un boîtier DVD, et la notice d'une vingtaine de pages, qui comprend également une petite nouvelle vous expliquant pourquoi ce qui vous arrive vous arrive. Bien sûr, le jeu sera également disponible en DSK sur le Net, avec la jaquette et la notice disponibles en PDF. Ça permettra aux gens de retrouver un semblant de 'jeu commercial' sur CPC.

Que penses-tu globalement des jeux d'aventures CPC ?

Hé bien pour être honnête : globalement, c'est pas terrible. Je me rends compte d'une chose : les interfaces sont souvent désastreuses, nuisent au jeu, et le rendent artificiellement plus dur. Par exemple, de nombreux jeux utilisent un analyseur syntaxique, mais combien apportent un vrai plus au niveau interaction par rapport à un système d'icônes par exemple ? Les jeux de Magnetic Scrolls font fort à ce sujet. On peut vraiment entamer un dialogue avec l'ordinateur. De plus, la plupart du temps, le manque de description des objets et des salles laisse le joueur dans le flou. Bref, il y a beaucoup de choses à améliorer !

Le mot de la fin...

Eh bien merci aux frangins Thoms pour leur proposition d'interview. J'espère que celle-ci vous donnera envie de jouer à notre jeu. D'ailleurs ça plairait à beaucoup de monde que d'autres en fassent également. Que devient CPC Aventure 2 ?