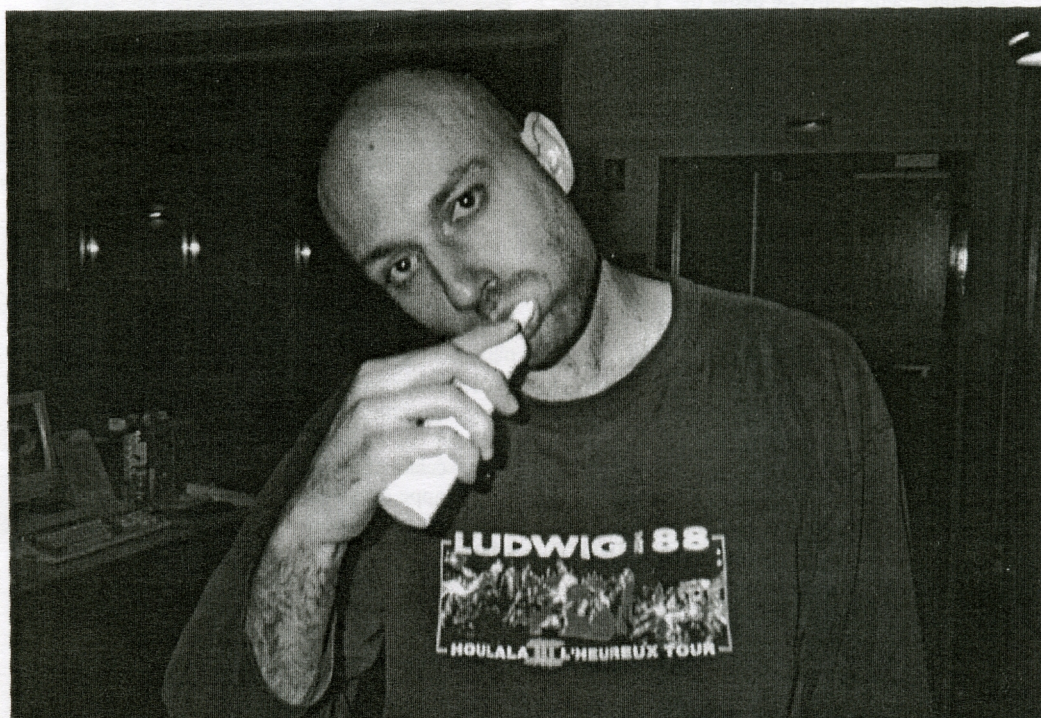


ANOTHER WORLD

Numéro 31 | Novembre 2002



[Interview Roudoudou : ça va être chaud' !]

Editorien

[Le pot aux roses]

Décidément, le "Pote Iron" semble avoir profondément marqué sa génération : en témoigne cette nouvelle démo du "Pote Atoz" ! Bien que disposant d'un écran relativement propre et d'un texte un poil folichon, cette démo n'échappe pas au défaut récurrent : il n'y a rien de nouveau, on s'ennuie. Il existe une grandeur scientifique pour mesurer ça : le tédion est la quantité d'ennui éprouvée par un voyageur parfait se déplaçant à la vitesse de la lumière pendant une année tropique suivant une trajectoire rectiligne plongée dans le vide intersidéral absolu. Chose qui ne manquera pas de vous amuser, la dix millième partie du tédion s'appelle l'odion, et constitue un ordre de grandeur mieux adapté aux expériences individuelles. Je propose donc d'adopter cette nouvelle unité pour mesurer la qualité d'une démo. "Je n'arrive jamais à descendre en dessous de 7 odions lorsque je regarde cette démo", ou encore "J'ai plein d'odions qui me sont apparus lorsqu'il à lancé sa routine (contraction de "j'en ai plein l'oignon")".

[Quitte tu doubles]

Le petit nouveau du groupe Overlanders vous mijote une nouvelle version de son Kit AYC. On nous promet une interface particulièrement soignée, une accélération de la compression, un replay en temps fixe, la gestion des registres virtuels (pour Digidrums et Sid, mais sans le player qui va avec), et l'adjonction optionnelle d'un header contenant des informations pour pouvoir commencer une collection de chouettes musiques. Espérons que ces efforts seront récompensés par la sortie de productions exploitant réellement le gain de temps et de mémoire dégoulinant de l'utilisation du player.

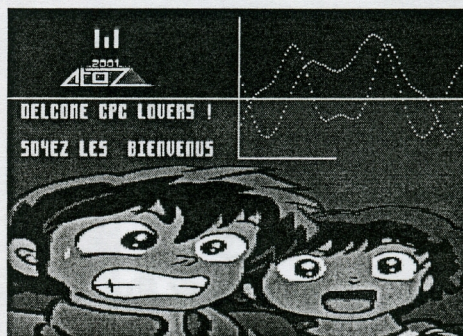
[Protec]

A la surprise générale, Antitec a terminé sa carte "CPC booster" en un temps record. Le mieux est de vous rendre vous même sur le www.cpcscene.com/dirtyminds pour en savoir plus, en attendant une revue détaillée dans un prochain numéro.

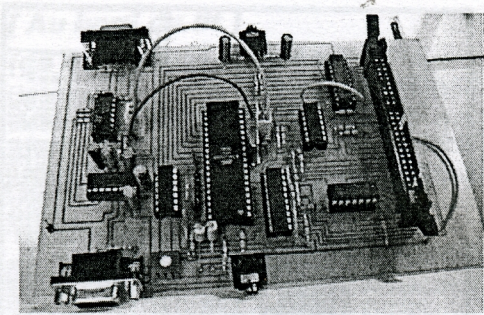
[Irom]

La rédaction ne disposant pas du matériel nécessaire au fonctionnement du logiciel suivant, nous vous prions d'accueillir en ces pages Eliot, le bien nommé :

"A force de créer ses propres utilitaires pour le développement de ses démos CPC+, Iron s'est décidé à regrouper tout ça dans une Rom dédiée au CPC blanc. C'est ainsi 7 nouvelles RSX qui sont accessibles dans cette première version : lockage et delockage de l'Asic, connexion et déconnexion de la page Asic, arrêt du refresh des couleurs pour profiter de la palette CPC+ en Basic, effaçage, édition et capture des sprites hards à partir d'une image en Mode 0... Même s'il faut mettre un peu la main à la pâte pour ce qui est chargement/sauvegarde et si le test clavier est un peu sensible, il faut avouer que tout ceci est bien pratique, surtout lorsqu'on développe sous Maxam. D'autres fonctions sont prévues et viendront grossir les 5Ko de l'Irom..."



Atoz, il fallait oser



La CPC-Booster d'Antitec

[Trop pressé]

Quel petit coquin ce Roudoudou. A une même question, ses réponses sont plus brèves dans l'interview que dans nos mails ! Ainsi, a-t-il oublié de dire qu'il développe "SabEdit", un éditeur de niveau spécialement dédié à Saboteur 3. Voici également la question 8, version longue:

8bis/ Nan mais sans dec', quelle(s) technique(s) de compression utilises-tu vraiment dans le Flower Cruncher ?

"Une technique par dictionnaire, dérivée du LZW avec quelques astuces pour compresser plus fort. Est en préparation une version multipasse qui devrait permettre de gagner encore. Ensuite, je plancherai sur une technique de recherche avancée des clefs, pour voir si on peut encore gagner. J'ai bien dit, pour voir, il n'y a rien de sûr la dessus. Alors que mon mode multipasse doit me faire gagner des octets à coups sûr. Combien de %, je ne sais pas encore. Technique avancée de recherche: en effet, je m'explique. Aujourd'hui, tous les compresseurs cherchent LA bonne clef pour les données immédiatement précédentes. Je compte faire un mode étendu (un peu récursif) qui teste toutes les combinaisons des 5, 10, 20 clefs suivantes et qui prend la meilleure. En effet, rien ne permet de dire aujourd'hui que choisir la meilleure clef qui vient donne le meilleur résultat."

Notez pour finir que le Flower Cruncher sera utilisé dans toutes les prochaines productions de Roudoudou. Bah, il sert à rien alors ?

[Je suis un sadique]

Voici l'un des privilèges des journalistes : recevoir des previews en exclusivité, et avoir le plaisir de ne pas vous en parler. Ainsi, vous ne saurez rien du dernier effet conçu par Eliot. Pas même quel c'est original et fluide... Que dalle. Vous n'avez qu'à faire un fanzine.

[Ce tableau vous Gâte]

Dans un futur antérieur, nous souhaiterions dresser une liste des principaux projets en chantier, comme cela avait déjà été fait dans Another World 22. Ainsi donc, nous vous serions gré de nous adresser la liste de vos travaux en cours, avec justificatif de domicile et photocopie de votre acte de naissance. Ayez bien en tête que la meilleure façon de ne rien oublier est de considérer que nous ne sommes au courant de rien !

[Retour tonitruant]

Encore une petite rature sur votre Eurostrad 12. C'est Tony qui revient de Grèce :

*Antoine Reneaut
Séminaire St-Cyprien
9 rue des Teinturiers
31300 Toulouse*

Another World 31 - Novembre 2002

40 exemplaires

Rédaction:

Toms' - Hicks

Franck & David Thomasette

26 rue des Maisonnettes

54300 Lunéville

another-world@cpcscene.com

[Force est de constater]

"Bonjour Offset et Zik,

J'ai bien reçu la revue "Quasar CPC" numéro 20, que je vous avais commandé. Je suppose que la Poste était encore en grève, compte tenu du délai de réponse.

En tout cas, toute mes félicitations : je n'avais pas lu un aussi bon fanzine depuis Another World 6 ! Visuellement, c'est toujours aussi soigné, et je vous invite d'ailleurs à garder cette présentation pour les prochains numéros. J'ai beaucoup aimé les dossiers sur la Multiface 2 et les Roms, assez complets et facilement intelligibles, ainsi que d'autres articles qui tiennent à garder l'anonymat. Comptez-vous, comme promis dans le numéro 17, donner suite au dossier sur le son ? (j'aimerais gérer la sonnerie de mon four micro-ondes par le biais du CPC)

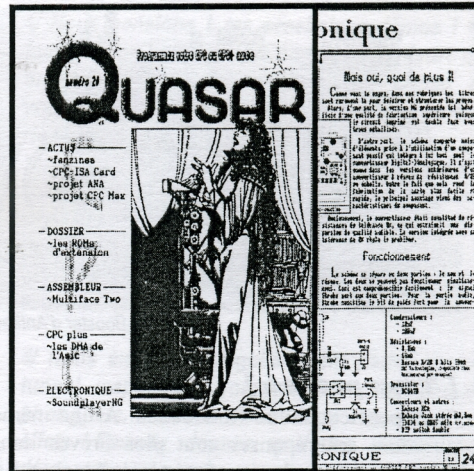
Par contre, je ne savais pas que Quasar était un fanzine multimachines. Je n'utilise qu'un CPC, et les autres ordinateurs dont vous parlez (CPC NG, CPC Max, CPC Plus) ne m'intéressent guère. Les utilisateurs de ces ersatz doivent bien disposer de fanzines spécialisés, non ?

Ne vous inquiétez pas, dans mon test pour "Another World", je m'arrangerai pour ne présenter que les points positifs, comme convenu (merci pour le test). Je suis sûr que les lecteurs n'y verront que du feu. En tout cas, personne ne semble avoir saisi la combine depuis que l'on procède de cette façon.

Cordialement,

David"

Autrement dit, Quasar 20 est à commander absolument (2,3 € tout compris). Vous avez tout compris ?



*Philippe & Gilles Rimauro
8, chemin des Maillos
09200 Saint-Girons
quasar@cpcscene.com
www.cpcscene.com/futurs*

Bientôt disponible à cette même adresse, Quasar 0, une compilation regroupant les articles parus dans les 3 premiers numéros, mais avec la mise en page actuelle.

[Aliments périmés]

Futurs' sera bientôt à même de proposer son interface disc 3.5", qui remplacera avantageusement vos encombrantes et bruyantes alimentations externes. La carte est relativement petite, puisqu'elle ne devrait pas allonger le lecteur de plus de 2 cm, et inclura un régulateur 5V ainsi qu'une prise d'alimentation "Japon" standard pour pouvoir faire des trucs et des machins. Espérons que la diffusion sera rapidement assurée à grande échelle, dès le débogage du prototype achevé.

**[Au bord du lit]
(ça va bientôt tomber)**

On vous en parle depuis une période indéterminée, mais il semblerait que cette fois, 232425 soit presque presque finie (!). Plus précisément, Eliot n'attend plus que la part de Romain, qui n'attend plus que la musique de Targhan (déjà auteur de celle de l'intro, une adaptation, que l'on nous souffle être superbe, ce qui est un pléonasme, vous en conviendrez aisément) pour boucler le tout. Diffusion au Bordelik si tout se passe bien.

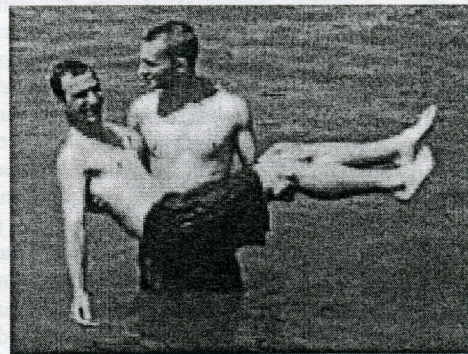
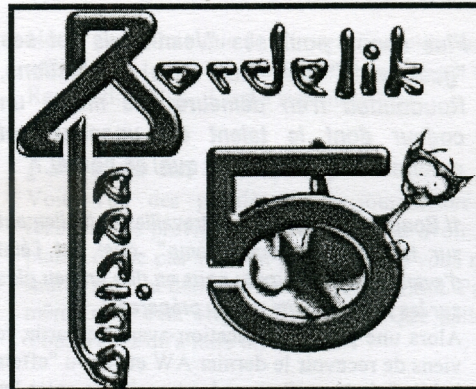
Toujours au Bordelik, nous aurons également la joie de découvrir la dernière démo de Targhan (aucun lien avec Demoizart), qui devrait beaucoup plaire si j'en crois le journal "L'Est Républicain" de la semaine du 28 Octobre. Permettez moi de saluer l'équipe d'Arkos pour son taux d'activité supérieur à la normale.

[Pour vous servir]

Sous l'initiative de Candy, un serveur CPC permettant l'hébergement de sites consacrés au CPC vient d'être mis en place. Pour plus de détails, contactez directement :

Candy@cpcscene.com

Comme prévu, le site de Phénix Informatique est de retour, mais ne parle plus de CPC à 100%, mettant en cause une trop faible participation des acteurs de la scène dans le site. Personnellement, je suis fier que les CPCistes ne s'impliquent pas sur Internet, au profit de productions.



Poséïdon, dieu Grec de la mer

[Merchandising]

Brainblaster est d'accord pour tricoter de nouveaux exemplaires du T-shirt du KlassenTreffen 2002. Il ne coûte pas très cher, mais les frais de ports doublent le prix ! Une commande groupée permettrait d'arranger ce petit problème. Contactez-nous si vous êtes intéressé.

Interview Roudoudou (Flowers Corp.)

Plus connu pour ses "Jean-Louis" et ses "guacamolé" que pour ses productions, Roudoudou n'en demeure pas moins un codeur dont le talent est unanimement reconnu. Bah alors, c'est quoi ce bordel ?

1/ Bonjour Roudoudou, tu travailles actuellement sur ta "première vraie démo", quel est l'état d'avancement ? Peux-tu nous en dire un peu plus sur les effets inédits que tu prépares ?

Alors une petite rectification avant de partir, je viens de recevoir le dernier AW et j'ai vu "effets inédits" dedans. Ce sont les transitions entre les effets qui seront inédites, les effets en eux étant assez basiques. J'ai commencé cette intro parce que j'ai beaucoup entendu parler de transitions souples, fluides, etc mais je n'en ai jamais vu (en hard) ! Cela fera sûrement l'objet d'un interminable débat, encore une fois sur des questions de vocabulaire et de définition de tel ou tel mot. Alors je vais parler en mon nom, puisque c'est mon interview, je dis ce que je veux : une transition ne consiste pas à passer d'un effet à un autre en restant à 50Hz. Une transition est une étape intermédiaire entre deux effets. Cela peut être un flash ou autre chose de mieux ;)

2/ C'est plutôt surprenant que les effets soient basés sur du hard alors que tu sembles plus familier de la programmation soft ?

Il est plus facile pour moi de faire du soft mais j'adore tout autant le hard. J'ai un gros manque de connaissance en hard et je code beaucoup en meeting car j'ai plusieurs caids à disposition pour m'aider. Ça évite de perdre du temps inutilement.

3/ Ecole Buissonnière est considérée comme la démo référence. Comptes-tu relever le défi de faire mieux, ou est-ce trop dur pour toi (héhé) ?

Encore une question de vocabulaire. Je considère Ecole comme une demo. Je travaille sur une intro. En temps de travail cumulé, je n'ai qu'une journée de travail dessus. Cette intro ne relèvera donc aucun défi ;)

4/ Nous pensions à tes prochaines démos ! Ne ferais-tu pas partie de ces nombreux codeurs qui ont la capacité de faire quelque chose de vraiment bien, mais qui par flemme ne sortent rien ?

Je fais partie des nombreux codeurs qui aiment coder et qui ont du mal à faire les finitions. Manque de motivation, manque de temps, envie de passer à autre chose. Cette boulimie de la diversité pénalise sûrement les productions (en tous cas, celles que devraient être les miennes).

4/ Nous entendons régulièrement parler de ton tunnel mappé, ton rotozoom, ton masque en phong, etc. Mais rares sont ceux à avoir vu ces effets. Peux-tu donner quelques détails aux démomakers en herbe que nous sommes tous ?

Le phong est en fait un "environnement mapping" (personne ne fait vraiment du phong, même les dernières cartes 3D), la précision est au pixel en mode 0 (cela reste ajustable), la taille est un overscan vertical et l'effet prend la moitié en largeur. De mémoire, c'est environ 13im/s. Le tunnel est un peu plus rapide, overscan total en largeur (écran qui siffle à 128 octets de large) mais vraiment moins beau que le masque. Aucun intérêt, je trouverai bien de quoi faire mieux. Le rotozoom n'est pas commencé, ça tourne dans ma tête ;)

En fait, il faut juste se dire que les techniques que je teste en grand comme le masque ou autre ont/auront/peuvent avoir des répercussions sur tous les projets en cours. Ainsi, un jeu d'action comme predator pourrait bénéficier de l'affichage "phong" pour faire une jolie transparence.

5/ Où seront-ils utilisés ? Dans ta mégadémo ? Tiens justement, parles-nous un peu de ta mégadémo !

La megademo... Je dirais que tant que les indispensables projets ne seront pas vraiment finalisés, elle n'est pas prête de voir le jour: trackload sécurisé (qui récupère les disquettes défectueuses), compresseur (ça c'est fait !),

Roudoudou (Flowers Corp.) Interview



Basic Demo 2, le meilleur de Roudoudou

compresseur de flux (presque fait) pour le son, player YM (un tout petit peu fait).

6/ Toi qui as une bonne vision d'ensemble du demomaking, quel regard portes-tu sur les démos CPC ?

Un regard amoureux sur les gens qui savent ce qu'ils font. On est loin des demomakers qui utilisent les bibliothèques de leur système d'exploitation pour afficher le moindre truc. Un regard attendri sur "cette" maîtrise de ce que l'on fait.

7/ Où en est Saboteur 3 ? Peux-tu nous faire une description de ce que sera le jeu ?

Non ;) Il y a ce qui sera dedans, ce que j'aimerais voir dedans et ce qui ne sera dedans que dans saboteur 4, saboteur turbo, saboteur la revanche, saboteur l'ultime combat, saboteur deluxe. En plus, cela ne ferait qu'attiser un feu déjà bien trop jeune.

8/ Nous aimerions également avoir des précisions concernant le Flower Cruncher. Quelles méthodes utilises-tu ?

Si je vous dis dictionnaire, vous êtes informés, et pas. Le principe n'est pas tout, c'est la façon dont on l'implémente qui donne un bon résultat. De même que la post-gestion du dictionnaire améliore (ou non) la compression. Alors j'utilise un dictionnaire, et ça compresse fort (cf AW24, boulder dash en 13ko pour moi).

9/ Y'aura-t-il une version CPC du compacteur, ou, à l'instar de ton assembleur, est-ce réservé aux utilisateurs de PC ?

La plupart des utilitaires PC que j'ai fait pour le CPC étaient spécialisés et certains (non diffusés) ont été fait spécifiquement pour des productions, comme Optix 2 par exemple. Le compactage intéresse beaucoup de monde et c'est un domaine de concurrence intéressant. La version CPC est non seulement prévue, mais elle existe déjà (compresseur/décompresseur) ! C'est interfacable du basic et de l'assembleur. Elle devrait avoir été diffusée au moment où ces lignes paraissent, pour les participants du Bordelick 5. Les autres qui découvrent ces lignes devront attendre que cela soit diffusé sur le net, par swapping, avec Quasar (nan, je charie, on sera déjà à la version 2).

10/ Mais une version CPC de ton assembleur nous intéresse !

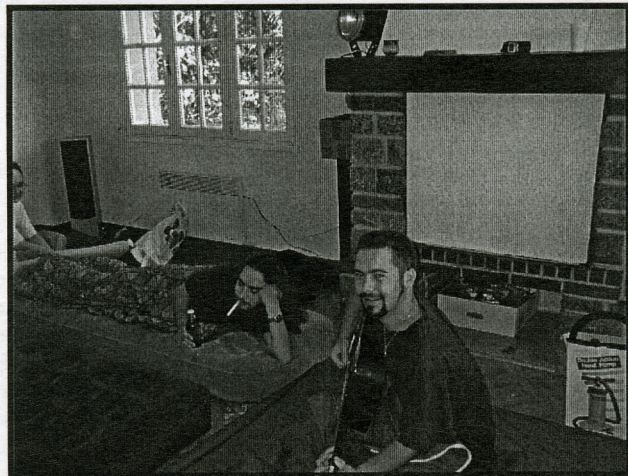
Pour quoi faire ? Un test ou pour l'utiliser ? Soyons sérieux. Tel qu'il est prévu, il faudrait une Memcard pour le faire fonctionner (même avec les meilleurs algos de compression) et je suis contre toute extension sur CPC comme d'autres se refusent au développement déporté. Si un assembleur doit être fait, autant que ce soit par quelqu'un qui en a besoin sur CPC. Ce n'est pas encore mon cas. Plus tard, qui sait, mais il n'aura rien à voir avec la version PC.

Propos recueillis par Toms' et Hicks

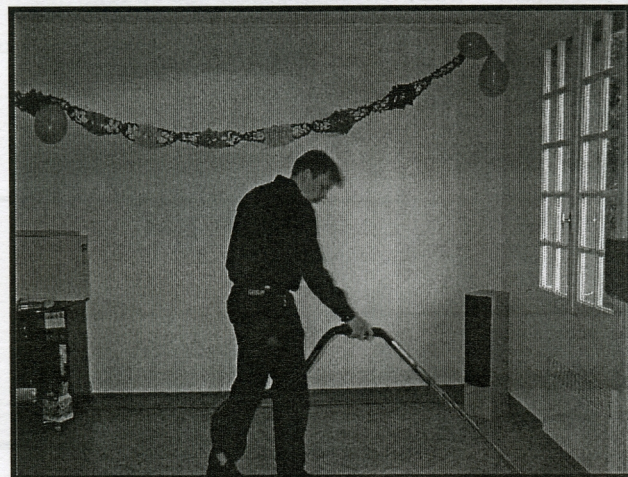
Edouard Bergé – Roudoudou
9 ter avenue St-Germain
78560 Le Port-Marly
roudoudou@cpcscene.com
Productions :
Basic Demo 1, Basic Demo 2,
Basic Demo 3, Assembleur intro 1,
Optix 2. Que de la bonne !



Bordelik 4 (1995)



Débauche au Sly Meeting 2002



**Slyder à la recherche
d'aspiration pour son prochain
gfx (Sly Meeting 2002)**