



OUAH, COMMENT CA PELLE!!!

W

NUMERO 04 - FEVRIER 99



LE DEBAT: 3 PAGES

INTERVIEW: TCNY from FUTURS'

EDITO

Bonjour à tous! Ca y est, j'ai enfin passé ces #*\$ù d'exams, je peux de nouveau me consacrer à fond au CPC. Pour ce No4, vous remarquerez que beaucoup de personnes y ont participé et que nous on n'a pas fait grand chose (si on peut dire!), mais ce n'est que partie remise pour le prochain numéro. Pour l'initiation assembleur, ça y est c'est parti puisque certains semblaient intéressés. Quant au débat, encore bravo aux ceusses qui ont participé! D'ailleurs si vous avez des réactions, faites-nous en part! Pour le questionnaire, eh bien il sera finalement livré avec le No5 en Mars. Voila, on va vous laisser lire car il y a beaucoup de texte.

ACTUS

COMME D'HAB

Another World 5 paraîtra en Mars (2 timbres à 3F)
L'excellent Amslive, le No 10 sera là en Février

CPCCLUB

Il est enfin possible de participer à des SR sur le CPCclub. Quand? Eh bien tous les premiers mercredi du mois à partir de 19H. C'est FELIN et BLOOD qui s'occupent de la gestion.

RUMEURS

Un clone du célèbre ULTIMA sur PC (hem!) serait en cours de préparation. C'est le groupe INGEN SOFT qui a pris cette formidable initiative! On espère pouvoir vous en dire plus dans le prochain numéro.

ET AUSSI...

TOM'S se lance dans DRAGON BALL Z, jeu de combat tiré du manga. Il y aura entre autres un mode story avec des combats entrecoupés de petites parties aventure. Le reportage, c'est pour bientôt!

Aucune nouvelle de 750% OF CPC. On commence un peu à s'inquiéter, ça fait deux mois qu'il aurait dû paraître. Alors GREG, que se passe-t-il???

THE FANZINE 2 est sorti (1 timbre à 6F70), mais contrairement à ce qui était annoncé, il est sur papier. Il a bien progressé depuis le No 1 et cette fois le disc d'accompagnement est bien rempli.

LE DEBAT

Petit rappel du sujet pour ceux qui ne suivent pas: "Faut-il que les codeurs se tournent plus vers les jeux ou continuent à fond les démos?"

SHAP

Une question d'apparence simple peut révéler un problème complexe et c'est le cas ici. En effet, il faut de tout pour faire un monde mais malheureusement, tout le monde n'est pas capable de faire un jeu car il se présente des difficultés qui n'existent pas en matière de démomaking. La plupart des démos actuelles n'en sont pas réellement car elles n'apportent rien de nouveau et donc ne font pas avancer la technique ce qui est censé être le but d'une démo non? Maintenant développer un jeu (un gros) est long et si tout le monde s'y collait il faudrait 2 ans pour voir sortir la moindre production, malgré cela, en matière de démo, je préfère en voir une bonne par an qu'une nullité banale au possible toutes les 2 semaines...

MADRAM

La réalisation d'un jeu est plus compliquée que celle d'une démo, à tous les niveaux. En graphismes il faut concevoir le décor, l'animation des personnages... Coté son, il faut des musiques non lassantes, des bruitages... Et en programmation le problème vient du fait qu'il y a une infinité de situations possibles. Il faut faire des tests, prévoir toutes les conséquences possibles d'une action. Et puis le nombre de sprites se baladant à l'écran n'est pas fixé une fois pour toute. C'est un challenge plus difficile -donc plus intéressant- à relever.

Il vaut mieux faire des jeux qui intéresseront plus de monde et qui réhausseront le prestige du CPC. Et puis, quel est le rôle d'une démo? Montrer la puissance de l'ordinateur et le talent des programmeur, graphiste, et musicien. Un jeu rempli très bien ces fonctions démonstratives, soit dans l'intro du jeu qui peut être une démo à part entière, soit dans le jeu lui-même. Surtout dans le jeu! Scrolling fluide, plans parallaxes, animation irréprochable, jouabilité...

De plus, le jeu permet de mieux exprimer sa créativité: scénario, énigmes, touches d'humour. Les jeux CPC pourront toujours rivaliser ceux des autres machines en matière de plaisir. Et pensez que le CPC permet des jeux en réseau à moindre frais. Il faut développer en ce sens.

ELIOT

Tout d'abord, faisons le point de la situation actuelle... L'essentiel des productions en cours sont des démos, laissant un peu de côté la création ludique...

Les démomakers utilisent avec plus ou moins de bonheur la technique CRTC et, à mon avis, s'enferment dans un carcan esthétique (logo en haut, effet ligne à ligne au milieu et scroll-text en bas pour être caricatural...) et dans une pauvreté au niveau des effets eux-mêmes. Les démos se limitent trop souvent à un seul effet alors qu'un enchaînement d'effets rendrait la démo plus spectaculaire, plus intéressante et donc plus marquante. Trop peu de démos ont un véritable scénario, c'est pour ça que j'apprécie la RTS de JACK... Personnellement, je ne suis pas pour le côté technique à outrance. J'attends d'une démo qu'elle me fasse passer un bon moment devant mon CPC et, plaisir suprême, qu'elle me fasse "halluciner"... J'adore quand un effet me laisse penser "mais non diou de non di diou, comment est-ce qu'il fait ça!!!". Souvent les ruses et l'imagination sont plus efficaces que les techniques CRTC trop poussées... Voilà donc ce que j'attends des démos.

D'un autre côté, l'intérêt d'un jeu est d'être prenant par son concept et/ou sa richesse. Tout le monde a le souvenir d'avoir passé des heures et des heures sur un jeu à la réalisation plutôt moyenne mais prenant alors qu'un autre superbement réalisé mais moins intéressant. Personnellement, j'ai passé plus de temps à BOMB JACK (réalisation des plus banales) qu'à PREHISTORIK 2 (techniquement superbe). C'est d'ailleurs le même phénomène qui explique l'engouement actuel pour les émulateurs CPC sur PC: bon nombres d'utilisateurs, conscients

du piètre intérêt des jeux qui sortent sur leur machine, se souviennent du bon vieux temps où ils se fendaient la tronche à GRYZOR, TARGET RENEGADE ou BOULDER DASH sur leur CPC qu'ils ont lâchement balancé à la poubelle car ils ont estimé à un moment ou à un autre qu'il était dépassé, sans se douter que les jeux qu'ils trouveraient sur PC les plongeraient dans l'ennui absolu... Bref, comme pour la démo, c'est l'imagination du programmeur qui rendra le jeu captivant ou non!

La question d'un exode massif de la tribu des démomakers vers l'univers de la création des jeux et donc, à mon avis, un peu en décalage avec la réalité. Oui, la production de jeux est insuffisante sur CPC actuellement (certains projets sont pourtant bien avancés). Oui, il faut que les jeux intéressants sortent (et qu'il y en ait en préparation!!!). Mais il faut que ce soit l'idée d'effet pour une démo ou le concept pour un jeu qui fasse débiter un projet et non l'inverse... Trop souvent, on se dit "tiens j'ai envie de faire un jeu... mais quoi?" ou "tiens, je vais coder une démo... euh, oui, mais quoi comme effet?". Et ça se concrétise par une production décevante! Un peu d'imagination, svp! Celui qui veut nous sortir un super tetris 2000 ferait bien de s'oxygéner un peu le cerveau... Pour résumer, il ne faut pas se forcer à programmer des jeux comme il ne faut pas se forcer à coder une démo si on a aucun concept à développer...

LA FIN

Je crois que l'essentiel a été dit et tout le monde a dit ce qu'il avait sur le coeur. On remercie donc beaucoup SHAP, MADRAM, et ELIOT pour avoir contribué à faire vivre cette rubrique. Merci les gars!!!
Bientôt un prochain sujet...

ETERNELLES ADRESSES

AW: THOMASSETTE Franck & David
26 rue des Maisonnets - 54300 LUNEVILLE
JRM45: VAUTARD Jérémie, 3 impasse de la pépinière
45430 CHECY
BLOOD: DESENY Nicolas, 7 rue de la ferme
95560 MAFFLIERS

DO YOU SPEAK ASM?

On commence avec une page, mais promis la prochaine fois on étalera sur deux pages, voire plus. Pour cette première, il s'agit plutôt d'une intro qu'un cours, mais faut bien commencer par là.

Mais avant tout, pour ceux qui n'ont encore pas d'assembleur, je ne saurais trop leur conseiller MAXAM car je le trouve très pratique. De plus, beaucoup l'utilisent, donc c'est de MAXAM dont je vous apprendrai à vous servir. Mais attention, pour les possesseurs d'autres assembleurs ce n'est pas grave car les différences interviennent seulement au niveau des options, de la place occupée en mémoire, ou des différentes directives. Pour le ravitaillement, MAXAM est dispo à la rédac'. Sinon le CPCclub peut vous fournir DAMS.

LE PLAN

Pourquoi un plan? Eh bien comme ça vous saurez à quoi vous en tenir, et puis si vous voyez que j'ai oublié quelque chose d'important, vous pourrez me le signaler. Donc prenez garde, le voici... Pour débiter on verra comment bien utiliser MAXAM, puis je vous dirai tout sur les directives. Ensuite on étudiera la structure de la mémoire du CPC, et pour finir le plus important, les registres du Z80. Après tout ça, on pourra enfin s'attaquer aux premières instructions, mais n'allons pas trop vite car la route est encore longue avant de devenir un Shap ou un Offset!!!

DU VOCABULAIRE!

Une directive donne un ordre à l'assembleur, mais n'est pas codée en binaire lors de l'assemblage, c'est-à-dire elle ne prend pas d'octet en mémoire.

On peut identifier un registre comme une case où on peut mettre une valeur et faire des opérations dessus. Il existe des registres 8 bits et 16 bits.

Après ce léger départ, on pourra enfin commencer cette initiation sérieusement la prochaine fois, donc préparez-vous bien!

TOM'S

INTERVIEW - TONY

-POUR COMMENCER, QUI ES-TU EXACTEMENT?

Ca je ne le sais pas trop. Tout ce que je sais c'est que mes parents m'ont vu naître un beau jour de 1978 et qu'ils m'ont donné le beau nom d'Antoine. J'ai grandi dans la joie de vivre, et c'est au collège que des amis m'ont fait connaître le CPC. Depuis ce temps là, sans avoir le génie de la programmation, j'y suis resté attaché. Aujourd'hui, je poursuis des études un peu particulières qui m'amèneront peut-être à m'occuper des clochers des villes du 3^e millénaire (!).

-QUELLE EST TA SPECIALITE SUR CPC?

Je connais tout ce qui touche au domaine des trackers, ce qui m'a amené à composer quelques petites musiques. Je suis également friand de sites CPC sur Internet.

-AS-TU DES PRODUCTIONS A TON ACTIF?

J'ai pas mal écrit pour Quasar depuis le No2 mais je n'ai jamais pris le temps de m'investir dans une production (sauf pour Aventury où, en tant que digne membre de Futurs j'ai quelque chose à faire mais chut!...).

-TU AS L'HONNEUR DE FAIRE PARTIE DE FUTURS, MAIS QUAND ES-TU ENTRE DANS CE GROUPE?

Dès le No2 de Quasar, Offset et Zik sont des potes.

-JUSTEMENT, PARLES-NOUS DE FUTURS...

Un groupe qui en veut! Composé de personnages mystérieux, étonnants, d'horizons différents... flemmards aussi!

-DES JEUX OU FANZS, TU EN AS VU PASSER A QUASAR JE PRESUME. SUR LESQUELS TON COEUR PENCHE?

Pour les jeux je citerai les célèbres MEGABLASTERS, PREHISTORIK 2, ZAP'T'BALL... Mais aussi les vieux CRAZY CARS, CAULDRON, HERO QUEST et les innombrables innommables! Un penchant bien sûr pour les jeux multijoueurs et le Virtual Net. Pour les fanzines, ADDAM'S FANZ en son temps était vraiment chouette, puis aussi BOXON (souvenons-nous des premiers numéros épais comme des encyclopédies!). Quant aux démos, il y a la mythique THE DEMO des

Logon et un attrait pour THE ULTIMATE MEGA DEMO de Face Hugger certes dépassée aujourd'hui mais qui m'a fait un choc...

-AS-TU DES PROJETS SUR CPC?

Oui y rester fidèle tout d'abord, ensuite continuer à composer des modules.

-QUE PENSES-TU DES NOUVEAUX JEUX, FANZS ET DEMOS?

Ca fourmille, ça fourmille, ça fait tout plein de petits fichiers à droite à gauche qui valent le coup mais je trouve que ça manque de productions sérieuses (surtout en jeux). Heureusement ça bosse pour le Virtual Net, pour les extensions hardware (bientôt Internet!), le CPC+ est à l'honneur... Il reste plus qu'à rassembler le tout!

-AU FAIT, T'EN PENSES QUOI DES PC?

Des machines bourrées de puissance qui pourraient nous faire des trucs fabuleux mais... Je ne donnerai aucun nom ou marque de peur d'exprimer une quelconque estimation sur eux rien qu'en les nommant, ce qui serait déjà trop...

-ET POUR FINIR, TU DIS QUOI?

Oui: quoi.

MERCI BEAUCOUP SIEUR TONY!



ET UN RETARDATEUR, UN!

Le débat vous a plut? Voici la suite. Merci Nicky!

NICKY ONE

Alors perso je pense que la question doit être posée différemment. Plutôt ainsi, est-ce que les démomakers ont envie de se tourner vers le jeu? Je dis ça comme ça car en ce qui me concerne, le CPC n'est qu'une question d'envie, je vais pas coder un jeu pour faire plaisir aux autres si ça me fait pas plaisir à moi... Ca peut paraître très égoïste mais qui réagit différemment? En plus je sais que perso si je fais quelque chose à contre-coeur je le fais mal donc je ne vois pas très bien l'intérêt. Voilà, c'est ce que je pense mais c'est évident qu'un jeu a une longévité largement supérieure à une démo mais bon, c'est aussi beaucoup plus dur et long à coder...