

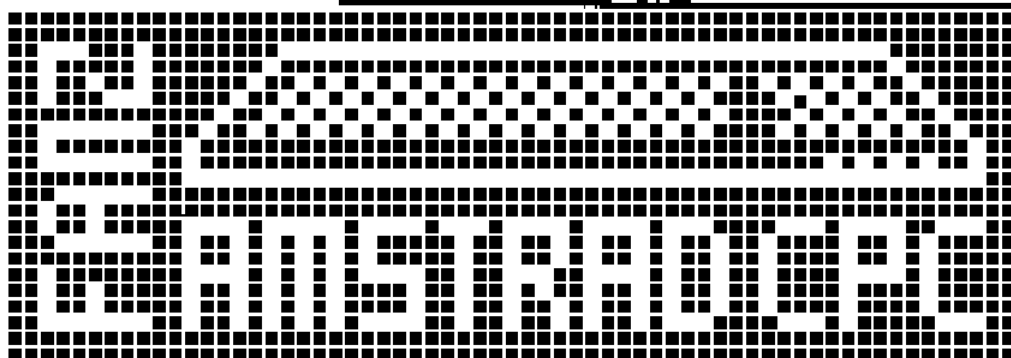
UCPMBLOG.OUH

CPC-POWER.COM

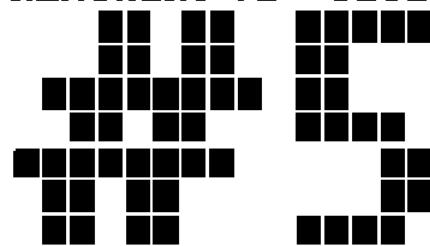
É
T
É



2
0
2
4



KENSHIRO 72 TITI



KUKULCAN

2 lignes c'est un jeu et une démo....page 6 et 7

Nos CPC iront au paradis.....page 34 et 35

Sommaire

Amstrad Expo 2023.....page 8 à 10

He's a maniac.....page 18 et 19

Les années vintage.....page 29 à 31

Coquillages et crustacés.....page 41 à 44

Un peu de bla bla bla....page 1

Souvenirs, souvenirs.....page 36 et 37

Le chat et sa baballe....page 11 à 13

Le lapin sort du chapeau.....page 45 à 47

Oops !...They did it again.....page 32 et 33

Tipiak !.....page 4 et 5

Tentaculement vôtre.....page 27 et 28

5 fruits et légumes par jour.....page 14 et 15

Petits secrets entre amis.....page 20 à 22

Un gars, une fille.....page 38 à 40

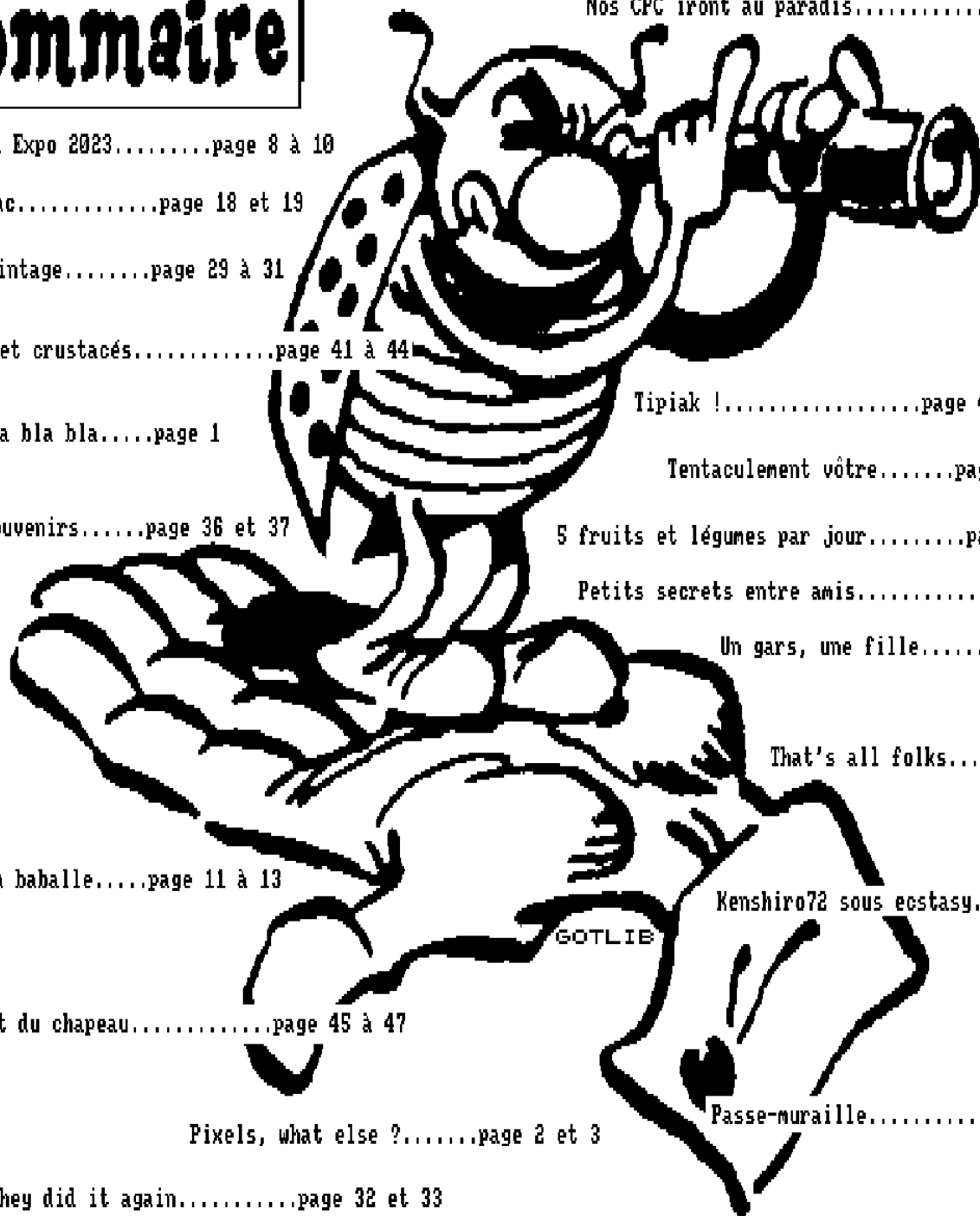
That's all folks.....page 54

Kenshiro72 sous ecstasy...page 48 à 53

Passe-muraille.....page 16 et 17

Pixels, what else ?.....page 2 et 3

Sport et grands crus classés.....page 23 à 26



Éditorial

Salut les anciens et les plus jeunes ! C'est reparti pour un nouveau numéro Comme d'habitude, ce fanzine

est réalisé à 100 % sur un AMSTRAD CPC 6128 avec notamment les logiciels SEMWORD, OXFORD PAO et OCP ART STUDIO . Les

illustrations ont été obtenues grâce au digitaliseur VIDY. Les pages ont ensuite été imprimées avec une CANON BJ 200 directement reliée au CPC.

On aurait pu utiliser la fameuse DMP 2160 mais comme vous pouvez le constater, le réencrage du ruban a été fastidieux...et puis entre 30 minutes pour imprimer une page avec la DMP et 3 à 4 minutes avec la BJ...on n'a pas hésité très longtemps pour être tout à fait honnête avec vous.

Ce numéro n'aurait pas existé sans Amstrad Maniaque, Bertrand DEBEVER, Bdc Iron, Candy, Kenshiro72, Kukulcan, Madram, Old School is beautiful, Ourson, Retrogames, RetroPoke, Roudoudou, Slype, TometJerry, Temps Nyx et Turk182.

Le prochain numéro sortira début 2025 si tout va bien . D'ici là vous pourrez lire 64NOPs #3, CPC Fanz BZH #3 et CPC Anachronie #2. Pour ceux qui ont acheté le tome 1 de Memory Full, sachez qu'un tome 2 est en préparation.

Côté fanzine disc, vous pourrez lancer FATMAG #3 . Enfin, sachez que la BND Coding Party #4 aura lieu du 31/10 au 03/11. Toutes les infos ici :

<https://bndcodingparty.memoryfull.net/>
Sur ces bonnes paroles, bonne lecture!

Pour contacter la rédaction, deux adresses : kenshiro72@gmail.com ou ucpmfanzine@gmail.com.

Titi

Elisabeth Anderson

ùCPM, le logo par Slype

ùCPM, le logo : mais comment ?

Il y a quelques temps, sur le site officiel d'ùCPM, nous vous avons proposé un making-of du fanzine en trois parties. Avec l'arrivée du nouveau logo dans ce numéro il fallait absolument que Slype, de la team Crack n' Rom / CPC Fanz BZH, nous parle de sa superbe création. Laissons-lui donc la parole pour nous narrer les origines et la réalisation de ce nouvel emblème du fanzine. C'est à toi Slype, le micro est ouvert....

C'était une première pour moi !

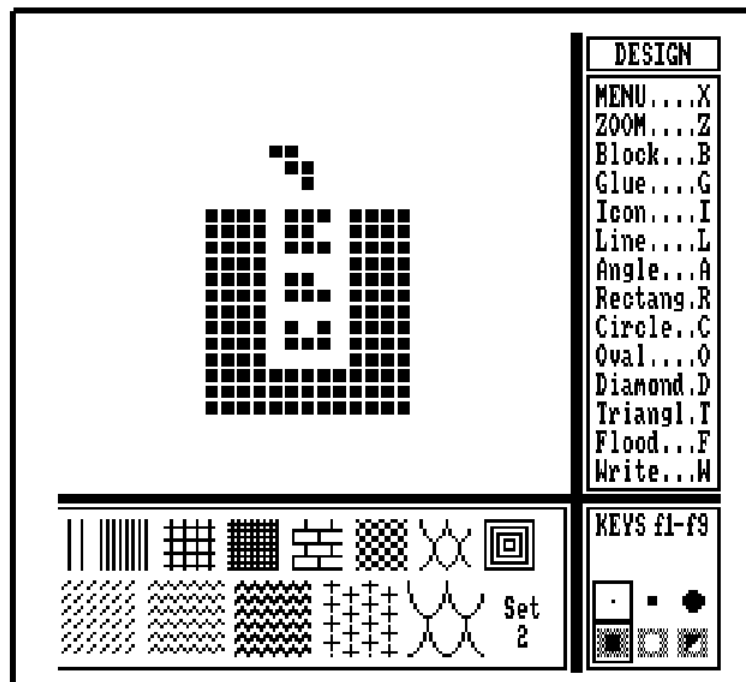
Créer un logo au pixel-près pour son utilisation sur un seul logiciel (Oxford PAO (FR) alias MicroDesign (EN) pour ne pas les nommer). Tout cela pour épouser l'ensemble de la largeur possible de la page. Faites gaffe aux cartouches d'encre. Il n'a pas l'air comme ça derrière son allure très légère, il est pourtant bien encré. En même temps, c'était aussi mon idée, bien ancrer le logo dans la tête de tous ! ;-)

Je ne sais pas si je peux vous faire un topo de la conception, enfin plutôt du parcours neurobordello que cette créa a faite avant d'en arriver là.

Essayons -

Au départ, j'avais dans l'idée de créer en parallèle votre logo et celui de Cpc Fanz Bzh. Ce qui au final s'est avéré difficile, car, pour le CFB (Cpc Fanz Bzh) que nous on appelle " le fanZ " ou le " Z " pour faire plus court, lui n'aura pas de logo fixe. J'ai pris le parti de le laisser vivre au gré de ses envies, même s'il aura toujours les mêmes forces et contre-forces qui maintiendront un certain équilibre. Il s'adaptera toujours à son environnement. Evidemment, c'est de fait, plus de travail, mais c'est bien moi ça, toujours en mouvement.

Mais revenons au logo ùCPM. J'ai longtemps planché sur une version stylisée, épurée, dans la mouvance actuelle de toutes les refontes de logo en tous genres des grandes marques bien connues de tous.



Une favicon de SLYPE sous
Micro Design / Oxford PAO

Mais cela risquait de dépersonnaliser votre identité. Les quelques tests (non-montrables) faits sur des formes, ou un même avec un personnage (c'était ma première idée) se sont avérés bien étranges, avec une sensation que l'on peut avoir avec certains robots humanoïdes, ou l'on dit qu'ils traversent la vallée de l'étrange. Et qui en fait, dérangent plus qu'ils ne rassurent. Soit, complètement l'inverse du but recherché.

Alors je me suis recentré sur le nom. Ce nom bien particulier, qui commence par un caractère peu utilisé et qui plus est, est toujours en minuscule. Alors que le reste du nom lui, demeure toujours fier et droit et s'affiche toujours en majuscule.

Il ne fallait pas aller plus loin, tout était déjà là, dans ce nom. Il fallait juste le mettre en valeur, l'habiller sans rien lui ajouter. Partant de ce constat, et du fait que depuis l'instant où je m'étais dit "propose-leur de refaire leur logo" (c'était dès la sortie du numéro 1 d'UCPM (Oui, je suis cachottier)).

Donc, depuis ce temps-là, un seul élément était ultra évident pour moi, cet élément, c'était : "le pixel". Je tenais absolument que l'on voit les pixels sans vraiment les voir. Encore une idée tortueuse, qui m'a fait faire bien des jongleries avec mes neurones et leurs zones d'influence.

A cette époque, j'étais déjà sur la mise en scène de chaque page du fanzine Cpc Fanz Bzh, et plus particulièrement sur le dossier "demos", où je travaillais au pixel-près. Et c'est à un moment, quand je bossais sur l'image que j'ai recomposée (et modifiée pour coller à mon idée) de la demo "30 years Megademo", qui se trouve à un endroit

bien particulier du fanzine, car c'est l'axe absolu du fanzine. J'entends par là, quand vous ouvrez le fanzine en son centre (autant de pages de part et d'autre), là où on voit les agrafes si vous préférez, la double page centrale quoi. Qui est pour moi, le point le plus important, juste après la couverture.

J'avais poussé le zoom de Photoshop à son max (x 1600) pour travailler au pixel-près, c'est là que la solution a sauté à mes yeux. Dans cette configuration, les petits carrés représentant chaque pixel sont tous espacés d'un contour "neutre" pour justement bien les différencier les uns des autres. Elle était là ma solution ! Il ne restait plus qu'à trouver les bonnes proportions et appliquer cela aux contraintes décrites au début de ce texte. Tout le reste n'est pour moi que de l'exécution aidé par l'expérience.

Et voilà !

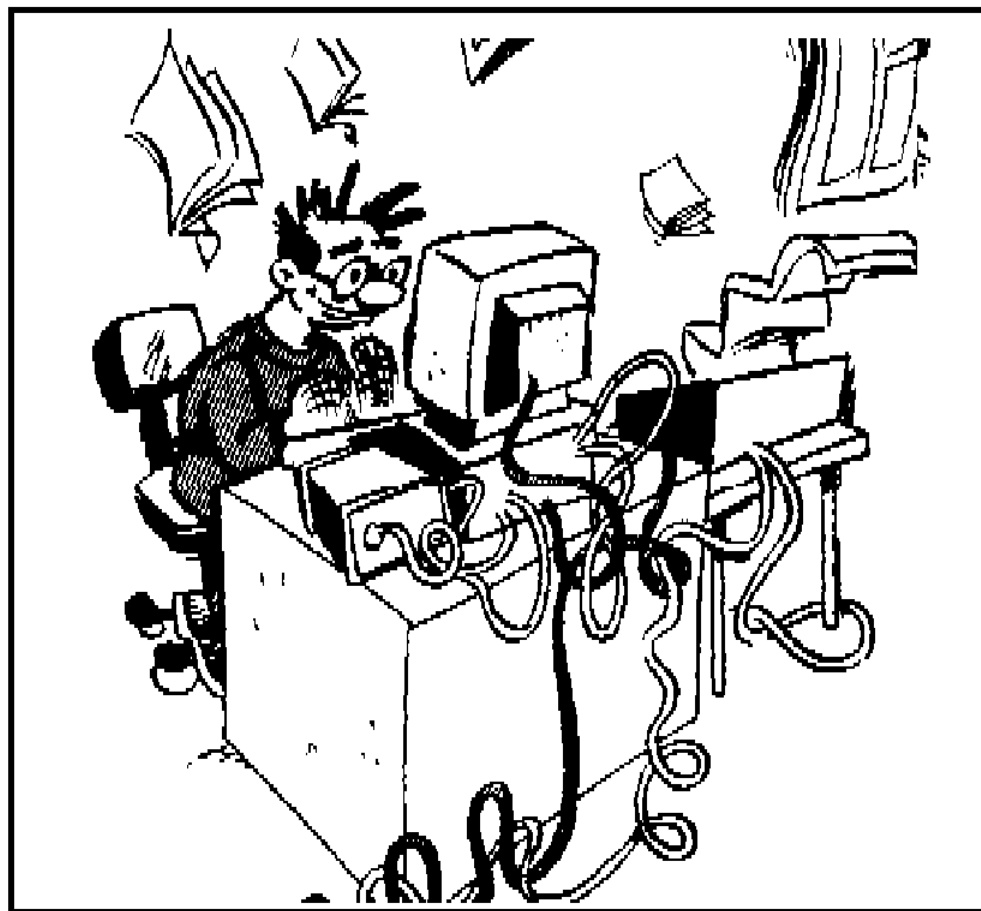


ILLUSTRATION ISSUE D'AMSTRAD 100% NUMÉRO 9 11/88

Kenshiro72 a lu CPC FANZ BZH #2

CPC FANZ BZH 2 : Le Fanzine Nouvelle Génération
68 pages A4 édition spéciale, tirage en couleur
www.cpcfanzbzh.net/store

En cette année du quarantième anniversaire du CPC 464 le temps est au beau fixe sur les sorties de nouveaux fanzines ! Au début 2023 le sémillant Toug, ayant officié à la grande époque sur les indispensables fanzines et disczines Crack'n Rom et Le Canard Dechainé nous proposait le premier numéro de son fanzine CPC Fanz BZH.

Et pour un premier tome d'une trentaine de pages en couleur le résultat était déjà très bon, ultra riche et varié, respirant l'authenticité. Un vrai concentré de nostalgie amstradesque et de fun. Bref un fanzine fait avec le coeur sous Publisher, désolé je n'ai pas pu résister.

Et fort heureusement pour nous cette nouvelle aventure ne s'est pas arrêtée sur ce premier effort plus qu'encourageant. En effet pour ce second numéro Toug s'est entouré de trois nouveaux comparses de choc, avec Franck'n Wild, autre membre fondateur du fanzine Crack'n Rom, Slype le "Master of Pixels" et rédacteur de la team, et qui de plus a conçu le nouveau logo d'«CPM» ! Sans oublier Scr33tch, à la rédaction et correction.

Alors quid de ce numéro 2 "nouveau cru" ? Pour parler avant tout de la forme nous sommes en présence d'une édition tout en couleur (hormis 4 pages en noir et blanc, j'y reviendrai) imprimé professionnellement, de toute beauté. Le papier est épais, et promet de résister à l'épreuve du temps et des nombreuses relectures peu importe l'endroit de la dégustation, c'est un sans-faute.

Petite précision : au moment de l'écriture de cet article la première série de 50 exemplaires du fanzine était presque épuisée, il sera peut-être encore disponible s'il y a une réimpression. Dans la négative une édition au format pdf gratuite est prévue, et disponible sur le site officiel (comme la version imprimée).

Voyons ce que nous proposent ces "4 Fantastiques du CPC" avec ce numéro 2 au beurre demi-sel ? Alors là c'est du très très lourd, comme un Kouign-amann ! Tout d'abord ce qui saute aux yeux instantanément c'est la mise en page (maquette), absolument somptueuse, réalisée de main de maître par Slype. Comme sur un bon vieux CTM les couleurs



vous sautent au visage et flattent la rétine. C'est d'un niveau professionnel tout simplement, et ce n'est pas si étonnant vu son expérience dans le domaine, qu'il nous expose justement dans son interview présente dans les pages du fanzine.

Pour qui est habitué aux vieux fanzines d'époque, et par rapport au premier numéro, le contraste est saisissant, on est clairement dans une autre dimension. Cela peut paraître surchargé dans un premier temps, mais ce n'est qu'une impression fugace, car une fois la lecture entamée on est instantanément happé par cette mise en page pensée de A à Z pour notre plaisir de lecteur/lectrice.

Et justement parlons du contenu. On nage en terrain connu, guidé par ce far, euh pardon ce phare breton, le long des 68 escales de cette belle croisière sur la goélette "La Regouvance CPC". Mais pas que, car quelques articles nous emmènent sur d'autres rivages tel que celui consacré à la console de type Pong : la Visiomatic 101, avec en bonus l'interview de son créateur. Moi qui suis amateur de consoles de ce type, fabriquées autrefois chez moi dans ma pampa par Occitel, ce retour dans le temps des Pong préhistoriques a été un vrai bain de jouvence à bulles (de cidre).

Vous retrouverez également des rubriques plus classiques, telles que des interviews, dont celle (en 4 pages noir et blanc) de mon pote Titi, le créateur de ce fanzine ! Si ce n'est pas une exclusivité ça ! Ainsi que des tests, un reportage (avec photos) sur la convention Benediction 2023, ainsi que divers dossiers, dont un consacré aux émulateurs, qui m'a beaucoup intéressé car je ne suis pas très au fait de ce qui se fait dans le domaine. Et oui ici à la "Casa OCPM" on ne tripote que nos vieilles hécanes quadragénaires.

Au menu également du plateau repas sur le pont une très intéressante rétrospective de démos indispensables à découvrir ou redécouvrir, un concours pour les plus créatifs d'entre vous, ainsi que d'autres sucreries que je vous laisse découvrir, le tout en dégustant un bon Chouchen des familles (avec modération). Tout ce que l'on est en droit d'attendre d'une publication consacrée au CPC est là de fort belle manière, et même plus.

Je vais quand même, pour conclure, citer un article fort original pour un fanzine moderne, et qui mérite le détour, à savoir le cours de hacking sur le superbe (mais un peu difficile) jeu Magica. Véritablement passionnant pour un candide tel que moi qui n'ai jamais utilisé un éditeur hexadécimal que pour changer le nom de l'auteur d'un logiciel par le mien. Oui aujourd'hui encore j'ai honte, ne me jetez pas la pierre s'il vous plaît, ou alors juste des Ponce de chez Pilate.

D'ailleurs en parlant d'hexadécimal je vais aussi vous préciser que la numérotation des pages du fanzine est en mode binaire ! Euh je confesse ne pas l'avoir trouvé tout seul. J'ai cru que les petits carrés étaient là juste pour décorer, et encore un râteau pour Kenshiro72. Décidément je vais finir par me réfugier dans une grotte et finir ermite cpciste !

Et voilà c'en est fini, nous sommes de retour au port de Saint-Malocépécé, ce fut un beau et magnifique voyage en compagnie de notre quatuor virtuose. Merci à vous la team Cpc Fanz Bzh / Crack'n Rom pour ce fastueux fanzine aussi délicieux qu'une galette fourrée de caramel au beurre salé, vous avez fait très très fort !

Et je dirais même plutôt "Magazine", tant le niveau est élevé, et digne d'être publié dans un kiosque à Quiberon et même partout ailleurs. Vous venez ni plus ni moins que d'inventer le "Fanzine Next Generation" pour les fans de la Crocomachine.

Je m'incline bien bas malgré ma lombalgie de vieux crouton, en espérant que le numéro 3 sera aussi bon. Mais je me doute déjà qu'il sera encore meilleur. Il me tarde déjà de repartir en croisière en votre compagnie. Vous les lecteurs et lectrices d'OCPM vous savez maintenant ce qu'il vous reste à faire ;-)

Mersi bras deoc'h, kenavo emberr

PS pour Titi : bon tu te débrouilles comme tu veux avec Oxford PAO, mais OCPM 6 doit être aussi beau que Cpc Fanz Bzh 2. Tu as quelques mois pour te mettre à niveau, et je ne veux rien entendre. Quand on veut, on peut ! Comment ça démission ?? Mais pars pas c'est une blague !



MAGICA - 2018

Les deux lignes de RétroPoke

retropoke.canalblog.com

Deux lignes.... Vous n'avez dit deux lignes ?

En effet, je suis bien ici pour vous parler de mes programmes en 2 lignes BASIC.

Heu... d'accord mais, ça signifie quoi au juste "deux lignes" ?

Un 'deux lignes' ou voire même, un 'deulignes', c'est un petit programme qui tient sur deux lignes, écrit en langage BASIC.

Une ligne peut contenir 256 caractères, donc dans deux lignes, on peut y caser 512 caractères pour en faire tout un fromage... Oupsss, tout un programme, pardon !

Mais, si c'est du langage BASIC, ça peut aussi fonctionner sur d'autres ordinateurs, je présume ?

Qui, mais non, en fait ce n'est pas si simple. Chaque micro-ordinateur fonctionne différemment, et une commande prévue pour un ordinateur peut ne pas être présente ou s'écrire autrement sur un autre ordinateur. Ce qui risque de ne pas fonctionner, ou de ne pas entrer en seulement deux lignes pour obtenir le même résultat.

Ah, d'accord, mais si tu avais un ordinateur autre que l'AMSTRAD, tu écrirais quand même des petits programmes en deux lignes, HEIN ?

Sûrement que oui, ou peut-être que non. Mon premier ordinateur était un Thomson TO7-70. Bien que rudimentaire, c'est avec lui que j'ai commencé à apprendre le langage BASIC. Si je n'avais que ça, je pense que j'arriverais aussi à sortir des petits programmes en 2 lignes. Mais l'AMSTRAD est vraiment le plus doué dans ce domaine.

Bon, revenons à tes deux lignes sur le CPC. Comment tu procèdes et d'où sors-tu tes idées de programmation ?

Ho, ben, maintenant tu me tutoies. Remarque, ce sera plus facile pour la suite. Pour répondre à ta question 'd'où viennent mes idées'... je ne sais pas quoi te répondre, parfois je vois un programme en plusieurs lignes et je me dis, tiens je vais



RétroPoke

essayer de l'adapter en 2 lignes.

Et parfois, c'est à la suite de plusieurs essais que certains programmes naissent, comme par exemple, mon tout premier deux lignes "MOZAIC" ou le dernier "CROCOFEST" que j'ai codé à partir d'une démo en plusieurs lignes, que j'avais fait pour une autre occasion.

En ce qui concerne de savoir comment je m'y prends, au début, je ne vise que des petits programmes sans aucune fioriture que je code sur plusieurs lignes assez aérées. Puis je le retouche jusqu'à ce qu'il fonctionne bien. Après, je commence le compactage. Il n'y a pas de mystère... C'est long et souvent je reviens en arrière pour gagner le plus petit octet possible. Mais avec le temps, j'ai acquis quelques astuces qui me font gagner des minutes tout en évitant des erreurs.

Tiens en parlant d'astuce, en voici une qui par exemple, remplace une condition.

Et sachant qu'en deux lignes, les conditions ne sont pas des plus faciles à incorporer...

Prenons l'exemple d'une variable qui une fois qu'elle a atteint le nombre 200, doit retomber à 1
 a=a+1:IF a=200 THEN a=1
 Cette ligne, peut être remplacée par :
 a=1+a MOD 200

Et cela nous fait quelques caractères de gagnés. Mais c'est avec toutes les fonctions BASIC que je dois minimiser au maximum.

Parfois, dans mon programme, je dois enlever des options, comme du bruitage, ou la gestion d'une manette. Mais parfois, j'ai la surprise d'avoir encore un peu de place et c'est là, que j'y ajoute

quelques fioritures... Comme la redéfinition d'un caractère, une petite musique, des effets de couleur, etc...etc...

OK, ok, c'est un grand travail tout ça, et ça m'a donné faim. Tu n'as pas quelque chose à me mettre sous la dent ?

Non, désolé... Mais si, en fait ! J'ai un petit deux lignes tout prêt à être tapé et qui devrait t'occuper un petit moment. Il y a même la redéfinition d'un caractère pour représenter le holidie qui doit éviter les vacanciers et les ivrognes du dimanche. Allez, vite à ton clavier...

```
1 MODE 0:DEFINT a-z:INK 0,9:INK 2,13:c=9:d=5:v=9:SYMBOL 255,24,&A5,&DB,&A5,36,&B
D,&E7,&BD:v$=CHR$(255):WINDOW#2,5,12,1,25:PAPER#2,2:WHILE d:k=k+1:PRINT CHR$(30)
"KM"K:WHILE r<100:CLS#2:WINDOW#2,d,d+7,1,1:LOCATE 1+d+RND*S,1:t=1+t:WHILE t>v:t=
0:PEN 3+RND*10
2 PRINT v$;:WEND:s=s+1:PRINT CHR$(11):PEN 1:LOCATE C,25:PRINT v$;:WHILE TEST(C*32
-8,20)=0:PEN 3:PRINT"Score"s:WHILE INKEY(47):SOUND 5,499+RND*299,5:WEND:RUN:WEND
:c=MIN(19,MAX(4,c+INKEY(1)-INKEY(8))):d=MIN(12,MAX(5,d-1+RND*2)):r=r+1:WEND:r=0:
v=v+(v>1):WEND
```

Dis-moi, tu m'as encore l'air d'avoir très faim... ça te dirait une petite démo pour le fun du fanzine d'UCPM ? Alors voilà, et bonne digestion !



```
10 SYMBOL AFTER 32:z=NMEM-255:MODE 0:FOR k=0 TO 8:INK k,ASC(MID$("023<9;6HB",k+
1))-48:NEXT:k=15:FOR a=1 TO 4:FOR l=0 TO 6:p$=BIN$(PEEK(z+ASC(MID$("UCPM",a,1))*
8+1),8):FOR c=0 TO 6:i=VAL(MID$(p$,c+1,1)):WHILE i:x=c*20+a*162-172:MOVE x,6+1*3
2:DRAWR 0,26,a
20 DRAWR 28,0:DRAWR 0,-26:DRAWR-28,0:MOVE x,373-1*24:DRAWR 0,20,a+4:DRAWR 28,0:D
RAWR 0,-22:DRAWR-28,0:i=0:WEND:NEXT c,l,a:CALL &BB06:WHILE k:FOR a=2 TO k:PRINT
CHR$(30)CHR$(8):NEXT: SOUND 3,450,5,k-1:FOR a=4 TO k:LOCATE 21,25:PRINT:NEXT:k=k-
1:WEND:RUN
```

Benediction Coding Party #3

Par TOM Et JERRY



Eliot,
Docteur ès organisation de meeting CPC

Cela faisait quelques années que je n'avais pas mis les pieds à une convention CPC (depuis le Covid en fait). La Benediction 2023 était donc l'occasion de renouer avec cette activité sulfureuse. Bien que n'ayant rien produit de concret depuis des années sur la machine, je me suis dit que me replonger dans l'ambiance (fantasmée ?) d'un meeting me remettrait un peu à jour sur ce qui se passe en ce moment sur la machine, et me donnerait de la motivation pour retravailler sérieusement sur CPC.

Je suis donc parti un peu à l'aventure dans cette verte contrée qu'est la Normandie. Cette année, Olivier avait loué une salle polyvalente dans la petite commune de Gavray sur Sieme. Il y avait largement assez de place pour la trentaine de participants qui se sont succédés sur les quatre jours qu'a duré la convention. La salle était vaste et lumineuse, équipée de sanitaires, d'une belle cuisine et d'un parking à l'entrée. La seule faiblesse inhérente à ce type de bâtiment, le couchage, avait astucieusement été partiellement patchée par la location d'un gîte à proximité. Quelques croûtons (dont je fais partie) s'y sont reposés au grand calme. Les vrais sceners eux ont dormi à la dure sur l'estrade dans la salle, c'est beau la jeunesse :-). Un rétroprojecteur était de la partie, et permettait de diffuser des démos (CPC, C64 principalement).

Pour les non avertis, un meeting CPC, cela peut sembler un peu austère et terne. Contrairement aux conventions rétrogaming qui fleurissent depuis des années un peu partout, l'ambiance est habituellement paisible et calme, on n'est pas obligé de s'exiler à l'extérieur pour papoter avec ses voisins à cause du niveau sonore. On ne s'ennuie pas pour autant, il y a toujours moyen de s'occuper si l'on n'est pas codeur ou graphiste. Les journées sont ponctuées de repas qui avec le temps se sont raffinés. Cette année, nous avons découvert un des talents cachés de Roudoudou, l'art de faire des pizzas (des vraies, avec préparation de la pâte et tout et tout !).

On retrouve sur la liste des convives des piliers de bars, mais il y avait aussi pas mal de petits nouveaux ou de "revenants". Les participants sont arrivés entre le vendredi et le dimanche, tout le monde a plié les gaules dès le lundi midi (en partie à cause des horaires des trains).

Le cadre étant fixe, que s'est-il passé de concret pendant la BND 2023 ? Au niveau sortie de logiciels, pas grand-chose en fait. La période n'a pas semblé propice à la présentation de nouveautés. Les différents concours ont accouché d'une belle démo faite par Eliot (Stand Up!), de cinq écrans graphiques de qualité par des habitués (Rex, Kris, Macdeath) ou des petits nouveaux, et c'est tout.

AST a montré la préversion d'une future démo qui contient beaucoup d'effets hardware. Je pense que comme sa dernière production, elle nécessitera une extension mémoire pour fonctionner.

La dernière démo Logon System, DSC#4, sortie deux jours avant la convention, a été visionnée et commentée. J'avoue que si sur le plan technique, c'est beau, je n'ai pas été convaincu par le graphisme de la partie principale (marmotte verte irradiée ?).

Petite surprise, une bêta d'un jeu déjà intéressant a été montrée, Mighty Castle Adventure de Yogtze. Si le style laisse penser à une inspiration Castlevaniasque, les décors se montrent impressionnants dès que l'on grimpe dans les étages. C'est loin d'être fini, mais le jeu s'annonce prometteur.

J'ai pu jouer avec le Ghost'n'gobins CPC+ de Golem13. Le jeu n'est hélas pas encore bouclé, les graphismes des derniers niveaux n'étant pas terminés. Le programme est vraiment chouette, et malgré sa difficulté, comme toute conversion d'arcade digne de ce nom, on a envie d'y retourner !

Zisquier a montré de son côté une preview de Golorak, un shoot'em'up dans le monde impitoyable du manga robotique. C'est joliment réalisé et cela tourne sur CPC Plus. Date de sortie pas trop lointaine à ce que j'ai cru comprendre, courage !

Toto m'a montré un exemplaire complet d'Alcon 2020, l'adaptation cartouche de la borne d'arcade plus connue sur CPC sous le nom de Slap fight. L'exemplaire en question contenait tout le nécessaire pour faire tourner le jeu sur un CPC (extension cartouche + carte mémoire/son). Du bel ouvrage, malheureusement plus disponible. Selon Richard, d'autres jeux utilisant ce hardware devraient sortir à terme.

Le meeting a été l'occasion pour Hicks de revenir sur la genèse du livre "Memory Full 1", dont les 200 exemplaires papier ont été distribués il y a peu. Quelques participants ont pu récupérer le bouquin sur place.

BND 2023 - GFX COMPO-WRIFU



Roudoudou a de son côté présenté son portage d'ACE sur Linux, Windows et MacOs, ACE-DL. Cet émulateur, oeuvre de Philippe Rimauro, n'était utilisable jusqu'à maintenant que sur des systèmes underground (Morphos et Haiku). C'est une bonne nouvelle qu'il soit disponible sur d'autres systèmes, car cet émulateur est très bon (il avait servi à l'époque à vérifier les synchrones des parties de la 30 years mégademo). Les futures évolutions seront probablement orientées vers les développeurs, Roudoudou soutenant toujours son assembleur Z80 maison, RASM.

En fin de meeting, Zik et Offset ont quasiment réussi à me vendre une extension Albireo. Zik a repris le stock de cartes de PulkoMandy et en assure maintenant la diffusion (tant qu'il en reste si j'ai tout compris). Installée dans un CPC Plus, couplée à Unidos et à un logiciel encore en cours de développement, les deux frères m'ont présenté ce qui est pour moi l'aboutissement de tout support de stockage moderne sur cpc : un logiciel qui permet de lancer confortablement une grosse partie de la logithèque cpc ! La "killer feature" du logiciel, c'est de pouvoir retrouver rapidement un titre à partir d'un critère de recherche. Plus la peine de se taper des arborescences à la con ou des clics en pagaille sur des boutons récalcitrants avant de retrouver l'image d'un programme. Seule grosse contrainte, les logiciels utilisables doivent être au format fichier. Je sens que je vais me remettre à faire du cracking... A priori, pas de date de diffusion de cette merveille prévue pour l'instant.

En vrac, dans les potins glanés de-ci de-là : pas de démo Vanity prévue pour la Revision 2024 . Fatmag 2 sortira un jour (retardé en partie à cause de moi...) . Targhan bosse sur une version 3 d'Arkos tracker (en refaisant tout !). Un fanzine CPC va probablement revoir le jour sous forme papier, Crack'n'rom. Si cela ne vous dit rien, CNR a été à la fin de vie commerciale du CPC un des fanzines sur disquette les plus connus (neuf numéros entre 1991 et 1994). Wild et Toug ont montré un brouillon de 30 pages, et ont bien l'intention de sortir quelque chose de finalisé rapidement.

Pour continuer avec les perdus de vue, des membres d'un groupe français bien connu à la fin des années 90, DBT (Da Boxon Team), sont venus faire un stage d'immersion, Nicky one, Bouba et Giherem. J'ai bon espoir que cette visite de courtoisie se traduise par un regain d'activité sur CPC de nos compères.

Breizhtiger a fait quelques dumps de programmes originaux (cassettes et disquettes) qui seront probablement mis à disposition prochainement sur CPC-Power. A ma grand surprise, les supports que j'avais amenés se sont avérés pour la plupart facilement lisibles.

Voilà, à part cela, comme lors de chaque meeting, Genesis8 a replongé dans les entrailles de son site, qui malgré son grand âge, est toujours vaillant (le site, pas Emmanuel :-). Fait notable, une épidémie de chute capillaire semble frapper une bonne partie de la scène CPC, les chauves devenant de plus en plus nombreux.

Enfin, comment ne pas parler de ce qui fait souvent le charme de ce genre de petit meeting, l'invité surprise ! Cette année, c'est un participant Serbe, Teopl, qui est venu avec un superbe Elan/Lansay Enterprise fonctionnel ! sur ce que j'ai compris, la machine faisait partie d'un lot destiné à une banque égyptienne et qui a été revendu il y a quelques années. Elle était parfaitement fonctionnelle et accompagnée d'une carte d'extension "tout en un". Teopl s'intéresse aussi au CPC et a déjà réalisé en 2019 un jeu "Ludic Break The Loop" présenté au concours cpretrodev.bytereals.

Voilà, j'ai probablement oublié plein de choses, j'espère juste que ce petit article vous donnera envie de venir à une prochaine convention Amstrad. Un grand merci à Eliot pour avoir organisé avec maestria cet événement qui reste un vrai moment d'évasion !

BND CODING
PARTY #3

DU 27 AU 30
OCTOBRE 2023

GAURAY SUR
SIENNE (50)

PARTICIPANTS

SHAAN1974
SID-SIM1
SUPERSLV
TARGHAN
TEOPL
TOM ET JERRY
TOTO
TOUG
WILD
ZIK
ZISQUIER

IMPDOC BY KRIS



PARTICIPANTS :

AST-BEB-BOUBA
BREIZTIGER
CRACKY-DOM308
ELIOT
FREDOUILLE
GENESIS8
GIHEREM
GOLEM13-HICKS
KRIS-KRUSTY
MVKTHEBOSS
NICKY ONE
OFFSET
PULKOMANDY
REDBUG
ROUDOUDOU

GFX COMPO BND 2023

Kenshiro72 a interviewé Bertrand DEBEVER

Grande première pour ÔCPM (ce ne sera pas la dernière) voici l'interview d'un développeur de jeu d'époque. Sorti en 1987 chez Loriciciels, Relief Action est le fruit du travail de plusieurs personnes, dont Bertrand Debever, qui a gentiment accepté de répondre à nos questions, chaussez vos lunettes 3D, c'est parti....

Bonjour Bertrand, et merci beaucoup d'avoir accepté cette entrevue pour ÔCPM. Pour celles et ceux qui ne vous connaissent pas pouvez-vous nous faire une présentation rapide ?

Bonjour à tous, je m'appelle Bertrand Debever et j'ai 56 ans. Je suis ingénieur en électronique, et je travaille dans la conception de système d'alarme sans fil. Plus particulièrement sur les transceivers RF et les protocoles radios propriétaires.

Pouvez-vous nous parler de votre découverte de l'Amstrad CPC ? Vos premières impressions sur cette machine ?

J'ai débuté l'informatique en seconde avec une calculatrice TI58C. Nous l'avons achetée avec mon frère à l'insu de nos parents. Au lieu de partir skier, on mettait l'argent de côté. J'ai programmé un jeu de Space Invaders dessus. Les chiffres indiquant la hauteur des missiles, et la virgule la base pour tirer. Je pouvais passer des heures pour économiser un pas de mémoire ! A cette époque, chaque octet comptait.

Puis nos parents nous ont offert un ZX81. Le basic c'était bien, mais c'était lent. Très vite il a fallu apprendre l'assembleur. Je suis rapidement devenu un expert du Z80. Peu de temps après, nous avons programmé le jeu du serpent, et nous sommes allés le présenter à Loriciel. Il s'en est fallu de peu pour qu'il soit commercialisé. Puis nous sommes passés au Zx spectrum.

Christophe Courier, un ami passionné de dessin et de 3D avait programmé les formules 3D dans sa TI58C et faisait des images trait par trait, puis image par image pour faire de petites animations.

JARQUETTE DU JEU RELIEF ACTION - 1987



Les lunettes sont dans le quitte !

AMSTRAD
NON COMMERCIALISÉ
RELIEF ACTION
CASSETTE

Il a acheté un Oric, et a commencé à faire de la 3D dessus. Nous avons commencé relief action avec Christophe, mon frère et moi sur Zx spectrum. Loriciel nous a prêté des Amstrad CPC 464 pour que nous fassions le développement sur une machine qui avait plus d'avenir que le Zx spectrum.

Avant de participer à la réalisation de Relief Action en 1987 aviez-vous déjà développé sur d'autres machines ?

Oui, principalement sur Zx81 et Zx Spectrum.

Relief Action est très original de par son concept de jeux d'aventure en 3 dimensions dans un vaisseau spatial. Quelles sont les influences à l'origine de celui-ci ? Est-ce que le film horrifique Alien (1979) vous a servi en partie d'inspiration ?

Oui, le scénario est inspiré du film Alien. Nous souhaitions appeler le jeu le 8ième passager, mais peu de temps avant sa sortie, un jeu du nom les passagers du vent est sorti. Il n'était plus possible de conserver le nom initial, et Loriciel a proposé Relief Action. Nom que je n'ai jamais aimé.

Combien de personnes étaient impliquées dans son élaboration, et quel a été le temps de développement depuis la genèse du projet ?

Il a fallu 2 ans à 4 pour écrire le jeu. Christophe Courrier s'est occupé de la partie 3D, Christophe Grosjean du jeu, mon frère de la gestion des messages et moi des parties suivantes : défilement des messages pixel par pixel, tracé de droite, déplacement du monstre avec un algorithme récursif, gestion des icônes et affichage de la tête de mort.

L'interface du jeu est très novatrice pour l'époque, avec ce moteur de jeu en temps réel et le système d'icônes pour les actions. Etait-ce un choix délibéré ou aviez-vous envisagé d'utiliser une interface plus rudimentaire où l'on aurait du saisir des mots pour avancer et interagir dans le vaisseau ?

Depuis le départ, nous voulions une interface graphique de qualité avec de grandes icônes et un défilement des messages pixel par pixel sans scintillement. Au grand désespoir de Loriciel qui nous avait prêté les Amstrad, et qui espérait un jeu en un an, nous avons pris notre temps pour nous faire plaisir et faire de la qualité.

d'après F. Bourgeon
LES PASSAGERS DU VENT



LES PASSAGERS DU VENT - 1986

Pourquoi est-ce que le jeu ne propose pas de bruitages ? Aviez-vous manqué de place pour les intégrer ?

Personne dans l'équipe n'avait les compétences musicales, et je n'ai jamais aimé ces musiques de jeux répétitives et souvent pénibles.

Comment s'est passée la collaboration avec Loriciel ? Est-ce que l'ajout d'une paire de lunettes anaglyphes est une idée de leur part ?

Comme indiqué précédemment, mon frère et moi avons proposé un jeu à Loriciel sur ZX81, qui n'a pas été retenu, mais nous avons gardé le contact. Nous avons réalisé la traduction d'un jeu d'aventure sur Zx spectrum en espagnol et quelques autres petites tâches. Nous habitons en banlieue parisienne, pas très loin des locaux de Loriciel. Concernant les lunettes, c'est une très bonne question, mais je ne m'en souviens plus. Ce n'était pas une bonne idée, car pour nous c'était d'abord un jeu d'aventure en 3D, pas un jeu d'action.

Avez-vous une ou plusieurs anecdotes de développement de Relief Action à nous partager ?

Atteindre une fréquence de 4 images par seconde avec 50 segments fut un vrai challenge. Tout a été optimisé dans les moindres détails. Les multiplications ont été réécrites en supprimant les boucles : c'est autant de cycles gagnés. Il y a des multiplications 6 bits x 6 bits, 7 bits x 7 bits, 8 bits x 8 bits, signées ou non signées, et beaucoup d'essais pour optimiser au plus juste la précision des calculs.

Pour éviter le scintillement, toutes les images sont calculées dans un écran virtuel. Pour gagner du temps CPU, le transfert est fait en supprimant les interruptions, en déplaçant le pointeur de pile vers l'écran réel et en utilisant l'instruction PUSH BC. En effet l'instruction PUSH BC est particulièrement efficace pour transférer 16 bits d'un coup et incrémenter le pointeur de pile.

La même astuce a été utilisée pour le défilement des textes pixel par pixel, avec en plus une synchronisation avec le rafraîchissement de l'écran. Tous les décalages étaient précalculés à l'avance, et malgré cela, il a fallu raccourcir d'un caractère l'affichage pour avoir ce défilement fluide et sans scintillement.

L'algorithme de déplacement du monstre est un algorithme récursif en assembleur. Conscient de la difficulté, je l'ai développé avec beaucoup de soin. Il était bon du premier coup, mais il n'en était pas de même de la fonction de test buggée à plusieurs endroits. J'ai donc passé des heures et des heures à relire mon code sans comprendre d'où pouvait provenir l'erreur.

Faire tenir tout le code et les données dans moins de 64K fut un vrai challenge. Tous les textes sont comprimés en utilisant un dictionnaire de 128 mots. Une forme de ZIP avant l'heure.

Lorsque la veille du bac français, j'ai passé une nuit blanche à programmer sur Relief action, au petit matin, j'ai eu le droit à une belle engueulade de mon père...Bizarre bizarre.

Quels ont été les retours à l'époque après la sortie de Relief Action ? Etiez-vous satisfait du résultat final, ou regrettez-vous encore aujourd'hui des choses que vous auriez pu y rajouter ?

Le jeu s'est très mal vendu, et je suis convaincu que le nom qui n'était pas en adéquation y est pour quelque chose. A l'époque nous avons chacun eu une avance sur royalties de 9000 francs, avec laquelle j'ai acheté ma première moto.

Continuez-vous à programmer aujourd'hui, utilisez-vous encore ces "vieux ordinateurs", que ce soit sur du matériel d'époque, ou via l'émulation ?

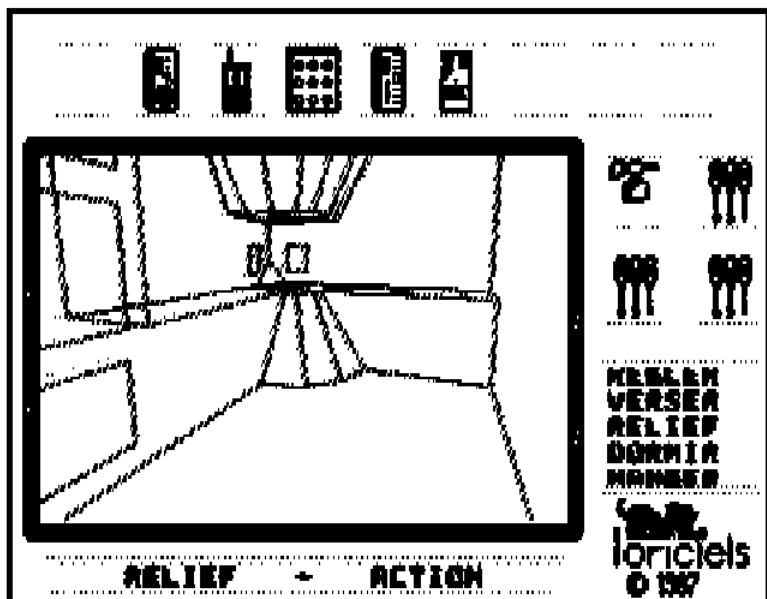
A l'époque j'ai fait une overdose de programmation, et je me suis tourné vers le hardware et la radio. Je travaille dans les alarmes radio sans fils, sur les protocoles radios.

Un dernier mot pour nos lecteurs et lectrices ? Vous avez carté blanche.

C'était une époque fantastique où les jeux pouvaient être écrits par de petites équipes, sans connaissance graphique, ni connaissance musicale. Dès qu'un jeu sortait sur le Zx spectrum, il fallait qu'on le hack pour se rendre invincible. Souvent c'était plus challenging que le jeu lui-même. Avec l'habitude, il nous fallait seulement quelques heures.

Je me souviens d'une fois, où Loriciel avait perdu la cassette master d'un jeu. Il leur était impossible de ressortir une promo avec plusieurs jeux. Ils nous ont demandé d'hacker leur propre jeu, c'était un beau challenge.

Un grand merci à Christophe Courier pour sa passion de la 3D, à mon frère, et à Christophe Grosjean sans qui ce jeu n'aurait jamais vu le jour.



Au temps de Fruity par Turk182!

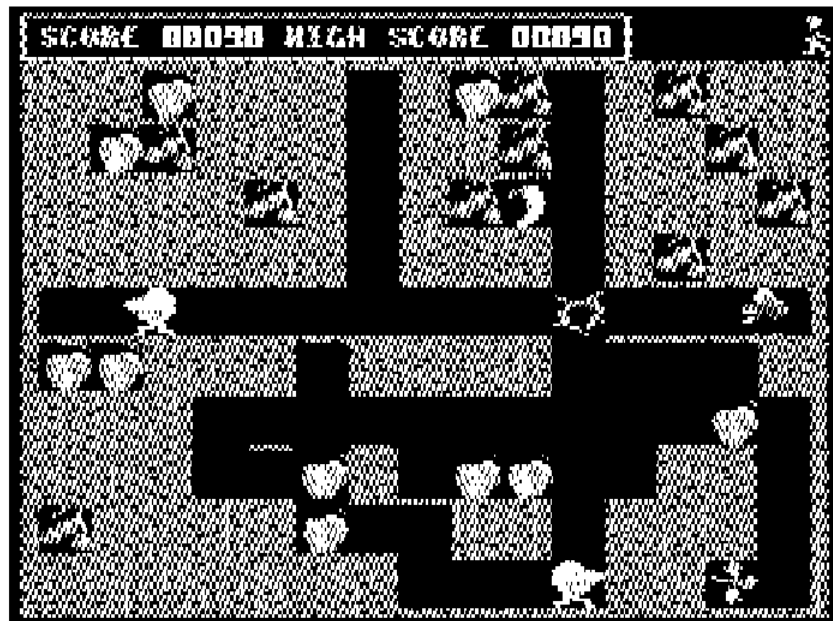
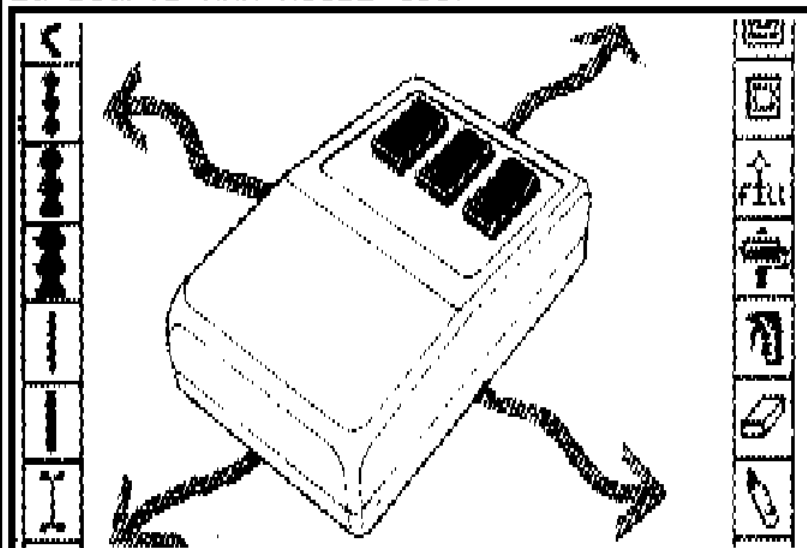
Salut les vieux,

Je dois vous avouer que je suis très fier de pouvoir écrire ces quelques mots dans UCPM, d'autant plus que ma passion pour les fanzines remonte à la merveilleuse époque où je m'exerçais à écrire mes premières lignes journalistiques sur le fameux PAO AMX Pagemaker.

Bien évidemment, mes premiers articles étaient très mauvais, mais quel plaisir de manier ma toute nouvelle souris AMX afin d'agrémenter mes quelques phrases de beaux graphismes.

Mais, je dois vous confesser que je n'avais pas la carrure pour faire un véritable fanzine, alors je me rabattais sur les jeux qui étaient l'une des principales raisons pour laquelle je m'étais acheté un Amstrad CPC, même si j'étais aussi secrètement attiré par son langage Basic, mais malheureusement là aussi j'étais mauvais.

La souris AMX MOUSE - 1987



Fruity Frank - 1984

Pour faire court, les jeux étaient donc à cette même époque mon passe-temps favori sur cette machine, je pourrais vous en citer des centaines mais aujourd'hui, j'ai Say it ain't so de Murray Head qui m'accompagne et cette musique me ramène directement en 1988 où avec mon ami Kof on avait par habitude, après chaque entraînement de football, de jouer à Fruity Frank.

Chaque mercredi soir, notre rituel était sacré, nous rentrions éreintés de l'entraînement et après avoir vidé un litre de Tang chacun, nous nous enfermions dans ma chambre pour des parties effrénées de cet excellent clone de Mr Do.

Nous ne jouions jamais l'un contre l'autre, la compétition ne nous intéressait pas, notre but était d'arriver le plus loin possible car comme chacun le sait, plus vous avancez dans Fruity Frank et plus le jeu s'accélère et lorsque le mode Fast s'enclenche c'est juste une pure bouffée d'adrénaline.

Nous avons donc par habitude de jouer un niveau chacun en se passant successivement la manette.

Pour ceux qui ne connaissent pas Fruity Frank, c'est un jeu dans lequel vous dirigez un petit bonhomme au long nez qui doit creuser des galeries afin de récupérer des fruits. Bien entendu toutes sortes d'ennemis seront là pour vous en empêcher. Heureusement vous avez pour vous défendre une boule qui aura un effet immédiat sur l'élimination de votre ennemi mais attention, une fois atteint son objectif, vous devez attendre un certain temps avant d'en obtenir une autre, il faut l'utiliser uniquement lorsque vous êtes pris au piège. Il existe aussi des pommes qui pourront être poussées dans le vide afin d'écraser un ou plusieurs ennemis à la fois. Là aussi il faut faire très attention car si vous restez trop longtemps sous une pomme celle-ci vous écrase et c'est une mort assurée.

Cette dernière technique était notre favorite, nous creusions un long tunnel à la verticale et nous attendions que plusieurs ennemis le remonte pour lâcher une pomme qui les détruisait en ajoutant à notre score des points de façon exponentielle en fonction du nombre d'ennemis tués avec la même pomme. Je dois avouer que lorsque cette stratégie réussissait, c'était une véritable jouissance que de voir nos ennemis disparaître un à un et notre compteur de score augmenter.

Beaucoup de jeux marqueront mes années Amstrad mais si je ne devais en garder qu'un ce serait celui-là. Ce qui me chagrine le plus, c'est que je n'ai aucun souvenir du jour où je l'ai découvert malgré tous mes souvenirs de " premières fois " que j'ai pu écrire pour d'autres jeux. Je trouve ça dommage car encore aujourd'hui c'est le jeu auquel je joue le plus souvent même si mon ami Kof me manque terriblement pour assurer ma relève lorsque mes doigts de vieux joueur se fatiguent.







Le Retroblog de Turk182!

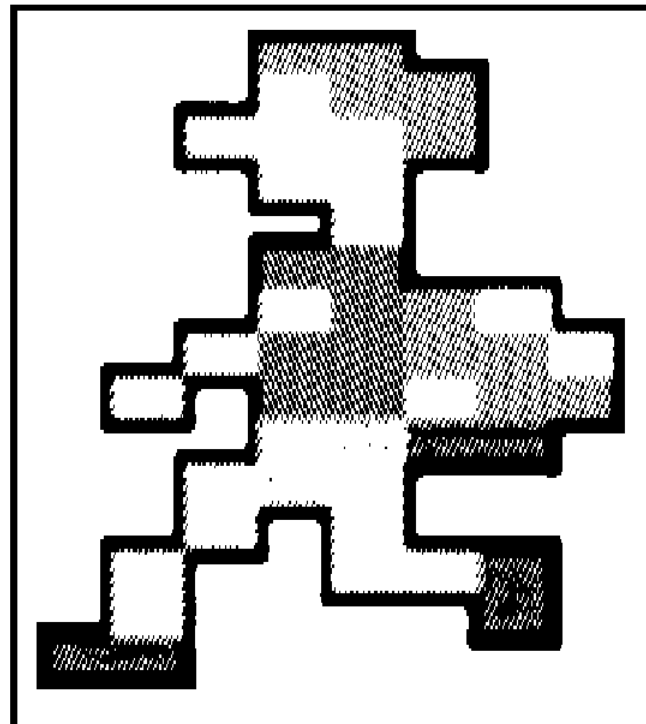
@leretroblogdeturk182
turk182.canalblog.com

NUMA PRESENTS

FRUITY FRANK

COPYRIGHT © STEVEN MALLIS 1984

	20	40 POINTS
	50	100 POINTS
	100	200 POINTS
	BONUS	SUPER BONUS POINTS



Les pokes par Kukulcan

REUENGE OF TRASMOZ

Joueur 1 :
Nombre de vies :
poke &7E2D, nb (&01 à &03)

Vies infinies :
poke &493B, le &0D en &00

Invulnérable :
poke &4926, le &CD en &C9

Nombre de flammes :
poke &7E2F, nb (&00 à &04)

Niveau suivant (avoir au moins 1 flamme) :
poke &7E31, &04

BLACK SEA

CHEAT MODE (vies infinies) :
Redéfinir les touches en tapant le mot : "BLACK",
'cheat mode on' doit apparaître.
Redéfinir à nouveau les touches pour jouer.

OCTOPUS GX 4000

CHEAT MODE (Voir la fin) :
Appuyer et relacher la touche P pour mettre le jeu
en pause. Le texte "Pause" est maintenant visible
et nous avons le droit à une musique.
Enfoncer la touche P pendant 20 secondes minimum
puis relacher la pour accéder directement à
l'écran de fin.

OCTOPUS DELUXE

CHEAT MODE (Voir la fin directement) :
Faire un score qui vous permette de saisir comme
nom "*HELP**ME*", ce dernier sera remplacé par
"*CHEAT ON*".
Recommencer une partie et appuyer tout simplement
sur la touche "F" pour voir la fin du jeu.

MAGICA

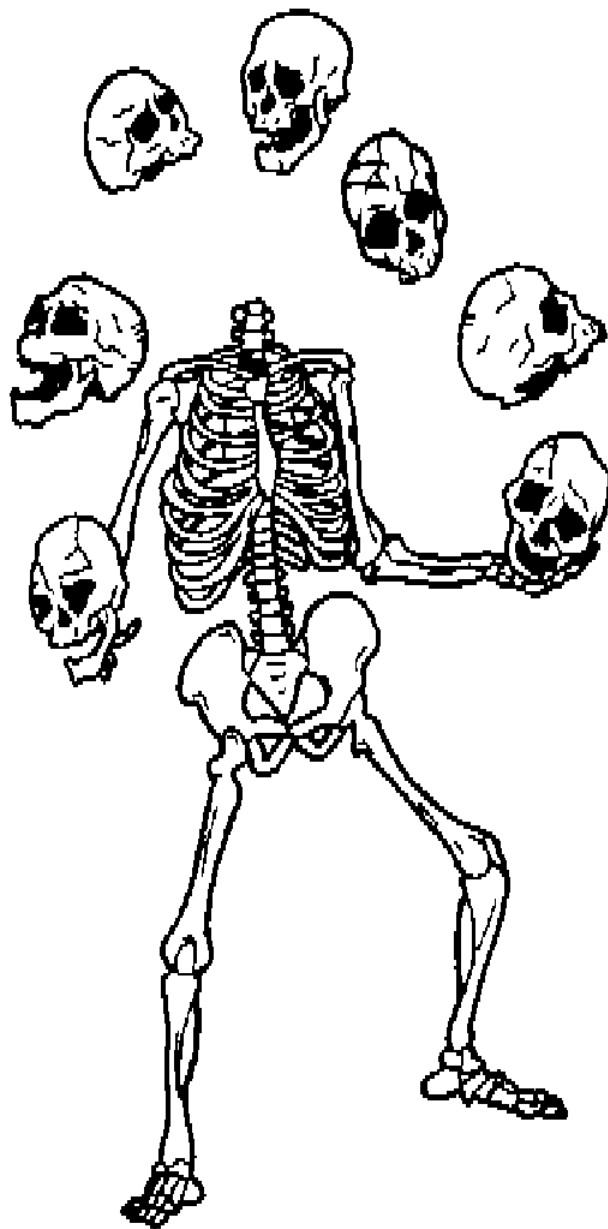
Niveau courant :
poke &ADE1, nb (&00 à &31)

Time :
poke &AB92, nb

Nombre de vies :
poke &AB94, nb

Time infini :
poke &454F, le &FD en &00
poke &4550, le &35 en &00

Vies infinies :
poke &4F99, le &35 en &00



PENGUIN ATTACK v1.0.2

Nombre de vies :
poke &8BA3, nb

Vies infinies :
poke &6609, le &32 en &3A

Changer de niveau :
poke &8BCC, niveau-1 (&00 à &14)

RED SUNSET (v20.6)

LEVEL 1

Nombre de vies :
poke &3DDC, nb

Vies infinies :
poke &351F, le &35 en &B7

Nombre de bombes :
poke &3DDD, nb

Bombes infinies
poke &2F63, le &3D en &00

LEVEL 2

Nombre de vies :
poke &400C, nb

Vies infinies :
poke &35E0, le &35 en &B7

Nombre de bombes :
poke &400D, nb

Bombes infinies
poke &3010, le &3D en &00

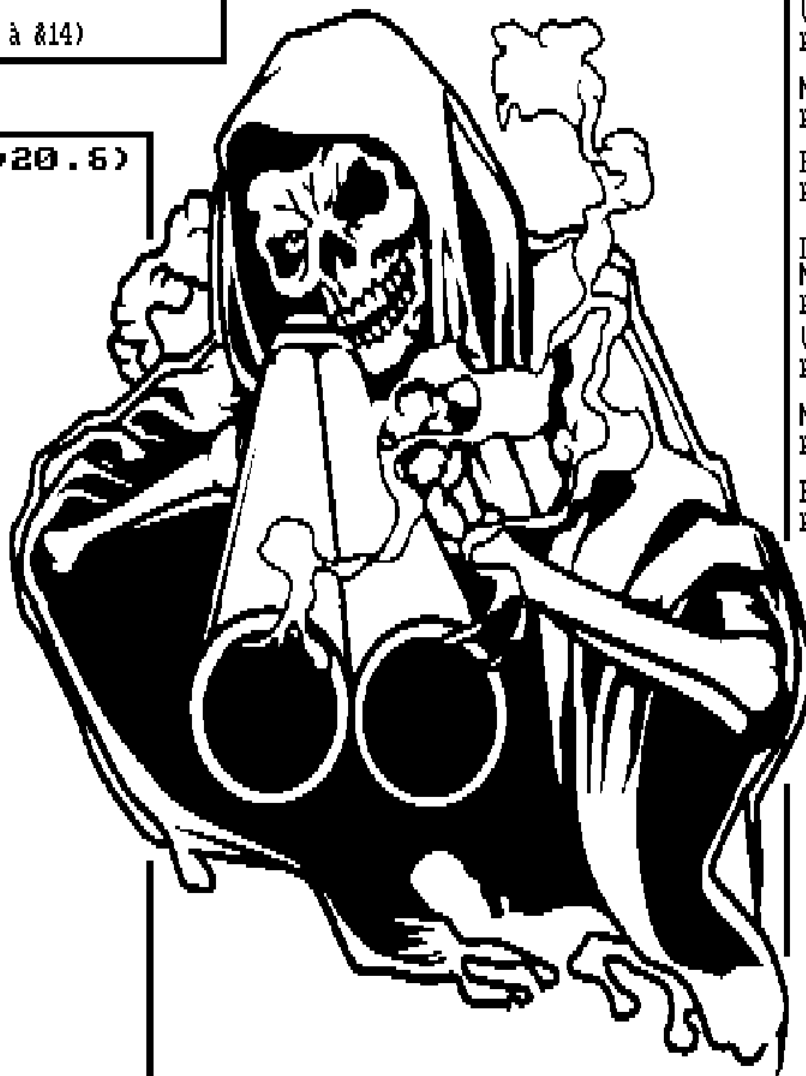
LEVEL 3

Nombre de vies :
poke &401F, nb

Vies infinies :
poke &35F2, le &35 en &B7

Nombre de bombes :
poke &4020, nb

Bombes infinies
poke &3069, le &3D en &00



RED SUNSET

(v26.6)

édité par Bitmat Soft

LEVEL 1

Nombre de vies :
poke &3DA3, nb

Vies infinies :
poke &34E5, le &35 en &B7

Nombre de bombes :
poke &3DA4, nb

Bombes infinies
poke &2F83, le &3D en &00

LEVEL 2

Nombre de vies :
poke &3FCC, nb

Vies infinies :
poke &35A0, le &35 en &B7

Nombre de bombes :
poke &3FCD, nb

Bombes infinies
poke &301E, le &3D en &00

LEVEL 3

Nombre de vies :
poke &3FE2, nb

Vies infinies :
poke &35A7, le &35 en &B7

Nombre de bombes :
poke &3FE3, nb

Bombes infinies
poke &3077, le &3D en &00

SHOVEL ADVENTURE

Nombre de vies :
poke &8399, nb

Vies infinies :
poke &7B2F, le &35 en &00

Time :
poke &83B3, nb

Time infini :
poke &79E5, le &35 en &00
poke &79F5, le &35 en &00

Activer la sortie du
niveau:poke &8414, &01

Titi a interviewé Amstrad Maniaque

Merci d'avoir accepté cette petite entrevue. Tout d'abord, qui se cache derrière le youtubeur Amstrad Maniaque ?

Merci Titi pour ton invitation et ravi de participer à cette interview pour ton Fanzine. J'essaierais de répondre à toutes tes questions dans la mesure du possible. Amstrad Maniaque est une IA, voilà c'est tout...

Non plus sérieusement, j'ai 48 ans, barbu aux cheveux grisonnants, consultant dans l'immobilier. Mes loisirs sont l'Amstrad et la musique. Je suis aussi pongiste dans un club depuis plus de 30 ans.

En quelle année as-tu eu ton premier Amstrad CPC ? As-tu eu ou as-tu d'autres ordinateurs des années 80/90 ? Et quel matériel Amstrad possèdes-tu actuellement ?

Déjà avant d'avoir mon premier Amstrad, j'ai commencé très jeune par les jeux électroniques tel que Formula 1 - (Tomy), Games & Watch (Parachute, Panic Oil...). Par la suite je passais mes mercredis après-midi sur la console ColecoVision appartenant à mon voisin avec qui je jouais à Donkey Kong ou bien Zaxxon. Puis en 86 je découvre l'Amstrad chez mon oncle. C'était un CPC 464

monochrome avec Harrier Attack tournant dessus. Décembre 87, sous le sapin, mon premier Amstrad m'attend et c'est un CPC 6128 avec la compil "Ocean's All Star Hits". Enfin en 90 je mets au placard mon Amstrad CPC 6128 pour passer à ma deuxième machine de coeur, l'AMIGA 500. Actuellement je possède toujours mon CPC 6128 mais aussi un CPC 464, 6128+ et une GX4000 achetée dans les années 2000/2005 pour une bouchée de pain. Je possède une soixantaine de jeux originaux CPC disquette, cassette, cartouche GX tout confondu... Ah oui ! J'ai aussi un Multiface II.

Depuis quand la chaîne YouTube Amstrad Maniaque existe-t-elle ? Comment t'es venue l'idée de la créer ?

Ma chaîne a été créée le 2 août 2013. En cherchant sur YT je me suis aperçu que la plupart des jeux auxquels je jouais plus jeune ne figuraient pas. Du coup j'ai commencé à faire des let's play rapides d'une minute à deux minutes, histoire de montrer le game play des jeux. 3 ans après j'ai commencé à faire des longplay. Et ça a eu un tel succès que j'ai décidé de repartir à zéro, c'est-à-dire de supprimer tous mes let's play et de proposer uniquement des longplay sur ma chaîne.



AMSTRAD MANIAQUE

C'est assez bluffant de voir que tu termines tous les jeux. Joues-tu sur un CPC ou sur un émulateur ? Est-ce réalisé sans truchage ^^ ? Combien de temps te faut-il pour terminer un jeu avant de le mettre en ligne ou comment t'y prends-tu exactement ?

Je ne termine pas tous les jeux, y en a plein qui me résistent. Par exemple un jeu comme "Mission" de chez Loriciel (1987) : aucune solution ou longplay disponible sur la toile. J'étais donc bloqué dans une des salles. J'ai mis le jeu en standby pendant 3 ans puis cette année j'y ai rejoué et là j'ai trouvé la solution. Ça ne sert à rien d'insister, mieux vaut revenir plus tard avec un autre regard. Bref ! Je joue principalement sur PC sous émulateur sur un écran de 34 pouces, très pratique quand tu joues à des jeux où ça se joue au pixel près, et je capture avec OBS Studio. Le temps qu'il faut pour terminer un jeu dépend du style de jeu et de sa difficulté. Je peux terminer des jeux en 5 minutes et d'autres en une ou plusieurs semaines voire des mois. Une fois le jeu terminé et enregistré, je ne le mets pas forcément tout de suite sur YT. J'ai plein de jeux finis et enregistrés en attente et prêts à être diffusés.

Quel jeu as-tu mis le plus le temps à finir et à contrario lequel as-tu fini le plus rapidement ?

2 mois pour finir "L'Arche Du Captain BLOOD". C'était il y a 6 ans et personne sur la toile ne l'avait fait. Eh oui ! Le premier longplay de "L'Arche Du Captain BLOOD" a été torché sur Amstrad ! J'ai quand même bien galéré... j'avais fait une carte de la galaxie avec toutes les planètes et traduit tous les symboles extraterrestres. Ce n'est pas une fierté mais le jeu le plus rapide que j'ai terminé, c'est Iznogoud. Je l'ai fini en 3 min et je suis sûr que je peux faire encore mieux.

Ton top 5 et ton flop 5 des jeux sur CPC ?

Top : Barbarian, Chase HQ, Gryzor, Target Renegade, Le Passager Du Temps
Flop : Pit-Fighter, Bionic Commando, Psycho Soldier, Iznogoud, Les Aventures de Pépito Au Mexique



Hormis les jeux, à quelle(s) occasion(s) utilises-tu ton CPC ? Regardes-tu les démos ? Suis-tu la scène CPC en général ? Si oui, ton avis sur la scène française et étrangère ?

J'utilise mon CPC principalement pour les jeux. Une fois tous les 2/3 mois, j'invite mes potes d'enfance et on se fait une petite soirée comme au bon vieux temps sur Amstrad CPC et Amiga 500 et sur les vraies bécanes. En ce qui concerne les démos Amstrad, je ne suis pas trop fan, je préfère regarder des démos AMIGA. Sinon je vais très rarement dans les conventions. Je suis membre dans pratiquement tous les groupes FB Amstrad et sur les forums sous un autre pseudo qu'Amstrad Maniaque. Du côté de la scène étrangère nos amis les espagnols n'ont pas à rougir car ils restent toujours les plus productifs. La scène française les talonne et se porte plutôt bien avec des jeux sortis ou qui vont sortir, tel que Puzzle Bobble, Toki, Goldorak, Bubble Quest, Sonic GX... Sans oublier tous les fanzines, youtubeurs, forums et les indispensables sites de base de données tel que Cpc Power et CpcRuled.

Je te laisse le mot de la fin

Je te remercie et remercie tous les CPCistes et aussi les gens qui me laissent des commentaires sur YT. Je n'ai pas le temps de répondre à tout le monde mais je les lis pratiquement tous. Longue vie à notre machine de coeur et longue vie au fanzine UCPM !



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

Nous continuons aujourd'hui avec une adaptation d'un jeu d'arcade sorti en 1985 par l'éditeur "Sega Enterprises, Ltd. [Tokyo, Japan]", sous le titre "Space Harrier".

Cette adaptation pour Amstrad CPC est sortie en 1986, réalisée par la société Elite Systems.

Sur la jaquette, nous pouvons admirer une belle borne d'arcade et des captures d'écrans de celle-ci, bien entendu, la conversion pour Amstrad CPC n'a rien à voir avec l'original.

Dans ce jeu, notre personnage peut courir ou voler, et doit éviter les obstacles et tirs ennemis. Faites preuve d'adresse pour arriver au terme des 16 niveaux, chacun se terminant par un affrontement avec un boss. Jusque-là, rien de nouveau à l'ombre des cocotiers.

On a beau regarder dans le jeu, aucune trace ou information concernant le nom complet du programmeur (La seule information accessible est dans le HI-SCORE avec comme initiale PDH AND DAZ

JAF). Si on examine la notice, la jaquette ou même le support magnétique du jeu (Cassette ou Disquette), le résultat est le même, nous ne voyons que 2 informations : ELITE SYSTEMS LTD 1986 et SEGÁ ENTREPRISES LTD 1985. Mais qui est l'auteur de la conversion pour Amstrad CPC ?

Heureusement, le programmeur a été malin, et nous a laissé plusieurs indices.

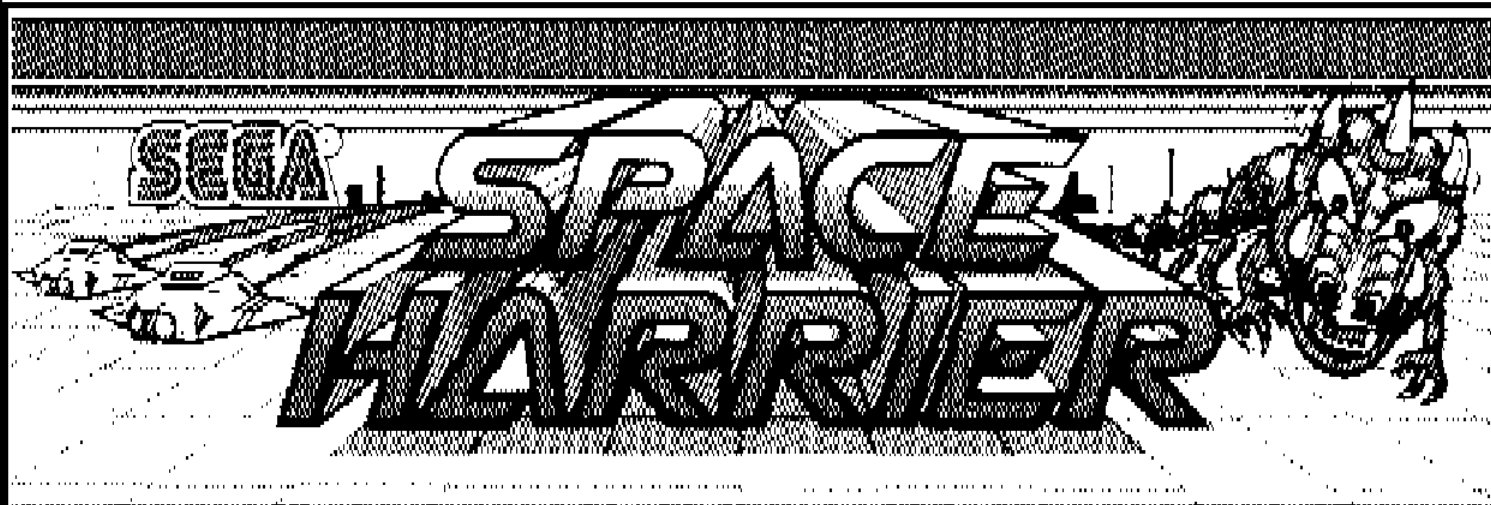
INDICE n°1

Le premier indice se situe dans l'écran titre du jeu, tiens, tiens, c'est la même idée que pour Green Beret.

Si vous avez l'original disquette, insérez votre disquette et saisissez les instructions suivantes :

MEMORY &8D6C:LOAD"ELITE." :POKE &8DB9,24:POKE &8DBA,6:CALL &8D6D

Par défaut, les encres 3 et 4 sont noires, sur fond noir, je n'y vois que du noir, logique, mais c'est là sous notre nez.



Le programmeur a bien dû rigoler lorsque son travail a été contrôlé et que personne n'a rien vu.

Le fait d'avoir modifié les encres 3 et 4 de l'écran titre, nous permet de voir le texte suivant :

SPACE HARRIER WRITTEN BY PAUL DAVID HUNTER, 68000, Z80

Une très bonne astuce du programmeur, qui permet même avec un éditeur de secteur de passer à côté de ce genre d'information. Nous savons maintenant à qui correspond les initiales PDH.

Par contre, si lors du contrôle, les couleurs avaient été changées, le mystère aurait été dévoilé et le nom de l'auteur aurait pu être effacé. Du coup, celui-ci a rajouté un autre indice.

INDICE n° 2

Sur une disquette par défaut nous regardons dans l'USER 0 (il faut imaginer les USER un peu comme un immeuble et par défaut nous avons accès à la liste des habitants dont le nom n'est pas caché de l'étage zéro uniquement). En BASIC nous pouvons changer d'user par la fonction :

USER,x (x=0 à 15) avec un clavier QWERTY ou USER,x avec un clavier AZERTY.

Les fichiers effacés se trouvent dans l'user 229 (&E5 en hexadécimal). Pour pouvoir y accéder, vous devez utiliser POKE &A701,229 (et oui, grâce à ce poke, nous ne sommes plus bloqués à 16 valeurs (0 à 15), nous avons accès à tous les user, c'est-à-dire, du 0 à 255).

J'ai pris pour habitude de toujours regarder ce qui se cache dans les différents user, et d'examiner les fichiers effacés. Ce qui permet de faire parfois de petites découvertes.

Revenons à nos moutons. Il existe 3 fichiers effacés qui n'ont pas de nom, ni d'extension (pour être précis, que des espaces, donc impossible de les charger en l'état) dont un qui a été sauvegardé en BASIC protégé dans l'user 229. Ce qui veut dire qu'un examen rapide de la disquette ne permet pas de lire le contenu du fichier effacé. Et si on utilise un éditeur de secteur (comme DISCOLOGY), les informations contenues dans ce fichier ne seront pas visibles en clair. L'astuce consiste à modifier la FAT (Table d'allocation des fichiers), déjà en passant les entrées de l'user 229 à l'user 0, puis de changer le nom du fichier (un seul espace en une lettre et ça sera bon). Pour ceux que ça intéresse, pour Space Harrier ça se passe en piste 2, secteur &41 et c'est la 6ème entrée (chaque entrée est stockée sur 2 lignes et utilise 32 octets).



ÉCRAN TITRE SPACE HARRIER - 1986

Première ligne :

Octet 0 = User (ici &E5 donc entrée effacé)

Octets 1 à 8 = Nom du fichier

Octets 9 à 11 = Extension du fichier.

Octet 9 = si on a +&80 au premier caractère de l'extension, alors le fichier est READ ONLY (lecture seule)

Octet 10 = si on a +&80 au deuxième caractère de l'extension, alors le fichier est HIDDEN (invisible lorsqu'on fait CAT).

Octet 12 = Contient 0 si le fichier a une taille inférieure ou égal à 16 Ko (16 blocs). Dès que ça dépasse, d'autres entrées du catalogue sont utilisées et l'octet comportera les valeurs 01, 02, 03 ou 04.

Octet 15 = Taille générée automatique. Si &80 alors logiquement il y a une autre entrée mais pas toujours.

E5 | 20 20 20 20 20 20 20 20 | 20 20 20 | 00 | 00
00 | 04

Deuxième ligne : Numéro des blocs utilisés pour l'entrée, maximum 16 blocs par entrées, ce qui donne 16 Ko maximum car chaque bloc utilise 2 secteurs de taille 2 (512 octets, soit 0,5 Ko).

43 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

Une très bonne astuce du programmeur pour être sûr qu'il reste une trace de sa paternité sur ce logiciel. Voici le message décodé, puisqu'il était sauvegardé en basic protégé :

10 '*****
* * * * *
* Space Harrier was written by *
* * * * *
* Paul David Hunter *
* * * * *
20 '* for Elite Systems L.T.D. *
* * * * *

30 0cpm

INDICE n°3

Jamais deux sans trois, il faut bien confirmer le vieil adage.

Cette fois-ci ça se situe dans la mémoire vive du CPC, après avoir chargé le jeu, vous pourrez visualiser à l'adresse &16B8, le nom de l'auteur : "WRITTEN FOR ELITE BY PAUL DAVID HUNTER"

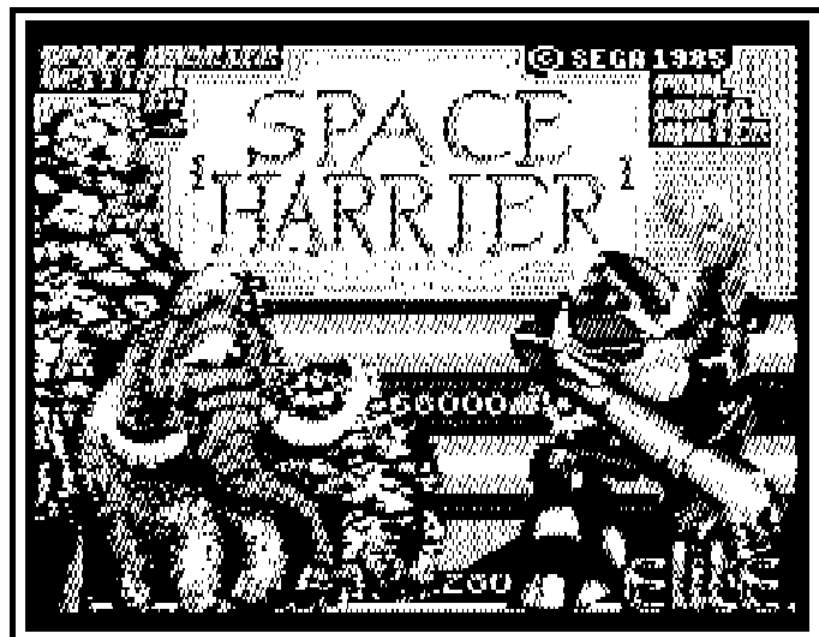
Bien entendu à l'époque du CPC pour aller voir en mémoire c'était pas évident. Pour les fainnants vous aviez besoin d'un outil comme la Multiface 2 ou le Hacker... (ça pouvait aussi vous permettre de passer pour des as du crack sans grand effort) ou pour les plus malins (Merci à TIN du groupe The Daltons pour m'avoir montré plusieurs techniques utilisant Basic/ASM) l'ajout d'une petite routine en assembleur pour détourner le code du jeu et sauvegarder ensuite la mémoire et ainsi pouvoir se balader dedans. Mais ceci est une autre histoire.

Je laisse la parole à Kenshiro72, histoire de clôturer en beauté cet article.

Merci Kukulcan de me passer le relais, même si je suis une tortue sur piste. Ce que je constate avec le recul c'est que de nos jours les créateurs de jeux sont considérés à leur juste valeur, et pour certains sont même devenus quasi des superstars, comme Shigeru Miyamoto (Mario Bros) ou dans le cas présent Yu Suzuki (pour Space Harrier). Il est navrant de constater, à la lecture de tes lignes, qu'un créateur ait dû user de subterfuges pour pouvoir signer son oeuvre (même pour un portage) au nez et à la barbe de l'éditeur, quitte à ce que ça soit découvert de nombreuses années plus tard.

Concernant mon vécu douloureux sur Space Harrier version cpc j'avais beaucoup aimé cette adaptation. Surtout au niveau musical avec ces thèmes qui vous restaient en tête, malgré une jouabilité un peu fouillée pour bien situer son personnage dans l'espace de jeu et viser correctement. Ahhhh et ces fameux "arbres" que j'ai dû percuter par milliers sans faire exprès, j'en ai encore des bosses !

Le temps de soigner ça et nous vous donnons rendez-vous dans le prochain numéro pour en découvrir plus sur cet univers impitoyable des messages cachés.



L'ÉCRAN TITRE AVEC LE MESSAGE CACHÉ

M^A DR^{AM} rend ses comptes de la

C^{ONVENTION DE P}ERSONNES C^{OMPASSIONNÉES} aka G^{LUP} M^{IMI} M^{EETING}

Un compte rendu pour une fois non saupoudré d'humour. Avec tout ce qui se passe dans le monde, ce serait aussi malvenu qu'une roquette sur un hôpital gazaoui. Ce qui me fait penser que j'adore l'arugula. Je fonctionne beaucoup par associations d'idées. Un peu trop, même. Organiser ma défense avec du guacanole était assez maladroit, et j'ai perdu à la fois mon procès et toute dignité. Crowdfarming ne m'y reprendra plus.

Note : ce texte n'est pas cautionné par Super.

J-1

Pour marquer le coup, j'ai décidé de boucler un effet que j'avais dans les cartons. Avec deux axes principaux : à qui donner le pain

- Faire participer (à la démo) les participants (au meeting).
- Sortir le bouzin en l'état à la fin de la réunion.

Je ne sais pas ce qu'en pensent les autres, je ne leur ai pas demandé.

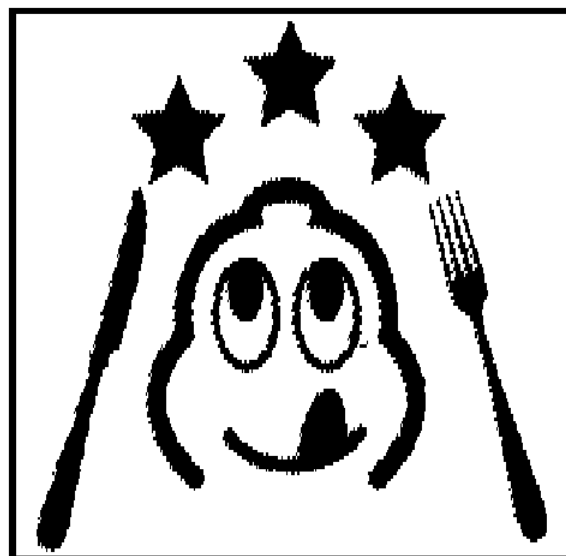
En l'état pourquoi pas, encore faut-il qu'il ne soit pas trop délabré. Du travail m'attend, j'interromps donc l'écriture de ce

J-0 Matin

Memory Full c'est vraiment bon.

Krusty déboule de tout l'élan de sa jeunesse. Il s'est garé n'importe où et doit déplacer sa voiture. A cet instant je pense encore à tout noter, pour remplir cet exposé (étant payé ligne-à-ligne). Cinq minutes après, j'oublie de consigner quoi que ce soit. Un mélange étudiant, ce n'est pas forcément ce que vous croyez. Le repas est excellent (spoiler : ils le seront tous).

Pour me dépanner, Krusty (encore lui !) propose de compiler Wireshark, une tuerie d'Edredon, musique



Meeting en lice pour 2025

attirée de la Glup démo. Krusty prévoit de démontrer la souplesse du cross-développement, en proposant même un petit code de test injectable directement dans l'émulateur. Deux heures après, ça ne marche toujours pas ! Le problème vient potentiellement :

- Du player AKG, qui n'arrive pas à gérer l'empilement d'effets déployés par Edredon pour produire des sons toujours plus fous. Maintenant, ça crashe carrément.
- De l'assembleur.
- De l'émulateur.
- D'un souci de config non immédiatement localisable.

De mon côté, je n'avance guère non plus. Le problème vient potentiellement :

- D'un manque de focalisation (Eliot n'est pas encore là).
- D'un cerveau bruneux.
- D'un manque de concentration.
- D'une incapacité à me concentrer.

Krusty améliore son assembleur pour accueillir la syntaxe Organs, dont certains choix restent discutables. Les yeux dans le vide, je contemple mon existence. Je passe chiptune, fakebit & synthwave (Lukhash, Tiasu, Zabutom...) pour nous plonger dans l'ambiance et tâcher d'avoir un support sonore propice à l'arrêt à la concentration. Ça ne marche pas.

Soirement arrivent Eliot et Super Sylvestre, qui apparemment n'apprécie pas les initiales de son propre pseudo. Je pense deviner pourquoi. Bienvenue à eux. Succulent repas par "Manou", qui a réussi à (dé)pêcher un sommelier. Il semble qu'il vaut mieux servir le Graves avant le Chateaufort Du Pape. Non seulement l'abus d'alcool est dangereux pour la santé, mais son simple usage est délétère. On apprend également beaucoup sur Nulle-sur-Ouette (*).

J+1 Matin

Me rappelle rien. Ah si ! La journée commence pour Krusty and Moi par un peu d'exercice, motivés par Pamela Reif. Les autres gloussent. S'ensuit un petit-déj bien mérité, mais pas par tout le monde.

J+1 Soir

Pulkomandy débarque de ses répétitions. Il nous rappellera qu'un amateur délivre plus d'efforts qu'un professionnel. En outre, il a encore réussi à créer un superbe effet économe de rotation croisée (à l'impact similaire à un cœur-croisé. Mes yeux louchent) basée sur un cyclage de couleur. Peuchère, qu'arrivera-t-il à atteindre avec un budget conséquent ?

Aussitôt il est recruté par Krusty qui a besoin d'une musique pour son écran d'introduction. C'est l'occasion de se remettre à Starkos. Une fois la musique prête, il faut la retransférer dans l'environnement de cross développement. C'est parti pour une conversion de fichiers HFE en DSK, extraction de fichiers contenus dans l'image de disquette (l'outil de Krusty ne savait pas encore traiter les fichiers ASCII), et enfin d'intégration dans la démo. Malgré ces acrobaties, le résultat semble satisfaisant.

J+2

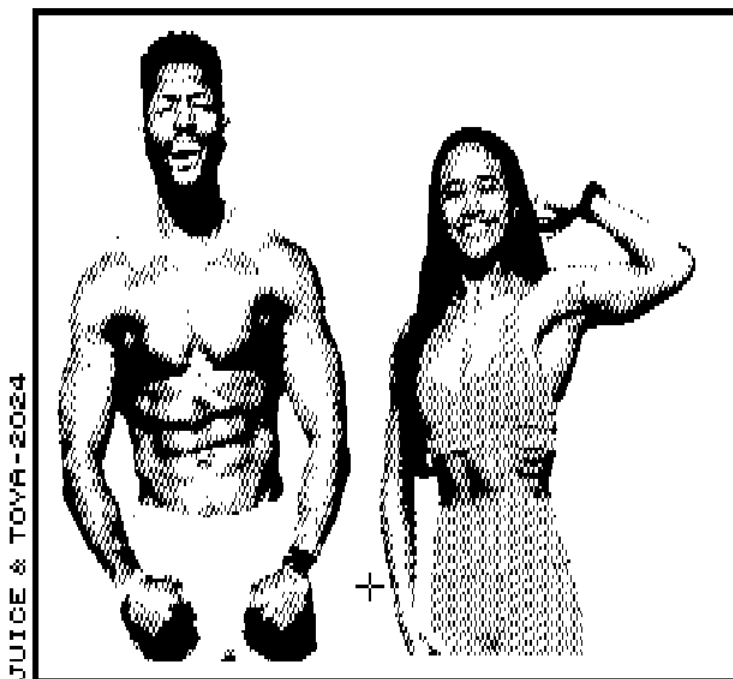
Drill apporte des viennoiseries de la meilleure boulangerie des Landes (blague privée, vous n'aviez qu'à venir), alors que Krusty et bibi suivent les exercices du jour (cette fois par Juice&Toya). Leurs physiques parfaits (ceux de Juice&Toya) sont abondamment commentés (ceux de Krusty & bibi).

Au repas, Drill dévoile plusieurs techniques de forge, où l'art se mêle à la technique. Je crois qu'on appelle ça l'artisanat. Le bougre est passionné, malheureusement les gens sont cons (je résume).

Après le repas, grâce à certaines techniques de négociations du FBI, j'arrive à convaincre Drill de se remettre au CPC ! Il dérouille vite (cela prête à confusion, mais l'ambiguïté est propre à une certaine forme de poésie liée à l'XC75). Il travaille sur un historique des modifications Organs (CONTROL-M) deluxe. À venir dans la version Gloire & Grandeur bêta 5.

Quant aux autres, je ne sais pas du tout ce qu'ils ont fondu !
Ah si.

Après l'avoir supplié pendant 4 jours (**), Sylvestre se propose spontanément pour aider à transcender mon effet par des palettes dignes de Grez-en-Bouère. Mes essais de barres dégradées en 256 couleurs ayant échoué, je me retrouve non seulement Gros-Jean comme devant, mais avec un rendu très proche de celui de Tire-Au-Flan (ce passage est censé être débité façon rap, sur l'instru d'OSCW3). Une palette luxuriante ne sera donc pas du luxe. +



UN MEETING SPORTIF

Très vite, il devient pénible de tester les palettes en modifiant le source. Je m'attelle donc à produire une capture de l'effet sur forme d'écran 16k. Je n'utilise pas d'émulateur (dieu m'en garde), comment diable transformer un effet CRIC "ligne répétée et changée au fil de l'eau" en bitmap ? Cogitations. C'est facile, finalement. Sylvestre trituré encres et couleurs sous BASIC, ça reste sous-optimal. Je me mets donc en tête de coder un éditeur de palette pendant que l'effet s'exécute. Au départ simpliste, les propositions et demandes affluent (copie d'une couleur sur la suivante, raccourci pour passer de 0 à 26 en un temps deux mouvements, symétries diverses...). Le jeu en vaut la chandelle.

Voie de la raison. Passer un peu de temps pour gagner du temps.

Le *un peu* est important. Quand tu es en train de refaire un n-ième éditeur pour "cross-developper", ce n'est pas un gain de temps, mais de la procrastination pour éviter de coder du Z80 (je tiens l'observation de Krusty, qui applique une technique similaire).

Au final, on s'en fout de la productivité, véritable attrape-nigaud (cf Alan Watts).

Ici, il s'agissait de rendre le processus de création aussi plaisant et favorable à la sérendipité que possible.

Pari réussi, Sylvestre Super s'amuse comme un petit fou, et sans plus nécessiter aucune programmation ou programmeuse, laissait courir ses inspirations les plus débridées (voir citations).



MADIRAM DIRECTEUR DE L'OFFICE DU TOURISME

J+1 (Oui ! Ma maîtrise du flashback est aussi aboutie que celle de Christopher Nolan Lapie)

Je partage une technique d'adressage écran, qui permet de gérer la position Y sur le poids fort et la position X sur le poids faible, sans avoir à recourir à une RUI gourmande comme dans la Waves Preview de vous savez qui.

J+2

Eliot arrive à (faire) bouclier les scrolls parallaxes économes qui agrémenteront la Glup Demo, tout en assurant le rôle de DJ. Peu de groupies se manifestent, mais notre gratitude est grande. Pulkomandy donne plusieurs coups de main (son côté Mike Tyson). C'est tout ce que je suis autorisé à raconter.

Confus, je me rends compte (bien avant ce compte rendu, mais un peu tard) que je ne dispose plus que de quelques heures pour profiter des lecteurs 3" et 3,5" présents (pour un total de 6.5" si je ne m'abuse, et je m'abuse souvent) afin de transférer mes vieilles archives. Fichtre, pas de copieur adéquat :

- Unidos ne sait pas (encore) faire de copie glob-ale
- Symbos ne gère pas l'albireo
- Impdos ne fonctionne pas de concert avec Unidos 1.5

Qu'est-ce c'est que ce bordel ?

Exalté par le meeting, je décide sur un coup de tête (ou après un coup sur la tête, les témoignages divergent) de coder un petit copieur 2 étoiles ("*,*") (xxx)

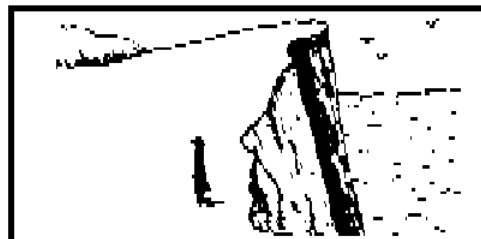
Nul besoin d'interface, cela copie toute une face. Il offrait que je recommençasse, par doux appui sur espace.

Vous croyez à une farce ? Parfois point suis fainéasse.

Joie, je retrouve l'outro de la Croco Chanel (déformation X / Y / rouleau sur un superbe graph de Beh).

J+3

Ah merdre tout le monde se barre.



Les citations

"J'ai besoin d'être tenu en laisse" (personne)
"Sylvestre est une personne qu'il faut savoir tenir en laisse." Targhan (absent, présent par l'esprit)
"adr(t) = adr(t-1) + delta" (??)
"allume tout" (eliot)
"sans regarder ça marche" -- Sly (5ème colonne)
"over cash-flow" (eliot)
"ma filleule, c'est une horreur" (eliot)
"j'aurai fini ça ce matin. Et pourtant je ne suis pas du matin" (Sy)

Je vais essayer d'acheter un sandwich dans le train, mais je ne suis pas sûr qu'il y en ait assez pour tout le monde (Pulko)
- Ils sont plusieurs dans sa tête ? (Krusty?)

Absolument (Vestre)
- Ah ouais (madram)
(C'était drôle le jour-même, je ne sais plus pourquoi)

On peut mettre une bite (Pulko?)
- 8 bits ! (Super) A prononcer avec un "e". Facile mais efficace. Comme ma bite (ce type d'humour n'est pas représentatif du meeting, d'un standing bien plus élevé. D'ailleurs l'exclamation suspicieusement enthousiaste de Supersly répondait à tout autre chose. Glissement freudien ? Comme avec ma bite)

(x) A moins que ce ne soit Soulge-sur-Vicoin, j'hésite...
(xx) Dramatisation requise par la production.
(xxx) On frôle sans arrêt le génie humoristique, sans jamais l'atteindre.



des
Chiffres
et des
Lettres

DU 12 AU 15 JANVIER 2024
LIEU : LE TEICH (FRANCE)
PARTICIPANTS : DRILL
ELIOT
KRUSTY
MADRAM
FULKOMANDY
SUPERSLY



PAMÉLA REIF-2024

CONTACTÉE PAR LA RÉDACTION,
PAMÉLA NOUS A DIT ÊTRE TRÈS
INTÉRESSÉE POUR LA PROCHAINE
CONVENTION DE MADRAM

Kenshiro72 a testé Octopus GX / Deluxe

OCTOPUS GX / DELUXE, la Pieuvre par deux
(Team Galaxy) / www.cpc-power.com
CPC 6128 128k (dsk) / 6128+ (cpr, dsk)

Octopus ? Octopus ? Pour la plupart des vieux routards et même des générations actuelles, ce nom est synonyme d'un docteur multi-tentacules (madame devait être contente !) antagoniste de l'Homme-araignée (Spiderman), une des figures de proue de l'univers Marvel. Mais point de Doc' Ock dans ce test puisque l'on va s'aventurer plutôt dans l'univers impitoyable des jeux électroniques du début des années 80.

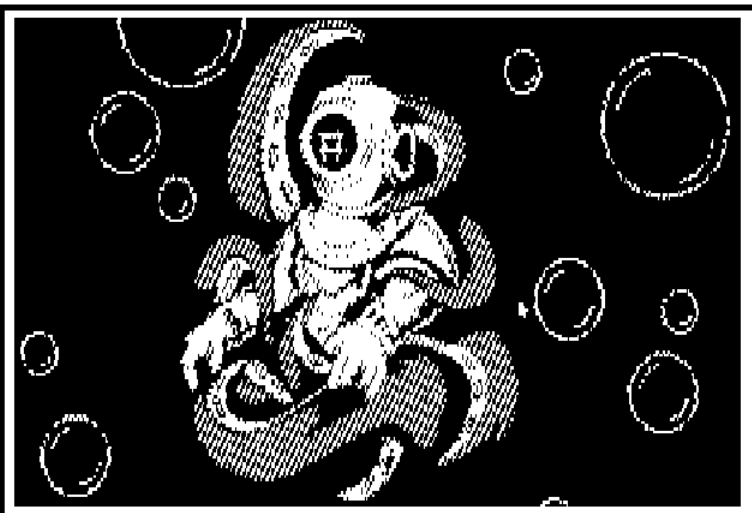
Il était une fois au pays du soleil levant un jeune Géo Trouvetou local du nom de Gunpei Yokoi. Au détour d'un voyage en train (peut-être un Shinkansen) il vit sur la banquette contiguë à la sienne un jeune cadre, costume costard cravate, occupé à jouer fiévreusement (et avec discrétion) avec sa petite calculatrice à cristaux liquides. Et, comme une évidence, une idée germa dans son esprit fertile.

Jeune employé chez Nintendo et directeur de la division R&D 1 il était déjà le créateur de nombreux jouets ayant connu énormément de succès au Japon, tel que le fameux Ultra-Hand (madame devait être contente aussi !). Cette rencontre fortuite lui donna l'idée de développer de petits jeux électroniques à affichage LCD monochrome noir, le Game & Watch était né !

Le premier de la série, Ball, était clairement destiné aux enfants, avec son petit personnage jongleur tout mignon. Mais au fur et à mesure la gamme s'étoffera de modèles de plus en plus sophistiqués et luxueux : wide screen, double screen, table top et encore d'autres. Mais nous allons nous concentrer sur cette double adaptation du modèle Octopus, voilà j'y arrive enfin, l'un des plus connus "wide screen" des nombreux Game & Watch de Sensei Yokoi.

Dans ce jeu on incarne un scaphandrier prêt à tout pour récupérer un fabuleux trésor dans un coffre

OCTOPUS VERSION GX 2023



échéoué au fond de la mer, et le remonter petit à petit sur sa barque. Mais il y a un gros hic, sous la forme d'une énorme pieuvre tenace, qui va passer son temps à tenter de vous intercepter avec ses 5 tentacules et vous réduire à l'état de "scaphandriflasque".

La première adaptation livrée par la team Galaxy est l'exacte reproduction de la version d'origine électronique de 1981, elle est disponible pour la console GX4000 et les modèles + de la marque au croco. Je possède toujours mon G&W Octopus d'époque; j'ai donc pu faire une comparaison au niveau des sensations de jeu.

Cette première version GX (en MODE 1) après plusieurs écrans de présentation et les crédits de rigueur, s'ouvre directement sur la reproduction fidèle du jeu électronique d'origine ! Les couleurs, car oui il y avait un décor peint sur la plaque vitrée, sont parfaitement reproduites, on s'y croirait. Ceci mis à part que l'écran CTM tient beaucoup moins bien dans la main qu'un petit jeu électronique. La team uCPM décline par ailleurs toute responsabilité en cas d'écrasement fatal de vos pieds, nous ne fournirons pas de béquilles (ou de palmes) pour votre convalescence.

Les 3 vies dont on dispose sont représentées par 2 avatars supplémentaires sur la barque. Comme son ancêtre en jeu électronique on dispose de deux modes de jeu : GAME A ET GAME B, ou dans ce mode les tentacules sont plus rapides dès le début du jeu. Les bruitages originaux ont bien été implémentés, rien à dire on s'y croirait. Au niveau des contrôles c'est simplissime, gauche ou droite au clavier ou au joystick. A noter qu'en bonus un écran de fin, de perte de vie, et de Game Over ont été intégrés. Je n'ai jamais vu l'écran de victoire vu mon niveau de joueur aux gros doigts.

Alors que penser de cette version GX ? C'est une franche réussite, les sensations sont là, même si je le trouve un petit peu plus facile que la version Game & Watch. Sans doute que jouer sur un grand écran facilite la lecture de déplacement des tentacules de la pieuvre, vraiment très bien reproduit. C'est donc une excellente surprise, mais ce n'était qu'un apéritif pour la version sortie quelques temps plus tard, la bien nommée Deluxe.

Octopus ? Octopus ? Pour la plupart des vieux routards et même des générations actuelles... STOP STOP ne partez pas c'était une blague ! Revenons à nos pieuvres.

A contrario de la version GX cette DELUXE est en MODE 0 afin de profiter d'une plus grande palette de couleurs disponibles. Et sur ce plan c'est le festival pour vos rétines tant la palette choisie et chatoyante, on a presque l'impression de découvrir un nouveau jeu, même si le challenge va s'avérer tout aussi corsé.

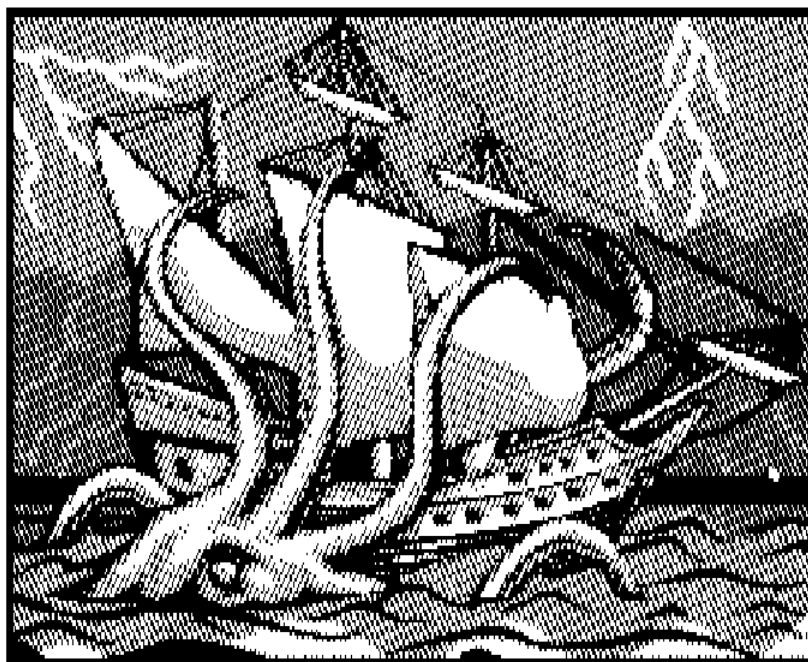
Au démarrage on peut choisir de visionner une superbe séquence animée qui fait prélude au jeu proprement dit. Superbes graphismes mettant en lumière (éclairs) un galion en pleine mer saisi par un Céphalopode Octopodidae (oui bon une pieuvre quoi). Cela ayant pour conséquence fâcheuse la perte du trésor au fond de l'eau. On va même assister à l'équipement du scaphandrier à la manière d'Opération Wolf version arcade. Qu'on peut retrouver en version revisitée sur cpc depuis quelques mois d'ailleurs.

Mais je n'oublie pas pour autant d'évoquer l'ambiance sonore de toute beauté, avec un thème qui se grave dans votre tête tel une ventouse de pieuvre. Vous retrouverez d'ailleurs d'autres musiques dans les divers écrans du jeu, toutes d'excellente qualité. Comme toujours les (dé)goûts et les couleurs, mais personnellement j'aime beaucoup toutes les pièces musicales.

Je ne vais pas jouer au jeu des 7 erreurs et vous différencier les 2 versions sur les modes de jeu, le gameplay et les sensations, car je les ai trouvées en tous points identiques. Les plus de cette version sont, outre l'habillage splendide, l'écran avec sauvegarde, que l'on peut réinitialiser à l'envie, ainsi que d'autres bonus que je vais vous laisser découvrir. Ceci est un test pour vous donner l'envie d'essayer ce jeu et pas le Compendium de Octopus en 80 volumes.

Alors à qui sont destinées ces adaptations ? En premier lieu je dirais ceux (et celles) qui ont connu le jeu électronique original. Ils retrouveront avec bonheur leurs sensations (et frustrations) ressenties à l'époque. Par contre comme tous les jeux de cette gamme on a affaire ici à un jeu de scoring sur un simple écran. Beaucoup trouveront ça hyper limité et simpliste, pour pas dire ch... et ils auront en partie raison, mais le challenge est là et il vaut la peine de poser ses ventouses sur le clavier. Le travail effectué sur ces conversions est de très grande qualité et mérite le détour, félicitations la team Galaxy, j'ai hâte de découvrir vos prochaines productions.

Alors relèvez-vous le défi de la pêche au trésor ?



L'INTRO D'OCTOPUS VERSION DELUXE 2023

CONCEPT ORIGINAL : NINTENDO
GROUPE : CPC-POWER.COM / TEAM GALAXY
PROGRAMMATION : MAXIT, KUKULCAN ALIAS QUETZALCOATL
& KUKULCAN ALIAS L'EXIL ALIAS Q2K
GRAPHISTE : ERIC CUBIZOLLE ALIAS ERIK LE BARBARE ALIAS TITAN
DIGITALISATIONS VOCALES : MAXIT MUSICIEN : PULSOPHONIC

Kenshiro72 a interviewé OLD SCHOOL is beautiful

Figure de proue dans le "YouTube Game" français, le sieur Michel Louvet est à la tête de la chaîne Oldschool is Beautiful depuis déjà plus de 12 ans !

Ayant découvert le CPC 6128 il y a quelques années, il était indispensable de le confronter aux questions perfides de votre serviteur. En piste !

Hello Michel, et welcome in OCPM 5. Allez je vais être original pour une fois : une petite bio de présentation pour nos lecteurs et lectrices ?

Salut tartous !! Je suis un gars du Pas de Calais qui est né en 1974, qui a grandi avec Goldorak, Alator, Capitaine Flam, les livres dont vous êtes le héros, Donjons et dragons et bien sûr les salles d'arcade ! Mais le plus gros game changer de ma vie ça a été la découverte du ZX81, un micro-ordinateur " familial " ou plutôt d'initiation, que j'ai vu pour la première fois chez une tante. C'était de la magie pure de voir une machine demander mon nom et me saluer en me citant...

Ok, maintenant que je sais que c'est 2 lignes de basic, c'est beaucoup moins magique, mais à

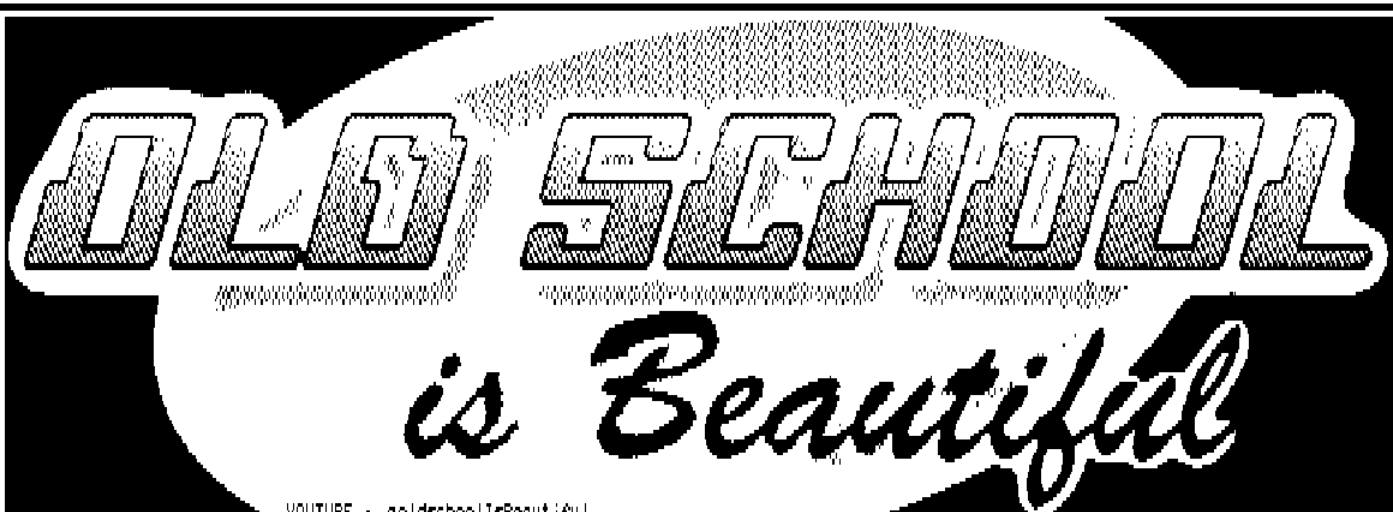
l'époque c'était dingue, de la science-fiction dans le salon. Depuis ce moment, la micro-informatique et l'informatique ne m'ont plus quitté, J'en ai même fait mon métier, même si c'est bien moins fun dans le domaine pro:)

Peux-tu nous parler de ton activité de développeur ? Sur quelles antiques machines as-tu réalisé des adaptations de jeux ? Des exemples de tes créations ou nouvelles versions ? Es-tu toujours développeur de nos jours, et si oui sur quelle plateforme ?

J'ai toujours voulu développer un jeu vidéo. J'ai réalisé une tonne de fonctionnalité permettant d'afficher des graphismes, faire des scrollings et contrôler le tout au clavier/manette sur PC. Mais ça ce n'est que la partie invisible de l'iceberg, et je me suis arrêté à cela.

Jusqu'au jour où je me suis acheté une console de jeu nommée la GP32 qui était livrée avec un kit de développement. Toute la partie technique était gérée, je n'avais plus d'excuse, je devais programmer toute la partie logique d'un jeu.

J'ai commencé pour déconner à ripper les graphismes de Pang (Buster Bros) et animer le personnage, en le faisant tirer.



J'ai posté cette petite démo sur un forum dédié, et il y eu une petite "effervescence" autour de la démo. On me demandait quand allait sortir le jeu... que je n'avais pas vraiment prévu de terminer :) Mais devant l'engouement je réalisais une version "complète".

Comme j'ai libéré les sources, le jeu a été porté par d'autres sur PSP, Linux, et on le trouve même encore sur les consoles chinoises vendues actuellement :) Après je suis passé sur Colecovision.

Le déclic est venu d'un portage de Ghost'n goblins sur la machine. J'étais persuadé que le jeu était fait en assembleur, mais non c'était du C avec un kit de dev gratuit. Maîtrisant le langage j'ai réalisé au final une 10 aine de jeux sur la machine, puis quelques portages sur MSX, les machines étant quasi identiques.

J'ai également participé au n° 50 du fanzine Revival avec un remake de Lock'n Chase sur PCengine CD avec un mode multijoueur à 5. Et puis j'ai fait aussi quelques bidouilles sur Dreamcast. Mais faire un jeu sur une machine 128 bits demande énormément de temps pour proposer un contenu conséquent, et... je suis de nature impatiente.

Je te sais grand (énorme) amateur de Commodore 64, mais comme nous sommes dans un fanzine consacré au cpc, peux-tu nous parler de la découverte de celui-ci (un 6128) pour tes 40 ans ? Tes premières impressions sur cette machine (forcés, faiblesses) ?

Le CPC quand j'étais jeune était la machine dont je me moquais. Pas de scrolling, musique sans "effet". Bref, les griefs à la noix d'une guéguerre de machine. Parce qu'en secret, je bavais devant ses jeux d'aventure en français que je n'avais pas sur C64 et surtout... son basic !!

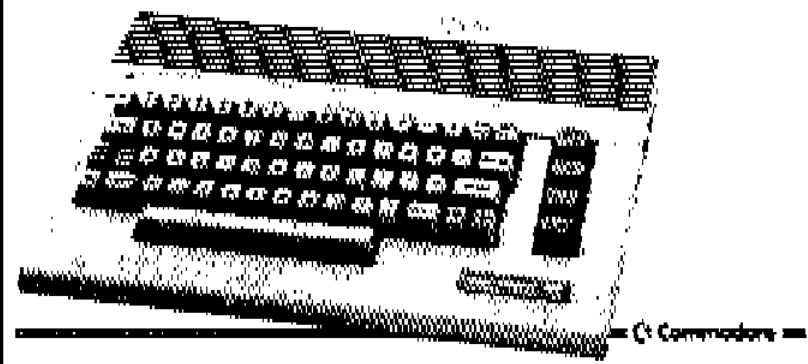
Heureusement que j'avais un Commodore 128 et que ce dernier avait un basic bien moins primitif que les PEEK et les POKE sur C64 sinon j'aurais vraiment été malheureux.

Et puis, je ne sais plus pour quelle raison j'ai voulu acquérir un Amstrad beaucoup plus tard, et qui quand j'avais 40 ans. La crise peut-être... :) Et j'ai découvert plusieurs choses. D'abord que je n'avais plus la patience de jouer à des jeux d'aventure textuel, mais aussi des conversions d'arcade qui valaient leur pesant de cacahuète.

Ce qui est bien avec ce trio Commodore, Amstrad, ZX c'est qu'on a 3 machines totalement différentes avec des défauts (et des qualités bien sûr) qui font leur charme. Pour ce qui est des forces et les faiblesses des machines en général, c'est le talent et le temps consacré au développeur pour faire cracher les tripes à la machine.

J'aime dire dans ma grande sagesse (et ma modestie légendaire) qu'il n'y a pas de mauvaise machine, mais des machines mal exploitées. Et à notre

Commodore 64



époque, on arrive à faire faire l'impossible à ces vieilles bécanes sans avoir besoin d'ajouter aucun hardware supplémentaire, et c'est là que la magie réapparaît!)

En parallèle à tout cela tu es le créateur de la fameuse (et piquante) chaîne YouTube "Oldschool is Beautiful". Que peux-t-on y trouver, et pourquoi t'es-tu lancé dans ce média (volonté de partage ou autre chose) ?

Je me suis lancé dans la vidéo pour 2 choses. D'abord je voulais apprendre à maîtriser un logiciel de montage :) Et une fois le joujou un peu en main, parler des jeux amateurs sur ces anciennes machines. La chaîne a bien sûr évolué depuis, mais elle reste sur une ligne directrice qui est toujours la même : faire ce que j'ai envie.

Alors j'ai plus d'une 10aine de format. Ça doit être dur pour les gens de s'y retrouver, mais je n'aime pas me mettre dans une seule catégorie. Quand j'ai la flemme mais que j'ai envie de parler d'un truc, je fais un format rapide, et quand j'ai envie moi-même de découvrir un truc de manière plus "profond" et bien la vidéo sera plus travaillée, peu importe l'audience. Le but c'est de me faire plaisir avant tout.

Une question plus indiscrète : ça rapporte de l'argent ou de la célébrité d'être youtubeur jeux vidéo rétro ? Justement est ce que cela n'est pas source de stress au vu des personnes mal intentionnées qu'on peut parfois (souvent) y croiser dans les commentaires de tes vidéos ?

Au vu du temps passé à faire des vidéos ça rapporte peu de zob ! Une 60 aines d'euros par mois qui sont réinvestis dans des trucs que je teste sur la chaîne généralement. Les mois fastes c'est trois fois plus, mais c'est 2 mois dans l'année et encore il faut que je ponde 3 vidéos par semaine...

Mais, si je devais résumer ma vie aujourd'hui avec YouTube, je dirais que c'est d'abord des rencontres. Des gens qui m'ont tendu la main, peut-être à un moment où je ne pouvais pas, où j'étais seul chez moi. Et c'est assez curieux de se dire que les hasards, les rencontres forgent une destinée...

Parce que quand on a le goût de la chose, quand on a le goût de la chose bien faite, le beau geste, parfois on ne trouve pas l'interlocuteur en face je dirais, le miroir qui vous aide à avancer. Alors qu'avec YouTube oui :))

Pour les " Haters " on ne va pas dire que ça fait plaisir, ça serait faux cul... Mais... Franchement certains commentaires sont tellement d'un niveau en dessous de celui de la mer que je prends plaisir à troller le trolleur!!) Qui je sais c'est pas bien, gnagnagna...et mes boules elles font le pendule.

Et puis au bout d'un moment on s'y fait, on s'en tape... Le monde est ainsi fait, et c'est pas quelques commentaires d'abrutis qui me feront arrêter.

Le futur de ta chaîne ? Des projets (même top secret) en cours ? Comment vois-tu Oldschool is Beautiful dans 5 ans ?

Aucune idée !! ça viendra comme j'en aurais envie, l'idée...Je n'ai aucune ambition pour la chaîne, à part celle de me faire plaisir et j'espère faire plaisir aussi. (Et faire chier certains au passage...ça fait plaisir aussi:))).

J'aimerais avoir ton avis éclairé (ou éteint c'est selon vu le contexte) sur la scène CPC rétro francophone ?

Dure question ! Je teste systématiquement (ou presque) toutes les nouveautés CPC. Je le peux car...elles sont moins nombreuses que sur les autres supports. (Oui, haïssez-moi !!)

Où alors, je n'ai pas la bonne source d'information pour trouver les nouveautés :) J'y trouve généralement de la qualité ! J'aime particulièrement découvrir le/la CPC RetroDev qui apporte souvent un beau lot de nouveauté !

Pour rester dans le domaine cpciste (logique vu où nous nous trouvons) est ce que, quand tu joues à des jeux sur CPC, tu utilises le matériel d'origine, ou préfères-tu passer par l'émulation ? Et pourquoi selon ton choix ?

Je n'arrive pas à jouer au CPC en émulation ! C'est soit sur GX4000 avec C4CPC ou sur le 6128 avec un Gotek. Un 464 devrait d'ailleurs débarquer dans pas longtemps à la maison, avec des vrais K7 !! A moi les temps de chargement interminable (le pire c'est que j'adore ça...). Il faut que je bouge mes fesses pour aller le chercher, mais il m'est réservé.

Je ne saurais pas donner une raison logique à la chose. Je peux sans soucis jouer à l'Amiga en émulation, le Commodore ça dépend mon humeur, mais l'Amstrad et le ZX Spectrum c'est sur machine réelle... Va falloir me psychanalyser pour trouver une logique là-dedans ...

Je vais redevenir original, tes jeux préférés et détestés sur Amstrad CPC (anciens ou récents) ?

Mes préférés : Mister Heli, Dragon Ninja, Smash TV, Astro marine corp, Dead on time (une tuerie !! Je ne comprends pas pourquoi il n'est pas porté sur d'autres supports), plein d'autres, et en gros la majorité des derniers homebrews sortis... Détestés : Giana sisters, Turrican, Buggy Boy, Gryzor (haïssez moi encore plus fort !!!!), et d'autres ...

Je te laisse le mot de la fin, une dernière chose à ajouter, un message à faire passer, un numéro de carte bancaire à partager ?

Ornithorynque. Parce que c'est ce que je répons toujours quand on me demande un mot de la fin, et que de toute façon je ne sais pas conclure, et que je trouve ce mot rigolo ! :) Merci en tout cas de m'accorder quelques caractères pour mes inepties dans ton fanzine ! Et vive l'Amstrad (et toutes les machines qui font encore rêver même à mon âge !!).



DRAGON NINJA - 1988

Le cas, pas de bol par Kukulcan & Kenshiro72

Je suis avant tout un joueur et j'aime bien aller jusqu'au bout des jeux que je possède surtout lorsque j'accroche avec ledit jeu. Mais parfois le mauvais sort s'acharne sur nous.

Cette fois-ci, ça concerne Crazy Cars II (si on écrit le deux en chiffres romains c'est que nous sommes l'heureux possesseur de la version disquette, sinon il aurait fallu écrire le 2 en chiffre arabe).

Mais de quoi il nous parle l'animal ? Non, non le Kukulcan n'est pas en train de délirer, voici les éléments cher lecteur.

La version disquette de "Crazy Cars II" a un écran en OVERSCAN (Plein écran ou quasiment) accompagné d'une musique digitalisée et la version cassette "Crazy Cars 2" a un écran classique de 16 Ko sans musique.

Ce qui est marquant, c'est le passage de l'écran titre (CRIC R1=46) au jeu (CRIC R1=32) avec la version disquette, on se dit tout de suite que ça a réduit au lavage.

Le registre R1 du CRIC correspond au nombre de colonne affichée, il faut savoir que par défaut la valeur est à 40 (attention, rien à voir avec le nombre de colonnes affichable suivant le Mode graphique).

Donc, les largeurs sont de 368 pixels (écran titre), 320 pixels (écran standard), 256 pixels (écran du jeu), vous comprenez mieux ? En plus, 256 pixels de large, c'est le standard des portages spectrum, les fameux "speccy port".

Comme je n'aime pas trop jouer avec mes originaux (toujours peur de les abimer), j'avais fait une copie de mon original disquette. Et j'ai eu une belle surprise, car il y a un bug volontaire contre les mauvaises copies. Et ce qui est malin, c'est que le jeu se lance sans problème et que vous pouvez même y jouer; ça permet à l'éditeur d'avoir une démo jouable du jeu en cas de



ÉCRAN TITRE VERSION CASSETTE - 1989

diffusion (on ne compte plus les cracks foireux disponibles sur le net pour ce jeu).

Si votre copie est mauvaise, vous vous en rendrez compte lorsque vous essayerez de prendre la première bifurcation à gauche. Votre Ferrari F40 explosera en plein virage sans aucune raison apparente (sortie 285).

Si vous ne copiez pas la piste 40 (celle contenant la protection) sur un véritable Amstrad CPC le chargement bloquera après l'écran d'introduction en overscan.

Le scénario du jeu m'a donné envie d'aller plus loin dans le jeu :

Vous êtes agent du FBI, chargé de démasquer des policiers ripoux, voleurs de voitures de luxe. Heureusement que vous conduisez une superbe Ferrari F40, sinon la poursuite serait limitée... un jeu à 327 Km/h

On nous vend une poursuite avec des écrans de la version Amiga au dos de la jaquette, mais au final on ne poursuit rien du tout. On évite une voiture de police et une barrière de façon répétitive et il faut juste rallier la prochaine destination. Et pour ça, vous avez obligatoirement besoin du plan fourni avec votre original.

Sinon vous vous perdez et vous perdez soit parce que le temps est écoulé, soit parce que vous êtes sortis des limites du jeu.

J'étais décidé à finir le jeu, j'avais allumé mon fidèle CPC 464 + DDI-1 (Le DDI-1 est un lecteur externe 3 pouces) le matin très tôt et j'avais commencé à jouer. Petite pause déjeuner, on reprend la route, grande pause repas et on y retourne. Très pratique la pause avec la touche "P", surtout ne pas appuyer sur ESC sinon on meurt direct.

Après y avoir joué pendant au moins 8h, j'arrive à la 14ème étape, je suis à YUMA/ARIZONA et je dois aller à LIMON/COLORADO.

Et là, incroyable, j'ai le droit à un beau bug avec une destination complètement farfelue et incompréhensible, le jeu n'a pas de fin et il est buggé. "LES BOULES, LA HAINE !!!" et je vous fais grâce de tous les noms d'oiseaux que j'ai pu citer.

Vraiment bizarre qu'un tel bug soit passé inaperçu sur ce jeu et le pire dans tout ça, c'est que la version en cartouche pour GX 4000 sortie en 1990 possède le même bug.

En 2020, Roudoudou a eu la gentillesse d'appliquer un patch au jeu en y rajoutant un message de congratulation spécial si on arrive à finir le jeu.

Je garde un très mauvais souvenir de Crazy Cars II à cause de cette fameuse journée. Surtout que le pire avec ce jeu, c'est de ne pas s'endormir car tout ça est vraiment beaucoup trop répétitif et soporifique même si graphiquement c'est beau et qu'au niveau des animations c'est très bien fait. L'animation de notre Ferrari F40 faisant un 360 degrés est de toute beauté. Mais un jeu beau graphiquement peut devenir insipide alors que parfois un jeu moche avec un soupçon de reviens-y vous accrochera pendant de très longs moments sans vous lasser.

À noter qu'il existe deux versions cassette pour Crazy Cars 2, l'une avec le mot CONGRATULATION en &4300 et l'autre en &430B. L'adresse de destination à atteindre est elle aussi décalée de &427A à &4285. Mais après test avec l'émulateur "Caprice Forever", il s'avère que même s'il y a eu une correction entre les deux versions ça n'impacte pas la fin qui est toujours foireuse.

Je me suis sacrifié et j'ai testé la version pour ZX Spectrum (je déteste cette machine, oh que c'est moche au niveau des couleurs), si réellement c'est un portage, nous devrions avoir le même bug. J'ai utilisé l'émulateur "ZXSEC". J'ai utilisé le DSK (image disque). La première étape a consisté à repérer où était inscrit le mot CONGRATULATION, vu en &602E puis ensuite trouver l'adresse de la

destination à atteindre. Ça a été rapide, c'était en &5FA8 (Donc on a bien 886 soit 134 octets d'écart que ce soit sur CPC ou ZX Spectrum). Il ne reste plus qu'à passer les niveaux très rapidement en saisissant la même valeur que le niveau à atteindre en &5FA9.

Et vlan, dans les dents, "YOUR NEXT DESTINATION IS ??? GAME OVER" et on continue à jouer mais on perdra forcément.

Au final pas de jaloux, versions foireuses pour Anstrad CPC, GX 4000 et ZX Spectrum.

Kenshiro72, qu'est-ce que tu penses de tout ça ?

Ok, je reprends le volant, merci Adjudant Kukulcan ! Ce que j'en pense ? Et bien que ce fichu syndrome "Airwolf" du jeu pas fini est bien plus courant que ce que je pensais. À croire que le syndrome du Crunch (pas le chocolat) était déjà fort répandu à cette époque et que les programmeurs sous pression nous livraient des versions bugguées, et encore pire même pas terminées ! Et à l'époque pas de patch disponible sur disquette ou via 36 15 Ull...euh Amcharge, si j'en crois mes souvenirs poussiéreux.

Et pour parler de mon expérience face à cette seconde itération de Crazy Cars, cela reste également un souvenir douloureux, car j'avais adoré le premier volet. Dans le cas présent malgré la superbe F40 (que j'aurais voulu piquer à Philippe Bouvard) je m'étais énormément ennuyé à parcourir des centaines de kilomètres dans le vide intersidéral des secteurs de ma version disquette, malgré la superbe image de présentation en overscan et l'excellente réalisation graphique. Comme quoi une belle bagnole rutilante et tournoyante ne fait pas tout.

Tout cela est une histoire sans fin et celle-ci se poursuivra dans le prochain numéro, restez branchés sur la fréquence 0CPM.

PATCH DE ROUDOUDOU



De l'importance d'être résistant par Roudoudou

Depuis que j'expérimente le FDC, je suis tombé plusieurs fois sur des problèmes de compatibilité en passant du Gotek à un vrai lecteur 3 pouces.

C'est un peu le lot commun de beaucoup de productions plus ou moins récentes. Avant de comprendre que c'était bêtement le signal Ready qui était en cause, plusieurs personnes me parlaient de vieillissement de l'électronique car c'est un phénomène observé par exemple sur des machines d'arcade.

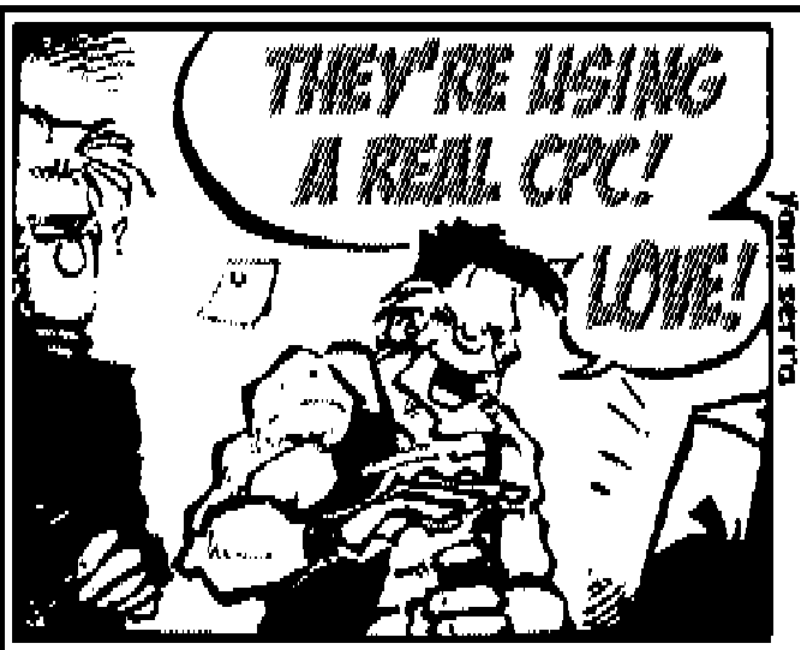
Mais qu'en était-il vraiment ?

Pour nos lecteurs de disquette ainsi que notre FDC qui fonctionne de façon asynchrone, ce ne sont pas quelques éventuelles microsecondes de décalage qui poseront problème.

Légende urbaine que le vieillissement des lecteurs responsables de quoi que ce soit. Tout simplement, on a trop utilisé des lecteurs 3,5 avec le Ready forcé sur la nappe, des Gotek qui font pareil et bien entendu, la quasi-totalité des émulateurs qui simulent très sommairement le couple FDC+Lecteurs.

Aussi, quand Monsieur P. et Monsieur P. (qui ont tenu à ce que je préserve l'anonymat, initiales modifiées) sont venus me voir à propos d'une commande pour utiliser la mémoire étendue du 6128 qui ne fonctionne pas, j'ai balayé un peu rapidement du revers de la main cette histoire.

Mais en y regardant de plus près, le OUT envoyé n'adressait pas que le PAL (responsable de la gestion mémoire sur CPC), Il faisait aussi coucou au CRIC. Et le CRIC, de la même façon que le FDC, réagit indifféremment aux accès I/O. Comprendre par-là que le CRIC ne tient pas compte que l'accès I/O soit en lecture ou en écriture. Il



va réagir. Dans le cas qui me fut remonté, le CRIC prenait la main sur le bus de données rapport au Z80, alors que c'est normalement le Z80 qui conserve la main.

Après quelques échanges avec Offset qui me soutenait qu'il n'avait pas le problème, je testais sur deux de mes CPC, l'un avec un CRIC jouant des coudes, l'autre non.

Il semblerait que la résistance interne du Z80 soit en cause. Cela peut être dû au vieillissement de la puce ou même à l'alimentation électrique utilisée pour fournir le CPC en courant. Damn ! Ce n'est pas la première fois que la résistance interne d'un composant joue des tours.

Une panne bien connue sur CPC/Plus est due à la résistance interne de l'AY sur le GPIO qui s'atténue avec le temps. S'en suit qu'au bout de quelques dizaines d'années, l'appui d'une touche va entraîner l'appui simultané de plusieurs touches. Plusieurs cas de figure se présentent.

Sur CPC un emplacement est prévu pour un pont de résistance, au cas où la version de l'AY n'avait pas de résistance interne. Il faut alors ajouter cette résistance de 2.2Kohms. Si l'AY a déjà été remplacé par une version sans pullUP, même correction, mettre le pont de résistance. Sur Plus les ponts de résistance ont été mis par défaut alors que certains ont été livrés avec un AY qui contient sa résistance. Mettre deux résistances équivalentes en parallèle divise par deux cette résistance.

La solution la plus simple reste de couper le pont de résistance pour faire remonter celle du AY, au moins quelques temps.

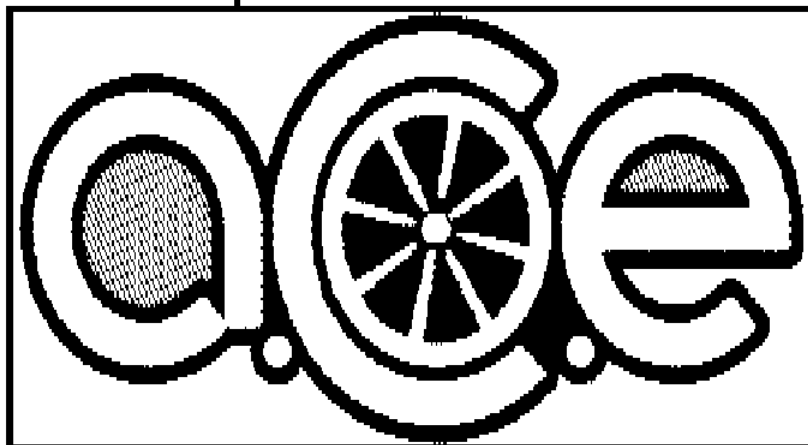
Conclusion : Oui, nos machines vieillissent mais si certains programment ne fonctionnent pas sur 3 pouces, c'est surtout qu'ils ont été mal programmés !

Merci à MrEarwig, Offset et Toto pour les détails techniques :)

Programme mettant en évidence un phénomène d'usure électronique dans nos CPC.

```
10 MODE 2
20 SYMBOL AFTER 256
30 DEFINI a-z
40 DEF FNid(p,b)=&C4+p*8+b
50 MEMORY &3FFF
60 ,
70 FOR page=7 TO 0 STEP-1
80 FOR bank=3 TO 0 STEP-1
90 OUT &7F00, FNid(page,bank):POKE &4000, FNid(page,bank)
100 NEXT bank,page
110 OUT &7F00,&C0:POKE &4000,&C0
120 ,
130 PRINT"Test CRTC to force bits to 1"
140 OUT &BC00,15:OUT &BD00,&FF
150 GOSUB 230
160 ,
170 PRINT
180 ,
190 PRINT"Test CRTC to force bits to 0"
200 OUT &BC00,15:OUT &BD00,&C4
210 GOSUB 230
220 END
230 ,
240 OUT &7F00,&C0
250 FOR page=0 TO 7
260 FOR bank=0 TO 3
270 OUT &3F00, FNid(page,bank)
280 PRINT " & ",HEX$(FNid(page,bank),2); " = & ";HEX$(PEEK(&4000),2);
290 NEXT bank
300 PRINT
310 NEXT page
320 OUT &7F00,&C0
330 RETURN
```

Une version d'Ace est à l'étude, simulant cette dégradation du matériel



<http://www.noudoudou.com/ACE-DL/>

Une inflexible après-midi par TEMPS NYX

YOUTUBE : [@tempsnyx](#)

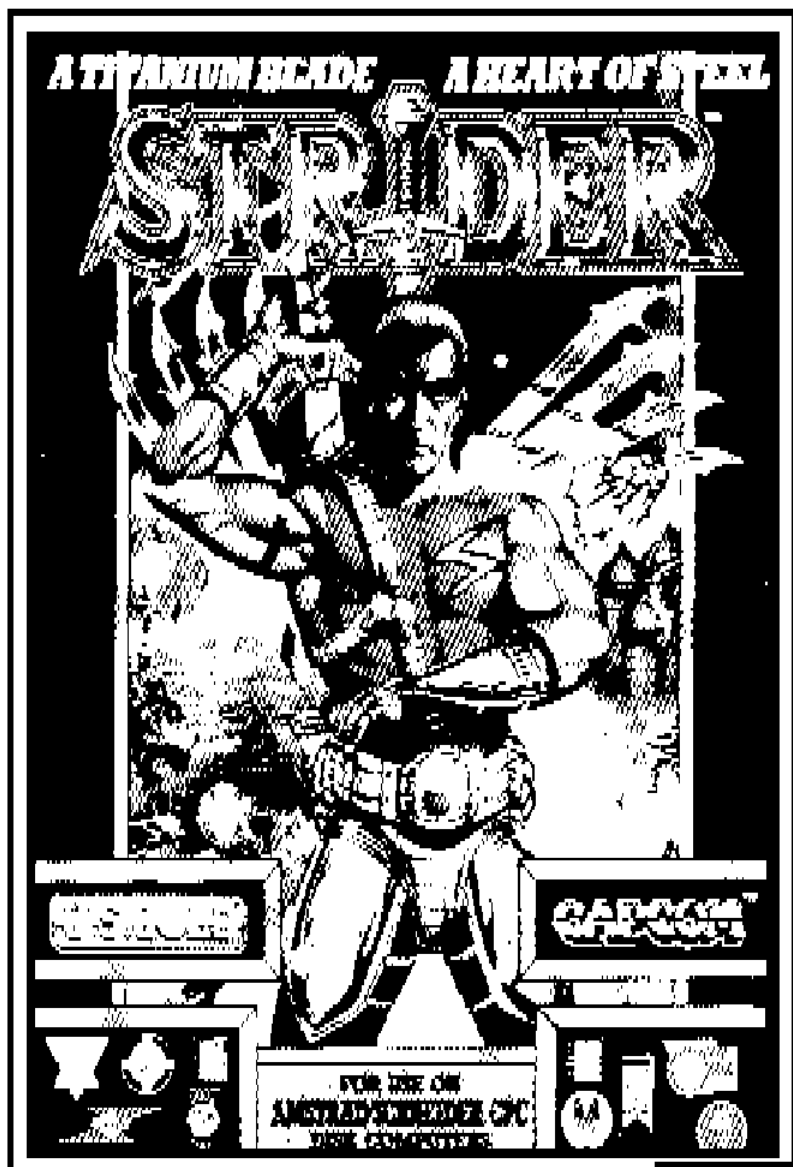
1989. L'hiver semble enclin à délaissier les champs environnants, posant tout de même une main grise sur l'épaule de ce frère printemps qui s'annonce. En témoignent les températures suffisamment clémentes pour que mes parents laissent la porte séparant la salle à manger de la véranda ouverte, me permettant ainsi de profiter du chant des divers oiseaux qui peuplent cette ruralité que j'affectionne tant.

Bien que mon regard se perd rapidement vers cette nature si vivante, mon attention est accaparée par l'écran de mon cpc 6128 en vadrouille sur la table de la salle à manger. Un peu plus tard, ma mère me fera remarquer que l'imposant moniteur laisse quelques traces sur la toile cirée. Je dois aussi faire attention à ne pas faire tomber cette horrible coupe de fruits aux couleurs criardes, déjà réparée suite à un précédent accident. Malgré tout, l'écran ne parvient pas à éclipser l'imposante télévision cathodique qui trône sur le buffet juste en face. Derrière moi, à même la cloison, les couleurs d'un tableau peint par mon frère, représentant la maison telle qu'elle était lorsque mes parents en avaient fait l'acquisition.

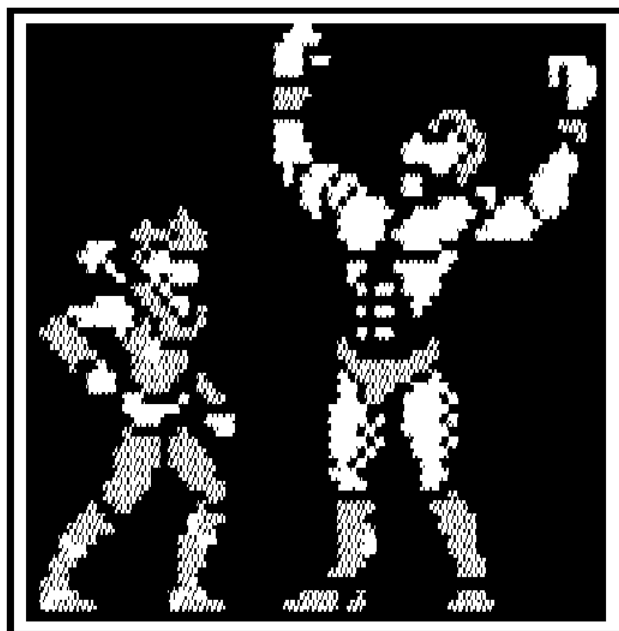
L'imitation d'une comtoise bon marché égrène un temps qui en cet instant me paraît suspendu. À présent je sais combien ce dernier défie l'entendement en termes de vitesse. Bientôt, le rythme du balancier s'estompe à la faveur de la complainte sonore du lecteur de disquette chargeant le jeu que je viens de recevoir, en provenance, comme toujours (ou presque), de chez Micromania : "Strider" édité par U.S Gold en 1989 avec son étiquette jaune. En cet instant, je n'ai pas conscience d'être en face d'une adaptation de la borne arcade éponyme. Pour moi il s'agit d'un jeu cpc et c'est tout, dans lequel le joueur incarne un rebelle face à un régime totalitaire, son but étant de le défaire.

YouTube : [@tempsnyx](#)

tempsnyxreturns.blogspot.com



La première chose qui me vient à l'esprit en évoquant " Strider " c'est sa musique que j'apprécie toujours autant après toutes ces années. Je l'écoute quelques longs instants, afin d'être drapé par son ambiance. Mais tout s'enchaîne, me voici devenu acrobate, mes sauts frôlant la mort dans un environnement teintée de grisaille, plongée dans une nuit éternelle. Le protagoniste revêt une tenue mauve que Véronique et Davina n'auraient certainement pas renié dans leur émission "Gym-Tonic" diffusée le dimanche matin sur la seconde chaine jusqu'en 1986.



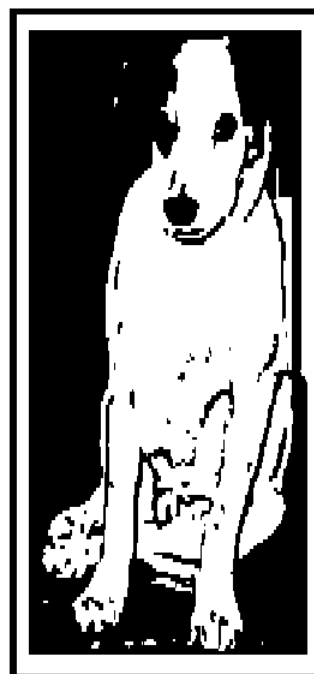
Armé d'un sabre laser, je suis en mesure d'offrir une réponse à la hauteur de ma détermination face aux ennemis quelque peu troublée par ma mère affairée aux alentours. Sa curiosité la poussera à s'attarder quelques instants devant l'écran puis sur la boîte cartonnée du soft, notamment l'illustration. Puisque nous abordons ce sujet, bien que je ne sois pas le mieux placé à la vue de mes piètres qualités en tant que dessinateur, je trouve l'esthétique de la jaquette peu convaincante là ou celles dessinées par Bob Wakelin pour OCEAN vous faisaient acheter le jeu presque immédiatement.

Cela ne m'empêchera pas d'apprécier le jeu bien que je n'en verrais jamais la fin malgré les différents modules venant nous aider dans notre quête. Pour être tout à fait honnête c'est la musique dont je me souviens le plus, celle d'introduction comme dit plus haut mais aussi les

jingles intermédiaires annonçant les prochains niveaux.

Un invité surprise vient lui aussi me rendre visite, mon chien dont je vous ai déjà parlé sur mon blog. Ce dernier s'appelle...Titi... nom donné à l'animal par mon père. Petit, avec son air triste, son pelage blanc tacheté et l'un de ses yeux cerné de marron, il a l'aura d'un filou...et c'en est un ! Son regard se porte sur les pommes dans la coupe...l'un des fruits ne tardera pas à disparaître sans que je le remarque. Ce dernier est bientôt déposé à mes pieds par l'animal sous-entendant que je suis trop accaparé par l'Amstrad. Si je veux éviter d'autres méfaits j'ai plutôt intérêt de jouer un peu avec lui !

Après quelques jets d'une balle de tennis usée, le temps est décidé à s'emparer de cette après-midi et il me faut bientôt céder la place à la table du repas. Mon chien sur les talons, je souffle en transportant mon cpc vers ma chambre... Quelques heures plus tard, l'obscurité devenue maitresse des lieux est témoin de mes premiers pas au coeur du second niveau de " Strider ".



Le fidèle compagnon de Temps Nyx

Kenshiro72 a interviewé Ourson Retrogames

YOUTUBE : OURSONRETROGAMES

Autre Youtubeur bien connu de la scène française, Florent (dit Ourson) est le créateur de l'excellente chaîne Ourson Retrogames depuis 2012. Il a bien gentiment accepté de se plier au petit jeu des questions réponses, c'est parti pour un passage sur le grill d'OCPM.

Bonjour Florent, et bienvenue dans nos rétro-colonnes. On ne va pas y couper, peux-tu nous faire une petite présentation ?

Bonjour et bien je m'appelle Florent alias Ourson. Grand fan de rétrogaming en général, j'ai 49 ans et je vis dans le département de l'Aube. Pour le reste, il faudra payer pour avoir des infos :D (oui oui je garde un petit côté secret ;)

Peux-tu nous conter la découverte de ton premier Amstrad CPC ? Tes premières impressions avec cette machine ? Premiers jeux (ou applications) ? Était-ce ton premier micro-ordinateur ?

Oula faut remonter en 1987 je crois. C'était chez mes cousins. Il y avait un cpc 464 monochrome chez un de mes oncles et chez une tante. Je ne saurais plus dire chez lequel j'ai découvert la machine mais je sais qu'on pouvait y passer des heures, déjà rien qu'avec le temps de chargement hein ! Mais aussi par ce qu'on avait accès à un tas de cassettes comment dire... ben pirate quoi ! Sur

certaines y'avait même rien de noté, c'était la découverte à chaque chargement en priant pour ne pas tomber sur un " read error a ". Parfois on restait 5 ou 10 minutes sur un jeu même s'il était bidon ou qu'on n'y comprenait rien mais fallait rentabiliser la vingtaine de minutes de chargement !

Evidement pour moi l'Amstrad était une machine exceptionnelle, tu m'étonnes on sortait du Videopac, ça pique à côté ! Niveau graphique et sonore ça n'avait rien de comparable même avec l'Excelvision EXL 100 qui a été notre premier ordinateur. Alors je dis " on " car j'associe mon frère à cette période de découverte. L'Excelvision n'était pas un mauvais ordinateur mais moi je ne voyais que par l'Amstrad CPC ! Alors quand mes parents ont rapporté un samedi après-midi un Amstrad CPC 6128 avec écran couleur autant vous dire que j'étais comme un dingue et mon frère aussi ! Je ne souviens même qu'ils l'avaient acheté chez Métro dans le 94. J'vous jure que ça m'a marqué, incroyable.

Pour mon premier jeu alors là je crois je sèche mais je me souviens de Harrier Attack édité par Amsoft en 1984. Son gameplay était presque révolutionnaire pour moi (n'oubliez pas que je sors du Videopac).

OURSON RETROGAMES

CPC

AMSTRAD - ARCADE - CONSOLES RETRO

L'aspect graphique et surtout le bruitage de l'avion et des explosions. Il y avait aussi Fruity Frank sorti la même année par Kuma Computers. Pas du tout le même style mais un principe de jeu très addictif et des musiques différentes à chaque niveau.

Où que nous sommes dans un numéro plus ou moins "spécial Youtubeurs" peux-tu nous parler de ta chaîne "Dunson Retrogames" ? Quel est son contenu et pourquoi avoir décidé de te lancer sur cette plateforme en particulier ?

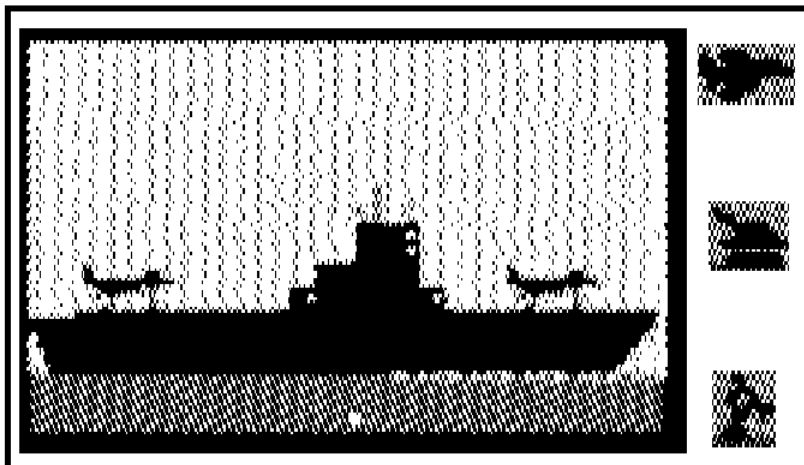
Alors j'avoue m'être lancé un peu comme ça sans l'idée de faire une chaîne dédiée. Au départ (en février 2017), je voulais simplement poster une vidéo où je termine Barbarian puis j'ai voulu étoffer la vidéo avec du texte pour parler du jeu. Le contenu de ma chaîne est essentiellement tourné vers l'Amstrad CPC. Les compils, les speedruns que ce n'est pas moi qui l'ai fait, mais je fais aussi quelques vidéos qui parlent d'arcade. Des blind tests également.

Tu sais déjà que j'adore (et le mot est faible) tes vidéos de compilation "Ma Compil Amstrad CPC", d'où t'es venue l'idée de créer cette série de vidéos découverte ?

Et bien j'ai voulu reprendre le principe de nos compilations de jeux comme à l'époque. C'était ce que j'avais en majorité dans ma logithèque donc je me suis dit pourquoi pas faire une sélection de jeux (6 en l'occurrence) et parler en long et en large du jeu, de mon ressenti. Avec un ton plutôt humoristique. Et voilà où ça mène ! Jamais je n'aurais pensé que cela allait marcher et presque 7 ans plus tard je suis toujours là et les compils sont devenues mes vidéos phare sur la chaîne.

Comment procèdes-tu pour faire la sélection des jeux pour ces compilations ? Et surtout, surtout, qui est Kounette (si ce n'est pas top secret) ?

Pour les premières compils je puisais dans mes souvenirs et les jeux qui m'ont marqué. Mais au bout d'un moment les souvenirs et les jeux marquant se tarissent. Donc je sélectionne via CPC Power, des propositions d'abonnés, des posts de jeux sur les réseaux sociaux et aussi via Kukulcan qui travaille dans l'ombre de la chaîne. Je le consulte pour chacune de mes vidéos qui traitent de l'Amstrad CPC. Sa science et sa connaissance dans la machine sont un plus pour moi. Ahhh Kounette !!! Et bien elle est arrivée un peu par hasard sur la chaîne. En fait pour ma compil 42 j'avais décidé de faire une sélection de titres avec uniquement des héroïnes de jeu. Et je me suis dit que ce serait sympa d'avoir une voix féminine pour faire l'intro. Je connaissais Kounette via un podcast auquel elle participait à l'époque. Je ne



HARRIER ATTACK - 1984

suis dit " elle aime le jeu vidéo et en plus elle a une voix à tomber ". Donc je lui ai demandé de me faire l'intro et maintenant elle est indissociable des vidéos compils. En plus ça me permet une écriture beaucoup plus sympathique car l'effet duo fonctionne vraiment bien.

Comment vois-tu Dunson Retrogames dans quelques années ? Tu as des projets en vue pour de nouveaux contenus sur ta chaîne ?

Ah la question qui tue ! Franchement je ne sais absolument pas où j'en serai dans quelques années. Peut-être que j'aurais tout arrêté ! Pour moi faire une vidéo reste un hobby même s'il ne faut pas se mentir ça me prend beaucoup de temps. J'ai d'ailleurs pensé tout stopper y'a quelques années. Mais les commentaires plus que sympathiques que j'ai parfois sur mes vidéos regonflent le moral et ça motive grave !

J'ai peut-être un projet de nouveau format de vidéo mais pour l'instant je me tâte (avec de l'Amstrad dedans bien sûr !). Je pense aussi refaire des vidéos " je viens chez moi " où je présente un peu ma collection rétrogaming.

Es-tu un joueur CPC sur la "vraie" machine, ou joues-tu plutôt sur émulateur ? Et pourquoi dans tous les cas ? As-tu un affect avec le vieux matériel ou est-ce totalement accessoire pour toi ?

Alors pour mes vidéos je joue quasi exclusivement sur émulateur. Déjà pour la capture c'est beaucoup plus simple. Je possède un 6128 et un 464 mais je les allume pas (assez) souvent. Il m'arrive de lancer un jeu en disquette ou via mon gotek. Par contre les jeux cassette, j'ai plus la patience d'attendre le chargement.

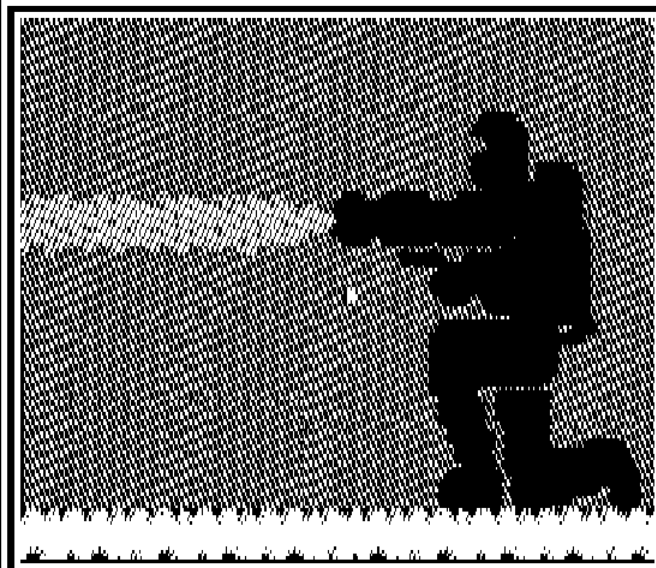
J'ai un gros affect pour le vieux matériel et les consoles surtout ! J'ai une bonne vingtaine de consoles à la maison ! Dont une GX4000 évidemment.

Quel est ton avis sur l'état de la scène CPC francophone actuelle, et même mondiale si tu veux développer de façon plus générale ? Si tu avais une boule de cristal Z80 qu'y verrais-tu dedans pour les prochaines années ?

Moi je suis impressionné par le nombre de jeux qui sortent encore à notre époque sur notre bon vieux CPC. Et par la qualité technique de certains. C'est vrai que les méthodes de développement sont améliorées à notre époque mais par exemple quand je vois Pinball Dreams c'est carrément bluffant. Je me suis rendu compte également de l'incroyable communauté autour de la machine via les réseaux sociaux et les quelques conventions auxquelles je participe. Et je pense que tous cela va perdurer tant que les vieux de notre génération seront encore capables de s'émerveiller pour notre cher micro.

Le top 5 de tes jeux adorés et détestés sur notre machine préférée ?

Difficile de faire un top 5 mais voici un classement par ordre alphabétique de jeux emblématiques pour moi : Barbarian, Cauldron 2, Green Beret, Saboteur 2 et Vie Ar Kung fu. Par contre il n'y a pas de jeu que je déteste vraiment. Bon Renegade 3 et Out Run sont quand même de beaux étrons mais là je crois qu'on est tous d'accord.



SABOTEUR 2 - 1987

Last but not least (oui oui un peu d'anglais) je te laisse le clavier pour le mot de la fin. Une dernière chose (ou plusieurs) à ajouter pour notre lectorat ?

Que les lecteurs de uCPM gardent la passion de l'Amstrad CPC. Que ce soit simplement en y jouant via l'émulation, en étant un collectionneur invétéré ou en réalisant des jeux. Cette passion permet de continuer à faire vivre ce bon vieux micro qui a 40 ans !

Et pour tous ceux qui ne connaissent pas ma chaîne, venez vite vous abonner ! :D



CAULDRON II - 1986



© PALACE SOFTWARE 1987

BARBARIAN - 1987

Le Crocofest #2 par BDCiron

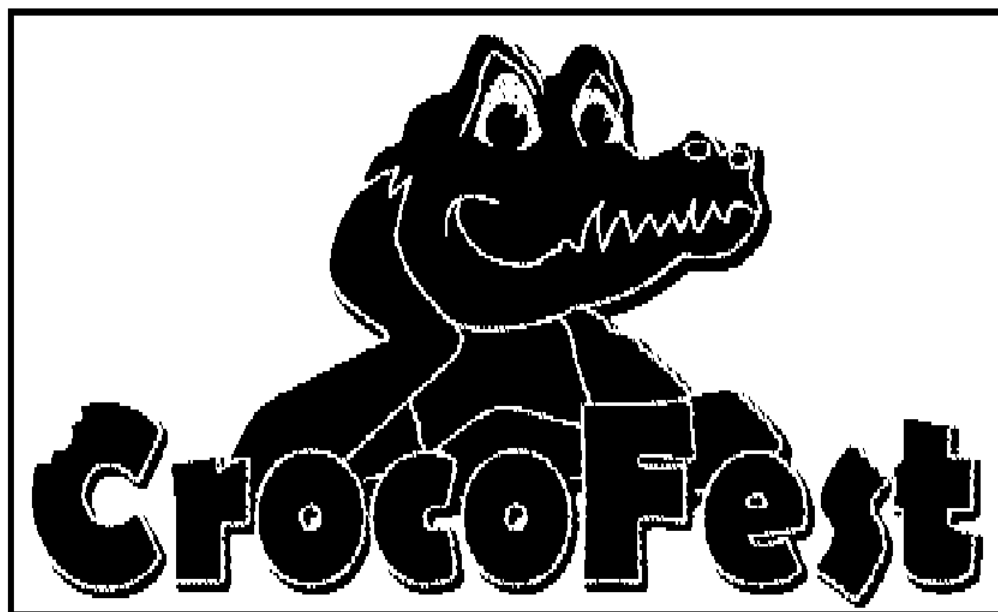
Depuis l'an dernier, je sors de chez moi pour aller à un seul meeting cpc. Il faut dire que pendant environ 15 ans je me suis abstenu devant l'ambiance déplorable de la scène démo. Durant cette période, j'ai fait la connaissance de pas mal de monde hors scène, des gens passionnés de rétrogaming et parfois aussi de cpc. Parmi eux, RetroRedrum, de son prénom Jérémie. Celui-ci l'an passé avait organisé un premier meeting orienté cpc auquel après avoir hésité un bon moment j'ai fini par participer. L'expérience ayant été concluante, il était évident pour moi qu'il fallait la renouveler cette année.

Le Crocofest avait eu lieu l'an passé à Croix-Chapeau, petite commune de Charente Maritime. Cette année il faudra pour ma part faire un peu plus de Km puisque le meeting déménage en la ville de Rochefort, connu pour son ancien arsenal militaire, son baigne et pour avoir été un haut lieu de la honteuse traite négrière (oui oui, il n'y a pas de raison de cacher le passé). Hors de son centre-ville, l'ensemble est relativement moche, d'aspect très industriel et marqué par quelques bâtisses de grandes dimensions telle que

l'école de gendarmerie. Pas de quoi y passer ses vacances.

Souhaitant profiter de traverser un bon bout de France, j'ai pris mon vendredi. A peine le temps de rentrer du boulot et de manger que je me couche de bonne heure pour partir tôt.

De bonne heure, comprenez 3h du matin. Le thermos de café rempli, après avoir rapidement déjeuné, je prends la route. Direction la Vendée pour un premier arrêt. Depuis le début (je suis dans le département du Calvados), c'est le brouillard, et je vais le supporter ainsi que les imbéciles qui roulent en plein phares jusqu'à Nantes. Passé la Loire, le jour commençant à se lever, j'admire des paysages embrumés, aux voiles blancs flottant sur la campagne. C'est beau, j'aime découvrir la France à ces heures-là. Même si je ne suis pas en général un lève-tôt, il faut avouer que lorsque c'est désert du fait que tout le monde dort, on profite bien plus pour admirer la nature, sans voitures, camions et autres. Il est environ 7h quand j'arrive sur la côte vendéenne. La fatigue se fait sentir et un bon café est le bienvenu pour se réveiller un peu. Mais pas de temps à perdre, la mer est déjà basse, il ne faut pas trainer.



Vous vous demandez sans doute ce que je fais en bord de mer plutôt que de me rendre au meeting. Il faut savoir que je pratique la paléontologie depuis toujours et que pour moi le moindre déplacement est synonyme de fouilles. Le temps de se changer pour des vêtements plus adaptés, je prends la direction du platier rocheux, armé de masses et burins afin de, je l'espère, trouver quelques fossiles.

Je ne trouve rien, du moins au début. Le soleil s'est levé et je crève littéralement de chaud avec ma veste dont je me sépare rapidement. Au sol, quelques empreintes d'ammonites pointent le bout de leur nez. Mais rien de terrible. Je décide donc de changer de méthode : s'il y a des empreintes c'est qu'il y a d'autres spécimens cachés là dessous. Je choisis donc une zone relativement dégagée et entame un démontage du platier. Bien m'en a pris puisque les trouvailles s'enchaînent alors avec de nombreuses ammonites de belles dimensions. C'est à priori du Bajocien ou du Bathonien. Comptez entre -171 et -164 Millions d'années environ. Je pensais trouver du Callovien mais il était à priori un peu plus au sud. Tant pis ça sera pour l'année prochaine ainsi que le Maestrichtien qui à priori est présent dans les basses falaises.

La marée remonte, il est temps de partir. Mon sac pèse environ mon poids (je ne suis pas non plus super léger), j'en chie un peu beaucoup pour parcourir le demi Km qui me sépare de mon véhicule (mais l'an prochain je prendrai deux sacs ^^). Je me change, reprends un café. Le temps de faire une petite pause et d'aller m'acheter à manger, il est temps d'aller se reposer un peu. Je me dirige donc vers Angoulins et la pointe du Chay, célèbre pour ses fossiles du Kimmeridgien (-154/-149 Millions d'années). La marée est haute, aucune chance d'aller fouiller, je me suis dirigé là uniquement parce que je connais le coin et surtout les endroits paisibles pour dormir à l'ombre. Arrêté au pied d'un arbre (je vivais heureux), j'installe donc mon oreiller et oublie le temps, le temps d'un gros roupillon.

Il est 14h50, mon téléphone s'exprime. C'est Claire (CheshireCat) qui m'appelle. Je décroche pour prendre information de son arrivée et de celle de Ricolaoz au camping que nous avons réservé à plusieurs. Je reprends donc la route. Trente minutes plus tard, je rejoins les deux lascars. Ça y est, le Crocofest est donc commencé pour nous.

Vers 18h30, nous nous dirigeons vers la salle du meeting. C'est bien compliqué de la trouver. Ou disons plutôt de l'atteindre. Arrivé à une grille pour le moment ouverte, un écriteau Airbus nous signale l'entrée interdite pour toute personne



De quelle pièce du CPC s'agit-il ?

hors personnel. Mais la salle de meeting est de l'autre côté des grilles. Après un moment d'hésitation, nous pénétrons dans l'enceinte et arrivons à la salle.

L'accueil est comme l'an dernier très bon. Retroredrum, Jb le Daron, Ldir hector sont déjà là ainsi que d'autres comme Khomenor que je rencontre pour la première fois. J'installe donc mon matos. Pas de cpc pour moi cette année mais mon ZX Spectrum+2 (c'est un Anstrad...) amené là pour démonstration et mon pc portable pour coder même si au final ça ne sera pas le cas. Mais ça, j'en parlerai plus loin.

Le temps de discuter un moment qu'arrivent enfin nos colocataires de camping, à savoir le groupe Overlanders qui fait alors son grand retour. Shap, Candy et Camillo sont dans la place !!! C'est extraordinaire de se revoir après environ 14 ans. Bon, ils ont pris un coup de vieux, finalement ça me rassure, je reste le plus beau.

Direction le restau qui sera en fait une pizzeria à Angoulins. Bonne ambiance à table, on rigole bien. Le ventre plein nous retournons pour notre part à notre hébergement. La soirée s'annonce longue et c'est finalement vers 5h du matin que je me couche bien fatigué après avoir évoqué projets et code ainsi que de psychologie sur quelques sceners malades.

Une bonne dizaine d'années se sont écoulées depuis la destruction de la scène démo cpc, alors forcément on avait beaucoup de choses à se dire. Et honnêtement cela fait incroyablement plaisir de se retrouver entre amis.

Le deuxième jour se lève et tout le monde ronfle paisiblement alors que je reprends la route en direction de la pointe du Chay (oui, je suis un furieux et je ne m'arrête jamais), J'ai loupé la marée pour espérer aller sur l'île Madame qui était normalement prévue et pour laquelle il faut traverser la mer à temps. Bref, la pointe du Chay n'aura cette année rien donné d'extraordinaire et en tout cas rien qui ne mérite que je perde mon temps à vous le décrire. Car en dehors de quelques morceaux d'oursins et de crinoïdes, le butin aura été bien faible.

Retour à la salle de meeting ce samedi midi. Celle-ci est en effervescence et PifLyon / Duffy est à fond en train d'essayer de résoudre des soucis de son. Pour ma part, je suis absolument ravi de retrouver Guillaume From Bordeaux. Celui-ci a amené un Amiga pour présenter un projet de jeu, ainsi qu'un cpc 6128 dans un état presque neuf. Le temps de discuter un peu, il faut alors faire un petit tour de la salle pour dire bonjour et découvrir un peu tout le monde. Samuel/Lzamu/tsm49 est à proximité et j'en profite donc pour découvrir son projet dont il nous parle depuis quelques mois déjà. Ce projet est celui d'un jeu dans le style jeu télévisé où il faudra répondre à un blind test pour gagner des points. C'est bien avancé graphiquement et annonce un jeu franchement pas mal du tout. Il est aussi prévu une version Spectrum ce qui donne par la même l'occasion à PapyVador (non présent malheureusement au meeting) de se faire la main niveau coding sur cette merveilleuse machine.

La journée sera animée par le concours Airwolf où le but était de faire le score maximal dans le temps d'une partie. L'astuce de tirer, descendre et remonter aura été vite trouvée pour ne pas prendre de risques.

Nous visionnons de notre côté des démos essentiellement d'Overlanders pour expliquer aux participants quelques points techniques. Shap s'en donnera à coeur joie avec Candy et certains comme Guillaume From Bordeaux seront surpris devant la fluidité de ces démos et des animations fullscreen. Pour ma part je ferai tourner des démos Spectrum et quelques jeux sans grand succès cependant. Claire contrôlera une certaine quantité de lecteurs 3". L'envie de coder m'obséda quelques minutes, au moins le temps de montrer une preview d'un effet en cours à Zisquier. Malheureusement

n'ayant pas préparé mon pc portable, je ne parviendrai pas à récupérer mes sources sur mon dépôt ayant en fait oublié de les y déposer depuis mon pc fixe...N'ayant pas le courage de commencer autre chose, je me contenterai de montrer des démos spectrum jusqu'à ce que je crame bêtement mon interface en la débranchant à chaud. On mettra ça sur le compte de la fatigue.

La soirée se terminera à nouveau au camping mais plus tôt que la veille puisque je serai couché à 2h pendant que les autres resteront à discuter encore bien tard.

Le lendemain, dimanche débute sur un temps couvert. Le temps de prendre une douche et un café, je reprends le départ pour une dernière matinée de fouille. Je traverse donc cette fois la mer en direction de l'île Madame et du cénomani (cette fois c'est du crétacé). Après un tour complet de l'île, il est fort de constater que les découvertes sont médiocres encore une fois. Tant pis. C'était l'occasion d'y aller, je n'y retournerai sans doute pas les prochaines fois. Je rejoins donc le meeting vers 13h pour ranger mes affaires, discuter un peu et reprendre la route pour 5h pénibles.

Le bilan de ce crocofest est pour ma part mitigé. Moins de participants que l'année passée. Des absences remarquables comme Redbug et DarkSteph. Beaucoup d'utilisateurs mais peu de codeurs. En revanche une excellente ambiance, des discussions bien agréables et au final peu de temps pour discuter avec tout le monde. Ce qui signifie juste qu'il y a beaucoup d'activités et qu'il est difficile de pouvoir profiter de tout.



C'est donc avec tristesse que j'ai quitté le meeting avec déjà l'envie d'y retourner et d'y retrouver toutes ces personnes qui contribuent à leur échelle à faire vivre des machines du passé à travers le jeu, la sauvegarde, la création (de nouvelles machines aussi). Ce fut un plaisir et j'espère que ce meeting continuera de se produire tous les ans dans la même région.

Je n'ai pas décrit tout ce qui s'y est passé, il fallait venir !!! Voici donc une liste des personnes présentes ainsi que leur matériel :

Exposants arrivés le vendredi :

- * Shap
- * Candy
- * Camillo
- * Claire (CheshireCat) avec des CPC.
- * LdirHector: exposition du jeu Felgon, courage et vérité.
- * Totocool : CPC et ATARI ST.
- * Ze French Toon (Macintosh).
- * Hinac et un de ses amis : vieux PC.
- * Piflyon, pc de stream.
- * JB Le Daron : 2 UG 5000, un vieux PC compaq.
- * Alexandre Noyer (Mac Gyver), écran d'épingles et amstrad CPC.
- * Jess Khomenor : Un 6128+, un TI-99 4A et un C64.
- * Ricolaoz avec des CPC.
- * Zisquier avec un 6128+ et un ST.
- * Planeur avec un C64, un atari 8 bits et un vieux PC.
- * Stamba avec un renake de flipper à écran LCD.

Exposants arrivés samedi :

- * LZAmu avec son 464 et son PC.
- * GuillaumeFromBordeaux avec son CPC et son Amiga (où il montre son projet de jeux d'aventures point&click).
- * OrangeSfrOrange : vieux PC.

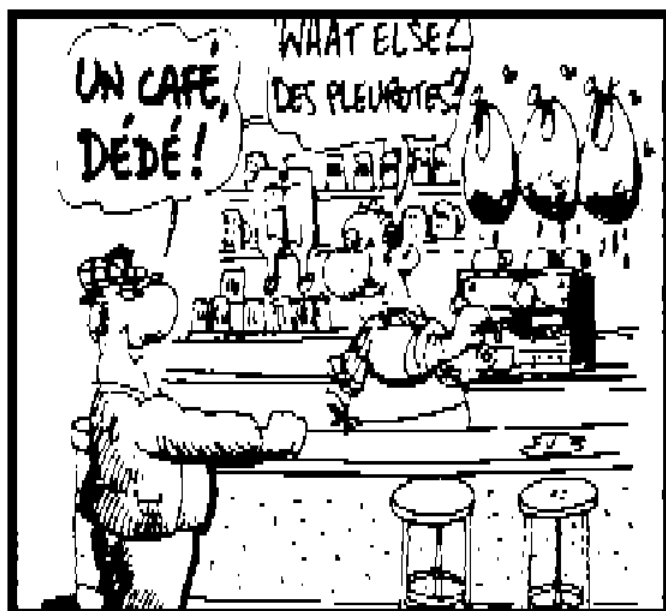
Visiteurs : Beefdead, Goldom50, Stamba, Ghimli et sa compagne, le gagnant du concours crocofest Pierre.

Merci à Ldir Hector pour cette liste que je n'aurai su rédiger seul.

Je ne saurai donc que vous encourager à y venir l'an prochain, il faut encourager ce genre d'initiative. Au passage s'il y a des courageux pour m'accompagner ramasser des cailloux et découvrir la vie passée, c'est aussi faisable (et ça fait un porteur de sac en plus ^^).

Merci donc à toute l'équipe des organisateurs pour cette réunion annuelle dont l'organisation ne souffre d'aucun défaut. Pour le café indispensable et la bonne humeur.

CROCOFEST 2024 DU 23 AU 24 MARS 2024
A ROCHEFORT (17)



BDCIron au CrocoFest

Les "magic-rasters" par Candy

Les "magic-rasters" késako ?

L'idée est géniale et la technique n'est pas très compliquée. En effet, le principe consiste à changer plusieurs encres par ligne.

Un peu d'histoire :

La première fois que j'ai vu cet effet c'était dans The Demo, le fameux 3D-SCROLL de Pict.

Depuis, il a été repris maintes fois et amélioré (quelques exemples : Bordelik Meeting 3 (partie de Orphée), Power System Megademo (partie de Ramlaid, Batman Forever...).

De mon côté j'ai utilisé cette technique dans Points Barres.

- La première fois pour l'ondulation derrière le scrolling vertical des crédits.

- La seconde fois pour le scrolling zoom des greetings.

Ici, je ne vais pas expliquer en détail comment ces effets ont été réalisés, mais simplement comment les magic-rasters ont été utilisés.

Comment ça marche ?

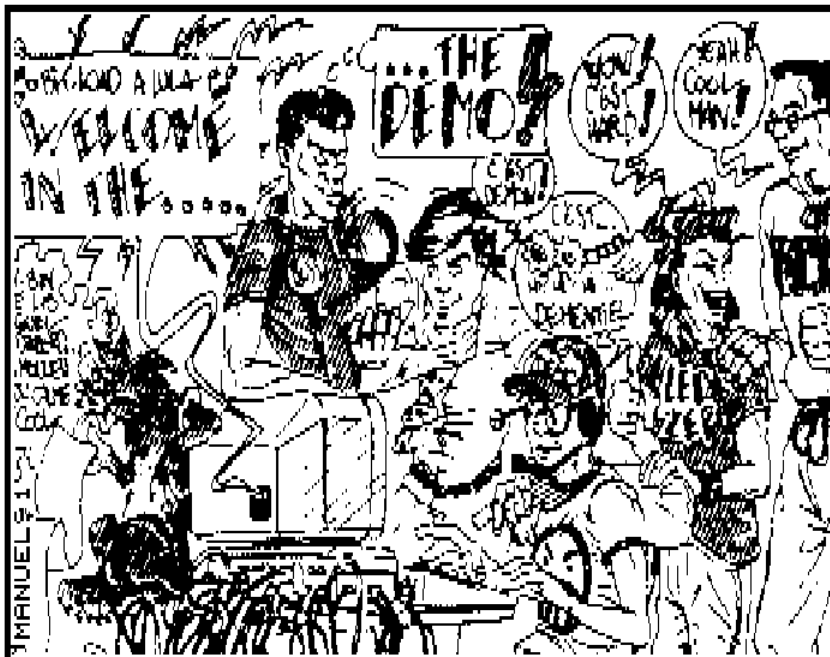
Pour faire des magic-rasters nous avons tout d'abord besoin d'une texture.

Cette texture est composée de N encres.

Nous avons également besoin d'une table de couleurs, par ligne, pour ces N encres.

Imaginons la texture suivante :

```
ligne 1 : ENCRE 0, ENCRE 1, ENCRE 2
ligne 2 : ENCRE 0, ENCRE 1, ENCRE 2
ligne 3 : ENCRE 0, ENCRE 1, ENCRE 2
ligne 4 : ENCRE 0, ENCRE 1, ENCRE 2
ligne 5 : ENCRE 0, ENCRE 1, ENCRE 2
```



THE DEMO DANS A 100% NUMÉRO 34-FÉVRIER 1991

Sur chacune des encres, si j'applique une couleur différente à chaque ligne, alors je peux former des motifs.

Par exemple pour former la lettre "A" en noir (#54) et blanc (#4b), ma table de couleur sera composée ainsi :

```
ma_table_de_couleur
```

```
db #54,#4b,#54 ; ligne 1 = X
```

```
db #4b,#54,#4b ; ligne 2 = X X
```

```
db #4b,#4b,#4b ; ligne 3 = XXX
```

```
db #4b,#54,#4b ; ligne 4 = X X
```

```
db #4b,#54,#4b ; ligne 5 = X X
```

Nous n'avons plus qu'à écrire la routine qui changera la couleur de chacune de nos encres, et ce, à chaque ligne (bien entendu, au préalable il faut afficher notre texture et caler notre routine à la position où se trouve cette texture).

```
ld hl,ma table de couleur ; pointe sur la table
                                des couleurs
```

```
ld bc,#7f00 ; GATE ARRAY sélection encre 0
```

```
ld de,#0102 ; encre 1 et encre 2
```

```
ld a,5 ; compteur (5 lignes)
```

```
loop
```

```
out (c),c ; G.A. selection encre 0
```

```
inc b ; rappel OUTI = dec b;out (c),(hl); inc hl
```

```
outi ; envoi couleur
```

```
out (c),d ; G.A. selection encre 1
```

```
inc b
```

```
outi ; envoi couleur suivante
```

```
out (c),e ; G.A. selection encre 2
```

```
inc b
```

```
outi ; envoi couleur suivante
```

```
ds 64-34,0 ; tempo pour se caler à 64
                microsecondes
```

```
dec a
```

```
jr nz,loop ; on boucle
```

Voici mon "A" affiché ! On peut dès lors s'amuser à faire scroller la table des couleurs (ou la modifier à la volée etc...) pour obtenir de jolis effets.

On peut également modifier la texture. Bref ! Libre cours à votre imagination.

Cette routine est bien entendu optimisable, mais je ne vais pas vous mâcher tout le boulot, n'exagérons pas !

Cela dit, bien que l'on puisse faire mieux, la combinaison "sélection encre + envoi couleur" est tout de même relativement gourmande en temps machine (OUT (c),registre + OUTI = 9 nops), soit dans notre cas 27 nops sur 64 disponibles.

Ouais, mais le balayage dans tout ça ???

Il est de ce fait évident que le nombre d'encres que l'on peut changer sur la ligne est limité.

De plus si on ne change pas nos encres/couleurs au bon moment on va se retrouver avec des magic-rasters tout cassés.

Pour éviter ces changements trop tardifs, il suffit d'alterner les encres à changer une ligne sur deux, donc de disposer de deux routines.

Evidemment la texture sera modifiée en conséquence. Exemple de texture pour ne pas se bouffer le balayage :

```
Ligne 1 : ENCRE 0 ;ENCRE 1 ;ENCRE 2
Ligne 2 : ENCRE 3 ;ENCRE 4 ;ENCRE 5
Ligne 3 : ENCRE 0 ;ENCRE 1 ;ENCRE 2
Ligne 4 : ENCRE 3 ;ENCRE 4 ;ENCRE 5
etc...
```

Maintenant il ne nous reste plus qu'à changer nos encres de façon inverse à notre texture.

- Routine 1 nous changerons les encres : 3,4,5
 - Routine 2 nous changerons les encres : 0,1,2
- Arrière-plan qui ondule :

Le principe reste le même, nous avons besoin d'une texture linéaire et d'une table de couleur.

Afin de créer l'ondulation, la technique que j'utilise est de ne pas sauter sur la même routine à chaque ligne afin de "décaler" les encres par rapport aux couleurs.

La sélection de la routine de la ligne se fait tout bêtement via la lecture d'une courbe.

Pour cela nous devons avoir autant de routines que nous avons d'encres.

- Routine 1 nous changerons les encres : 0,1,2
- Routine 2 nous changerons les encres : 2,0,1
- Routine 3 nous changerons les encres : 1,2,0

Je peux maintenant déformer mon "A" ;)



Un petit zoom ?

Dans Points Barres le zoom est calculé au pixel en temps réel et la texture utilise quatre encres.

Quel que soit la routine que l'on utilise, brasser des pixels nécessite du temps machine.

Or je souhaitais que tous les effets soient en "full-screen", donc impossible de faire zoomer toutes les lignes de l'écran à la frame.

L'idée est donc de ne faire zoomer qu'une seule ligne et de la répliquer à l'aide d'une rupture ligne à ligne.

Mais...Premier problème, nous avons vu que si nous ne voulions pas nous manger le balayage, il nous fallait deux lignes de texture différentes. Arg !

Autre problème, le zoom en Y est calculé sur la ligne. Donc changer huit encres + calculer le zoom Y + une habiologie ou deux. Ça demande des registres.

Alors ok pour sacrifier quelques registres, mais huit ça pique. Donc comment faire ? Et bien j'ai utilisé une astuce...

Le mode 3 :

Le mode 3 (#7f8f) est aussi grossier que le mode 0 au niveau des pixels (160x200), de plus ce mode ne dispose que de 4 encres (0,1,2,3).



BATMAN FOREVER-BATMAN GROUP-2011

Si j'essaie de sélectionner une encre supérieure à 4, c'est cette même encre AND 3 qui sera sélectionnée.

Beuuuuurrrrrk, pas très intéressant. Et pourtant !!!! Très pratique dans mon cas.

J'ai donc alterné entre mode 0 et mode 3 une ligne sur deux.

- Routine 1 nous sommes en mode 3 et nous changeons les encres 4,5,6,7

- Routine 2 nous sommes en mode 0 et nous changeons les encres 4,5,6,7 (oui oui, les mêmes encres)

Pour le mode 0, j'ai préchargé mes encres 4,5,6,7 et lorsque je passe en mode 3, ces encres étant ANDer avec 3, deviennent tout naturellement 0,1,2,3.

C'est le double effet Kiss Cool, non seulement je n'ai pas besoin d'avoir deux lignes de texture, de plus je gratte 4 registres.

Conclusion :

J'espère avoir su expliquer cet effet dans ses grandes lignes. Libre à vous maintenant de faire jouer votre imagination et vos astuces d'optimisation pour nous en mettre plein la vue !

Elle n'est pas belle la vie ? Et n'oubliez jamais : "Les rasters c'est magique !"

Titi quand Candy lui parle de magic rasters

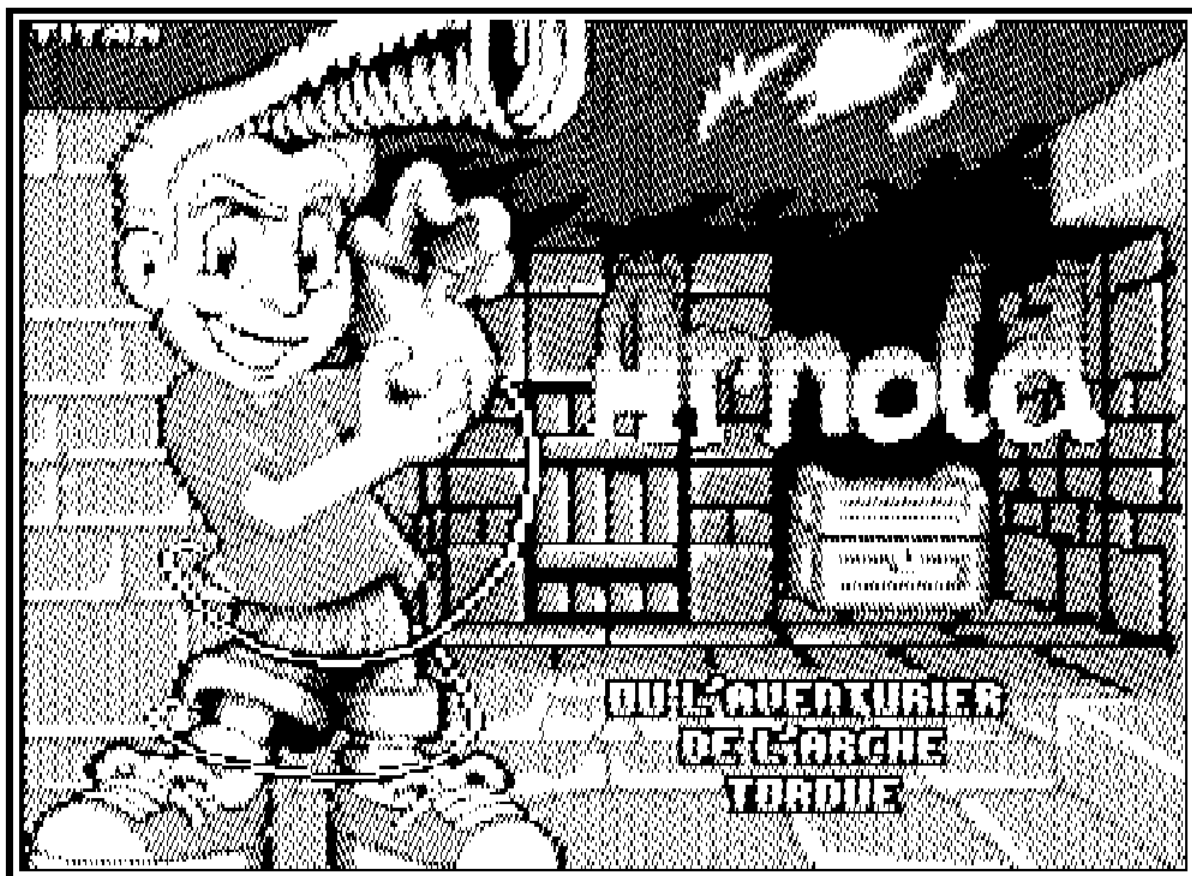


Arnold ou l'aventurier de l'arche tordue

Auteur : Kenshiro72

Illustration écran-titre : Titan

CHAPITRE 3 : HANNAL NATHRAR, OURWASSBETHUD,
DORIEL DIEMBHE !



Cette voix féminine tonitruante dans son dos le fit sursauter ! Aussitôt il fit volte-face et découvrit une sublime demoiselle drapée d'une robe couleur pourpre, cerclée de dorures majestueuses. Il sentit son coeur s'emballer et ses joues s'empourprer.

Elle s'approcha de lui et se courba en une impeccable révérence. Arnold s'imagina en cet instant revêtu de l'armure du roi Arthur face à Guenièvre, sa future dulcinée. Il bredouilla quelques mots comme quoi il ne comprenait absolument rien au latin, sa seule compétence en langage exotique était le Basic Locomotive.

Elle éclata de rire à sa plaisanterie de bas étage, et se décida à poursuivre sa déclaration dans un langage moins alambiqué. Devant une telle beauté, notre jeune ami, rouge comme une écrevisse, ne pouvait soutenir son regard. Elle lui déclama ces quelques phrases :

"Bienvenue mon jeune ami, je suis Guenièvre de Pastador, la fée Dulois, je serai ton hôtesse dans ta quête 'A la poursuite d'Excalibur, le trésor des Chevaliers de la table ronde'. Trois épreuves mortelles t'attendent, tu devras faire preuve d'un grand courage pour trouver l'épée magique, et recevoir le prix, viens avec moi sans tarder !"

Le prix ? se dit Arnold, une épée et un prix ? Il pensa instinctivement à Conrad Mc-Leod, le Highlander immortel. Il pesta intérieurement qu'on aurait encore envie de le décapiter après Bercy et sa prestation fumeuse.

Perdu dans ses pensées il n'aperçut pas derrière elle une autre créature de taille humaine, un poil boudinée, toute de marron et de jaune vêtue. Il ne rêvait pas, c'était Pif le chien qui déambulait joyeusement dans sa direction ! Au grand soulagement d'Arnold il ne s'agissait que d'un homme portant un costume du célèbre canidé.

Il leva la tête vers la grande pancarte annonçant l'attraction au-dessus de Guenièvre, et découvrit stupéfait une petite mention "Sponsorisé par Pif Gadget". En cette année 1988, la publicité envahissait tout et n'importe quoi, pensa-t-il.

Un frisson parcouru sa nuque, la belle fée jouvencelle saisit sa main poisseuse de kérosène, et l'entraîna vers l'entrée de l'attraction. Il n'osa pas protester, et se laissa guider tout penaud vers celle-ci, en évitant soigneusement de marcher sur sa robe, un accident fâcheux était si vite arrivé.



Ils franchirent côte à côte l'entrée, suivis par le cerbère monocéphale dont la seule tirade était "Cette semaine retrouvez dans votre magazine la Flying Pif, la soucoupe planante !". Notre héros se dit tout bas qu'il avait assez plané pour aujourd'hui, et souhaitait que le greffier Hercule les débarrasse de cet encombrant trublion.

Fort heureusement il retourna fissa à sa niche, notre étrange couple dépareillé déboucha dans une petite salle, qui avait tout l'air d'un vestibule, tant les penderies à vêtements étaient en nombre. Toutes étaient garnies de divers costumes de l'époque du moyen-âge.

D'un coin de la pièce surgirent une nuée de costumiers qui, en l'espace de quelques minutes, le débarrassèrent de son perfecto râpé et autres vêtements modernes. Une dizaine de minutes plus tard il est revêtu d'une armure médiévale en bonne et due forme, de couleur gris foncé, même si le placement du heaume sur son crâne posa quelques soucis au vu de sa banane proéminente.

Au grand soulagement d'Arnold son accoutrement était entièrement composé d'éléments en plastique souple. Il pouvait sans peine se mouvoir et s'attendait à ce qu'on lui confie une épée pour compléter la panoplie du parfait chevalier.

Or, au lieu de l'équiper d'une rapière, on lui confia une longue lance de deux mètres environ, tout en plastique et balsa. On le jucha promptement sur une motocyclette, d'une taille ridicule, assortie d'une paire de roulettes sur les côtés pour éviter toute chute !

Lui qui était quasi champion de mohyette dans son quartier il se sentit vexé de se retrouver sur un véhicule aussi ridicule.

Guenièvre se plaça devant lui et lui fit signe de la suivre. Il tourna doucement la molette des gaz jusqu'à atteindre une énorme tenture qui s'ouvrit devant eux. La première épreuve allait bientôt commencer....

DEFI N°1 : LA CHOCOJOUTE

Une lumière éblouissante emplissait un grand espace semblable à une piste de cirque. Au centre de celle-ci se trouvait une fine palissade destinée à la séparer en deux. Tout autour un public composé de dizaines d'enfants s'égosillait à hurler en choeur "Oum, Oum, Oum, Oum !".

Pourtant il n'était pas habillé en dauphin blanc, quoique à être ridicule autant l'être dissimulé dans un costume ou personne ne le reconnaîtrait. À l'opposé de la piste un rugissement aigu d'un moteur l'informa que son adversaire allait se présenter au public.

Au loin il découvrit un autre chevalier, tout aussi ridicule que lui, mais revêtu d'une armure blanche étincelante, bien plus seyante que la sienne. À ceci près qu'à l'emplacement des abdominaux se trouvaient deux énormes tablettes de chocolat blanc disposées de façon verticale !

Il faillit s'étouffer de rire mais fut interrompu par la déclaration funeste de son pseudo adversaire qui se présenta à la foule prépubère en transe. Il hurla de sa voix de stentor :

"Je suis le chevalier Lancelot du Galak, prépare toi Chevalier, à subir mon courroux chocolaté, tu vas mordre la poussière !"

C'en était trop, Arnold éclata de rire sous son casque ! Cette pseudo-quête tournait vraiment au ridicule, surtout au vu de cette publicité incessante. Il espéra toutefois que le jeu en vaille la chandelle et que le prix serait conséquent au final.

Perdu dans ses pensées il ne vit pas Lancelot démarrer son destrier mécanique en trombe, et

foncer vers lui, lance pointée vers l'avant ! Perdu pour perdu il en fit de même et failli tomber à la renverse. Finalement ces roulettes allaient être d'un grand secours.

Ils se dirigeaient rapidement tout droit l'un vers l'autre, avec pour objectif de faire chuter leur adversaire. Le chevalier blanc leva sa lance vers le casque de notre héros, et comble de malheur, la pointe pénétra par la visière d'Arnold, faisant s'envoler son couvre-chef et littéralement défriser sa banane !

Il ne chuta pas, et fort heureusement s'en sortit sans blessure. Il était honteux de s'être ridiculisé à ce point. Lancelot se moqua de lui, et le pria de se remettre en place pour le deuxième round.

Il ramassa son heaume et le remit en place. Il fulminait de rage sous son casque et était bien décidé à se venger de cet affront. Une petite idée lui vint, il se prépara aussitôt à l'affrontement final.

Les deux adversaires se remirent en place, aussitôt Arnold se lança, bien décidé à en finir. Il jeta de rage sa lance au niveau de la roue avant de son opposant. Le coup fut fatal pour lui : la roue explosa en mille morceaux, le projetant directement dans le décor, tel un pantin désarticulé.



Arnold leva les bras au ciel en guise de victoire et reçut la bise du vainqueur de la part de Guenièvre. Il faillit se sentir mal, mais resta digne devant l'audience.

Il avait franchi la première étape, mais pas le temps de respirer que déjà l'animatrice le convia à quitter la salle et le suivre vers une autre pièce du château. En moins de temps pour le dire il se retrouva dans l'exacte reproduction d'une salle de jeux, mais celle-ci ne proposait qu'une seule borne d'arcade. Il allait devoir prouver son adresse sur le jeu "Dragon's Lair".

DEFI N°2 : LA TANIÈRE DU DRAGON

Tout en se rapprochant de la borne il vit sur le côté une étrange affiche, sur laquelle on devinait un morceau de gruyère surmonté du slogan "Meule d'Or, si je t'attrape je te Mordred !"

Arnold frappa la paume de sa main sur son front, encore une épreuve sponsorisée ! Quand, sous un spot de lumière, apparut le fameux Mordred, qui allait le défier sur ce jeu ultra difficile.

Tel un homme sandwich, ou plutôt fromage/sandwich, il se pavait affublé d'un costume en forme de meule de fromage. Tout cela tournait franchement au ridicule, mais histoire d'enfoncer le clou (et le marteau avec) le sieur emmental lui asséna en pleine face :

"Bienvenue à toi, père mal aimé, je suis ton fils, Mordred de Banga, tu vas mourir seul dans l'ancre du Dragon"



Cela le fit sourire, et lui rappela la fameuse déclaration de Dark Vader, à ceci près que c'était l'exact inverse. Toutefois il se savait assez fort dans ce domaine pour surpasser sans mal la difficulté de ce jeu. L'ayant déjà fini, non sans aide (et perte de cheveux), sur sa machine préférée.

Mais au moment de se présenter face à la borne il s'aperçut que cette version arcade était tout de même fort différente visuellement que son adaptation sur CPC. Il avait sous les yeux un véritable dessin animé interactif, de toute beauté, mais n'annonçant rien de bon pour sa réussite.

Dans la peau du chevalier Dirk il allait devoir traverser les différentes salles du château afin de sauver la belle princesse Daphné, retenue prisonnière par un vilain dragon.

La sueur perlait à grosses gouttes sur son front, mais il prit son courage à deux mains, et les posa sur le joystick et les boutons de la borne, en tremblant légèrement.

Une magnifique introduction explicative lui indiqua précisément sa mission, à ceci près qu'Arnold ne saisit pas grand-chose, car il ne maîtrisait pas encore très bien la langue de Kim Wilde.

Mordred glissa une pièce dans la machine, puis Arnold lança une partie à un joueur. Une fois passées les grilles de l'entrée du château son personnage se retrouva sur une corniche face à un précipice infranchissable pour atteindre l'autre côté.

Le seul moyen était d'utiliser les lianes enflammées qui se balançaient de part en part. Il cliqua sur le joystick frénétiquement, mais rien ne se passa. Au contraire la séquence d'arrivée de Dirk dans le château se répétait encore et encore, dans une boucle sans fin !

La malédiction du Laser disc Pioneer venait encore de frapper le pauvre chevalier (et sa borne). Il venait tout bonnement de passer l'épée à gauche, au plus grand désespoir de notre jeune cpciste.

Dans ces conditions il était impossible de continuer l'épreuve. Arnold fut déclaré vainqueur par défaut de matériel, ce qui l'arrangeait bien en fin de compte. Cette seconde épreuve "réussie" on l'invita à se diriger vers le fond de la salle d'arcade où l'attendait une bien étrange personne.



DEFI N°3 : LE CASSOULET DU DEMON

Se trouvait devant lui une très vieille femme à la chevelure et sourcils d'émeraude, sur un visage creusé, au nez crochu. Il crut avoir devant lui la sorcière du jeu Cauldron, à ceci près que son balai avait du rester au placard, ou ailleurs sur elle.

Elle se présenta à lui sous le patronyme de Morgane Vivagel, bien sûr ! Et l'invita à la suivre dans la salle suivante de la cité, pour sa prochaine épreuve.

Ce nouveau lieu ressemblait à s'y méprendre à l'intérieur d'une vieille maison du moyen-âge, avec en son centre un âtre massif sur lequel étaient disposées deux énormes marmites fumantes.

La chaleur dégagée par ces deux cocottes décida notre jeune ami à se débarrasser de ses "oripeaux plastique" de chevalier.

La vieille femme lui expliqua son nouveau défi :

"Mon jeuuuu ami!!!!!!, ta prochaine épreuve, si tu l'acceptes, sera de confectionner le cassoulet du démon, sans te tromper dans l'ordre des ingrédients, sinon je ne réponds de rien quant à ta survie. Ce message s'autodétruit dans dix secondes"

La vieille sorcière, qui débloquait sévère, lui indiqua une longue table en bois de chêne, sur laquelle étaient disposés des dizaines d'ingrédients : viandes, légumes, herbes et d'autres qu'il ne parvenait pas à identifier.

Il avait de vagues souvenirs sur les ingrédients composant un cassoulet, car il en avait déjà mangé une fois dans sa courte vie. Aussi il se souvint parfaitement que la nuit de ce repas sa nuit fut fort bruyante et odorante. Au point où il parvenait même à soulever ses draps sans les toucher, comme par magie.

Sous le regard vicieux, presque lubrique, de la vieille dame il se dirigea vers la table et saisit en premier lieu une gousses d'ail, de l'oignon, et de la viande de porc. Il jeta tout cela dans le chaudron qui bouillait, rien ne se passa, mais la sorcière sourit de satisfaction, et lui fit un clin d'oeil fripé.

Il enchaîna avec des cuisses de canard, des carottes, et de la saucisse. Tout allait pour le mieux, aucune réaction de son hôtesse, jusqu'au moment où elle lui cria, le faisant sursauter :

"Plus qu'un ingrédient, et le défi sera réussi, choisis bien mon jeune ami, mais attention à ne pas te tromper, sinon le démon te pourfendra de sa fourche vengeresse !"

Notre jeune champion sourit intérieurement, il n'avait aucun doute sur ce dernier élément à jeter dans la marmite. Il se saisit d'une boîte de haricots et les ajouta à la mixture. Et ce fut le drame !

Une énorme explosion retentit ! Le chaudron décolla du sol telle une fusée Saturn V en route vers la lune, dans un énorme fracas qui jeta Arnold et Morgane en arrière. Son interprète en perdit sa perruque et ses faux sourcils en feu témoignaient de la violence de l'explosion.

Il réalisa que les fameux haricots Vivagel, bien sûr ! étaient surgelés. D'où le contraste thermique qui transforma le cassoulet en "bombe du diable". Il se sentit tout d'un coup confus et honteux. Il bredouilla un semblant d'excuses à Morgane, comme quoi la recette était correcte, hormis ce petit souci thermonucléaire de dernière seconde.

La fausse-vieille dame, sourde sous le choc, ne réagit pas, et par dépit déclara notre Arnold vainqueur final des épreuves, malgré ce léger souci culinaire.

Elle lui indiqua de son doigt crochu et carbonisé le podium qui avait miraculeusement survécu au massacre.

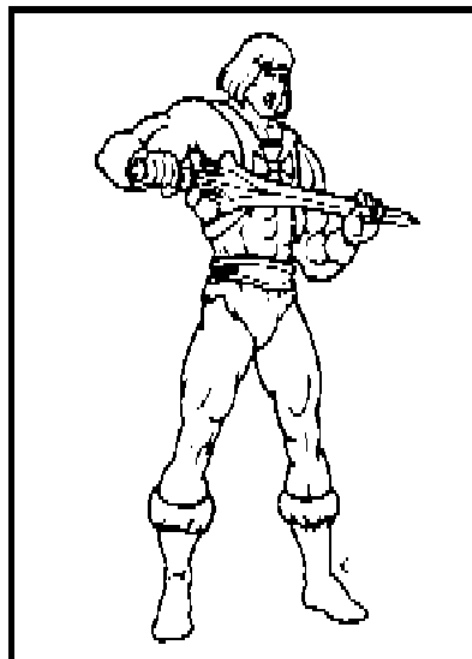
Devant l'estrade se trouvaient deux personnages pittoresques : un nouveau chevalier en armure, flanqué d'un très vieil homme à longue barbe, portant un sceptre surmonté d'un pot de yaourt.

D'un geste il fit signe à Arnold de s'approcher de lui. Il s'exécuta et se retrouva face à eux. Le chevalier posa un genou à terre pour le saluer. Il répondait au nom de Perceval d'Olida. A ses côtés se trouvait Merlin Chambourcy. Oh oui ! se dit Arnold. Il allait recevoir l'insigne honneur de brandir l'épée magique !

Sur sa gauche se trouvait un très vieux coffre en bois. Merlin lui intima l'ordre de l'ouvrir. Il s'en approcha et vit sur le dessus une inscription ancienne, cerclée d'enluminures, qu'on aurait cru réalisée par un moine copiste.

Il eut quelques difficultés à la déchiffrer, pourtant elle ne se composait que de cinq petites lettres : B.O.N.U.X. C'était un sinistre présage quant au contenu du coffre.

En effet une fois ouvert Arnold eut la stupéfaction d'y trouver une épée oui, mais en lieu et place d'Excalibur il y avait un simple jouet en plastique de cinquante centimètres environ ! L'épée bidon était ornée d'une double garde et d'un blason représentant un tigre.



Il était littéralement dégouté, à tel point que dans un geste de moquerie il la brandit, et hurla de tous ses poumons "Par le pouvoir du crâne ancestral!!! Je détiens la force toute puissante!!!"

Merlin et Perceval sourirent de concert, applaudirent et déclarèrent Arnold vainqueur du défi final ! Par pur hasard il avait, sans le vouloir, prononcé la phrase magique qui lui assurait la victoire finale, et le fameux prix.

Mais quel était ce prix ? En fait il s'agissait d'une courte croisière entre Sète et Nice, sur un mâts du dix-septième siècle. Notre jeune ami retrouva instantanément le sourire. Il allait finalement atteindre son but, qui plus est à bord d'un véhicule qui lui assurerait un voyage plus que tranquille.

Le soir même, toujours au château il téléphona à sa tante pour lui demander de venir le chercher le matin dans trois jours au port Lympia de Nice.

Tôt le lendemain il repartit vers Sète à bord d'un autobus surmonté d'un faux et énorme baril de lessive Bonux. Il s'assoupit et rêvait déjà d'embarquer sur le "Horrible Violent", majestueux bateau pirate, sa prochaine destination.

(A SUIRE DANS LE CHAPITRE 4 : HEY YO OH OH, ET UNE BOUTEILLE DE RHUM !)



Les mots de la fin de ce numéro 5

Et nous voilà à présent au N°5, comme un célèbre parfum hors de prix, mais s'il y a quelque chose de certain c'est que votre fanzine rétro ne le sera jamais, et restera gratuit ad vitam amstradam.

J'espère que ce numéro encore une fois très bien fourni vous aura plu, et je profite de ce mot de la fin (car nous aurons toujours faim de vous sustenter en sucreries amstradiennes) pour remercier toutes les personnes impliquées dans cette nouvelle parution.

Que ce soit pour leurs articles, leur disponibilité pour les interviews, et leur gentillesse tout simplement. Sans oublier vous qui nous encouragez à poursuivre l'aventure par le biais de vos messages sympathiques.

À présent les habituelles recommandations, et cette fois point de chaînes YouTube mais deux sites déjà incontournables : Amstrad Museum de Titan (amstradmuseum.emu-france.info), ainsi que Crack'n Rom Nostalgie (zyvaprod.fr/cracknrom) où vous pourrez me retrouver ponctuellement. À ajouter d'urgence dans vos favoris, même si vous êtes chez le coiffeur en lisant ces lignes.

Nous vous donnons rendez-vous, en attendant le 0CPM 6, très bientôt pour le hors-série Disc Missing 4, qui sera sans doute consacré à une console de jeux rétro.

Prenez soin de vous, et à très vite pour la suite.

Kenshiro72

(avec Rouriciel (l'Amstradcat))

