

100% CPC

another world

numero 15

mars 2000



demandez le programme!

actus
sechez avec madram

theorie
les courbes, suite

interview
doc barthoc

Le monde du CPC est en train de changer. Dans le bon sens, je vous rassure: nous n'avons pas encore une tres grande experience de la scene (1 an et demi a peine) mais force est de constater que ces derniers temps nous n'avons pas ete decu par les productions sorties.

Big'o'full'o'demo, impressionnant.
Byte'98, saisissant.
Fres Fighter 2 Turbo, exeptionnel.
Ecole Buissonniere, ahurissant.

Et ne parlons pas des projets en cours. Tant au niveau jeux que demos, tout le monde attaque de tous les cotes, un projet termine donnant naissance a deux nouveaux... Mais ce n'est que la partie cachee de l'iceberg. Car le plus impressionnant reste a venir: Ana (un nouvel OS), la CPCISA, la Memcard, [...]. C'est sur, y en a qui vont regretter d'avoir arrete le CPC.



"A3 to A4, do you copy?"

© Paul Ward www.cartoonstock.com

another world 15 - 30 exemplaires
redaction:
franck thomasette, david thomasette
a participe a ce numero:
roland barthel
contact aw:
thomasette f&d,
26 rue des maisonnettes,
54300 luneville
3614 cnx bal AW
illustrations:
www.cartoonstock.com

actus

the madram show

Avis a tous les CPCistes, revolution demoesque. Madram vient de sortir Ecole Buissonniere, une demo soft que l'on peut qualifier sans difficultes de nouvelle reference. C'est pas complique, presque tous les effets (une dizaine) sont inedites sur CPC, et en plus tres bien realises! Le design de la demo est original, la fenetre des effets assez grande pour du soft... Madram oblige, le soucis du detail a ete pousse a l'extreme: musiques synchronisees avec les effets, textes en anglais et en francais, writer original, transitions entre les effets, presentation tres propre... C'est sur, vous ne serez pas decus. D'ailleurs Ecole Buissonniere n'a, a mon avis, pas d'egal sur CPC et trone loin devant tout ce qui a ete fait, même si Madram n'a que tres peu exploite le hard (dans la demo :). Les trois musiques ponctuant la demo sont signees Shap, Ben Daghli et Rob Hubbard et les graphs sont de Beb (plus des transferts).

demo iz en retard

La fusion Virus-Demoizart a de quoi en laisser plus d'un perplexe. En effet, personne ne sait reellement ou ca en est. C'est pourquoi Another World a mene l'enquete. Du cote de chez Arkos, 5 parts sur les 8 prevues sont totalement terminees. Une autre part de Targhan est sur le point d'aboutir puisque les effets sont tous codes. Quant a l'intro (toujours codee par Targhan), il ne reste plus qu'a mettre en place les differentes idees. Enfin, Orphee a des routines qui ne demandent plus qu'a etre enchainees... En ce qui concerne Mortel, toutes les parts de la Virus deja achevees (dont celles de Ramlaid et Beast) seront modifiees (changements de logos...). Grim est charge de coder le menu (une version pour CPC old puis une version pour CPC+), une multipart qui devrait durer approximativement 25 minutes (!), puis quelques parts ayant pour but de ridiculiser l'Atari ST. Pour ce qui est de Candy, ses 2 parts ont ete recommencees suite a quelques deboires subies au Camembert Meeting 4. La sortie de cette giga demo est prevue pour courant 2000.

ca bosse dur

A Step Beyond est une megademo que prepare le groupe Grec Dirty Minds. Au niveau du code, la premiere part est terminee. Les graphs seront signes Rex.

Shap, Ker, Tom&Jerry, Eliot, Epsilon, Tony, Zik, et Targhan sont charges de composer les musiques d'Ecstasy 2. Les graphes seront signes Grim et Candy s'occupera bien evidemment du code. Autant dire qu'avec autant de monde sur l'affaire, ce music-pack ne risque pas de decevoir.

Faisons une derniere fois le point sur la Croco Chanel Demo. Les parts de Squat et Epsilon sont terminees, celle d'Eliot ne devrait maintenant plus tarder. Apparemment toujours rien de commence du cote de Candy (qui est d'ailleurs charge du chainage), mais la bonne nouvelle c'est qu'un certain Madram s'est joint a la liste des participants, pour preparer un petit quelque chose qu'il dit.

Grim, Offset, et Nicky One se sont rencontres a l'occasion d'un mini-meeting. Quelques rumeurs circuleriaient quant a une eventuelle sortie de la Citron 2... Peut-etre pour Ze Meeting 2000?

enfin!

Un an et demi apres le meeting, Ramlaid va enfin diffuser Camembert Meeting 4. Mouais, on est dans les temps. :) Ne l'ayant pas recue a temps pour le bouclage du fanz, on ne peut vous en dire plus...

Amslive n'est pas un fanzine comme les autres. Amslive est le seul fanzine qui passe du numero 12 au numero 14. Au sommaire, deux articles theoriques de Madram, d'autres sur les drives et la Soundplayer par Electro Jack et One, puis 6 pages d'actus. Comme tous les m... euh d'habitude, Amslive est egal a lui-meme. Apres ce petit semestre de vacances, les redacteurs semblent motives pour remettre le fanz sur de bons rails. Donc le numero 15 en Mars?

D'ailleurs Mars devrait etre le mois de parution du numero 18 de Quasar. Admirez la transition. :)

N'attendez pas le numero 6 d'Ovation pour cette annee puisque les Dirty Minds ont decide que celui-ci ne sortirait pas avant 2001.

mais ce n'est pas tout

L'AFC disc 6 est sorti. Et comme a son habitude, il est plutot bien garni: 2 jeux de Black System, la preview d'un jeu de reflexion, les contributions d'Iron et Targhan pour le concours de la Byte, une demo jouable de Zap't'balls, une demo grecque, une version de la RTS patchee pour CPC+, et enfin un utilitaire pour gerer la Ramcard, ouf! Disponible a l'AFC et chez tous les bons swappeurs.

L'equipe de Futurs' (en collaboration avec Grim) a l'intention de developper une seconde version de Hard Sprite Designer bien plus complete que la precedente (qui a ete abandonnee cela dit en passant). Parmi les nouveautes, il est prevu de mettre en place un systeme de plugins qui permettra aux utilisateurs eux-memes d'etendre le soft. Sortie prevue apres l'Asic Insidel

Shap souhaiterait adapter Puzzle Bubble (genre de Puyo Puyo) sur CPC.

Rudiger est de retour sur Croconut, mais malheureusement pas sur CPC.

Pensez a aller faire un tour sur le site du Cocoon System. Plusieurs articles ecrits par One y figurent avec entre autres de la doc sur la Memcard et la CPCISA. En voici l'adresse:

www.cocoonsystem.free.fr

AW a decide d'innover dans le monde du fanzinat en proposant 2 rubriques actus en un seul numero. Tout ca pour vous dire que si vous voulez lire la suite des actus, filez en derniere page!



THEORIE

LES COURBES (SUITE)

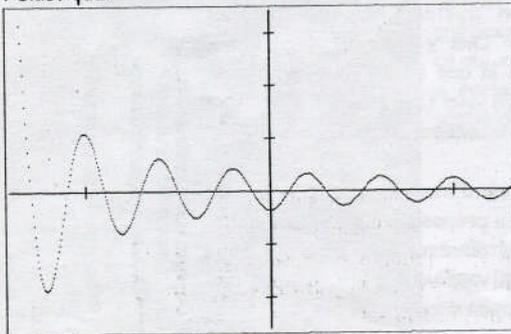
Les definitions c'est bien, mais les applications c'est mieux. En effet, maintenant que vous maitrisez a fond la fonction sinus, nous allons pouvoir nous interesser a plusieurs mouvements ainsi qu'aux fonctions qui leurs sont associees. Attention, pour une meilleure comprehension de cet article, munissez-vous d'un elastique, une balle de tennis, de bonnes jambes, puis d'un trampoline.

l'elastique

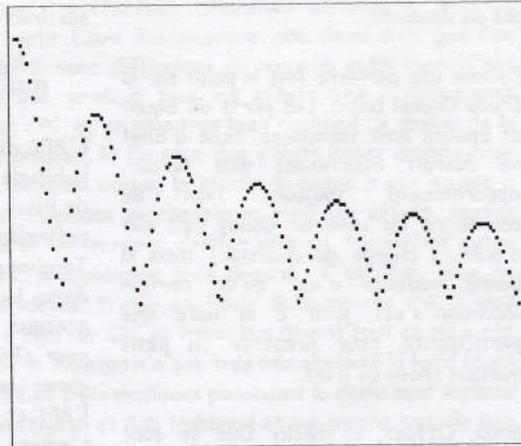
Tendez un elastique puis faites le vibrer. On observe un mouvement sinusoidal. Remarquez que plus vous tendez l'elastique, plus ses vibrations seront rapides, et inversement. La frequence de la courbe representant le mouvement est donc liee a la tension de l'elastique. L'amplitude des vibrations diminue au cours du temps jusqu'au moment ou l'elastique ne vibre plus. On pourrait associer la fonction $1/t$ a l'amplitude car les vibrations diminuent brutalement avant que l'elastique ne mette un certain temps a se stabiliser. Evidemment, le numerateur de cette fonction associee a l'amplitude est proportionnel a l'amplitude de la vibration initiale. D'une maniere generale, un mouvement elastique pourrait etre defini comme suit:

$$y(t) = (a/t) * \sin(b * t)$$

Ou a et b sont respectivement proportionnels a l'amplitude de la vibration initiale et la tension de l'elastique.



le rebond



Prenez une balle de tennis et lachez-la. Force est de constater que les rebonds de la balle sont de moins en moins hauts jusqu'a ce qu'elle s'immobilise. La variation de la hauteur des rebonds depend de la surface sur laquelle rebondit la balle (la balle ne rebondira pas de la même facon suivant si c'est sur du bitume ou un matelas). Pour simplifier le probleme, je prendrai comme pour l'elastique, la fonction $1/t$ pour suivre l'evolution de la hauteur des rebonds. Mais cette fois-ci, comme nous avons a faire a des rebonds et non plus des oscillations, les valeurs prises par la fonction associee au mouvement devront obligatoirement etre positives. C'est pourquoi la fonction valeur absolue est utilisee. En ce qui concerne la frequence, au fur et a mesure que la hauteur des rebonds diminue, elle diminue aussi. Effectivement, moins la balle est haute, moins elle mettra de temps pour toucher le sol (en supposant qu'il y en a un). En consequence, la fonction associee a la frequence doit etre strictement croissante. Cette fonction est liee a la gravite: plus ses valeurs augmenteront vite, plus vite la balle sera attiree vers le sol. C'est ainsi qu'on obtient la fonction suivante pour le mouvement d'un rebond:

$$y(t) = \text{abs}((a/t) * \sin(f(t) * t))$$

Ou a est proportionnel a la hauteur a laquelle on lache la balle, et $f(t)$ depend de la surface sur laquelle les rebonds ont lieu. A propos de cette fonction $f(t)$, veillez a ce qu'elle ne varie qu'une fois par periode pour des raisons que j'ai deja explique dans le numero precedent d'Another World.

le saut

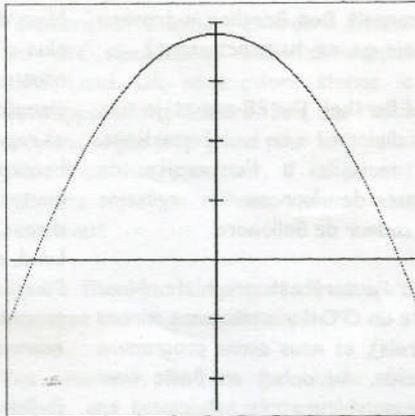
Apres vous etre soigneusement echauffe, effectuez plusieurs sauts en extension. Que remarquez-vous? Ca fait mal aux jambes, oui c'est vrai. Si vous etes normalement constituees, le saut que vous venez tant bien que mal d'effectuer a l'allure d'une parabole. Donc vous l'aurez compris, pour ce mouvement nous mettons de cote la fonction sinus pour nous interesser a la fonction x^2 . Un petit brun sans lunettes (tiens, il n'aurait pas un frere lui? ;) m'indique qu'une parabole est decroissante puis croissante. Or c'est totalement le contraire pour un saut! Qu'a cela ne tiennent, nous allons la retourner. Ce qui va nous donner un truc du genre:

$$y(t) = a - b * t^2$$

Ou a est la hauteur maximale du saut. En ce qui concerne le coefficient b, il est directement lie a l'impulsion du saut. Plus b est eleve, plus le saut est rapide. Ca, ca veut dire que vous avez de bonnes pattes!

et si on combinait?

Sautez sur un trampoline, puis laissez-vous rebondir dessus. Le mouvement observe peut etre decompose en 2: une saut, puis des rebonds. Tiens, on en aurait pas deja parle? La courbe



associee a ce mouvement sera donc la courbe associee au saut suivie de celle des rebonds. Il faudra donc proceder ainsi pour materialiser cette courbe:

pour $t < a$, $y(t)$ = fonction du saut
pour $t > a$, $y(t)$ = fonction des rebonds

Ou a est le moment du premier rebond. C'est a cet instant que les deux courbes s'enchainent, il faut donc que les deux fonctions en question prennent la même valeur lorsque $t=a$.

Une derniere chose, pour stocker vos tables en memoire, je vous conseille vivement d'utiliser le Basic (content Jrm? ;) car bien que tres lent, ce langage nous simplifie enormement la tache des qu'il s'agit de calculs.

Voila, les courbes c'est fini. J'espere que les exemples auxquels nous nous sommes interessees seront utiles a quelques-uns d'entre vous. Si jamais vous souhaitez d'autres infos sur les courbes, n'hesitez pas a reclamer. On est la pour ca.

Tom's

**T
H
E
O
R
I
E**

s'abonner a Another World, c'est super simple!
5F par numero desire, et hop nombre de timbres adequat ou
cheque a l'ordre de Franck Thomasette

1-Tous le monde connait Doc Barthoc a travers ses productions, mais qui es-tu exactement?

Mon nom est Roland Barthel, j'ai 28 ans et je suis titulaire d'un diplome en informatique. Actuellement, je travaille a l'universite de Stuttgart, ou nous developpons un systeme intranet. Je suis le codeur de Bolloware.

Uncle Sigg (Sigurd Fauser) est graphiste. Nous avons chacun achete un CPC il y a plusieurs annees (en 88 ou 89 je crois), et nous avons programme tous nos jeux dessus. Au debut en Basic avec quelques routines assembleur, puis totalement en assembleur par la suite.

2-Tu as annonce Fres Fighter 2 Turbo comme ta derniere production. Qu'est-ce qui t'a motive a prendre cette decision?

Les occasions pour coder se font de plus en plus rares, le temps passe, et les ordinateurs aussi.

Nous desirons de meilleurs graphismes et beaucoup plus d'ambiance. Donc si nous trouvons le temps, nous allons essayer de faire un jeu sur PC. Nous aimerions creer une version PC de Black Land, mais ca represente enormement de travail. Sur PC, c'est beaucoup plus facile de developper et on n'est pas limite en permanence par la RAM ou la place sur le disc. Ce fut l'un des problemes majeurs de Black Land, auquel j'ai consacre la moitie de mon temps. Pourquoi croyez-vous que j'ai programme mon propre Operating System? Beaucoup de RAM a ete economisee de cette facon!

3-Donc Bolloware c'est fini?

Oui. Bolloware comptait seulement 2 membres. Nous demandions de l'aide pour les musiques.

4-Bolloware etait considere comme l'un des meilleurs groupes sur CPC. Sa disparition risque de laisser un grand vide sur la scene. Est-il possible de te faire changer d'avis?

INTERVIEW DOC BARTHOC

Non. Nous voulons disposer de meilleurs sons, graphismes en haute resolution avec de nombreuses couleurs, et d'un developpement plus aise. L'assembleur est agreable, mais avec Ada ou C++ c'est plus simple.

5-Les nouvelles extensions fabriquees par Siou et RAM7 ne te donne pas envie d'explorer les nouvelles possibilites?

Non, nous avons toujours voulu developper pour le CPC de base que tout le monde possede.

6-Suite a la sortie de Fres Fighter 2 Turbo, quelles ont ete les reactions?

J'ai recu enormement de mails, et je pense que tout le monde a apprecie le jeu. Mais les CPCistes sont des faineants, ils ne terminent pas les jeux pour trouver tous les secrets. Une version speciale d'un de nos vieux jeux se trouve dans Fres

Fighter, mais personne ne nous en a parle. Pareil pour Black Land: le scenario est tres travaille, mais je connais seulement 2 personnes qui l'ont termine. Lors des meetings c'est toujours la même chose, les gens voient le jeu et veulent une copie. Mais tout le monde prefere jouer sur PC a Doom ou Quake. Seulement quelques-uns (comme Bolloware) jouent a d'anciens jeux sur CPC. Peut-etre est-ce propre a la scene Allemande, je ne sais pas.

7-Quelles sont les differentes techniques employees dans Fres Fighter 2 Turbo?

Nous avons toujours pense que le jeu etait infaisable car 40-60 etapes d'animation par personnage etaient prevues, ce qui necessite beaucoup de memoire. J'ai donc utilise une methode rapide de decompression pour les masques des sprites. De la memoire est economisee, mais les sprites doivent etre decompresses en temps reel. Tous les effets sont codes en soft. Je

n'aurais jamais cru que les animations de l'eau ou de la pluie rendraient si bien. D'ailleurs, Sigg et moi plaisantions souvent a ce sujet. Un jour j'ai essaye et ca fonctionne!

En codant le jeu, j'ai cherche a optimiser les routines prenant le plus de temps machine. Tout le reste est optimise pour la memoire. Black Land en est l'exemple typique. L'appel d'une routine necessite parfois des acces disc pour charger du code, ce qui montre a quel point la memoire du CPC est limitee. Si vous voulez de superbes graphismes et un bon game play, il faut etre tres habile. Les graphismes sont aussi charge pendant le jeu.

8-En tant que codeur de jeux experimente, quels conseils donnerais-tu aux codeurs de jeux actuels?

Ne vous concentrez pas sur les effets hardware. La chose la plus importante dans un jeu est son concept. Les graphismes ne doivent pas obligatoirement etre parfaits contrairement au game play. Beaucoup de jeux sur CPC, Amiga, PlayStation, et PC sont tres beaux, mais on ne s'y amuse pas. Le meilleur exemple est Shadow of the Beast sur Amiga. Graphismes formidables, mais game play tres faible!

Et arretez de coder des demos avec un scroll hard tout bete, ce n'est plus interessant. La plupart des demos sur CPC ne possedent pas de fond, ce serait sympa si plus de demos racontaient une histoire par exemple.

9-D'apres toi, comment se fait-il que les codeurs Francais commencent seulement a coder des jeux alors que ca fait deja plusieurs annees que les Allemands s'y sont mis?

Les demos sont simples a concevoir, alors qu'il faut passer beaucoup de temps pour

l'elaboration d'un jeu. Environ 5 annees ont ete necessaires pour developper Black Land. Ok, nous avons stoppe le developpement plusieurs fois car nous croyions le jeu trop grand pour le finir un jour. Mais heureusement, il se passait toujours quelque chose pour nous remotiver!

10-Te tiens-tu au courant de ce qu'il se passe sur la scene Francaise?

Pas vraiment. Parfois, je recois des demos ou programmes, mais je me demande si il existe de bons jeux en provenance de France. Je parle d'un jeu termine, comme Fres Fighter 2 Turbo. De toute facon, je ne m'interesse pas plus que ca au CPC. Ce fut merveilleux au cours de mes etudes, merci beaucoup au CPC!!!



"There's no point appealing... I already own all the lawyers" www.cartoonstock.com

11-Existe-t-il des personnes toujours actives sur CPC en Allemagne?

La plupart d'entre elles poursuivent leurs etudes ou travaillent et n'ont plus de temps a consacrer au CPC je pense. C'est le cas en ce qui me concerne. Durant la derniere annee de developpement de Fres Fighter 2 Turbo, je n'ai quasiment rien fait. Il y a quelques annees, je terminais mes jeux en semaine. Je pense que la scene va disparaitre car les jeunes ne s'interessent plus qu'aux PC et PlayStation. C'est la vie!

12-Parmi les jeux que tu as code, lequel preferes-tu? Et pourquoi?

Black Land est notre meilleur jeu, car on peut passer plusieurs semaines a jouer. Je crois que j'y ai joue 3 ou 4 fois pour le tester. Et a chaque fois, je m'attendais a quelque chose de special! Mais j'aime egalement jouer a Fres Fighter, Fres Attack, Bo!, Drigus & Drolan...

13-Et Resident Evil? :)

Nous pensions faire un clone de Resident Evil depuis longtemps. Nous avons chacun achete une PlayStation avec le jeu que nous avons adore. Ca aurait ete formidable sur CPC. C'est faisable mais beaucoup de discs seraient necessaires pour stocker les decors et les scenes animees. Ce qui aurait represente trop de boulot pour chacun d'entre nous!

14-Pour finir, peut-etre as-tu quelques chose a dire en Allemand?

Moge der CPC in Gedanken stets mit euch sein!

15-Merci beaucoup de nous avoir accorder de ton temps.

J'adore repondre a des interviews, j'ai l'impression d'etre une star de cinema :). J'espere que beaucoup de personnes apprecient nos jeux car nous faisons des jeux pour vous!!!

Guettez les jeux de Bolloware sur PC... Merci et au revoir!

bolloware en quelques mots

1994 - Bo

1994 - Woman & Dragoon

1995 - Frestris

1995 - Black Land

1999 - version Anglaise de Black Land

2000 - Fres Fighter 2 Turbo

2000 - mort du groupe

actus le retour

Du tant qu'on parle du Net, Beb a maintenant termine la mise en place du site Overlanders. Du bon boulot dans l'ensemble avec notamment la possibilite de telecharger toutes les productions du groupe (demos, cracks, musiques...) dont certaines jamais diffusees a ce jour. Egalement en prevision des articles ecrits par Shap et Beb. Pour y acceder, <http://overlanders.planet-d.com/>

Voici quelques cheat modes pour Fres Fighter 2 Turbo. Au cours du menu principal, attendez le screen saver (environ 2 minutes), puis appuyez sur 'kill' pour acceder a un petit jeu dans le jeu. Choisissez Shamane tout en maintenant 'N', et vous pourrez jouer avec des personnages nus! Et enfin, pour jouer avec les ombres des personnages, appuyez sur S lors de la selection du decors. Merci a Kaneda et aux freres Leonet pour ces infos. D'ailleurs ces deux freres Belges ont recemment deplombe Super Cauldron, donc pour recevoir ce crack ou d'autres jeux dans lesquels ils ont pu sevir, c'est a cette adresse qu'il faut ecrire:

Nicolas & David Leonet
18 rue d'Ourthe - 6670 Gouvy
Belgique

oupppsss! desoles...

Non, nous n'essayons pas de couler l'Amstrad Expo d'Eliot en vous donnant de fausses dates, mais nous nous sommes tout simplement plantes. Donc prenez tous bien note: L'AMSTRAD EXPO ORGANISEE PAR ELIOT AURA LIEU LES 15 ET 16 AVRIL A COUTANCES (50). Depechez-vous de vous y inscrire si ce n'est pas encore fait!

defendez vos idees!

"Une demo doit-elle obligatoirement innover?". Si cette question vous fait reagir, apportez votre grain de sel en participant au debat organise a l'occasion du numero 16 d'Another World. Toutes les reactions seront publiees.