

another world

numero 14

100% CPC

fevrier 2000



"And finally..."

© Clive Goddard

www.cartoonstock.com

au menu

actus
que de la fraiche

jubilatoire
fres fighter 2 turbo

theorie
les courbes

pratique
baissez le volume!

Depuis le temps qu'on en parlait de cette nouvelle formule, elle a enfin pris forme. Certes, le fanzine n'est pas maquette sur CPC comme nous l'avions annonce mais il a fallu faire un choix. Sortir maintenant, ou alors dans une duree indeterminée. En effet, beaucoup de choses nous ont manque pour permettre l'ellaboration d'Another World sur CPC. Nous tenons cependant a lancer un grand merci a Tom & Jerry, Kaneda, et Tomy pour leur aide (ou proposition d'aide). Mais le contenu n'est-il pas le plus important? Voila, Another World c'est reparti, et c'est pas pret de s'arreter, croyez-nous!



© 1999 J. Berkin www.cartoonstock.com

another world 14 - 30 exemplaires
redaction:
franck thomasette, david thomasette
a participe a ce numero:
herve montchatre
contact aw:
thomasette f&d,
26 rue des maisonnettes,
54300 luneville
3614 bal AW
illustrations:
www.cartoonstock.com

actus

deja les meetings

Ca y est, l'edition 2000 de Ze Meeting a ete confirmee pour les 4, 5, 6 Aout, toujours a Bassoues. Cette annee, le meeting sera totalement organise par Jrm45, aide tout de même par Offset. Les invitations ont normalement ete envoyees, mais si toutefois vous n'en aviez pas recue, vous pouvez toujours ecrire a Jrm:

Jeremie Vautard
3 Impasse de la Pepiniere
45430 CHECY

Les 14 et 15 Avril aura lieu la fameuse Amstrad Expo a Coutances organisee par Eliot. Rappelons que cette expo n'est en aucun cas un meeting, mais une occasion de presenter aux visiteurs ce qui se fait sur CPC, repondre a leurs questions... Pour toute information, contactez Eliot:

Olivier Floquet
39 rue Ecluse Chette
50200 COUTANCES

Devant l'enorme succes remporte par le Croco Chanel 1, les organisateurs ont decide de reediter l'evenement au cours du prochain week-end de la Toussaint. Pas plus de precisions pour l'instant, mais vous voila prevenus au moins.

un peu de lecture

Nous vous avons deja parle Babelnet, et bien figurez-vous que ce fanzine sera finalement publie sur Internet. Actuellement, tous les articles ne sont pas encore diffuses (dont celui de Siou), mais vous pourrez lire ceux deja parus sur babelnet.free.fr.

hardware

Offset s'occupe actuellement de l'ISO 9660 qui n'est autre que le codage des CD-Roms permettant la lecture/ecriture de CD data/audio a partir du CPC. Egalement au programme, Internet. Le but est de modifier les drivers existants afin d'adapter le Net a un modem classique via la CPCISA. D'apres Siou, ca devrait etre relativement rapide, donc l'acces a Internet depuis le CPC, c'est pour bientot (les mails pour commencer, puis certainement le telnet, ftp, et le web).

D'ailleurs en parlant de la CPCISA, Siou attend toujours les commandes des personnes desirant programmer dessus. Si vous etes interessees, vous pouvez contacter Siou par email: lsiou@netcourrier.com.

En ce qui concerne la carte d'acquisition video, le projet est au point mort faute de temps et de personnes interessees...

en chantier

Demoniak 7 ne devrait maintenant plus tarder a débarquer sur nos CPC puisque seulement quelques articles font encore défaut. En tout cas, ca ne va pas etre facile de tout faire tenir sur 2 faces dixit Targhan, c'est dire...

La Croco Chanel Demo pour bientôt? P'tet ou p'tet pas. La part d'Epsilon (c'est comment deja la musique? :) est terminée, et celles d'Eliot et Squat avancent. Mais malheureusement rien n'est commence du cote de Candy.

Ben alors, il fout rien Candy?! Eh eh, bien sur que non. Ecstasy 2 ca vous dit quelque chose? Figurez-vous que le second volume de ce music-pack a bien avance ces derniers temps même si Candy est tres peu disponible, comme quoi.

ca demarre bien

Eliot a diffuse le mois dernier It Was So Nice Before The Crash Of The Mir Station, la demo du Ze Meeting 99. Attention, uniquement les possesseurs de CPC+ pourront la voir! Allez je la decris au cas ou vous ne l'auriez pas encore recue: image de fond en overscan avec par dessus un effet de gelatine sur un logo ZM, un scroll sinus horizontal, puis un scroll vertical qui s'etire, le tout rythme par une tres bonne musique de Shap.

Fres Fighter 2 Turbo, le fameux jeu de combat de Bollaware, est enfin disponible. Pour tout savoir sur cette nouvelle production, rendez-vous en page test de ce numero!

Une beta version de Jet Set Willy Plus a recemment ete diffusee pour CPC Plus. A part les couleurs, pas de grandes differences avec le jeu original. Esperons que la version definitive subira de nombreuses ameliorations sans quoi le jeu risque de manquer cruellement d'interet.

Le NPS commence l'annee comme il l'avait terminee. En effet: Humanoid, Infection, Zartan, Miss X, et Sdaw ont recemment ete mis en fichiers par Grees et Chany. Rien que ca. Pour vous procurer ces jeux, ecrivez a la redac.

exprimez-vous!

Prenez tous note, voici le sujet du prochain debat: "une demo doit-elle obligatoirement innover?". Les reponses seront publiees dans le numero 16, ce qui devrait vous laisser largement le temps de mediter. Vous pouvez nous repondre sur papier ou en fichier texte...

exprimez-vous bis!

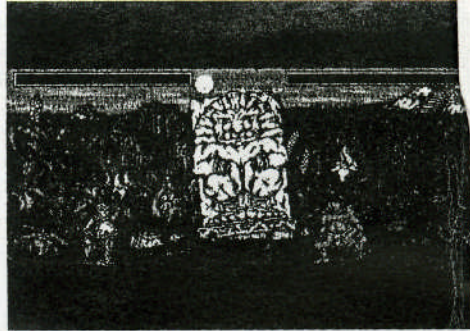
"Que de courrier recu ce mois-ci! Nous avons donc ete contraints de faire tenir la rubrique courrier sur 2 pages, mais qui s'en plaindra?". Voila le genre phrase que nous aimerions ecrire dans les numeros a venir, donc n'hesitez pas, la rubrique courrier est ouverte a tout le monde.

rectificatif

L'adresse du site Arkos publiee dans AW 13 n'est plus valable. Voici la bonne: www.members.tripod.com/arkos.



La demo qui circule depuis un bout de temps m'avait emballé. C'est donc avec une impatience non dissimulée que j'attendais la version définitive. Et pour sa dernière production sur CPC, BollaWare a sorti la grosse artillerie. On n'a pas attendu pour rien.



FRES FIGHTER 2 TURBO

Aussitôt, l'intro du jeu nous scotche au mur. Celle-ci présente les différents personnages à l'aide de quelques animations surprenantes de réalisme. La musique contribue elle aussi à rendre l'intro très dynamique. Vite, le jeu.

les modes proposés

Allez, explorons dès à présent les menus histoire de mesurer la durée de vie du soft. Pas mal de modes proposés en single player: Arcade, Championship, Survival, Single Match. De quoi faire. À deux joueurs, seul un match simple et un championnat avec deux joueurs humains sont sélectionnables. Autre option intéressante dans le menu principal, Up to 16 players, qui, comme son nom l'indique vous permettra de faire un championnat avec un maximum de 16 joueurs humains... Au niveau des options l'essentiel y est sans apporter vraiment quelque chose de neuf... À noter qu'il n'est pas possible de redéfinir les touches puisque celles-ci vous sont imposées par l'ordinateur. Comme on est gentils chez Another World on vous a fait un encadré récapitulatif des touches utilisées. La présentation des menus est assez austère: écran non reformaté, pas de rasters, gestion relativement lente. Enfin, ce n'est pas le principal... Bon, je me ferais bien une petite partie moi. Six personnages vous sont présents. Mon choix se porte sur Bones le squelette. Pas de chance, il ne possède que très peu d'énergie. Car dans Fres Fighter, la barre d'énergie, hauteur des sauts, puissance des coups changent selon le combattant! Tiens donc, on ne peut pas choisir son adversaire. Le combat commence. 0-2 est le score final. Hum. Passons à l'aspect technique.

techniquement presque parfait

Chose peu courante dans un jeu (sauf chez BollaWare), les graphismes sont en mode 1. Au vu des avantages que peut proposer le mode 0 en rapidité d'affichage, les codeurs ont plutôt tendance à pencher en sa faveur. Pas Doc Barthoc. Tout le jeu est donc en 320*200, masque au pixel ce qui rend l'affichage très fin. Dans un autre domaine, j'ai longtemps été étonné par le nombre de coups que possédait chaque personnage. Là encore ça ne va pas arrêter Doc Barthoc pour autant puisque chaque sprite est décompressé en temps réel avant d'être affiché, rien que ça... Mais ce n'est pas fini. Dans les options, vous aurez le loisir de sélectionner les effets spéciaux. À chaque décor correspondra alors une animation spécifique: ombres des personnages avec gestion de perspective, combat les pieds dans l'eau, décor affiche en avant plan... Sans conteste, le jeu est très technique. Trop technique. À vouloir trop en faire Doc Barthoc a oublié l'essentiel: un jeu de combat doit être rapide. En effet, la panoplie de techniques employées rendent le soft très lent. Du coup, la maniabilité est rabaisée, les mouvements que l'on trouvait très décomposés deviennent trop décomposés... Perso, j'aurais préféré moins de coups et avoir un jeu plus rapide. À la longue on s'y fait mais l'action est tout de même bien cassée pour l'occasion et le jeu perd un peu de son intérêt.

l'emballage

Je vous parlais tout à l'heure de graphismes. Ceux-ci, réalisés par Sigg, sont réellement

les touches

Aucune notice n'étant fournie avec le soft, il m'a semblé judicieux de détailler les manipulations clavier possibles. Donc voilà.

Joueur 1: joystick ou

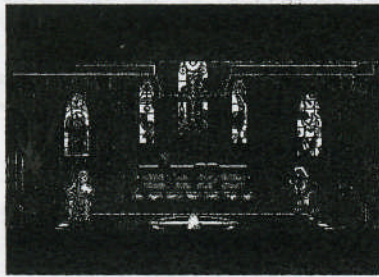
A
W ctrl X
Q

Joueur 2: curseur + enter ou

6
R G T
5

Esc pendant le combat: pause (puis une touche pour reprendre ou esc pour arrêter).

P: recentre l'écran.



formidables. Certes, les tons choisis sont toujours aussi étranges mais le résultat est là. De plus en fonction du décor ou vous évoluerez, les couleurs seront différentes. Et contrairement à ce qu'on aurait pu penser les combattants se détachent très bien du décor. Car en plus d'être constamment en mouvement, il y a un petit contour noir ce qui permet de bien les distinguer. Mais les animations sont sans doute ce qui m'a le plus impressionné. Ça commence dans l'intro: il est très jubilatoire de voir Shamane jongler avec des cranes ou encore Bones faire rebondir son boulet... Mais ça ne se limite pas qu'à l'intro. Les coups que vous pourrez porter au cours du combat sont tous très réalistes.

Alors que l'on partait d'une très bonne impression au vu des musiques accompagnant menu et intro, la déception est instantanée: il n'y a pas de musiques pendant les combats. C'est pas vrai, on nous refait le coup de Black Land. Je m'attendais alors à entendre de bons bruitages pour compenser, quelle rigolade. 2 bruitages maximum "rythment" le combat. "Poc", "chtoc", "poc"... je ne comprends toujours pas. C'est d'autant plus dommage que si toutes les musiques avaient été de la qualité de celles présentes, qui ont été composées par Tom & Jerry, j'aurais mis volontier un bon 80%.

Hicks

les combattants

Walker l'homme-chien, F.Sumo le sumo (?), Bones le squelette, Vanessa l'amazone, Shamane la vaudoue, et Justine la bonne soeur sont les 6 personnages proposés dans le jeu. Ils possèdent chacun un décor spécifique et une force différente. Voici l'exemple de quelques coups relativement efficaces:

Bones: bas - X - haut
Vanessa: X + (bas - haut)
Shamane: bas - X - haut
Justine: X + bas



- + graphismes irréprochables
- + de bonnes musiques (mais pas assez nombreuses!!!)
- + nombreux modes de jeu
- + bien programmé dans l'ensemble
- + Walker ressemble à Eliot
- c'est lent
- aucun scénario



TECHNIQUE	ESTHETIQUE	SONS	INTERET
84	92	71	85

Conclusion

Fres Fighter 2 Turbo est à la fois étonnant et frustrant. Étonnant car la technique a été très soignée tout comme les graphismes et les musiques. Frustrant car le jeu est relativement lent et il n'y a pas de musique pendant le combat. Il en résulte quoi qu'il arrive un jeu incroyable et à mon avis le meilleur jeu de combat sur CPC. Doc Barthoc ne doit pas arrêter le CPC.

THEORIE

LES COURBES

Vous croyiez vous en être définitivement débarrassé? Eh bien non, Another World est là pour ranimer vos pires cauchemars. Je veux bien entendu parler des maths.

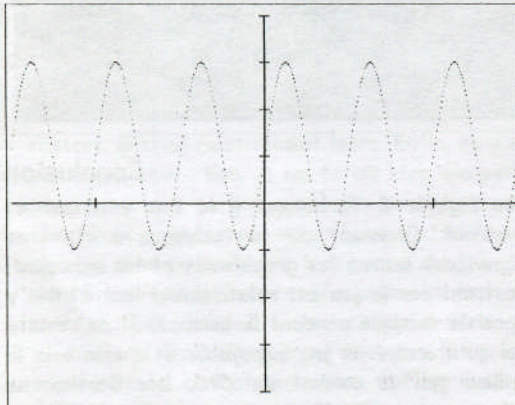
Souvenez-vous de ces maudites études de fonctions, et bien ça n'aura finalement peut-être pas été si inutile que ça. En effet, tout codeur éprouve un jour le besoin de concevoir des courbes dans le but de les appliquer à un plasma, saut d'un personnage... Et pour ça, il faut bien les connaître. Les courbes.

connaissons-les!

Pour débiter, nous allons nous intéresser à une fonction souvent utilisée dès qu'il s'agit de créer des courbes, il s'agit du sinus. Par définition, une fonction sinus s'écrit sous la forme:

$$Y(x) = a + b * \sin(c * x + j)$$

La courbe oscille autour de l'ordonnée a , b est la hauteur d'une oscillation appelée aussi amplitude de la courbe, c est la fréquence ce qui représente combien de fois la courbe est répétée dans l'intervalle $[0-2\pi]$, et enfin j est le déphasage, ce qui n'est autre qu'un décalage de la courbe. Tous ces coefficients ne sont pas nécessairement constants, et nous verrons par ailleurs comment jouer avec pour obtenir diverses courbes...

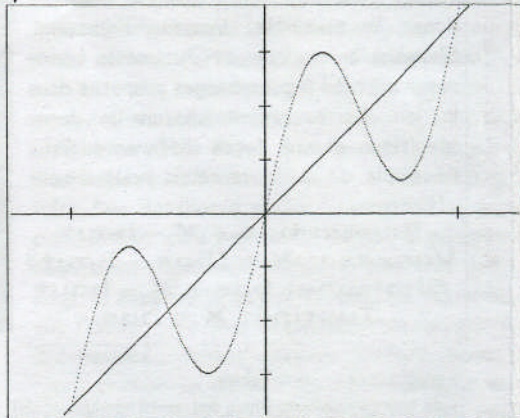


Mais avant de passer à la suite, mettons en application ce que nous venons de voir. Essayons de trouver la fonction associée à la courbe de la figure 1. Pour cela, il nous suffit d'observer ce qui se passe: la courbe, qui se répète 2 fois dans l'intervalle $[0-2\pi]$, oscille entre -1 à 3. D'après ces informations et la définition vue plus haut, nous pouvons en déduire que $b = (y_{\max} - y_{\min})/2 = 2$ et $a = b + y_{\min} = 1$, $c = 2$, et $j = 0$. Ce qui nous donne finalement pour l'équation de la courbe $y(x) = 1 + 2 * \sin(2x)$.

C'est bien beau tout ça, mais ne trouvez-vous pas que cette courbe possède une allure plutôt banale? Normal, les paramètres sont constants! Commençons donc par nous occuper du paramètre a .

aaaaahhhhhh.....

Si le paramètre a n'est plus constant, notre brave courbe ne va plus osciller autour de la même position au cours de l'évolution de x . Exemple! $Y(x) = x + \sin x$. Remarquez d'après la figure 2 que la courbe oscille tout en suivant la droite d'équation $y = x$.

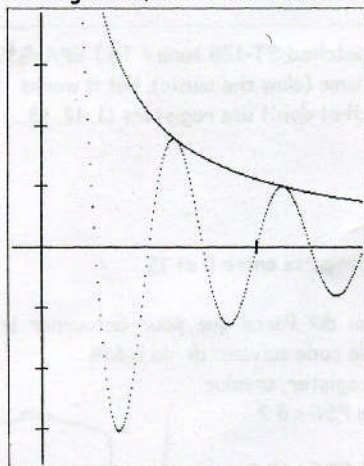


Qu'advient-il alors si on additionne des fonctions sinus entre elles? La courbe possédant la fréquence la plus élevée va osciller tout en suivant l'allure de la courbe de plus basse fréquence, vous saisissez? Donc en gros, le paramètre a permet de gérer l'allure générale de la courbe.

b l'amplitude

Lorsqu'on modifie le coefficient b au cours des variations de la courbe, il est possible de créer une atténuation ou amplification de l'amplitude des oscillations. L'allure de la fonction associée à b sera visible sur les maximums de notre sinusoïde. On est ainsi capables de deviner l'effet qu'aura d'appliquer telle ou telle fonction à b . Par exemple, si $b=x$ les maximums de notre courbe vont suivre la droite $y=x$, ce qui nous gratifie d'une jolie amplification des oscillations, quoiqu'un peu linéaire.

Voyons un exemple un peu plus original avec la figure 3. On constate que les maximums de la sinusoïde forment la courbe associée à la fonction $1/x$, donc la fonction générale de notre courbe a pour forme $(1/x) \cdot \sin x$. Evidemment, cela demande une bonne connaissance des fonctions en général, mais c'est comme ça...



C la fréquence

La modification de c aura pour effet d'aplatir ou d'élargir la courbe, comme on pourrait le faire avec un ressort.

Par exemple, si vous désirez que la fréquence de la courbe augmente en permanence, il sera indispensable que c soit une fonction strictement croissante, et l'inverse pour une fréquence qui diminue... Ou alors, pour que la fréquence augmente jusqu'à un certain point, puis diminue ensuite, il va falloir trouver une fonction croissante puis décroissante à partir

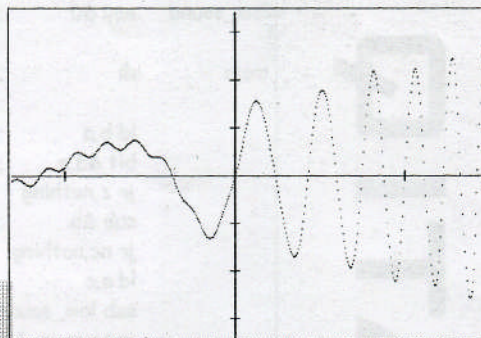
du dit point. Une fonction du style $\text{abs } x$ devrait faire l'affaire.

Attention, pour certaines fonctions appliquées à c , la courbe se déforme de façon flagrante, mais donne parfois quelques effets très sympas! Je vous explique rapidement pourquoi. En modifiant la fréquence, il arrive qu'on saute certains points, et plus on se trouve près des extrêmes, plus ça risque d'être visible. Prenons une fonction $y(x)=\sin x$. Son maximum est $y=1$ pour $x=\pi/2$, mais si jamais à $x=\pi/2-a$, on fait passer la fréquence à 2, le prochain point calculé sera $y(\pi/2-a)=\sin 2(\pi/2-a)$, ce qui aura pour résultat de faire sauter des points dont $(\pi/2,1)$, d'où la modification de la courbe. La solution? Ne pas faire varier n'importe quand la fréquence.

fini?

Et j'alors? Il n'en parle pas? Non, nous ne parlerons pas de j car ce coefficient n'a, à mon avis, que très peu d'intérêt. Voilà.

Je ne peux décemment pas vous quitter comme ça sans vous donner l'exemple d'une courbe appliquant tout ce qu'on a vu dans ce cours, non je ne peux pas. Donc voici la courbe en question.



J'espère vous avoir dit tout ce qu'il fallait sur la fonction sinus pour créer de magnifiques courbes. Pour ceux qui croient que l'article se termine, je n'ai qu'une chose à leur dire: z'avez pas fini d'en chier, car le mois prochain on s'attaque à de nouvelles fonctions. Mais quoi de plus beau que les maths?... Enormement de choses.

Tom's

Cette petite routine permet de changer le volume d'une musique Soundtacker 128. Je l'ai faite a l'origine pour prouver a Doc Barthoc de Bollaware qu'une telle routine etait tres simple a realiser. Elle est d'ailleurs utilisee dans la partie "historique" du groupe Bollaware dans Fres Fighter 2 Turbo.

Bon, comment fonctionne cette fameuse routine:

1- On detourne la routine envoyant les donnees au processeur sonore. Pour une musique ST128 non trafiquee, l'adresse du detournement est: debut_fichier + &4A5.

2- On teste si la donnee en attente correspond a une commande de volume (=registre 8, 9 ou 10 de l'AY).

3- Si c'est le cas, on fait une petite soustraction sur la valeur representant le volume, en testant au

passage que le resultat n'est pas inferieur a 0. Pour finir, on renvoie le tout a la routine precedemment detournee.

C'est pas plus complique! Il est d'ailleurs tout a fait possible d'utiliser ce principe avec des musiques d'autre provenance (jeux!).

Cette routine a quand même quelques inconvenients:

- Cela ralentit la musique, mais reste tout a fait utilisable.

- Le controle du volume ne fonctionne pas sur les sons "hardware" des musiques utilisant les enveloppes de l'AY car le volume des sons "hardware" n'est pas une donnee propre en soit, mais est fonction du contenu des registres 11, 12 (periode de l'enveloppe) et 13 (choix de l'enveloppe) de l'AY.

Tom & Jerry

PRATIQUE

Changes volume level in a patched ST-128 tune / T&J GPA © 1999

Well, this routine is lame (slow the music), but it works
(only with PSG musics that don't use registers 11, 12, 13...)

Org &A000
nolist

low_sound equ &0 ; valeur comprise entre 0 et 15

main di ; pourquoi di? Parce que pour detourner le player on a
; ecrase le code suivant: di ld b,&f4

ld b,a ; a=PSG register, c=value

bit &3,a ; registre PSG < 8 ?

jr z,nothing

sub &b ; registre PSG > 10 ?

jr nc,nothing

ld a,c

sub low_sound

jr nc,main_1

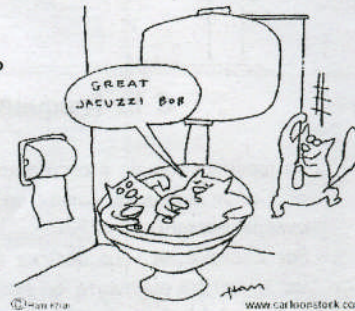
xor a

main_1 ld c,a

nothing ld a,b

ld b,&f4 ; on remet le registre b a sa valeur avant le detournement

ret ; du player (toujours &f4 sur un player ST128)



Vous aussi, faites comme Tom & Jerry, envoyez-nous des articles originaux, et paraissez dans le prochain numero d'Another World! Pas de cheques de 750F chez Jessico a gagner, mais bon...