UCRONIE 28



ICPM

illustrations

KENSHIRO 72
KUKULCAN
TITI

AUTOMNE 2026

Préface par OffseT

2026. La glorieuse époque de Quasar CPC et des fanzines papier paraît bien lointaine. Entre 1992 et 2007, la publication de notre fanzine fut pourtant une aventure formidable, une expérience qui a tissé des liens qui perdurent encore. Mais oui, c'était bien en 2007 que l'imprimante de " La Rédac'" caressait de sa tête les pages de notre dernier numéro - un ultime baroud d'honneur à une époque où, déjà, l'internet et les réseaux sociaux avaient complètement reconfiguré les modes d'échange et de partage.

Qui aurait alors parié que, près de vingt ans plus tard, sortirait à nouveau un fanzine papier, une publication à l'ancienne, mise en page avec Oxford PAO, imprimée depuis le CPC sur une bonne vieille imprimante à jet d'encre ? En tout cas, ce fut un plaisir de déterrer de sa disquette le pilote d'imprimante jadis conçu pour Quasar CPC, de le léguer à l'équipe d'ùCPM, de le voir imprimer à pleines pages un nouveau fanzine.

D'autant plus que le petit ùCPM se fait grand. Lancé modestement, il s'est désormais étoffé de dizaines de pages et d'intervenants, bénéficie d'une diffusion qui ferait pâlir de jalousie les meilleurs magazines Amstrad de l'époque. Et puis, tout y est : des actualités, des interviews, des tests, des cours de programmation. On se croirait presque de retour dans les années 90 !

Presque oui, car d'évidence, quelqu'un manque à l'appel. Où se cache le petit blond à lunettes qui hantait les pages de Quasar CPC ? Hormis quelques apparitions sporadiques sur le Quasar Net, qu'a-t-il fait depuis tout ce temps ? Est-il de ces hordes de passionnés qui ne jurent plus que par les émulateurs ? Est-il de ces rares puristes qui usent encore leurs doigts sur le clavier grippé de leur antique CPC6128 ?

Car oui, malgré les années qui passent, nos valeureux CPC n'ont toujours pas rendu l'âme. Combien de générations de smartphones surpuissants votre 6128 a-t-il vu défiler ? Combien de consoles de jeux ou de PC " dernier cri " a-t-il vu partir à la cave ou au grenier ? Dans un quotidien de plus en plus éphémère, toujours fièrement installé sur son bureau, le CPC demeure pour beaucoup d'entre nous cette vénérable relique qui ne fléchit pas. Et à n'en pas douter, quand les intelligences artificielles en vogue auront pris le contrôle de tous les autres écrans, il sera l'un des derniers refuges.

C'est peut-être pour ça que je n'ai pas moi non plus raccroché. Même si je me fais discret, j'ai encore bien des projets qui couvent. D'ici peu, devrait pointer une nouvelle version d'ACE (mon émulateur CPC pour MorphOS) ; en ce moment en



QUASAR CPC 1992/2007

phase de test, elle sera peut-être déjà publiée lorsque vous lirez ces lignes (si le petit blond à lunettes était là, il chouinerait que ça n'est pas vraiment du CPC...et il aurait raison, c'est de l'Amiga !). Il y a aussi UniDOS, qui quoique déjà complet, devrait se voir gratifié de quelques améliorations. Et puis, il se pourrait bien que d'autres prods incongrues surgissent, en solo ou en collaboration. J'en suis convaincu, il reste encore bien des histoires à écrire sur le CPC ! Plus encore en s'autorisant quelques pas de côté, car l'année prochaine devrait aussi s'agrémenter de la publication d'une nouvelle histoire connexe à "La Perle des confins", mon roman hérité du défunt Aventury (le trop ambitieux jeu d'aventure dans lequel nous nous étions lancés à la fin des années 90).

Mais assez parlé de moi ; mes mots ont déjà allègrement débordé de la page. Il est temps que je vous laisse découvrir cette nouvelle mouture d'ùCPM, le dernier fanzine sur CPC pour CPC !

OffseT of Futurs
offset@cpcscene.net

Quelques liens utiles :
http://unidos.cpcscene.net
http://ace.cpcscene.net
http://quasar.cpcscene.net
http://futurs.cpcscene.net

OffseT

Sommaire

À vos marques...page 1

Pixels & Cie...page 2 à 5

DJ B...page 6 à 9

Le papier jauni...page 10 et 11

Vrooom...page 12 et 13

Le bâtisseur, suite et fin... page 14 à 19

Merci Monsieur...page 20 à 23

Aïe, aïe, aïe... page 24 à 27

Des miettes, suite
et fin...page 28 à 31

Si il peut saigner,
on peut le tuer...page 32 et 33

No Operation
& Memory Full...page 34 à 37

30 ans d'attente...page 38 à 43

Anima sana in corpore sano...page 44

Top of the top...page 45 et 46

Wtf...page 47 et 48

À vos skis...page 49

Une histoire
d'insectes...page 50

Chuuuuut...page 51 à 57

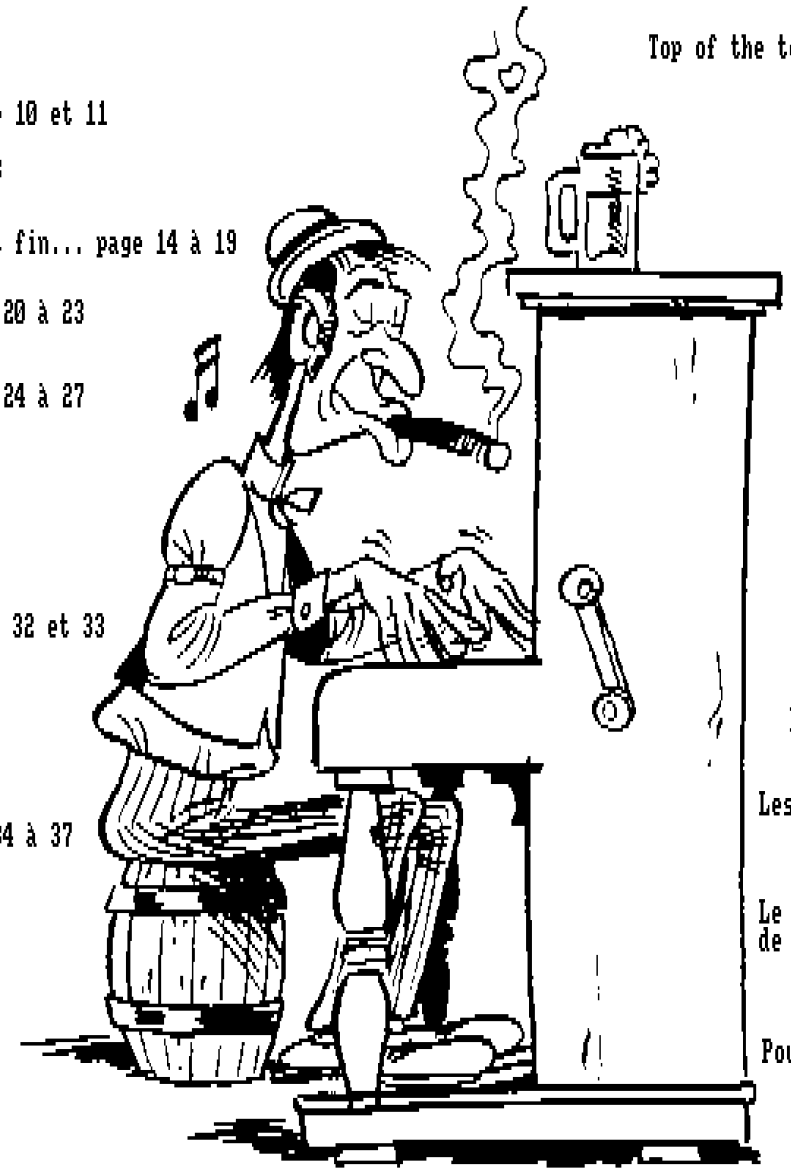
Pour toujours et
à jamais...page 58 et 59

Imagine...page 60 à 62

Les tricheurs...page 63 à 65

Le dernier ecsta
de Kenshiro72...page 66 à 69

Pour la gloire...page 70

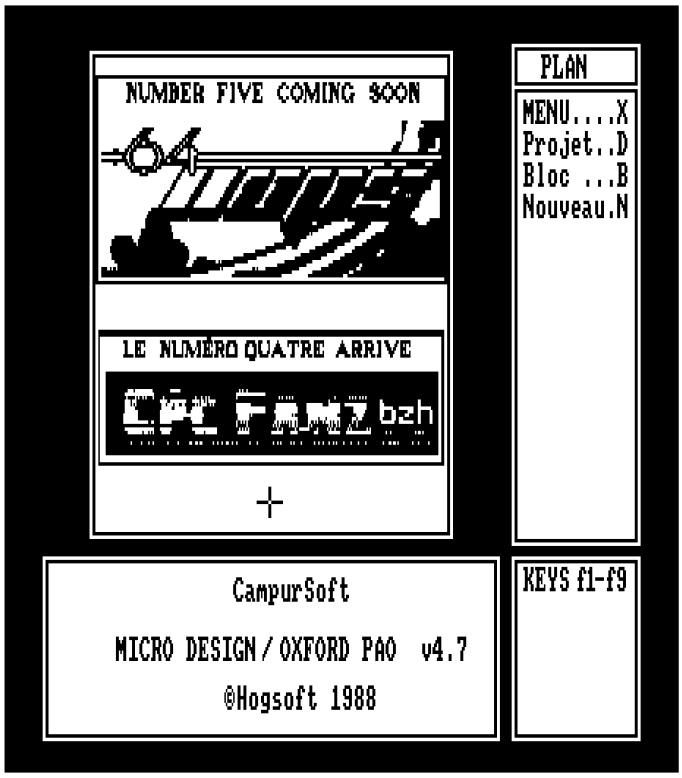


https://ucpmfanzine.blogspot.com

Éditorial

Il y a quelque chose de profondément paradoxal dans l'existence meme de ce fanzine. Nous sommes en 2026. Les ordinateurs tiennent dans une poche, les capacités de calcul se comptent en milliards d'opérations par seconde, l'intelligence artificielle rédige des textes, génère des images et assiste des millions de personnes chaque jour. Pourtant, vous tenez entre vos mains le huitième numéro d'un fanzine consacré à une machine née en 1984 : l'AMSTRAD CPC. Et plus étonnant encore, ce numéro a été entièrement réalisé sur cette machine.

À chaque numéro, cette simple affirmation suscite la même réaction : pourquoi ? Pourquoi s'imposer les contraintes d'un ordinateur âgé de plus de quarante ans quand des outils modernes permettent de faire davantage, plus vite et plus facilement ? La réponse est finalement assez simple : parce que nous le pouvons. Et surtout parce que nous en avons envie.
Chaque numéro est une démonstration discrète de ce que le CPC est encore capable d'accomplir. Chaque contribution témoigne de la créativité intacte de sa communauté. Au delà de la machine, ce sont avant tout les personnes qui comptent.



Toutes les illustrations ont été obtenues soit grâce au digitaliseur VIDI soit avec la Multiface 2 pour les copies d'écran. Pour l'impression des pages, on a utilisé une imprimante quasiment aussi ancienne que le CPC, à savoir l'imprimante à jet d'encre CANON BJ 200. Une imprimante avec laquelle était déjà imprimé QUASAR CPC grâce à OffseT et Zik qui ont concoté dès 1992 un driver permettant ce petit exploit. Leur ingéniosité a permis d'imprimer une page en 5 minutes au lieu des 25 minutes avec une DMP 2160.

Un driver...tout cela paraît si loin... L'amstrad CPC n'est pas seulement un ordinateur des années 1980. Pour beaucoup d'entre nous, il représente une époque où l'informatique était avant tout une aventure. Les ordinateurs actuels accomplissent en une fraction de seconde ce qui aurait demandé des heures à nos CPC. Mais la puissance n'est pas tout. Le plaisir de comprendre, d'expérimenter, de créer avec des contraintes fortes et de tirer le meilleur d'une machine limitée reste intact. C'est même l'une des raisons pour lesquelles la communauté CPC demeure aussi active aujourd'hui.

Je remercie donc ceux qui ont permis que ces pages existent : Amstrad Maniaque, AnakinTF, BDCIron, Beb, Bertand DEBEVER, Yannick CADIN, Candy, Chany, CheshireCat, Darksteph, Dlfrsilver, Dmanu78, Drik, Duke, Fredisland, GeekOrex, GREES, Hermol, Jean Philippe BISCAY, Eliot, Jean Marie FILLON, François HALLE, Patrick HELLIO, Hicks, Hwikaa, Kenshiro72, Kukulcan, leZone, Longshot, MaitreJoe GGP, Krusty, Laurent, Madram, Michel LOUVET, OffseT, Oncle Ced, Ourson Retrogames, Phénix, PulkoMandy, Retropoke, Retro Vinz, Roudoudou, Slype, Sylvain, Tarodius, Temps Nyx, Titan, Tom&Jerry, toms, Turk182!, Wil, Wild, Yogtze, Zik et Zanclod63.
Et pour mettre en page leurs articles, on a utilisé le traitement de textes SEMWORD, le logiciel de PAO OXFORD PAO/MICRO DESIGN et les utilitaires de MICRO DESIGN + pour convertir les textes et les illustrations au format d'OXFORD PAO.

Chaque année voit apparaître de nouveaux jeux, de nouvelles démos, des extensions matérielles innovantes, des outils de développement toujours plus performants et des projets que l'on n'aurait jamais imaginés possibles sur cette machine. Le CPC continue de surprendre ceux qui le croyaient définitivement rangé au musée de l'informatique. Derrière chaque réalisation se cachent des passionnés qui consacrent leur temps, leur énergie, et leur talent à repousser les limites d'un ordinateur conçu à une époque où internet n'existait pas pour le grand public.
Alors prenez le temps de tourner ces pages, de savourer les articles, d'explorer les projets présentés et de partager vos propres expériences. Car tant qu'il y aura des passionnés pour créer, programmer, dessiner, composer et rêver sur Amstrad CPC, cette machine n'appartiendra jamais tout à fait au passé.

Titi

L'infographie pour les crocos sous Photoshop par Retro VynZ

Bonjour à tous ! Je suis un utilisateur de très longue date de Photoshop, de par mon passé d'infographiste. La conception de documents destinés à l'impression constituait mon domaine de travail.

Mais le pixel-art sur machines à fortes contraintes comme les 8 bits est un champ d'exploration assez récent pour moi. Il m'a permis de découvrir encore plus en profondeur la trilogie d'Adobe (Photoshop, InDesign, Illustrator) dont je pensais avoir fait à peu près le tour en près de 30 ans d'utilisation. Aujourd'hui, je vais vous livrer quelques astuces sur Photoshop appliquées au domaine du pixel-art, en particulier sur Amstrad CPC.

Certaines m'ont été transmises récemment, à la Benediction Coding Party en novembre 2025 : je remercie Cedric "CeD" Quetier, graphiste de démos et du fameux jeu Sonic GX pour ses astuces utilisant l'isohélie et le format de pixels.

Isohélie - la palette magique

L'isohélie est un traitement infographique de l'image qui redéfinit le nombre de valeurs possible pour chacune des trois composantes élémentaires que sont le rouge, le vert et le bleu.

Une isohélie de niveau n appliquera à l'image une palette fixe de n3 couleurs, chacune des composantes R, V, B ayant n états possibles.

Explication par l'exemple :
Une isohélie de niveau 2 donnera une palette de 2x2x2 = 8 couleurs. Celle, par exemple, des Thomson TO7, Matra Alice 4K, Oric, et bien d'autres. Cette palette représente la totalité des couleurs qu'il est possible d'obtenir en n'ayant que 2 états possibles pour chacune des trois composantes R, V et B : 0 ou 1 (éteinte ou allumée).

Je vous invite à ouvrir une photo de votre choix dans Photoshop pour tester les effets de l'isohélie.
Voyons à present l'isohélie de niveau 3. Si vous avez compris le principe, elle nous permettra de contraindre la palette de l'image à 3x3x3 = 27 couleurs.



Cette palette représente la totalité des couleurs qu'il est possible d'obtenir en n'ayant que 3 états possibles pour R, V, et B : éteinte, allumée à 50% de son intensité maximale, ou allumée à pleine intensité.

Mais, dites ! 27 couleurs ainsi échelonnées ? Ne serait-ce pas la palette de l'Amstrad CPC ? Si, précisément ! Voilà pourquoi, lorsque vous souhaitez convertir n'importe quelle image dans la palette du CPC, il vous suffira d'appliquer le traitement isohélie de niveau 3. Dans Photoshop : menu Image -> Réglages -> Isohélie -> Niveaux : 3.

A noter que votre image, convertie à la palette de 27 couleurs, peut en utiliser bien moins. Et, de toute manière, si vous prévoyez d'en faire une conversion affichable sur un vrai CPC, il faudra vous restreindre à 16 couleurs parmi les 27 (pour le mode 0).

Pour visualiser la palette de votre image suite au traitement d'isohélie, retournez dans le menu Image -> Mode puis sélectionnez cette fois "Couleurs indexées...". Dans "Palette", sélectionnez "Exacte" et dans "Forcées", "Sans". Validez. Puis toujours dans Image->Mode, Cliquez sur "Table des couleurs". Votre palette apparait. Ici, vous pouvez modifier chaque occurrence de couleur si vous le souhaitez, en ajouter de nouvelles, ou enregistrer votre palette au format .ACT pour la réutiliser plus tard au besoin.

Scripts - faites travailler votre ordinateur à votre place

Imaginons que nous souhaitons effectuer une isohélie de niveau 3 sur toute une floppée de fichiers, ou tout autre série d'actions. Cela serait fastidieux de traiter manuellement chaque fichier. Nous allons donc automatiser la tâche. Voici comment.

Rassemblez toutes vos images à traiter dans un répertoire. Faites un doublon de sauvegarde de ce répertoire pour conserver les originaux. Ouvrez une de ces images dans Photoshop. Ouvrez la fenêtre Scripts (Fenêtre -> Scripts, ou encore ALT+F9). Cliquez sur l'icône "Créez un script" en bas à droite, juste à côté de l'icône de la poubelle. Entrez le nom de votre script (ici, nous l'appellerons : "Isohélie 3") puis "Enregistrez". A partir de maintenant, chacune de vos actions dans Photoshop sera enregistrée dans ce script.

Faites Image->Réglages->Isohélie->Niveaux:3->OK. Puis cliquez sur l'icône "Arrêtez l'enregistrement" (en bas à gauche de la fenêtre Scripts). Fermez le fichier ouvert sans le sauvegarder.

Ensuite faites Fichier->Automatisation->Traitement par lots. Dans le cadre "Exécuter" vérifiez bien que vous pointez vers le script Isohélie 3. Dans le cadre "Source", choisissez " Dossier " et sélectionnez le répertoire de vos images à traiter. Dans le cadre "Destination", choisissez "Enregistrer et fermer". Cliquez sur "OK".

Magie ! Tous vos fichiers s'ouvrent, se traitent, et se referment, de façon rapide et automatique ! A la fin de ce prodige, ouvrez votre dossier dans l'explorateur et constatez le résultat.

Notez que vous pouvez faire un script de n'importe quelles séries d'actions que vous souhaitez automatiser, et créer des ensembles dans la fenêtre Script pour les répertorier. Par exemple : l'ensemble que vous nommerez "AMSTRAD CPC OLD" regroupera votre script "Isohélie 3" ainsi que tout autre script lié au graphisme pour votre machine préférée.

Format de pixels - travailler en mode 0 sur Photoshop

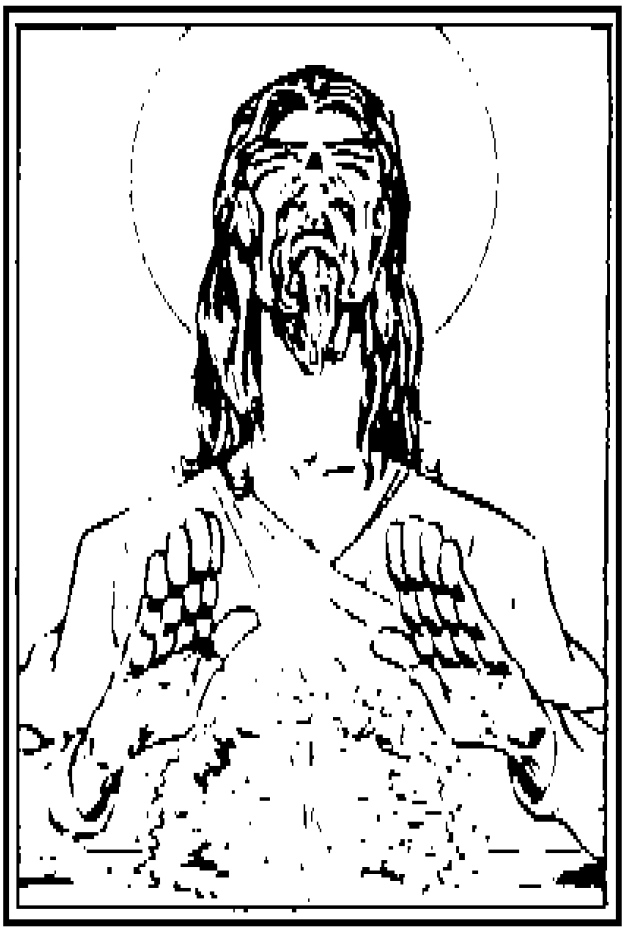
Le mode 0 de l'Amstrad CPC a pour particularité d'avoir des pixels rectangulaires horizontaux, doubles des pixels "carrés" du mode 1. (Je mets carrés entre guillemets car sur nos écrans modernes, ils sont carrés. Mais sur écran CTM ou autre cathodique 4/3, ils sont légèrement plus hauts que larges. Cela a son importance et nous y reviendrons un peu plus loin.)

Nous pourrions travailler en pixels carrés pour créer une image en mode 0 mais cela nous obligerait à placer sur notre écran deux pixels côte à côte pour n'en former qu'un. Aussi, nous préférerons travailler directement en pixels rectangulaires. Voici comment procéder :

Tout d'abord ouvrez une image ou créez en une vierge de 320x200 pixels. Allez dans le menu "Image", puis "Taille de l'image". Décochez "Conserver les proportions". Dans "Echantillonnage", sélectionnez "Au plus proche".

Dans le cadre "Dimensions des pixels", choisissez "%" et entrez "50", puis validez par "OK". Votre image se voit compressée en largeur, pas de panique, à ce stade c'est tout à fait normal !

A présent, allez dans le menu "Affichage" puis "Format des pixels" et sélectionnez "Anamorphose 2:1". Voilà ! Votre image a retrouvé ses proportions. Zoomez fort pour constater que vos pixels sont désormais bien rectangulaires. N'hésitez pas à travailler avec la grille (CTRL+&) de façon à bien discerner chaque pixel.



Comment Titi imagine Retro VinZ en cours de lecture

Astuce : si vous travaillez au caractère (8x8 pixels), vous souhaiterez repérer aisément chaque bloc. Allez dans les préférences avec CTRL+K, puis "Repères, grilles et tranches". Dans le cadre "Grille", entrez 8 dans "Pas" et 1 dans "Subdivisions". Choisissez une couleur à votre convenance, selon que vous souhaitez une grille discrète ou prononcée.

Poussons maintenant plus loin la concordance esthétique (c'est important en pixel-art), en revenant sur la différence de proportions des images, selon qu'elles sont affichées sur nos moniteurs modernes plats de PC ou sur nos bons vieux cathodiques. Admettons que votre écran moderne possède des pixels carrés (c'est le cas de la plupart). N'avez-vous jamais remarqué comme les images de jeux CPC y paraissent un peu écrasées dans leur hauteur ?

Pour vous en rendre compte, tapez ces lignes dans un émulateur sur PC et tapez-les également sur votre Amstrad relié à son CTM, puis comparez visuellement le résultat :

```
10 MODE 1:MOVE 200,100
20 DRAW  440,100:DRAW  440,340:DRAW  200,340:DRAW
200,100
RUN
```

Ce programme est sensé dessiner un carré (nombre de pixels en longueur = nombre de pixels en largeur). Sur votre PC, il apparaitra bien carré. Sur votre CTM, ce sera un rectangle vertical.



Ainsi, si vous etes perfectionniste, et afin de ne pas avoir de surprise entre l'image que vous construisez sur PC et le résultat que vous aurez plus tard sur votre CPC, au lieu de sélectionner "Anamorphose 2:1" comme plus haut, vous allez créer un nouveau format de pixel propre au mode 0 du CPC.

Dans "Affichage"->"Format des pixels"->sélectionnez "Format des pixels personnalisé". Dans la fenêtre qui s'ouvre, nommez votre nouveau format "CPC mode 0 proportions CTM" et entrez dans "Facteur" la valeur 1,67. Vous obtiendrez ainsi sur votre écran de PC les memes proportions que sur votre CTM, et non plus du à peu près !

Fichiers - format de travail et format final

Enregistrez vos fichiers de travail en format Photoshop (.PSD) si vous travaillez avec des calques. Si vous travaillez "à plat", enregistrez toujours votre image au format .PNG. De même lorsque votre image est finalisée et prête à une conversion vers un format CPC (.SCR), (que vous ferez à l'aide d'un utilitaire dédié comme ConvImgCPC). N'enregistrez jamais en JPEG ! En plus de risquer de perdre en qualité (algorithme destructeur), vous perdriez la pureté de votre nuancier et vous retrouveriez avec une image faite d'innombrables couleurs sans forcément que votre oeil s'en apercoive.

Vous souhaitez partager votre beau pixel-art sur Facebook ? Pas de chance, ce réseau ne sait pas traiter les PNG ! Il préfère créer de manière automatique et complètement idiote une conversion JPEG pour l'affichage (souvent plus lourde en poids que le PNG et visuellement dégradée).

C'est pourquoi, afin de conserver une belle qualité d'image sur Facebook, vous allez créer une copie de votre image en l'agrandissant d'abord énormément. Allez dans Image -> Taille de l'image puis multipliez par 5 ou 10 les dimensions en sélectionnant impérativement "au plus proche" dans "rééchantillonnage". C'est cette image, que vous allez enregistrer sous un autre nom que votre original, que vous téléverserez (=uploaderez) sur Facebook.

Montage - un éditeur de sprite sous photoshop ?

Savez-vous que Photoshop peut être aussi un formidable outil pour créer une animation ? Pour créer un sprite animé par exemple ?

J'ai créé en janvier une animation pour le concours de Noël Moulin sur son logiciel Panneau Led Emulator pour CPC. Par confort, je l'ai réalisée en amont entièrement sur Photoshop, qui offre plus de souplesse que notre vieux crocodile grâce à son usage de la souris et des calques. Il ne me restait plus ensuite qu'à recopier, pixel par pixel, mes onze images d'animation dans le logiciel Panneau Led Emulator.

Voici comment créer l'animation d'un sprite dans Photoshop : Faites Fichier -> Nouveau -> puis renseignez les dimensions de votre sprite en pixels : nous prendrons 24 en largeur et en hauteur pour l'exemple, mode couleur RGB 8 bits, et choisissez dans format de pixels "CPC Mode 0 proportions CTM" (format que nous avons créé ensemble dans un précédent paragraphe). Validez. (Note : si votre animation est destinée à Panneau Led Emulator, choisissez un format de pixels de facteur 1,4.)

Ouvrez le panneau " Montage " (Fenêtre->Montage) ainsi que le panneau "Calques" (F7). Admettons que nous voulons que l'animation du sprite soit composée de 6 images qui seront jouées en boucle: dans le panneau "Calque", cliquez 5 fois sur "Créer un Calque" (en bas à droite). Dans le panneau "Montage", cliquez sur l'icone en haut à droite pour ouvrir un menu déroulant et cliquez sur "Créer des images d'après des calques".

À présent, lorsque vous cliquez sur une image dans le panneau "Montage", vous verrez la visibilité du calque correspondant s'activer (pictogramme oeil).

Vous voila prêt à dessiner les étapes de votre animation. Prenez garde à dessiner chaque image sur le bon calque. Astuce : afficher temporairement le calque inférieur vous donnera une base visuelle pour construire l'image suivante. Enregistrez votre travail au format .PSD. Le bouton Lecture du panneau Montage vous permettra à tout moment d'apprécier votre animation. Sous chaque image, vous pouvez régler son temps d'apparition, ou régler ce dernier pour l'ensemble de l'animation en les sélectionnant d'abord toutes (clic sur la première image, puis maintien de Shift et clic sur la dernière image). Exemple : pour une animation tournant à 25 images par secondes, définissez le delai à 0,04s.

Création d'un Gif animé

Vous pouvez même exporter votre animation en Gif animé ! Qui pourra vous servir à agrémenter vos pages web, réseaux sociaux, ou agrémenter vos vidéos. Voici comment : Une fois votre animation terminée, et ouverte dans Photoshop, allez dans Fichier->Enregistrer pour le web. Dans la fenêtre qui s'ouvre, sélectionnez GIF, 16 couleurs, sans tramage, sans transparence, perte:0.

Si vous souhaitez agrandir votre animation (parce que 24x24 pixels, c'est minuscule), redéfinissez sa taille dans le cadre "Taille de l'image" (préférez un multiple entier, exemple 240x240, pour que tous les pixels aient la même taille, ou, mieux, décochez le verrou de proportionnalité et mettez d'avantage en largeur qu'en hauteur, car n'oublions pas que les pixels du mode 0 ne sont pas carrés : testez par exemple 336x240 pixels) et sélectionnez "au plus proche" dans "Qualité", pour échapper à un horrible effet d'arrondissement des contours. Cliquez enfin sur "Enregistrer...".

Voilà, en espérant que ces quelques astuces vous seront profitables, je vous souhaite d'aligner vos plus joyeux pixels.

P.S.: je travaille avec la version CS6 de Photoshop. Il est possible que, dans des versions plus récentes, vous observiez une disposition un peu différente des menus que celle que j'ai décrite au long de mon article.



Titi a interviewé Beb

Un artiste du pixel, qui repousse les limites d'une palette réduite et d'une résolution capricieuse pour en tirer de véritables petites claques visuelles. BEB fait partie de ces graphistes qui donnent une identité forte à la scène CPC actuelle. Entre maîtrise technique et sens du détail, ses créations montrent que, même des décennies plus tard, l'Amstrad CPC reste un terrain d'expression graphique aussi exigeant qu'inspirant. On lui a posé quelques questions pour mieux comprendre son approche, ses influences et sa vision du pixel "à l'ancienne".

Salut BEB. Peux-tu te présenter pour les lecteurs d'ùCPM ?

Whooaaa !! Je viens de lire votre introduction et j'ai bien l'impression que vous me surestimez quelque peu... Bonjour à tous, je m'présente je m'appelle Henri... Euh non, Bertrand. (On gagne très peu au change vous me direz)
Je me definis comme " ambianceur de pixels " et j'espère que mon sens du design approximatif vous ravi. Je suis co-fondateur du groupe Vanity avec Hicks (au code) en 2009 et " From Scratch " sera la démo qui scellera cette amitié.
Mon âge canonique me propulse gentiment vers la 50aine, mais j'essaie de rester jeune en produisant des démos sur Amstrad et malgré une masse capillaire défaillante je suis toujours en capacité de dormir en boule sous une table en demoparty.
D'un point de vue purement professionnel, je suis électrotechnicien en laboratoire depuis plus de 25 ans. Ce qui fait un point commun de plus avec Hicks, nous sommes totalement décorrélés du monde de l'informatique au quotidien.
Vanity c'est avant tout un binome d'amateurs enthousiastes, ma bonne dame.
(même si je fais quelques infidélités avec Toms/PulpoCorrosivo)

Comment as-tu découvert l'Amstrad CPC ? C'était un choix... ou un heureux hasard ? D'où vient ton pseudo ?

Je pense avoir découvert les ordinateurs via le programme " informatique pour tous ". J'ai pu tester des TO7-70 et autres MO5 à l'école. L'Amstrad étant très répandu en France, c'est surtout grâce à des copains que j'ai pu m'initier à Arkanoid et Solomon's keys début 1988.
Comme tout le monde, j'ai pas mal joué au début, mais le basic était très attrayant... Je me souviens d'après-midi entière passées à dessiner et programmer des jeux d'aventures en mode texte (totalement inaboutis) chez mon pote Bruno.
C'était un peu compliqué pour se procurer des jeux (copies) ou des démos. On était un peu isolés et peut-être pas trop entreprenant pour sociabiliser.



Beb à la BENEDICTION CODING PARTY #5

La fin de vie commerciale de la machine et l'extinction des revues CPC ont surement porté l'estocade finale à cette passion... Temporairement.

J'ai par la suite transité sur Amiga où j'ai pu continuer à bidouiller du basic (AmosPro) et dessiner sous Deluxe Paint avec un ami du lycée, qui avait choisi " Mom " comme nom de rédacteur de fanzine disc. Fallait donc que je me trouve un nom qui ne soit pas trop sérieux non plus. Je ne sais plus trop pourquoi "Beb", peut-etre un diminutif tronqué. (y'en a eu tellement).
En tout cas c'était bien pratique pour les high-scores sur une borne d'arcade.

Comment décrirais-tu la scène CPC aujourd'hui en quelques mots ?

Depuis que je me suis intéressé de façon active à la scène CPC (c'est-à-dire fin des années 90), je pense qu'après des années de dépressions où pas mal de gens parlaient plus qu'ils ne participaient activement, on a aujourd'hui un petit renouveau plutôt enthousiasmant.

On voit fleurir de partout pas mal de productions diverses et il y a beaucoup de gens impliqués dans tout un tas de réalisations, que ce soit des jeux, des démos, des utilitaires, du hardware, des fanzines etc... Les moyens de communication actuels y sont aussi certainement pour beaucoup.
Peut-être que les gens qui s'exprimaient à travers des scrollers, le font à présent sur des forums avec le même engouement ou la meme emphase.
Tout le monde n'est pas d'accord sur ce point mais personnellement je pense que tant que les gens produisent quelque chose ils sont la scène et la font vivre...
C'est donc très positif !

Tu as participé à de nombreux meetings. As-tu des anecdotes ? Quels sont tes meilleurs souvenirs ? Y en a-t-il de mauvais ?

Y'a jamais eu de mauvaise expérience en ce qui me concerne. Certains meetings sont mieux réussis que d'autres, mais bon faut pas être très exigeant. On a besoin de tables et de chaises, de prises multiples, des potes et d'une cafetière... Chaque meeting permet de revoir du monde et surtout de découvrir d'autres passionnés.
Ce qui est intéressant aujourd'hui c'est la volonté de beaucoup de venir avec une petite prod de leur cru. Que ce soit un graph, une musique ou une démo. Les gens ne viennent plus trop les mains vides... J'en parlais avec un Irlandais à la Revision (il a bien pris la peine de parler leeeeeentement pour qu'on puisse se comprendre :)) et il expliquait que c'était normal de venir avec un " cadeau ", sinon c'était "la honte..." Je trouve cette attitude réjouissante.
Bon j'suis d'accord avec toi, tu n'empêcheras pas des trolls de fournir des cadeaux empoisonnés... Le plus compliqué étant de trouver un pigeon pour amener la disquette en main propres...
Anecdotes :
Sinon je me rappelle avoir galéré à nettoyer et ranger la salle du dernier Crocochanel avec Barjack. Après plusieurs nuits blanches on était parfaitement dans les vapes et on faisait à peu près n'importe quoi... C'était nerveusement drôle.
Les " road-trip micro-machine " ou t'es entassé à 5 dans une citadine avec moniteurs et duvet sur les genoux pendant 5h00 + 1h00 de rab en fin de course car t'as pas de GPS et ça fait 7 fois que tu tournes autour de la salle de meeting... Epique.
En général ce ne sont que de très bons souvenirs. Même si maintenant on peut tous se fréquenter via internet c'est tellement plus agréable de rencontrer les gens, serrer des mains, pouvoir discuter de vive voix.

Qu'est-ce qui te motive encore à produire ou à participer à cette scène ?

C'est certainement une question de nature, mais je préfère être actif que passif. Je retire plus de plaisir à pédaler que de regarder passer le tour de France, si tu veux.
J'ai pas besoin de me filmer non plus, j'ai pas cette fierté. Mais j'aime cultiver un jardin, produire des choses et les offrir à des gens qui les consomment. Après libre à eux de trouver le fruit de mon boulot dégueulasse :)

Et le CPC par ses restrictions permet de concevoir quelque chose dans toutes ses étapes. La recherche d'idées, faire face aux contraintes, essayer de repousser ses limites, contourner des impossibilités, envisager son boulot sous un autre angle, se remettre en question... Et surtout finaliser à tout prix !!! Cela me plait énormément.
" T'as le droit au mode 0, mais seulement sur 8 couleurs ! "
" On a plus que 8 lignes de VRAM, mais il me faut une fonte de 16 "
On n'est que 2 dans ce groupe mais on a souvent recours à des amis pour ce qui concerne les musiques. Faut essayer d'impliquer tout le monde au maximum, d'écouter les besoins des uns et des autres. Ce petit travail collectif est vraiment intéressant.
Après une fois que la chose est achevée, je n'ai plus vraiment de regard sur l'objet. Je n'ai pas vraiment d'orgueil à ce niveau... J'ai fait de mon mieux. On verra ensuite pour la prochaine...
Quand tout est diffusé, arrive l'échange avec les autres sceners. C'est toujours constructif d'avoir leur avis, leurs critiques (pour peu qu'elles contiennent quelques arguments), voir si on a eu un peu d'influence sur leur travail, comme ils en ont eu sur le nôtre.
J'ai la chance d'avoir un binôme assez résilient et réactif. La réciprocité c'est la clef des rapports humains... ça peut pas fonctionner si vous êtes actifs et qu'en face vous faites face à des gens qui ne s'inquiètent que de leur nombril et ne travaillent pas en phase... Surtout que les délais sont souvent très larges, y'a pas vraiment d'excuse.



FROM SCRATCH - VANITY 2009

Comment procèdes-tu pour réaliser un graph ? Y a-t-il une réalisation dont tu es particulièrement fier ? Si je te donne un crayon noir et que je te demande de me faire vite fait un dessin sur une page blanche, ça donne quoi ?

Je passe systématiquement par une phase de gribouillage sur papier petit carreaux.
Ca me permet de mieux proportionner les choses et d'estimer le temps machine si mon graph nécessite des rasters ou d'autres artifices sensiblement techniques. 1 carreau = 1 nop :)
Ensuite j'utilise souvent une photo de ce dessin comme calque (pour garder les proportions) sous Grafx2 et ensuite je tartine du pixel en prenant soin de garder en tête les limites de la machine.
Pour habiller intégralement un projet, je pense qu'il faut réfléchir un peu aux tenants et aboutissants. Un design d'une prod ne passe pas que par les pixels... J'essaie de plus en plus de limiter le nombre de couleurs (j'y arrive pas souvent), 16 encres en mode 0 ce n'est pas toujours utile...
J'affectionne plus les graphismes sous contrainte, mais ce ne sont pas forcément les plus réussis.
Par exemple j'aime bien le logo d'intro de OSC3 en mode 1 qui mêle split raster et border en plein milieu de l'écran pour tracer le " I " de VANITY. Y'a rien de bien neuf techniquement à faire ce genre de placement hardware, mais ça n'avait pas vraiment été expérimenté.
Mais je prends aussi beaucoup de plaisir avec des gfx mode 0 simple comme " Roland et Grou. ", où je trouve la composition assez bonne. Réunir Groucha et Roland Topor sur une même page, il manquait plus que Léguman et on faisait un strike :)
La conception globale de " The third kind ", une 4kb entièrement basée sur des formes géométriques simples était innovante et motivante. Même si le résultat n'est peut-être pas à la hauteur de nos espérances.
Et pour finir, si tu me donnes un crayon noir pour te dessiner un truc rapidement, en ce moment je suis très intéressé par les toucans mais j'ai aussi un regain d'intérêt pour les corbeaux. (un volatile facétieux à haut QI) ... Une autre époque je t'aurais fait un maquereau ... le poisson hein. :)



ROLAND AND GROU - BEB - 2024

Aujourd'hui, travailler sur CPC, c'est plus une contrainte ou une source de créativité ?

Je vais te citer un poncif usé mais la contrainte même est source d'imagination et de créativité.
On le voit bien quand on travaille sur une intro en 4kb. Certes l'Amstrad est déjà très limité, mais ajouter une contrainte supplémentaire sur la taille finale te permet d'explorer d'autres horizons.
Il n'est quasiment plus possible de grapher au pixel faute de place. Il faut respecter une deadline qui te pousse à sacrifier des choses. Niveau code j'ose à peine imaginer la torture.
On essaie de faire moins technique, de se concentrer sur le visuel ou la narration. Sans forcement y parvenir, hein :). En tout cas c'est toujours satisfaisant à concevoir et enthousiasmant à partager en demoparty, pour mieux échanger par la suite avec les participants intéressés...
Tu me diras que rien ne nous empêche de faire de la narration sur un format plus étendu et mieux tirer profit de notre chèr Amstrad CPC... Et bien c'est en cours.

Utilises-tu du matériel d'époque, de l'émulation, ou un mélange des deux ?

J'utilise toujours mon Amstrad CPC6128 d'époque qui a subi quelques modifications.
Le clavier a été dépouillé de son lecteur 3 pouces pour faire place en interne à un Gotek ainsi qu'une Xmem et d'une Albireo.
A ce propos, que soient remerciées les personnes suivantes :
- TotO pour sa Xmem : un bien bel objet très pratique. 32 roms + 512Kb de Ram
- Pulkomandy - Zik et OffseT pour l'Albiréo et Unidos. On approche tellement la perfection sur ce genre de matériel que s'en est indécent. Encore Bravo.
Sans oublier un switcher de CRTC 0/1. Petite bidouille facile que j'ai du installer dans pas mal de claviers de CPCistes au début des années 2000. (Y'a sûrement eu des tentatives plus précoces sur ce composant). Il faut dire qu'à l'époque trouver un CPC pour 50 francs dans une brocante était monnaie courante et on n'hésitait pas à massacrer une carte mère pour récupérer des composants.
Aujourd'hui mon petit coeur saigne à l'idée d'abimer un clavier ou une carte mère.

Que penses-tu des nouvelles productions qui repoussent les limites de la machine ?

Comme tout le monde j'attends la sortie du jeu Vespertino (des Ex-Batman Group). On se demande quelle sera la taille de la cartouche tellement le rendu a l'air démentiel.

Et puis y'a toujours de bonnes surprises comme Signal In Disarray de Targhan qui propose des sons bien travaillés sur notre vieil AY-3-8192. Eliot/Benediction qui commence à tartiner gentiment de la onescreen un peu BadAss...
Je pense que repousser uniquement les limites de la machine peut être un piège en demomaking.
Si tu veux être l'Indiana Jones à la recherche du bug-perdu, quel avenir aura la scène quand le dernier glitch du relais cassette aura été découvert ??? On devra tous s'arrêter de produire et de s'amuser ?
Heureusement, quand on enlève ses oeillères pour s'ouvrir au reste de la demoscene (qui démarra probablement sur C64 et s'émancipa sur Amiga), on constate qu'il y a majoritairement des gens qui sont là aussi pour proposer autre chose... Je pourrai faire du name-dropping à outrance, on va éviter :)
Y'aura toujours de la recherche technique mais on peut admirer aussi une mise en scène qui va bien. (Regardez Nine/LFT sur C64.Accessible a tous)
Je pense que le discours " la technique avant tout " a surtout été un moyen pour certain de pavoiser à outrance en masquant leur incapacité à concrétiser quoique ce soit.
Sinon, " Bombjack Extra Sugar Edition " est une pure merveille.

Ton top 5 jeux, démos, utilitaires toutes périodes confondues ?

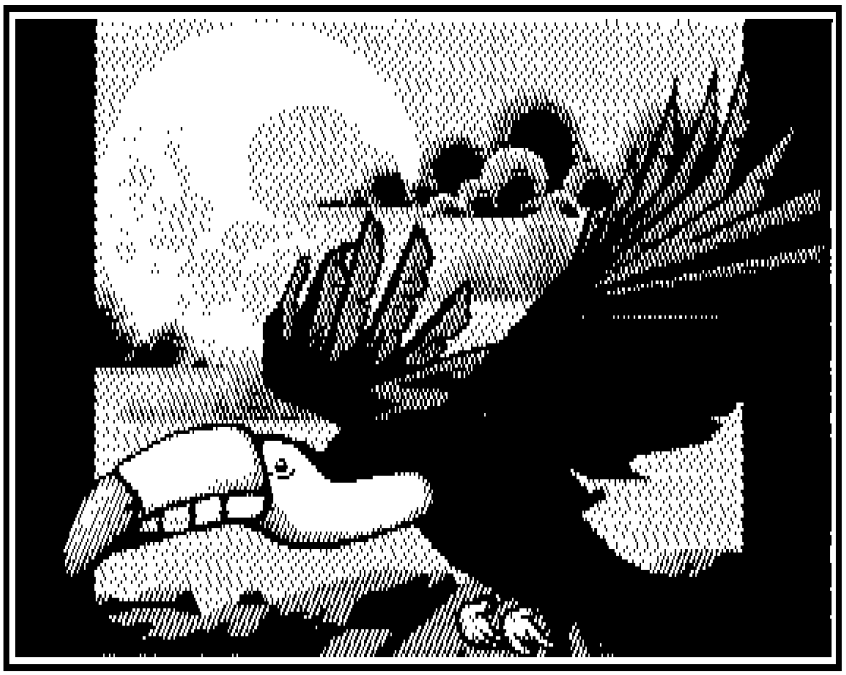
Ça me parait difficile de classer des choses mais en vrac j'évoquerai ce qui m'a marqué.
Batman The Movie - Le manoir de Mortevielle - Pinball Dream - WecLeMan - Bombjack (Sugar) - Orion Prime - Mahjong - ZaptBall - Boulder Dash - Target Renegade
Batman Forever - Gloire A Piou - Logon's run - Midline Process - Unique Megademo - The Demo - Vectrix Part
Orgams - OCP Art Studio - Dams - Hackit 4.81 - Smonitor - Unidos - IMPdraw - Soundtrakker

Le CPC dans 10 ans, tu l'imagines comment ?

Je pense qu'il faut que l'Amstrad reste ce qu'il est. C'est-à-dire un Z80 à 4mhz et 64kb de VRAM. C'est surtout les passionnés qui doivent continuer à produire du contenu.
J'espère que mon clavier et son moniteur seront toujours fonctionnels, qu'on ira encore en demoparty pour montrer que cette scène Amstrad existe (et c'est pas toujours évident, faut jouer des coudes pour se faire une place au soleil.)
J'espère qu'Eliot proposera toujours un meeting de qualité pour la toussaint et qu'un maximum de gens viendront pour participer et échanger. Même si Targhan est toujours aussi désagréable. :)
Et qu'il y aura toujours plus de gens pour inventer et partager des productions pour le CPC.

Merci Beb pour cette entrevue. Je te laisse le mot de la fin

Merci de vous être penché sur mon cas et d'avoir eu la patience d'attendre mes réponses :)
Je vous invite à vous rendre sur notre site https://vanity.memoryfull.net/ qui va très prochainement être revu et corrigé... Avec plein d'articles où on va enfin pouvoir expliquer pas mal de choses... Tremblez bourgeois !!! :)
Je passe le bonjour à tous les cpcistes avec qui j'ai pu rire et travailler !!!
Une pensée particulière pour E-Dredon (qui nous a récemment quitté) pour ses nombreuses musiques, toutes plus superbes les unes que les autres. On a essayé d'être à la hauteur de son travail en les intégrant au mieux dans nos petites démos. Qu'il a pu regarder avec un certain plaisir. Merci encore mec.
Et pour positiver un peu. Merci à vous et beau boulot pour votre fanzine papier, gardez le rythme continuez ùCPM. Restez jeunes, faites du sport et mangez sainement (évitez l'andouille à Noël) !!!



Really Glossy Bird
(Beb/Vanity)

7ème à la Revision 2026

Kenshiro72 a reçu AMSTRAD MAGAZINE #1

Troisième partie de notre série de découvertes des numéros 1 des magazines amstradistes. Pour cette fois toujours pas de Maritie et Gilbert Carpentier, mais plutôt le premier effort d'un des plus connu : le bien nommé Amstrad Magazine, sorti pour l'été 1985 (Juillet/Août).

Une revue qui aura connu bien des tumultes passé son numéro 30. Elle se muera en AM-MAG puis en MICRO-MAG, suite à un énorme désaccord avec Amstrad France. Des histoires de vrai/faux fax donnant l'autorisation d'utiliser le nom Amstrad. Une "affaire" digne d'un mauvais vaudeville que je ne vous ennuierais pas à relater, car j'avoue que 40 ans plus tard je n'ai toujours pas compris les tenants et aboutissants de cette intrigue.

Mais revenons aux balbutiements de ce magazine, et de son numéro inaugural. Et c'est sur une couverture nous présentant le tout récent CPC 664 affichant le jeu Daley's Thompson's Decathlon que s'ouvre cette toute nouvelle publication. Je ne pense pas qu'à l'époque ils se doutaient des soucis de membranes clavier que ce modèle allait rencontrer. Mais ils savaient sûrement que ce jeu était un fossoyeur de joysticks. J'en ai cassé 3 pour ma part. Qui a fait mieux ?

Le sommaire s'annonce déjà alléchant, 37 jeux analysés, des listings à taper pour se casser les yeux, une radiographie du 464, plus la présentation de ce nouveau CPC à disquettes. Les 18 francs investis pour 56 pages vont-ils se révéler un bon placement ?

Physiquement parlant c'est du Amstrad Magazine première génération, à savoir un papier très fin, à manipuler avec précaution. Mais qui pour mon exemplaire a bien résisté aux assauts du temps, pour peu qu'il soit conservé dans de bonnes conditions, un premier bon point. Je ne vais pas insister sur le faible nombre de pages, c'était le début donc rien de surprenant.

On débute par une petite présentation succincte du CPC 664, sur deux petites pages, ou plutôt une et demie. Rien de transcendant même si l'apport du Basic version 1.1 a été une progression appréciable avec ses nouvelles instructions ajoutées. Et bien sûr entre autres ajouts le lecteur de disquettes, (fini les azimutages), accompagné du langage CP/M en plus de l'Amsdos intégré. On appreciera ou pas la nouvelle livrée de ce modèle, un micro-ordinateur que je n'ai vu qu'une fois dans la vie réelle. Je désespère un jour d'ajouter à mon déjà conséquent "cheptel" de crocomachines, mais quand j'aurai gagné au Loto au vu des tarifs actuels ^^



AMSTRAD MAGAZINE #1 - JUILLET/AOÛT 1985

Une bonne introduction à cette machine qui aura une durée de vie très très courte, vite supplantée par le CPC 6128. Certains possesseurs à l'époque ont dû faire la tête, et s'arracher quelques mèches rebelles.

Deux premières pages de tests de softwares (assez succincts) suivent. On y retrouve déjà de bons jeux, hormis celui cité plus haut et qui fait mal aux mains.

PREMIER ÉDITORIAL

ÉDITORIAL

Plus de 75.000 machines vendues uniquement sur la France. Des dizaines de milliers d'"Amstradistes" fanatiques d'une machine, qui nous étonne encore plus chaque jour. Des fabricants qui offrent les moyens de réaliser toutes les applications possibles. Des logiciels par centaines pour jouer ou travailler. Mais pas un seul journal, rien qui réunisse les passionnés. Aujourd'hui, l'oubli est réparé : "Amstrad Magazine" est né.

Notre ambition est d'être le trait d'union entre tous les "Amstradistes" : amateurs, professionnels, clubs, fabricants... Nous avons déjà en commun une passion, le CPC. Faisons connaissance, venez donc en parler avec nous !

Ce magazine, c'est le VOTRE.

AMSTRAD MAGAZINE #1

Avec entre autres Jet Set Willy, et son bruit strident (et crispant) quand on se ramasse, Combat Lynx, Ghostbusters, ou le génial Meurtre à Grande Vitesse, auquel je pense à chaque fois que je prends le TGV pour Paris, même s'il est bleu et pas orange. Non rassurez-vous je n'ai jamais assisté à un meurtre à 300 kilomètres/heure. Une rubrique pas très fournie mais assez complète sur les jeux traités, suffisamment pour se faire un bon premier avis.

On rentre ensuite dans une section technique un peu plus "poilue" que j'avais dévorée à l'époque, avec un tour d'horizon et intégral du 464, que je venais juste d'acquérir, un magnifique modele UK (Qwerty) avec un moniteur CTM 640 de m... beaucoup moins superbe (combustion spontanée). Descriptif technique de la bête, de son Basic 1.0, de ses fonctions graphiques, sonores, et d'interruptions. Avec quelques listings d'exemple, et même un petit encart pour les nouveautés de la version 1.1. Voilà une bonne initiation pour les débutants, même si avec 40 années de recul il manque beaucoup de choses.

Une très très courte histoire d'Amstrad nous est ensuite relatée, prolongée par la deuxième partie d'analyse de logiciels. Et cette fois ce sont les utilitaires qui passent sous le grill. Rien qui ne casse trois pattes à un crocodile. On peut zapper sans regrets, enfin presque si on est comme moi amateur de traitement de textes. Amsword évoqué ici ne vaut pas un bon Semword, mais on ne sait jamais sur un malentendu ça peut marcher.

Le lexique informatique qui suit est plus que superflu à notre époque hyper connectée, à moins d'avoir vécu dans une caverne en pleine pampa depuis quatre décennies, ou d'être comme Jean-Claude Dusse, très fort ASCII (R.I.P. le Mec plus Ultra).

Deux pages de news (matos, bouquins), trucs en bidouilles viennent ensuite. Mais c'est la rencontre/interview avec un jeune créateur (Eric Von Ascheberg) qui est bien plus intéressante. Beaucoup plus que la petite page sur une sélection de joysticks, qui n'est ni plus ni moins qu'une publicite déguisée pour Spectravidéo.

On passera sur la série de pubs traditionnelles (ça empirera par la suite) pour se focaliser sur les fameux listings (15). On ne va pas se mentir, il n'y a rien ici qui vaille aujourd'hui la peine de se pencher dessus. Hormis peut-être le petit jeu d'aventure Mission pour Pachebran.

La seconde partie de reviews de jeux s'avère trop vite expédiée, surtout avec des hits comme Sorcery ou Fruity Frank, à peine analysés ! Fort dommage, c'est un comble d'écrire seulement deux lignes sur un logiciel aussi génial que Fighter Pilot. On peut dire ça fait un peu pitié ! Exactement la même impression que je laissais à mon entourage après ma 56890ème tentative d'atterrissage ratée. Mais pourquoi sortir le train alors qu'on pilote un avion de chasse ?

On termine notre courte lecture avec une invitation à rejoindre le club Amstrad. 227 francs si l'on n'est pas abonné ! Ça pique un peu quand même ! Vous étiez membre ? Si oui n'hésitez pas à partager votre expérience dans un futur ùCPM si ça vous tente.

C'est déjà la fin de notre découverte de ce périodique initial quand il portait encore le nom de la firme que l'on adore. Le potentiel est là. Mais comparé à d'autres magazines inauguraux dont j'ai parlé dans les précédents fanzines, ce n'est quand même pas la fête à la maison. La base est présente et fort heureusement se développera pour le meilleur dans les années suivantes, avant de péricliter suite à des soucis juridiques qui amèneront à des changements de noms, puis à l'élargissement vers d'autres machines.

Le nom propre Amstrad bondira tel un crocodile sauteur vers une autre revue, dont je sais que beaucoup d'entre vous sont de grands fans. Je vous en parlerai peut-être un jour. D'ici là, protégez bien vos beaux magazines. Ils le valent bien. Surtout quand on voit leur prix sur les sites d'enchères.

A la prochaine les Croco-Bibliothécaires !

AMSTRAD MAGAZINE #1

Vous avez des idées d'articles
Vous avez réalisé des programmes

DEVENEZ COLLABORATEUR DE NOTRE MAGAZINE

Contactez notre rédaction
AMSTRAD magazine
55 avenue Jean Jaurès
75019 Paris - Tél. : 241.81.81

Kenshiro72 a testé Speed Racer

SPEED RACER par RetroPoke (Freeware)
Je veux tes vêtements, ton CPC et ta moto
https://retropoke.canalblog.com/2025/08/speed-racer.html

Tron, ça vous dit quelque chose ? Film de science-fiction pionnier des effets visuels, sorti en 1982, réalisé par Steven Lisberger, une oeuvre majeure que je vous recommande chaudement. On se souvient toutes et tous de l'incroyable scène de duel dans une arène, à bord de motos futuristes "Lightcycles".

Et bien grâce à notre ami RetroPoke vous allez plonger dans l'arène, attention mesdames et messieurs dans un instant ça va décoiffer, dématérialisation imminente vers le cyberespace !

Le lancement du dsk nous propulse vers l'écran de présentation, ou plutôt deux, dont un en overscan (plein écran, du plus bel effet sur un CTM), affichés de manière aléatoire. Deux superbes peintures numériques signées Titan et Ludovic Thomas.

On débarque par la suite sur un premier menu de sélection/paramétrage avec en plus un écran défilant de remerciements avec des pseudos bien connus de notre scène amstradiste. On peut y sélectionner la langue, renommer les joueurs, et petit plus bien pratique : sauvegarder la configuration. Plus besoin de se retaper à chaque fois la saisie, surtout quand on joue à plusieurs. Personnellement j'adore renommer tous les bots avec des gens que je ne peux pas encadrer, rien de tel pour augmenter la motivation ! :-)

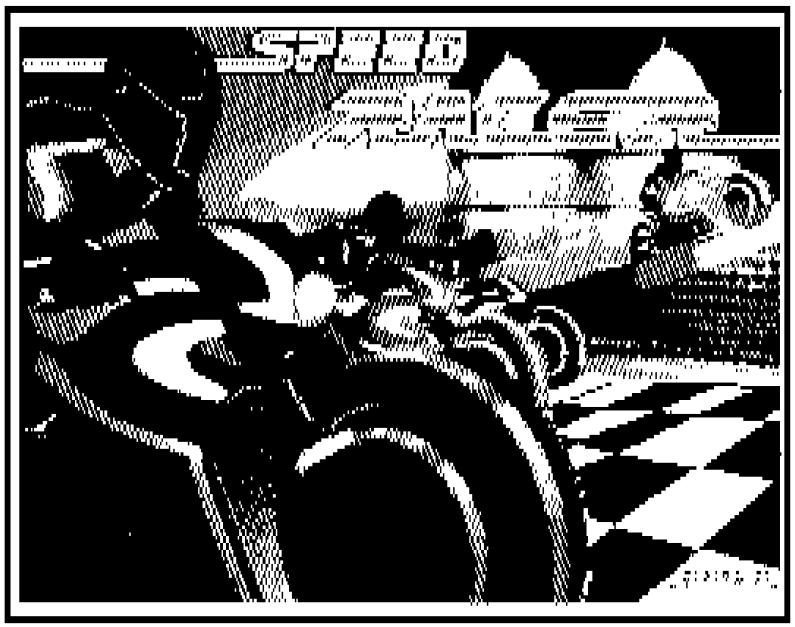
L'écran suivant (Options), tout de bleu vêtu et accompagné d'un sémillant thème musical (désactivable) et illustré d'un logo "moto" de toute beauté offre une multitude de paramétrages supplémentaires (nombre de rounds 3/15, vitesse du jeu 1/16, nombre de participants 4/8). Non vraiment là il ne manque rien, on peut customiser son expérience de jeu à l'envie. Ce qui nous procure une marge de progression optimale, que l'on soit un joueur mauvais, lent à gros doigts (moi) ou pilote Flynn de génie aux réflexes d'enfer.



LE FILM TRON - 1982

Allez il est temps de se lancer dans la place. Je ne vous recopie pas ici le pitch officiel (L'éveil des lignes) car il est très bien expliqué sur la page de téléchargement du jeu. Et surtout parce que l'encre pour imprimer l'original du fanzine nous coûte une blinde ! (Note pour Titi : pense à renégocier le prêt au Crédit Crocogricole).

On peut jouer jusqu'à 8 joueurs maximum, 4 humains et 4 bots contrôlés par la MCP (Machine CPC Perfide), dans 8 arènes différentes. Les contrôles pour les pilotes humains sont disponibles au clavier (2 choix) ou joysticks (2).



Écran Titre en overscan by AKIRA

Nous voila enfin dans l'arène. Tout se passe sur un plan zénithal (de dessus), tableau des scores en bas de l'écran. Les motos sont démarrées, l'emplacement de chacun est parfaitement indiqué sur la map. Un "Get Ready" écrit dans une police type Super Mario s'affiche (Ndlr : il n'y a pas de pilote moustachu plombier), et c'est le GO !

Comment ça se joue me direz-vous ? Si vous avez vu Tron c'est exactement la même chose. Vous déplacez votre pétoire surboostée dans l'arène. Votre trace déposant une ligne colorée qui n'est ni plus ni moins qu'un mur sur lequel les autres participants vont se fracasser le nez en cas de mauvaise trajectoire. Mais il y a un petit plus sous la forme de zones spéciales, de différentes couleurs qui vous rapporteront des points supplémentaires si vous roulez dessus. Plus la zone est foncée, plus elle rapporte de bonus.

Le but du jeu ? Comme le dirait le Kurgan, il ne peut en rester qu'un ! Le dernier survivant du round remporte le plus de points, ses adversaires forcément moins, en fonction de leur temps de survie dans le round et de la collecte de points bonus. Et ainsi de suite jusqu'au round final où le total des points sera fait pour désigner le grand vainqueur, avant un autre bel écran de fin. Simple et efficace, bien entendu si l'on est assez rapide pour éviter de s'emplafonner la fourche sur les murs de l'arène et/ou les pièges lumineux déposés par les rails de lumière de vos opposants.

Ceci dit parlons un peu technique : Retropoke nous propose son logiciel totalement en assembleur, point de Basic ici. Les graphismes sont simples, mais très lisibles et c'est bien le principal surtout pour les vieux joueurs. Votre motocyclette répond au quart de tour (de poignée). Aucun problème de jouabilité quel que soit la vitesse de jeu choisie, ça tourne comme un bon carburateur réglé au quart de vis de ralenti.

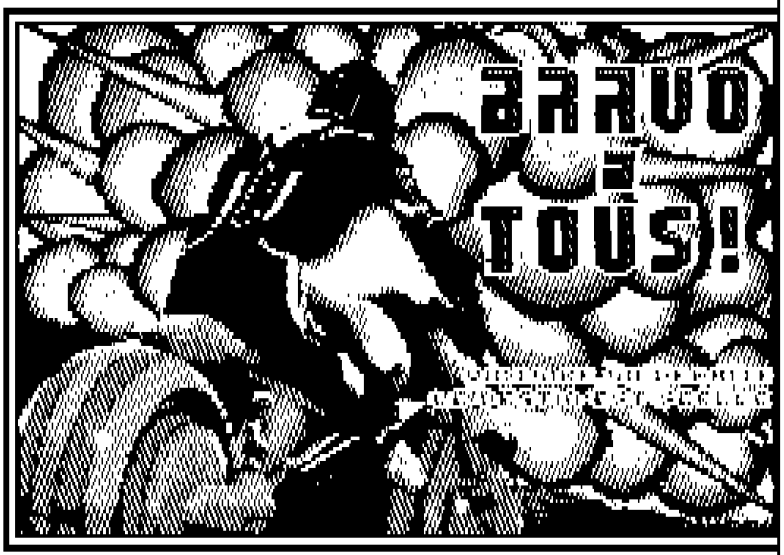
L'intelligence artificielle des adversaires controlés par la MCP est efficace. Les méchants bots sont souvent retors ! Mais c'est à plusieurs joueurs que le jeu prendra toute sa saveur. J'ai déjà testé le jeu à 4, un vrai bonheur et des heures de rigolade, si on omet les baffes mutuelles, pétages de plomb et manettes pendues au lustre ou scellées dans le placoplâtre. Mais le tout dans la joie ou la bonne humeur on se comprend ;-)

Au niveau sonore si vous choisissez de conserver la musique du menu vous en profiterez aussi durant le jeu. Mais si vous la désactivez, point de petits effets sonores illustrant les bruits de moteur ou les collisions des véhicules. J'aurais bien aimé un petit cri de Wilhelm pour illustrer la panique des joueurs sur le point de trépasser.

Mais je pense que la mémoire a dû manquer, et qu'une digitalisation aurait été plus problématique. Mais n'étant pas du tout codeur, je me garderai bien de dire si c'était faisable, je reste à ma place de vieux gameur fanzineur.

À noter également que sur la page de téléchargement vous trouverez le kit complet pour vous créer une vraie boite de jeu complète : étiquette disquette, jaquette, etc... Il ne manque qu'un autocollant pour coller sur son casque de moto. Comme je n'en ai pas, juste une vieille mobylette antique, j'aurais beaucoup aimé une version "Slow Racer" . Dis Retropoke tu ne pourrais pas faire un skin 103 SPX ?

Nous voilà déjà à la fin de ce test de ce superbe jeu que j'ai adoré, oups j'ai spoilé la fin. Bien évidemment je vous le conseille, et plutôt deux fois qu'une. Si vous recherchez un jeu type arcade au plaisir immédiat, bien fichu et addictif alors je vous engage à enfourcher votre superbécane, rabattre votre visière, poignée des gaz dans l'angle, et foncer relever ce défi en hyperboost, comme le Tonnerre Mecanique. Prêts ? Partez !!!



Arriverez-vous à voir cet écran ?

BNDBUILD et le projet HBL par Krusty

Introduction

J'ai présenté bndbuild il y a 2 numéros. Pour rappel, il s'agit d'un couteau suisse de développement crossdev pour Amstrad CPC. Il peut être utilisé de 3 façons non mutuellement exclusives, tout en étant le seul et unique exécutable que vous ayez à installer manuellement sur votre machine :

- un outil de téléchargement et de mise à jour d'outils de crossdev.
- un outil de construction de projets complexes nécessitant plusieurs étapes.
- un outil d'exécution de commandes crossdev à la demande.

Depuis cet article, il a été utilisé dans plusieurs projets : 4deKades (présenté dans le numéro précédent), Amstrology (un "music-disc"), BLIGHT (un one-screen), et Horny Bytes Lovers/HBL (une démo multi-part). Cracky l'a également utilisé pour l'invitro Benediction Coding Party #5.

Dans cet article je vais (partiellement) illustrer son utilisation pour construire HBL, un projet conséquent. Mais auparavant, voyons les nouveautés.

Mise à jour de bndbuild depuis ùCPM #6

Je n'ai pas tracé sérieusement l'évolution du projet, donc je risque d'oublier des points. Une chose sûre est le fait que j'ai fortement délégué son développement à GitHub Copilot ces 6 derniers mois : plus de fonctionnalités développées sur un temps court pendant que je me focalise sur le développement de mes projets Z80.

Les différents outils téléchargeables ont été mis à jour (martine, ace, amspirit, cpcec, arkos tracker, ...) avec leur dernière version. Différents bugs ont été corrigés dans les outils embarqués dans bndbuild, et basm étant celui qui a reçu le plus de corrections et d'ajouts de fonctionnalités.

La documentation est bien plus complète : https://cpcsdk.github.io/rust.cpclib/bndbuild/ mais souffre encore d'hallucinations de Claude que je n'ai pas encore corrigées.



Dans les nouveaux outils intégrés (pas forcément complètement terminés), il y a :
- borgams : un outil capable de lire un fichier orgams binaire et de le convertir en fichier ascii. Il est ainsi possible de lire en natif sur PC un fichier édité dans orgams.
- fade : un outil capable de créer des tables de transition de couleurs (voir la sortie de l' intro de HBL).
- catalog : un outil capable de fabriquer des catart (de fausses entrées du catalogue de la disquette qui encode des mini programmes à base des codes de contrôle interprétés par la commande PRINT) depuis un programme basic (voir le catart de HBL).
- basmdoc : un outil capable de générer un site web qui décrit un projet z80. Idéalement, ce dernier doit être documenté en respectant une convention propre) l'outil.
- archive qui fabrique des fichiers compressés pour diffuser les prods.
- la gestion des CDT qui a permis de faire une version de BLIGHT sur cassette (j'ai échoué pour HBL).

Je le développais pour Linux tout en le testant sur Windows. Maintenant que ma machine de travail est un Mac, je le développe pour Linux tout en le testant sur macOS.

L'utilisation de bndbuild dans HBL

HBL est un projet de complexité modérée avec plusieurs exécutables (la sortie d'AMSDOS, l'intro, l'écran de chargement des dots, les dots, l'écran de chargement de MIE, MIE, l'écran de chargement de l'intro).

Les outils nécessaires pour le construire sont basm, catalog, fade, archive, mes outils de conversion d'images, dsk de Sid/Impact, AT3 de Targhan/Arkos. Ace et Amsprit sont majoritairement utilisés pour tester.

Le code BASIC du catart est généré par un script python, le code ASM des routines d'affichage de dots est généré par un programme écrit en rust (mais en dehors de bndbuild pour que ça ne soit pas des dépendances strictes pour construire HBL sur des machines de non informaticiens).
Cela dit, le graphe de construction du projet est relativement complexe, mais construire la démo revient simplement à taper bndbuild dans un terminal, depuis le dossier racine de la démo, et attendre qu'il orchestre la construction de tout ça. Pas besoin d'installer d'autres logiciels, bndbuild télécharge ce dont il a besoin.
Chaque exécutable doit assembler son code source z80, faire des conversions d'images, de musique, et de la compression. Une fois ces exécutables créés, il faut fabriquer la disquette, insérer son catart et les ajouter.
Sur le portable avec lequel j'écris l'article, ça prend moins de 4 minutes pour créer le DSK final : les temps de compression sont relativement longs, et la partie Make It Easy est assemblée en différentes variantes de CRTC, ce qui multiplie le nombre de fichiers à compresser.
Sur une machine plus modeste, il faut s'attendre à 3 fois plus de temps de construction.

Modifier un octet dans une part implique de la reconstruire (càd assembler et compresser), tout comme son chargeur, le chargeur de son chargeur, etc (des tailles de fichiers sont écrites en dur dans le code pour faciliter le chargement de fichiers plus gros que ce que faire l'Amsdos).

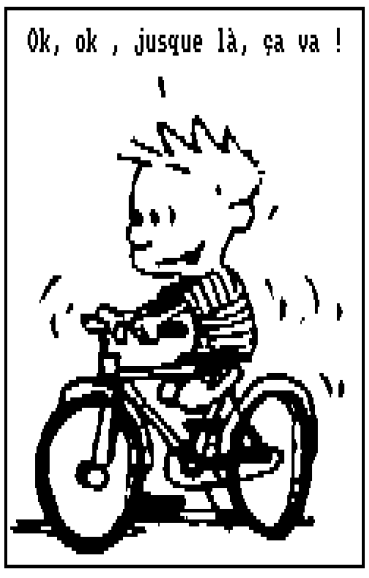
Mais bndbuild se charge de savoir ce qui doit etre reconstruit tout seul. C'est donc gratuit pour le développeur de faire n'importe laquelle modification et construire l'archive diffusable. Je n'imagine pas faire ce travail manuellement.

Le fichier de build racine

Le fichier 'build.bnd' (pour rappel, décrit avec balisage au format yaml avec une surcouche jinja pour générer les cibles avec un système de templating) à la racine, dont voici un extrait, contient quelques règles intéressantes à expliquer.
(attention le formatage du fanzine ne permet pas d'afficher convenablement. Je continue les lignes coupées par)).

```
''' yaml
[...]
- tgt: launch                    (
  phony: true
  cmd: bndbuild -f linking launch(%if SELECTED_CR
)TC %)-DSELECTED_CRTC=(( SELECTED_CRTC))(% endif %)
)(%if EMULATOR %)-DEMULATOR= (( EMULATOR))(% endif %
)
[...]
- tgt: dist
  phony: true
  cmd:
    - bndbuild -f linking HBL.DSK
    - bndbuild -f linking HBL464.DSK
    - bndbuild -f linking HBL.HFE
    - bndbuild -f linking HBL464.HFE
    - bndbuild -f linking albibuild
    - -rm dist
    - mkdir dist
    - cp linking/HBL.DSK linking/HBL464.DSK linkin
)g/HBL.HFE linking/HBL464.HFE linking/albi linking
)/RUNME.TXT dist/
    - -rm HBL.zip
    - archive create -o HBL.zip dist/*
[...]
- tgt: doc.html
  phony: true
  cmd: basmdoc linking/src IntroHBL/src MakeItEasy
)/src polar_dots/src -o doc.html #--title "HBL"
[...]
```

' bndbuild dist' va lancer la construction des versions DSK et HFE pour 6128 et 664 (le catart qui n'est pas inclus en version 664). La tâche ' bndbuild -f A B ' signifie : déplace-toi dans le dossier ' A', et exécute la règle ' B'. La tâche ' -rm dist ' signifie supprime le dossier ' dist' mais n'échoue pas s'il n'existe pas.
La tâche 'archive create -o HBL.zip dist/*' signifie fabrique HBL.zip et mets dedans tous les fichiers du dossier dist.



' bndbuild launch' va déléguer la tâche ' launch' au dossier ' linking' en spécifiant des arguments optionnels pour changer son comportement. Par exemple ' bndbuild launch -DEMULATOR=amspirit -DSELECTED_CRTC=2' va lancer la démo en utilisant amspirit configuré en CRTC 2. Si ces arguments ne sont pas fournis, les fichiers de build sont configurés pour utiliser le combo ace/CRTC 1.

' bndbuild doc.html' va construire le fichier doc.html qui contient la documentation du projet. Documentation interactive qui contient également le code source du projet afin de naviguer facilement dans les sources.

Le fichier de build de outer polar space

La règle suivante :

```
'''yaml
[...]
- tgt: loading.scr loading.ga loading_fadeout.ga
  dep: data/loading.png
  cmd: >
    img2cpc
      --mode 1
      $(
      scr --ri 48 --output loading.scr --palette
> loading.ga --palette_fadeout loading_fadeout.ga
[;;.]
;;;
```

permet de convertir le PNG du fichier de chargement de la part au format écran CPC tout en construisant les listes de palettes pour le fading. ' $(' est une syntaxe volée à make qui permet de ne pas écrire ' data/loading.png' explicitement.

Le sous-ensemble suivant (éventuellement issu d'autres fichiers importés) :




```
'''yaml
[...]
(# Ace emulator is used by default #)
(% if not EMULATOR %)
(% set EMULATOR = "ace" %)
(% endif %)

(# CRTC1 is used by default #)
(% if not SELECTED_CRTC %)
(% set SELECTED_CRTC=1 %)
(% endif %)

(%set AVAILABLE_EMULATORS= ["ace", "winape",
)"cpcec", "amspirit", "sugarbox", "cpcemupower",
)"caprice"] %)

(% macro check_emulator_validity(emu) -%
(assert(emu in AVAILABLE_EMULATORS, emu~" is an
)invalid emulator. Please choose one of "~ AVAILA
)BLE_EMULATORS)))
(%- endmacro -%)

(# Automatically create the emulator launch comman
)d for a snapshot #)
(# TODO update bndbuild to patch the CRTC number i
)n the snapshot #)
(% macro emu_launch_sna(sna, debug=None, crtc=SELE
)CTED_CRTC, emu=EMULATOR) -%)
(%- do check_emulator_validity(emu) -%)
emu --emulator=((emu))--crtc=((crtc))(%if debug
)%)--debug "((debug))"(% endif %)--snapshot "((sn
)a))" run
( %- endmacro %)

- tgt: testlink
  dep: link.sna
  phony: true
  cmd:((emu_launch_sna("link.sna")))
[;;.]
;;;
```

permet de faire ' bndbuild testlink' pour construire une version liée de l'écran (c'est-à-dire l' exécutable final qui décompresse et installe les éléments de l'écran au bon endroit avant de le lancer), puis de la lancer sur l'émulateur avec la bonne configuration (voir plus haut).

Tandis que c'est le sous-ensemble suivant qui est responsable de la création de l'exécutable (les étapes intermédiaires ne sont pas représentées).

```
'''yaml
[...]
(% set FILES_TO_LINK="C0.1000  C0.2E00  C0.4000  C
)0.8000  C0.C000 C4.4000  C5.4000  C6.4000  C7.400
)0" %)
- tgt: POLAR.BIN link.sna
  dep: src/link.asm((FILES_TO_LINK)) ../linking/s
)rc/demosystem/linker_common.asm
  cmd: basm src/link.asm --snapshot -o link.sna --
)lst link.lst
[;;.]
;;;
```



Les fichiers lst sont des fichiers qui mixent le code source et le binaire généré, et nous aident à débugger le code. basm intègre des directives de compression et génère à la fois un snapshot testable sur émulateur/cpc wifi et un exécutable AMSDOS.

Le fichier de build de make it easy

Comme indiqué précédemment, cette partie a plusieurs versions en fonction du CRTC. Contrairement à ce qui est fait habituellement, le code n' est pas patché à l'exécution en fonction du type de CRTC, mais une version spécifique d'un de ses fichiers est chargée. L'extrait suivant montre comment l'utilisation du langage 'jinjaz' permet de générer des règles plus complexes.

```
'''yaml
[...]
{% set AVAILABLE_CRTCS = [0,1,3] %} # we have dup
}licate implementation 0=}2 3=}4
- tgt:{%for crtc in AVAILABLE_CRTCS %}linked_mult
}imodehbl_crtc{{crtc}}.sna MULTIHBL_CRTC{crtc}.D
}SK CRTC{{crtc}}.HBL CRTC{crtc}.PT1 CRTC{crtc}
}.PT2{% endfor %}
  dep: }
    src/dsk_multimoderupture8_part1.asm
    src/dsk_multimoderupture8_part2.asm
    src/dsk_multimoderupture8_join.asm
    MAIN_CRTC{{LINKED_CRTC_FOR_TEST}}.800 MAIN_CRT
}C{{LINKED_CRTC_FOR_TEST}}4000 MAIN.C000
    C4.4000 C5.4000 C7.4000
    C6.4b42
    ../linking/src/demosystem/linker_common.asm lo
}ading_fadeout.ga
  cmd:
  {%for crtc in AVAILABLE_CRTCS %}
- }
  basm src/dsk_multimoderupture8_part2.asm
  -o CRTC{{crtc}}.PT2
  -DSELECTED_CRTC={{crtc}}
  -DMAIN_800_FNAME=\"MAIN_CRTC{{crtc}}.800\"
- }
  basm src/dsk_multimoderupture8_part1.asm
  -o CRTC{{crtc}}.PT1
  -DSELECTED_CRTC={{crtc}}
  -DPT2_FNAME= CRTC{{crtc}}.PT2
  -DMAIN_4000_FNAME=\"MAIN_CRTC{{crtc}}.4000\"
- }
  basm src/dsk_multimoderupture8_join.asm
      --override
      --snapshot
      -o linked_multimodehbl_crtc{{crtc}}.sna
      -DDSK=\"MULTIHBL_CRTC{{crtc}}.DSK\"
      -DEXEC=\"CRTC{{crtc}}.HBL\"
      -DPT1_FNAME=\"CRTC{{crtc}}.PT1\"
      -DPT2_FNAME=\"CRTC{{crtc}}.PT2\"
  % endfor %
[,,,]
;;;
```

Avec ' bndbuild --show' , nous pouvons voir la règle réellement générée :

```
'''yaml
- tgt: linked_multimodehbl_crtc0.sna MULTIHBL_CRTC
}0.DSK CRTC0.HBL CRTC0.PT1 CRTC0.PT2 linked_multim
}odehbl_crtc1.sna MULTIHBL_CRTC1.DSK CRTC1.HBL CRT
}C1.PT1 CRTC1.PT2 linked_multimodehbl_crtc3.sna MU
}LTIHBL_CRTC3.DSK CRTC3.HBL CRTC3.PT1 CRTC3.PT2
  dep: }
    src/dsk_multimoderupture8_part1.asm
    src/dsk_multimoderupture8_part2.asm
    src/dsk_multimoderupture8_join.asm
    MAIN_CRTC1.800 MAIN_CRTC1.4000 MAIN.C000
    C4.4000 C5.4000 C7.4000
    C6.4b42
    ../linking/src/demosystem/linker_common.asm lo
}ading_fadeout.ga
  cmd:

    - }
      basm src/dsk_multimoderupture8_part2.asm
      -o CRTC0.PT2
      -DSELECTED_CRTC=0
      -DMAIN_800_FNAME=\MAIN_CRTC0.800\"
    - }
      basm src/dsk_multimoderupture8_part1.asm
      -o CRTC0.PT1
      -DSELECTED_CRTC=0
      -DPT2_FNAME=\"CRTC0.PT2\"
      -DMAIN_4000_FNAME=\"MAIN_CRTC0.4000\"
    - }
      basm src/dsk_multimoderupture8_join.asm
      --override
      --snapshot
      -o linked_multimodehbl_crtc0.sna
      -DDSK=\" MULTIHBL_CRTC0.DSK\"
      -DEXEC=\" CRTC0.HBL\"
      -DPT1_FNAME=\"CRTC0.PT1\"
      -DPT2_FNAME=\"CRTC0.PT2\"
```

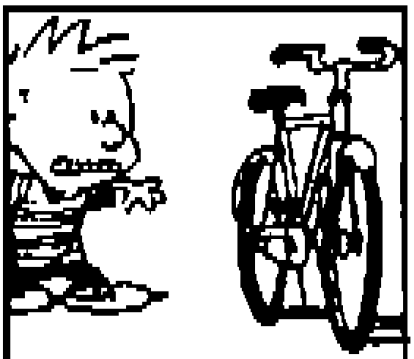
```
    - )
      basm src/dsk_multimoderupture8_part2.asm
      -o CRTC1.PT2
      -DSELECTED_CRTC=1
      -DMAIN_800_FNAME=\"MAIN_CRTC1.800\"
    - )
      basm src/dsk_multimoderupture8_part1.asm
      -o CRTC1.PT1
      -DSELECTED_CRTC=1
      -DPT2_FNAME=\"CRTC1.PT2\"
      -DMAIN_4000_FNAME=\"MAIN_CRTC1.4000\"
    - )
      basm src/dsk_multimoderupture8_join.asm
      --override
      --snapshot
      -o linked_multimodehbl_crtc1.sna
      -DDSK=\"MULTIHBL_CRTC1.DSK\"
      -DEXEC=\"CRTC1.HBL\"
      -DPT1_FNAME=\"CRTC1.PT1\"
      -DPT2_FNAME=\"CRTC1.PT2\"

    - )
      basm src/dsk_multimoderupture8_part2.asm
      -o CRTC3.PT2
      -DSELECTED_CRTC=3
      -DMAIN_800_FNAME=\"MAIN_CRTC3.800\"
    - )
      basm src/dsk_multimoderupture8_part1.asm
      -o CRTC3.PT1
      -DSELECTED_CRTC=3
      -DPT2_FNAME=\"CRTC3.PT2\"
      -DMAIN_4000_FNAME=\"MAIN_CRTC3.4000\"
    - )
      basm src/dsk_multimoderupture8_join.asm
      --override
      --snapshot
      -o linked_multimodehbl_crtc3.sna
      -DDSK=\"MULTIHBL_CRTC3.DSK\"
      -DEXEC=\"CRTC3.HBL\"
      -DPT1_FNAME=\"CRTC3.PT1\"
      -DPT2_FNAME=\"CRTC3.PT2\"
'''
```

Ce qu'on peut constater, c'est que 'basm' peut prendre en argument des variables auxquelles on attribue une valeur (ici entier ou chaîne de caractères) afin d'avoir un assemblage conditionnel.
Pour chacun des CRTC, il y a 3 assemblages : la partie fixe pour tout le monde, la partie variable en fonction des CRTC, et la création d'un snapshot pour vérifier le comportement.

Les versions sont fabriquées séquentiellement (ce qui explique la lenteur de construction du projet) mais il aurait été techniquement possible de les faire constuire en parallèle en les mettant dans différents ensembles de règles. Mais cette fonctionnalité n'était pas suffisement testée au moment du développement de HBL pour prendre le risque de l'utiliser.

Le fichier commun est tout de même assemblé pour chaque version afin de s'assurer qu'il est réellement strictement identique et d'identifier des erreurs. Cette règle :



4.4 Allez, tout seul...

```
'''yaml
[...]
- tgt: checkdata
  phony: true
  cmd: extern python checkdata_analysis.py
[...]
'''
```

illustre l'utilisation d'une commande externe non gérée par bndbuild. Pour fonctionner, il est impératif d'avoir un interpréteur Python sur la machine. La sortie doit strictement correspondre à ça :

```
'''
bndbuild checkdata
) Compute dependencies for rule'checkdata'
) Execute tasks
[1/1] Handle checkdata
        $ extern python3 checkdata_analysis.py
[checkdata]
[checkdata]  FILES WITH DIFFERENCES:
[checkdata]
==============================================
[checkdata]
[checkdata]  .PT2: 3 different variant(s)
[checkdata] Variant 1 [366ea52c...]: CRTC1.PT2
[checkdata] Variant 2 [422308ab...]: CRTC3.PT2
[checkdata] Variant 3 [7f041c58...]: CRTC0.PT2
[checkdata]
[checkdata] MAIN.800: 3 different variant(s)
[checkdata] Variant 1 [81385355...]: MAIN_CRTC0.800
[checkdata] Variant 2 [ed597028...]: MAIN_CRTC1.800
[checkdata] Variant 3 [fa569b36...]: MAIN_CRTC3.800
[checkdata]
[checkdata] IDENTICAL FILES (7 group(s)):
[checkdata]
==============================================
[checkdata] .PT1: 3 identical copies
[checkdata] C4.4000: 4 identical copies
[checkdata] C5.4000: 4 identical copies
[checkdata] C6.4b42: 4 identical copies
[checkdata] C7.4000: 4 identical copies
[checkdata] MAIN.4000: 4 identical copies
[checkdata] MAIN.C000: 4 identical copies
        Elapsed time: 61ms
) Done.
'''
```



Allez, je me lance !!!!

Le fichier de build du linker

Il est trivial de créer un écran dans un snapshot pour le tester sur émulateur ou CPC Wifi. Mais ça peut devenir rapidement un casse tête de faire quelque chose de chargeable/exécutable sur CPC dans un environement standard. C'est le linker qui se charge de cette partie. Il fabrique les artefacts à distribuer : les fichiers nommés correctement, placés dans une image disque, et le catalogue ajouté à ce disque.

La partie importante est la suivante :

```
'''yaml
[...]
{% set CATART="data/CATART2.ASC"%}
{% set hbl_files = [
    {"nb": "002", "dep": "../MakeItEasy/CRTC4.PT1
}src/hbl_002.asm", "src": "src/hbl_002.asm"},
    {"nb": "003", "dep": "../polar_dots/POLAR.LOA
}src/hbl_003.asm", "src": "src/hbl_003.asm"},
    {"nb": "004", "dep": "../MakeItEasy/MAKEIT.LOA
}src/hbl_004.asm", "src": "src/hbl_004.asm"},
    {"nb": "005", "dep": "../IntroHBL/INTRO.LNK sr
}c/hbl_005.asm", "src": "src/hbl_005.asm"},
    {"nb": "006", "dep": "../IntroHBL/INTRO.LOA sr
}c/hbl_006.asm", "src": "src/hbl_006.asm"},
    {"nb": "007", "dep": "../MakeItEasy/CRTC0.PT2
}src/hbl_007.asm", "src": "src/hbl_007.asm"},
    {"nb": "008", "dep": "../MakeItEasy/CRTC1.PT2
}src/hbl_008.asm", "src": "src/hbl_008.asm"},
    {"nb": "010", "dep": "../MakeItEasy/CRTC3.PT2
}src/hbl_010.asm", "src": "src/hbl_010.asm"},
] %}
{% set hbl_numbers = ["000", "001"] + hbl_filesùma
}p(attribute='nb')ùsortùlist %}

- tgt: HBL.DSK HBL464.DSK
  dep: HBL.BAS {% for nb in hbl_numbers %}HBL.{{ nb
}}{% endfor %} {{CATART}}
  cmd:
    - catalog {{CATART}} build --output HBL.DSK
    - impdsk -dsk HBL464.DSK -format -force
    - impdsk -dsk HBL.DSK -put HBL.BAS -hide
    - impdsk -dsk HBL464.DSK -put HBL.BAS
    {% for nb in hbl_numbers%}- impdsk -dsk HBL.DS
}K -put HBL.{{nb}}{%if hide_file%}-hide{%endif%}
    {% endfor %}
    {% for nb in hbl_numbers%}- impdsk -dsk HBL464
}.DSK -put HBL.{{ nb}}{%if hide_file %}-hide{%endi
}f%}
    {% endfor %}
[...]
;;;]
```

Une fois encore, la règle complète est générée par l'expansion du modèle 'jinja'. On commence par générer un DSK vierge avec le catart construit depuis le programme BASIC correspondant, puis on utilise l'outil dsk de Sid pour ajouter les différents fichiers dans 2 DSK (un pour 6128 et un pour 464) en faisant en sorte qu'ils ne soient pas listés par la commande cat.

Le mot de la fin

Même si bndbuild est utilisée par peu de personnes, on voit à travers cet article qu'il est suffisamment mature pour gérer des projets complexes, et surtout terminés et diffusés.
Faisant du crossdev depuis plus de 20 ans, je suis convaincu qu'il s'agit de la meilleure approche pour travailler avec des personnes qui ne codent pas, et ne souhaitent pas installer un environnement de crossdev complexe : vous leur donnez l' exécutable, la commande ou un script à lancer, et c'est tout. Le reste est automatique. C'est ainsi que Voxfreax/Benediction a pu facilement vérifier l'impact de ses changements de graphes ou palettes lors du développement de HBL.

Naturellement, il reste des bugs ou il manque des fonctionnalités, mais ces points seront corrigés lorsque d'autres utilisateurs les réclameront ;)



Krusty, HELP !!!!

Kenshiro72 a interviewé Patrick Hellio

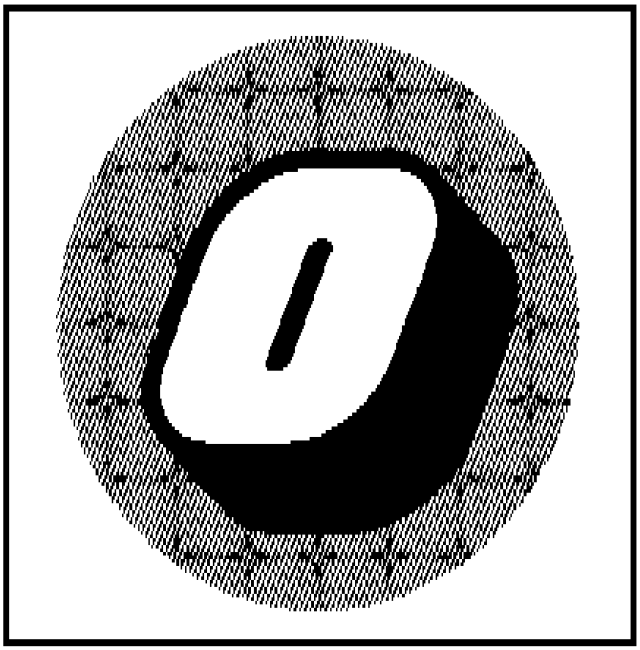
C'est l'histoire d'un très beau (et gros) livre, objet de convoitise depuis des années par votre serviteur. Enfin sorti pour Halloween 2024 il reste encore à ce jour une de mes Madeleines de Proust dans ma bibliothèque de cpciste. Mais qui se cache derrière ce superbe "Génération Amstrad CPC" et nombres d'autres livres tous aussi indispensables ? Après sa préface d'ùCPM 7 nous avons demandé à Patrick Hellio de se prêter au jeu de l'interview perfide de Kenshiro72. Silence (on joue)...moteur...ça tourne....action !

Bonjour Patrick, et merci à toi de revenir une nouvelle fois dans notre petit fanzine à la mode d'autrefois. Pour débuter, et pour celles et ceux qui ne te connaissent pas encore, peux-tu nous faire une petite présentation générale ?

Bonjour, avec plaisir ! Je suis journaliste specialisé depuis quelques années maintenant. J'ai commencé dans la presse écrite à la fin des années 90 puis j'ai diversifié mes activites notamment en participant en tant que chroniqueur à un podcast hebdomadaire dédié aux jeux video, Silence On joue, produit par Libération depuis...2007, ce qui en fait l'un des vétérans du secteur aujourd'hui ! Je travaille actuellement de manière régulière avec le mensuel en kiosques Jeux Vidéo Magazine, et je participe aussi à l'émission Super Vieux Jeux, dédiée rétrogaming, produite par Origami et disponible sur Youtube. On a d'ailleurs eu l'occasion de signer une émission dédiée au CPC ! Depuis une dizaine d'années, j'ai également eu le plaisir d'écrire plusieurs ouvrages liés au rétrogaming, en retraçant par exemple l'histoire de machines ou jeux que j'adore (Génération Amstrad CPC, L'histoire du Point'n click chez Pix'n Love, L'histoire de la Nintendo 64 ou Resident Evil : Des Zombies et des Hommes chez Third Editions, Génération Mortal Kombat chez Omake Books...).

Comment as-tu découvert le CPC ? Et quel a été ta première fois avec ce mordant microcosaure, ou n'était-ce pas ton premier micro-ordinateur ? Des anecdotes en rapport avec tes débuts sur cette machine qu'on adore ?

Cela a été mon cadeau de Noël 1985, pour lequel je ne remercierai jamais assez mes parents ! Le CPC n'a pas été mon premier contact avec un micro puisque j'avais eu l'occasion de me frotter à un TO7-70 à l'école, dans le cadre du Plan Informatique Pour Tous, quelques mois plus tôt.



Des jeux éducatifs austères, pas très fun, mais pour moi, la découverte est vertigineuse : cette interactivité nouvelle avec un petit écran de télévision me fascine. Le CPC 464 monochrome que je déballe en ce matin de décembre 1985 au pied du sapin me fait entrer dans une autre dimension, je me rappelle prendre conscience que cette belle machine rapidement installée dans un coin de ma chambre m'ouvrait la porte à des univers inimaginables. Cela a été le début d'une passion pour le jeu vidéo qui ne m'a jamais quitté depuis. Je suis rapidement passé au 6128 couleur, puis à l'Amiga, puis au PC, sans oublier beaucoup de consoles...

Venons-en maintenant à ce fameux "Génération Amstrad CPC". Qu'est-ce qui t'as motivé à te lancer dans un projet aussi titanesque ? Au vu du nombre d'années nécessaires à sa création as-tu rencontré quelques écueils qui t'ont freiné, ou fallait-il tout ce temps pour arriver à ce résultat ?

J'ai beau avoir eu beaucoup d'ordinateurs et de consoles au fil des années, j'ai toujours gardé une affection particulière pour mes Amstrad sur lesquels j'ai découvert le jeu vidéo. Oui, l'Amiga était bien supérieur, les consoles japonaises aussi...

mais les couleurs vives de l'Amstrad à l'écran, ses sonorités typiques ont toujours éveillé de précieux souvenirs chez moi... mes premiers frissons vidéoludiques devant Le Pacte, Zombi ou Orphée Voyage aux Enfers, l'arcade à la maison avec Commando, Ikari Warriors ou Bomb Jack, les jeux d'aventure qu'on pratiquait en famille type Sram ou Le Manoir de Mortevielle... Après avoir écrit quelques ouvrages sur le jeu vidéo, j'ai eu envie de me pencher sur la trajectoire de ces machines anglaises, de comprendre pourquoi elles avaient autant marqué notamment le public français (et les développeurs hexagonaux aussi). Cela a pris du temps car je souhaitais, autant que possible, revenir sur la genèse des machines à l'époque, mais aussi évoquer les communautés qui les soutiennent toujours aujourd'hui. J'ai beaucoup échangé notamment avec l'équipe du site CPC Power, aux connaissances encyclopédiques ! Et puis parler des CPC, c'était aussi un bon moyen d'évoquer le secteur des années 80, et par exemple des éditeurs, studios et jeux originaux qui ont marqué leur époque. L'éditeur Pix'n Love souhaitait tout comme moi obtenir un bel objet, avec de beaux visuels, et cela prend naturellement du temps en maquette et fabrication. Ce fut en effet un long périple, mais je pense que cela en valait la peine.

Peux-tu nous conter quelques anecdotes de création de ce pavé gargantuesque ? Es-tu toujours satisfait encore aujourd'hui de ton livre ? Qu'aurais-tu fait autrement (ou pas) avec le recul et les retours des lecteurs ? Un volume 2 est-il prévu dans un avenir plus ou moins proche ?

Les meilleures anecdotes à mes yeux, dans la préparation d'un tel ouvrage, ce sont les rencontres. Pour moi qui étais un lecteur des magazines à l'époque, pouvoir entrer en contact avec des personnalités que j'admirais comme Eric Chahi (Le Pacte), Bertrand Brocard (Cobrasoft), Jean-Philippe Biscay (Billy La Banlieue), Hervé Lange (Fer & Flamme, BAT) l'équipe derrière les jeux Sram, derrière Le Manoir de Mortevielle et bien d'autres présents dans le livre tenait du rêve éveillé. Mention spéciale à Yannick Cadin, programmeur de Zombi et Hurlements, dont l'aide a été précieuse. On se connaissait également déjà depuis des années, mais discuter avec Patrick Giordano (Matt Murdock) de Amstrad 100% est toujours un grand plaisir pour moi qui lisais assidument ses papiers à l'époque. Cela a aussi été très enrichissant par ailleurs d'échanger avec la scène qui supporte aujourd'hui le CPC en France comme les sites dédiés (CPC Power, Amstrad.eu...) et les développeurs, tous des vrais passionnés de cette machine millésime 1984. Un beau message contre l'obsolescence programmée ! Pour être franc, je ne suis jamais totalement satisfait d'un de mes livres et je serais capable, si on me le permettait, d'apporter des corrections ou ajouts jusqu'à la dernière minute avant l'envoi à l'imprimeur !!! Quand on lance un projet comme celui-là, notamment quand il touche un sujet de coeur, on aurait envie d'être exhaustif et de parler de tout... mais il s'agit toujours de faire des choix, par définition, et avec le recul je pense que le livre propose une belle couverture des " années CPC", avec des clés pour comprendre pourquoi cette machine a représenté un chapitre important de l'histoire de la micro en particulier en France.

Revenons aux CPC : actuellement es-tu collectionneur de ces micros, ou d'autres ordinosaures ? Si c'est le cas préfères-tu utiliser la "vraie" machine ou plutôt passer par l'émulation, au vu des nombreux logiciels disponibles aujourd'hui ?

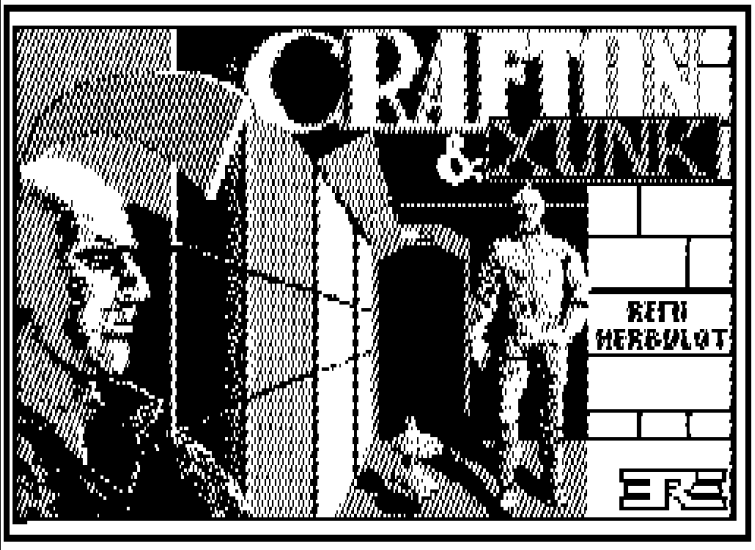
Oui, c'est terrible, j'ai commencé à être sujet à une petite collectionnite à la fin des années 1990 :-) C'était la période idéale, je me rappelle acheter en vide-greniers des CPC complets à 50 francs avec un carton de jeux... Pareil pour les C64, les Apple II et autres Alice ou MO5 dont beaucoup étaient soulagés de les voir disparaître d'un étal de brocante contre quelques dizaines de francs, à un moment où une machine comme la PlayStation ou le PC transformaient la face du jeu vidéo. Dès que j'ai commencé à travailler dans la presse, je me suis offert des machines qui m'avaient fait rêver autrefois comme la 3DO ou la Neo Geo. L'émulation, c'est génial et pratique, mais rien ne vaut à mon avis le ressenti propre à chaque machine. Son boot de démarrage (la Jaguar !), l'ergonomie plus ou moins hasardeuse de sa manette (la CD 32 !), le cliquetis du lecteur CD qui se met en marche voire l'odeur du plastique dégagé par l'appareil après une heure, le rendu sur un écran à tube... tout cela fait partie de l'univers d'une console, meme si cela devient un luxe aujourd'hui malheureusement vu la côte du rétrogaming.



ÉCRAN TITRE LE MANOIR DE MORTEVIELLE 1988

J'aimerais avoir ton ressenti 36 ans plus tard sur la fin de la gamme CPC, avec les modèles "plus" et la GX4000. Qu'est ce qui a cloché selon toi pour en arriver à une telle dégringolade ? As-tu utilisé ces modèles un peu bancals, tel qu'un 464 plus à cassette en 1990 ?

Je vais être franc, en 1990 j'achetais mon Amiga 500 et je plongeais dans les LucasArts et autres Cinemaware qui me faisaient rêver depuis longtemps ! C'était une évolution naturelle de mon parcours de joueur à l'époque, mais j'ai toujours gardé mon 464 monochrome d'origine pour pouvoir lancer un jeu rétro de temps en temps. Impossible pour moi de m'en separer. Le 6128 Plus et la GX 4000, ce sont des machines que j'ai récupérées un peu plus tard, d'occasion, pour une bouchée de pain... J'aimais bien le look de la gamme Plus, surfant sur la vague ST et Amiga, tout comme la GX4000 qui avait un style " futuriste " à l'époque. Cependant, lancer des machines 8 bits en 1990 était anachronique quand les Amiga et ST étaient déjà bien implantés (et de moins en moins chers) tandis que les consoles japonaises de Nintendo et Sega passaient également à la vitesse supérieure avec la Mega Drive et la Super Famicom au Japon. L'idée des cartouches était louable, mais le catalogue n'a pas suivi et la majorité des jeux publiés mais en plus cher ... Prise en étau entre les consoles japonaises visant une audience mondiale et les micros 16 bits plus accessibles, le PC déjà en phase de démocratisation, la gamme Plus/GX 4000 n'avait plus beaucoup d'atouts en dépit d'une marque connue sur certains territoires. Pour Amstrad, la priorité a cette époque se trouvait plutôt du côté de l'univers semi-professionnel et des compatibles PC à prix agressif. L'échec de ces machines, l'abandon progressif (ou le manque d'intérêt) par les éditeurs de logiciels, c'est aussi le reflet d'une industrie radicalement transformée en 5 ou 6 ans ... et c'est frustrant, quand on voit les merveilles que les passionnés parviennent à faire tourner aujourd'hui sur une GX 4000 !



ÉCRAN TITRE CRAFTON & XUNK - 1986

Je suis depuis déjà très longtemps le podcast "Silence on joue" dans lequel tu officies. Peux-tu nous en parler, où le trouver, et quelle est ton implication dans cette émission ?

On la retrouve toutes les semaines sur le site de Libération : (https://www.liberation.fr/dossier/silence-on-joue/) et elle est également publiée sur différentes plateformes dont YouTube. Tout a commencé en 2007, quand Erwan Cario de Libe m'a proposé de venir parler jeu vidéo dans un micro. A l'époque, je suis donc devenu chroniqueur aux côtés de Clément Apap (rédac chef de Gamekult alors), l'émission étant présentée par Erwan, et on s'est vite pris au jeu. Déjà 19 ans, le temps passe vite, c'est toujours un plaisir de se retrouver chaque jeudi (notre jour d'enregistrement) pour parler de nos deux ou trois jeux du moment, des dernières nouvelles... Au fil des années, l'équipe a évolué et on a eu beaucoup de chances de compter des personnalités comme Julie (Canard PC), Corentin ou évidemment Marius se joindre à l'aventure.

Quels sont tes jeux préférés et ceux que tu ne peux pas voir en peinture sur CPC ? Je te laisse le choix du nombre.

Mes jeux préférés (c'est dur de choisir !) en vrac : Bomb Jack, Boulder Dash, Gryzor, Le Pacte, Zombi, Sram, Eden Blues, Barbarian, Dragon Ninja, Target Renegade, Head Over Heels, Bruce Lee, Crafton & Xunk, Sorcery, Saboteur 1 et 2, Cauldron 1 et 2, Gauntlet, Le Manoir de Mortevielle, Le Secret du Tombeau, Meurtres en Serie, Chase HQ, Total Eclipse, Turbo Esprit, Sapiens, Defender of the Crown (cette conversion !) ... et Alien Break-In (Amsoft), mon tout premier jeu qui j'ai eu avec mon CPC 464 !

Ceux que je n'aime pas : Out Run (le portage CPC je précise), R-Type (et tous les jeux qui écopent de versions trop proches du ZX Spectrum), Airwolf, Decathlon (pour les manettes détruites !), Dragons Lair, Cobra (Loriciels)...

Est-ce que tu suis la scène cpc francophone et internationale, avec tout le florilège de homebrews qui paraissent régulièrement encore aujourd'hui ? Ton avis sur celle-ci ?

C'est fascinant de voir le dynamisme de cette scène, qui continue à faire vivre des machines que la logique voudrait voir disparaitre. C'est touchant en fait, car ces développements par des passionnés sont souvent liés à des histoires personnelles en lien avec le CPC, avec sa découverte ou les partages autour de jeux en famille. Voir des jeux d'arcade à la qualité inimaginable à l'époque tourner aujourd'hui sur un CPC ou une GX 4000, des jeux d'aventure inédits nous permettre de passer encore des nuits blanches devant un vaillant CTM 644... tout cela prouve bien que ces machines représentent bien plus que des assemblages de plastiques et puces électroniques datés. Pour beaucoup d'entre nous, le CPC renvoie à des souvenirs précieux et le voir continuer son chemin aussi brillamment aujourd'hui, je trouve cela très touchant.

On sent aussi que cette communauté est soudée, passionnée et foncièrement attachée à ces belles machines.

Si cela est possible de nous le révéler quel est ton prochain projet de livre dans le domaine des jeux vidéo ou autre, ou au pire un petit indice ? Promis on gardera ça top-secret :-)

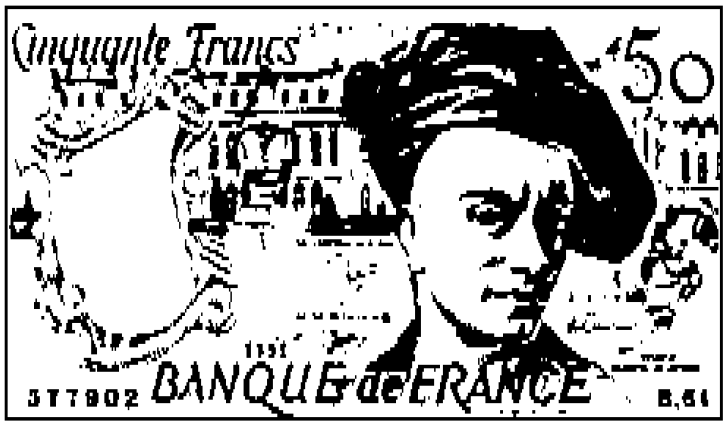
RAS pour le moment :-)

Je regarde notre dictaphone à mini cassette, ouf c'est bon il reste un peu de bande. Alors je te laisse le dernier mot pour nos lecteurs et lectrices, le micro-cravate reste ouvert...

Merci pour l'invitation ! Comme je parlais des communautés CPC, je salue votre travail qui participe à entretenir la flamme autour des machines d'Alan Sugar. Si on m'avait dit qu'on parlerait encore autant des Amstrad en 2026 à l'époque, je n'y aurai sûrement pas cru ! Encore une fois, à une époque de surconsommation impulsive et d'obsolescence technologique programmée, je trouve que le message est plutôt vertueux. En fait, plus j'avance en âge, et plus je réalise la place qu'a occupé et continue à occuper le CPC dans mon expérience vidéoludique... je sais maintenant qu'il fera pour toujours partie de ma vie. J'ai toujours mon 464 à côté de moi, là, prêt à être lancé. Vive le CPC (bon, et la GX 4000 aussi) !



B.A.T - 1991



Une certaine époque où l'on achetait un CPC avec ce billet



ÉCRAN TITRE LE SECRET DU TOMBEAU - 1986

Le cas, pas de bol
par Kukulcan & Kenshiro72

Finalement, à cause de l'actualité plutôt guerrière, j'ai changé de sujet et je vais donc vous parler du jeu Beach-Head.

Un petit jeu publié par Amsoft en 1985 et développé par Ocean Software (un gage de qualité dans les années suivantes).

Le principe est assez simple. Vous devez conquérir par tous les moyens une île où un dictateur a établi sa base ! L'attaque de l'île comprend six phases distinctes, proposant chacune une jouabilité particulière telles que le survol de l'île en avion, le passage secret (un détroit mais pas celui d'Ormuz); la défense de votre flotte navale se jouant en deux phases (destruction des avions ennemis puis des bateaux), le débarquement sur la plage et la destruction du canon principal ennemi.

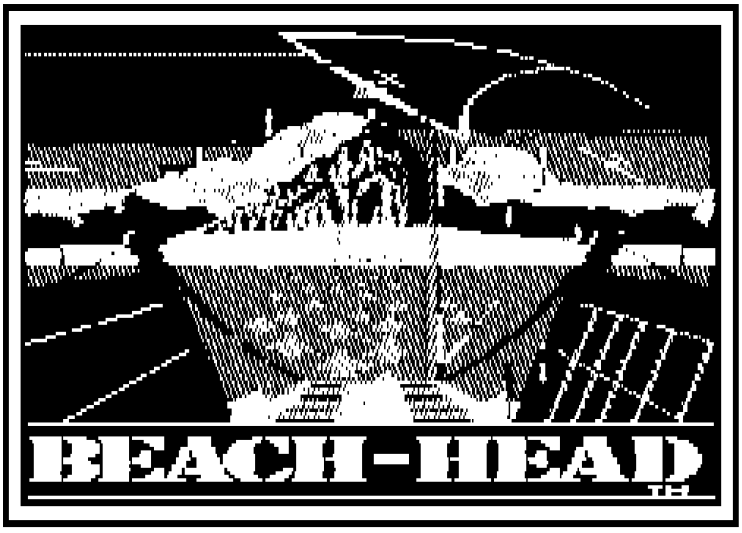
Le jeu est de bonne facture, agréable et pas très dur même si nous avons 3 niveaux de difficulté.

En fait, en ce qui me concerne, je n'avais jamais vu le bug car il faut être mauvais, vraiment mauvais à ce jeu ahahah !!!

C'est Fenryr, joueur sur BZHGames, qui a donné l'alerte suite à des crashs répétitifs du jeu.Mais pourquoi tant de haine et pourquoi ce plantage ? C'est là que ça devient intéressant.



https://bzhgames/xyz



ÉCRAN TITRE BEACH-HEAD - 1985

Le nombre de tanks disponibles lors du débarquement sur la plage dépend du nombre de bateaux que vous avez réussi à protéger, et aussi du niveau de difficulté choisi au démarrage.

La formule que le programmeur applique fonctionne parfaitement et uniquement pour le premier niveau de difficulté, voici cette fameuse formule :

```
&8A24 : LD A,(&B82B) ; nombre de navires qui arrivent sur la plage
&8A27 : ADD A,A ; bonus = Navires * 2
&8A28 : CP &09
&8A2A : JR C,&8A2E ; si le bonus est inférieur à 9 alors saut en &8A2E
&8A2C : LD A,&08 ; sinon réduire le bonus à 8 tanks maximum
&8A2E : LD C,A ; C=A (le bonus est maintenant dans C)
&8A2F : LD A,(&B82F) ; level de difficulté (&01 EASY, &02 FAIR ou &03 HARD)
&8A32 : DEC A ; handicap = level de difficulté -1
&8A33 : ADD A,A ; handicap = handicap * 2
&8A34 : NEG ; level &01 devient handicap=&00, level &02 devient handicap=&FE, level &03 devient handicap=&FC
&8A36 : ADD A,C ; nombre de tanks = handicap + bonus
&8A37 : 32 45 B8.....LD (&B845),A ; écrire le nombre de tanks (minimum 2 et maximum 8)
```

Au niveau de difficulté 1 (EASY)
si 8 navires ou plus alors &08+&00=&08 tanks OK
si 1 navire alors &02+&00=&02 tanks OK

Au niveau de difficulté 2 (FAIR)
si 8 navires ou plus alors &08+&FE=&06 tanks OK
si 1 navire alors &02+&FE=&00 tank BUG (minimum 2 navires pour que ça ne plante pas)

Au niveau de difficulté 3 (HARD)
si 8 navires ou plus alors &08+&FC=&04 tanks OK
si 1 navire alors &02+&FC=&FE tank BUG
si 2 navires alors &04+&FC=&00 tank BUG (minimum 3 navires pour que ça ne plante pas)

Comme quoi, il faut toujours penser à tester tous les cas de figure et c'est vraiment pas de bol.

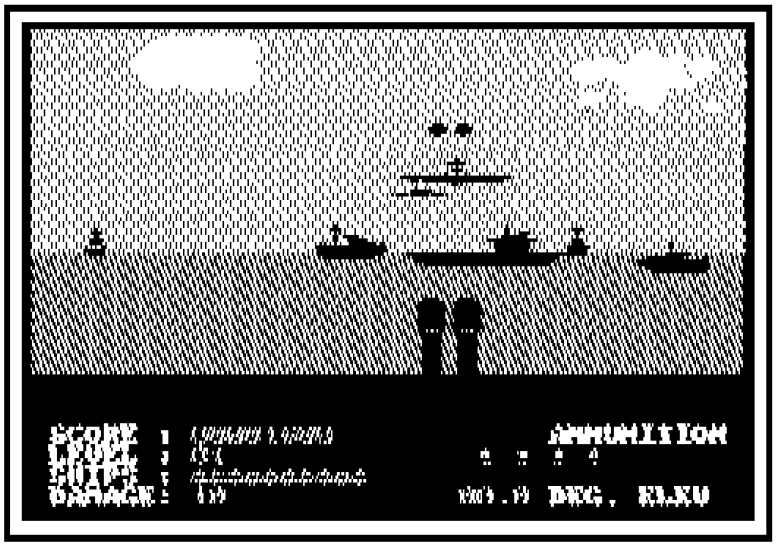
L'avis de Kenshiro72 :

Qui aurait cru qu'un classique comme Beach-Head serait aussi touché (coulé) par un plantage ? Terme qu'on pourrait associer sans peine au second volet vraiment pas terrible.

Un jeu que j'ai découvert en cassette avec la première compilation " They Sold a Million " sur mon CPC 464 flambant neuf. Pour l'anecdote qui ne sert à rien j'ai ignoré pendant des années la première étape du détroit comme passage secret. J'étais trop pressé d'en découdre avec les forces navales de ce fiel dictateur. C'est aussi sur ce jeu que j'ai cassé mon premier joystick. Bizarre me direz-vous, mais sur cette fameuse compilation se trouvait aussi le fracassant Daley Thompson's Decathlon, ceci expliquant cela.

À noter également qu'un remake est sorti en 2000 pour le nouveau millénaire (sur PC/Mac), mais qui se contente d'une unique phase de tir à la première personne sur une plage ensoleillée, sans coquillages et crustacés (R.I.P. Brigitte). Bien plus beau (forcément) mais dispensable pour ma part.

On se retrouve au prochain numéro où nous irons piocher dans les grosses bourdes d'un de nos éditeurs fétiches sur CPC (encore actif aujourd'hui), qui a fait preuve d'ubiquité en les multipliant sur nombre de ses compilations, bref du grand n'importe quoi. À bientôt...



PRÊT À TOUT DÉGOMMER ?

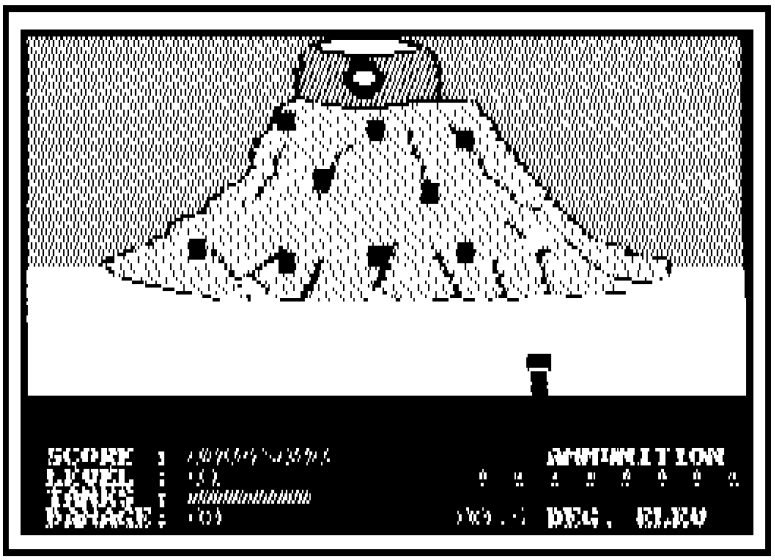


TABLEAU FINAL

Hein ? Quoi ? Pardon ? Attendez, attendez, Kukulcan me tape sur l'épaule... Oui ? Ah ok ok... finalement, on va vous en parler dans ce numéro. Je repasse le clavier à Kukulcan.

Jusqu'à présent avec Kenshiro, nous vous avons parlé surtout de jeux ayant des bugs engendrant des soucis, voir un beau crash comme avec Beach-Head. Mais le cas pas de bol n'est pas le fait exclusif des programmeurs. Vous avez aussi des problèmes pouvant venir de l'éditeur.

J'ai eu la chance de pouvoir discuter à plusieurs reprises avec Jean-Philippe BISCAY. Tout le monde pense tout de suite à "Billy la banlieue", mais en ce qui me concerne, je suis fan de Zox 2099, Mobile Man ou encore de Pacific. Il s'avère que Jean-Philippe a retrouvé le master qu'il a envoyé à l'éditeur Ere Informatique concernant Pacific version disquette et qu'il y avait bien les 2 fins du jeu (à savoir les fichiers FIN1. et FIN2.). Hors les fichiers ne sont pas présents sur l'original avec la protection KBI (Version en fichiers : ERE.BAS,PACIFIC.JEU, PACIFIC.LDR, PACIFIC.SCN).

Par contre, la version disquette commercialisée avec la protection de Remi HERBULOT est complète (les fichiers ne sont pas présents car tout est en sectoriels), ce qui confirme que l'éditeur avait bien reçu le jeu complet.

Par conséquent, suivant l'original en votre possession, impossible de voir la fin avec le triton ou la sirène, pas de bol.

Ah Zox 2099, petit bijou avec son labyrinthe en 3D isométrique aux couleurs style pâtes Lustucru. Vous ne le verrez que si vous passez la phase dans l'espace eheh. J'avais l'original en disquette de ce très bon jeu et j'ai eu la surprise de voir une petite corruption du jeu dans le labyrinthe. Lorsqu'on tire, le sprite laisse une tâche sur l'écran.

Le problème ne provient pas du master original mais de l'ajout de la protection par l'editeur via l'outil : "JARRY présente : M A S T E R" qui va polluer la zone mémoire entre &0A00 et &0ABF qui doit être absolument vide pour ne plus avoir de souci avec ce jeu. Là aussi, vraiment pas de bol alors que le jeu est 100 % fonctionnel.

Si je vous dis Rayman, Assassins Creed, Beyond Good & Evil, vous pensez tout de suite à Ubisoft ? Mais revenons à une époque où Ubisoft se nommait encore Ubi Soft et nous faisait des compilations en cassettes et en disquettes.

Personnellement, je garde un très mauvais souvenir des compilations en version disquette d'Ubi Soft, et ça vient aussi de cette époque où j'ai boycotté leurs jeux pendant de très longues années sur Gamecube et Wii. A noter que je n'ai jamais joué à un seul opus des Assassins Creed soit dit en passant. Mais pourquoi tant de haine me direz-vous ?



ZOX 2099 - 1987

Comme à son habitude, la société UBI Soft propose dans ses compilations des versions incomplètes pour le support disquette : suppression d'écrans titres, de niveaux, oubli de jeu...
Quelques exemples :

* Compilation L'Album UBI (1988)
Inertie dans sa version complète comprend 10 niveaux (5 niveaux par face avec des fichiers de 20 Ko). Pour faire tenir sa compilation uniquement sur 2 disquettes, la société UBI Soft a tout simplement fait disparaître en face B les fichiers KED.BIN et YGQ.BIN (niveaux 9 et 10) pour mettre à la place Zombi (version 64K). Et oui, nous n'avons même pas le droit à la version étendue de Zombi.

* Compilation 4 Roues (1990)
Pour Chicago 90 : Disparition de l'écran titre, de la version 128K, de l'image de fin lorsqu'on gagne, de l'image de fin lorsqu'on perd.
Highway patrol : L'écran titre est présent, mais disparition de l'animation. Le seul point positif c'est la compatibilité avec les machines ayant 64K, ce qui n'est pas le cas de l'original à l'unité.
Stunt Car Racer : Disparition de l'écran titre ainsi que de la version 128K (Extended Version).
APB : Disparition de l'écran titre, sinon le jeu est complet. Il comprend la version 64K et 128K.

* Compilation Festivalia (1990)
Les jeux présents sont des hacks transférés depuis des versions cassettes. "P-47 The Freedom Fighter" est incomplet. Il manque 5 niveaux sur les 8 d'origine. Sacrée purge, surtout pour le fan que je suis de ce jeu d'avion.

* Compilation Attention Explosifs (1991)
- After The War a perdu son introduction (qui est magnifique) et l'écran titre.
- Charlie Chaplin a perdu son écran titre.

- Game Over II a perdu l'écran titre et la phase 2
- Savage a perdu l'écran titre, l'introduction et les phases 2 et 3. Donc il ne reste plus que la phase 1.

* La Compil Micro Fun Radio 3 (1992)
La société UBI Soft a choisi d'ajouter sur la face 1B le jeu "Ghostbusters" sur la disquette originale de "The Real Ghostbusters".
"The Real Ghostbusters" fonctionnera correctement jusqu'au niveau 6 inclus. Et lorsque le jeu vous demandera de retourner la disquette, ça ne fonctionnera plus, pour la simple raison que les pistes 2, 39 et 40 utilisées par "The Real Ghostbusters" contiennent maintenant un secteur de taille 6 (utilisé pour les pistes 2 et 39 par Ghostbusters).

Sabotage, vous avez dit Sabotage !!!!

Je pourrais encore continuer avec des soucis de faces manquantes (Twinworld dans la compilation les Costos), de problème de palette (je pense à Saboteur dans la compilation HIT 14) et bien d'autres...

Donc au final, en croyant faire une affaire, le client était floué. Je vais reprendre la citation de Leo GETZ joué par Joe PESCI dans le film l'Arme Fatale 2 : "On nous baise toujours, on nous baise toujours !!".

(Kenshiro 72)

Et je pourrais aussi (hors Ubi Soft) ajouter le Jet Set Willy incomplet dans la compilation "They Sold a Million 1" ! Bien la peine d'y passer des heures et des heures pour au final ne jamais voir l'integralité des tableaux, pfffff....

Je suis certain qu'il doit y avoir des tonnes d'autres exemples chez d'autres éditeurs, tant ces compilations étaient nombreuses à cette époque. Ubi Soft a toujours traîné plus ou moins des tas de casseroles depuis sa création. Ça n'a pas du s'arranger malgré qu'il soit devenu un mastodonte de l'édition.

D'un autre côté (un tant soit peu positif) ça me permet aujourd'hui de redécouvrir les jeux auxquels j'ai beaucoup joué et que je peux ENFIN terminer, même s'il me reste pas mal de pain sur la planche à saucisson. Sans parler qu'avec les années mon niveau de gameur s'est franchement dégradé. J'y regarderai maintenant à deux fois quand je tomberai sur ce genre de compils en occasion, et surtout celles de cet éditeur. Merci Maître Kukulcan.

Je finirai également par un échange légèrement adapté de Martin et Roger dans le premier film :
"- La vérité, c'est qu'Ubi Soft me déteste.
- Hé ben, fais comme moi. Rends-lui la monnaie."



ÉCRAN TITRE GHOSBUSTERS - 1985

ÉCRAN TITRE JET SET WILLY - 1985



L'interpréteur Little Smalltalk par PulkoMandy

=Introduction=

Ben oui c'est vrai ça, ça fait deux articles qu'on va faire un interpréteur, et on n'a toujours pas parlé d'interpréteurs !

Le rôle de l'interpréteur, c'est de décoder et d'exécuter le bytecode. En Smalltalk, plutôt que de générer directement du code exécutable par le z80, on définit un nouveau type de code. L'interpréteur se charge de faire la traduction pour que le z80 puisse exécuter ça. C'est plus lent que du code assembleur z80, mais c'est beaucoup plus compact. En effet, les opérations disponibles dans le bytecode sont très peu nombreuses, et la plupart peuvent etre encodées sur 4 bits.

=Les process et contextes d'exécution=

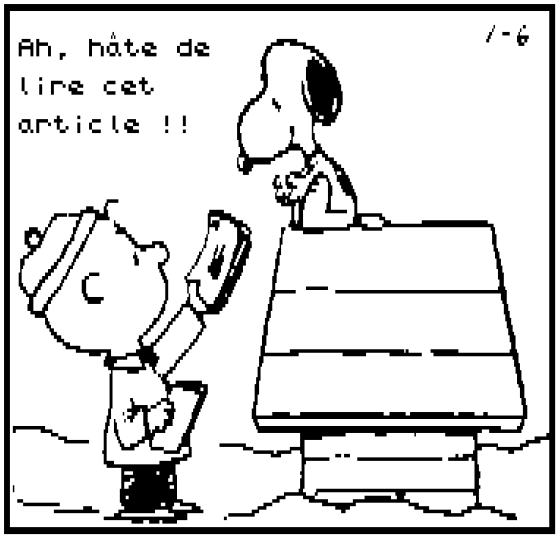
L'exécution du code Smalltalk se déroule au sein d'un "process". Dans le système de base, il y en a deux : la gestion de la ligne de commande, et le code utilisateur lancé depuis cette ligne de commande. Cela permet d'interrompre le code utilisateur (par la touche ESC) pour revenir à la ligne de commande si nécessaire.

Il est également possible de lancer d'autres process en parallèle, mais nous verrons cela plus tard.

Un process est bien sûr un objet Smalltalk (rappelez vous : tout est un objet !). Il contient un contexte, et une valeur de retour. Cette dernière sera remplie une fois que le process a terminé son execution.

Le contexte permet l'exécution d'une méthode. Il contient une pile, un tableau de variables temporaires, les arguments d'appel de la méthode, et un pointeur sur le contexte précédent qui a appelé la méthode. On y trouve aussi le pointeur de code et le pointeur de pile. Et, le plus important, il référence également la méthode elle-meme.

L'objet méthode contient toutes les informations qui ne changent pas d'une exécution à l'autre de la méthode. Il y a d'abord son nom et son bytecode qui va être exécuté. On rajoute les littéraux (une sorte de constantes) ainsi que des informations sur le nombre de variables temporaires et la taille de pile nécessaires.



=Le format du bytecode=

En général, chaque opération du bytecode est représentée par une valeur de 0 à 15, qui peut donc être encodée sur 4 bits. Voyons quelles sont les opérations disponibles.

1, 2, 3, 4 : PushInstance, PushArgument, PushTemporary et PushLiteral

Ces 4 opérations permettent de stocker une valeur sur la pile de l'interpréteur. La différence est la source de la valeur qui sera utilisée, respectivement : une variable d'instance de l'objet qui est en train d'exécuter une méthode, un argument de la méthode, une variable temporaire de la méthode, ou une constante propre à la méthode.

Ces opcodes reçoivent en paramètre le numéro de la valeur à choisir dans chaque cas (je vous dis plus tard comment est encodé ce paramètre).

5 : PushConstant

Il s'agit encore de pousser des valeurs sur la pile. Cet opcode reçoit un paramètre sur 4 bits qui peut être :

- De 0 à 9 : une valeur entière à mettre sur la pile
- 10 : un pointeur nil
- 11 : un objet "true"
- 12 : un objet "false"

Pour l'instant les valeurs 13, 14, et 15 ne sont pas utilisées.

Le paramètre est encodé sur 4 bits juste après l'opcode.

Cette opération permet de placer facilement sur la pile des objets qui sont très souvent utilisés.

6, 7 : AssignInstance, AssignTemporary

Ces deux opérations permettent de changer la valeur d'une variable d'instance de l'objet ou d'une variable temporaire de la méthode. Le numéro de la variable est en paramètre, et la valeur est récupérée en haut de la pile (sans être supprimée de celle-ci).

8, 9, 10, 11 : MarkArguments, SendMessage, SendUnary, SendBinary

Ces opérations permettent de réaliser des envois de messages et donc de déclencher les méthodes d'autres objets.

Les appels de méthodes commencent forcément par l'utilisation de MarkArguments. Cette opération va ôter les arguments de la pile et les stocker dans un tableau. Elle laisse ensuite ce tableau en haut de la pile, à disposition des opérations suivantes. Le paramètre indique le nombre d'arguments à traiter.

Ensuite, on peut utiliser SendMessage. Celui-ci va récupérer :

- Le tableau des arguments preparés sur la pile par MarkArguments,
- Le "sélecteur" (le nom de la méthode à appeler) dans les littéraux de la méthode en d'exécution.

L'objet qui reçoit le message est identifié par le premier argument. SendMessage recherche la méthode correspondant au sélecteur dans la classe de cet objet. Pour lancer l'exécution de cette méthode, un nouveau "contexte" est créé, puis l'interpréteur poursuivra son exécution avec ce nouveau contexte, indiquant la méthode à exécuter, l'objet sélectionné, et contenant la pile d'exécution, le pointeur de bytecode à exécuter (commençant à 0 au début de la méthode) et toutes les autres informations necéssaires.

SendUnary et SendBinary sont des versions simplifiées pour des méthodes exécutées très souvent et pour lesquelles il n'est pas nécessaire de mettre en place tout ce système. Il s'agit de :

- isNil et notNil pour SendUnary : ces méthodes permettent de tester si une référence pointe sur nil ou sur un autre objet.
- pour SendBinary : les comparaisons et additions entre deux objets de type SmallInteger. Si les objets sont d'un autre type, l'exécution est redirigée vers la procédure classique : MarkArguments et Sendmessage.

12 : PushBlock

Cette fonction crée un objet "bloc de code" et le stocke sur la pile. Ces objets sont un cas particulier de contexte d'exécution, ils permettent d'exécuter le code d'une méthode sans forcément commencer par le début.

C'est typiquement utilisé pour les boucles et les sauts conditionnels. On peut en effet créer un bloc avec un pointeur vers une partie du bytecode, puis choisir de l'exécuter, ou pas, ou même plusieurs fois.

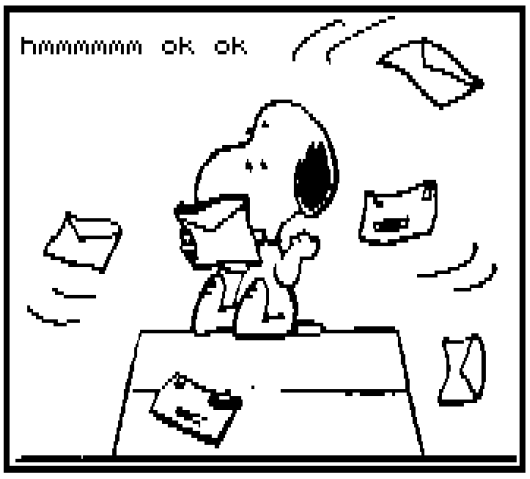
0, 15 : Extended, DoSpecial

Il est maintenant temps de parler de l'encodage des paramètres dans le bytecode. La plupart du temps, l'opération à exécuter est codée sur 4 bits et son paramètre est codé sur les 4 bits suivants. Le tout est donc contenu dans un seul octet. Mais cela a deux limites : on ne peut avoir que 16 opérations différentes, et que 16 valeurs de paramètres.

Ces deux opérations offrent une solution à ces deux problèmes.

L'opération Extended permet d'avoir un paramètre sur 8 bits. Le format est donc : 0 (sur 4 bits) suivi du numéro de l'opération à exécuter (occupant les 4 autres bits de l'octet). Dans ce cas, l'octet suivant contient le paramètre, qui peut donc avoir une valeur entre 0 et 255.

L'opération DoSpecial, quant à elle permet d'exécuter quelques opérations "spéciales" supplémentaires. Ces opérations acceptent soit aucun paramètre, soit des paramètres occupant un ou plusieurs octets entiers. Ce qui fait que leur encodage ne provoque pas de décalage, et qu'une opération dans le bytecode commence toujours au début d'un octet.



13 : DoPrimitive

Cette opération permet d'exécuter les "primitives". Le bytecode de base ne permet que de réaliser des envois de messages sur des objets et des manipulations de la pile. Les primitives vont permettre de réaliser tout le "vrai" travail : calculs mathématiques, lecture et écriture de fichiers, affichage à l'écran, lecture du clavier, et ainsi de suite.

Comme pour les autres opérations, le numéro de primitive à exécuter en paramètre peut etre sur 4 ou 8 bits. Les 16 premières primitives sont donc plus compactes que les autres et ne necéssitent qu'un seul octet.

14 :

L'opération numéro 14 ne sert à rien du tout ! On la garde de côté pour pouvoir expérimenter facilement l'ajout d'une nouvelle opération si necéssaire.

=Les opérations spéciales=

1, 2 : SelfReturn, StackReturn

SelfReturn met fin à l'exécution de la méthode et retourne l'objet courant.

StackReturn retourne quant à elle le premier élément en haut de la pile.

3 : BlockReturn

Met fin à l'exécution d'un bloc et reprend l'exécution de la méthode appelante. La valeur de retour est forcément le premier élément de la pile.

4 : Duplicate

Recopie l'élément en haut de la pile et place la copie sur la pile.



5 : PopTop

Enlève l'élément en haut de la pile.

6, 7, 8 : Branch, BranchIfTrue, BranchIfFalse

Ces trois opérations ont un paramètre code sur un octet qui est l'adresse du prochain bytecode à exécuter dans le contexte de la méthode en cours d'exécution.

La première est inconditionnelle. Les deux autres vérifient si l'objet en haut de la pile est un true ou un false et agissent en fonction.

11 : SendToSuper

Une version modifiée de SendMessage qui permet de trouver la méthode correspondant à un sélecteur dans la superclasse de l'objet en cours.

Ceci est utilisé dans le cas où une classe a remplacé une méthode de la classe parente pour en modifier le comportement. Il est utile de pouvoir tout de même exécuter le code d'origine qui a été remplacé.

12 : Breakpoint

Interrompt immédiatement l'exécution du processus en cours. Le contexte n'est pas perdu, il est donc possible de relancer par la suite l'exécution là où elle s'était arretée.

0, 9, 13, 14, 15 :

Ces numéros d'opérations spéciales ne sont pas utilisés pour l'instant.

=Un exemple=

Je vous ai fait un dessin pour que ce soit plus clair. Il représente le process mis en place au démarrage de l'interpréteur. Celui-ci exécute la méthode "boot" qui va envoyer le message "main" à l'objet nil, démarrant ainsi l'initialisation de l'environnement.

Le bytecode pour ce faire comporte 5 octets :

5A : PushConstant(nil). Place l'objet nil sur la pile.

81 : Indique que le dernier élément sur la pile va etre utilisé comme argument d'un envoi de message. Il est alors déplacé dans un tableau d'arguments pour l'exécution de la nouvelle méthode.

90 : SendMessage(0). Le nom du message à envoyer se trouve dans les littéraux de la méthode. Il s'agit dans cet exemple de "main". L'exécution de cette opération déclenche l'exécution de la méthode correspondante. Lorsque l'exécution est finie, son résultat est placé sur la pile.

F5 : PopTop. On n'a pas besoin du résultat de la méthode qui vient de s'exécuter, alors, on le jette.

F1 : SelfReturn. L'exécution de la méthode se termine et sa valeur de retour est l'objet exécutant la méthode. Cette valeur est placée sur la pile du contexte appelant s'il y en a un. Ici, PreviousContext est nil, il n'y a donc pas de contexte appelant. Cela signifie que l'exécution du process est terminé, et on va donc placer la valeur de retour dans le champ "result" du process.

La plupart des méthodes en Smalltalk sont très courtes, seulement quelques octets de bytecode sont suffisants. Ce qui fait l'efficacité du langage, c'est la possibilité de les combiner de plein de façons différentes. En effet, lorsqu'on envoie un message, l'opération qui sera réalisée dépend aussi du type de l'objet qui va traiter ce message. Ce qui rend assez facile la réalisation de code très générique qui peut être réutilisé partout.

Le bytecode est généré à partir du code Smalltalk à l'aide d'un compilateur (lui-même écrit en Smalltalk). Par exemple pour la méthode boot qu'on vient d'étudier, le code source est le suivant :

```
nil main
```

Ce qui signifie : envoie le message "main" à l'objet "nil". Regardons la méthode que l'objet nil utilise pour répondre à ce message :

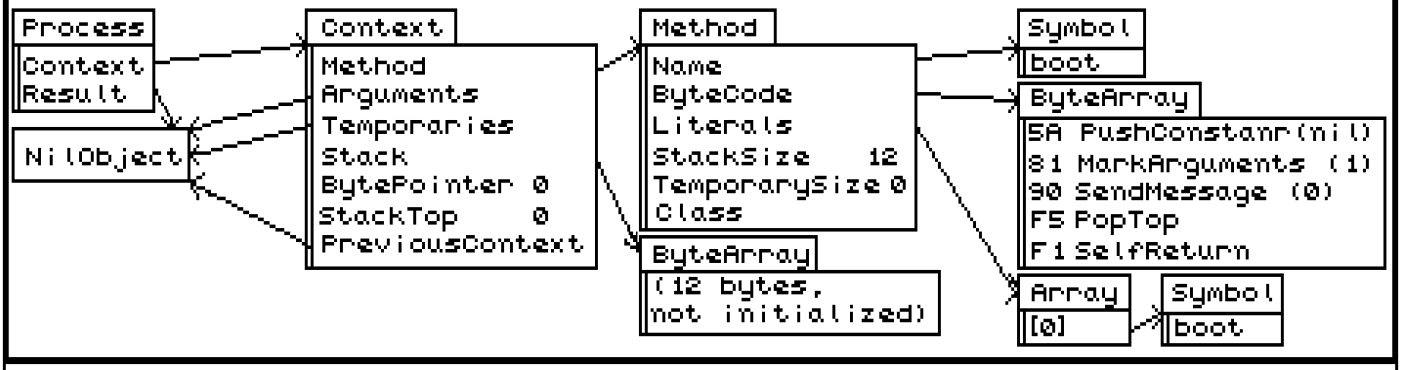
```
[ '->' print. command <- String input. command notNil ] whileTrue: [ command isEmpty ifFalse: [ Char newline print. Char cr print. command doIt printNl ] ]
```

On voit de nouveaux concepts dont je n'ai pas encore parlé, en particulier il y a des blocs (delimités par des crochets). Un bloc contient une série d'instructions et retourne la valeur de la dernière instruction exécutée à l'intérieur. Leur exécution peut être répétée plusieurs fois ou faite de façon conditionnelle. Les blocs sont des objets et ils comprennent les messages whileTrue: et ifFalse: utilisés dans cet exemple.

Cette méthode est la boucle principale de l'interpréteur. Elle effectue les opérations suivantes :

- Affichage du prompt (en forme de flèche: ->)
- Lecture d'une chaîne de caractère tapée par l'utilisateur.
- S'il n'y a pas de chaîne : on quitte l'interpréteur.
- Tant qu'il y a une chaîne : on passe à la ligne suivante puis on compile et on exécute le code entré, à l'aide du message doIt, et enfin on affiche le résultat.

Voilà, je crois que c'est tout pour cette fois-ci ! N'hésitez pas à me contacter si vous avez des questions, cela m'aidera à choisir le sujet des prochains articles.





GRYZOR rejoué par Drik

Si on parlait un peu d'un HIT de 1987, porté du célèbre jeu sur borne Arcade Contra de Konami, Gryzor (également connu sous le nom de Probotector sur NES) débarqué sur nos Cépécés dès l'année suivante !
Un Run and Gun où il faudra de la patience et de la dexterité pour progresser dans une aventure qui envoie du boudin, enfin du sang frais, enfin bref vous m'avez compris...

Mais plongeons-nous dans le scénario/script/synopsis/résumé. bref l'histoire se déroule en 2636. Les Durrs, habitants de la planète Suna se sont infiltrés dans les forces de défense terrienne. Ils ont établi une place forte dans une région inexplorée de notre planète et ils ont construit une usine de traitement de l'atmosphere (APP) qui leur permet de controler les conditions climatiques de la planète. Leur plan consiste à créer une autre période glaciaire et à s'emparer ainsi de la Terre et de toutes ses ressources.

On incarne un membre de la Fédération de Défense Terrienne, qui après avoir découvert le plan des Durrs, doit infiltrer la place-forte, traverser les fortifications et pénétrer jusqu'au coeur du complexe afin de détruire l'APP.

On commence par une jaquette qui restera dans les annales (alors non je ne vous suivrais pas sur ce chemin...) où l'on découvre deux militaires bodybuildés et armés prêt à en découdre. On sent bien qu'il ne faut pas faire chier le petit blond et le brun derrière. A noter que celui de face ressemble étrangement à un certain Schwarzy dans Prédator... alors le film est sorti en juin 87, qui a inspiré qui ? je vous laisse juge !
S'ensuit un écran titre magnifiquement réalisé pour l'époque, représentant la jaquette à l'identique avec nos deux héros et un Alien géant en arrière-plan. Deux héros ? Hé oui une fois sur le menu, on aperçoit deux héros de chaque côté de l'écran, un certain Bill et Lance, mais pourquoi donc me diriez-vous ? La raison est assez simple puisqu'en arcade on pouvait jouer à deux simultanément, ce qui n'est malheureusement pas le cas sur nos huit bits. Et pour être précis leurs noms complets est Bill RIZER et Lance BEAN.

Une fois le game lancé, chauffez vos p'tits doigts car il va y avoir de l'action. Ça va saigner rouge, et dès les premières secondes du jeu on apprécie la réalisation des graphismes, très bonne utilisation de la palette de couleurs, avec des sprites super fluides. Dommage en revanche pour l'absence de scrolling mais heureusement ça n'altère pas la jouabilité, et quelle maniabilité du personnage. On peut tirer debout, allongé ou en diagonale, sauter dans tous les sens. Les mouvements sont précis, un régal.



PREDATOR - 1987

Mais ce qui est le plus intéressant dans ce Run and Gun c'est d'avoir plusieurs gameplays. En effet, il faut passer sept niveaux bien distincts pour aller tuer le coeur. Et pour cela on commence donc le jeu par un défilement horizontal avec comme décor une jungle, puis on entre dans les tunnels d'un bunker. Mais là on passe sur une vue de derrière façon Simili 3D, et avec un plus petit écran, ce qui donne un effet de cloisonnement, juste magnifique. A la sortie du tunnel on fait face à la salle de commande avec un grand mur de canon qu'on doit détruire... on enchaîne sur un plateau vertical, avec une cascade comme décor, afin d'accéder à la porte finale.

À noter sur cette dernière la référence au film Alien avec les deux têtes d'alien. Et on re-entre dans le tunnel du bunker toujours avec l'effet Simili 3D pour finir sur la dernière salle de commande...Et enfin place au dernier niveau avec un défilement horizontal pour aller buter le coeur de l'APP. Le rythme est soutenu mais la diversité des décors et du gameplay est une vraie valeur ajoutée au jeu !

Au niveau armement, on commence avec un pistolet mitrailleur classique mais qu'on peut changer en détruisant des capsules bonus. On aura le choix avec un autre pistolet mitrailleur mais avec un débit de munition digne d'un rap d'Eminem, ou un autre avec un tir à trois directions et enfin un pistolet laser. C'est ce dernier que je vous conseille de garder jusqu'au bout, mais j'y reviendrai plus tard. À noter aussi un bonus invincible de trente secondes, disponible au tout début du quatrième niveau et au milieu du dernier tableau qui vous sera primordiale.
La musique est aussi devenue un classique. Elle tournait en boucle chez moi à l'époque car ça me plongeait dans l'ambiance. De plus on a le choix dès le menu, de jouer avec la zik ou juste avec les effets sonores, top !
La difficulté est bien dosée car on progresse assez vite au fur et à mesure des parties. D'ailleurs je finissais le jeu rapidement à l'époque et aujourdhui le but est de le finir le plus vite possible ^^ . Et c'est d'ailleurs en gardant le tir laser qu'on y parvient. À noter qu'on gagne une vie supplémentaire par niveau terminé.

Pour tout le monde ce jeu reste dans le top 10 des meilleurs jeux Amstrad. Avec un gameplay varié, une musique rythmée, un graphisme bien realisé, coloré et fluide, Gryzor a tout du jeu réussi. Alors oui avec un scrolling cela aurait pu être encore mieux mais je trouve le résultat final très bien réalisé sur nos machines de la firme au crocodile.



ÉCRAN TITRE GRYZOR - 1987

Titi a interviewé toms

Dans les pages de ce numéro 8 d'ùCPM, on reste fidèles à notre ligne : célébrer la scène Amstrad CPC, ses passionnés et ceux qui la font vivre encore aujourd'hui. Cette fois, on donne la parole à toms, figure bien connue des amateurs de code. Entre souvenirs de la grande époque et regard sur la scène actuelle, il nous ouvre les portes de son univers, quelque part entre nostalgie cathodique et énergie toujours bien vivante.

Salut toms. Pour commencer, peux-tu te présenter aux lecteurs d'ùCPM ?

Salut, je m'appelle Franck, j'ai 30 ans et je mange une poignée de NOPs grillées tous les matins, c'est bon pour mon teint. Bon visiblement la supercherie n'a pas fonctionné, je perçois du scepticisme parmi les lecteurs... Probablement mes tempes grisonnantes qui m'ont trahies, j'aurais dû passer chez le coiffeur avant l'interview. J'avoue, j'ai mis mon âge en hexadécimal :)

Je fais partie du groupe Pulpo Corrosivo avec lequel je code des démos depuis une quinzaine d'années. En parallèle à mon activité de demomaker, j'ai co-fondé avec Hicks plusieurs médias, d'abord le fanzine Another World, puis le site Push'n'Pop, et enfin plus récemment le magazine payant 64 NOPs dont le numéro 5 est en cours de rédaction.

Tu te souviens de ta toute première rencontre avec l'Amstrad CPC ? Qu'est-ce qui t'a marqué à ce moment-là ? D'où vient ton pseudo ?

La première fois que j'ai touché à un CPC, c'était chez mes cousines en 1988. Elles possédaient un CPC 464 et je me souviens encore des parties endiablées de Yie Ar Kung-Fu, Arkanoid et Hyper Sports les dimanches après-midi. Quand je pense à la façon dont on malmenait les joysticks (des Speedking), je me dis que c'était du costaud !

Forcément, l'année suivante un CPC est arrivé sous le sapin. Le virus de la programmation m'a tout de suite atteint puisque je me souviens du soir de Noël où ma cousine me dictait un programme du manuel de l'utilisateur (Hicks était déjà au lit !). L'envie de programmer a rapidement pris le pas sur jouer et quelques ébauches de jeux en Basic ont pris forme. De mémoire, il y avait Superboule, Grossic et Rollerball (ces noms vont sûrement faire sourire Hicks). Aujourd'hui je regrette que tout ait été perdu. L'apprentissage de l'assembleur viendra plus tard en lisant Amstrad Cent Pour Cent (avec Maxam sur cassette, cadeau de mes parents pour l'obtention du Brevet), et la découverte du demomaking sera une révélation.



toms à la Revision 2026

Au sujet de mon pseudo, ce n'est pas très original, c'est un diminutif de mon nom de famille. La plupart de mes copains m'appelaient comme ça à l'époque, donc lorsqu'il a fallu choisir un pseudo, ça m'a semblé évident.

A l'époque, avec ton frère Hicks, vous réalisiez le fanzine papier Another World. Pourquoi n'a-t-il jamais été réalisé sur CPC ?

Tout simplement parce que nous ne possédions pas d'imprimante pour le CPC. Lorsque nous avons démarré le fanzine, nous n'avions qu'une machine à écrire sous la main, il a donc fallu faire avec. C'était une véritable galère pour faire la mise en page, puisqu'il fallait entre autres compter à l'avance le nombre de caractères pour les retours à la ligne afin que ça ne déborde pas, et si on se trompait il fallait tout recommencer (le correcteur était assez limité). Quand j'y repense, quel cauchemar. La couverture aussi était très artisanale puisqu'on découpait le logo AW avec une paire de ciseaux et qu'on le collait avec une illustration trouvée dans une brochure de pub. C'était drôle à faire et on sentait l'amour du travail bien fait tel un artisan :)

Et puis après 13 numéros, on a fait l'acquisition d'une imprimante moderne. Soudain tout a été plus simple ! Il a d'abord été question de la piloter depuis le CPC afin de faire la mise en page sur notre machine de prédilection, mais ca n'a pas fonctionné. On est donc passé du côté obscur.

La période Another World a été formidable car ça nous a permis d'entrer en contact par courrier avec à peu près toute la communauté active de l'époque. J'ai d'ailleurs trouvé amusant que tu retrouves une lettre qu'on t'avait écrite à l'époque ! (NDTiti : fervent lecteur d'AW, j'ai montré à toms et Hicks leur lettre datée du 30/01/1999 que j'ai retrouvé dans mes cartons. Je recevais alors avec ce courrier le numéro 4 d'AW).

Tu as participé à bon nombre de meetings. As-tu des anecdotes ? Quelles sont tes meilleurs souvenirs ? Y en a-t-il des mauvais ?

Que serait un meeting sans une bonne anecdote :) Je me souviens notamment avoir failli me faire décapiter lors de mon premier meeting (Croco Chanel 1) par Ramlaid faisant une partie de frisbee avec un CD avec Targhan d'un bout à l'autre de la salle. Ma tête était sur la trajectoire. Probablement qu'il n'avait pas aimé le dernier numéro d'Another World... Dans le même style, Beb qui renverse la bière d'Esau sur mon T-shirt à la Revision 2015. J'avais toujours rêvé de faire la connaissance du musicien de Jesus Christ Motocross, mais jamais je n'aurais imaginé que ça se ferait dans ces conditions :) Et comment oublier les parties endiablées de bowling au CPC Only 2 qui avait lieu dans un restaurant à Francfort où nous avions été chaleureusement accueillis par TFM et ses amis.

Des meilleurs souvenirs en meeting, il y en a tellement ! Ma participation au Croco Chanel 1 a été particulièrement marquante. Je me souviens d'Eliot nous accueillant et nous présentant à chaque participant. La Breakpoint 2010 est aussi un sacré souvenir. Outre le côté mythique de cette demoparty, j'ai pu y croiser tout le gratin de la scène démo internationale et assister à des compos d'un niveau assez exceptionnel. Nous étions une petite équipe de CPCistes à avoir fait le déplacement en Allemagne, tradition qui perdure encore aujourd'hui avec la Revision chaque année. La sortie d'Octopus Pocus à la Revision 2019 m'a beaucoup marqué. C'était franchement quelque chose de voir une de mes démos sur l'écran géant pour la première fois et d'entendre le public réagir. Ce genre de moment unique ainsi que le fait d'avoir contribué positivement à la qualité de la compo font vite oublier la décevante 6ème place qui n'a finalement que peu d'importance.

Allez, un mauvais souvenir : j'ai raté l'Amstrad Expo 2004 à cause d'une alerte à la bombe dans le train qui m'a fait louper toutes mes correspondances. A la place, j'ai eu droit à une visite improvisée de Bar-le-Duc, sympa hein ?

Comment vois-tu l'évolution de la scène CPC entre les années 80/90 et aujourd'hui ?

La scène CPC rattrape doucement son retard par rapport au C64 ou à l'Amiga, mais le chemin reste encore long ! Longtemps cantonnée aux onescreens, on voit aujourd'hui de plus en plus de démos ambitieuses. Les graphistes et musiciens font désormais partie du processus de création à part entière, le codeur ne prend plus toutes les décisions. Il était temps. La communication est aussi beaucoup plus facile qu'à l'époque ou tout se faisait par courrier avec les délais qui vont avec.

La communauté est désormais beaucoup plus ouverte vers l'international et les demoparties multi-plateformes. Chaque année des sceners d'un peu partout en Europe visitent la BND Coding Party, une délégation de CPCistes est abonnée à la Revision, l'anglais est utilisé dans les démos et certains fanzines. Ceci-dit, je ne boude pas mon plaisir de parfois lire une publication en francais ;)

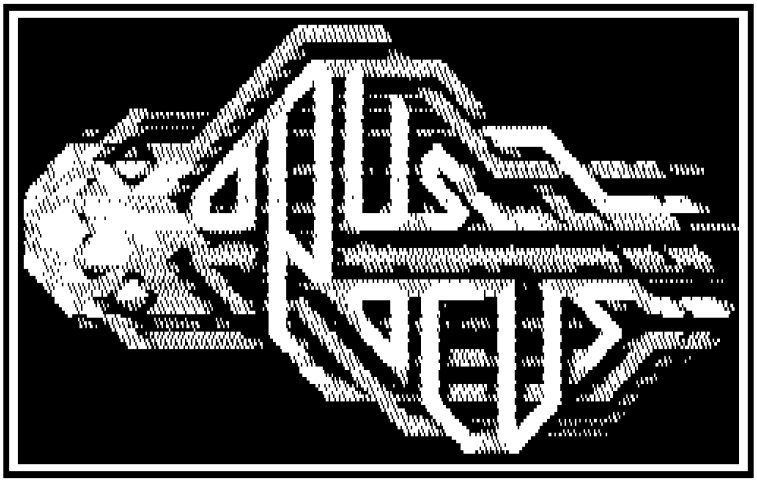
La camaraderie, le partage des connaissances et la bienveillance existent plus que jamais, c'est d'ailleurs un des atouts majeurs de la scène CPC. Certains ont utilisé les colonnes d'ùCPM pour faire croire que ces valeurs avaient disparu des meetings, allant même jusqu'à parler d'ambiance délétère voire de destruction de la scène (carrément !). C'est évidemment totalement faux. Il suffit de venir à la prochaine BND Coding Party ou à la Revision pour s'en rendre compte.

Qu'est-ce qui te motive encore à créer ou à t'impliquer dans cette scène rétro en 2026 ?

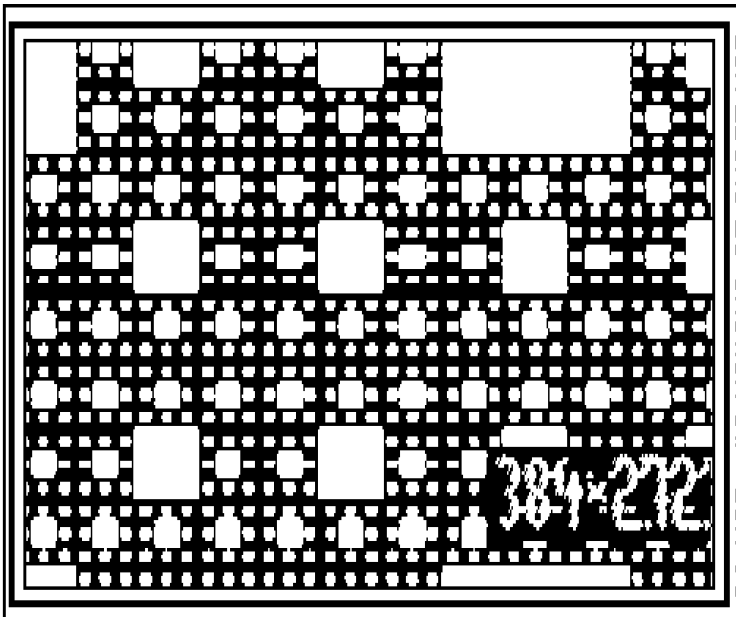
La scène CPC se porte à merveille. Il suffit de voir le niveau des prods sorties ces dernières années. Il n'a jamais été aussi simple de créer sur CPC grâce à des outils modernes et pléthore de nouvelles cartes, et il est très facile de se tenir informé grâce à des sites et fanzines de qualité. Les meetings jouent aussi un rôle central en permettant à la communauté de se rassembler et de s'entraider.

Et puis j'ai tissé des liens avec de nombreuses personnes de talent au fil des années et chaque nouveau projet est l'occasion de les consolider un peu plus encore. Les sceners avec qui je collabore régulièrement sont bien plus que de simples coéquipiers à mes yeux.

Je dois dire que tout cela est très stimulant !



OCTOPUS POCUS - 2019



Sierpinski carpet's infinite zoom

64 NOPS #3-MAKING OF GHOST NOP

La Revision 2024... Ghost NOP, une consécration ?

Ce fut surtout une énorme surprise ! Et l'aboutissement d'un travail assidu sur plusieurs mois. Il y a beaucoup de sueur derrière cette démo. L'équipe a tellement bien fonctionné qu'on a même pu se payer le luxe de tout boucler 2 semaines avant la deadline. Finalement, c'était peut-être ça le véritable exploit :)

L'objectif était de ne montrer que du neuf, le tout relié par un thème (ce qui fait souvent défaut dans les démos sur CPC). En ça l'ensemble est plutôt réussi, et j'avoue que je ne suis pas peu fier de certaines optimisations. Mais avec le recul, je ne vois plus que les défauts de cette démo, ce qui est plutôt bon signe pour la prochaine.

Je donne quelques détails techniques dans le making-of que j'ai écrit pour le numéro 3 de 64 NOPs (le PDF est disponible ici : https://64nops.memoryfull.net).

Travailler sur une machine comme le CPC aujourd'hui, c'est plutôt un défi technique ou un plaisir nostalgique ?

Je n'éprouve pas spécialement de nostalgie à l'égard du CPC. Bien sûr, j'ai d'excellents souvenirs de l'époque, mais je vois plutot le CPC comme une machine faisant partie de mon quotidien et non pas comme appartenant au passé. Un peu comme le sprinteur qui s'entraine toute l'année pour améliorer son chrono d'un centième de seconde, j'aime passer du temps devant une routine pour gagner quelques NOPs en l'optimisant au maximum. Tout ça est assez addictif. Ca vaut le coup de sacrifier quelques soirées pour pouvoir titiller les autres groupes lors d'une demoparty !

Et puis les limites stimulent la créativité. Les intros 4K de Vanity en sont une belle illustration.

As-tu une méthode de travail ou un rituel quand tu crées sur CPC ?

Jusqu'à présent, j'avais tendance à concevoir mes démos au fur et à mesure de l'élaboration des effets, ce qui relevait un peu de l'improvisation. Désormais, j'essaie d'avoir une vision globale de ce que sera la démo avant de débuter le projet. J'ai aussi récemment mis au point un demosystem qui me facilitera la vie pour les prods à venir, et ainsi ne plus perdre de temps sur certaines tâches.

Les échanges avec mes coéquipiers sont souvent décisifs, car les effets prennent à ce moment-là une toute autre dimension grâce aux idées de chacun. Et je suis plutôt bien loti car Beb, rexbeng, OffseT, Zik et Hwikaa débordent d'imagination. Je suis conscient de la chance que j'ai de pouvoir les côtoyer. On discute aussi ensemble de la direction de la démo. L'essentiel étant d'être régulier pour ne pas perdre le fil et la motivation. Les discussions techniques avec Hicks et Madram me sont aussi parfois d'une grande aide.

Suis-tu les productions actuelles (démos, jeux, utilitaires) ? Un coup de coeur récent ? Ton top 5 jeux, démos, utilitaires, toutes périodes confondues ?

Je regarde la plupart des démos qui sortent (toutes machines confondues). Quant aux jeux et utilitaires, je suis un peu moins assidu.

Plutôt qu'un top 5 assez convenu, je préfère mettre en avant les prods sorties récemment qui, à mon avis, valent le coup d'oeil. A ce titre, Onescreen Colonies #4 (Vanity) est particulièrement réussie. Tout y est : des innovations techniques, des tonnes de graphs somptueux, ça fourmille de détails un peu partout et des musiques géniales. Quel dommage que la serie s'arrête. Heureusement, Horny Bytes Lovers (Benediction) reprend brillamment le flambeau. Signal of Disarray (Arkos) mérite qu'on s'y attarde pour ses expérimentations avec le AY. Par ailleurs ça marque d'une pierre blanche le retour de Targhan dans le droit chemin. Dragon Clouds (Vanity) met intelligemment en scène un grand classique avec une fois de plus, une excellente musique de Tom et Jerry. Enfin, 4deKades est un bel effort collectif avec de jolies séquences.

J'en profite pour attirer l'attention sur les dernières participations de Beb et rexbeng à la compo Oldskool Graphics de la Revision. Leur maîtrise du pixel et de la palette est impressionnante.

Côté utilitaires, il me semble logique de citer ceux que j'utilise au quotidien : Orgams (Madram & friends), ZX0 (Einar Saukas), Fast AY Player (Vanity & Contrast), Arkos Tracker 3 (Arkos) et Unidos (Futurs). OffseT et Roudoudou ont également accompli un travail titanesque avec l'émulateur ACE.

Je joue très peu sur CPC, mais lorsque je repense aux jeux de l'époque, Rick Dangerous 2 me vient spontanément à l'esprit. Sinon j'ai été très impressionné par le niveau exceptionnel de certains jeux sortis ces dernieres années (Pinball Dreams, Hypernoid Zero, Bomb Jack Extra Sugar Edition et Sonic GX) que j'ai essentiellement testés lors de meetings.

Si tu pouvais retourner à l'époque du CPC avec ton expérience actuelle, qu'est-ce que tu ferais différemment ?

J'emporterais avec moi l'almanach des sports pour pouvoir me payer un Amiga :) :) :)

Merci toms d'avoir pris du temps pour me répondre. Je te laisse le mot de la fin.

Merci à toi de m'avoir tendu le micro et bravo pour votre excellent travail avec ùCPM qui est maintenant devenu un incontournable.
Mes derniers mots seront pour Ultrasyd et e-dredon : je suis heureux d'avoir eu la chance de collaborer avec ces deux musiciens talentueux et passionnés. Rest in peace.



Fast AV Player - 2025



Horny Bytes Lovers - 2026

Castle Adventure par Fano/Yogtze

Réaliser les rêves de mes 14 ans avec trois décennies de retard

---Introduction---

Je m'appelle Carl-Stéphane BERQUEZ. Aujourd'hui, j'ai 50 ans, mais dans ma tête, une partie de moi est restée bloquée à l'adolescence, devant l'écran d'un 6128.

Au début des années 90, j'avais déjà tenté de coder un prototype de Castlevania.
Je n'ai plus le projet mais de mémoire ce n'était pas concluant voire quelque peu indigent vu mon niveau technique mais j'en garde un tendre souvenir.
Le projet est resté dans un coin de ma mémoire, avec cette envie qui revenait de temps à autre.

Début 2023, en tombant sur des graphismes ("rips") du jeu "Midnight Castle Succubus" m'est venue une idée.
Les sprites de jeu utilisent un format proche de la NES, limité à 4 couleurs. Je me suis dit que ça pourrait être fun à tester.

En grand amoureux de la saga de Konami, avec une immense tendresse pour Castlevania III sur NES et l'indétrônable Symphony of the Night, m'est venue l'idée d'un Metroidvania sur CPC, ce qui me semblait inédit.

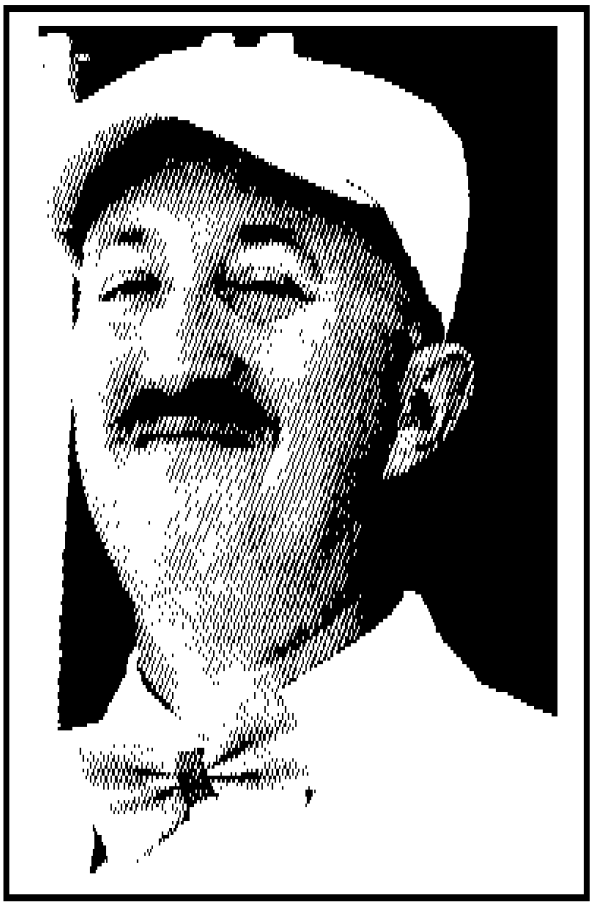
---Les premiers choix techniques---

Je me suis donc attaqué au coeur du problème : écrire le moteur de rendu. Sur CPC, dès qu'on veut faire un jeu un tant soit peu ambitieux, il faut un moteur qui tienne la route.

J'avais quelques exigences pour que ça soit le cas :

- Exploiter le Mode 1 pour bénéficier d'une résolution fine en 320x200 en 4 couleurs, ce qui me semblait idéal vu les expérimentations avec les rips que j'avais récupéré.
- Avoir un frame rate suffisamment rapide et stable pour avoir une bonne expérience de jeu et aussi avoir des animations agréables. 25 Fps constants me semblait un objectif réaliste.
- Avoir 2 faux plans, à savoir les sprites qui passent derrière certaines parties de décors, je l'avais implanté sur les sprites hard de la colecovision, c'est devenu ma marque de fabrique.

Par contre, j'ai rapidement conclu que je devais exclure un éventuel scrolling, qui aurait été difficile à concilier avec le reste.
Loin d'etre une contrainte frustrante, c'est finalement devenu un hommage à l'excellent Akumajo Dracula sur MSX2 qui fonctionnait lui aussi par écrans fixes !



Fano / Yogtze

---De plus en Plus---

Dès les premières lignes de code, le moteur de jeu a été pensé pour le CPC 6128 qui est ma machine de coeur, évidemment au format disquettes 3 pouces.

Une fois une base posée, notamment avec des sprites suffisamment rapides, une gestion de la gravité et des collisions ainsi que la logique de transition entre chaque écran, je me suis posé une question :

" Pourquoi se limiter aux disquettes ? "

J'adore le format cartouche, notamment pour sa vitesse et son confort de jeu. J'adore la gamme Plus malgré son échec commercial et je trouve que sa ludothèque trop restreinte malgré quelques pépites.
Je me suis dit qu'il serait intéressant de pouvoir proposer Castle Adventure dans un format spécifique à ce support.

Après beaucoup de travail, le jeu était capable d'être compilé sur les deux machines avec une simple déclaration dans le fichier de configuration.
La contrepartie, c'est que la version Plus ne peut pas totalement exploiter les possibilités du format cartouche à cause de la limitation mémoire du 6128.

---Les gribouillis pour les nuls---

À un moment je me suis dit que faire un test avec des rips de sprites était sympa mais que ce n'est pas avec ça qu'on fait un jeu.
Le hic, c'est que je n'avais absolument aucune expérience en matière de graphisme en mode 1, et j'avais à peine passé les gribouillis niveau petite section en mode 0.

Passer du code au pixel art a été difficile dans un premier temps mais incroyablement stimulant.

Pour démarrer, j'ai cherché l'inspiration du côté de ce qui se faisait sur NES.
En fouillant, je suis tombé sur des templates de personnages. Ce fut mon point de départ pour commencer à façonner mon propre bestiaire.

C'est aussi dans cette phase d'apprentissage que l'entraide de la communauté a une nouvelle fois été décisive.
Maître Joe m'a apporté un soutien précieux en m'aidant à prendre en main et à dompter GrafX2, notamment sur sa partie animation.
Ses astuces et ses retours m'ont permis de gagner un temps précieux et de progresser plus rapidement.

Mon tout premier boss, baptisé Rema, est le parfait exemple de ma progression.
Son nom est un clin d'oeil lointain au mythe de Rémus et Romulus.
Pour son apparence, j'ai puisé mon inspiration dans la mythologie égyptienne, en cherchant à concevoir une divinité impressionnante à tête de chien évoquant Anubis dans sa version feminisée.

Entre l'idée en tete et le rendu final à l'écran, il y a eu un gouffre... et surtout énormément de travail !
J'ai du faire une dizaine de variations, d'essais sur GrafX2 et d'ajustements avant d'arriver à quelque chose de satisfaisant, proche de la version actuelle.
De la même façon, l'héroine, nommée Val Beaumont en référence à celle qui partage ma vie et à la famille Belmont, a connu une dizaine de variations avant d'arriver à ce design.

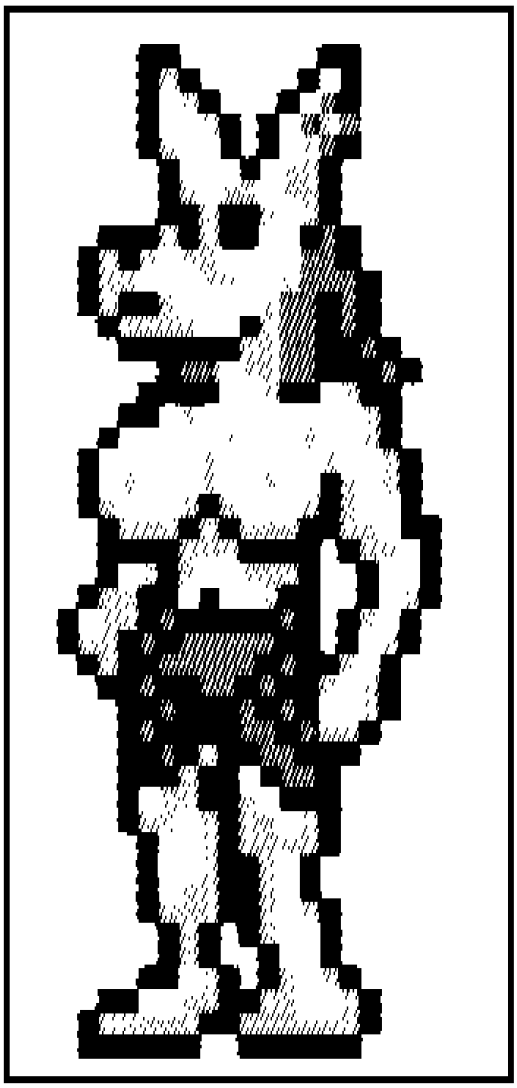
--- Salem ---

Pour développer un peu l'histoire du jeu, j'ai voulu avoir un fil conducteur. J'ai choisi de faire revenir la principale antagoniste tout au long du jeu : la sorcière Raven.
Dans mon esprit, elle devait occuper la place d'un Dracula. Pour lui donner cette stature iconique, je l'ai drapée dans une grande cape.
Cependant, le projet ayant au tout début une orientation esthétique plus proche du style "eroge", sa tenue sous sa cape était beaucoup plus légère.
Pour parfaire son coté mystérieux, elle porte le masque de médecin de la peste, avec ce long bec d'oiseau si caractéristique.
Le nom de "Raven" (le corbeau) n'était pas un hasard. À l'origine, cette sorcière devait etre capable de se transformer en corbeau pour s'échapper avec élégance après chaque confrontation avec l'héroine.
Malheureusement, dessiner, animer et intégrer cette transition en corbeau demandait trop de place en mémoire. J'ai donc dû abandonner l'idée de la transformation graphique.

---Vandetti power---

Sur le papier, l'architecture du jeu était articulée dès le départ autour de 5 environnements distincts, composés de 3 cartes chacun, soit les 15 maps du jeu final :

Le Bas Château : l'entrée du chateau, quelque peu delabrée.



Le boss Rema

Le Haut Château : composé de salles de réception et autres vestibules.
Les Oubliettes : sombres et humides cachots.
Les Remparts : course sous le clair de lune.
L'Eglise Maudite : la confrontation finale.

Au tout début, le Bas Château et l'Eglise Maudite partageaient exactement le même set de graphismes pour économiser de la place.

Le jeu manquait encore d'une identité visuelle forte.

J'ai alors partagé quelques-uns de mes premiers visuels sur le forum du CPCWiki.
Parmi les réponses, une suggestion de TotO m'a ouvert les yeux.



Le Gardien

J'étais parti sur une palette monochrome facilitant le travail de lumière mais finalement assez monotone niveau texture. Il m'a proposé quatre couleurs :

0,26,16,10 soit un noir, un blanc, un rose et un cyan

Je me suis totalement approprié cette palette et je le remercie encore de cet apport.

J'ai réalisé qu'elle me donnait accès à certains rendus ou textures : la douceur de la peau, la dureté de la pierre, le reflet du métal, ou la texture des briques, etc...
ça m'a complètement débloqué et je n'ai fait que progresser dans la qualité des graphismes à partir de ce moment.

---Never skip legs day---

Avec cette palette, j'ai avancé dans la création des boss et du bestiaire.
J'ai mélangé un peu de mythologie, de mangas sombres, les comics cultes et l'humour décalé de certains jeux vidéo japonais.
Quelques exemples de boss :

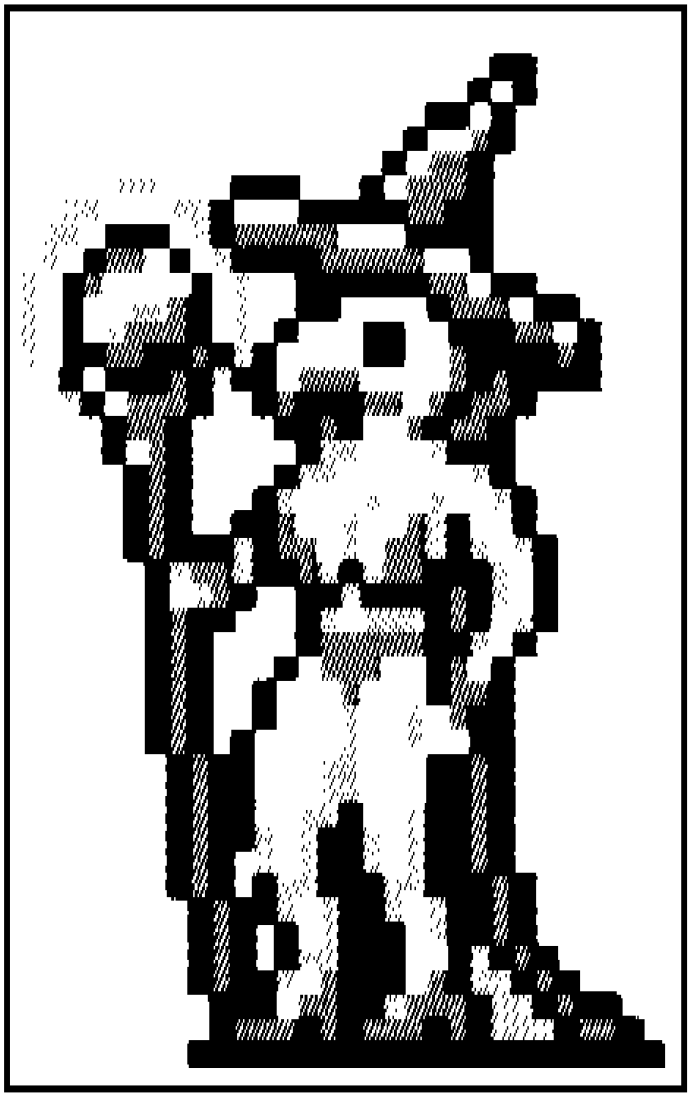
Le Gardien : ce boss a la lourde tâche de surveiller l'entrée principale du château.
Pour s'assurer qu'aucun intrus ne pénètre le domaine de Raven, il envoie constamment ses créatures explorer et patrouiller dans les environs, notamment dans les sombres méandres des sous-sols.
Visuellement, son design a été directement inspiré par certaines illustrations occultes de Baphomet.
C'est une créature d'une puissance colossale : parvenir à lui arracher le coeur au terme d'un combat acharné gratifiera le joueur d'une source d'énergie cruciale pour la suite de l'aventure.

Junior : c'est mon interprétation du monstre de Frankenstein, croisé avec le côté délirant d'un Muscle March ou d'un Super Muscle Cat.
Tel le Hamlet de Shakespeare, Junior contemple sa propre condition à travers un crâne qu'il observe fixement. Il est fou de Val, fou à en perdre la tête.

Minos : très fortement inspiré du Minotaure, il occupe une place centrale dans le lore du jeu.
C'est l'inséminateur en chef, le père biologique de la majeure partie des monstres du jeu.

La Vampire et son Gardien : vous aurez reconnu vampirella. Elle a une fâcheuse tendance à vouloir tout voler.
Pour canaliser sa cleptomanie, elle est enfermée sous la surveillance d'un personnage en armure lourde, dont le design est un hommage direct au manga Berserk.

Serpenta : sous le nom de Serpenta, cette créature à la chevelure de serpents s'impose comme un clin d'oeil direct à Castlevania.



Raven

---Avalon les delices du Grand Est---
(il n'y a pas de faute)

Lors du développement, j'ai eu envie d'essayer de créer un endroit atypique dans les oubliettes.
J'ai conçu le Tribunal, tenu par l'une des Soeurs, Elsa.
J'ai alors retiré une carte à l'église maudite pour laisser une place à ce Tribunal.
Pour comprendre Elsa, il faut savoir que Raven fait à l'origine partie d'un cercle de sorcières légendaires : les 9 Soeurs.

Assoiffée de pouvoir, Raven a trahi son propre ordre, terrassant ses soeurs une à une, dont Elsa.
Mais plutôt que de mettre à mort une sorcière aussi puissante, Raven a préféré l'humilier en lui confiant une tâche sinistre : régner sur les geôles et présider un tribunal corrompu chargé de condamner les opposants.
Ce que Raven a sous-estimé, c'est la rancoeur tenace d'Elsa, qui choisira en sous-main d'aider le joueur pour se venger.

Dans les cachots du Tribunal, on trouve d'ailleurs deux figures marquantes : "Séraphim", une entité céleste au design biblique qui dénote avec l'ambiance des prisons, et Schneckie.

Derrière ce nom se cache une autre des 9 Soeurs, punie par une métamorphose grotesque en créature mi-femme, mi-escargot.

C'est le talentueux Titan qui a realisé le pixel art de Schneckie ainsi que de l'incroyable Homme-Bougie que vous retrouverez dans les oubliettes.
Il a aussi fait d'autres sprites comme les harpies, snipers et autres satyres.

Pendant les deux premières années, le développement me prenait absolument tout mon temps libre. Titan, interpellé par le projet, m'a proposé son aide.
Je l'alimentais en concepts via des textes et des images d'inspiration et il les traduisait à merveille pour le CPC.

Titan avait également réalisé un magnifique écran titre animé que vous pourrez retrouver sur son site.
Néanmoins, par souci d'unicité de style avec le reste du jeu, j'ai dû prendre la décision difficile de l'écarter pour rester sur un écran en Mode 1 basé sur un jeu de silhouettes que vous connaissez.

---Musique Maestro !---

Je voulais une bande sonore qui colle au style du jeu, les Castlevania sont connus pour leurs musiques épiques.
Au tout début, j'ai pensé à aller piocher dans le gigantesque catalogue des musiques du ZX Spectrum dispo sur ZXart.
La puce sonore étant la même, il est possible de convertir les morceaux pour le CPC via Arkos Tracker.
Mais je me suis heurté à un problème majeur : impossible de mettre la main sur une suite musicale complète et cohérente. Certains morceaux sont excellents mais impossible d'unifier le tout.

C'est alors que s'est nouée une collaboration avec e-dredon.
C'était une personne très talentueuse et très exigeante.
Malheureusement, il nous a quitté et j'ai une pensée pour lui et sa famille. RIP.

J'avais été entretemps contacté par Retro Asobi, plutôt habitué à la scène NES et Game Boy.
Il a très vite compris ma "vision" du jeu avec le style musical que je voulais.
Son travail a donné un résultat fantastique, qui sonne de manière assez inhabituelle par rapport à ce qu'on peut trouver sur CPC.

Pour ce qui est des effets sonores, je les ai faits moi-même.

Mon plus grand regret reste de ne pas avoir pu ajouter les sons FFT comme ceux que j'avais intégrés à l'époque dans Risky Rick sur ColecoVision. Grâce aux outils de Roudoudou, j'avais prévu d'intégrer des voix pour la carte Play2CPC de totO, mais le manque de temps, de place et aussi de talent en matière de ma part, en a malheureusement décidé autrement.

De même, j'avais l'ambition d'intégrer des musiques au format FM pour certaines extensions mais je n'ai pas réussi. Peut-être pour une suite, qui sait ?

---J'ai cru voir un grosminet---

Pour éviter que le jeu ne devienne un projet éternel, je m'étais imposé une limite dès le premier jour : le temps de développement serait borné à deux ans, avec une marge de sécurité de 6 mois.
Les limites physiques étaient elles aussi gravées dans le marbre : tout le contenu devait tenir sur une disquette double face et dans les 512 Ko d'une cartouche selon la version.

Au bout d'un an et demi, le coeur du jeu était déjà très avancé. J'ai donc pu basculer sur l'enrobage : le système de menus et les graphismes pleine page pour les illustrations d'introduction et de la fin.

J'ai été fasciné par le travail de Sylvestre sur Imperial Mahjong avec son mode EGX.
J'ai alors eu envie d'essayer cette technique pour les illustrations du jeu.
J'ai réussi à me bricoler une palette à partir de celle du jeu et à sortir des écrans tout à fait convaincants, sans toutefois atteindre son niveau.

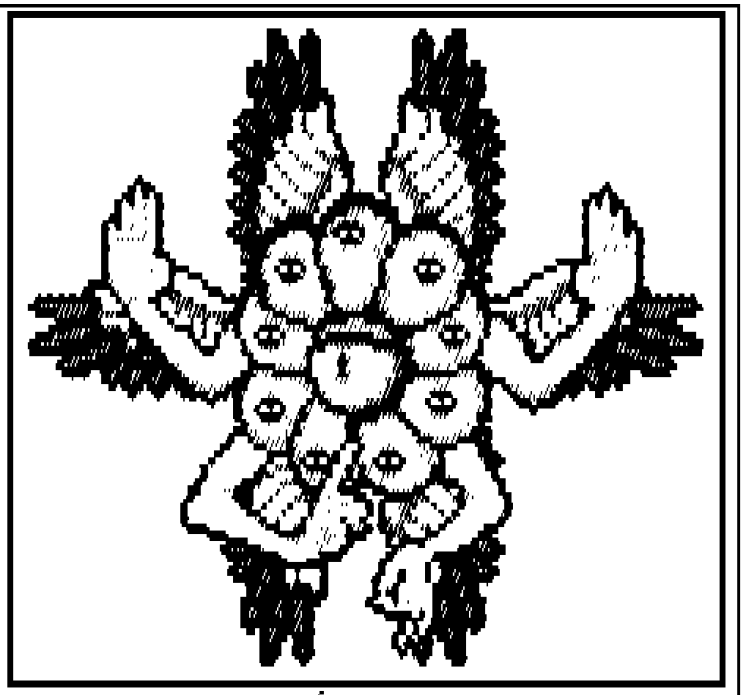
Je pense que le résultat final s'intègre bien avec le reste du jeu, en gardant un semblant de finesse que je n'aurai pas pu avoir avec le mode 0 seul.

--- Toujours Plus ---

Si la version pour CPC 6128 standard représentait mon objectif initial, l'adaptation du moteur de la gamme Plus et GX m'a permis d'aller plus loin dans mon idée.
En stockant le jeu sur ce support, les temps de chargement ont tout simplement été réduits à néant. Cela m'a aussi permis de n'avoir besoin que de 64K de RAM et de ce fait ouvrir le jeu à la GX-4000.
J'ai pu améliorer le rendu visuel du jeu et accentuer l'ambiance grâce au hard de la machine :

Les dégradés de palettes : grâce à la palette des Plus et au détournement de l'usage DMA lists, chaque zone a pu bénéficier de dégradés spécifiques.

Par exemple, dans les geôles, j'ai codé un effet où la lumière se déplace en temps réel avec le joueur, plongeant le reste de l'écran dans la pénombre.



Séraphim

Les sprites hard : L'utilisation des sprites de la console a été un atout formidable. J'ai pu dépasser la limite stricte des 4 couleurs pour coloriser certains ennemis, certains objets ou encore les projectiles.

Pour la production physique, l'édition Plus a été de loin la plus difficile à sourcer et la plus coûteuse à produire.
Neanmoins, le jeu en valait la chandelle. Entre sa boîte au format type console et sa coque de cartouche noire glossy du plus bel effet, le résultat est tout simplement somptueux.
Je suis très satisfait de l'objet final et je pense qu'il ne dénotera pas à côté des jeux d'autres consoles de l'époque.

---La tête dans la lune---

Avoir un jeu fini et de superbes éditions physiques est une chose, mais encore faut-il pouvoir les acheminer jusqu'aux joueurs.
Pour gérer la distribution de cette aventure, j'ai décidé de réserver le nom de domaine officiel début 2026 : www.yogtze.fr

Mais avant d'ouvrir la boutique, il fallait concevoir les écrins de ces versions physiques.
Pour cela, j'ai pu compter sur l'aide inestimable de totO, collaborateur discret de beaucoup productions CPC, avec qui j'avais déjà partagé l'aventure de R-Type en 2012 et de Risky Rick en 2018.
totO s'est investi dans la conception du packaging des 3 versions.
C'est lui qui a réalisé les jaquettes et la mise en page des manuels de jeu, avec cette exigence qui le caractérise.
C'est également lui qui m'a orienté et guidé sur le choix des formats de boîtes spécifiques pour les trois éditions du jeu, m'aidant à trouver des solutions.

Il a l'oeil qui traîne partout et toujours une excellente idée d'avance, ce qui fait toute la différence.

Le lancement du site s'est ensuite fait en deux étapes :

La phase de lancement : j'ai mis en place une toute première version épurée de la plateforme, dédiée exclusivement à l'édition initiale du jeu. Cela m'a permis de recueillir les précommandes du jeu et de les traiter. Un grand merci à ceux qui ont soutenu le projet dès le début.

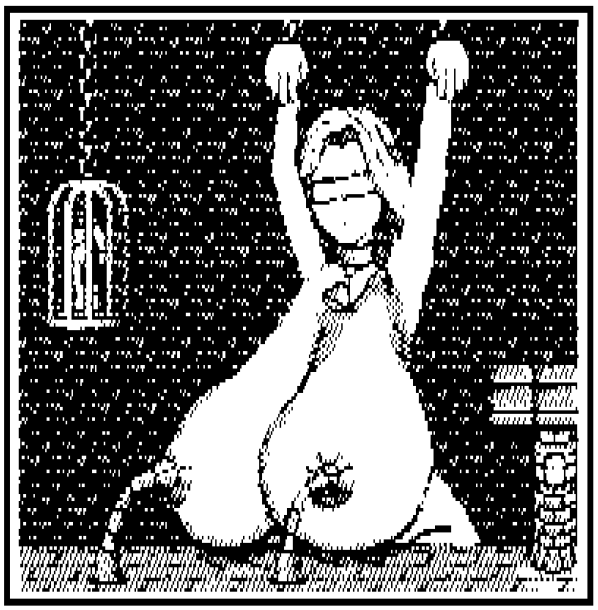
La boutique : Une fois la première vague absorbée, j'ai transformé le site en y installant une véritable boutique en ligne, ce qui simplifie grandement le processus.

---Accident de parcours---

Une question : mais d'où vient ce nom, YOGTZE ?

Quand j'ai lancé le développement de Castle Adventure, j'ai pris la décision de mener ce projet à l'écart de toute influence pour suivre ma vision, sans interférences.
Cependant, je savais qu'il faudrait tôt ou tard confronter mon travail à la communauté.
Le problème, c'est que j'étais déjà connu pour d'autres projets sur la scène rétro. Je craignais que mon nom n'influence les avis ou ne biaise les retours des joueurs, en bien comme en mal.

Pour protéger le projet et obtenir des avis totalement objectifs, j'ai décidé de prendre un pseudonyme de graphiste pour signer mes premiers posts sur les forums.
Mon choix s'est arrêté sur un mot à la sonorité étrange, qui m'avait marqué : YOG'TZE.
Ce sobriquet fait directement référence à une célèbre affaire criminelle mystérieuse des années 80 en Allemagne (l'énigme du message codé "YOGTZE" retrouvé dans la voiture d'un ingénieur en 1984).



Dirty Daisy

Le point culminant a été la RGC en novembre 2025, là où Yogtze devait donner un exposé sur le jeu. Je me rappelle avec bonheur de la réaction mi-outrée mi-hilare de certains dans l'assistance quand je suis arrivé sur scène. Ils se reconnaitront et encore merci à eux pour ce moment.

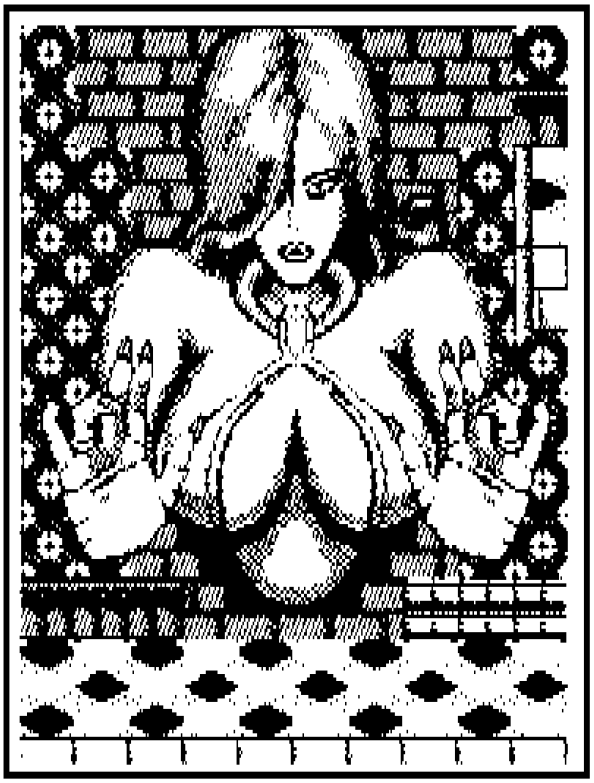
---Et pour finir... ...ou pas !---

Après m'être frotté à l'exigence d'un schmup légendaire comme R-Type et à la plateforme en mode die and retry d'un Rick Dangerous, me voilà à nouveau au bout de ce voyage avec mon propre Castlevania.
Ce fut une formidable aventure où j'ai appris énormément de choses, bien au-delà du simple fait de coder.
J'y ai trouvé des partages et des échanges passionnants, constamment supporté par une communauté qui m'a bien rendu mon investissement.

À 50 ans, j'ai enfin refermé une parenthèse ouverte au début des années 90.
Le prototype que j'avais esquissé à l'époque est devenu un vrai Metroïdvania, avec lequel je suis allé au-delà de ma vision de départ.

Je ne sais pas encore de quoi sera fait l'avenir mais j'ai envie de continuer à développer cet univers et le lore des 9 Soeurs.
Mais d'un autre côté, j'ai aussi tellement d'autres projets en tête...

Merci à toute la communaute pour son soutien, et bon voyage dans les couloirs de Castle Adventure !



Vampirella

Turk182! se souvient de Bactron

Salut les vieux,

En 1986, ma vie se résumait aux livres, à la musique et aux jeux vidéo. Et justement, en matière de jeux vidéo, j'avais récemment fait l'acquisition d'un Amstrad CPC 6128 flambant neuf. Ce choix m'avait été suggéré par mon jeune cousin, qui en possédait un et me promettait des disquettes remplies de jeux à profusion.

C'est ainsi que, grâce à l'une de ses disquettes, je découvris un soir d'hiver Bactron.

Bactron n'est pas simplement un jeu d'action abstrait, comme on peut parfois le lire sur la toile. C'est avant tout une aventure riche en action, en vue isométrique, ou chaque salle constitue un petit casse-tête organique à résoudre.



BACTRON - 1986

Ceux qui me connaissent bien le savent : je ne suis pas particulièrement amateur de jeux en 3D isométrique. Mais je dois avouer qu'à l'époque, je ne faisais pas tant la fine bouche et jouais à tout ce qui me tombait sous la main.

Dans Bactron, on ne pilote pas un simple sprite qui tire dans tous les sens : on incarne littéralement une sorte de bactérie ou d'anticorps anthropomorphe, un "blob" jaune pour faire court, chargé de sauver un corps humain gravement malade. C'est une idée que je trouvais assez originale, pour un jeu, en 1986.

La mission consiste donc à explorer l'intérieur de ce corps, salle après salle, afin de libérer des enzymes de guérison dissimulées dans des cubes jaunes, tout en évitant ou en neutralisant les virus qui rôdent.

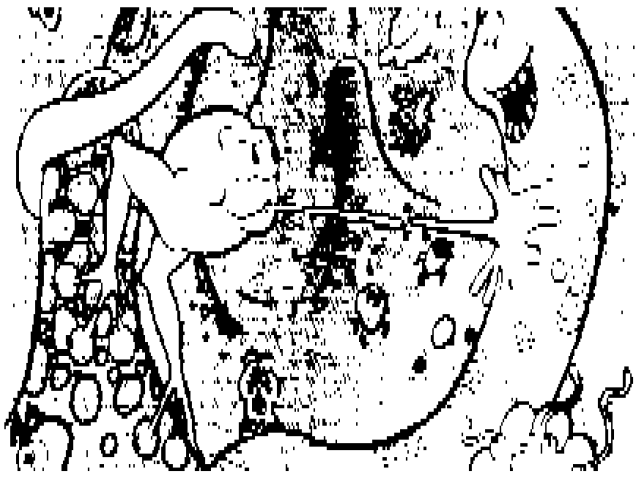
Le style visuel est donc en 3D isométrique, comme dans Head over Heels ou d'autres jeux de l'époque qui utilisent cette pseudo-3D (que je n'ai jamais trop aimé) afin de donner de la profondeur aux labyrinthes. Chaque salle est une petite pièce à explorer où l'on doit avancer, pousser ou tirer certains objets afin de progresser correctement. L'exploration du labyrinthe n'est donc pas linéaire : il faut souvent revenir sur ses pas pour activer ou désactiver certains mécanismes pour avancer dans sa mission.

Bactron incorpore également des éléments d'action-réflexe et de puzzle : les virus ne sont pas de simples obstacles statiques, ils se déplacent et vous infligent une perte d'énergie au contact. Vous l'aurez compris, votre énergie est limitée, et elle diminue avec le temps car la température du patient augmente progressivement au cours de la partie. Si elle atteint 42°C, c'est Gameover.

Pour neutraliser les virus, vous ne disposez pas d'un tir classique comme dans un jeu d'arcade : votre personnage " crache " sur les virus pour les figer temporairement, ce qui ajoute une dimension stratégique. Vous devez donc équilibrer exploration, collecte d'enzymes et gestion de votre énergie et du temps, car plus vous tardez, plus la situation devient périlleuse. Pas facile pour le commun des mortels.

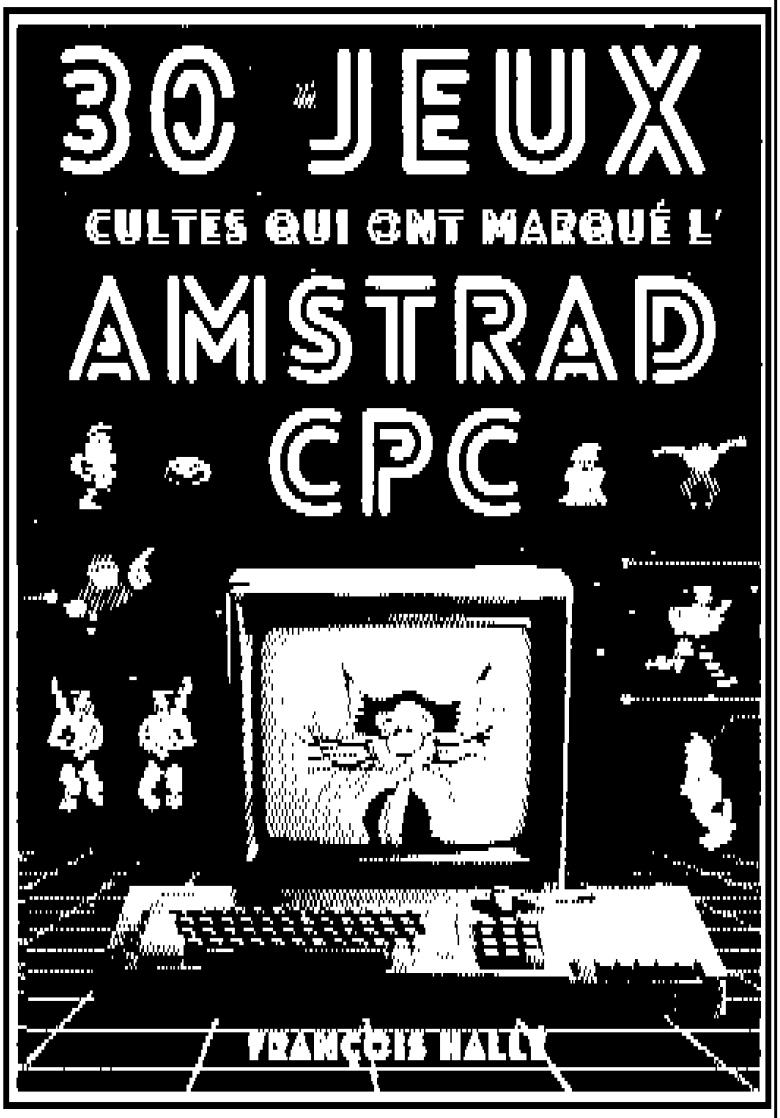
Je me souviens que, malgré ma réticence pour les jeux en 3D isométrique, j'avais rapidement accroché à ce titre. Sans doute grâce à son originalité et parce que, pour l'époque, le concept était assez révolutionnaire.

J'en garde un excellent souvenir, que j'aime aujourd'hui partager avec vous à l'occasion de ce magnifique ùCPM n°8.



Kenshiro72 a lu le premier livre de François Hallé

30 jeux cultes qui ont marqué l'Amstrad CPC (Francois Hallé)
163 pages - Disponible sur Amazon (version Standard à 19,99 E, ou Premium à 29,99 E)



Sur le front des sorties d'ouvrages autour de notre ordinateur de coeur une nouvelle pierre blanche vient d'être posée par François Hallé, que l'on connait surtout pour son excellente chaine YouTube "Génération Micros". Je vous la conseille fortement tant le contenu est de grande qualité.

Après plusieurs années de gestation François nous propose son recueil des 30 jeux cultes du CPC, de son point de vue bien entendu. Chacun de nous avons notre propre sélection au vu de nos expériences avec cette belle machine. Toutefois si l'ont fait les comptes il y en a bien plus de trente. Comme quoi le titre est trompeur, mais c'est pour le meilleur comme nous allons le voir.

Alors alors c'est quoi le programme ? Passés les traditionnels sommaire et éditorial, l'auteur a eu la très bonne idée de nous exposer un petit récapitulatif historique (un voyage inattendu) de la firme Amstrad. De ses balbutiements à son trépas, sans perte ni fracas la tete pointée à 36000 kms vers les satellites géostationnaires. Très instructif, et il n'est jamais trop tard pour une petite remise à niveau de nos connaissances amstradiennes.

L'agencement des rubriques est chronologique, de l'année 1984 à 1989 (quelques jeux bonus de 1990 à 1994), avec en préambule un petit rappel historique des évènements mondiaux de l'année en référence. Mais pourquoi il n'y a pas la sortie des "Dents de la mer 4" en 1987 ? Ca aurait été bien mieux avec des crocodiles :-)

Chaque descriptif de jeu est accompagné de nombreuses copies d'écran, sans oublier l'histoire du soft en question. De sa sortie en arcade (pour ceux concernés), ou de leur processus de conception, jusqu'à l'adaptation/création officielle sur CPC. C'est bien documenté, et même les érudits cpcistes risquent d'apprendre de nouvelles choses ! Première très bonne impression sur cet ouvrage car j'ignorais pas mal de faits relatifs à certains de mes jeux préférés.

Au menu de cette sélection les hits sont là : Sorcery, Fruity Frank, Le 5ème Axe, Barbarian, Bruce Lee, Commando, Ikari Warriors, Ghost'n Goblins, Opération Wolf, etc..) N'en jetez plus la coupe du crocodile est pleine !

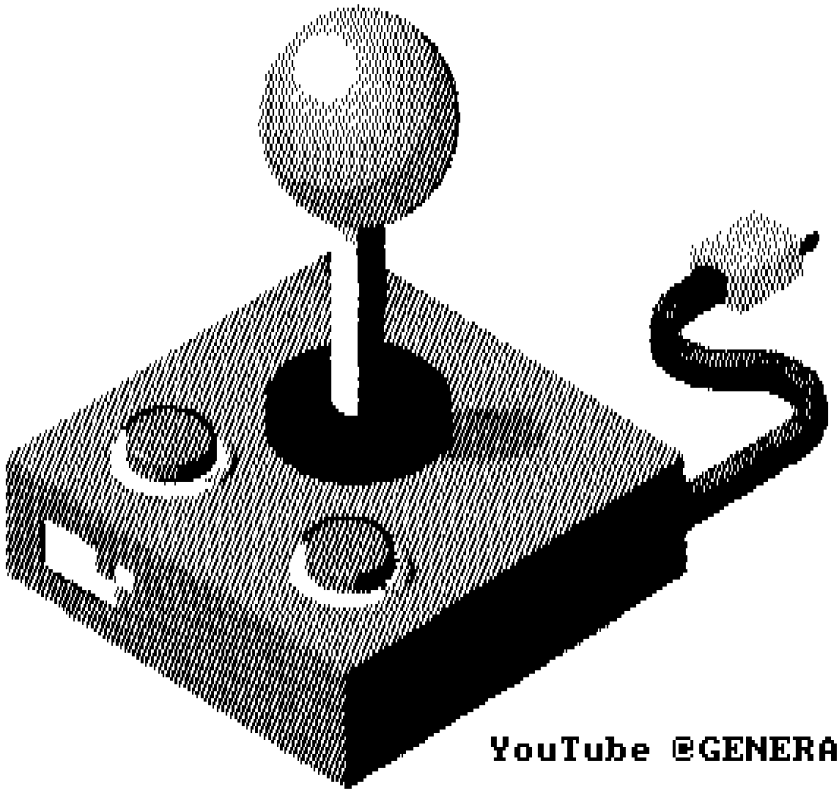
Toutefois on n'échappe pas au syndrome "ouiiin y'a pas mon jeu X, ou Y !!". Certes il en manque quelques-uns, comme Captain Blood que j'aurais aimé retrouver dans ce livre. Mais il ne faut pas oublier qu'il s'agit de la section personnelle de l'auteur, et qu'il y a déjà de quoi faire au long de ces 163 pages.

L'autre point pratique est que l'on va y découvrir de nouveaux jeux qu'on avait ratés à l'époque. Petites pépites oubliées sous le sable du temps qui passe et qui aujourd'hui valent largement le détour. Par exemple je n'avais jamais joué aux Passagers du Vent, et depuis j'y suis plongé dedans jusqu'au coup, les cheveux dans le vent sur un navire de guerre. Enfin pour les cheveux on repassera... J'ai même commencé à lire les bandes dessinées dont est tiré le jeu. Rien que pour ça, je remercie énormément l'auteur, car autant le jeu que les bds sont de petites merveilles.

Une double-page Épilogue clôt ce magnifique recueil, avec les remerciements d'usage et quelques recommandations de ressources (sites internet, forums/groupes Facebook). Mais pourquoi il n'y a pas ùCPM ?? C'est un scandale ! Heureusement CPC-Power est là, l'honneur est sauf... Mais non je plaisante, ce n'est pas bien grave ;-)

Dois-je vous recommander ce bouquin ? Bien-sûr que oui, 6128 fois oui ! Si vous adorez le CPC depuis toujours ou êtes un/une newbie au pays des crocomicros, foncez et courez vite vous le procurer. Enfin courez en ligne plutôt car c'est sur Amazon où ça se passe. Deux éditions sont disponibles (standard, premium), aux couvertures distinctes. La différence se fait juste sur la qualité du papier et de plus belles couleurs sur la Premium, mais le contenu est identique. Une très bonne idée qui permet l'achat selon la taille de votre bourse numérique.

J'espère fortement que François remettra le couvert pour un volume 2, avec encore plus de pages, plus de jeux, plus de tout en fait. En attendant la bonne nouvelle qu'on souhaite tous et toutes, n'hésitez pas à vous procurer cet indispensable à ranger sur vos étagères à écailles vertes.



YouTube @GENERATIONMICROS

GENERATION MICROS

Les IPF ne sont pas viables

par Kukulcan

À l'origine Dlfrsilver m'avait "vendu" les dumps IPF comme la preuve ultime que nous étions en présence d'une sauvegarde 100% non modifiée et par conséquent strictement identique à l'original.

Sur le papier c'est beau. Du coup, j'avais modifié le site pour supporter ce nouveau format et j'avais mis à disposition les quelques IPF en ma possession. Aye aye, je me suis fait retoquer très rapidement par Dlfrsilver qui m'a interdit de diffuser les IPF "officiels" et "provisoires". Pas de problème on suit les directives imposées.

Pour information, un IPF "officiel" a été validé par la SPS est a un numéro officiel, pour un IPF "provisoire" il est juste là pour faire patienter le propriétaire du logiciel en attendant que ça soit validé (seulement 100 IPF "officiel" et encore, il y a un doublon dans le lot, donc 99/100 et c'est tout après un paquet d'années).



Pourquoi je râle, allez vous me dire ?

J'ai commencé il y a plusieurs années de ça par rouspéter (BDCIron sort de ce corps ahahah), par rapport au secteur &01 en piste 40 pour les originaux édités par Gremlin Graphics Software qui n'était pas présent sur les IPF (Un article écrit depuis de très longs mois sur ce sujet doit paraître dans un prochain numéro du fanzine ùCPM). (Ce texte a été ecrit en juillet 2025, ùCPM7 paraîtra dans quelques jours, et oui nous sommes maintenant en décembre 2025, et vous lirez tout ça, sûrement courant 2026...)

L'excuse était que l'IPF est un "MASTER" donc toutes les informations ajoutées par le duplicateur n'ont pas lieu d'être, dans ce cas-là, nous ne sommes plus en présence d'un dump 100% conforme à l'original entre nos mains. En cette année 2025, Dlfrsilver m'a écrit en me précisant que la SPS modifiait sa politique concernant ce secteur et que maintenant il était rajouté (enfin non supprimé serait plus juste eheh). Un bon point pour eux même si du coup ça va à l'encontre de la politique dite de "MASTER".

Aujourd'hui je constate que Dlfrsilver diffuse les IPF sur internet et que dans le lot, il met à disposition quelques IPF "provisoires" foireux, et ça, je dois avouer que c'est honteux (IPF qui ne fonctionne pas, ayant 84 pistes pour des disquettes 3", données modifiées...)

On va parler du soft "E.X.I.T." de Brice RIVE (qui nous a gentiment fourni le dump de son original et je l'en remercie très chaleureusement) qui est un excellent condensé des soucis qu'on rencontre avec le traitement de nos dumps et des IPF fournis par Dlfrsilver/SPS.

Premier problème :
Si une protection n'est pas scriptée alors l'IPF ne pourra pas la supporter ou passera à côté d'un détail des plus important. L'IPF n'a pas le CRC en face A pistes 15 et 29 (à l'adresse &200 nous devrions avoir &38 &6E entre les 256 données &44 et les &4E). Donc si on ne fait pas attention, cette donnée est corrompue.

Deuxième problème :
Sur l'IPF nous avons perdu en face B, la piste 41. Pour reprendre les termes de Dlfrsilver, les données "Garbage" ne sont pas gardées (d'après le dictionnaire en ma possession c'est traduit par "ordures"). Mouais, mouais, mais dans ce cas-là, je m'éloigne de plus en plus de l'original que j'ai acheté à l'époque si on me vire des pistes, des secteurs ou des données qui sont superflues (je préfère ce terme à "ordures").

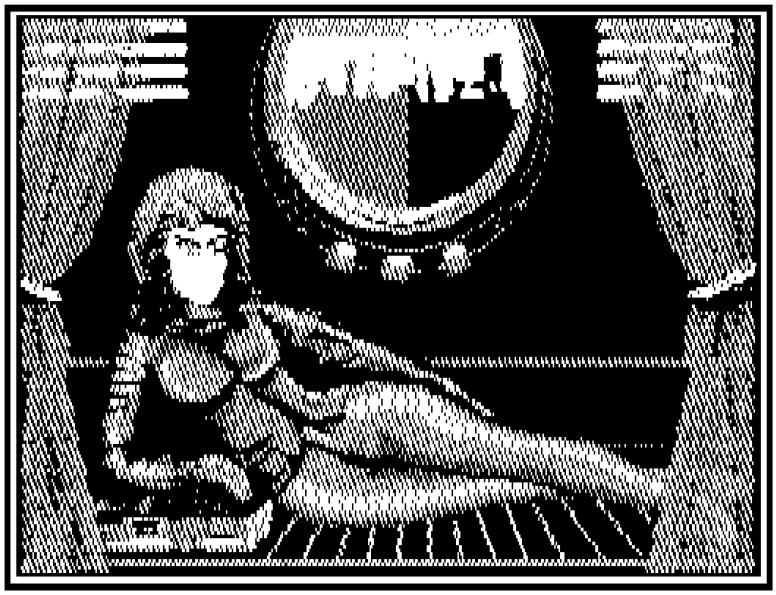
Troisième problème :

Là c'est le pompon, et vous devez vraiment faire très attention, ça concerne les sauvegardes présentes sur vos originaux. Dlfrsilver a tendance à les modifier ou à les supprimer. Oui oui, vous lisez bien, vous avez envoyé vos RAW pour avoir un IPF qui prouve que vous avez un original non modifié et conforme à 100% à votre original. Et comme ce dernier a constaté qu'il y avait une modification au niveau des sauvegardes et qu'il n'a aucun dump correct jusqu'à présent, il va essayer de corriger le problème (ici, ça part d'une bonne intention), quitte à en engendrer d'autres (et là c'est un manque classique de vérification). Et ça n'a pas loupé sur la face B, piste 0, secteurs &06, &07, &08 et &09 de notre original. M'enfin, pourquoi tant de haine ?

On a eu le souci avec le jeu "Fugitif", résultat plantage du jeu (le pire dans tout ça, c'est que j'ai du batailler pour obtenir gain de cause et que les bonnes sauvegardes soient réinstallées). Ensuite on a eu le droit à "Sram II", idem plantage du jeu (plus de sauvegarde, excellent boulot y'a pas à dire, gros message d'erreur dans le jeu) et la liste est longue...



GHOSBUSTERS II 1989



FUGITIF - 1991

Problèmes divers :

Encore mieux, ayant déjà réalisé un IPF pour un soft, il va refuser de traiter nos fichiers au risque de passer à côté d'une version alternative et nous fournira un IPF correspondant à ce qu'a fourni un autre dumpeur. Heureusement que l'on vérifie le maximum de choses de notre côté, ce qui nous a permis de sauver beaucoup de versions alternatives.

Nous avons eu un souci très récemment avec "Ghostbusters II" de la compilation "Les Stars d'Hollywood", soi-disant impossible qu'une protection Hexagon Disk se charge par RUN"DISC. (avec un C et non un K), pourtant la disquette était non modifiée. Dlfrsilver a fini par faire l'IPF mais en supprimant les pistes 31 à 39. Cet IPF est bien évidemment parti à la poubelle, là où doit être sa place vu qu'il est tronqué.

Logiquement avec un IPF entre les mains, on ne devrait même pas avoir à vérifier, c'est censé être "non modifié" et conforme à notre original. Au final, je n'ai plus aucune confiance dans les dumps que Dlfrsilver nous fournit, vu qu'il est capable de générer des IPF à partir de dumps qu'il a modifié.

Actuellement le format IPF est imparfait, pas de support correct pour plusieurs protections (Half-Weak, Ere informatique...) et par conséquent dump impossible ou foireux.

En conclusion :

Si dans le format IPF (qui se veut un "MASTER") certaines informations sont supprimées ou modifiées nous ne sommes plus en présence d'une sauvegarde 100% conforme à nos originaux et ça ne correspond pas à la vision de la sauvegarde de notre patrimoine que j'ai.

Par conséquent, je préfère garder le format eDsk qui lui a au moins le mérite de supporter toutes les protections de l'époque. Pour les détracteurs de ce format, il ne faut pas oublier que l'OFFSET-INFO est là pour palier la vue secteurs et ainsi permettre d'obtenir via reconstruction des données une vue piste sous émulateur. Il est aussi possible de réécrire nos disquettes grace à SAMDISK.

Il y aurait encore beaucoup de choses à écrire mais lorsqu'une prose est trop longue ça devient indigeste.

WINTER GAMES rejoué par J.M. FILLON



ÉCRAN TITRE WINTER GAMES-1985-VERSION K7

Certains jeux, à vocation plus ou moins sportive, provoquèrent le décès prématuré de nombreuses manettes ... et des ampoules aux doigts de non moins nombreux joueurs.

Il me suffira d'évoquer ici les tripatouillages frénétiques de joystick occasionnés par les sprints de Combat School, les dégagements de prises de catch de WWF Wrestlemania...

Fallait-il souffrir de tendinites du pouce, pour remporter l'or tant convoité, comme dans Daley Thompson's Decathlon ?

(Merci à mon camarade David L. pour ce précieux et douloureux témoignage).

Vous l'aurez peut-être deviné, je m'apprête à vous présenter un jeu d'une actualite brûlante, malgré les températures hivernales.

Winter Games, développé par EPYX Computer Software en 1986, prend place pendant les Jeux Olympiques d'Hiver de Calgary, province canadienne de l'Alberta, en 1988.

Je ne vous ferai pas l'affront de vous rappeler que les Jeux Olympiques , à l'origine, destinés à honorer Zeus, furent remis à l'honneur par le baron français Pierre de Coubertin, créateur du CIO en 1894, et que les premiers Jeux Olympiques d'Hiver eurent lieu à Chamonix en 1924.

Winter Games s'ouvre sur une scène aussi grandiose qu'émouvante : l'arrivée de la flamme olympique, le lever du drapeau aux cinq anneaux (un par continent), et le lâcher de colombes, véritable message de paix pour toutes les nations conviées.

Vous pouvez visionner à l'envi cette scène d'introduction.

Les records mondiaux sont bien entendu accessibles, via le choix 7 sur le menu de sélection.

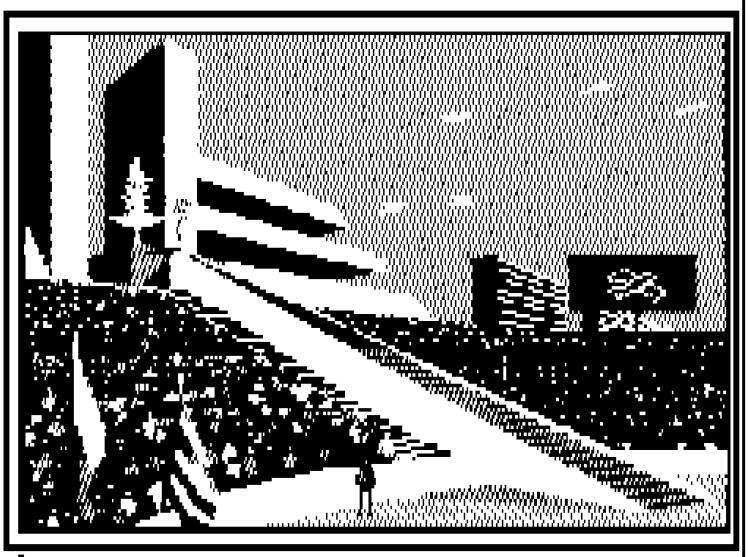
Le jeu propose sept disciplines (ou events) que vous pouvez pratiquer ensemble, ou séparement.

Vous avez même la possibilité de vous entraîner auparavant.

On retrouve donc :

- Le saut acrobatique à ski (hot dog aerials) ;
- Le biathlon (ski de fond et tir à la carabine) ;
- Le patinage de vitesse (speed skating) ;
- Le patinage artistique, figures imposées (figure skating) ;
- Le saut à ski (ski jump) ;
- Le patinage artistique, figures libres (free skating) ;
- Le bobsleigh (bobsled).

Autant de disciplines qui, une fois parfaitement exécutées, vous procureront moult satisfaction. Alors, serez-vous le prochain Quentin FILLON-MAILLET ?



ÉCRAN TITRE WINTER GAMES-1985-VERSION D7

Le cauchemar de François Hallé

Wriggler. Un nom qui ne parle pas à beaucoup de monde sur Amstrad CPC je pense. Je vais donc vous raconter mon histoire pour le moins singulière avec ce jeu ... qui reste pour moi un traumatisme de mes dimanches après-midi :)

Tout a commencé avec une compilation. J'étais tombé dessus par hasard dans un magasin, ne la connaissant pas du tout. Mais en revanche, il y avait dedans un jeu que je connaissais très bien ... un certain Cauldron de Palace Software.

Ayant terminé et adoré le second opus, j'ai toujours rêvé de pouvoir essayer le premier opus. Mais celui-ci étant plus ancien, il n'était plus en vente. C'est pourquoi mon regard s'est illuminé quand je suis tombé sur cette compilation dans laquelle figurait ... Cauldron. En plus de 9 autres softs, car oui la compilation se nommait ' 10 Computers Hits Volume 3 '.

Clairement aucun chef d'oeuvre dans cette compilation, mais quelques découvertes intéressantes, comme Juggernaut, le simulateur de semi-remorques. Ou bien encore le très bon Dynamite Dan.
Pour ce qui est de Cauldron, je serai très déçu quand je lancerai le jeu, tant cette version CPC est assez pauvre, sans scrolling. Et mon engouement pour Cauldron 2 ne se répétera pas ici.

Mais il reste un jeu ... un certain Wriggler. Jamais entendu parler auparavant, je lance le soft. Et l'écran de chargement ne me met pas spécialement en confiance. On y voit en effet un ver de terre, avec quelques insectes autour. Ok, bon, pourquoi pas, de toute façon, le chargement est lancé, et je vais donc l'essayer.

Le jeu commence alors que vous devez faire une course contre un autre ver. Ok. Il faut essayer de le suivre (ou de le doubler ? Je n'ai jamais compris), en évitant différents obstacles, et différents insectes. Le jeu se déroule écran par écran, et c'est très vite un labyrinthe assez grand qui s'offre à vous.

L'animation du ver est assez bien faite. Mais surtout, surtout ... vous croisez des araignées. Et là, je dois vous dire, elles m'ont vraiment traumatisées ces araignées ... je vous inviterai à aller voir des vidéos du jeu. Mais leur animation était vraiment ultra réaliste pour l'époque ... franchement, ils ont mis tout le budget du jeu dans l'animation des araignées, c'est pas possible autrement.



ÉCRAN TITRE WRIGGLER 1985

Et j'avoue, à chaque fois que je relançais le jeu, ça me mettait mal à l'aise. Alors oui, il y avait les araignées, mais pas que ... tout le jeu me paraissait ... étrange, bizarre, un jeu complètement à part, presque malaisant. En tout cas un jeu qui m'aura marqué, mais peut-etre pas de la meilleure des manières :)

Pour la petite histoire, le jeu a été développé par une petite équipe britannique, Devonshire House, qui était constituée de ... 2 frères. Allin développait les différents graphismes ainsi que la jaquette du jeu, tandis que son frère Matthew s'occupait lui de la programmation pour la version Spectrum, aidé de David Vivian pour la version CPC. Petite anecdote amusante, le jeu était vendu sur la face B de la cassette avec une musique de " The Moons of Jupiter " de Alexander Goldsheider, un compositeur britannique d'origine tchèque.


LA FAMEUSE ARAIGNÉE (LÉGÈREMENT ZOOMÉE ;))

Les programmeurs et les graphistes sont des cachottiers par Kukulcan & Kenshiro72

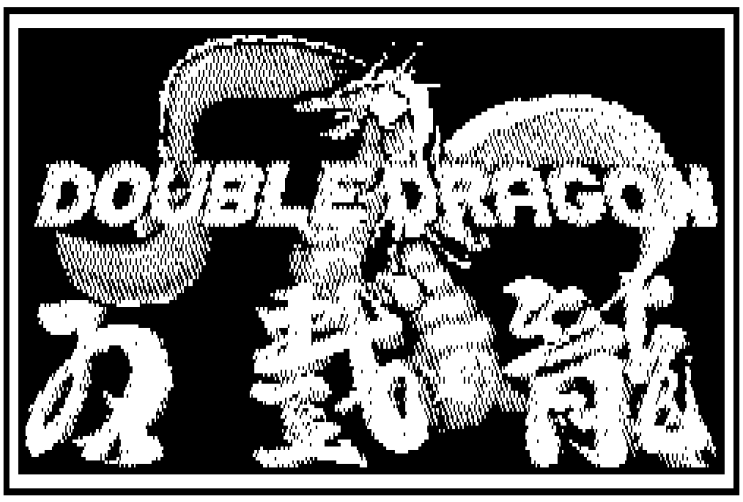
Pour faire suite à ùCPM7, voici deux messages cachés sur nos disquettes par Richard APLIN, l'un est assez court et l'autre est un véritable roman. Le premier se situe dans la disquette de notre original de la très bonne version de Double Dragon (1988) édité par Virgin Mastertronic (impossible de le confondre avec la version de Dro Soft développée par Animagic qui est d'une lenteur maladive et une honte sur nos CPC). Nous avons le droit à une petite devinette par rapport à la présence d'un cheat mode dans le jeu. La solution est "RUN LIKE HELL", la phrase est à saisir pendant la pause du jeu pour activer le Cheat Mode. Mais chose intéressante, il est valable pour 3 jeux : Double Dragon (1988), Double Dragon II - The Revenge (1989) et Final Fight (1991). Richard APLIN a fait du recyclage et c'est très pratique pour nous.

Quant au second, il se cache dans l'excellent Shinobi (1989). Richard APLIN s'est complètement lâché :-)

D'où l'importance de fouiller les secteurs de nos disquettes. Il y a parfois des pépites au niveau des informations.

Double Dragon (UK) (128K) (1988) [Virgin Mastertronic] [Original].dsk

Hint about the cheat mode (hiya hackers!).... Sing along if you know the words.. "You'd better make your face up with your favourite disguise, with your button-down lips and your roller-blind eyes, with your empty smile and your hungry heart, feel the bile rising from your guilty past, with your nerves in tatters as the cockle-shell shatters, and the hammers batter down your door!".... any ideas yet? Second verse: "You'd better run all day and run all night, and keep your dirty feelings deep inside, and if you're taking your girlfriend out tonight, you'd better park the car well out of sight, 'cause if they catch you in the back seat tryin' to pick her locks, they're gonna send you back to mother in a cardboard box!" ..the chorus might give the game away a bit, so just you go through your record collection and if it contains a certain favourite album of mine you may well suss the cheat mode! Have fun...Richard Aplin



ÉCRAN TITRE DOUBLE DRAGON-1988

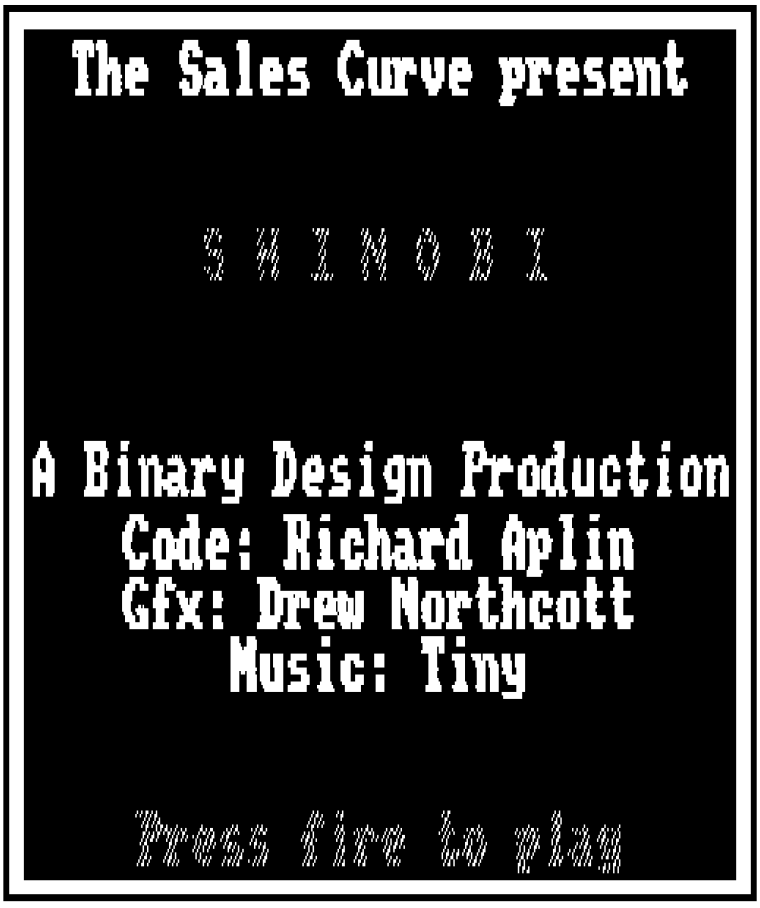
TRADUCTION :

Indice sur le mode triche (salut les hackers !) ... Chantez si vous connaissez les paroles... " Tu ferais mieux de te maquiller avec ton déguisement préféré, avec tes lèvres pincées et tes yeux fermés, avec ton sourire vide et ton coeur affamé, sens la bile monter de ton passé coupable, avec tes nerfs en lambeaux alors que la coquille se brise et que les marteaux enfoncent ta porte ! ".... Vous avez déjà une idée ? Deuxième couplet : " Tu ferais mieux de courir toute la journée et toute la nuit, et de garder tes sentiments sordides enfouis au plus profond de toi, et si tu sors avec ta petite amie ce soir, tu ferais mieux de garer la voiture bien à l'abri des regards, car s'ils te surprennent à l'arrière en train d'essayer de lui faire l'amour, ils te renverront chez ta mère dans une boite en carton !" ... le refrain pourrait vous mettre la puce à l'oreille, alors parcourez votre collection de disques et si vous y trouvez un de mes albums préférés, vous devinerez peut-être la solution ! Amusez-vous bien...Richard Aplin

Shinobi (UK) (1989) [Original].dsk

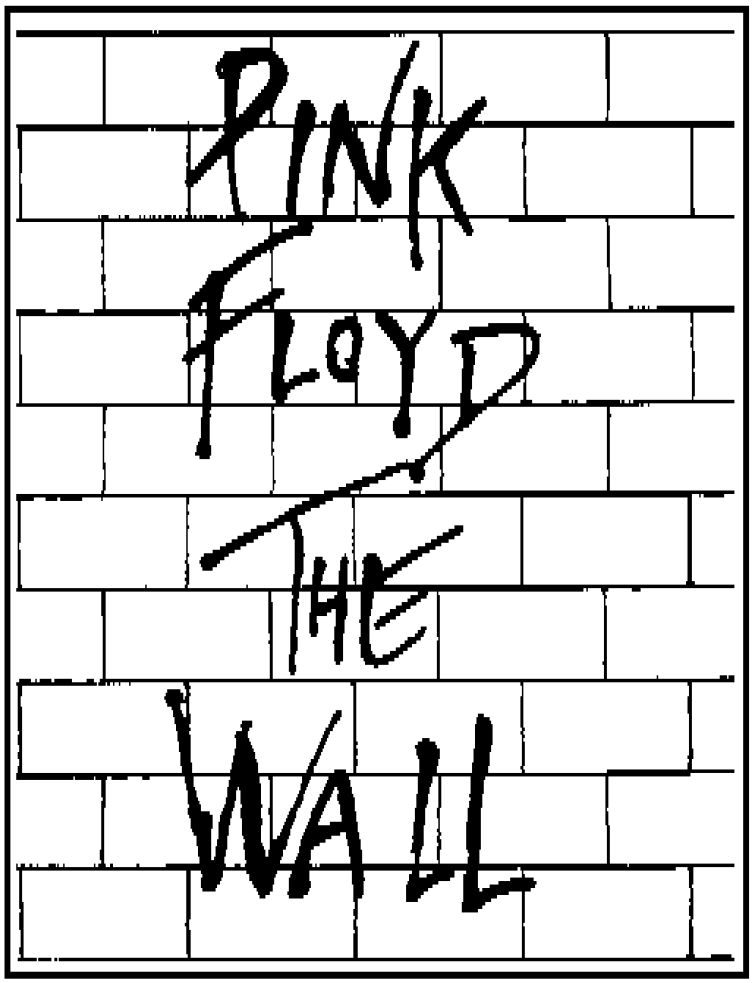
Ok, now all that game rubbish is out of the way, I would like to begin the customary rant, which programmers often put in their code. It is at the moment 04:04:38 on 04/06/89. It is, if you were wondering, very early on a Sunday morning, and I am sitting here in a totally empty office in the centre of Bristol, (13 Small St, if you want to pop in and say hello!) and I am in raptures at the moment listening to the utterly, ridiculously excellent album 'The Wall' by the utterly, ridiculously excellent Pink Floyd. (It's just got to the classic 'How can ye have any pudding if ye don't eat yer meat?' bit!) I am, as if you cared, Richard Aplin, Project Manager (and the person who gets to rush in at the last moment and finish/rewrite games when someone else screws them up totally and then buggers off leaving us well and truly up the proverbial creek without the proverbial wooden implement. (YES ROB! YOU KNOW WHO YOU ARE!) I had the misfortune to be left with the task of rewriting this from scratch! Fortunatly, I have just (last week!) got a PDS development system together (as any programmer will tell you, it is the ant's elbows for writing games on) and I am sitting here typing this on my PC (with 32mb hard disk), safe in the knowledge that it will assemble all 150k of source in the blink of an eyelid! (well, 5.2 seconds anyway) Right, enough of that rubbish, as the album has just started on 'Goodbye Blue Sky'.. another of my favourite tracks. Sing along if youknow the words. ... 'Ooooooooh.. Ooooooooh...D-d-d-did you see the frightened ones.. D-d-d-did you ever hear the falling bombs.. D-d-d-did you ever wonder why you had to run for shelter when the promise of a brave new world unfurled beneath the clear blue skyyyyy. ..' ..Ecstasy!!! Anyway, I want to get this bloody game finished before 6am, so I can get a couple of hours' kip and then go to the Commodore show in London.. But if I keep typing this it's not going to happen! Mind you, I've just done the speech for the 6128 version, and all I've got left to do is play with the map editor (runs on an amiga) and get rid of some of the crap left on the map of mission 3, level 3. I might even try and get some memory back so I can do a high-score table... but there's little chance of that I'm afraid.. according to this excellent assembler, I've only got $74 bytes left before my code runs over the start of the sprites.. which would cause nice big crashipoos! Pity the bloody 464 is so underpowered memory-wise. Anyway, next on the agenda after this damn game is Double Dragon 1.. then Double Dragon 2! (Aaargh!) Anyway, due the the immense complexity of the Artificial Intelligence in those two, Virgin have agreed to a 6128-only game!!!! YAHOO!!(Types happily as The Wall rolls on into 'One Of My Turns') Incidentally, did you ever see my best game.. 'Fly Spy' from Mastertronic? I spent AGES on that game, and I was well chuffed with it.. pity it didn't sell that well... ('Go up to the bedroom in the suitcase on the left you'll find my favourite AXE!'-classic line by Roger Waters!) Anyway, I really AM getting bored with typing all this crap for you to read.. so I'll get on with finishing the game, and who knows? Maybe I'll carry on with this later! Bye for now!!(current time 04:27:01 on 04/06/89)

..... Okay!! Back again! It's now 08:24:03 on 04/06/89 and I'm getting a bit tired! (In case you were wondering about the strange format for the time/date: in PDS if you press CTRL and ENTER then it automatically inserts the current date/time wherever you are typing - Useless but fun!) Right! I've just finished all the alterations to the backgrounds and maps and things.. and I just exercised a bit of sadism with the ninja positioning on mission 3 level 3! (Putting in the baddies is all just a case of playing with numbers which determine what baddies start where and what they are doing. It is VERY boring, but then so would be the game if I didn't do it!) You know, It's just occurred to me that the deep freudian reason for me typing all this crap for the one or two people who will actually hack the game and happen to notice this.. the reason I'm doing it is to vent my frustration.. (cor blimeymissus!) at never being asked to do one of those daft writeups for a magazine about 'my work in progress'!! Childish and petty really.. but then that's just the kinda guy I am! If(* EGO TRIP ALERT*) you were wondering.. I'm the grand old age of 19 (20 on 6th December! Send me a prezzy!), well into music, Wimpeys, Fags (It's my ambition to be the first person to have my lungs used to cover roads when I



ÉCRAN TITRE SHINOBI-1989

die..... thinkabout it you slow-witted person!), Diet Coke (In this coding session alone - 3pm Sat. to now - I can see 12 empty cans lying about!), Alcohol (Oh joyous youth! When I'm older my liver will never speak to me again!) Particularly favoured brews include: Guinness, Newcastle Brown (tits oot fer th' lads!), Ruddles County, San Miguel.. in fact.. now I mention it.. I like LOADSABEER! Anyway.. on with my ego trip.. and why not? It's my keyboard and if I want to fill up your memory with text, then I will! Well, it looks very much like my pretensions to visit the Commodore (or is it commode?) show are well and truly buggered, as it's now (pauses to press CTRL and ENTER) 08:37:58 on 04/06/89.. hang on!! 08:37? Is it fuck! It's 08:50! My real-time clock is buggered! Well, serves me right for buying an Amstrad PC1512! Maybe it should be called an Unreal-time clock... Hang on a min.. I'll just assemble this junk and see how much of your ram I've ranted my way through so far.. Bugger me! 5494 bytes! Doesn't ram fly when you're having fun! Well, my Floyd Collection is exhausted for the night (i.e. I've listened to 'The Wall'(There'll be nobody home),'Animals'(baaaahh!), 'Dark Side of the Moon' (There is no dark side of the moon.. as a matter of fact it's all dark), 'Wish you were here'(We're just two lost souls swimming in a fish bowl), 'Atom Heart Mother'(You name it!), 'Relics' (biiiiike!), 'Final Cut'(Not that keen on that one actually... sorry Roger), and The Wall(again!) about 4 times each.. I'm exhausted for the DECADE (have to start Double-bloody-Dragon on Monday!), and the Binary Design Bristol Office Fridge is devoid of Diet Coke!! .. definitely time to call it a weekend (weekend? Ha!! I laugh in the face of having a social life! I tweak the nose of hobbies! I kick the shins of spare time! ... ohhhhhh GOD!) and time to go back to my flat and listen to some Talking Heads while drifting off to sleep at the same time as everyone else wakes up and says things like 'ohhhh god.. what DID I drink last night?' In fact, just to celebrate finishing Shinobyl (the office pet name!) I might even treat myself to having a TOASTED CHEESE SANDWITCH! (if I can be bothered to make it)



THE WALL - PINK FLOYD - 1979

Oh fuck this, I'm off... Well, goodbye, I hope you like the game as much as I... enjoyed typing this text, and have a nice life. Oh, by the way, pop in and see me some time if you are passing through Bristol! Seeya, Richard 'Mad as a hatter'Aplin.

Hello again! I'm BACK! It's now 17:46:40 on 05/06/89 and after having a severe sleep yesterday (and I did have that cheese sandwitch!) I thought you might appreciate it a bit if I put on some 'frills' today. Well, having spend an hour squeezing a few more bytes out of the memory (I copied some code that was only used sometimes into a bit of spare space on the end of the screen ram!), I wrote you a silly little 'end of game' thing, and did a high score table. I was quite pleased with the hiscores, as they only took just under an hour to write & debug! These were done with the aid of aural stimulation (cor blimy missus! Pt.II) from TheThe's rather nice new album 'Mind Bomb'. It's reaaallly good, but a bit more commercially minded than 'Infected' (their previous masterpiece). I had a bit of a Floyd Overdose (if that is possible!) yesterday, so it's been TheThe and Talking Heads today. Oh yes.. I also put on a cheat mode! Not a very good one, only infinite lives, but at least it's a bit of a challenge to find! What do you mean? No of course i'm not going to tell you what it is!! Anyway, according to a mate, the Commodore show was okish, but he said there were LOADS of crackers wondering about, blatantly showing off.. Well, my views of people who crack and copy games is my own business, and you probably wouldn't be interested anyway. You are most probably hacking this game to cheat, as the Amstrad scene has little piracy (am I joking?! ?), and as it looks very much like this game will have no disk protection (sob!), there is nothing to crack! On the nice game front, (I'm an amiga freak really - i've got two amigas, this PC i'm typing on, a CPC464+drives, a commodore 64, and assorted other bits) Forgotten Worlds looks like a nice amiga game.. good parallax. In case you were wondering (I know you weren't!) I have done games on this, the 64, the Amiga, and I've tinkered with the ST and speccy (two very similar machines!)



DOUBLE DRAGON II - 1989

Well, I haven't got properly drunk for AGES (what with finishing this), so I'll just dump this code out, run off 3 copies to send to Sales Curve tomorrow, and be off, or, as Biffa Bacon (VIZ READER!) would say: 'Ga'n oot doon pub' (attempts Geordie accent and fails as miserably as southerners usually do) Bye!!

Hello (again!) It's now (..wait for it!) 15:21:17 on 02/08/89.. nearly three months later! I've been slaving away on Double Dragon for a while now and Ian Mathias at Virgin has just given me the FINAL (at last) list of changes for Shinobyl. So, I'm just about to dredge through all my old code and do them. Then, I'll send it off and NEVER SEE IT AGAIN! (well, that is until I have to do the Disk & Tape masters) Quite a bit has happened since I last typed something here... I bought a Video Walkman (brilliant toy!) I've done most of Double Dragon 1 (I love having 128k and a disk drive to play with!) I went to Paris for the Bastille Day bicentenary (lots of fun but expensive) and now I've caught some nasty disease and I feel like hell. Anyway, dear ol' CPC owner, I do it all for you! Well, I'd better bugger off and do these changes or it'll never be done in time for the post.

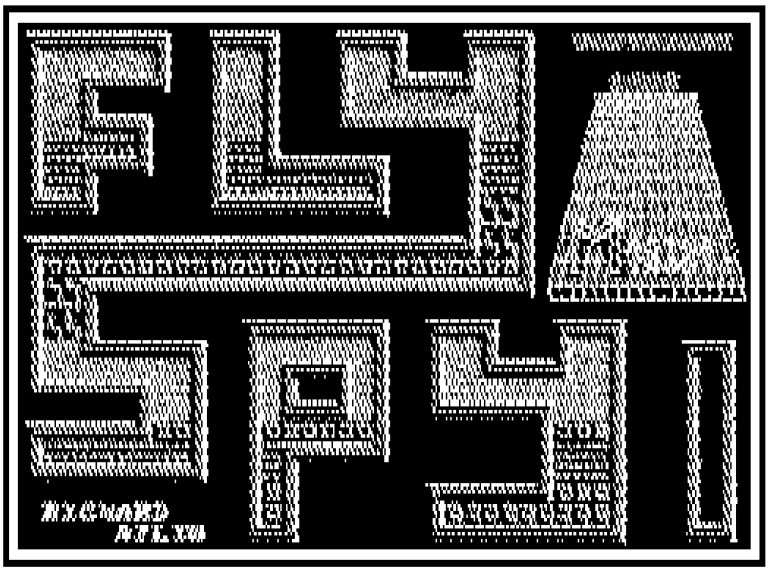
Ok.. now they're done. Andy Green from Virgin has just rung up and asked for a 1-level demo version for some magazine or other. Presumably it's for the excellent Amstrad Action, who just happen to live just down the road in Bath. Well, I don't know at the mo' whether it'll ever actually happen.. only you will know that!

TRADUCTION :

Bon, maintenant que toutes ces futilités sont réglées, j'aimerais commencer la diatribe habituelle que les programmeurs insèrent souvent dans leur code. Il est actuellement 04 h 04 min 38 s le 04/06/89. Si vous vous posez la question, il est très tôt un dimanche matin, et je suis assis dans un bureau complètement vide au centre de Bristol (au 13 Small St, si vous voulez passer me dire bonjour !) et je suis en extase en écoutant l'album absolument ridiculement excellent " The Wall " du groupe absolument ridiculement excellent Pink Floyd. (On vient d'arriver au passage classique " Comment pouvez-vous avoir du pudding si vous ne mangez pas votre viande ? ") Je suis, si cela vous intéresse, Richard Aplin, chef de projet (et la personne qui doit se précipiter à la dernière minute pour terminer/réécrire des jeux quand quelqu'un d'autre les a complètement ratés et s'est ensuite tiré, nous laissant vraiment dans le pétrin sans aucun moyen de nous en sortir. (OUI ROB ! TU SAIS DE QUI JE PARLE !) J'ai eu la malchance de me retrouver avec la tâche de réécrire tout cela à partir de zéro ! Heureusement, je viens (la semaine dernière !) de mettre en place un système de développement PDS (comme tout programmeur vous le dira, c'est le nec plus ultra pour écrire des jeux) et je suis assis ici en train de taper ceci sur mon PC (avec un disque dur de 32 Mo), sachant que les 150 Ko de code source seront assemblés en un clin d'oeil ! (enfin, en 5,2 secondes quand meme). Bon, assez de bavardages, l'album vient de commencer avec " Goodbye Blue Sky ", un autre de mes morceaux préférés. Chantez avec moi si vous connaissez les paroles... " Oooooooooh... Oooooooooh... A-a-a-avez-vous vu ceux qui avaient peur... D-d-d-as-tu déjà entendu les bombes tomber... D-d-d-t'es-tu déjà demandé pourquoi tu devais courir te mettre à l'abri alors que la promesse d'un monde nouveau et courageux se déployait sous le ciel bleu clair..." ...Extase !!! Bref, je veux finir ce fichu jeu avant 6 heures du matin, pour pouvoir dormir quelques heures et aller au salon Commodore à Londres... Mais si je continue à taper ça, ça ne va pas etre possible ! Remarque, je viens de terminer le discours pour la version 6128, et tout ce qu'il me reste à faire, c'est de jouer avec l'éditeur de carte (qui fonctionne sur un Amiga) et de supprimer certaines des bêtises qui restent sur la carte de la mission 3, niveau 3. Je vais peut-etre meme essayer de récupérer un peu de mémoire pour pouvoir créer un tableau des meilleurs scores... mais j'ai bien peur que cela soit peu probable... d'après cet excellent assembleur, il ne me reste que 74 octets avant que mon code ne dépasse le début des sprites... ce qui provoquerait de jolis gros crashs ! Dommage que ce fichu 464 soit si peu puissant en termes de mémoire. Quoi qu'il en soit, après ce fichu jeu, le prochain sur la liste est Double Dragon 1... puis Double Dragon 2 ! (Aaargh !) Quoi qu'il en soit, en raison de l'immense complexité de l'intelligence artificielle dans ces deux jeux, Virgin a accepté de créer un jeu uniquement pour 6128 !!!! YAHOO !! (Je tape joyeusement tandis que The Wall enchaine avec " One Of My Turns "). Au fait, avez-vous déjà vu mon meilleur jeu... " Fly Spy " de Mastertronic ? J'ai passé des ANNEES sur ce jeu, et j'en étais très content... dommage qu'il ne se soit pas très bien vendu... (" Monte dans la chambre, dans la valise à gauche, tu trouveras ma hache préférée ! "

- réplique culte de Roger Waters !) Quoi qu'il en soit, je commence vraiment à m'ennuyer à taper toutes ces conneries pour que tu les lises... alors je vais finir le jeu, et qui sait ? Peut-etre que je continuerai plus tard ! A plus tard !! (heure actuelle : 04:27:01 le 04/06/89)

..... Bon, je suis de retour ! Il est maintenant 08:24:03 le 04/06/89 et je commence à être un peu fatigué ! (Au cas où vous vous poseriez des questions sur le format étrange de l'heure/date : dans PDS, si vous appuyez sur CTRL et ENTREE, cela insère automatiquement la date/heure actuelle à l'endroit où vous tapez - inutile mais amusant !) Bon ! Je viens de terminer toutes les modifications des arrière-plans, des cartes et autres... et je viens de faire preuve d'un peu de sadisme avec le positionnement des ninjas dans la mission 3, niveau 3 ! (Placer les méchants, c'est juste une question de jouer avec des chiffres qui déterminent où les méchants commencent et ce qu'ils font. C'est TRES ennuyeux, mais le jeu le serait aussi si je ne le faisais pas !) Vous savez, je viens de réaliser que la raison freudienne profonde pour laquelle je tape toutes ces conneries pour les unes ou deux personnes qui vont réellement pirater le jeu et qui remarqueront cela... la raison pour laquelle je le fais, c'est pour évacuer ma frustration... (bon sang !) de ne jamais avoir été invité à écrire un de ces articles idiots pour un magazine sur " mon travail en cours " ! C'est vraiment puéril et mesquin... mais c'est comme ça que je suis ! Si (* ALERTE EGO TRIP*) vous vous posiez la question... j'ai l'âge vénérable de 19 ans (20 ans le 6 décembre ! Envoyez-moi un cadeau !), passionné de musique, de Wimpeys, de cigarettes (mon ambition est d'être la première personne à voir ses poumons utilisés pour recouvrir les routes à ma mort... réfléchissez-y, bande d'imbéciles !), de Coca Light (rien que pendant cette session de codage, de 15 h samedi à maintenant, je vois 12 canettes vides traîner !), d'alcool (Oh, joyeuse jeunesse ! Quand je serai plus âgé, mon foie ne m'adressera plus jamais la parole !) Mes bières préférées sont notamment : la Guinness, la Newcastle Brown (les seins à l'air pour les gars !), la Ruddles County, la San Miguel... en fait... maintenant que j'y pense... j'aime BEAUCOUP LA BIERE ! Bref... continuons mon trip égoïste... et pourquoi pas ? C'est mon clavier et si je veux remplir votre mémoire de texte, je le ferai ! Eh bien, il semble que mes prétentions à visiter le salon Commodore (ou est-ce commode ?) soient bel et bien fichues, car il est maintenant (pause pour appuyer sur CTRL et ENTREE) 08:37:58 le 04/06/89... attendez ! 08h37 ? Putain, non ! Il est 08h50 ! Mon horloge en temps réel est foutue ! Eh bien, ça m'apprendra à acheter un Amstrad PC1512 ! On devrait peut-être l'appeler une horloge en temps irréel... Attendez une minute... Je vais juste assembler ce bric-à-brac et voir combien de votre RAM j'ai déjà consommé jusqu'à présent... Bon sang ! 5494 octets ! La RAM file à toute allure quand on



ÉCRAN TITRE DE FLY SPY - 1987

s'amuse ! Bon, ma collection Floyd est épuisée pour cette nuit (c'est-à-dire que j'ai écouté " The Wall " (Il n'y aura personne à la maison), " Animals " (baaaahh !), " Dark Side of the Moon " (Il n'y a pas de côté obscur de la lune... en fait, tout est sombre), " Wish you were here " (We're just two lost souls swimming in a fish bowl), " Atom Heart Mother " (You name it!), " Relics"n (biiiiike!), " Final Cut " (Je ne suis pas très fan de celui-là en fait... désolé Roger), et " The Wall " (encore !) environ 4 fois chacun... Je suis épuisé pour la DECENNIE (je dois commencer Double-bloody-Dragon lundi !), et le frigo du bureau de Binary Design Bristol est à court de Coca Light !! ... Il est définitivement temps de mettre fin à ce week-end (week-end ? Ha !! Je ris au nez de la vie sociale ! Je fais un pied de nez aux loisirs ! Je donne des coups de pied dans les tibias du temps libre ! ... Ohhhhhh MON DIEU !) Il est temps de rentrer chez moi et d'écouter Talking Heads tout en m'endormant au moment où tout le monde se réveille et dit des choses comme " Ohhhhhh mon Dieu... qu'est-ce que j'ai bu hier soir ? ". En fait, juste pour fêter la fin de Shinobyl (le surnom donné au bureau !), je vais peut-etre meme m'offrir un SANDWICH AU FROMAGE GRILLE ! (si j'ai la peine de le préparer)

Oh, merde, je me tire... Bon, au revoir, j'espère que vous aimerez ce jeu autant que j'ai... aimé taper ce texte, et passez une bonne vie. Oh, au fait, passez me voir si vous passez par Bristol ! A plus, Richard " Mad as a hatter " Aplin.

Bonjour à tous ! Je suis de retour ! Il est maintenant 17 h 46 min 40 s le 05/06/89 et après avoir dormi profondément hier (et j'ai bien mangé ce sandwich au fromage !), j'ai pensé que vous apprécieriez peut-être que j'ajoute quelques " fioritures " aujourd'hui. Après avoir passé une heure à récupérer quelques octets supplémentaires dans la mémoire (j'ai copié du code qui n'était utilisé que de temps en temps dans un espace libre à la fin de la RAM de l'écran !), je vous ai écrit

un petit truc idiot pour la " fin du jeu " et j'ai créé un tableau des meilleurs scores. Je suis assez content du résultat, car cela ne m'a pris qu'une petite heure pour l'écrire et le déboguer ! Tout cela a été réalisé avec l'aide d'une stimulation auditive (cor blimy missus ! Pt.II) du nouvel album plutôt sympa de TheThe, " Mind Bomb". Il est vraiment très bon, mais un peu plus commercial que " Infected " (leur précédent chef-d'oeuvre). J'ai eu une petite overdose de Floyd (si c'est possible !) hier, donc aujourd'hui, c'était TheThe et Talking Heads. Oh oui... J'ai aussi ajouté un mode triche ! Il n'est pas très bon, il ne donne que des vies infinies, mais au moins, c'est un petit défi à trouver ! Comment ca ? Bien sûr que je ne vais pas vous dire ce que c'est ! Quoi qu'il en soit, d'après un copain, le salon Commodore était pas mal, mais il a dit qu'il y avait BEAUCOUP de crackers qui se promenaient, se vantant ouvertement... Bon, mon opinion sur les gens qui piratent et copient des jeux ne regarde que moi, et ça ne t'intéresserait probablement pas de toute façon. Tu es probablement en train de pirater ce jeu pour tricher, car il y a peu de piratage dans le milieu Amstrad (je plaisante ?!), et comme il semble que ce jeu n'aura pas de protection anti-copie (snif !), il n'y a rien à pirater ! En ce qui concerne les bons jeux (je suis un vrai fan d'Amiga, j'ai deux Amiga, le PC sur lequel je tape, un CPC464+lecteurs, un Commodore 64 et divers autres gadgets), Forgotten Worlds a l'air d'etre un bon jeu Amiga... avec un bon parallaxe. Au cas où vous vous poseriez la question (je sais que ce n'est pas le cas !), j'ai créé des jeux sur cette plateforme, sur le 64, sur l'Amiga, et j'ai bricolé avec le ST et le Speccy (deux machines très similaires !). Bon, je n'ai pas vraiment bu depuis une ETERNITE (avec tout ce que j'ai eu à faire pour terminer ça), donc je vais juste vider ce code, faire trois copies à envoyer à Sales Curve demain, et partir, ou, comme dirait Biffa Bacon (lecteur de VIZ !) : " Ga'n oot doon pub " (il essaie de prendre l'accent de Geordie et "échoue lamentablement, comme le font généralement les gens du sud). Salut !

Bonjour (encore !) Il est maintenant (attendez la suite !) 15 h 21 min 17 s le 02/08/89... près de trois mois plus tard ! Je travaille d'arrache-pied sur Double Dragon depuis un certain temps déjà et Ian Mathias, de Virgin, vient de me donner la liste FINALE (enfin) des modifications à apporter à Shinobyl. Je m'apprête donc à passer au crible tout mon ancien code et à les effectuer. Ensuite, je l'enverrai et je ne le reverrai PLUS JAMAIS ! (enfin, jusqu'à ce que je doive faire les masters sur disquette et cassette). Il s'est passé pas mal de choses depuis la dernière fois que j'ai écrit ici... J'ai acheté un Video Walkman (un jouet génial !) J'ai terminé la majeure partie de Double Dragon 1 (j'adore avoir 128 ko et un lecteur de disquette pour jouer !) Je suis allé à Paris pour le bicentenaire de la prise de la Bastille (très amusant mais cher) et maintenant j'ai attrapé une vilaine maladie et je me sens très mal. Quoi qu'il en soit, cher propriétaire de CPC, je fais tout cela pour vous ! Bon, je ferais mieux de m'y mettre et de faire ces modifications, sinon je ne serai jamais prêt à temps pour l'envoi.

Bon... maintenant, c'est fini. Andy Green, de Virgin, vient d'appeler pour demander une version démo d'un niveau pour un magazine ou un autre. Je suppose que c'est pour l'excellent Amstrad Action, qui se trouve justement à Bath, tout près d'ici. Eh bien, je ne sais pas encore si cela se fera... vous seul le saurez !



MESSAGE QUI S'AFFICHE SI VOUS TERMINEZ LE JEU EN TRICHANT (VIES INFINIES)

NDR : Aussi par rapport au fait que Richard APLIN parle d'une version spéciale pour Amstrad Action, elle a bien été réalisée, disponible ici :

https://www.cpc-power.com/index.php?page=detail&num=10947

Pour l'Amstrad Action 049, pour fêter le 4ème anniversaire du magazine Amstrad Action.

Hi, this is Kenshiro72, live from the Pink City and getting more and more senile. I'm back on the air to finish this great article.

Double Dragon et Shinobi, que de supers souvenirs de ma découverte de ces deux hits en Arcade (et ensuite sur CPC) ! Et aussi de luxations des phalanges à trop matraquer les boutons de la borne ! Dommage de n'avoir jamais pu y jouer avec un autre joueur, au risque que ça finisse en baston mutuelle, comme à la fin du premier. Je suis toujours étonné du contenu caché par les programmeurs sur les secteurs de nos bonnes vieilles disquettes. Quel super (et long) témoignage ce bon Richard nous a offert là ! D'ailleurs suivez son conseil, allez écouter ce chef d'oeuvre qu'est The Wall des Pink Floyd, comme toute leur féconde discographie d'ailleurs.

Aussi, si au hasard de vos " read trips " dans les méandres de vos disquettes, vous tombez sur un message caché, n'hésitez pas à nous en faire part à la rédaction. De mon côté je suis en ce moment à fond dans l'éditeur hexadécimal de Discology sur ma disquette de Out Run. Pour le moment je n'en ai trouvé qu'un que je vous laisse traduire : " Sorry, honey, I forgot I left the parking brake on. "

À très bientôt pour de nouveaux messages secrets...



RICHARD APLIN EN 2025

Z80. What else ? par Roudoudou

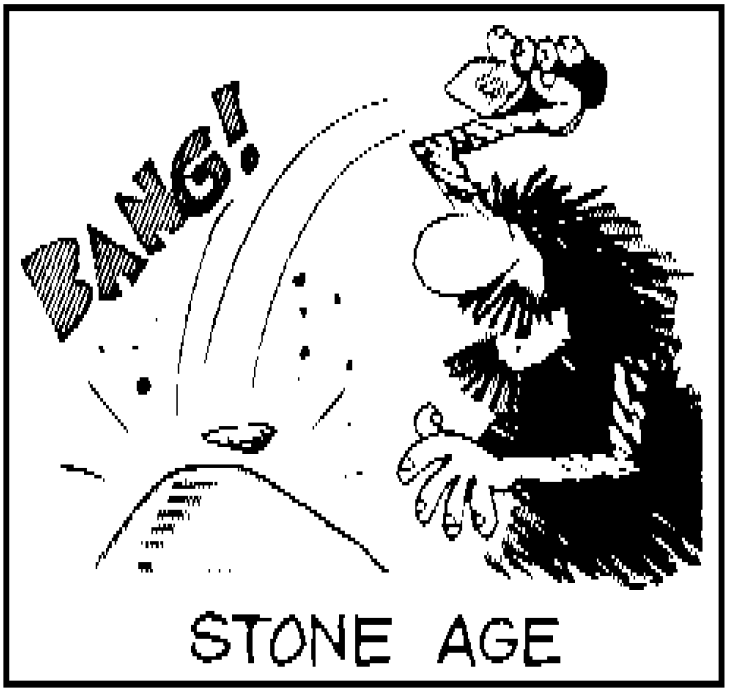
L'informatique personnelle a vu passer de nombreux processeurs, en particulier au début des années 80 et tous 8 bits ou presque.

La mémoire vive utilisée alors est la DRAM dont les temps d'accès se situe autour de 250ns, puis reduit rapidement pour plafonner 10 ans plus tard autour de 80ns. Ce temps d'accès est important parce qu'il conditionne le débit maximal de données à traiter. 250ns ouvre la porte à 4Mo par seconde. Ce qu'il faut savoir, c'est que l'accès à la mémoire est plutôt simple et surtout prévisible. Le processeur a besoin d'une instruction ou une donnée, il se connectait au bus mémoire pour aller la chercher. Simple. Basique.

La plupart des ordinateurs 8bits vont être calibrés sur la mémoire du moment. Le BBC micro à 2MHz et les Spectrum/Amstrad avec un Z80 autour de 4MHz. Si le commodore 64 n'avait qu'un 6502 qu'à 1MHz, c'est qu'au moment où la machine sort, les mémoires de l'époque ne sont pas assez rapides pour pouvoir faire monter le 6502 en fréquence. Mais ? Et les fréquences du Z80 alors ? Il faut savoir que le 6502 et le Z80 sont deux processeurs 8 bits très différents.

Le 6502, plus rustique et simple, est aussi très optimisé. Bien qu'il dispose de peu de registres, de peu d'instructions, il s'étale sur 4500 transistors et chauffe beaucoup en regard de son nombre de transistors. Il accède à la mémoire à chaque cycle d'horloge pour lire son code. Cette lecture se fait sur le front montant, ce qui laisse le front descendant pour un eventuel contrôleur graphique. C'est pour ça qu'il ne peut pas augmenter facilement sa frequence, en fait il va déjà très vite. Mais sa force est donc aussi sa faiblesse. De l'autre côté, le Z80, prend son temps, enfin... Il prend son temps avec une fréquence 4 fois supérieure ! Il possède beaucoup de registres pour un 8 bits et il a besoin de cycles pour préparer l'exécution de son micro-code. Il est aussi très orthogonal, capable de réaliser des opérations de bits et décalages sur n'importe quel registre. Cela implique en interne des bascules pour que les fonctionnalités du CPU s'exécutent sur les bons registres. De ce fait, il n'accède à la mémoire qu'une fois tous les 4 cycles, parfois 3, ce qui permet par exemple, dans le cas de l'Amstrad CPC, de ne pas gaspiller des accès non utilisés à la mémoire, pour l'affichage graphique.

Pour tenter de distinguer la puissance des processeurs à l'époque, on parlait de MIPS ou million(s) d'instructions par seconde. En utilisant les instructions les plus rapides de nos deux challengers et pour réaliser une comparaison équitable, nous allons les équiper d'une mémoire vive identique. Avec la même mémoire, le Z80 peut avoir une horloge 2 fois plus vite puisqu'il sollicite moins la mémoire. Là où ça devient amusant, c'est que le 6502 peut quand même réaliser 2 fois plus d'instructions par seconde que le Z80, alors que sa fréquence de fonctionnement est deux fois plus faible ! Evidemment, le 6502 étant plus simple, il n'est pas plus rapide pour autant, même s'il peut se défendre sur du code assembleur très optimisé. Malgré son nombre de transistors deux fois plus faible, le 6502 chauffe autant qu'un Z80 avec une horloge deux fois plus grande.



Dans mes expérimentations, avec deux fois plus de Mips que le Z80, le 6502 parvient à être plus rapide à décompresser un fichier exomizer, un algorithme ultra optimisé pour l'architecture du 6502. Si on utilise le ZX0, un format de compression pourtant très simple à décompresser, mais conçu sur Z80, les additions 16 bits pour les calculs d'offset plombent les performances. Du côté du BASIC, même si on prend le meilleur Basic qui est celui du BBC, avec deux fois plus de Mips, on est environ deux fois plus lent. Plus la complexité augmente, plus il faut d'instructions et de temps pour égaler le Z80. Je pense qu'on peut dire qu'il y a les bons MIPS et les mauvais MIPS.

Alors oui, c'est facile de venir crâner 40 ans plus tard que le Z80 est meilleur que le 6502, on enfonce un peu des portes ouvertes et n'oublions pas qu'un processeur ne fait pas tout non plus. Mais si le 6502 a équipé tant de machines, c'est surtout qu'il était peu cher dès sa sortie comparé au Z80. Il faut attendre l'adoption massive par les professionnels du Z80 pour que les coûts de production baissent (il était environ deux fois plus cher) et finissent par rendre le Z80 moins cher que le 6502 à intégrer, ce qui est aussi une cause probable de le retrouver dans nos Amstrad.
La légende veut que le basic Locomotive était prêt et moins cher que le Microsoft mais il existait plein d'autres Basic pour le 6502 que celui de Microsoft. Alors, où est l'info, où est l'infox ? Ce qui est certain, c'est qu'au moment où le projet CPC reprend, le Z80 coûte moins cher à intégrer.

Quand on parle de processeur 8 bits, on nomme souvent ces deux processeurs comme étant les références et on aime bien se gausser de la lenteur du 6502, en particulier ses accès memoire pas foufou. Il y a eu pourtant d'autres processeurs 8 bits, et pas des moindres ! Non je ne pense pas au 6809 qui est un ovni sorti sur le tard, une sorte de super 6502, défauts compris. Et surtout, au risque de surprendre certaines personnes, il y avait un processeur 8 bits de folie qui a équipé des ordinateurs 8 bits tellement puissants qu'ils allaient dominer le monde. Ca y est, vous l'avez ?

C'est qu'Intel ne s'était pas tourné les pouces après s'être fait voler la vedette du 8080 par Zilog.

On a tendance à l'oublier mais le premier IBM PC XT sorti en 1981 est un ordinateur 8 bits. Et le 8088 n'est pas une simple version castrée du 8086 à qui on aurait réduit le bus mémoire, il y a eu des changements optimisés dans l'architecture interne pour s'adapter au bus mémoire 8 bits.

Et puis... Une multiplication câblée, une division câblée, un coprocesseur mathématique optionnel et des capacités d'accès à la mémoire vive rusées. Pensez-donc, bien que le 8088 soit un processeur 8 bits, il peut accéder simultanément à 256K de mémoire vive. Oui, simultanément. Le processeur dispose de 4 registres de segment qu'on peut utiliser presque à convenance. En pratique, on peut avoir un programme de 64K, une pile de 64K et deux zones mémoires pour les données de 64K chacune. Pas de pagination ou autre bidouille sauce Amstrad. Tout est visible d'un coup. Il était bien moins cher que son seul concurrent direct (le 68000), adapté à son époque (rapport à la quantité de mémoire des machines) et surtout disponible en quantités industrielles là où les autres pédalaient un peu dans la semoule.

Ah, le détail qui tue. Le 8088 est le seul processeur grand public à disposer d'un prefetch. Un tampon mémoire de quelques octets que le processeur rempli à l'avance dès que le bus mémoire est libre, pour y pré-charger les instructions à venir. Rapport à tous les ordinateurs 8 bits classiques qui partageaient les accès mémoire entre le processeur et l'affichage, le PC garde la mémoire pour le processeur. La carte graphique aura sa propre mémoire. Cela n'est pas sans conséquence, les cartes graphique des PC seront longtemps étranglées par le bus.

Mais revenons à notre formidable Z80, saviez-vous que c'est le seul processeur qui se suffit à lui-même ?

- Pensez-donc, le lecteur de disquette du Commodore 64 disposait de son propre 6502 avec un peu de mémoire et les accès disques sont pourtant lents.

- La carte graphique IBM 8514/A intégrait un 8088 en plus de sa mémoire pour gérer les hautes-résolutions (et accélérer certains tracés).

- Le premier ordinateur personnel à base de 68000 sort avec 128ko de mémoire vive (Le Macintosh). Peu après le lancement du Macintosh, Apple sort la LaserWriter, une imprimante laser avec...

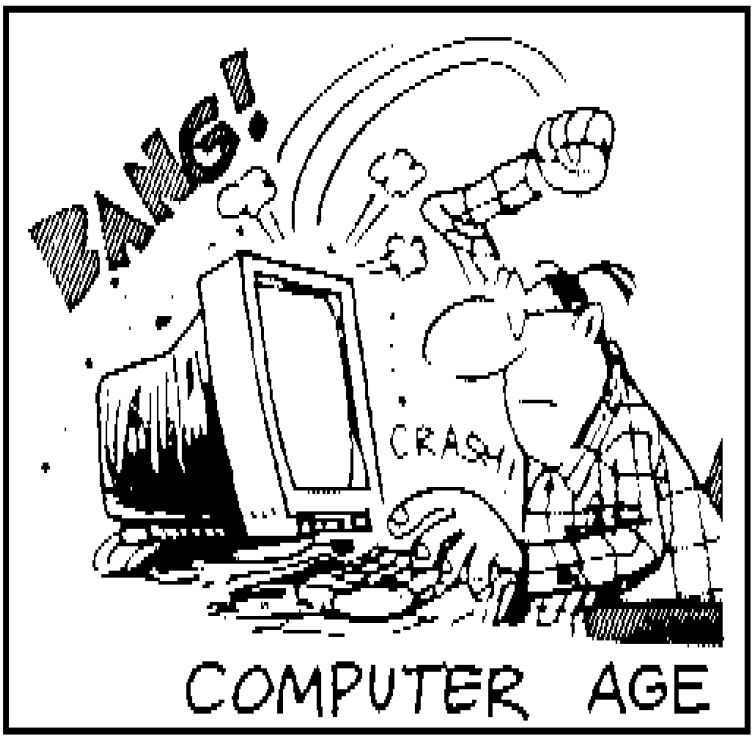
...un 68000 à 12MHz (+rapide que celui du Mac) et ...

...UN MEGA ET DEMI de RAM (on est en 1985, c'est gigantesque).

Est-ce que nous avons eu besoin d'un Z80 supplémentaire pour lire des disquettes, imprimer des listings ou afficher quelque chose à l'écran ?

Non, ceci est finalement la preuve ultime que le Z80 est le meilleur processeur 8 bits du monde.

Comment ça je suis de mauvaise foi ?



Entre les pixels par Hwikaa

Avertissement : Vous ne trouverez aucune capture d'écran dans les pages qui suivent, et c'est délibéré. D'abord parce que je vais vous parler de couleurs dans un magazine imprimé en noir et blanc. Ensuite, parce que je préfère vous demander un effort de memoire et/ou d'imagination. Le marron-rouge dont je vais parler, il va falloir le fabriquer vous-même. Mais lisez, vous allez comprendre.

Le nez collé à la page

Janvier 1991. Dans le confort protecteur de ma chambre pas encore refaite à neuf, je parcours pour la trentième fois peut-être le numéro 86 de Tilt, le premier que mon père m'a payé.

En bas à gauche de la page 69, une photo d'écran capte mon attention : celle de Mystical, sur Amiga. Devant une série de jolies dalles d'une pierre doucement polie posées sur une herbe aux tons verts profonds et accueillants, un moine guerrier vu de dos et évoquant le Merlin d'Excalibur de John Boorman (notamment par son casque de métal fin et réfléchissant qui épouse parfaitement la forme de son crâne) semble utiliser sa baguette magique pour envoyer une salve circulaire de boules de feu à une brute peu avenante. Des parchemins contenant quelque savoir interdit jonchent le sol. Autour de la scène, un cadre de pierre fendue présente une colonne en ruines, un pentacle, une tête démoniaque et diverses fioles, et garde tout cela bien contenu dans le moniteur photographié. Trois cent vingt pixels de large sur deux cent cinquante-six de haut, reproduits dans un rectangle de cinq centimètres sur quatre.

Sous la photo, Alain Huyghues-Lacour explique que le scénario n'est qu'un prétexte, que le jeu manque de profondeur et que l'action est répétitive. Il termine par un " Decevant ! " et lui attribue onze sur vingt d'intérêt.

J'ai lu ce texte. Je lisais tout, à l'epoque, jusqu'aux prix des disquettes et mentions légales en bas des pubs. J'ai lu ce texte, et malgré tout j'ai rêvé de ce jeu pendant presque trente ans.

Ce que je faisais devant ces photos, je ne l'ai jamais vu décrit nulle part, et pourtant je doute d'avoir été le seul. Je ne regardais pas une illustration : je la démontais. Le nez collé à la page, j'étudiais chaque millimètre carré, j'essayais de comprendre quels pixels, de quelles couleurs, agencés de quelle façon, pouvaient produire ce que je ressentais. C'était une enquête que j'ai menée pendant des années sans comprendre que sa solution ne se cachait pas dans l'image mais plutôt... dans ce qu'elle ne montrait pas.

Une couleur qui n'existe pas

J'ai découvert Defender of the Crown (sur CPC) dans le numéro 8 du magazine Micro World, en juillet 1989. De ses images enchanteresses, j'ai surtout retenu celle de cette prairie accueillant un château fort pâli par la perspective atmosphérique. De magnifiques arbres bordaient le chemin de terre qui y menait, sur lequel une flaque d'eau reflétait les nuages.

Imaginez un instant ces arbres : là où n'importe quel graphiste en herbe aurait dessiné un tronc marron et des feuilles vertes, Laurent Boucher emploie du gris, du vert d'eau, et les trame avec des violets, des rouges, des roses. Presque aucune couleur locale. Ce ne sont pas des idées d'arbres, des symboles tels que les enfants se les représentent et les dessinent, c'est une impression de réalisme obtenue par un chemin complètement détourné, en alternant des pixels de couleurs différentes.

Or ces trames ne produisent aucune couleur : contrairement à la peinture, le mélange n'a pas lieu dans l'image mais dans l'oeil de celui qui regarde. Les teintes que j'admirais tellement n'existaient nulle part dans la palette du CPC, elles se formaient sur ma rétine, étaient inventées par mon cerveau à partir de deux couleurs qui, prises séparément, n'avaient rien de remarquable.

Un volume qui n'existe pas

Stormlord est un jeu de Raffaele Cecco dont j'ai vu les images pour la première fois dans les pages d'Amstrad Cent Pour Cent mais que je n'ai jamais possédé. Toutefois, je n'oublierai jamais l'effet qu'ont produit sur moi les graphismes de ce soft : une jarre bleue posée au sol, un pot jaune d'où sort une fée ailée, un champignon géant, une colonne de terre torsadée. Et en haut à droite, une lune.

Tout est en mode 0, tout est visiblement fait de pixels deux fois plus larges que hauts, et pourtant tout a du volume. La jarre bleue a un galbe : on peut dire de quel côté vient la lumière, on pourrait presque la saisir. La fée a une taille, une hanche, une expression, un geste, et la colonne de terre expose finement ses entrelacs surmontés d'une herbe texturée.

Mais à bien y regarder, il n'y a pas plus de volume dans la jarre que de teintes terreuses dans les arbres de Defender of the Crown. Aucune lumière, aucune rondeur, pas de profondeur : uniquement des rectangles plats de couleur unie, posés côte à côte sur une grille. Hugh Binns n'a pas sculpté cette jarre, il n'a pas créé de volume: il a disposé des aplats de telle sorte qu'un cerveau humain en produise. Le modelé ne se trouvait pas dans l'image mais dans ma tête.

Je cite souvent la lune de Stormlord, conventionnellement dessinée en blanc, cyan et gris... mais ce qui est incroyable c'est qu'elle est lissée au marron-rouge pour se fondre dans le noir de la nuit. Cette association de teintes improbable a généré l'illusion visuelle la plus époustouflante de ma vie.

Soyons clairs : je voyais parfaitement qu'il s'agissait de mode 0. Je voyais les pixels larges et je reconnaissais les couleurs typiques du CPC. Je savais ce que la machine avait dans le ventre. Et pourtant, j'y croyais. J'étais à la fois lucide et ensorcelé. C'était ma suspension consentie d'incrédulité à moi.

La preuve par le désastre

Alors, on pourrait m'objecter que ce serait une affaire de machine, que le CPC, par essence, ne pourrait pas rivaliser avec l'Amiga pour ce qui est d'afficher des images sensationnelles. Dans le numéro 39 d'Amstrad Cent Pour Cent, on pouvait voir une preview de la conversion CPC de Final Fight par US Gold : trois planches de sprites alignés sur un fond violet uni, photographiés directement à l'écran, laissaient présager le meilleur pour la sortie du jeu.

Je vous arrête tout de suite, il n'y avait aucune triche : le format des pixels et les couleurs étaient bien ceux du CPC. Et le modelé des combattants était bluffant. Le personnage habillé de blanc avait des pectoraux et des bras dont on pouvait suivre le galbe, il avait une masse, une physicalité. Ces sprites étaient des corps que je passais un temps déraisonnable à étudier.

Lorsque le jeu est sorti, de toute évidence, les graphismes avaient été refaits. En moins bien. Avec d'autres couleurs, probablement par une autre main. On avait troqué des personnages presque palpables pour une bouillie de pixels.

Je ne connais pas de démonstration plus nette : même machine, même palette, même format de pixels, mêmes personnages, et pourtant deux résultats qui n'ont rien à voir. C'est là que l'évidence m'a frappé : tout ce dont j'ai parlé jusqu'à présent n'a jamais été une affaire de matériel. Le phénomène peut aussi bien se constater sur Atari ST, C64 ou Megadrive. Le CPC n'a jamais été incapable de faire du beau, il était juste impitoyable : il ne pardonnait pas l'absence d'artiste. Ça se voyait immédiatement quand il y en avait un. Et quand il n'y en avait pas, ça se voyait tout autant.

Une aquarelle qui n'existe pas

Qu'on parle de Mystical sur Amiga ou de Defender of the Crown sur CPC, j'ai découvert ces jeux via des photos prises sur des écrans cathodiques pas forcément toujours bien réglés, dépendantes de la lumière du halo du tube et de la trame d'impression du magazine, le tout réduit à quelques centimètres carrés. Et chacun de ces éléments (technologie de l'écran, réglages, luminosité, quadrichromie) était autant d'antialiasing offert par-dessus le travail des graphistes. Je croyais regarder des pixels, mais en réalité je voyais une superposition de réinterprétations de ces pixels. Une peinture. Une aquarelle qui n'existait pas.

Grâce aux émulateurs, j'ai enfin pu lancer tous les softs qui me faisaient envie. Et je les ai éteints au bout de trois minutes. Oui, même Mystical. La musique du regretté Stéphane Picq était envoûtante mais le jeu n'avait finalement rien en commun avec ce que je m'étais figuré. C'est une des raisons pour lesquelles, j'en suis convaincu, les émulateurs ne me procurent pas les mêmes sensations que les machines d'origine : sur un écran net, l'image récupère ses pixels et perd son flou, c'est-à-dire l'endroit précis où mon esprit travaillait à fabriquer ce qui n'existait pas.

Un monde qui n'existe pas

Revenons au numéro 8 de Micro World. Outre Defender of the Crown (et Iron Lord !), le numéro présentait en page 15 le jeu Unreal sur Amiga. Le personnage joueur, armé d'une épée de feu, foulait la neige immaculée qui recouvrait une forêt de sapins d'une beauté à couper le souffle interrompue par une cascade irréelle d'une pureté cristalline. Sur cette autre image, il progressait péniblement, immergé à mi-cuisses, dans les eaux d'un marais enchanteur sous un ciel crépusculaire qui accueillait deux lunes pastel. C'était la première fois que je voyais un ciel avec deux lunes, et ça suffisait à me transporter hors du monde que je connaissais.

Pendant des mois, j'ai dessiné cet univers dont je ne savais rien. Mais j'avais vu dans ces photos d'écran le son des pas dans la neige, l'odeur d'eau stagnante mêlée à celle de l'herbe sauvage, le poids de l'épée, les écailles des poissons qui frôlent les mollets, la fraîcheur de l'eau et les mystères cachés derrière la cascade. Aucune de ces informations n'était dans le cadre, mais toutes existaient clairement dans ma tête.

Mais qu'on ne s'imagine pas que j'étais un enfant facile à émouvoir. Dans le numéro 93 de Tilt, la page 88 présentait deux simulations de football : England Championship Special et Manchester United Europe, toutes deux sur Amiga.
Comme dans Mystical, on pouvait y voir de l'herbe verte, des personnages, des lignes blanches... C'était proprement dessiné, en vérité, mais ça ne m'a jamais parlé, parce qu'il n'y avait rien à y faire, rien à inventer. Juste un espace clos et connu, délimité, entièrement montré, entièrement spécifié. Ces images ne me demandaient rien.

Un mouvement qui n'existe pas

Il me reste un dernier aspect à évoquer, celui que j'ai mis le plus longtemps à remarquer parce que, ironiquement, je le pratiquais déjà sans le savoir.

Quand je me plongeais dans ces captures d'Unreal, je voyais l'eau de la cascade couler et se fragmenter en cristaux liquides au contact de la roche, je voyais les flammes danser autour de la lame, l'herbe plier et les branches des arbres s'agiter au gré du vent.

J'avais dix ans et déjà j'intercalais.

Dans la bande dessinée, ce qui frappe le lecteur n'est pas vraiment ce qu'on lui montre, aussi spectaculaire que ça puisse être : c'est l'espace entre les cases, le silence entre deux bulles, la seconde suspendue au tourner de page, ces espaces qu'il comble lui-même par son imagination. Et en animation, le mouvement en soi n'est pas dans les poses mais dans ce que le spectateur insère entre elles. Dans ces deux disciplines que je pratique, on retrouve la même idée, le même geste : choisir sciemment ce qu'on ne montre pas pour laisser à quelqu'un d'autre le pouvoir et la liberté de le créer.

Je n'ai rien appris de tout ça à l'école. Je l'ai appris allongé à plat ventre sur mon lit, le nez collé à la photo d'écran d'un jeu qu'un magazine venait de déclarer décevant. Car c'est ça qui avait retenu mon oeil sur la page 69 du numéro 86 de Tilt en janvier 1991 : pas les capacités graphiques de l'Amiga, pas le gameplay ou le scénario de Mystical, pas l'argumentaire du testeur. Rien de ce que la photo d'écran montrait. Mais au contraire, absolument tout ce qu'elle ne montrait pas. Cet espace, quelque part entre les pixels, entre les trames d'impression, entre les images fixes, entre ce que le jeu était et ce qu'il n'était pas. Un espace dans lequel aujourd'hui encore j'aime me réfugier, à la recherche du confort protecteur de ma chambre pas encore refaite à neuf.

CE CADRE T'EST RÉSERVÉ À TOI LECTEUR, PLACE À TON IMAGINATION...

Les pokes par Kukulcan

* Assault24 / Assault Tribute 2600
Vies :
poke &8955, nb

Vies infinies :
poke &68C6, le &35 en &00

* Crazy Angrybricks
Vies infinies :
poke &32E5, le &FD en &21

* Impetus+
Vies infinies :
poke &45F4, le &35 en &00



* Ascipac
Vies :
poke &7D2B, nb

Vies infinies :
poke &6C76, le &32 en &3A

* Oh Mummy Resurrected [CPC+]
Vies infinies :
poke &1677, le &35 en &00

* Awass
Vies infinies :
poke &449D, le &35 en &00

* Awass [CPC+]
Vies infinies :
poke &450F, le &35 en &00

* Reginald And The Sex Vampires
  Beta 2
Energie (ex: 2000 = &07D0) :
poke &6672, &D0
poke &6673, &07

poke &6674, &D0
poke &6675, &07

Clefs :
poke &6677, nb
Clefs infinies :
poke &2A64, le &73 en &00

Bombes :
poke &6678, nb

Bombes infinies :
poke &2D0B, le &3D en &00

* Bug's Quest 2
Cheat mode (Haut pour niveau suivant) :
poke &1E30, le &C3 en &CA

Vies infinies :
poke &289A, le &3D en &00

* Sonic GX
CHEAT MODE (Service mode)
A l'écran "Condense Team Presents"
enfoncer les 2 boutons du premier pad



* Machu Picchu Battle
Vies :
poke &65D7, nb

Munitions :
poke &67AC, nb

Invulnérable :
poke &4F1C, le &CA en &C3

Vies infinies :
poke &4F2F, le &02 en &00

Munitions infinies :
poke &3232, le &FD en &21

* Reginald and the She Vampires
  Version 1.1.1
Energie (ex: 2000 = &07D0) :
poke &6572, &D0
poke &6573, &07

poke &6574, &D0
poke &6575, &07

Clefs :
poke &6577, nb

Clefs infinies :
poke &1EB2, le &3D en &00

Bombes :
poke &6578, nb

Bombes infinies :
poke &2160, le &3D en &00

* Rebel Wars (UK)
Vies infinies :
poke &5157, le &3D en &00

* Rebel Wars (S)
Vies infinies :
poke &5143, le &3D en &00

* Pitfall 2
Vies :
poke &69E3, nb

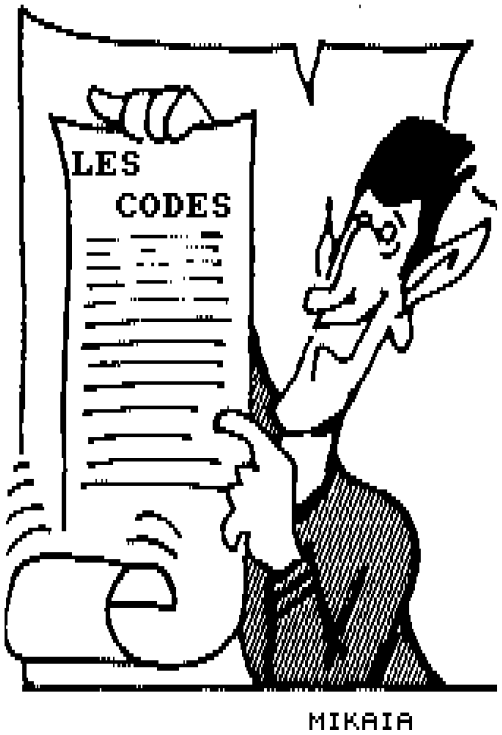
Vies infinies :
poke &A05E, le &FD en &21

Time :
poke &65E0, nb

Roland Goes Racing! [CPC CPC+] - Les codes

Level 001 =	Level 027 = CSWU	Level 053 = ETRA	Level 079 = IBDT	Level 105 = KGVU	Level 131 = MSSV
Level 002 = TWOO	Level 028 = CVKT	Level 054 = FBQC	Level 080 = IBWN	Level 106 = KHCI	Level 132 = MWEW
Level 003 = YOZA	Level 029 = CWJH	Level 055 = FCTC	Level 081 = ICGS	Level 107 = KIGV	Level 133 = MXFO
Level 004 = ANUK	Level 030 = CYHF	Level 056 = FJDS	Level 082 = ICPA	Level 108 = KLWO	Level 134 = NFXQ
Level 005 = AJSV	Level 031 = CYHV	Level 057 = FPGL	Level 083 = ICYI	Level 109 = KNTQ	Level 135 = NKMW
Level 006 = ALJY	Level 032 = CYRY	Level 058 = FXOR	Level 084 = IHHE	Level 110 = KOOO	Level 136 = NLXZ
Level 007 = AMIZ	Level 033 = DCMD	Level 059 = FZVN	Level 085 = IJIH	Level 111 = KRON	Level 137 = NPAM
Level 008 = AQGC	Level 034 = DCWE	Level 060 = FZWD	Level 086 = IKKR	Level 112 = KVDX	Level 138 = NPPG
Level 009 = AQZR	Level 035 = DDVN	Level 061 = GCNN	Level 087 = IMKG	Level 113 = KVVZ	Level 139 = NROF
Level 010 = AYZF	Level 036 = DIFS	Level 062 = GJGB	Level 088 = IOHC	Level 114 = LCHL	Level 140 = NVMV
Level 011 = BACG	Level 037 = DJNF	Level 063 = GOLJ	Level 089 = IQPI	Level 115 = LFTT	Level 141 = NXSI
Level 012 = BCUN	Level 038 = DLZJ	Level 064 = GQIE	Level 090 = IQYF	Level 116 = LGVI	Level 142 = OAXX
Level 013 = BDEU	Level 039 = DMIO	Level 065 = GWWM	Level 091 = IVPG	Level 117 = LLTI	Level 143 = ODHH
Level 014 = BGNM	Level 040 = DMSG	Level 066 = HBHS	Level 092 = IYUK	Level 118 = LNNO	Level 144 = OENF
Level 015 = BHCB	Level 041 = DVRY	Level 067 = HDOE	Level 093 = JFOR	Level 119 = LNXR	Level 145 = OHYO
Level 016 = BJLZ	Level 042 = DXGK	Level 068 = HDWY	Level 094 = JHMW	Level 120 = LPRQ	Level 146 = OKKY
Level 017 = BLGV	Level 043 = DXRY	Level 069 = HFZW	Level 095 = JHZG	Level 121 = LSGW	Level 147 = ONUS
Level 018 = BLRN	Level 044 = DZSZ	Level 070 = HGAT	Level 096 = JJGN	Level 122 = LUQM	Level 148 = OSIZ
Level 019 = BTCN	Level 045 = EABH	Level 071 = HGGR	Level 097 = JMRA	Level 123 = MBFM	Level 149 = OTXQ
Level 020 = BURA	Level 046 = EEVP	Level 072 = HJVS	Level 098 = JOKY	Level 124 = MBPH	Level 150 = OWIY
Level 021 = BZKM	Level 047 = EGYK	Level 073 = HPHI	Level 099 = JQJV	Level 125 = MEVU	Level 151 = OZAC
Level 022 = CAOT	Level 048 = EHEP	Level 074 = HQTA	Level 100 = JREG	Level 126 = MIUW	Level 152 = OZRD
Level 023 = CBVH	Level 049 = EIDD	Level 075 = HUCY	Level 101 = JTGW	Level 127 = MIYN	Level 153 = PDNL
Level 024 = CCXP	Level 050 = EIEH	Level 076 = HVDL	Level 102 = JVTZ	Level 128 = MLHE	Level 154 = PMHE
Level 025 = CEEH	Level 051 = ELYF	Level 077 = HXNP	Level 103 = KAPK	Level 129 = MMWG	Level 155 = PMUO
Level 026 = CKAS	Level 052 = EOFB	Level 078 = IBAK	Level 104 = KCQH	Level 130 = MNRX	Level 156 = PTYC

Level 157 = PUWP	Level 185 = TKPA	Level 213 = VXXX	Level 241 = YHUI
Level 158 = PZNG	Level 186 = TNGR	Level 214 = WFGG	Level 242 = YJCH
Level 159 = QDUJ	Level 187 = TOQI	Level 215 = WJMV	Level 243 = YRNT
Level 160 = QOBR	Level 188 = TUFR	Level 216 = WJTZ	Level 244 = YSMP
Level 161 = QPCY	Level 189 = TWIR	Level 217 = WKGU	Level 245 = YSWA
Level 162 = RAUX	Level 190 = UBYA	Level 218 = WKHI	Level 246 = YXWG
Level 163 = RBLS	Level 191 = UDAX	Level 219 = WNKI	Level 247 = YYBH
Level 164 = RCSN	Level 192 = UDBM	Level 220 = WNRA	Level 248 = YYQP
Level 165 = RDMC	Level 193 = UHIO	Level 221 = WRNH	Level 249 = ZBXO
Level 166 = RENE	Level 194 = UITZ	Level 222 = WVUC	Level 250 = ZHHA
Level 167 = REXS	Level 195 = UKAN	Level 223 = WXZR	Level 251 = ZIKI
Level 168 = RFIQ	Level 196 = ULFL	Level 224 = XBVU	Level 252 = ZNZV
Level 169 = RGWU	Level 197 = ULOQ	Level 225 = XDUX	Level 253 = ZOJN
Level 170 = RHSH	Level 198 = UOWE	Level 226 = XEHF	Level 254 = ZOVQ
Level 171 = RHVK	Level 199 = UQAV	Level 227 = XFTS	Level 255 = ZSTU
Level 172 = RJUT	Level 200 = UQTG	Level 228 = XHFO	
Level 173 = RJVD	Level 201 = UWAY	Level 229 = XKBB	
Level 174 = RTKY	Level 202 = VCJQ	Level 230 = XKZD	
Level 175 = RYHW	Level 203 = VDSG	Level 231 = XPOI	
Level 176 = RYPO	Level 204 = VGLN	Level 232 = XRBL	
Level 177 = RYQA	Level 205 = VGMK	Level 233 = XREI	
Level 178 = SDCR	Level 206 = VGQP	Level 234 = XRRI	
Level 179 = SHST	Level 207 = VHMD	Level 235 = XRZT	
Level 180 = SPHZ	Level 208 = VLCQ	Level 236 = XSNS	
Level 181 = SPQQ	Level 209 = VRKA	Level 237 = XWDY	
Level 182 = STVM	Level 210 = VSSQ	Level 238 = XZHI	
Level 183 = SXRB	Level 211 = VUTK	Level 239 = YDYN	
Level 184 = TCMM	Level 212 = VWPE	Level 240 = YEUI	



MIKAIA



Illustration :
A100% numéro 34
Février 1991

Arnold ou l'aventurier de l'arche tordue

Auteur : Kenshiro72

Illustration écran-titre : Titan

CHAPITRE 6 : THE WALKING BED



ARNOLD OU L'AVENTURIER DE L'ARCHE TORDUE

Auteur : Kenshiro72 - Illustration : Titan

CHAPITRE 6 : THE WALKING BED

13/07/1988 - 10H02
(Nice / Escalier menant au toit de la Tour de la Préfecture)

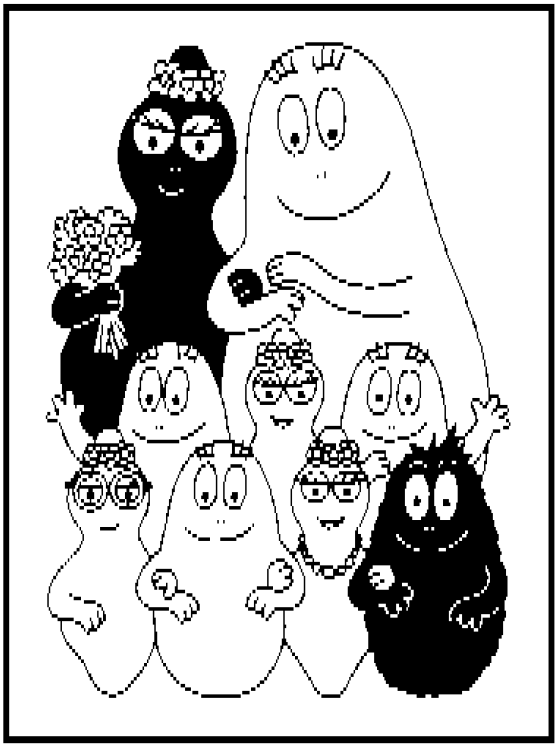
Arnold se figea instantanément, pétrifié par la vision de ce gros calibre M16, dont le canon était encore fumant. Par réflexe il dégainât son Magnum en plastique, et le pointa vers son adversaire en forme de défi. Celui-ci éclata d'un rire strident, manquant de s'étouffer, et se moqua de lui en le comparant à Yan Solo, avec son gros pistolaser, mais qui ne tirait jamais le premier.

Arnold n'avait jamais vu Star Wars, pas plus qu'Evel Knievel, aussi décida-t-il de prendre ses jambes à son cou, avec le peu de dignité qu'il lui restait encore, et fit volte-face. Totalement essoufflé il finit par remonter sur le toit, non sans oublier, dans un moment de clarté inattendu, de bloquer la porte d'accès à l'aide d'une poutre en métal qui traînait tout près. Il était en sécurité pour le moment, sauf si le vilain décidait de le suivre et de pulvériser la porte avec sa sulfateuse, qui ne valait pas celle de Jesse Ventura dans Predator.

Fort heureusement pour lui le gredin ne le prit pas en chasse et redescendit prévenir ses complices. Le répit allait-il être de courte durée ? Perdu dans ses pensées et en état de choc, il eut du mal à reprendre ses esprits. Il commença à paniquer, tous ses membres tremblants, quand un éclat brillant l'aveugla. Il porta instantanément ses mains devant son visage. A l'autre bout du toit, tassé dans un coin sous une pile de tubulures, quelque chose scintillait de mille feux. Il s'approcha et ce qu'il découvrit le fit autant sursauter que rire.

Un vieux sac à dos pailleté, floqué du personnage de Barbapapa se trouvait là. Il avait toujours trouvé cette série un peu plan-plan, ça ne valait pas chapi chapo dont la mélodie lui revint instantanément en tête : Chapi Chapo Patapo, Chapo chapi Patapi, Biribibi Rabada daddada dada !! Ce n'était certes pas de la grande musique mais... Faut de tout, tu sais, faut de tout, c'est vrai, faut de tout pour faire un monde.

Mais qu'est-ce que je me raconte là ! se dit-il, il fallait qu'il se reprenne en main ! Il fouilla le contenu du sac, tâtant l'intérieur avec précaution : des scoubidous, une main collante élastique, des roudoudous fondus et collants, une figurine élastique du Capitaine Flam et un gros truc dodu, noir et rond qui l'intrigua. Il le sortit avec précaution (ça ressemblait à une mine explosive) mais non il s'agissait tout bonnement d'un jeu électronique Simon !



Une idée un peu folle lui explosa dans la cervelle : mais pourquoi ne pas se servir des flashs lumineux du Simon pour lancer un appel à l'aide ? Avec un peu de veine quelqu'un en contrebas apercevrait les signaux. Il vérifia le compartiment des piles qui était heureusement bien garni de vieilles Wonder un peu défraichies, sans parler d'un soupçon de coulures. Cela n'augurait rien de bon. Il roula les batteries sur elles-mêmes et alluma la bête multicolore.

L'engin réagit instantanément dans un jeu de couleurs chatoyantes et de sons électroniques crachotants. Profitant de ces quelques bribes énergétiques, il déploya ses bras malingres au-dessus du vide et pointa le dispositif vers le sol, priant intérieurement qu'un quidam l'aperçoive et trouve ça suspect. Par un coup de chance, ou était-ce le destin, le signal S.O.S (trois points, trois traits) se répéta en continu. Sûrement que le séjour prolongé à l'extérieur l'avait un peu détraqué, au grand bonheur de notre petit Lucky Luke cpciste. La chance lui souriait !

En contrebas de la tour une Citroen Visa II 11 RE d'un autre âge, cahotant au coeur d'un nuage de fumée noire, longeait la tour en patrouille. A son volant se trouvait le nouveau "bleuté" inspecteur Nicolas Bavure, fraîchement muté sur la côte d'Azur suite à son arrestation de l'ennemi public numéro 1 : le terrible Roger Tortellini. Interpellation chanceuse car il l'avait malencontreusement renversé sur un passage clouté alors qu'il évitait un troupeau de lamas, tout juste échappé du cirque Barilla.

Pour ce fait d'armes, son supérieur, le commissaire Lustucru l'avait recommandé (pistonné) pour un poste au soleil, même s'il passait tout son temps en patrouille dans le brouillard complet aux commandes de sa voiture qui fumait autant qu'un pompier. A bout de souffle l'inspecteur baissa difficilement sa vitre (la manivelle était rouillée) et sortit sa tête au dehors, cherchant l'air marin. Son regard fut instantanément capté par des lumières au sommet d'une tour. Non il ne rêvait pas, c'était bien un S.O.S ! Il connaissait fort bien l'alphabet Morse. Il avait fait son service militaire dans la marine, à bord du sous-marin Psycho.

De son autre main il saisit promptement le micro de sa radio CB de Police et lança un appel d'alerte générale. Dans les minutes qui suivirent un escadron de véhicules blindés se posta devant l'entrée de l'édifice. Le commando des malfaiteurs avait aussitôt contacté les autorités pour négocier leur reddition, au vu de l'impressionnant dispositif déployé. Leur chef s'étant dégonflé tel un soufflet trop cuit, il promit de déposer les armes, et de relâcher les otages. Ce qui fut fait dans les minutes qui suivirent.

Du haut de son perchoir Arnold assista au spectacle, hurlant de joie ! Il se jeta dans les escaliers qu'il dévala en toute hâte, et retrouva sa tante Amélie qui redescendait vers la liberté, flanquée de l'inspecteur Bavure qui la soutenait. Celui-ci félicita chaudement Arnold pour sa bravoure et son ingéniosité, non sans lui broyer la main au passage. Il lui demanda de venir avec lui au poste de Police pour faire sa déposition. Mais notre petit héros lui rétorqua qu'il avait une course plus qu'urgente à faire auparavant.

Bon gré mal gré le policier accepta de lui faire cette faveur. Ils prirent tous deux la direction du Micromania le plus proche. La Visa à bout de souffle fit hurler ses 4 cylindres, les 50 chevaux rugissants de terreur à 45 kilomètres/heure ! Arnold pesta intérieurement, il aurait pu aller plus vite à pied. Malgré tout le trajet se passa sans encombre, hormis le moteur du fier destrier qui rendit l'âme devant la vitrine du magasin, dans un fracas épouvantable !

Notre jeune ami bondit hors de l'épave, haletant. Il entra et de son regard inquiet chercha en vain la belle créature barbare de ses rêves. Pas de Maria à l'horizon. Il sanglota et les larmes aux yeux se dirigea vers le comptoir, en quête d'explications auprès du vendeur du magasin.

Le boutiquier, vêtu d'un tee shirt Pépito du plus bel effet, sur lequel était accroché une étiquette ornée de son nom (Ken Cheato) lui confia que Maria était présente la veille, mais qu'elle se trouvait toujours en ville. Allez savoir avec un peu de bol pourrait-il apprendre son lieu de résidence sur Nice ? Après avoir acheté le jeu Captain Blood (objectif rempli, il ne le déballa même pas) il sortit de l'échoppe et tomba sur un spectacle irréel sur le trottoir d'en face !

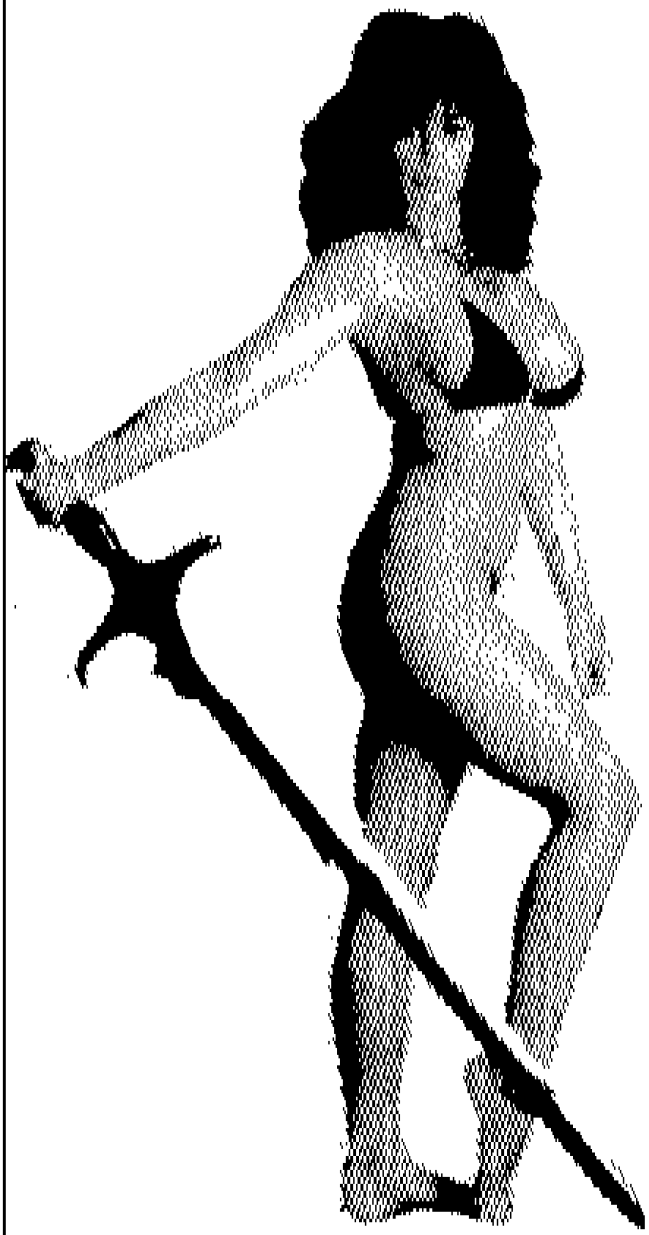
Une longue table d'une dizaine de mètres était disposée le long du bitume. Au-dessus se trouvait une énorme banderole sur laquelle on pouvait lire PLIZ. Il reconnut la célèbre Marie-Pierre Casey, vêtue d'un long tablier étincelant. Le temps de réaliser qu'elle prit quelques mètres d'élan puis se jeta sur la table, glissant gracieusement jusqu'à l'extrémité, se réceptionnant avec grâce telle une Nadia Comaneci ménagère !

Arnold dans un geste inconscient traversa la rue et se jeta à son tour sur la table. Une façon d'évacuer son stress, un moment de folie passagère, on ne le sut jamais. Il glissa beaucoup moins élégamment et finit sa course folle dans la vitrine d'un sexshop (Le Fucking Blue Boy). Il éclata la vitrine et s'évanouit au milieu d'objets oblongs et vibrants. Non sans hurler avant de sombrer dans le néant : "Et c'est tant mieux parce que je ferais pas ça tous les jours ". Et si tout cela était un rêve ?

Il émergea en sursaut de son inconscience, allongé seul sur un lit d'hôpital, la tête cerclée de bandages sanguinolents. Il avait un fichu mal de crâne mais trouva la force de se lever. Il sortit de la chambre, personne ! L'hôpital était désert, les murs suintaient le moisi, tout juste percevait-il au loin des grognements suspects, inquiétants même. Il se dirigea la peur au ventre vers une double porte battante et l'ouvrit, du peu de force qu'il lui restait. Ce qu'il découvrit le glaça d'horreur !



Devant lui se dressait une horde de zombies, tous plus horribles les uns que les autres, même s'il crut y reconnaître des personnes croisées au cours de son périple. Il resta cloué sur place, attendant de se faire dévorer tout cru. Dans son dos une magnifique guerrière apparut dans un halo de lumière étincelant. C'était la princesse Maria(na) Whittaker dans son costume de guerrière barbare ! Elle se jeta vaillamment sur la troupe et décapita un à un tous ces pantins désarticulés, qui s'effondrèrent sous les coups du fil de son épée tranchante. Une vraie boucherie sanglante !



A la vue de ce spectacle horrible, Arnold s'évanouit à nouveau sur le pavement du couloir. Il se vit tomber dans un puits sans fin au fond duquel se tenait le sorcier Drax, ricanant de ses dents pourries. Vision d'horreur. Et si c'était la fin ? Une lumière blanche apparut au loin. Il plongea dans cette étincelante lueur avec crainte, le purgatoire peut-être...

Il ouvrit les yeux, ça recommencait ! A nouveau un lit d'hôpital ! A la différence près qu'il n'était pas tout seul. Au-dessus de lui sa jolie tante Amélie lui souriait. Près d'elle se trouvait l'inspecteur gaffeur. De sa vision encore brouillée il aperçut derrière lui une belle jeune femme, tout aussi souriante. Son coeur manqua d'éclater dans sa poitrine, c'était Maria Whittaker en personne ! "Un petit cadeau pour toi grâce à l'inspecteur qui a pu la retrouver" lui dit sa tante dans le creux de l'oreille.

La belle nymphe s'approcha doucement, se pencha vers lui et le gratifia d'un énorme bisou sur sa joue encore endolorie. Elle lui glissa dans le creux de sa main encore bandée une disquette dédicacée de son futur jeu de Strip Poker à paraître sur Commodore 64. Il n'avait pas encore ce micro-ordinateur, mais sa tante lui fit un clin d'oeil complice.

Avant de prendre congé, Maria le prit tant bien que mal dans ses jolis bras pour un dernier câlin et disparut avec grâce en lui adressant un dernier geste de la main. Et si c'était ça le paradis après tout ?

FIN



Les mots de la fin de ce numéro 8

Et de huit ! Symbole de l'équilibre et de l'harmonie, infini quand il est couché, souvent associé à un nouveau cycle. Oui je n'ai pas l'habitude d'être très spirituel dans mes "Mots de la fin" ou mes articles bien perchés. Mais après déjà 6 ans depuis les prémices d'ùCPM durant la crise du Covid il est à présent temps de faire un premier bilan de cette chouette aventure, et d'entamer une période de réflexion sur l'avenir de ce fanzine. Et maintenant... ?



... Qu'allons nous faire ? Comme aurait pu le chanter monsieur 100000 volts. D'un côté nous avons les très bons résultats d'ùCPM 7 qui a depassé les 1000 téléchargements (dingue) ! De l'autre un début de fatigue somme toute logique après plus de 6 ans à trimer sur nos vieilles machines, mais toujours avec passion pour cette machine ancestrale. Que nous réserve le futur ? Car là où nous allons on n'a pas besoin de route.

Je n'oublie pas de remercier tous les contributeurs qui nous ont permis de venir à bout de ce numéro. Sans vous et tous les lecteurs/lectrices de ce modeste fanzine rien n'aurait pu être possible. Mention spéciale à notre ami Kukulcan pour son aide précieuse, et nos potos de Crack'n Rom (Slype, Wild et Toug) qui on l'espère auront sorti leur troisième magazine CPC Fanz' Bzh au moment où ce fanzine sera disponible.

Et maintenant je vous donne mes quelques recommandations traditionnelles. On commence par 2 excellents bouquins que je vous conseille fortement: tout d'abord le premier roman de notre ami Stéphane Cittadino (Turk182) intitulé "Et cette horrible odeur de lavande...", passionnant de bout en bout, disponible chez Amazon en version numérique et papier.

Le second est le fabuleux "Piece of my Mind" d'Emmanuel Haeusler, véritable aventure humaine d'un fan du groupe Iron Maiden qui va l'amener à côtoyer son bassiste Steve Harris, et l'univers du groupe. Que vous soyez fan (comme moi) de cette légende du heavy métal, ou pas du tout, ce livre très attachant est indispensable. Il est disponible sur commande directement auprès de l'auteur, son mail : pieceofmymindthebook@gmail.com

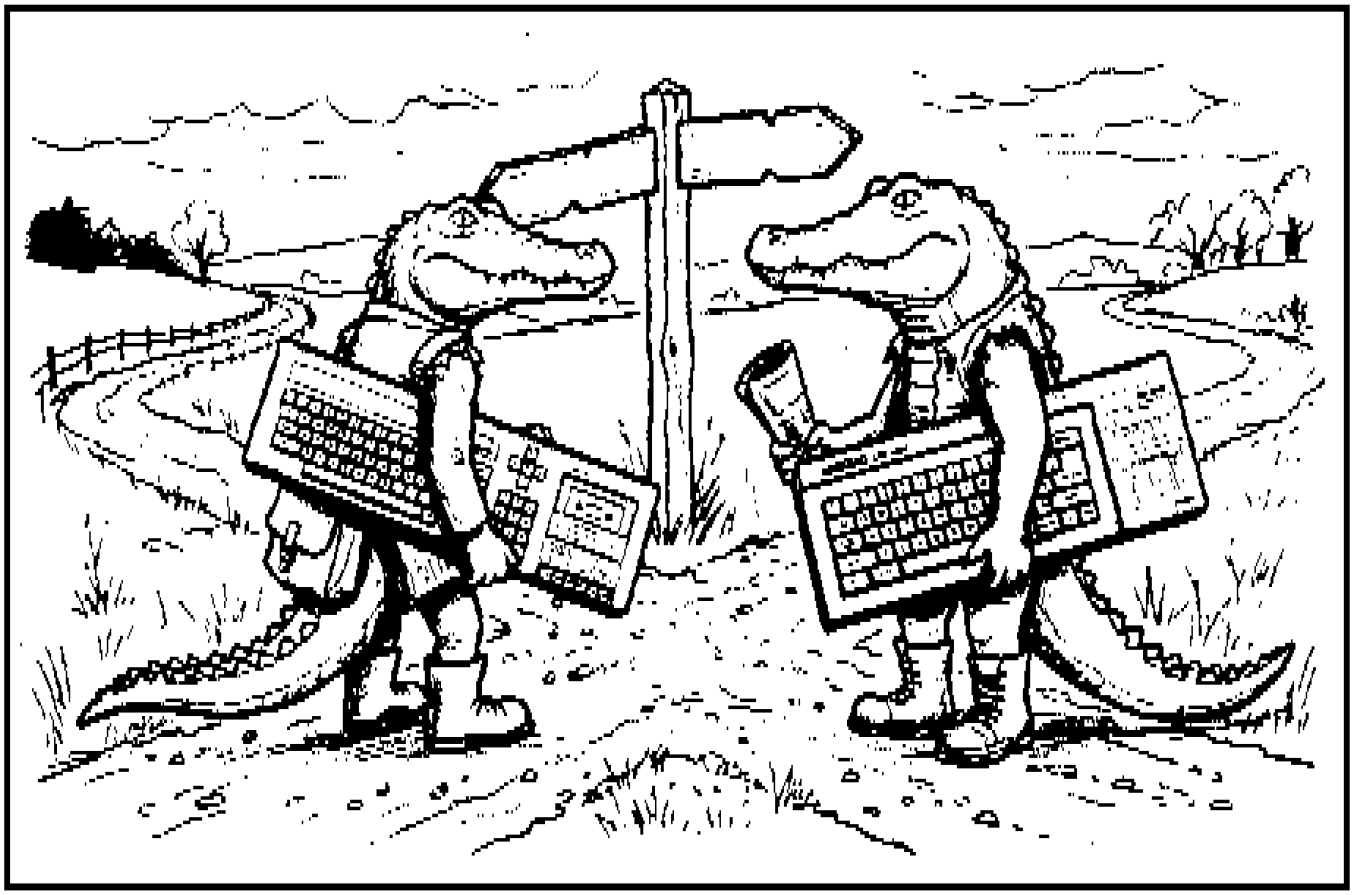
Ensuite je ne peux décidément pas oublier de vous conseiller l'excellentissime jeu Castle Adventure de Yogtze. Fans de Castlevania, foncez et brassez du fouet !

Je termine cette sélection en vous annonçant la création d'une nouvelle association consacrée à la micro-informatique rétro comme on aime : Le Rétro Computing Club Adour (RCCA). Basé dans le sud-ouest et chapeauté par des personnes passionnées, il perdure l'esprit des clubs informatiques des années 80 et 90, en mélangeant rétro et modernité. Toutes les infos sont disponibles sur leur site officiel : https://www.retro-computing-club.fr/

C'est fini pour cette fois, n'oubliez pas de bien prendre soin de vos CPC, et surtout de vous c'est toujours le plus important.

"Ce qui ne nous tue pas nous rend plus forts" (Friedrich Nietzsche)

Kenshiro72



Rendez-vous en 2027