

1980

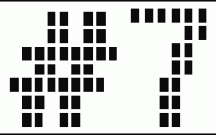


Hwikk 75



1980

KENSHIRO 72
KUKULCAN
TITI
HIVER 2025



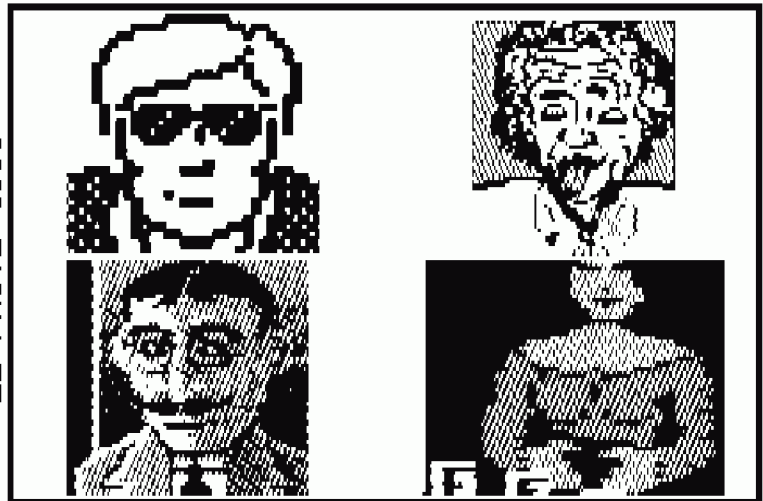
Préface par Patrick Hellio

LA CHOSE DE GROTEMBURG - 1987

C, P et C. Trois simples lettres à priori anodines, mais qui ont pourtant une résonance tellement singulière à mes yeux lorsqu'elles sont réunies... Fin 1985, je deviens en effet (jeune) propriétaire d'un CPC 464 à écran monochrome et ma vie s'en voit bouleversée à jamais. J'avais certes eu l'occasion d'approcher au préalable des micro-ordinateurs Thomson à l'école (merci le Plan Informatique Pour Tous), d'être d'ailleurs fasciné au premier coup d'oeil par ces boîtes magiques capables de générer une interaction avec un petit téléviseur, mais rien ne m'avait préparé au choc du CPC désormais fièrement installé dans un coin de ma chambre. Pour la première fois, à une époque où les écrans étaient encore rares et bien coûteux, le CPC m'ouvrait littéralement la porte sur un monde inconnu et interactif, forcément grisant du haut de mes 10 ans. Fringale de jeux, de listings tapés depuis les fameux "102 programmes pour Amstrad" ou magazines mensuels pour lesquels je me découvre une passion tenace, valse de manettes toujours en sursis, puis d'upgrade matérielle marquante avec l'adoption, quelques années plus tard, d'un CPC 6128 avec écran couleur...

Autant dire qu'on passe alors à la vitesse supérieure et moi, je me régale en particulier de cette incroyable scène de jeux d'aventures à base de Zombi, La Chose de Grotemburg, Incantation ou Le Pacte d'Eric Chahi. A l'instar du vidéoclub du coin qui me fascine avec ses affiches de films qui me terrifieront finalement bien plus que les métrages eux-mêmes (The Thing de Carpenter ! Vendredi 13 ! L'Enfer des Zombis de Fulci !), le CPC contribue à nourrir tout un pan de mon imaginaire. Comme beaucoup, la découverte d'un micro 8 bits rime chez moi avec quelques tapotages de programmes en Basic mais sans fulgurances, et je saisis vite que c'est l'exploration de mondes créés par d'autres auteurs qui me passionne. Explorer la vaste logithèque des Amstrad procure à l'époque cette sensation grisante d'arpenter des terres inconnues où tout est encore à inventer ou presque. Cette soif d'exploration de contrées virtuelles, née sur CPC, guidera la plupart de mes choix professionnels : l'Amstrad a contribué à faire la personne que je suis, nourrissant en particulier l'envie tenace d'écrire sur le jeu vidéo.

Le cliquetis du lecteur de disquettes trois pouces qui s'enclenche, la frappe si singulière sur le clavier du 6128, les couleurs vives tellement vibrantes déployées par le moniteur, les sonorités caractéristiques du haut-parleur intégré... ces chers micros Amstrad ont énormément compté dans mes jeunes années et je crois savoir que je ne suis pas le seul dans ce cas ! Les années ont



LE PACTE - 1986

ZOMBI - 1986

passé évidemment, les micros (Aaaah ! l'Amiga...) et consoles se sont succédés mais jamais le souvenir de ces chers CPC ne m'a véritablement quitté. Plus encore : au fil des décennies, ces jeux qui ont bercé ma jeunesse n'ont cessé d'occuper une place chère à mes yeux, motivant régulièrement le dépoussiérage de mon fidèle 464 ou le recours à l'émulation pour découvrir des pépites manquées à l'époque. Impossible ainsi à mes yeux de lancer un jeu vidéo moderne sans penser à un titre d'autrefois sur CPC, du même genre. Quand la perspective de rédiger un ouvrage sur l'histoire des CPC s'est présentée à moi, j'y ai vu avant tout l'opportunité de me replonger dans tous ces programmes qui m'ont tant marqué et de retracer la trajectoire unique de cette machine britannique si appréciée dans l'Hexagone. Mais ce qui m'a le plus surpris, au cours de mes recherches, aura été de réaliser à quel point le CPC est toujours soutenu aujourd'hui par une communauté de passionnés. Qu'il s'agisse de nouveaux jeux codés poussant le CPC dans ses retranchements, de sites Internet à tendance encyclopédiques (CPC-Power, Amstrad.eu, mes bibles !) voire de contenus dédiés sur YouTube, la profusion de créations modernes en lien avec ces machines pourtant disparues des magasins depuis près de 35 ans est incroyable. La preuve incontestable que le CPC représente bien plus qu'un assemblage de plastiques et de composants électroniques, ce micro a effectivement une âme et il synthétise à lui seul l'état d'esprit d'une certaine époque. Avec uCPM, on tient un fier représentant contemporain d'un format précieux, le fanzine, vecteur d'information qui a toujours constitué un chaînon essentiel de la communauté, prenant notamment la relève de la presse spécialisée quand la page commerciale des CPC s'est refermée. Merci à l'équipe de m'avoir gentiment invité à écrire ces quelques mots et rappelons-le : CPC is here to stay !

Patrick H. Juin 2025

INCANTATION - 1987

Sommaire

Et bla et bla...page 1

Les 2 dernières...page 2 à 4

Electronique & Cie...page 5 à 8

The place to be...page 9 à 12

Les sportifs...page 13 à 15

4 Ko only...page 16 et 17

Le papa de Billy...page 18 à 20

Oups...page 21 à 23

Des miettes...page 24 à 27

Le couteau suisse...page 28 à 32

Souvenirs, souvenirs...page 33 et 34

Esprit, es-tu là ?...page 35 à 38

La légende...page 39 à 43

Le duplicateur...page 44

Baston...page 45 à 47

La rencontre...page 48 à 50

Même pas mal...page 51 et 52

Chuuut...page 53 et 54

L'odeur du papier...page 55 et 56

Jadis...page 57 et 58

ET KAN
PATAPLAN

Le retraité...page 59 à 61

Tricheurs...page 62 à 65

L'avant dernier...page 66 à 69

See you soon... page 70



GOTLIB

Éditorial

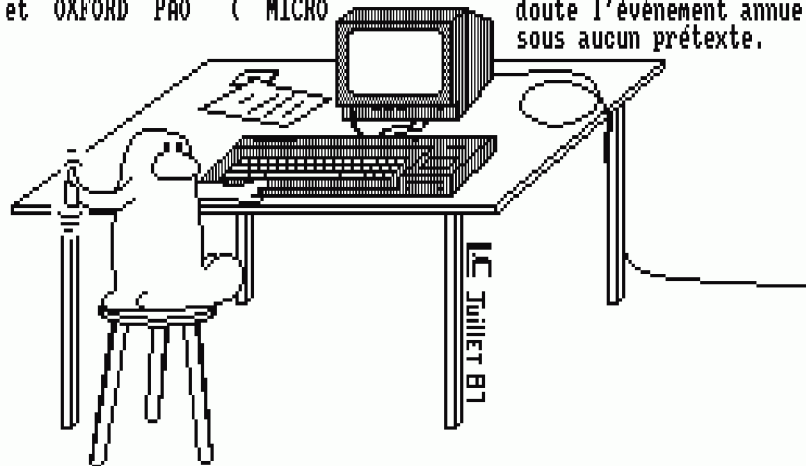
Oyez, oyez, braves gens, damoiselles et damoiseaux ! Troubadours, faites rugir les trompettes, les tambours ! Euh... oups je m'emporte un peu là... au temps pour moi messieurs dames mais au bout d'un peu plus de 9 mois de travail, ce numéro 7 est enfin bouclé.

Tout comme notre ami François Hallé qui vient de publier son premier livre intitulé "30 jeux cultes qui ont marqué l'Amstrad CPC". Il existe deux éditions, une standard et une premium. Pour les commandes, ça se passe ici :

<https://amzn.eu/d/2TDg6PY> - édition Standard

<https://amzn.eu/d/4MU4a3f> - édition Premium

Comme pour les numéros précédents, cet opus d'UCPM a été entièrement réalisé sur la machine d'origine avec les logiciels d'antan : SEMWORD pour le traitement de textes et OXFORD PAO (MICRO DESIGN +) pour la PAO.



Toutes les illustrations ont été obtenues grâce au digitaliseur UIDI. Certains screenshots quant à eux avec la MULTIFACE 2.

En parlant de screenshot, avez-vous reconnu le dessin de cet édito ? Ceux qui par le passé ont voulu obtenir une belle image tramée en mode 2 à partir d'une image en mode 1 ou 0 l'auront reconnu... il s'agit du logiciel TRAMEUR. Logiciel qu'ont utilisé pas mal de CPCistes pour leurs fanzines papier à la grande époque...

Quant à l'impression, nous avons utilisé une imprimante quasiment aussi ancienne que le CPC, à savoir une imprimante à jet d'encre directement reliée à l'ordinateur... contrairement à la DMP 2000 ou 2160 qui imprime une page en 25 minutes, il en faut moins de 5 avec une CANON BJ 200/200ex.

En parlant de papier, j'ai ouïe dire que deux excellents magazines pour notre machine sortiraient d'ici peu, à savoir CPC FANZ BZH #3 et 64 NOPS #4. Pour les commander, voici les liens sur lesquels tout vous sera expliqué :

<https://cpcfanzbzh.net/store/index.php>

<https://fr.ulule.com/64-nops/>

Pour toutes suggestions et/ou participation, les adresses mail n'ont pas changé : ucpmfanzine@gmail.com ou kenshiro72@gmail.com. Toute aide est la bienvenue. Et en parlant de bienvenue, que vous soyez codeur, graphiste, musicien... ou juste un passionné du CPC qui souhaite échanger avec d'autres passionnés, rendez-vous fin octobre/début novembre 2026 à la BENEDECTION CODING PARTY #6. Toutes les informations seront publiées en temps et en heure sur les différents réseaux sociaux ou sur cette page : <https://bndcodingparty.memoryfull.net>.

Précipitez vous lire le report de ce meeting qui a eu lieu cette année du 30 octobre au 2 novembre, pour la cinquième année consécutive et qui a rassemblé plus de 40 passionnés. Il est sans aucun doute l'événement annuel qu'il ne faut manquer sous aucun prétexte.

Impossible aussi de ne pas parler du travail gargantuesque qu'a effectué Barjack (Praline, compère de Roudoudou) avec ses coverbook. Précipitez vous sur son site internet : <https://www.la-collec-cpc.fr>. Vous pourrez ainsi rafraichir vos boites de jeu Amstrad CPC avec une nouvelle couverture dans une boîte neuve.

Meeting, fanzine, magazine, livre, coverbook et hardware : souvenez vous de notre interview de Duke. Il a décidé d'arrêter la production de sa carte M4 après en avoir produit plus de 1500 au cours des dix dernières années. Mais car il y a un mais, Duke a mis à disposition tout ce qu'il faut pour en produire et ça se passe ici : <https://github.com/M4Duke/m4hardware>. À vos fers à souder !

Il me reste à remercier toutes les personnes sans qui ce numéro n'existerait pas. Merci à Jean Philippe BISCAY, Dmanu78, JM FILLON, Grees, Hwikaa, Patrick HELLIO, Kenshiro72, Krusty, Kukulcan, Longshot, Offse1, PulkoMandy, RetroPoke, Roudoudou, Temps Nyx, Zancloed63 et Zik.

Tit i

Les deux lignes de RétroPoke

Salut à toutes et à tous !
Pour ce nouveau numéro d'ùCPM, je vous propose 3 ultimes programmes en seulement 2 lignes !
Mais il faut que je sois franc avec vous car l'inspiration commence sérieusement à manquer, et malgré l'enthousiasme d'une petite poignée de fidèles, je ressens un vrai manque de retours pour continuer l'aventure.
C'est donc avec un mélange de fierté et de nostalgie que je vous annonce que ce sera ma dernière contribution au fanzine... et mes derniers programmes en 2 lignes.

Premier programme en 2 lignes :
***** "DUEL DE CHOC"

C'est un jeu du style TRON... Je vois déjà d'ici vos yeux ébahis grands ouverts !
Non, ce n'est pas une miniature de SPEED RACER, mais c'est en forgeant ce deux lignes que l'idée m'en est venue.
Sur ce, voilà comment il fonctionne.

Ce jeu est prévu pour deux joueurs uniquement et il n'y a pas de robot de programme.
Le premier joueur devra placer ses doigts sur les touches fléchées et le deuxième joueur devra prendre le joystick 1 dans ses mains.

Une fois le jeu lancé, évitez les murs et essayez de bloquer l'adversaire tout en traçant un chemin.
Si les deux joueurs percutent un obstacle en même temps, alors 1 point sera attribué aux deux joueurs ! La triche n'a pas sa place ici.
Si un des 2 joueurs percute les bords, fait demi-tour, croise son chemin ou celui du voisin, alors 1 point sera distribué à son adversaire.

Le score de chaque joueur est affiché en haut de l'écran. Entre les deux scores, figure le nombre de ROUND qui reste à faire.
Une partie est composée de 10 Rounds. La touche [ESPACE] permet de relancer un nouveau ROUND.
Le jeu s'arrêtera quand le nombre de ROUND sera à zéro et le gagnant sera celui qui aura le plus de points.

Il faudra alors taper RUN pour refaire une nouvelle partie.

ASTUCE : Pour modifier le nombre de ROUND par partie, allez sur la première ligne, et remplacez WHILE <10 par le nombre de round désiré.



SPEED RACER - 2025

Deuxième programme de 2 lignes :
***** "CABALISTING"

Ce programme de deux lignes vous montrera que l'AMSTRAD CPC peut aussi modifier vos sens de perception.

Mais d'abord, voici quelques explications sur notre vision des choses.
Quand nous regardons le monde autour de nous, nous avons l'impression que notre cerveau voit tout de manière claire et exacte.
Pourtant, ce n'est pas toujours le cas. Notre cerveau fait parfois des erreurs d'interprétation visuelle, qu'on appelle aussi des illusions d'optique.
Cela arrive parce que notre cerveau essaie de comprendre rapidement ce qu'il voit, mais il se base sur des habitudes ou des raccourcis.

Ce programme vous en donnera la preuve. Il est composé de 3 images différentes. Pour passer d'une image à l'autre, appuyez sur la touche [ESPACE].

IMAGE 1 : Les lignes horizontales sont parallèles, mais notre vision nous donne l'impression qu'elles ne le sont pas.

IMAGE 2 : Reculez-vous d'environ 50 centimètres de l'écran, et vous aurez l'impression de voir des points noirs/blancs ou gris, à l'intersection des lignes.

IMAGE 3 : Les lignes obliques sont continues, mais encore une fois notre sens de vision nous donne l'illusion qu'elles sont brisées.

Troisième programme de 2 lignes :

"CPC VECTOR EXPLORER"

Cet utilitaire rajoute 4 commandes RSX qui vous plongeront dans le mystère des entrailles du CPC. Vous rêviez d'en savoir plus sur l'univers des vecteurs systèmes de l'AMSTRAD CPC, mais vous n'avez pas encore fait le pas pour apprendre le langage assembleur. Alors, cette instruction est faite pour vous.

- &VECTEUR, vecteur system, RegA, RegBC, RegDE, RegHL

Cette RSX permet d'appeler le vecteur désigné en paramètre avec tous les registres qui lui sont nécessaires.

Il faut renseigner tous les paramètres et si le vecteur demandé, ne les utilise pas, remplacez les valeurs par des zéros.

Voici un exemple utilisant cette commande RSX :

1) Le vecteur système &BC44 remplit un rectangle en mode texte, avec le masque d'une encre.

```
CE>
'A' contient le masque de l'encre de remplissage
'H' contient le numéro de la colonne de gauche
'L' contient le numéro de la ligne du haut
'D' contient le numéro de la colonne de droite
'E' contient le numéro de la ligne du bas
```

Les registres 'B' et 'C' ne sont pas nécessaires, on remplacera leurs valeurs par des zéros.

2) Tapez le petit programme ci-dessous.

```
10 a= 100 : masque de l'encre
20 h= 4   : ' colonne de gauche
30 l= 3   : ligne du haut
40 d= 12  : ' colonne de droite
50 e= 15  : ' ligne du bas
60 MODE 1
70 &VECTEUR,&BC44,a,0,256*d+e,256*h+1
```

A SAVOIR :

Le registre 'D' est un registre 8 bits tout comme le registre 'E'. Pour obtenir le double registre 'DE', il faut multiplier la valeur du registre 'D' (poids fort) par 256 et ajouter la valeur du registre 'E'

C'est toujours mieux parlant en BINAIRE :

```
'D' = 00001100 00001100 ' 12
'D' * 256 = 00001100 00000000 ' 12 * 256
'D' + 'E' = 00001100 00001111 ' 12 * 256 + 15
```

En multipliant le registre 'D' par 256, on le déplace de 8 bits vers la gauche et les 8 bits de droite servent au registre 'E'. Et c'est pareil pour le registre 'HL' et 'BC'. En langage ASSEMBLEUR, on n'a pas besoin de multiplier le registre 'D' ou 'H' ou 'B' par 256, car cela est automatique quand on utilise un double registre.

Tapez RUN et vous devriez voir apparaître un rectangle rayé sur l'écran, car la couleur 100 n'existe pas.

Essayez donc de remplir ce rectangle avec l'encre 2 (bleu) du MODE 1, en plaçant la valeur 15 dans le registre 'A'.

Le retour des valeurs des registres n'a aucune importance pour ce vecteur.

3) Regardons maintenant, un vecteur qui retourne un paramètre utile :

Le vecteur système &BB60 retourne le code ASCII d'un caractère affiché sur l'écran. (COPYCHR\$ sur CPC 6128)

CE> RIEN

CS> Le registre 'A' contient le code ASCII du caractère ou zéro si aucun caractère n'a pu être reconnu.

Plaçons d'abord un caractère spécial aux coordonnées (5,10) avant l'appel de ce vecteur.

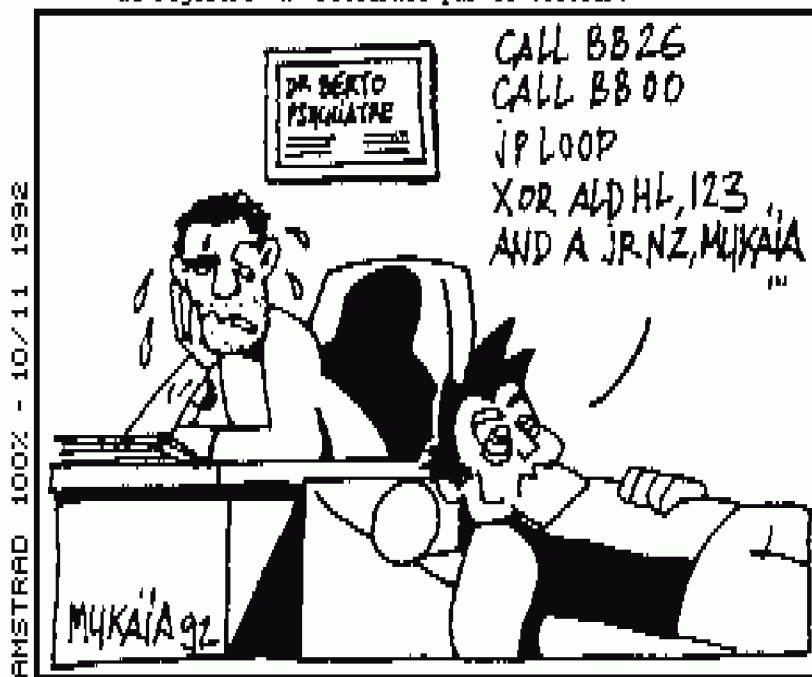
```
10 LOCATE 5, 10: PRINT CHR$(228) : 'Petit coeur
```

Appelons le vecteur système :

```
20 &VECTEUR,&BB60,0,0,0,0
```

Comme ce vecteur n'a besoin d'aucune condition pour son appel, les valeurs des registres n'ont pas d'importance.

Regardons maintenant comment récupérer la valeur du registre 'A' retournée par le vecteur.



Poursuivez le programme en tapant :

```
30 a:=0:
40 ÛREG,@a%,0 ' Le zéro en second paramètre,
correspond au registre 'A' (voir plus bas)
```

Tapez RUN
Puis PRINT a%

Le résultat est 228. Cela correspond bien au caractère en forme de petit coeur.

Comme vous avez pu le voir, la commande RSX ÛREG, retourne la valeur d'un registre demandé.

Sa syntaxe est : ÛREG, @variable, numéro du registre

Numéro des registres : 0 1 2 3 4 5 6 7

Registre concerné : A F B C D E H L

Dans l'exemple ci-dessus, on a récupéré la valeur du registre 'A', pas son chiffre correspondant, c'est-à-dire ZERO.

Pour obtenir la valeur du registre 'H', il faut simplement remplacer le ZERO par un SIX.

Il nous reste 2 RSX à voir, qui vous permettront de mieux comprendre le principe d'une pile en langage assembleur.

- ÛPUSH, valeur

>>> Sauvegarde la valeur indiquée dans une pile, puis le pointeur de la pile est incrémenté afin de pouvoir sauvegarder d'autres valeurs.

- ÛPOP, @valeur%

>>> Permet de récupérer la dernière valeur enregistrée dans la pile et de décrémenter le pointeur de la pile.

Cette pile contient 28 emplacements de 16 bits dans un endroit protégé de la mémoire RAM qui ne s'initialise pas avec la commande RUN.

C'est pourquoi, la commande RSX [ÛPUSH] utilisée sans aucun paramètre, permet de réinitialiser le pointeur de la pile.

4) Gestions des erreurs des RSX : Les bords de l'écran clignoteront en rouge et blanc si,

1 - Le nombre de paramètres transmis n'est pas bon pour toutes les commandes RSX

2 - il y a un débordement dans la pile avec la commande ÛPUSH

3 - Vous utilisez la commande ÛPOP alors que la pile est vide

4 - Le chiffre du registre demandé dans la commande RSX ÛREG est supérieur à 7

Voilà, mon contrat s'achève, alors merci à celles et ceux qui ont suivi l'aventure de mes deux-lignes !

DUEL DE CHOC

```
10 DEFINT a-z:MODE 1:PRINT,"CABALISTING":BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,13:FOR
a=0 TO 11:MOVE 0,a*34:DRAWR 624,0,2:NEXT:FOR l=0 TO 10:e=(e+16)MOD 24:FOR c=0 TO
9:ORIGIN 0,0,e+c*64,e+c*64+24,l*34+2,l*34+32:CLG 1:NEXT c,l:CALL &BB06:CLS:REM
RETROPOKE
```

```
20 FOR a=0 TO 10:ORIGIN 0,0,-4+a*64,6+a*64,0,399:CLG:ORIGIN 0,0,0,639,a*56,10+a*
56:CLG:NEXT:CALL &BB06:MODE 1:CLG:FOR a=1 TO 20:FOR b=0 TO 1:MOVE a*40+b*6,0:DRA
WR -198,399,0:NEXT b,a:FOR a=3 TO 9:ORIGIN 0,0,a*48,24+a*48,20,380:CLG 2:NEXT:CA
LL &BB06:RUN
```

CABALISTING

```
2 WHILE q<10:MODE 1:CLG 3:WINDOW 17,29,1,1:PRINT j;9-q;k;:WINDOW 2,39,3,24:CLS:q
=q+1;c=1;x=-1;v=1:w=11:m=38;n=12:WHILE a+b=0:LOCATE v,w:PEN 2:PRINT"*":LOCATE m,
n:PEN 1:PRINT"#":v=v+c:w=w+1:m=m+x:n=n+y:a=TEST(v*16+8,375-w*16):h=TEST(m*16+8,3
75-n*16)
```

```
8 k=k-(a>0):j=j-(b>0):p=INKEY(1)-INKEY(8):WHILE p;c=p:l=0:p=0:WEND:p=INKEY(2)-IN
KEY(9):WHILE p;l=p:c=0:p=0:WEND:p=INKEY(75)-INKEY(74):WHILE p;x=p:y=0:p=0:WEND:p
=INKEY(73)-INKEY(72):WHILE p;y=p;x=0:p=0:WEND:WEND:WHILE INKEY(47):WEND:a=0:b=0:
y=0:l=0:WEND
```

CPC VECTOR EXPLORER

```
1 MEMORY &A4FF:PRINT"CPC V.E.":FOR a=0 TO 85:POKE &A500+a,VAL("&"+MID$("0109A521
F7BDC3D1BC17A5C32FA5C343A5C357A5C38CA5505553C8504FD0564543544555D25245C70001061A
C338BCB7280D2100BE7DFE3730EF7323722C7D3233A5C93D20E32A33A57DB728DC2D2D2233A5EDA0
EDA0",a*2+1,2))
```

```
2 POKE &A556+a,VAL("&"+MID$("C9FE0520CE3A33A5FE3930C7DD6609DD6E082279A5CDA5A5EBD
D4605DD4E04DD7E06C0000223EBED53CBED433ABEF5E12238ECC93D3D20992138BE577BFE083
090EE015F195ECDASA5732372C9DD6603DD6E02C9",a*2+1,2)):NEXT:PRINT"OK":SAVE"cpve",
b,&A500,172
```



AMSTRAD 100% NUMÉRO 12
FÉVRIER 1989

Kenshiro72 a interviewé PulkoMandy

Vous l'avez découvert dans le dernier numéro d'ùCPM avec la première partie de son article sur l'interpréteur Smalltalk, qui se poursuit en ces pages. C'était l'occasion rêvée de le retenir avant qu'il n'enfourche son vélo pour une interview sur le fil du rayon. On règle le braquet sur 6128/25 et c'est parti !

Bonjour PulkoMandy, et merci d'avoir accepté de te prêter au jeu de l'interview en plus de tes articles pour ùCPM. Et comme d'ordinaire on va débiter par ta présentation, parle-nous de toi, et si tu le désires de ton parcours.

Salut !

Je vais parler de mon activité sur CPC dans la suite de l'interview, alors commençons par le reste : je suis également connu pour mon travail sur le logiciel de dessin GrafX2 qui a été mon premier projet open source, dont j'ai repris le développement alors que j'étais étudiant. Je participe également au système d'exploitation Haiku et je m'intéresse à toutes sortes de machines 8 et 16 bits dont la simplicité me semble intéressante, car j'aime bien comprendre les choses en profondeur. Mes compétences en électronique sont liées à ça, car sinon, dans la vie professionnelle, je suis développeur de logiciels et je n'ai que rarement l'occasion d'utiliser mes talents en électronique.

Comment as-tu débuté avec le CPC, par quel modèle ? As-tu des souvenirs particuliers de tes débuts sur notre micro préféré ?

Mon premier CPC était un 6128 avec un écran monochrome. C'était vers 1996 environ, une voisine de mes parents l'avait ressorti du grenier, ses enfants déjà grands ne s'en servaient plus depuis longtemps. Malheureusement, la courroie du lecteur de disquettes a très vite arrêté de fonctionner, et donc la seule solution pour jouer à un jeu, c'était de réécrire à chaque fois tout le listing ! Mais comme j'avais même pas 10 ans et beaucoup de temps, ça ne m'a pas posé problème et ça m'a permis de faire mes premiers pas en programmation BASIC.

Ce n'est que bien plus tard que je me suis vraiment mis au CPC, au milieu des années 2000. J'ai découvert le site CPC-Hardware.com (qui n'existe plus) et le canal IRC #cpc-fr (qui lui existe toujours). J'ai donc complètement raté la vie commerciale du CPC et je suis arrivé bien après !



PulkoMandy

J'ai participé au Ze Meeting en 2004, mes parents m'ont déposé sur place car ce n'était pas très loin de chez nous. Mais quelques mois plus tard, j'ai dû insister longuement avant qu'ils décident de m'amener jusqu'à l'Amstrad Expo, à l'autre bout de la France ! Ils ont passé alors un week-end au Mont Saint Michel sous la pluie, je crois que mon frère et ma soeur m'en veulent toujours un peu pour ces "vacances".

Tu conçois également des extensions pour les CPC, j'ai d'ailleurs une Gemini 2mo sur mon 6128+. Peux-tu nous en faire une présentation exhaustive, ainsi que tout ce que tu as créé pour nos crocomicos ?

Par ordre d'apparition :

- FlashGordon, une extension ROM utilisant de la mémoire Flash, facilement reprogrammable.
- Albireo, qui ajoute un port USB ainsi qu'une carte MicroSD au CPC, et sur sa version initiale, également un port série à haute vitesse permettant de communiquer avec un autre ordinateur.
- Willy, un adaptateur pour les cartes son S2P (synthétiseur MIDI) et OPL3LPT pour faire de la musique polyphonique.

- Nova, une horloge temps réel et une RAM non volatile.
- Gemini, une carte d'extension de 1 ou 2Mo pour CPC6128 et Amstrad Plus

Précédemment j'ai également assemblé quelques Ramcards à partir des plans de RAM7, et il y a également diverses autres tentatives qui n'ont pas abouti, car j'ai commencé à faire des expériences avant d'avoir toutes les compétences nécessaires. J'ai eu beau lire tous les livres du rayon informatique de la bibliothèque municipale, pas facile de trouver des informations sur l'interfaçage de composants électroniques. Mes études en DUT informatique puis en ingénierie électronique et informatique industrielle ont permis de clarifier les choses et d'enfin comprendre ce que je faisais.

Qu'est ce qui t'as incité à développer ces matériels modernes pour des machines qui ont déjà 40 ans au compteur ?

J'ai toujours voulu comprendre comment les choses fonctionnaient (vous pouvez demander à mes parents combien de fois j'ai démonté mes jouets pour comprendre comment ça marchait... mais pour les remonter c'était plus compliqué...).

Dans l'informatique, cela se traduit forcément par un intérêt à la partie matérielle des choses. Et une machine comme le CPC est un bon terrain d'expérimentation pour cela : la machine est bien conçue, elle est arrivée un peu tard sur le marché de l'informatique et on voit que ses concepteurs connaissaient assez bien les composants qu'ils ont choisi d'utiliser. L'électronique est résistante à presque toutes les bêtises que j'ai pu faire, on ne peut pas en dire autant du PCW par exemple.

À part ça, c'est un peu le hasard qui fait bien les choses. À quelques rues de chez mes parents, il y a une boutique d'électronique qui proposait la réalisation de circuits imprimés. J'ai appris au collège à faire le reste du travail : perçage des trous puis soudure des composants. J'ai donc pu me lancer dans la production de la Ramcard qui à l'époque n'était pas disponible ailleurs (je crois qu'il y a eu une mésentente entre Ram7 qui a conçu la carte, et CPC-Hardware qui la commercialisait à un prix trop élevé ou quelque chose comme ça).

Par la suite, la Ramcard est devenue obsolète, et d'autres CPCistes m'ont demandé si le prix de la MegaFlash de Bruce (vendue 70 euros à l'époque) me semblait justifié. Il m'a semblé que non, et pour le vérifier je me suis lancé dans la fabrication d'un clone de cette carte, incluant quelques améliorations proposées par CPC Wiki, et surtout une puce de mémoire flash encore en production et beaucoup moins chère.

La Shinrã Team, veux-tu nous la présenter, quelle sont ses activités ? Vous élaborerez également des extensions pour d'autres machines, anciennes ou modernes ?

La Shinrã team a été créée par mon collègue Cld. Je l'ai rejoint car nous avons à peu près le même âge et surtout les mêmes intérêts. Mais nous nous sommes assez peu rencontrés car on habite chacun d'un côté de la France. Aujourd'hui, il ne semble plus actif sur CPC et donc je suis un peu tout seul. Je me suis intéressé à d'autres machines comme les Thomson M0 et T0, le Matra Alice ou encore la UTech U.Smile.

Du point de vue des extensions matérielles, j'ai réalisé quelques projets beaucoup plus simples :

- un adaptateur permettant de connecter une souris PS/2 sur un Atari ou un Amiga (à partir de plans existants avec quelques modernisations).
 - Un adaptateur permettant de connecter un clavier Amstrad PCW ou un clavier Amiga sur un PC via un port USB.
 - Ou encore un adaptateur permettant d'utiliser des manettes Gravis Gamepad Pro sur un PC via un port USB.
- Je crois que c'est tout.

En revanche, il y a quelques "demos" et "intros" sur les machines Thomson. Je suis l'auteur de la toute première démo pour le Thomson M05, machine un peu boudée par pas mal de monde alors qu'elle n'est pas si mal fichue que ça (même si elle manque cruellement d'un composant dédié pour le son).

Je n'ai malheureusement pas pu assister à ta conférence au Capitole du Libre (à Toulouse) en novembre de l'an dernier. Peux-tu nous parler de cette manifestation et de ce que tu y as présenté ?

En effet, je participe depuis plusieurs années au Capitole du Libre qui est une conférence dédiée aux logiciels libres. J'y participe principalement pour présenter Haiku, un système d'exploitation pour PC qui m'occupe beaucoup et me laisse peu de temps pour le CPC. Mais je me suis lassé de présenter tous les ans des sujets autour de Haiku, et donc j'essaie de préparer chaque année un nouveau projet un peu inattendu et original. Cette année, il s'agissait de mon interpréteur Smalltalk pour CPC. Les années précédentes, j'ai présenté le reverse engineering et l'écriture d'un nouvel interpréteur pour une série de jeux de fiction interactive, ainsi que le développement d'une chaîne de compilation (assembleur et compilateur C) pour la console UTech U.Smile.



<https://pulkomandy.github.io/shinra.github.io/prods.html>

C'est une occasion pour moi de montrer comment des machines ou des logiciels anciens peuvent servir de support pour développer des compétences pointues, dans un environnement plus simple que l'informatique moderne.

J'ai aussi remarqué que tu avais codé pas mal de démos. De laquelle es-tu le plus fier ? Une future production est-elle sur les nouës, pardon les rails ?

Est-ce que j'ai le droit de mettre une démo non CPC ? Je suis assez content de "F-14 Forever Young" sur MOS. C'est sans doute surtout grâce aux graphismes de Exocet, car les effets restent relativement simples. Sur CPC, la démo sur laquelle j'ai le plus travaillé est ma partie dans la "30 years megademo", mais la conclusion de l'aventure est que j'ai manqué de temps et de motivation pour vraiment exploiter l'effet principal de cette part.

Je voudrais aussi mentionner que j'ai beaucoup travaillé sur les outils de développement croisé. Je n'ai pas l'habitude de travailler directement sur le CPC (honte à moi), mais quand j'ai commencé le développement, il y avait vraiment très peu d'outils à disposition, surtout sous Linux que

j'utilisais à l'époque. Et les quelques outils disponibles étaient conçus pour une utilisation graphique avec plein de boutons. Pour être efficace, il faut (en tout cas dans ma façon de travailler) plutôt des outils en ligne de commande et automatisables. Je remercie d'ailleurs RamLaid, Krusty, Cld, et quelques autres développeurs qui se sont lancés dans la réalisation de quelques uns de ces outils. Pour ma part, j'ai également passé pas mal de temps dans le développement de la version pour Haiku de ACE (ce travail s'est étalé sur une dizaine d'années, pas en continu bien sûr). Aujourd'hui, ces outils (y compris Haiku) fonctionnent assez bien et j'espère pouvoir me mettre enfin sérieusement au développement pour CPC !

J'ai donc quelques nouveaux effets en cours de préparation, et surtout j'essaie de moins travailler tout seul. On va voir si ça fonctionne !

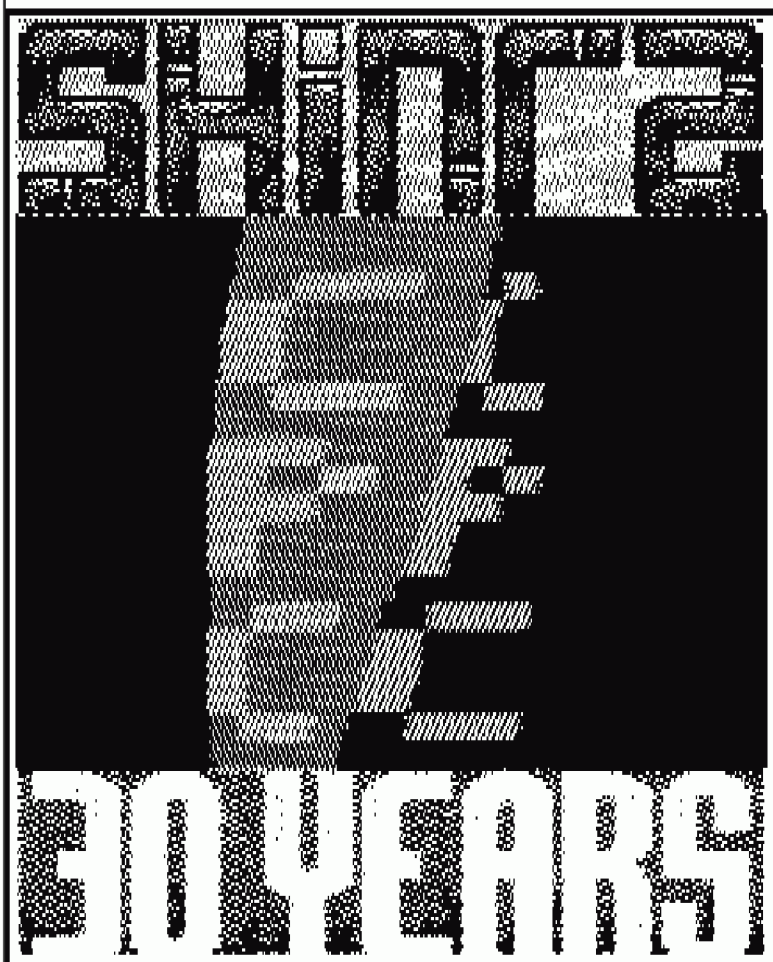
J'ai oui-dire que tu avais parcouru 800 kilomètres en vélo pour assister à la Benediction Coding Party 2024 ! Info ou intox ? Qu'as-tu pensé de cette convention ?

C'est exact ! Ce choix de moyen de transport a fait beaucoup plus de bruit que je ne pensais. J'ai très peu d'activité sportive en dehors du vélo, que d'ailleurs je ne pratique pas du tout à un niveau compétitif. Pour ma part je ne comprends pas trop les personnes qui ont choisi de passer plusieurs heures enfermées dans leur voiture pour se rendre à cet événement (ou ailleurs).

Le voyage du retour (avec ses trains en retard, ses réservations de places vélo dans les trains qui ne sont pas transmises au chef de bord, ...) a été plus mouvementé que l'aller, qui lui m'a permis de visiter plein d'endroits sympas, ainsi que de visiter famille et amis situés sur l'itinéraire.

En ce qui concerne la coding party, pas de surprises je crois, malgré les changements de lieu et de nom, les meetings organisés par Eliot sont l'occasion de revoir quelques autres CPCistes, et sont aussi un point d'entrée pour quelques personnes qui souhaitent se (re)mettre au CPC.

Je visite également d'autres événements, comme la Forever party en Slovaquie (ouverte à toutes les machines 8 bit) ou Nova en Angleterre. Toutes les deux accueillent un petit peu plus de monde, et ont souvent des "compos" (présentation de démos) un peu plus fournies. Malheureusement cette année, je ne pourrai pas me rendre à aucune des deux pour des problèmes d'emploi du temps. C'est dommage, car la rencontre avec les développeurs sur d'autres machines peut être source d'idées intéressantes.



30 YEARS AMSTRAD MEGADEMO - 2016

Quel est ton ressenti sur la scène démo actuelle, française et étrangère ? Et de manière plus générale sur la scène cpc contemporaine ?

Je suis très peu en contact avec les autres CPCistes. C'est en partie depuis la fermeture de la mailing list CPC-FR et depuis la migration de beaucoup de monde de l'IRC vers Discord (que je refuse d'utiliser, car j'évite les logiciels non libres autant que possible) ou d'autres plateformes fermées (Twitch, Facebook, ...).

Les gens qui ont besoin de moi savent où me trouver : sur IRC ou alors par mail, qui fort heureusement semble toujours fonctionner !

Je n'ai malheureusement pas le temps de suivre de plus près les innombrables projets sur CPC. L'époque où je participais à des dizaines de forums est bien loin...

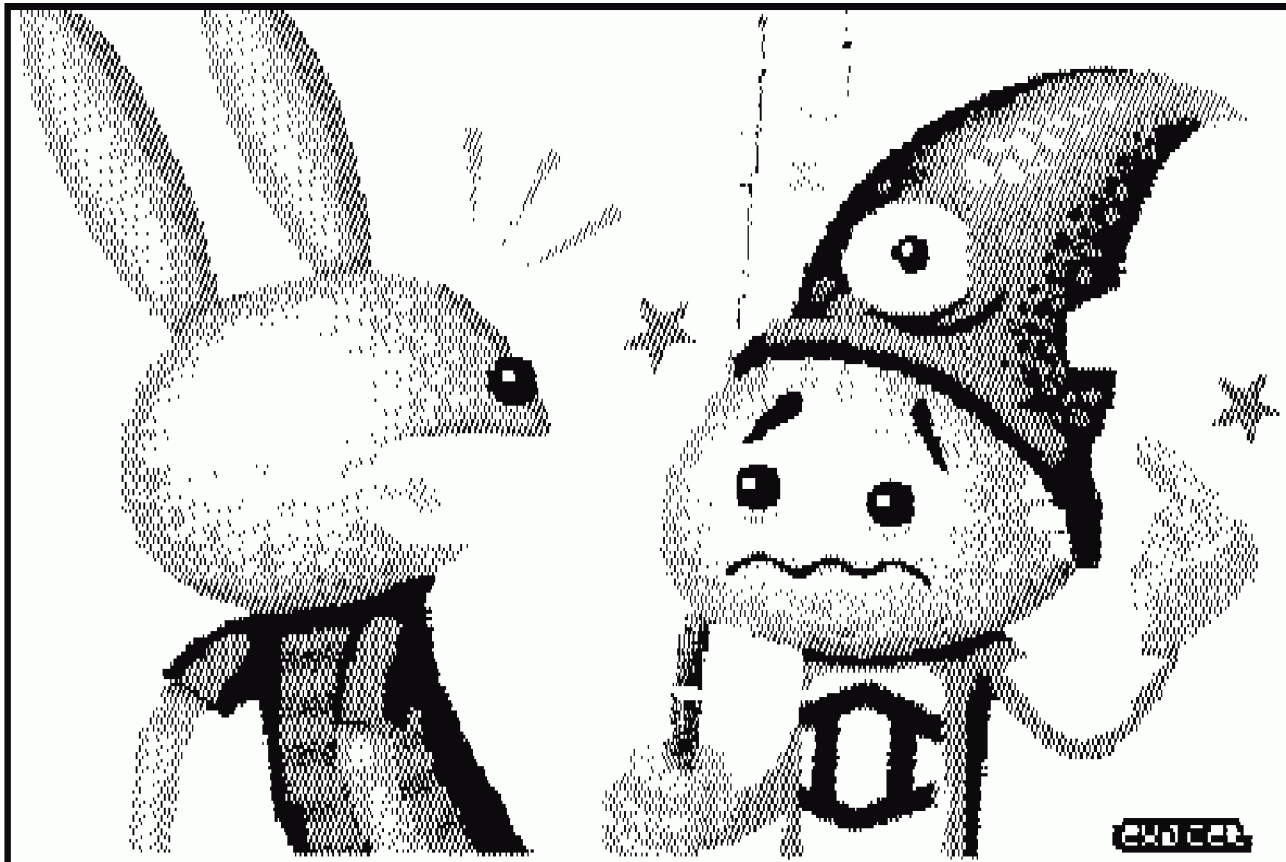
J'ai l'impression qu'il y a beaucoup plus de projets aujourd'hui que lorsque j'ai rejoint la "scène" dans les années 2000. C'est certainement vrai au niveau du hardware, avec toutes sortes de projets et des approches très différentes, mais je pense que c'est également le cas pour les jeux.

Avant de nous quitter je te laisse le mot de la fin. Si tu veux rajouter quelque chose tu as le champ libre pour conclure, je laisse tourner le magnéto...

Euh, merci de m'avoir lu jusqu'au bout ! Et longue vie au CPC et aux CPCistes !



<https://www.haiku-os.org>



F-14 - FOREVER YOUNG 2013

Les machines Thomson mettront en avant des réalisations récentes et même ce qui me semble être une preview de donjon crawler qu'il me semble avoir vu passer sur des forums rétros.

Oncle Ced arrivera avec une pile de Fanzines GX, 8-bit anachronie et des posters Cauldron II. Il cherche rapidement NoRecess du regard, vous pensez qu'il avait hâte de voir Sonic tourner ? Le meeting est bien entendu l'occasion de découvrir le bébé de NoRecess, Ced, Targhan et Toto. Toto nous avait montré les premiers niveaux l'année dernière, cette fois, on va pouvoir tout pincer et aller au bout. La présentation fleuve de NoRecess étant la cerise sur le gâteau de cette release, avec même quelques conseils très instructifs, que vous soyez initiés ou non.

Au fur et à mesure des arrivées, les tables se remplissent. Beaucoup de matériel cette année, quelques tables sont mises à disposition pour des dons de revues (ça tourne à chaque meeting) et une partie consultation. Eliot m'avait demandé de lui apporter plein de vidéos de démos, pensant que celles de ma chaine étaient stockées sur mon disque dur. Beuh, pas grave, elles sont stockées sur le disque dur de YouTube. Un coup de rip et c'est parti. Mais ma chaine n'ayant pas vocation à être exhaustive, ni diffuser des vidéos à la place des autres, je rippe aussi la chaine de Krusty et Beh, puis je refais une passe sur les démos de NoRecess avant de finaliser la clef. Je pensais que c'était pour les passer sur le grand écran mais non.

Eliot arrive avec une borne sur roulette, siglée d'un fournisseur en rapport avec l'optique. "C'est la borne du magasin de ma soeur dont le transformateur est tombé en rade, elle a demandé une nouvelle alimentation et ils ont renvoyé une borne complète. J'ai acheté une alimentation et j'ai une borne pour moi..." dit-il tout en remplaçant les étiquettes du fabricant par des logos Benediction Coding Party 5. C'est pour pas gaaaaâcher ! Au final, le slide des démos est moins envahissant/bruyant que si on passe en permanence sur le grand écran.

Je profite de l'affluence pour démarrer les hostilités des dégustations. On ne change pas une équipe qui gagne et on démarre par des camemberts bien faits rôtis au four. Histoire de faire venir les gens, rien de tel que déboucher bruyamment une bouteille. Prodatron attendait ce moment avec impatience, tu m'étonnes, venir en France sans manger un bon fromage, impossible !

ATC déboule alors avec des barres de Conté et du vin de noix. Diantre, il va falloir faire un planning pour les dégustations car il reste du cidre au frigo (merci Vynz-Rétro), un Brillat-Savarin truffé et d'autres joyeusetés.

Dans l'après-midi, Offset me dit qu'il a corrigé l'ordre de priorité des DMA dans l'émulation ASIC d'ACE et que c'est la raison pour laquelle Sonic peut parfois planter. Le temps de valider, je n'aurai qu'à récupérer la modification, assortie

d'autres petites corrections sur le Git, une fois rentré du meeting. En attendant, j'ai aussi pas mal de choses à corriger de mon côté sur RASM, la release de la version 3 n'a jamais été aussi proche. Mais plus j'ajoute de fonctionnalités, plus il faut de tests pour valider et de nouvelles fonctionnalités aideraient bien à tester. C'est sans fin ou presque et ça m'occupera une bonne partie du meeting.

Zisquier fait la tournée des popotes pour faire plein de mini-interviews vidéo. Elles sont en ligne sur sa chaine YouTube Amstariga vous pourrez écouter l'équipe DBT, Vanity mais aussi Targhan, Offset, NoRecess, Pulko Mandy, Oncle Ced, Genesis 8bits et MacDeath. Genesis 8bits qui devait d'ailleurs faire un peu le tour des tables mais qui s'est à nouveau laissé emporter par son site web durant presque tout le meeting. Rhalalala, en fait pour lui parler, il faut venir la veille quand on fait le restaurant, sinon c'est mort :p

Quant à Zisquier, je ne comptais pas le lâcher ! On aurait aimé un mini-concert mais il est entendu que c'est difficile à improviser. On aura quand même droit à un échauffement reprenant le générique de ses streams, qui est une des musiques de Poum (vidéo en ligne, you know my name). Il a de beaux restes le bougre. Je regarde la vidéo avant de m'endormir le soir, meilleure façon de faire de beaux rêves et programmer sereinement le lendemain.

Il y a beaucoup d'activités sur ce meeting. En passant sur le stand d'Axys et XyphFred, je revois cette bible du graphisme dont NoRecess m'avait parlé parce qu'il voulait en faire l'acquisition et comme un fait exprès, on me dit que Fredisland non présent au meeting vend une intégrale de micro application pour plus de 3000 boules. J'ai toujours eu des doutes sur ces histoires de collections trop grosses pour être vendues. Bon, je file le contact à NoRecess pour qu'il voit s'il peut négocier avec Fred et... ..j'aime quand les histoires finissent bien. Amusant qu'Axys, au courant que ce bouquin intéressait NoRecess l'apporte pour consultation et que finalement NoRecess puisse s'en procurer un exemplaire.

GRAPHIC COMPO BND#5



RHINOFEROCES BEE/VANITY

Je retourne sur le stand de Uynz parce qu'il fait tourner en boucle plein de previews et que je suis curieux à la fois de tripoter ces magnifiques claviers mais aussi de voir comment ça bouge. Ces pauvres Thomson qu'on pensait capables de pas grand-chose ont trouvé des programmeurs de talent pour démentir la légende ! Ensuite, j'irai tâter du Pentium-133 brièvement avant de faire quelques niveaux de Doom sur mon Pi-500+ avec gzDoom. Ah, ces cris et ces morceaux de chairs déchirés au petit matin, quel délice !

À propos de Raspberry Pi, Sid est venu jeter un oeil, en amateur averti et nous avons longuement caressé ses touches pour entendre ce petit click si doux et soyeux. En vérité il est top, bien puissant, ne chauffe pas, ne consomme rien. Seul défaut parfois pénible, le connecteur micro-HDMI qui fait parfois sauter la liaison vers l'écran si on bouge le câble. Pour le reste, quel confort et ACE a été compilé dessus en un tour de main. Je parie que si un jour on arrive à mettre MorphOS dessus, Offset changera de crèmerie aussi :)

Reprenons à propos de petit déjeuner. En l'absence de Tom&Jerry, Eliot se fait fort d'apporter chaque matin en plus du pain pour la journée, de délicieux et énormes croissants et pain à la chocolatine (rayez la mention inutile selon vos affiliations régionales). Tellement énormes que pour ma part, je n'en prends que la moitié avec mon café. Café de meeting attention, à la machine à filtre, ça déboite la tête, réduire les doses aussi, on n'est ni habitué à autant de beurre, ni habitué à autant de caféine d'un coup.

On retourne coder en attendant que ceux qui se lèvent plus tard reviennent.

Prodatron, installé à côté de moi fait tourner des démonstrations du multi-tâche de SymbOS avec deux DOOM qui tournent en simultané (oui, ça rame et c'est moche, mais ça reste bluffant). Il nous montre la documentation du compilateur C réalisée par un américain. Tout aussi bluffant ! Le

résultat est professionnel et meilleur que la documentation de SymbOS par Prodatron lui-même, point sur lequel Prodatron insiste.

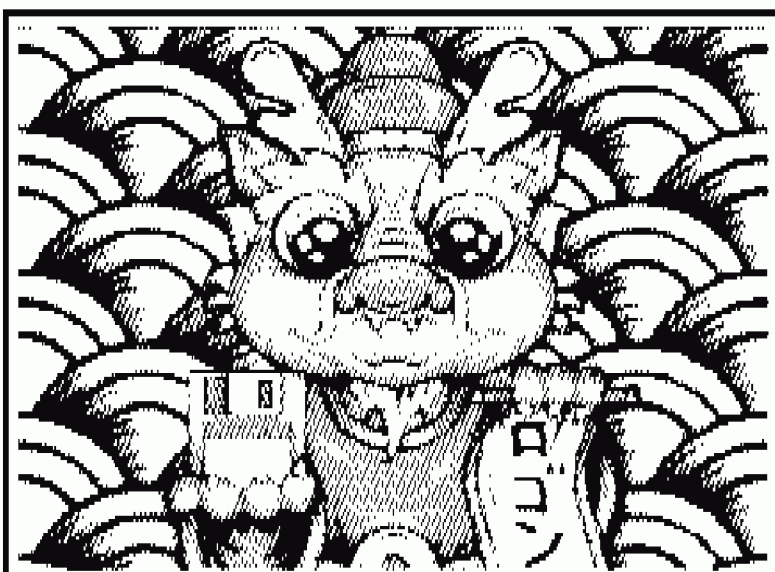
Mais ? Mais ? On est déjà samedi ? Comme le temps passe vite, il ne faut pas que j'oublie de démarrer la pâte pour faire les pizzas. Allez hop ! Je ne sais même plus combien de kilos de farine j'ai utilisé, ptêtre bien 5kg. Comme on n'est pas à la maison, c'est plus compliqué de respecter le protocole. D'abord réactiver le levain, démarrer l'autolyse de la pâte (commencer à la laisser travailler sous une forme +liquide). Première phase terminée, je reviens 1h plus tard pour amender les saladiers et faire de belles boules. C'est important d'avoir de belles boules.

La compo démarre vers 18h avec la présentation des démos réalisées pour le meeting. Eliot est chaud comme la braise. Il remplit parfaitement son office de chauffeur de salle. Les vanes fusent lors des diffusions (jamais méchantes, on le connaît). C'est une belle année, DBT monte en puissance, ATC nous signe un retour canon avec sa prod terminée sur place, Bug Powell dont nous ignorons toujours l'identité réelle proposera quelques productions trollesques, pour changer. MacDeath signe sa première intro de belle facture avec Benediction.

Tic, tac, tic, tac, la soirée approche, la cuisine devient pour un petit groupe l'annexe du meeting. On prépare nos plans de travail, on sort des bouteilles parce qu'il fait chaud dans la cuisine et c'est parti. Beb vient filer un coup de paluche, rapidement suivi par Eliot, Golem13 et MuKTheBoss. On démarre plutôt sur les chapeaux de roues, il faut déjà ouvrir une deuxième bouteille. Mage arrive en soutien moral avec un Gewurtz, certains passent voir si ça avance (je suppose qu'ils ont faim) mais on planque les pizzas dans la zone de maintien chaud de la cuisine.

Le maintien chaud commence à être rempli, environ 8 pizzas sont prêtes à être envoyées. On prélève la taxe cuisto avant que ça disparaisse et on balance tout en salle principale. Tout ce que je peux dire, c'est que le brouhaha ambiant s'est fortement réduit à côté, tandis que de notre côté, en cuisine, on continuait à gueuler et rigoler. Hop, quelques pizzas de plus, on se fait pour nous une mega-maxi garniture. Comme chaque année, les quantités dépassent celles consommées, les 4 plateaux repas restants, tapissés de pizza serviront pour ceux qui prennent la route le lendemain.

Je file direction la zone de nettoyage avec le toujours magnifique lave-vaisselle à capot ultra-rapide vapeur++. Sauf que les pizzas, c'est de la tomate et du fromage, ça tâche et j'ai 16 plateaux en plus de la vaisselle, même en rapide ça va être tendu. Résultat, entre deux lavages, je viens tendre l'oreille dans la salle et je n'ai pas vraiment pu profiter des créations originales de la compo.



DRAGON - C&D

GRAPHIC COMPO END#5

Me sont restées uniquement les conversions MIDI mettant en avant le player que Tronic a dévoilé début juillet sur son site.

Je ne sais pas si vous savez, mais je viens de la démoscène PC et lors des compos musicales, nous avons pour habitude de mettre en avant le tracker qui a servi à composer la musique. C'est toujours le cas aujourd'hui. Ca n'a que peu de sens de mettre en avant un replay dans un music-disk, surtout si son plus gros défaut concerne la plus grosse qualité requise pour un music-disk (la taille occupée, tant en mémoire que sur disk). On a les trolls qu'on mérite vous me direz. Bref, vous l'aurez compris, créations non originales, converties très probablement depuis des versions MIDI avec Arkos Tracker 3 (pour ceux qui ignorent qu'on peut le faire) et assignées à des prête-noms pour crier au monde qu'ils existent. Poubelle.

Dernier soir, on se prépare, je range un peu le matériel, c'est toujours ça de gagné le lendemain et je peux me concentrer sur ce qui reste de la soirée pour engager diverses discussions. Ca cause Hsync, pixels, quand est-ce qu'on se revoit ? Bientôôôôôôôôôô ! C'était court hein ? Allez, 1H du matin, dodo.

Dimanche, c'est l'heure de partiiaiiiiiiiiiiiiir, mais on ne veut pas partiiaiiiiiiiiiiiiir, alors on traîne un peu. De toutes façons si on part trop tôt on va se taper les bouchons à l'approche de Lyon et j'aime paaaaaaaas les bouchons. Bon, on partira vers 10H30 quand même, après quelques discussions, quelques parts de pizza pour le petit déjeuner et quelques parts embarqués dans un carton pour la route. Ah ! Faux départ, on allait sortir de Gavrav que Beh me rappelle, j'ai un écran à rapporter à Toto. Damn !

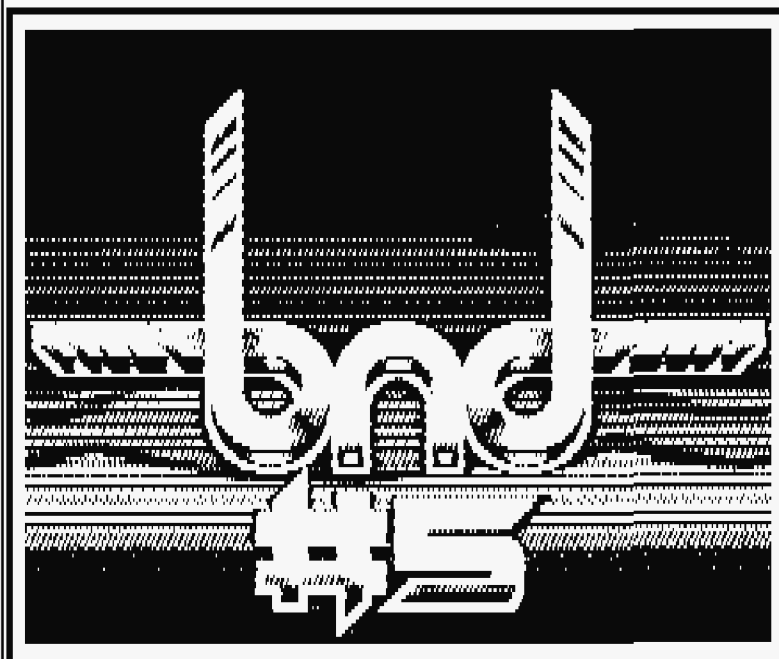


DEMO BND #5-ONESCREEN COLONIES #4-VANITY

Cette fois c'est la bonne, on enquille les kilomètres toujours sur un rythme pépère mais comme un fait amusant, le temps semble moins long, peut-être qu'on a plus de choses à dire, à débriefer ces 5 jours qui viennent de s'écouler, comme une parenthèse hors du temps. Quand la conversation finit par se tasser, je parcours viteuf la clef USB de mon autoradio pour tomber sur un vieux live de métal qui a bercé mes années lycée. MacDeath réagit au quart de tour "hey mais j'connais, il est trop bien ce live". Et nous voilà partis à meugler dans la voiture pendant 2 heures, à tenter de head-banger ce qui nous reste de cheveux (enfin lui plus que moi), tout en continuant de rouler pépère notez.

Au final, l'approche par Saint-Etienne se fera sans bouchon jusqu'à l'arrivée. Je pose MacD au pied de son immeuble, dans 300m je suis chez moi, nom de dieu, que c'était bien ce meeting !)

Qui vient l'année prochaine ?



LOGO BND #5-Ced

BENEDICTION CODING PARTY #5
30 OCTOBRE-02 NOVEMBRE 2025
GAVRAY-SUR-SIENNE-ASMLAND FRANCE

PARTICIPANTS :

Apollo, AsT, ATC, Axys, Beb,
Blaineau, Bouba, Breiztiger, Ced,
CMP, Cracky, Doelands, Dom908,
Eliot, Genesis8, Gihernem, Golem 13,
Hicks, KailoKyna, Kris, Krusty,
LaSTiC, MacDeath, Mage, MvKTheBoss,
Nicky One, Nonecess, Offset,
Okeanos, Oncle Ced, Prodatron,
Pulkomandy, Retro VynZ, Roudoudou,
Sid, SplGen, Supensly, Tanghan,
Toug, Wild, XyphFred, Zik, Zisquier

Les Hits 2 rejoués par Kenshiro72

Les Hits 2 (Compilation) / Le Super plan à Trois
Divers auteurs / Loriciels / 1986

Bien le bonjour à vous les amateurs de crocomachines. Pour ce septième numéro je ressors une nouvelle fois de ma caverne d'ermite, située très loin des réseaux, pour une nouvelle chronique test poussiéreuse d'un autre temps. Et une fois n'est pas coutume je vais pour la première fois vous parler de mon expérience (foireuse ?) avec une compilation, comme il y en avait tant de disponibles durant cette période dorée du cpc.

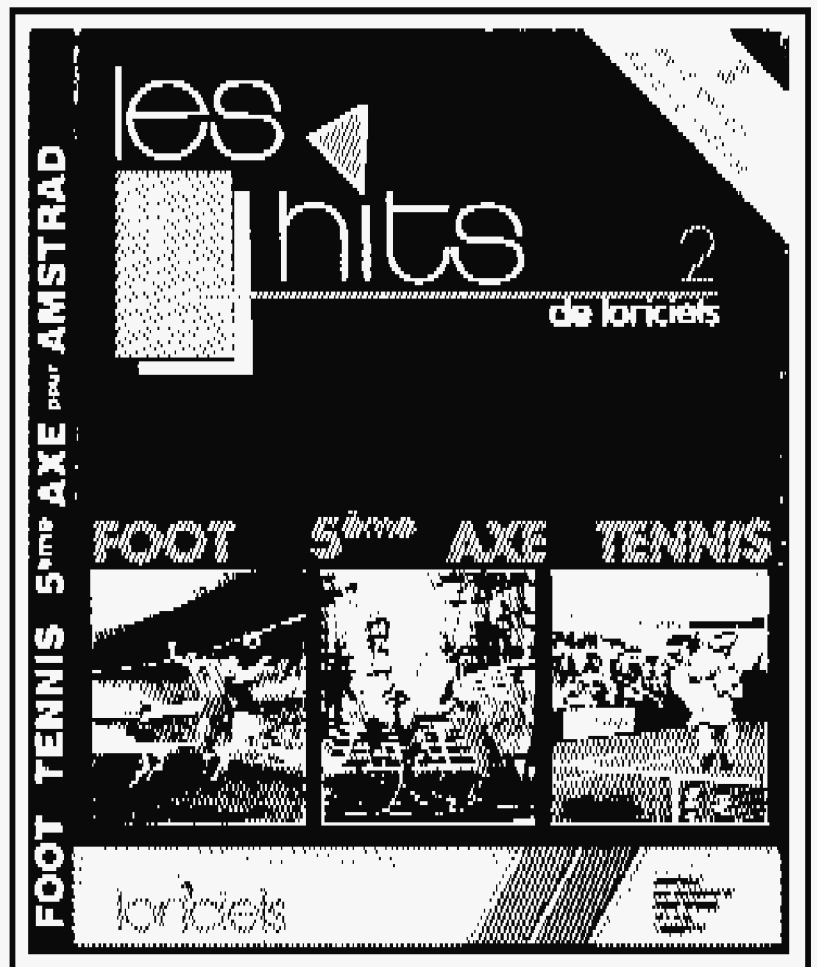
Nous voilà donc revenus en 1986, la navette spatiale Challenger qui explose, Tchernobyl, bla-bla-bla. Rassurez-vous je ne vais pas recycler mon texte de ma "Toute première Crocofois" d'ùCPM 2 ! A force Jeanne va finir par me demander des droits d'auteur. Je possède mon CPC 464 depuis moins d'un an, malheureusement, ma logithèque n'était pas encore bien épaisse. A ce moment de l'article je dois vous préciser deux choses : je n'avais pas encore investi dans un lecteur/enregistreur double cassette, ni découvert ce merveilleux utilitaire qu'est Tomcat ! Quoi comment ça Pirate ? Eh oh ça va les trois bigoudènes ! Il y a prescription là !

Après avoir multi-retourné et usé la compilation They Sold a Million 1 dans tous les sens (voir ma chronique sur le site Amstrad EU et dans ùCPM 6) et m'être perdu dans un bâtiment immense et des ascenseurs capricieux avec Amélie il me fallait absolument du neuf. Une prompte visite dans mon Conforama local, perdu entre deux cactus violette et un troupeau de buffles cassoulet (oui c'est ça la pampa toulousaine) je flashais sur la jaquette de cette seconde compilation signée Loriciels, célèbre éditeur sur nos cpc.

Petit aparté : je me permets un message personnel, comme l'immense Françoise Hardy. Monsieur Laurent Weill, dans le cas où vous liriez ces quelques lignes, sachez que nous serions honorés de vous interviewer dans notre fanzine. Voilà c'est dit, croisons les bâtons de nos joysticks pour que ce voeu pieu se réalise un jour.

Ceci fait il est temps de rentrer dans le vif du sujet, aussitôt de retour au guidon de mon poussif et fumant Motobécane 89 (mon 103 SPX était déjà de l'histoire ancienne) je m'empresse de glisser la première cassette (sur deux) que contient la jolie boîte de ma deuxième compilation.

Vu que mes problèmes d'azimutage n'étaient qu'un pas si lointain souvenir on ouvre le bal, ou plutôt le match avec un jeu de football siglé Marius Trésor, emblématique et talentueux joueur



LES HITS 2 - 1986

français de cette période. Nouvelle digression historique : en ce temps-là mon coeur de supporter ne vibrait pas du tout pour le rugby mais pour l'équipe fabuleuse de la bande à Platini, maître à coups francs, dont je garde encore aujourd'hui le souvenir douloureux de "l'attentat" manifeste perpétré par le gardien teuton Schumacher (surnommé le boucher de Séville) sur l'infortuné (et sans dents en conséquence, comme dirait un ancien président) Patrick Battiston, lors de la demi-finale du "Mundial 82". Fin de la digression, et depuis il y a deux étoiles sur le maillot et de l'eau a coulé sous les ponts de la Garonne.

En cette période mon dernier jeu de football vidéo ludique remontait à l'Atari VCS 2600 ! Autant dire que j'attendais mon premier jeu de football sur cpc en piaffant d'impatience. Chargement terminé, le félin taquin nous accueille au travers d'un menu de sélection relativement sobre. Ouvrons la feuille de match, pas bien folichonne : 1 ou 2 joueurs (clavier ou joystick), et seulement 4 équipes disponibles (France, Allemagne, Italie, Grande Bretagne). Si vous vouliez refaire l'Euro ou le Championnat du monde c'est mal parti !

Pas plus qu'aucune trace de Tigana, Giresse ou Platini, sans parler de leurs remplaçants Hugo, Rodin et De Bussy...

La seule possibilité de gestion se résume à répartir les quelques points de compétence (puissance) disponibles entre ses 5 joueurs ! Qui vous avez bien lu, seulement 12 joueurs sur le terrain (en comptant les portiers gérés par l'inintelligence artificielle). Quittons dès à présent les vestiaires et direction la grande vallée verte où vont se dérouler les amicales hostilités.

Mais avant cela c'est le passage obligé par les hymnes nationaux en version raccourcie, une main sur le coeur et l'autre sur le JY-1 grinçant. Coup de sifflet et c'est parti, d'entrée on remarque l'absence manifeste de Marius Trésor dans le jeu, tous les joueurs sont blancs ! Graphiquement c'est plutôt joli, l'animation tient bien la route et même si la physique de la balle est aux fraises on parvient quand même à trouver ses trajectoires sans trop de mal. Je ne parle pas de l'intelligence, pardon l'inintelligence artificielle de vos partenaires qui elle aussi est digne d'un match de championnat régionale 3 entre (censuré) et (censuré). Les noms des villes ont été volontairement retirés, on ne sait jamais des fois qu'une partie de notre lectorat soit entre Gland et Montcuq.

Je n'insisterais pas non plus sur les gardiens de but, qui sont de véritables passoires. Malgré cela on arrive à s'amuser malgré tout, mais à doses homéopathiques tant on en fait vite le tour...du terrain. Et oui nous ne sommes pas dans un épisode de Captain Tsubasa (Olive et Tom) dans lequel les terrains de football font 105 kms sur 68 kms. Aujourd'hui je conseillerais plutôt dans le même style le bien meilleur Matchday 2, mais comme peu après je m'étais désintéressé du football j'avoue ne pas bien connaître les autres logiciels de football sur CPC, hormis Emilio Butragueno que m'avait envoyé un contact en Espagne.

Quittons le terrain gazonné (pas maudit) pour une toute autre ambiance avec le second jeu de cette compilation : Le 5ème Axe. Pour l'anecdote qui ne sert à rien je connaissais déjà ce jeu pour l'avoir essayé chez un ami qui possédait un Thomson T07-70, célèbre micro-ordinateur que l'on pouvait retrouver dans les écoles en compagnie de son petit frère le M0-5 dans le cadre du " Plan Informatique pour tous ", qui aura fait découvrir l'informatique Thomsonienne aux élèves de cette époque.

De ce que je m'en rappelle je n'ai pas tellement apprécié me servir du M0-5, qui m'avait donné des crampes au bras à cause du crayon optique. Je préférerais largement le Matra Alice que nous avions au club informatique, dans sa belle valise rouge. Au moins je pouvais jouer avec, même si les jeux étaient fort sommaires. Et même si nous n'avions pas de belle Alice Tyler dans notre club je

m'imaginai presque dans la peau de Richie de la série " Les Petits Génies ", après qu'il se soit enfuit de la Petite maison dans la prairie et sa destruction dans une gerbe de débris.

Quittons la famille Ingalls pour revenir à ce qui nous intéresse. La raison principale pour laquelle j'ai acheté cette compilation était ce fameux 5ème Axe, que j'avais adoré dans sa version Thomson. Allait-il être aussi bon sur CPC ?

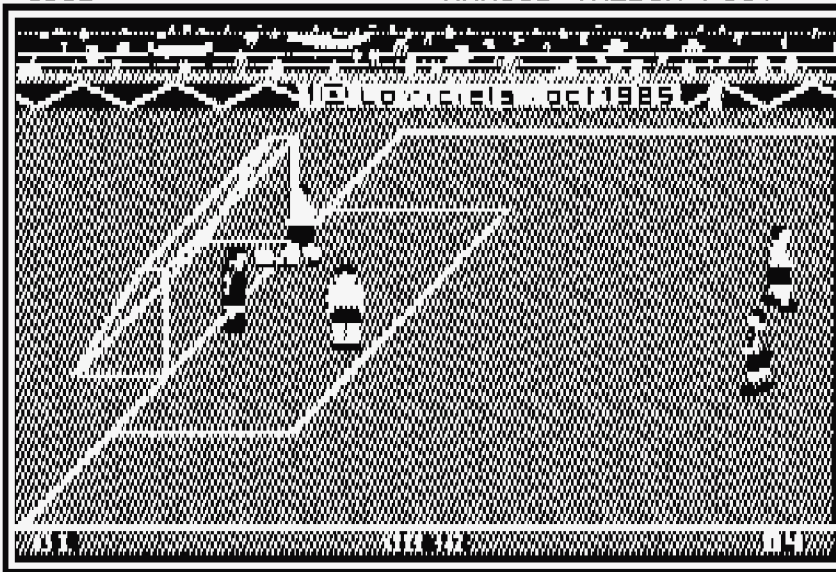
D'emblée on remarque la page de présentation/menu relativement sobre : le logo du jeu, quelques personnages et les différentes options, tout cela présenté dans la couleur de fond de page de lancement de la machine.

Premier démarrage du jeu, et d'emblée je retrouve mon petit personnage issu du T07 qui se mouvoit de fort belle manière, les animations étant bluffantes de fluidité, le tout dans un mode 1 qui sied parfaitement à l'aventure. Le but de votre mission (si vous l'acceptez), est d'être renvoyé dans le temps, puis de retrouver les différentes pièces d'une machine à remonter le temps dispersées par une espèce de savant fou. Et vous allez en baver, au travers des multiples plates formes et des ennemis mécaniques qui vont vous donner du fil à retordre pour reconstituer la première machine à remonter le temps du professeur Dick.

Le souvenir qui m'est resté de cette première expérience avec ce cinquième axe est le bruit strident qui retentit quand vous détruisez un cyborg. Ça m'a toujours évoqué une plainte féline d'un chat dont on écrase la queue ! J'en avais presque mal à chaque destruction d'ennemi. L'enrobage musical est à l'avenant, les petites musiques de Gilles Soulet vous restent instantanément en tête. Il m'arrivait souvent d'en fredonner sur le chemin du collège. Au final un excellent titre 100% langage machine au challenge relevé qui vaut encore aujourd'hui largement la peine de tenter l'expérience, et la pépite absolue de cette compilation, à tester d'urgence si vous n'y avez jamais joué.

1985

MARIUS TRESOR FOOT



LES AXE

Didier & Olivier Guillien
& Loricléia 1986

Desires-tu

- 1- Tester ta chance.
- 2- Définir un personnage.
- 3- Rappel et une Aventure.
- 4- Sauver l'Aventure.
- 5- Musiques:GUI



LE 5ème AXE - 1985

Il est temps de revenir à notre époque pour évoquer le dernier jeu de ce tryptique hétéroclite. On chausse ses plus belles tennis, sans oublier de se parer d'un bandana à la Bjorn Borg. Et en route pour une partie de Tennis 3D.

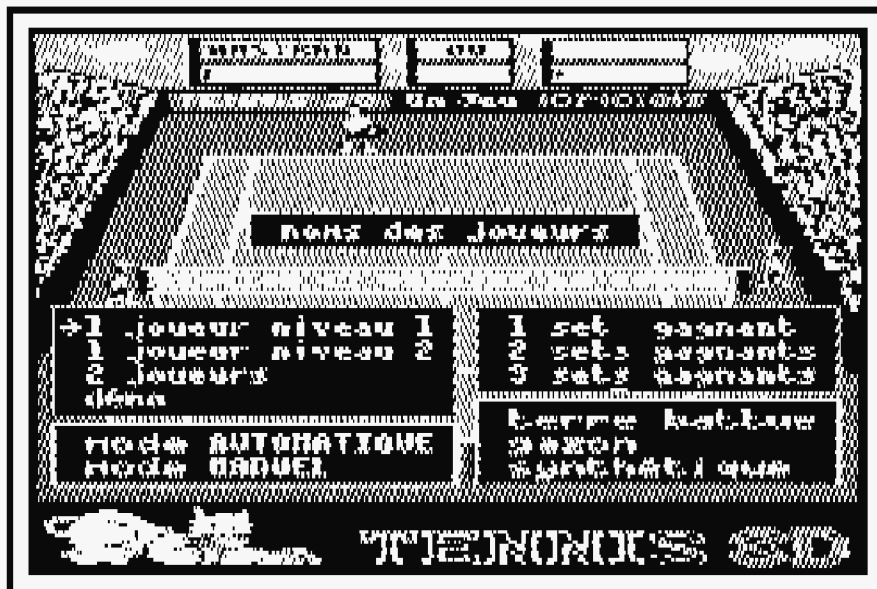
À l'image de son pendant footballistique n'espérez pas disputer Roland Garros, Wimbledon ou le tournoi régional de Trifouillis-les-Oies. Vous aurez le choix entre trois types de surface (terre battue, gazon, synthétique) et deux niveaux de difficulté si vous jouez contre la machine, ou contre un autre joueur humain, en 1, 2 ou 3 sets gagnants. Un mode démo est aussi disponible.

Pour les débutants, ou si votre joystick/clavier est grippé un mode automatique est manuel, la machine gérant vos déplacements. Perturbant quand on sait que le placement est essentiel pour ce type de jeu, mais cela peut être utile pour bien appréhender la gestion de frappe de la balle, mais on s'en passe très vite.

Le nom des joueurs est paramétrable, si l'envie vous dit de vous créer un match entre Nadal et Djokovic en 1985, surtout qu'ils n'étaient même pas nés ! Attention au paradoxe temporel qui déchire l'essence même de l'univers ! Le jeu, mode 0 oblige est très coloré, même si la 3D promise sur la jaquette ressemble plus à un plan incliné bien écrasé. Premiers échanges, on s'amuse instantanément, le soft est très accessible, bien plus qu'un Balle de Match, les temps de réponse sont rapides, votre joueur répond au quart de tour de lift.

Très vite on commence à appréhender les trajectoires et les coups fusent, envoyant votre adversaire dans les baches. Situation qui m'est souvent arrivé dans la vie réelle, et il n'y a rien de plus honteux de se prendre une bache de plein fouet, à part un râteau me direz-vous. Ce Tennis 3D est encore de nos jours un titre valable, même si je lui préférerais toujours Balle de Match, bien plus ardu, mais bien plus complet sur la gestion des trajectoires. À découvrir néanmoins si vous aimez ce sport de balle en plein-air.

Alors que penser de cette compilation en 2025 ? J'hésiterais à vous la recommander, les jeux sportifs inclus étant très limités par rapport à d'autres titres disponibles plus tard sur notre machine de coeur. Si vous la trouvez pour pas trop cher, chose quasi impossible de nos jours (à moins d'un malentendu), foncez, car la pépite 5ème Axe reste encore aujourd'hui un vrai must-have pour tout pciste qui se respecte. Vous savez ce qui vous reste à faire : Jeu, Set et But au Coeur du temps !



TENNIS 3D - 1985

4deKades par Krusty

1. Introduction

4deKades est une démo en 4Kio diffusée lors de la Revision 2025 et classée 2de en oldschoool intro. J'ai initié ce projet pour fêter les 40 ans du CPC 6128. Ayant déjà organisé la mégadémo des 30 ans du CPC et n'étais pas prêt à reproduire quelque chose de cette envergure. Une 4k collaborative me semblait pertinente, et un appel à participation a été lancé à la Revision 2024 : Come Join Us ! en proposant aux acteurs de la scène CPC de participer en proposant un effet de 500o compressés.

2. Les coulisses

2.1 Face cachée de l'iceberg

Chaque participant a travaillé indépendamment, à son rythme, suivant ses habitudes de développement (natif avec orgams, crossdev avec winape ou bndbuild/AceDL) ou composition musicale (natif avec starkos, crossdev avec chipnsfx).

J'ai (Krusty) écrit un démosystem minimal qui installe les effets, les lance, propose quelques routines pour jouer la musique manuellement, sous interruption, attendre la vsync, demander à quitter, accéder à une zone mémoire permanente.

Les codeurs d'effets ont juste besoin de l'installer pour pouvoir développer et tester leur effet. Toute la démo est décompressée lors de l'affichage du message. Le compacteur utilisé est upkr (la 1ère fois sur CPC ?) qui compresse la démo encore mieux que Shrinkler.

L'intégralité des octets disponibles dans le header sont utilisés : le code d'affichage de la chaîne de caractères du début est stocké à la place du nom de fichier, tandis que le contenu de la chaîne de caractères à afficher est stocké avant la position &40.

A noter que cette façon d'afficher est plus compacte que celle utilisée dans la version soumise à la revision (et oui les corrections de bugs prennent de la place) pour un rendu identique. Madram et Offset m'avaient d'ailleurs aidé à corriger le code initial d'affichage quelques minutes avant la soumission, car il plantait sur le CPC de test (càd le code fourni sur le thread cpcwiki de The Vintage Computing Christmas Challenge 2024 est incompatible avec l'utilisation de ROMs).

Jusqu'à quelques heures avant la deadline de compétition, avec Madram et Eliot, nous avons fait de nombreuses passes de réécriture de portion de code des différentes parties pour maximiser la compression.



Come Join Us ! - 2024

Les effets ayant des configurations R7 et R2 différentes, il a fallu écrire des transitions CRIC pour que l'affichage soit nickel sur un écran autre que CTM. Sans ça le passage d'un écran à un autre n'aurait pas été à 50Hz ; ça peut passer inaperçu sur un CTM, mais un vidéoprojecteur moderne se mettrait en sécurité (càd écran noir) quelques secondes car incapable de gérer le signal vidéo. Ce genre de chose prend malheureusement de la place... L'ordre des effects a été choisi pour minimiser le nombre de transitions à stocker.

Tom et Jerry a écrit la musique (de nombreuses versions de la musique !), tout d'abord avec Starkos, puis Chipnsfx. Ce dernier permet d'avoir une musique nettement plus compacte (au détriment du rendu de la musique). Mais comme ça n'était pas suffisant, Madram a écrit un player spécifique qui est plus rapide, plus stable, plus compact après compression (de tête, on est passé de 600o à 300o).

Madram a initialement fourni un effet très impressionnant sur CPC (un tunnel texture avec gestion d'une source lumineuse), mais il n'a pas été inclus car au moment où il a été intégré, la démo était loin de tenir sur 4k. Le plasma a rapidement été écrit pour le remplacer. Avec de recul, au vu de la quantité d'octets que nous avons gagné (et utilisé pour autre chose), il est possible que cet écran aurait pu faire partie de 4deKades !

2.2 Face visible

Optimus a fait l'écran avec le cube qui tourne. C'est du temps réel, à 50Hz et il reste énormément de temps machine (son code ne consomme qu'1/6 du temps machine disponible) ! Le code initial a été écrit pour l'assembleur de Winape mais il a été trivial de le modifier pour basm/bndbuild, et faire son intégration au demosystem. La musique est jouée sous interruption, Eliot a ajouté le code sous interruption pour dupliquer l'écran et faire le décalage au registre R2 du CRTIC afin de remplir l'écran (cout >1500 je crois). Nous avons fait plusieurs passes avec Eliot et Madram pour améliorer la compression.

Eliot a fait l'écran avec les rasters verticaux/shadebobs. Madram a ajouté, pendant la Revision, la barre verticale qui tourne, calculée en temps réel grâce aux courbes sinus du cube. Nous avons fait plusieurs passes avec Eliot et Madram pour améliorer la compression.

Madram a fait l'écran avec le plasma en développement natif. Les premières versions du demosysteme étaient compatibles avec orgams et bndbuild pouvait assembler automatiquement du code orgams. Ca n'était plus le cas lorsque Madram a rejoint le projet. Cependant, seules quelques macros avaient besoin d'être converties pour appeler convenablement le demosystem. Cet écran quitte en remplissant la mémoire vidéo avec le motif nécessaire pour le scroller (motif qui s'affiche convenablement en mode 0 et mode 2).

J'ai fait l'écran avec le scroller en split border. C'est cet écran qui implique la création de plusieurs versions CRTIC de la démo à cause du split-border. Un space-filler nécessaire pour rendre la 4k plus agréable. Pour gagner des octets, la couleur du scroller dépend uniquement de la sélection aléatoire du plasma. L'état du scroller est sauvegardé en mémoire persistante pour qu'il recommence au même endroit à sa prochaine exécution. Nous avons fait plusieurs passes avec Eliot et Madram pour améliorer la compression.

Eliot a fait l'écran avec les 4096 dots à 50Hz (256 octets affichés * 8 étapes de delay * 2 dots par octets). Les courbes sont celles calculées pour sa partie des rasters verticaux/shadebobs.

Voxfreax s'est chargé de la cohérence graphique et de la recherche des palettes. Vu les contraintes de taille, il était difficile d'inclure des graphes. Le seul logo se retrouve donc dans le readme du dépôt des sources ;)

DU 18 au 21 avril 2025

Apollo, Beb, Cracky, Eliot, Golem13, Hicks, Krusty, Lastic, Madram, Octoate, Offset, Prodatron, Pulkowandy, Sim1, Tanghan, Toms, Zik

3. Recul

Tout d'abord, même si la démo a été classée à la Revision, je regrette que peu d'acteurs aient participé, l'objectif n'étant clairement pas de faire la meilleure 4k sur CPC, juste de célébrer son anniversaire.

On nous a remonté que 2 effets sont proches de ce que l'on peut voir dans TAF, mais c'est simplement les conséquences de routines concises dans les stocks d'Eliot qui étaient prêtes avant même que Madram ne participe activement, et le fruit du hasard.

Il y a 3 codeurs d'effets principaux, et 3 routines de calcul de cosinus (même si les tables du cube sont également utilisées pour la barre de l'écran suivant); on aurait pu gagner de l'espace en mutualisant cet aspect.

Il reste quelques bugs dans la version finale que je n'ai pas eu le courage de chercher à corriger.

Malgré tout ça, ce type de production permet tout de même de faire la promotion de la scène CPC et qui sait, d'attirer de nouveaux talents.

4. Conclusion

Les curieux peuvent accéder aux sources ici <https://github.com/rgiot/demo.revision2025.4deKades>
A bientôt pour les 50 ans du CPC !

5. Note de Madram

Krusty, en grand maître d'oeuvre, a assuré la cohérence de la démo. Au départ chaque effet s'affichait immédiatement dans son état complet. Devant mon insistance à introduire le plasma de manière progressive, il a veillé à ce que les autres effets respectent une telle entrée en matière (affichage incrémental des points du cube, rideau pour les barres, code à la dernière minute), des détails assez rares pour une démo 4Kio avec autant de matériel.



REVISION 2025

Kenshiro72 a interviewé Jean-Philippe BISCAY

Atomic Driver, Charly Diams, Mata Hari, Billy la Banlieue, Billy 2. N'en jetez plus ! Vous avez sûrement deviné que nous allons une nouvelle fois retrouver Jean-Philippe Biscay dans ùCPM après la préface du numéro précédent. Et pour cette fois il s'est prêté de bonne grâce au jeu de l'interview. Enfilons notre plus beau blouson noir, c'est parti !

Bonjour Jean-Philippe, d'ores et déjà nous vous remercions pour avoir accepté cet entretien. On va commencer par du classique : pour celles et ceux qui ne vous connaissent pas pouvez-vous vous présenter, ainsi que nous parler de votre parcours professionnel ?

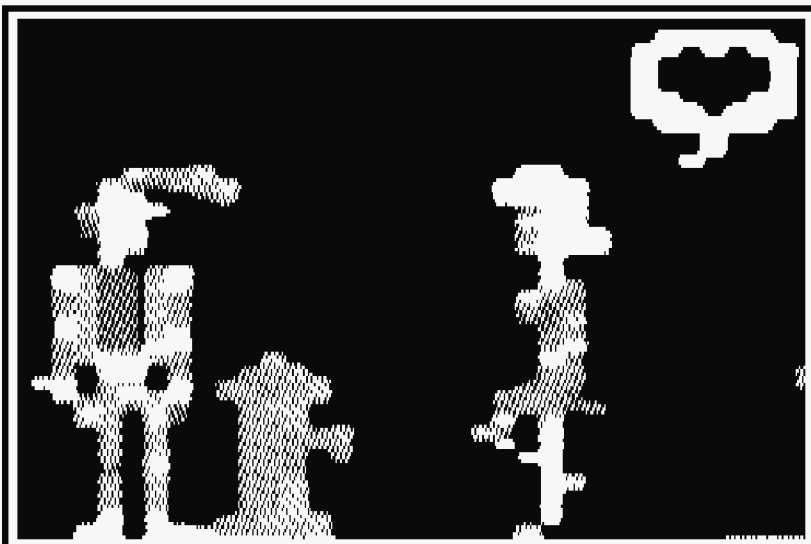
Né au Pays Basque, j'étais salarié à 17 ans après avoir quitté cette belle région. Je travaillais pour les "Monuments historiques", puis je fus "Taxi parisien" tout en me passionnant pour l'informatique grand public. Après avoir été créateur de jeux, j'ai vendu du matériel informatique puis je me suis remis à développer pour des créations en ligne (sites, outils de gestion, plateformes ...).

Avez-vous débuté la programmation sur Amstrad CPC ou sur d'autres machines ? Quel a été votre premier contact et vos premières impressions sur le CPC ?

J'ai débuté la programmation sur le ZX81 puis sur ORIC 1. Avec le CPC464, l'informatique familiale passait une nouvelle étape. C'est mon éditeur, Ere Informatique, qui me l'avait fourni complet avec moniteur couleur, lecteur disquettes et un volume sur les fonctions et les routines internes de la machine.

Les performances paraissaient exceptionnelles. Un vrai clavier, des couleurs magnifiques, un moniteur dédié, un son stéréo et 64Ko de mémoire, il y avait vraiment de quoi stimuler mon imagination.

Parmi vos créations il y en a une qui m'a fortement marqué à l'époque (et encore aujourd'hui), il s'agit de Billy la Banlieue. Comment en êtes-vous venu à travailler avec Loriciciels, après votre passage chez Ere informatique pour Gutter ?



Billy la banlieue - 1986

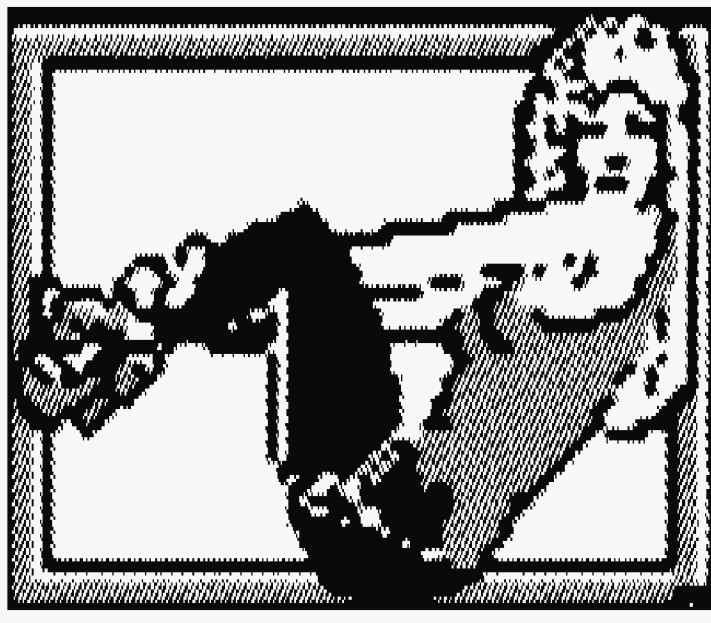
Avec un ami, nous avons programmé SAGA pour Oric, Gutter et Pacific pour Amstrad CPC édités chez Ere Informatique. Les revenus étaient faibles. Mon ami, qui n'avait pas les mêmes besoins que moi, s'en contentait. Nous nous sommes séparés. J'ai développé Billy seul.

J'ai présenté le jeu à Loriciciels en demandant un acompte important. Ere informatique n'a pas pu suivre. J'ai signé chez Loriciciels.

Où que je faisais tout tout seul, pour moi, changer d'éditeur c'était comme de changer d'épicerie et bien je peux vous dire qu'ils étaient drôlement vexés chez Ere informatique. Je n'ai pas dû être très adroit dans la négociation.

De quels outils disposiez-vous en cette période pour programmer ce jeu, et d'autres également sortis sur Amstrad CPC ? Pouvez-vous nous parler du petit souci avec les différents CRTC (générateurs des signaux vidéo) des CPC, qui vous ont amené à adapter le scrolling dans ce soft ?

Pour entrer les codes j'utilisais un Moniteur/Assembleur du nom de "Gena" je crois. Je faisais les dessins avec "Salut l'artiste", puis je saisisais les images avec un petit utilitaire de ma fabrication qui les compressaient si nécessaire. Sinon l'essentiel de la structure du jeu, les adresses de chaque sprite, de chaque routine était écrit sur papier bien rangé dans un classeur.



MATA HARI - 1988

Quelles ont été vos influences pour créer ce personnage iconique à la banane si préminente ? Et de manière plus générale quelles étaient-elles dans toutes vos créations ?

Comme le petit personnage de Pacific qui plongeait dans les profondeurs des océans je cherchais à dessiner un personnage qui se déplacerait en marchant ... je ne savais pas trop encore ni où, ni dans quoi. C'est en essayant différents couvre-chefs à mon personnage que j'ai vu, grâce aux dégradés de bleu du CPC, qu'une banane de rocker lui donnait une forte personnalité. J'ai adopté le personnage et la suite du jeu coulait de source pour moi.

Souvent les dessins m'ont inspiré le jeu à venir. C'est après avoir dessiné quelques décors de Charly Diams que j'ai développé le jeu. J'ai réalisé Mata Hari avec le mode quatre couleurs du CPC qui permettait des graphismes bien plus fins.

D'où vient l'idée d'inclure des jeux cachés à trouver (Jackpot, Course de voiture, Cassé brique, Space Invaders). Est-ce un hommage à ces classiques au travers des aventures de Billy (1 et 2) ?

Après avoir animé mon petit rocker et mis en place d'autres personnages et objets, je trouvais que ça manquait de diversité. C'était un peu ennuyeux. Or je me souvenais que les jeux simples que l'on trouvait dans les bars quelques années auparavant, étaient très amusants, voire passionnants... enfin pour moi. Etant peu gourmands en mémoire j'ai pu intégrer ces petits jeux qui ont apporté beaucoup d'intérêt à Billy.

Quelles sont les raisons qui vous ont motivé pour "remettre le couvert" un an plus tard pour un Billy 2 ? Aviez-vous un sentiment d'inachevé avec le premier volet ?

C'est chez Loriciciels que l'on m'a soufflé : "Ce serait bien de faire un deuxième Billy la Banlieue...". J'ai pensé à faire une suite identique graphiquement mais ayant toujours besoin de nouveauté, j'ai préféré reconcevoir Billy avec un nouveau look.

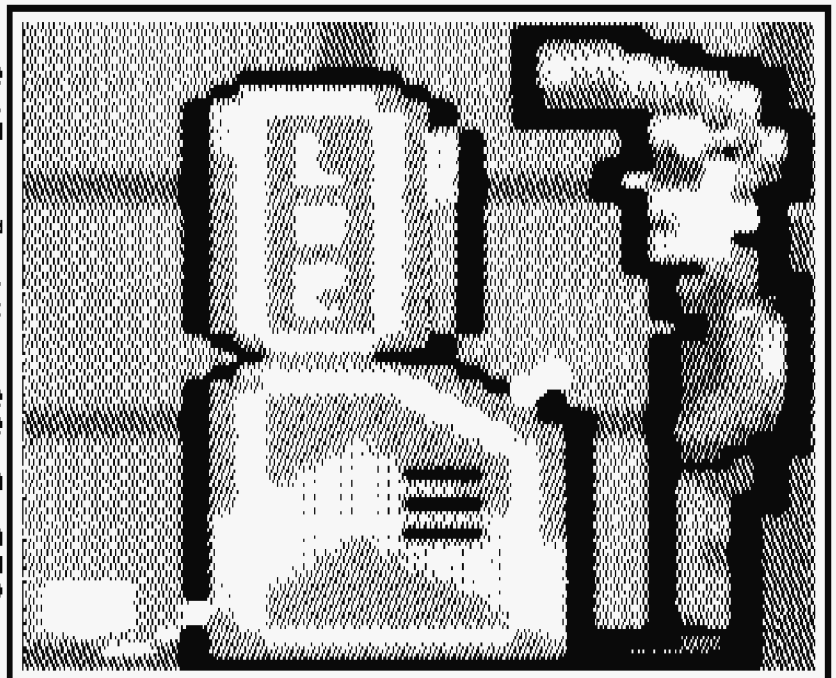
On a du mal à le réaliser de nos jours, mais vous développiez vos jeux entièrement en solo. Pourquoi ce choix et comment faisiez-vous pour vous organiser et tenir les délais pour votre éditeur ?

Effectivement, je travaillais seul après avoir expérimenté la collaboration avec un ami. J'étais entièrement libre. L'éditeur ne m'imposait pas de délais. N'ayant ni associé ni délai imposé je pouvais travailler rapidement et libre au niveau de ma créativité.

Êtes-vous toujours satisfait aujourd'hui de votre parcours d'auteur de jeux CPC ? Si vous aviez la possibilité de louer une DeLorean iniez-vous dans le passé pour modifier quoi que ce soit ?

Il est vrai que ma carrière d'auteur aurait probablement pu être différente, mais les revenus étaient trop modestes pour que je continue dans cette voie. Je suis très touché de l'intérêt que les gens portent encore à mes créations après toutes ces années.

Bien sûr avec plus de temps et plus de budget, j'aurai pu transposer Billy sur d'autres machines ou bien intégrer une équipe de développeurs de jeux mais je suis tout de même très satisfait de ce que m'a réservé la providence.



BILLY LA BANLIEUE 2 - 1987

Avez-vous des anecdotes à nous partager sur le processus d'élaboration de vos jeux ou plus généralement sur votre ressenti sur cette période dorée de la micro-informatique que beaucoup d'entre nous chérissent avec nostalgie ?

Effectivement je suis bien conscient d'avoir vécu une époque particulière. C'était tout à fait passionnant d'entrer dans ce monde numérique dont on sentait bien qu'il allait changer notre société. C'était formidable de pouvoir s'exprimer sur ces nouvelles machines. Ce qui a éveillé ma passion, c'est la programmation (le code).

Aujourd'hui encore, taper quelques lignes de code et voir le résultat à l'écran m'émerveille toujours.

Vous arrive-t-il aujourd'hui d'utiliser un "vrai" CPC pour programmer, jouer et/ou découvrir les productions actuelles (homebrews) ? Ou à contrario vous n'en utilisez plus, à moins d'employer les outils d'émulation disponibles aujourd'hui ?

J'avais encore un CPC 6128 dans ma cave que j'ai sorti il y a quelques mois pour le donner à mes petits enfants (6 et 10 ans). Ils ont été émerveillés par la machine qui a l'air d'un gros jouet par rapport au design et à la taille des

appareils informatiques maintenant. Ils s'amuse bien avec tous ces jeux pleins de diversité et de couleurs. C'est génial de pouvoir leur donner quelques astuces pour avancer et de les voir plein d'enthousiasme.

Je vous laisse le mot de la fin, une dernière chose à ajouter pour cette interview ? Vous avez carte blanche, le micro reste ouvert...

Les souvenirs sont loin maintenant mais les années CPC furent vraiment formidables. Nous sentions bien que ces machines allaient changer notre façon de vivre. Je pense avoir vécu quelque chose comme le début de l'automobile ou de l'aviation. Nous étions là au début, nous, développeurs, utilisateurs, joueurs, bidouilleurs, quand certains disaient "l'ordinateur, je laisse ça à ma secrétaire ..." ou bien "il se croit intelligent parce qu'il a un ordinateur...".

Les temps ont bien changé et il est important de conserver l'histoire des petits ordinateurs familiaux qui annonçaient le grand bouleversement numérique.

Par ailleurs, je remercie amicalement la communauté CPCiste de s'être intéressé à mes créations. Ça fait chaud au coeur.



PACIFIC - 1986

Le cas, pas de bol par Kukulcan & Kenshiro72

Qu'est-ce que j'ai pu jouer à ce jeu, une véritable balade de santé, un beat them all comme je les aime, sorti au Japon sur borne d'arcade en 1986 par la société Technos sous le titre "Nekketsu Kouha Kunio-Kun" et chez nous connu sous le titre "Renegade".

À noter que "Kunio" est une véritable idole au Japon et qu'il possède une très grande quantité de jeux le mettant en avant (combat de rue, plateforme, balle au prisonnier...). Par rapport à la version arcade nous avons perdu le scrolling horizontal lors des déplacements (3 écrans fixes sur CPC), la possibilité de courir (et donc disparition des attaques s'y rattachant : coup de pied sauté en courant, coup de poing, renverser les adversaires) ou même de réaliser des projections de nos adversaires (Pas de prise de judo ici, qu'on se le dise).

Vous allez me dire, aie (non je ne vous ai pas frappé, non mais) ça commence mal. En fait, pas du tout, le jeu est mignon tout plein et les animations sont magnifiques. Même en connaissant le jeu d'arcade et malgré cette réduction ça reste un excellent beat them all sur CPC, si ce n'est le meilleur à mes yeux par rapport à la technicité et la fluidité du jeu (considéré comme trop complexe par certain, voire injouable, non mais, que nenni). Ah oui, on ne peut pas jouer à deux, peut-être pour ça que beaucoup préfèrent sa suite, "Target Renegade" qui est à mon sens bien moins bon, même si nous pouvons en plus utiliser des armes, mais bon ça, ça ne fait pas tout.

Revenons à "Renegade", si j'ai décidé d'en parler, c'est forcément qu'il y a un bug des plus gênant, sinon il ne rentrerait pas dans notre petit article.

Le jeu se décompose en 4 niveaux, vous devez d'abord éliminer une certaine quantité d'adversaires pour pouvoir enfin affronter et battre le boss, tout ça dans un temps imparti.

À la belle époque, j'utilisais un joystick speed king pour les déplacements et les touches curseurs pour les coups. Oui oui, la prise en main n'est pas forcément évidente au début avec ce jeu, mais une fois que c'est acquis, là vous pourrez enfin vous amuser.



COVER BOOK RENEGADE 1987

Au premier niveau, nous sommes dans le quai d'un métro, la panoplie de coups est assez impressionnante :

Coup de pied arrière au niveau de la jugulaire de votre adversaire qui l'étourdira.
Coup de poing dans sa face, là il faut insister, y'en a qui ont la tête dure.
Coup de pied sauté dans la tronche (c'est le dentiste qui va être content).

Si vous avez sommé un adversaire vous pouvez vous coller à lui et ensuite lui broyer les noix avec un ou plusieurs puissants coups de genou (j'en connais un qui ne va plus pouvoir honorer madame pendant un bon moment).

Si vous avez fait tomber votre adversaire au sol, vous pouvez vous accroupir sur lui et faire valser sa tête de droite à gauche, au rythme de vos petits poings.

Si un adversaire vous attrape par derrière (non non aucune allusion sexuelle), deux possibilités s'offrent à vous, soit vous avez un adversaire en face de vous et vous en profitez pour lui coller un coup de pied encore dans les noix (décidément, un concert de castagnettes) ou vous repoussez celui qui vous a attrapé par un petit coup de nuque. De toute façon, il ne faut pas trop trainer sinon il va vous drainer toute votre énergie. Autre avantage, ce dernier va se retrouver au sol, idéal pour le rouer de coups.

Ce qui est important à mémoriser dans ce jeu, c'est la puissance des adversaires. Par exemple, au premier niveau :

2 coups de poing dans la face pour assommer un adversaire noir, et 4 coups pour un blanc (l'égalité des races, ils ne connaissaient pas à l'époque).

1 coup de pied arrière pour assommer un adversaire, blanc ou noir, là c'était identique. Par contre ensuite pour les coups de genou dans les parties, c'est 3 pour le noir et 4 pour le blanc avant qu'il rende l'âme.

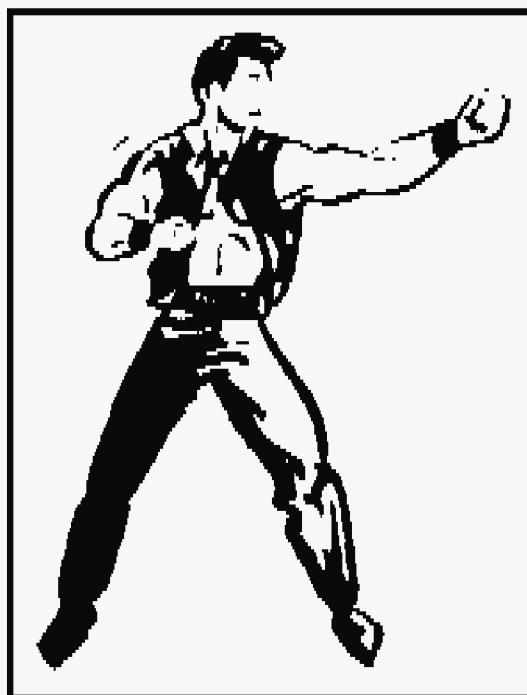
2 coups de pied sautés dans la face et ça tuera votre adversaire blanc ou noir.

Donc vous l'avez compris, pas besoin de faire un grand dessin, chaque protagoniste a une quantité d'énergie qui lui est propre (il ne restera pas propre longtemps) et votre tâche va être de la lui siphonner.

Au niveau 3, nous avons des travestis, et ceux qui nous intéressent ce sont ceux qui sont en jupe rouge et perruque blonde. Leur énergie à chacun est ridiculement faible, et dès qu'ils atterrissent au sol, ils meurent, donc pas de possibilité de coller une dérouillée au sol.

Et c'est là qu'est tout le problème.

À chaque fois qu'on finit le jeu, donc les 4 boss tués, les adversaires deviennent un peu plus résistants (le jeu devient de plus en plus dur, et le temps lui est toujours le même pour finir le niveau). Lorsque vous êtes de nouveau au niveau 3, si vous faites tomber au sol le travesti, cette fois-ci il ne meurt pas directement, et vous avez la possibilité de réaliser un passage à tabac, mais voilà, le jeu plantera purement et simplement (le cpc n'apprécie pas de marcher sur le travesti).



NOTICE DU JEU RENEGADE



L'animation du passage à tabac du travesti au sol n'existe pas, d'où le plantage, par contre, il est possible de remplacer par l'animation du personnage noir au cheveux roux.

AVANT : 8B 40 B6 40 00 00 00 00 00 00 B9 40 00 00 00 00 00 BE 40 DF

APRES : 8B 40 B6 40 00 00 1F 40 00 00 B9 40 00 00 00 00 00 BE 40 DF

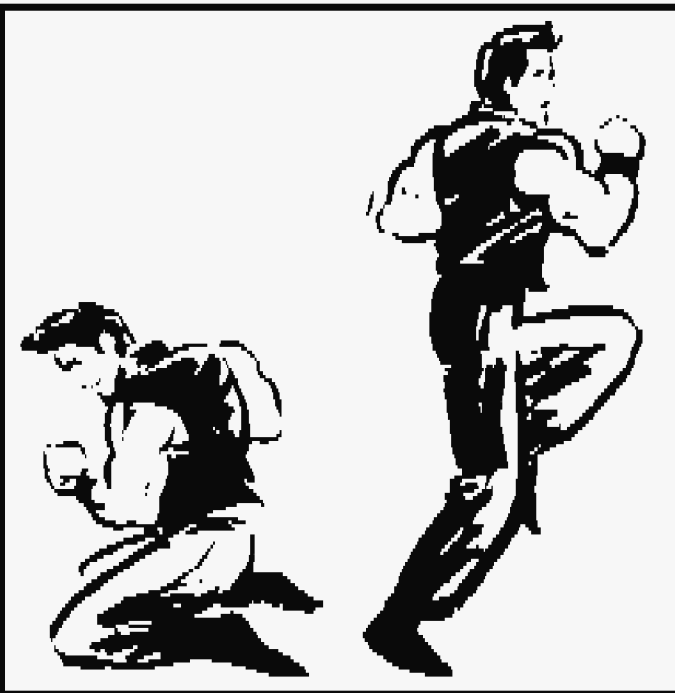
ou
poke &3E56, le &00 en &1F
poke &3E57, le &00 en &40

J'arrive à faire le tour du jeu 3 à 4 fois, le plus dur pour ne pas planter le jeu c'est justement de ne pas passer sur le travesti (en même temps qui aurait envie de passer dessus ?) dans le niveau 3. Et le fait d'avoir enfin une correction pour ce jeu c'est vraiment très appréciable, même si ce n'est pas la panacée, c'est toujours mieux qu'un méchant reset (mais sans le sourire).

Etant donné que nos adversaires finissent par avoir la puissance d'Hercule, il devient vraiment très compliqué de finir les niveaux dans le temps imparti. Mais au niveau 1, vous avez la possibilité de faire tomber du quai de gare vos adversaires (complètement à droite du décor), il faudra en user et en abuser. Par contre, cette technique ne fonctionne pas sur les boss, faut pas abuser, sinon ça serait trop facile.

Au niveau 2, concernant les motards vous finirez par les faire tomber des motos via un coup de pied sauté sans les tuer. Ils se relèveront et disparaîtront dans la foulée. Ce qui veut dire que vous ne pourrez pas passer à la horde suivante d'adversaires tant que vous n'aurez pas éliminé votre quota de motards. L'astuce consiste à se précipiter rapidement sur le motard au sol et le rouer de coups après vous être accroupi sur lui. Pour la horde suivante sur ce même niveau, comme au niveau 1, nous avons un quai mais cette fois-ci il se situe à gauche du décor.

Pour le niveau 3, l'écran des travestis et de la Grosse Bertha, la technique consiste surtout à faire tomber les adversaires au sol et à les tabasser le plus vite possible. Concernant la Grosse Bertha, ne jamais au grand jamais se laisser attraper, vous vous retrouveriez avec une tête comme un compteur à gaz très rapidement, et votre énergie serait siphonnée en un temps record.



Le dernier niveau, le 4ème est sûrement le plus dur, car il ne faut pas faire d'erreurs, car les adversaires ont de grands couteaux, et ça ne pardonne pas. Le boss lui a un revolver, et une bonne technique pour le tuer consiste à se coller à lui et décocher des coups de pied sautés ou arrière, tout en faisant attention aux adversaires armés de grands couteaux.

Qu'est ce qu'il ne faut pas faire pour aller embrasser sa dulcinée et lui caresser les fesses, oui oui, ils ont osé sur l'animation du perso à l'époque, ahahah.

Certes ce jeu n'est pas fait pour les petits joueurs, mais avec de l'entraînement et de l'expérience vous finirez par prendre un grand plaisir à y jouer.

Concernant le sang qui est de couleur bleue (hum, la couleur du sang des nobles ?), le cheat mode est vraiment très compliqué à activer avec nos claviers sur CPC, trop de touches à enfoncer, voici 3 pokes qui vont donner une touche écarlate à votre bastonnade :

- poke &0322, le &0C en &00
- poke &03DB, le &C9 en &00
- poke &0E1D, le &20 en &18

Il existe d'autres petits bugs et notamment au niveau 4, mais ils ne gênent aucunement la jouabilité, donc vous pourrez toujours en prendre connaissance dans la fiche dédiée sur cpc-power.

Allez je vous laisse, j'ai une distribution de mandales à faire. A toi de jouer Kenshiro.

Ok Boss, pas taper s'il te plait ! je reprends mes Hokuto de cuisine, et je me pare de mon beau Nanto de Vison pour aller casser du (censuré). Et oui justement imaginez un titre comme ce génial Renegade sortir en 2025 sur PS5, Switch 2, Steam ou X-Box ? A vrai dire ce n'est pas la peine car cela serait totalement impossible de nos jours ! Les pauvres scénaristes iraient pointer directement au chômage, couverts de goudron et de plumes. Toujours ce vaste problème de la perception des jeux vidéo et de la violence dans la vie réelle. Mais tant que GTA ou Call of Duty se vendront par palettes...sans commentaire.

Je me rappelle encore très bien de la baffe reçue lorsque j'ai découvert ce titre à l'époque, un vrai must. Malgré la difficulté de jongler entre joystick et clavier, mais c'était un coup à prendre. Imagine Software avait fait du super boulot sur cette adaptation de la borne d'arcade. Je vais pouvoir m'y remettre grâce à tes précieux conseils, merci beaucoup Maître es Mandales. Peut-être d'autres conseils sur les suites Target: Renegade et Renegade 3 dans de futurs uCPM ?

Je finirai sur un point essentiel : Nous aussi on est des gentils, et on n'aime pas les méchants. C'est con c'que je dis je sais, mais on s'en fout c'est pour un fanzine à l'ancienne !

L'interpréteur Little Smalltalk par PulkoMandy

= Introduction =

Dans la partie précédente, nous avons vu dans les grandes lignes comment fonctionne un système Smalltalk. Il repose sur trois composants : un interpréteur, un compilateur, et un ramasse-miettes. C'est de ce dernier dont nous allons parler aujourd'hui.

Le rôle du ramasse-miettes est de permettre l'utilisation optimale de la mémoire vive disponible. Pour cela, il doit fournir les services suivants à l'interpréteur :

- Réserver une zone de mémoire d'une taille donnée.
- Faire le ménage : détecter les zones de mémoire qui ne sont plus utilisées, et les recycler pour qu'elles puissent à nouveau être réservées.

Dans certains autres langages, l'interpréteur (ou pire, de la personne qui tient le clavier) est responsable de prévenir qu'une zone de mémoire n'est plus utile. Ce n'est pas le cas en Smalltalk, ce qui simplifie le travail de l'interpréteur et de la personne qui tient le clavier. C'est le but, non ?

En plus des contraintes communes à tous les ramasse-miettes, le nôtre devra également tenir compte de la structure de la mémoire du CPC.

= La mémoire RAM du CPC =

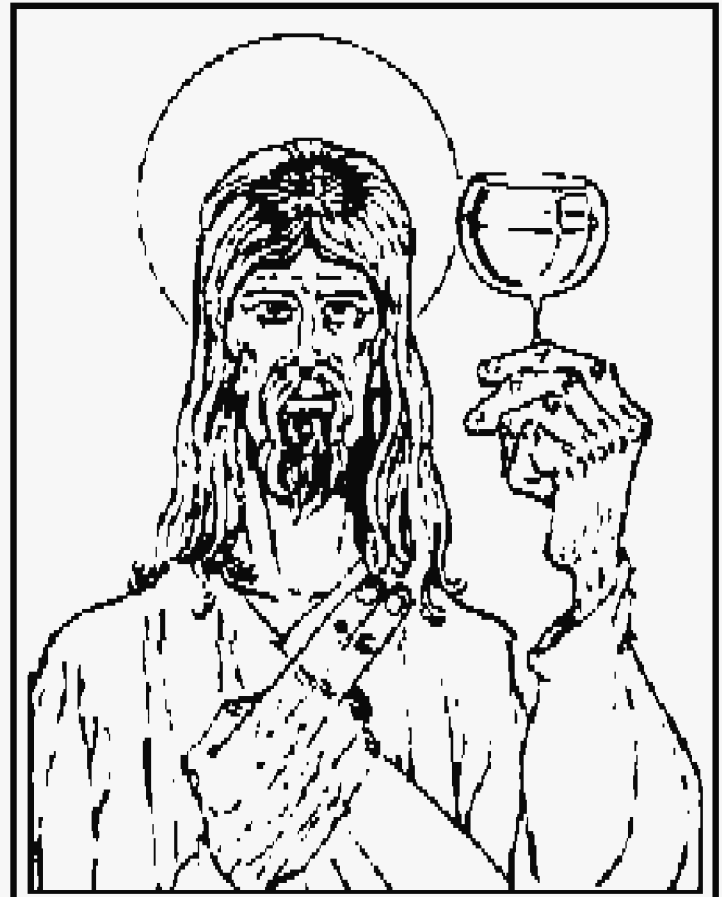
Sur CPC, l'espace mémoire est découpé en 4 zones de 16Ko :

- De 0000 à 3FFF : mémoire RAM interne ou firmware
- De 4000 à 7FFF : mémoire RAM d'extension
- De 8000 à BFFF : mémoire RAM interne
- De C000 à FFFF : mémoire écran, ROM d'extension

Il existe quelques modes supplémentaires, mais nous n'en aurons pas besoin, on se contentera donc de cette version simplifiée.

Dans la zone de 4000 à 7FFF, il est possible d'accéder à plusieurs banques de mémoire. Le choix de la zone à accéder se fait via le registre MMR qui se trouve à l'adresse 7Fxx. Il suffit d'écrire le numéro de banque auquel on souhaite accéder, par exemple :

```
LD BC, &7FC4  
OUT (C), C
```



GOTLIB

Comment Titj imagine PulkoMandy en lisant le début de son article

Voilà, la banque numéro C4 est accessible !

Sur un CPC 6128, 5 banques peuvent être utilisées de cette façon, il s'agit des numéros C0 (configuration par défaut, compatible avec les générations de CPC précédentes), C4, C5, C6 et C7. Avec une extension mémoire, on dispose de numéros supplémentaires CC, CD, CE, CF, D4, D5, ... soit un total de 33 banques de 16Ko chacune.

Pour notre interpréteur Smalltalk, nous avons vu dans l'article précédent que le code est en ROM. Cela libère le plus de RAM possible. La mémoire interne sera utilisée pour les variables interne de l'interpréteur, tandis que tout l'espace dans les banques sera dédié au stockage des objets Smalltalk par le ramasse-miettes.

L'interpréteur, quant à lui, sera chargé d'activer la banque dans laquelle se trouve l'objet auquel il veut accéder. Ainsi, lorsqu'on développe du code Smalltalk, il n'y a pas besoin de se préoccuper de l'organisation de la mémoire et de l'existence de ces banques. L'ordinateur se charge de tout !

= Structure des objets Smalltalk =

Le ramasse-miettes doit pouvoir déterminer quels objets sont en cours d'utilisation, et lesquels sont devenus inutiles et peuvent être recyclés pour libérer de la mémoire. Pour cela, il va devoir analyser le contenu de ces objets. Il est donc important de savoir comment ceux-ci sont organisés.

Les objets Smalltalk sont généralement composés de références à d'autres objets. Pour stocker une référence, nous avons besoin du numéro de banque ainsi que de l'adresse de l'objet dans cette banque. Il y aura toujours au moins une référence vers la classe dont l'objet est une instance. Nous aurons également besoin de connaître la taille de l'objet, qui peut se stocker sur 2 octets.

Voici un exemple d'objet représentant une méthode Smalltalk exécutable :

```
0006 Objet contenant 6 références
C4 7AC6 Classe de l'objet (Method)
C4 7937 Nom de la méthode (at:)
C6 7496 Bytecode de la méthode
C6 748A Littéraux
00 0008 Taille de la pile
00 0001 Taille des variables temporaires
C6 74EA Classe à laquelle appartient la méthode
```

On repère déjà un cas particulier : deux des références contiennent 00 à la place d'un numéro de banque valide. La valeur 00 est utilisée pour stocker un "small integer", c'est à dire un entier sur 16 bits, à la place d'une référence. De la même façon, la valeur 01 permet de stocker un caractère ASCII à la place d'une référence.

À partir de cet objet, on peut suivre une référence pour accéder à un autre objet. Par exemple allons voir dans la banque C4 à l'adresse 7937 comment est stocké le nom de la méthode :

```
8003 Taille de l'objet (3 octets)
C4 7F7F Classe de l'objet (Symbol)
61,74,3A "at:" encodé en ASCII
```

On voit ici un autre cas particulier : lorsque le bit 15 de la taille est positionné, l'objet n'est pas composé de références, mais d'octets contenant directement une valeur. À l'exception de la référence vers la classe de l'objet. Ce format de stockage permet de représenter efficacement une chaîne de caractères, le bytecode d'une méthode Smalltalk, ou toute autre donnée ne contenant pas de références vers d'autres objets.

= Stratégie de gestion de mémoire =

Ces présentations étant faites, intéressons-nous maintenant aux algorithmes du ramasse-miettes ! D'abord l'allocation, parce que c'est le plus simple.

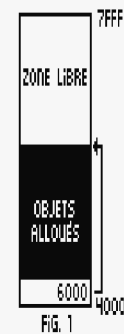
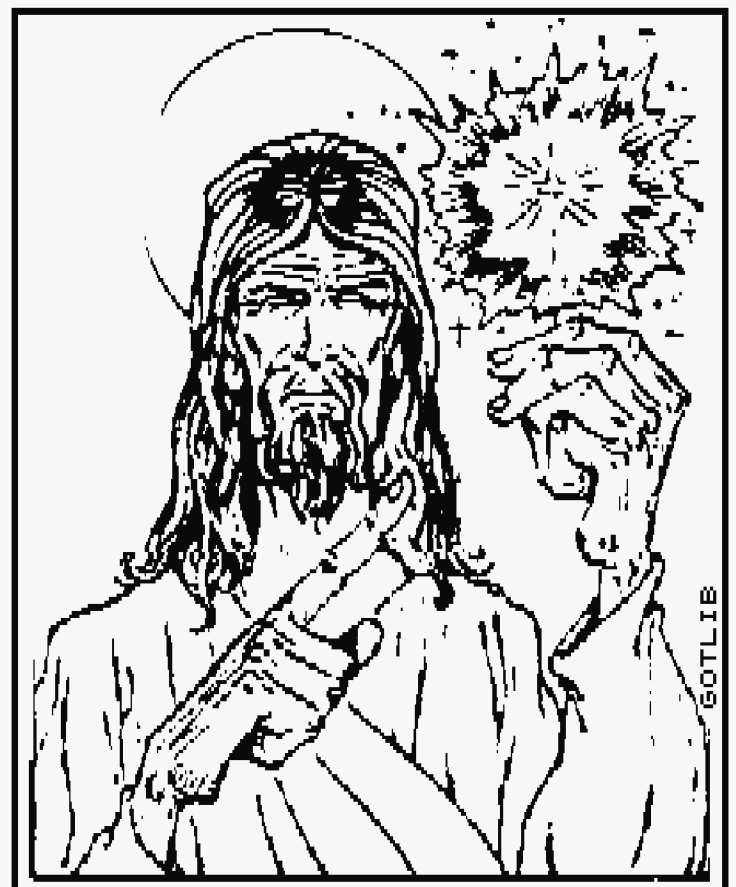


FIG. 1

Au début de chaque banque, se trouve un pointeur vers le premier octet libre dans la banque. À chaque allocation d'un nouvel objet, on fait avancer ce pointeur. Lorsqu'il n'y a plus de place, on passe à la banque suivante.

On pourrait s'arrêter là, mais il va rapidement y avoir un problème : le nombre de banques disponibles n'est pas illimité, et elles vont tôt ou tard toutes être remplies. Il faut alors réaliser une étape de compactage : trouver les objets qui sont encore utilisés, et les regrouper au début des banques de mémoire. Ainsi, l'allocation mémoire peut reprendre son cours normalement.



Comment Titi imagine Pulkomandy en cours de lecture de son article

Cependant, nous avons vu que les objets contiennent tous des références à d'autres objets, et ces références contiennent directement l'adresse d'objets. Déplacer un objet pose donc un problème, puisque toutes les références vers cet objet deviendraient invalides ! Cela complique le travail du ramasse-miettes, qui va devoir non seulement déplacer les objets, mais aussi mettre à jour les références pour qu'elles indiquent toutes la nouvelle adresse.

Nous allons utiliser pour cela l'algorithme de Baker. Il a l'avantage d'être simple à implémenter et assez rapide. Il a l'inconvénient de diviser par 2 la taille de la mémoire utilisable, comme nous allons le voir. Mais avec 512 Ko de mémoire, ce n'est pas vraiment un problème, et la vitesse d'exécution est importante pour avoir un système utilisable.

Nous allons séparer les banques de mémoire en deux groupes. Le ramasse miettes va se déclencher dès que l'un de ces groupes est plein, et va déplacer tous les objets utiles vers l'autre groupe de banques tout en les compactant et en redirigeant toutes les références.

= Trouver les objets utiles =

Le premier problème est de déterminer quels objets doivent être conservés, et lesquels doivent être recyclés pour libérer de la mémoire. Pour cela, il faut déterminer un ensemble d'objets "racines" que l'on souhaite conserver. Cette liste sera fournie par l'interpréteur, et contiendra, par exemple, la méthode en cours d'exécution et son contexte (nous en reparlerons dans le prochain article). Le ramasse miettes va commencer par déplacer les objets racines dans une banque vide. Ensuite, il va analyser toutes les références contenues dans ces objets, et déplacer les objets ainsi référencés s'ils n'ont pas encore été déplacés vers les nouvelles banques. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'aucun objet déplacé dans les nouvelles banques n'ait de références à des objets présents dans les anciennes banques.

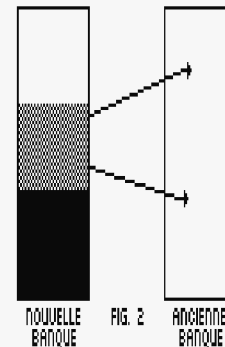


FIG. 2

La nouvelle banque est divisée en 3 zones :

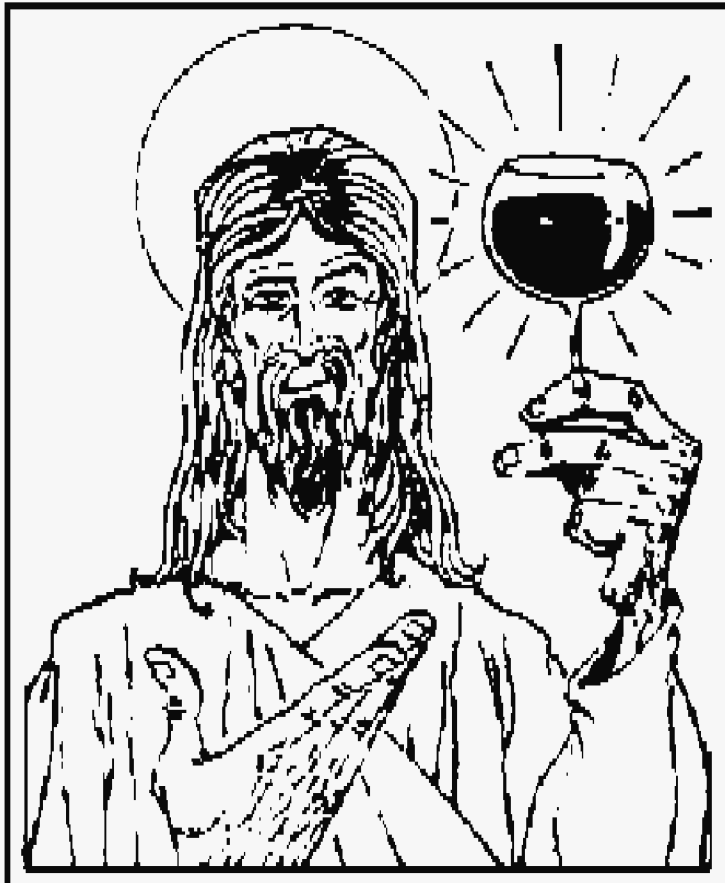
- Zone blanche : espace libre pour allouer de nouveaux objets.
- Zone noire : objets complètement déplacés.
- Zone grise : objets pouvant contenir des références vers les anciennes banques.

= Déplacer un objet =

La procédure de déplacement d'un objet est assez simple :

- Allocation d'espace pour cet objet dans la zone blanche (ce qui agrandit la zone grise).
- Copie de l'objet à sa nouvelle adresse.
- Enregistrement de cette nouvelle adresse dans l'ancien emplacement de l'objet.

Cette dernière étape va être utile plus tard lors de la mise à jour des références. La nouvelle adresse va être stockée à la place de la référence vers la classe de l'objet. En effet, tous les objets disposent de ce champ ("tout objet est une instance d'une classe"), c'est une des règles fondamentales de Smalltalk, et une fois que l'objet a été déplacé, on peut l'utiliser pour un autre rôle.



Comment Titi voit PulkoMandy à la fin de la lecture de son article

Cependant, l'étape suivante va avoir besoin de déterminer si un objet est déjà déplacé. Pour simplifier cette détection, lorsqu'on stocke une redirection, on va inverser le 7ème bit du numéro de banque. Par exemple, la bank D4 sera codée 54. Ce cas particulier ne concerne que le ramasse-miettes et n'aura pas d'incidence sur l'interpréteur, qui lui ne verra que des références "normales" et toujours valides.

= Réduire la zone grise =

Nous pouvons enfin voir l'algorithme principal du ramasse-miettes : Il va analyser la première référence au début de la zone grise. Celle-ci pointe vers un objet dans l'ancienne banque. Il y a deux cas possibles :

- Si l'objet a déjà été déplacé : récupération de la nouvelle adresse de l'objet et mise à jour de la référence.

- Si l'objet référencé n'a pas encore été déplacé : déplacement de cet objet, puis mise à jour de la référence.

On recommence ensuite ce travail avec la référence suivante, et ainsi de suite jusqu'à avoir analysé toutes les références et avoir réduit la zone grise à 0. Il ne reste alors qu'une zone noire (les objets survivants) et une zone blanche (espace libéré pour de nouvelles allocations de mémoire). A ce moment, le ramasse-miettes a fini son travail et va pouvoir rendre la main à l'interpréteur.

= Analyse des performances =

Cet algorithme a l'avantage de n'accéder qu'aux objets "vivants". Tous les objets qui ne sont pas accessibles depuis la racine ne seront pas du tout accédés par le ramasse-miettes. Il est donc très intéressant de l'utiliser lorsqu'il y a peu d'objets dans ce cas, et que la plus grande partie du contenu de la mémoire est constituée d'objets obsolètes.

C'est généralement le cas en Smalltalk, car l'interpréteur crée beaucoup d'objets temporaires avec une faible durée de vie. Cependant, l'algorithme présenté ici déplace tout de même tous les objets à chaque cycle, ce qui demande tout de même quelques secondes de calcul. Il sera donc intéressant d'exclure certains objets dont on sait qu'ils ne seront de toute façon jamais supprimés. Cela pourra se faire par exemple en déplaçant ces objets en ROM, ou en réservant une ou plusieurs banques de RAM à cet usage. Cela réduira d'autant le travail du ramasse-miettes.

Une autre piste pour améliorer les performances est de modifier l'interpréteur pour qu'il utilise moins d'objets. En effet, la meilleure façon d'optimiser le ramasse-miettes, c'est de l'exécuter moins souvent ! Mais nous aurons l'occasion d'étudier cela dans le prochain article.



Quoi ??? Fulkomandy a bien parlé de ramasse-miettes dans son article, non ?

Titi a interviewé Roudoudou

Roudoudou, Roud', Marcel, Grouik,... une seule et même personne. Impossible que vous ne le connaissiez pas. Très actif sur les différents forums CPC sur internet, sur Discord, sur YouTube, sur Facebook, cet hyper actif est partout ! Vous avez toujours voulu savoir comment un homme était-il capable de ne jamais dormir et d'être autant productif sans oser le demander ? Ne bougez pas, ùCPM l'a fait pour vous !

Bonjour Roudoudou. Merci de nous accorder cette petite entrevue. Certains diront que tu ne peux être qu'une I.A. tant tu es présent partout tout le temps. Alors Roud', mi-homme ? Mi-robot ? Robot ? Qui es-tu ?

Alors, je m'appelle Edouard, d'où une partie des surnoms qui me sont attribués (doud, doudou, roudoudou, r2d, rdd). Les autres pseudos ont aussi une histoire, j'ai navigué dans différents milieux (catacombes, urbex) où le pseudo était carrément "obligatoire". Parfois on ne le choisissait pas, c'était les autres qui se chargeaient de vous "pseudomiser". À propos d'exploration urbaine, j'ai retrouvé quelques connaissances cataphiles dans des associations de préservation du matériel. Une grande partie des cataphiles venaient du monde universitaire ou geek de la première heure (RTEL), il y avait une explication logique à cette connexion.

Concernant mon apparente hyperactivité, il est vrai que je dors peu et que j'ai tendance à parfois m'éparpiller. Mais j'ai maintenant assez peu de projets en cours et ils avancent presque tous donc... par contre si on me sollicite et que je peux être d'une aide quelconque, je le fais toujours ce qui explique qu'on voit mon pseudo dans beaucoup de projets.

Quand as-tu eu ton premier CPC ? Était-ce ton premier ordinateur ?

J'ai eu mon CPC en 1989 (avec Crazy Cars II), c'était celui de mon cousin qui passait sur Atari ST. Ce n'était pas mon premier ordinateur, je tâtonnais du Basic avec un T07 que ma mère avait rapporté de l'école car il ne servait plus, pour peu qu'il ait servi un jour.

J'avais été en contact avec l'Amstrad avant de l'avoir. Je crois que tous mes potes en avaient un. J'étais déjà un mordu complet de Saboteur 2 (monde libre, héros féminin, difficulté dosée). Mon cousin plus âgé était très au fait de ce qu'il fallait acheter (quoi qu'il s'est ptetre foiré sur l'Atari :p) aussi quand j'ai récupéré son CPC, il était fourni des meilleurs hits et d'une bardée de revues. J'ai beaucoup joué à cette époque et programmé quasi exclusivement du Basic, dans la continuité de ce que je faisais sur T07.



Une interview de Roudoudou lors de la Lucky & Tigrou Party 1

<https://www.youtube.com/watch?v=UU0UpjFL5y4&t=2s>

Lieu : Clermont (60)

Date : du 8 au 9 février 1997

Comment as-tu connu la scène CPC et en quelle année ?

Je commence à surfer sur des BBS (ACE, Electron) au début des années 90 ce qui me permet de suivre de près la scène démo PC et les balbutiements de l'émulation Amstrad (CPCEmu premier du nom, suivi rapidement par CPE et Caprice), ainsi que le légendaire FTP de NUG-UNIT.NO. Ce qui fait que peu avant de rencontrer la scène, j'étais en train de la chercher en téléchargeant les premiers dumps !

Je lisais surtout des fanz-disks, je notais les adresses qu'on pouvait lire à la fin de certaines démos. J'avais téléphoné à quelques personnes en tombant sur leurs parents, la plupart avaient laissé tomber le CPC.

C'est en allant à des codings parties PC que je découvre quelques membres actifs de la scène démo CPC. Perdue à la Lucky & Tigrou Party dans l'Ôise en 1997, il y avait Candy, Eliot et Rainbird dans un coin de la salle. J'étais venu avec mon PC pour montrer les dernières routines de mapping corrigé en haute résolution et 65000 couleurs et, je suis resté discuter tout le meeting avec les trois lascars. J'étais dedans, enfin presque !

Tu as participé à de nombreux meetings. Tes meilleurs souvenirs ? Des anecdotes ? De mauvais souvenirs ?

Je n'ai que des bons souvenirs de meetings CPC. Comme je le disais, je viens de la scène PC qui est une scène massive et moins familiale. J'avais une expérience mitigée des grosses coding parties PC, j'avais aussi entendu des histoires comme quoi à The Party (un événement énorme) certains s'étaient fait voler leurs portefeuilles, leurs machines...

Alors quand je débarque au Warf Meeting ça fait un choc ! Il y a avant tout un groupe de copains de Montluçon et des membres de la scène CPC venus des 4 coins de France. Les parents préparent les repas, tout le monde discute avec tout le monde, c'est à taille humaine et c'est le pied total.

J'enchaîne alors le plus de meetings possibles. Travaillant depuis quelques années déjà, j'ai plein de temps libre, une voiture, les CPC sont presque donnés en brocante, c'est l'éclate ! En parallèle de ça il y a aussi tout le côté OFF de la scène, on se fait des meetings chez les uns, chez les autres. Tu fais quoi ce week-end ? Rien ? Ok j'arrive et on fait 300 kms à des vitesses inavouables pour se retrouver.

Les mauvais souvenirs sont plus à chercher du côté de la scène PC. Avec Phar, l'autre codeur de feu de notre groupe Flower Corp, on file direction l'Allemagne du nord à la Mekka & Symposium 1997. Déjà faire la route en superCinq n'a rien de bien passionnant, on arrive dans une salle déjà remplie à ras bord où s'installer a été compliqué, mais on a trouvé UNE place et UNE chaise...

Rien de prévu pour dormir, tout le monde avec des sonos à fond, rien pour manger à part des gâteaux au bar. Les allemands savaient, eux et ils étaient préparés. Ils se sont tous étalés sur les tables avec des télévisions de 1m de diagonale pour y passer du porno zoophile (c'était encore légal là-bas à cette époque), un micro-onde, un frigo. Ils jettent leurs déchets par terre, dorment dedans (vraiment, ce n'est pas une image, ils faisaient ça...). J'aurai au moins profité de l'énorme comète Hale-Bopp sur le trajet du retour, quand on reprendra la route vers minuit. Quitte à ne pas dormir et ne discuter avec personne, autant rentrer. Oui, car si j'étais en joie de rencontrer certains sceners allemands C64, ils ne parlaient pas anglais, oups !

Ce trauma explique en grande partie pourquoi je suis hyper frileux à l'idée d'aller à la Revision (même s'ils ont l'air de s'être civilisés entre temps...).

Un site internet, un fanzine disc, des participations à des magazines, des fanzines, une radio, des jeux, des démos, un émulateur, une chaîne Twitch, une chaîne YouTube, tu organises des meetings chez toi, n'en jetez plus, la coupe est-elle pleine ?

On peut voir ça comme une palette d'activités énorme ou comme une seule activité de création et de diffusion de contenu qui a plusieurs facettes ! Me concernant, il manque même la photographie à cette liste !

Pendant les années 2000 j'ai été hyperactif du côté de l'exploration urbaine, des dizaines de milliers de photos, je passais mes week-ends sous terre, dans des friches et plus tard, j'ai poussé le bouchon un peu plus loin puisque j'étais sur les toits parisiens des grands monuments plusieurs fois par semaine. J'avais le temps de faire des meetings et de sortir des petits trucs sur Amstrad mais ce n'était pas la priorité du moment.

Et puis j'ai fini par quitter Paris, fonder un foyer, avoir des enfants ce qui m'a éloigné de tout pendant environ 4 ans (jusqu'à ce que la dernière fasse ses nuits) et que je me retrouve avec plus de temps libre qu'avant...

Je rattrape un peu mon retard sur certaines démos, en particulier la Wake Up ! dans laquelle quelques messages étaient destinés aux "flemmards de la scène" dans le scroll de fin. Comme dit précédemment, les années 2000 sont une période creuse, il y avait beaucoup de monde pour prétendre faire mieux mais surtout ne rien faire. Le message me concernant est plutôt sympa : Wake Up -Roudoudou- Your ten years old previews are far more impressive than BF effects! Maybe it is time to write some transitions and release them !

La suite les gens connaissent, je prépare une pelletée d'effets, je crée l'assembleur Rasm pour pouvoir assembler la démo facilement et rapidement, je motive Zik à terminer le SoundTracker DMA (qui traînait aussi depuis +10 ans) et voilà, je ferai référence au message de Wake Up ! dans CRIC3 => twenty years ago, I had a rubberbar.



Wake Up ! - 2012

Après ça, je ne me sentais pas attaquer à nouveau une mégadémo donc j'ai continué à améliorer mes outils (rasm, splitraster+, convgeneric), j'en ai développé d'autres (hspcompiler, edsktool,...) et je me suis tourné vers le jeu.

En ce sens, Bubble Quest va être un accomplissement pour l'équipe car c'est à la fois un jeu et une mégadémo. Et si j'ai plein d'autres projets et réalisations depuis, c'est justement parce que BQ est en retard et que ma partie est terminée en attendant que Barjack trouve du temps pour terminer les graphs. Donc je m'occupe autrement !

Que possèdes tu comme matériel AMSTRAD ? Plutôt team machine d'origine ou plutôt émulateur ?

J'ai plusieurs machines que j'ai récupérées avant que le marché du rétro ne devienne n'importe quoi. J'ai aussi fait une razzia sur des écrans qui allaient partir à la poubelle ou des télévisions que les gens mettaient à 5€ sur LBC pour qu'on les débarrasse. J'ai pu récupérer du matériel récemment chez l'ami Grees qui voulait que ses Amstrad profitent à des gens de la scène et non la spéculation. J'ai gardé les disquettes car il faut que je les dumps un jour et j'ai apporté quasiment tout le reste au BND4 pour don.

Pour pouvoir travailler sur la machine d'origine j'ai pas mal de cartes d'extension. Néanmoins ça reste toujours pénible de permuter les claviers quand il faut tester ou alors il n'est tout simplement pas possible de pouvoir développer sur la machine (utilisation de ROM, cartouche, etc.). Peut-être que d'ici 10 ans, quand les enfants seront partis, je pourrai faire ma dev-room, qui sait ?

L'émulateur est toujours un indispensable pour du gros dev mais les cartes d'extensions actuelles sont déjà fabuleuses pour des projets modestes et c'est toujours un plaisir de les utiliser quand il s'agit de tester le hardware dans ses retranchements. Donc pour te répondre, c'est par période et par thème que j'utilise la machine.

Tes projets futurs sur CPC ? Où en est le fameux BUBBLE QUEST ?

Les aléas de la vie font que le jeu est toujours au point mort. En l'état toutes les parties critiques du code sont faites, il ne manque que le code d'intro / outro et le spécifique aux niveaux qui concerne des déclenchements ou des trajectoires de sprites. Donc c'est terminé de mon côté.

E-dredon a quitté les réseaux en fin d'année dernière pour se consacrer à sa famille (et je ne peux que le soutenir dans cette voie). Les musiques sont quasi prêtes, comprendre qu'il ne manque que les parties digits à faire et définir dans les morceaux, rien qui ne puisse être repris par quelqu'un d'autre si besoin.

Barjack a une vie mouvementée et imprévisible, donc je ne peux répondre pour lui :p

Ton TOP 5 jeux / démos / utilitaires ?

JEU

Target Renegade parce que j'y jouais avec mon cousin en coopération et qu'on a passé des heures mémorables dessus. Avec la plus jeune de mes filles on l'a poncé à nouveau il y a quelques années, sur émulateur et sur un vrai CPC.

Saboteur 2 mod par theAlfest (j'ai cru comprendre qu'il préparait une version avec des défis cachés).

Turbo Esprit la map est grande, on se balade, on fait le plein, on zigouille des passants, c'est GTA avant l'heure ! Il y a plus de trafic routier que dans Midtown Madness 2 (véridique) et quand on connaît la genèse du jeu, on l'aime encore plus.

J'ai passé beaucoup de temps sur Wec le Mans, que j'ai fini sans tricher et sur lequel j'ai continué à jouer, juste pour apprécier la finesse des graphismes et le relief de la route. Une superbe réalisation.

Nord & Sud, le jeu est trop facile mais on peut se lancer d'autres défis (inverser les camps sur la map, laisser l'adversaire tout remplir et lui faire à l'envers avec un soldat). Et mine de rien c'est un des premiers jeux à avoir une bribe d'intelligence dans les combats.

San Pablo, un petit jeu de gestion de Cocktail Vision. Pas du tout le jeu du siècle mais j'ai aussi passé quelques heures avec mon cousin dessus. On se marrait comme des cons à avancer dans le jeu, puis faire n'importe quoi pour voir comme l'algo allait réagir.

DÉMO

Allez en premier, Ecole Buissonnière qui va être la seule production "ancienne" du Top. C'est la démo charnière entre deux époques. Celle qui offre des effets hard, des effets softs, une superbe cheat-part qu'on découvrira des années plus tard, l'arrivée du player YM, du décrunch à la volée, une quantité impressionnante d'effets, des transitions propres, un soin inégalé, à tel point qu'on appellera sobrement Madram Dieu pendant des années.



TURBO ESPRIT - 1986



OUT RUN - 1987

Batman Forever, parce qu'elle a fait collaborer plein de gens (en dehors du groupe j'entends), et que c'est une des premières démos avec plein d'effets qui s'enchaînent (mais plein, comptez-les!), j'ai envie de dire, "comme c'est supposé être le cas" ^-^ Sauf que contrairement aux autres, elle a utilisé un chargement musical intégré (pas de coupure, pas de loading blabla) et peut donc proposer encore plus d'effets, encore plus de graphs que les chargements uniques tout en ayant un flux ininterrompu d'effets.

One Screen Colonies #0 parce qu'elle plie le jeu de la surenchère technique. Et en faisant ça, peut-être qu'on sort enfin d'écrans techniques inintéressants.

Logon's run, aussi petite que 24k et qui enchaîne bien plus qu'un trick de page flipping. C'est comme souvent avec overflow, une master class.

Et je vais terminer par la Wake Up ! Qui est une production équilibrée et bien finie.

UTILITAIRES

Alors super original hein.

Organs pour avoir rendu l'assemblage enfin utilisable sur un CPC.

OCP Art Studio parce que c'est la réf et que j'suis pas graphiste (essayez IMPdraw !).

Discology pour ses années de services rendus.

EchoSoft d'ESAT Software pour faire des digitalisations audios depuis le port K7

Format 208k d'Amstrad Magazine

Ton FLOP 5 jeux / démos ?

Ah c'est chaud en fait parce que les trucs nuls, on ne s'attarde pas dessus, on passe à autre chose !

Dans les jeux inoubliables et pourris...

OutRun je pense que je n'ai pas besoin d'expliquer pourquoi. Je ne sais même pas pourquoi le jeu est lent, ça n'affiche rien, c'est moche et c'est quand même lent...

Hard Driving qui est déjà difficile en arcade, est complètement injouable sur CPC, en plus d'être moche et illisible.

Après j'ai des souvenirs d'autres portages spectrum à la truelle, genre Enduro Racer ou Indiana Jones, ce genre de jeux moches et lents mais en fait, j'écrasais la disquette rapidement avec autre chose...

Pour finir Les Ripoux ! Le film est génial, typique des années 80, du Paris sale, des rues pavées, Montmartre, le métro, je l'ai revu récemment et tu te prends une claque de nostalgie dans la tronche, le casting de folie et Zidi en gros au début du générique. Là le jeu fait vraiment pitié, encore plus moche que sur Atari et tout aussi inintéressant.

En démo je n'ai pas de flop, je n'ai pas connu les démos à l'époque (sauf une) et le CPC a toujours été en retard sur les autres machines, le contexte sûrement, c'était une machine abordable et la scène démo était majoritairement composée de collégiens. Tout le monde se satisfaisait de poser un scrolling et de ripper (il n'y avait pas de musiques originales, jusque tard, en fait tout était pompé sur les jeux. Les routines, les musiques, les graphs...). Tu regardes les démos C64 ou Amiga du début des années 90, c'est un autre monde et le PC ne tarde pas à suivre, avec des Amigaistes qui basculent sur PC, encore une fois, question d'âge, de milieu social et de popularité de la machine. Le CPC n'a été un succès qu'en France et en Espagne si je ne m'abuse.

Alors à la place, je te mets pour terminer, un compilateur de Basic allemand, bogué comme pas possible, peu utilisable, et c'est simple j'ai oublié le nom mais pas la déception ! Je crois qu'ils étaient tous mauvais, pas de jaloux !

Ton avis sur la scène CPC française et étrangère ?

Je pense qu'on peut faire une réponse globale, l'Internet ayant mondialisé les choses depuis longtemps. La scène CPC est de plus en plus active après la léthargie des années 2000. La croissance d'activité est à chercher du côté de Richard Wilson qui a proposé un environnement intégré et complet de développement avec Winape et qui arrive à une certaine maturité vers la fin des années 2000.

Il y a aussi d'autres événements qui arrivent au même moment, les premiers Gotek, des cartes d'extension produites "en masse", les prémices de l'opensource avec des outils qui se diffusent doucement, la montée en puissance des sites webs, le communautaire quoi !

Il y avait des scènes distinctes, les démomakers, les gamers, et la percée du homebrew a fait que ces mondes se sont croisés, que l'info est partagée plus qu'avant (un gros travail de partage avait déjà été réalisé par Kevin Thacker puis sur le cpcwiki, je m'en suis beaucoup servi lors de la réalisation de CRTC3).

Avant Facebook, les mailing-lists existaient mais on se partageait encore des infos par téléphone ou par courrier/fanzines.

Je te parlais de temps libre au début de l'interview, j'ai l'impression que c'est le cas pour beaucoup de gens, en particulier ceux qui ont eu leurs enfants avant moi. Les adolescents s'enferment dans leur chambre et nous on peut geeker peinards.

Eu égard aux âges respectifs de tout le monde, j'espère que cette forme d'âge d'or va continuer le plus longtemps possible et que les 20/30 prochaines années vont être encore plus fructueuses :)

Pour ma part (et pour éviter la dispersion) je me concentre quasi exclusivement sur le citybuilder pour le moment, ensuite j'ai quelques projets dans les tuyaux et je prévois de les traiter les uns après les autres.

Tu as la possibilité d'aller voir ton TOI dans le passé. Quelle(s) année(s) choisis-tu et qu'irais-tu lui dire ?

C'est marrant, parce que pendant des années j'ai eu cette frustration d'être né trop tard, de me dire qu'en étant né plus tôt, comme mon grand cousin, j'aurais pu fonder une boîte, faire un

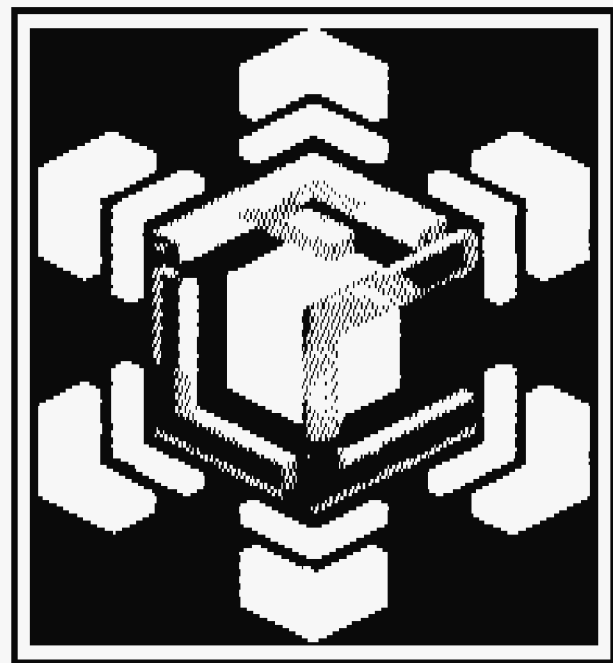
programme de navigation GPS qui ne te fait pas faire de détour pour gagner 2 min (à priori ce créneau est toujours à prendre, coucou Google !)

Mais je pense que c'est illusoire. C'est trompeur de vouloir refaire le match. Est-ce que j'aurais eu telle ou telle idée si telle société n'avait pas foiré son jeu ? Est-ce que j'aurais pu faire mieux tout seul ? Non. Est-ce que j'aurais pu faire mieux au sein d'une équipe ? Oui. Est-ce que j'avais envie de bosser dans un studio de jeu vidéo ? Surtout pas, et là-dessus, les récentes interviews de la chaîne Dr JVTek ne laissent aucun doute à ce sujet. Le monde professionnel du jeu vidéo est à fuir.

Je te laisse carte blanche pour terminer cette interview

La scène CPC est super active, les productions sortent, le hardware sort, les événements sont nombreux, Roland Perry a donné plein d'interviews passionnantes, les ouvrages texte sont aussi de la partie. Qu'est-ce qu'on pourrait proposer de plus ?

Hé bien je pense à tous ceux qui avaient des projets dans les cartons à l'époque et qui n'ont pas eu le temps, la motivation, les moyens de réaliser leurs projets. Faites-vous connaître, faites-vous aider, les forums ou groupes sont des moyens de rencontre puissants. Réalisez vos rêves ;)



LOGO FLOWER CORP



BUBBLE QUEST, UN JEU TRÈS ATTENDU

Fragments d'un passé par Temps Nyræ

Quand sommes-nous exactement ? A vrai dire je ne sais pas vraiment, puisqu'il s'agit de l'un de ces moments hors du temps, où rêve et réalité se partagent l'instant, empruntant quelques effets à cette zone crépusculaire qu'affectionnait Rod Serling.

Pour le moment je suis installé à un bar, un peu à la manière de Jack Nicholson dans le film de Stanley Kubrick, "Shining", adaptation du roman de Stephen King. En face de moi ce barman que ma mémoire s'affaire à essuyer d'un air toujours plus las les verres contenant mes souvenirs. Ces derniers iront rejoindre ceux empilés derrière lui.

"Qu'est-ce que je te sers cette fois ?", sa voix est presque éteinte.

Après avoir jeté un oeil sur les bouteilles, un peu à sa droite, mon dévolu s'arrête sur l'une d'entre elles. Un geste de tête vers le contenant appuie ma réponse :

"Quelque chose d'un peu plus fort cette fois, disons...ce souvenir sur Airwolf"

Mon barman attiré suspend son activité qui s'apparente au mythe de Sisyphe. Son air se veut grave, mélangé à une expression circonspecte.

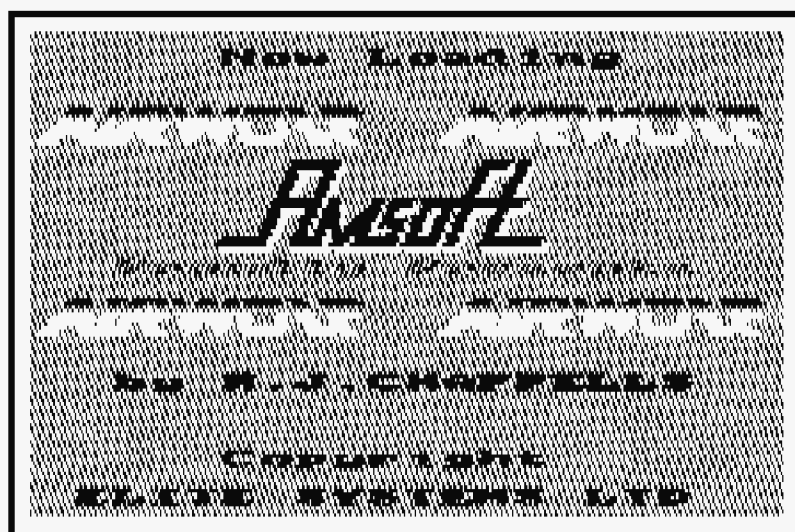
"T'es sûr...Tu sais qu'il s'agit d'un souvenir pas très agréable. C'est p't'être un peu fort pour toi mon garçon...non ?

-Arrête de me traiter comme un gosse, je vais dépasser la cinquantaine cette année.

-Ouais, ouais ... t'énerve pas ... c'est juste que...enfin bon, tiens la voilà ta fichue gnole", finit-il par dire après avoir posé la bouteille bruyamment sur le comptoir.

Je m'en saisis, l'étiquette du récipient de couleur vert opaque est parée d'une étiquette à l'écriture quasi effacée...Celle-ci indique 1987. Allez, d'un geste quelque peu tremblant, je décide finalement de m'en servir un verre. Sans porter un regard vers le barman, le souvenir se fraye bientôt un chemin jusqu'à ces lignes.

~~~~~  
Nous sommes donc en 1987. L'Amstrad cpc est devenu, depuis peu, un totem que je vénère. Ma "cpcthéque" d'enfant gâté pourri s'étoffe au-delà de mes espérances et voit une nouvelle compilation, "Four Hits Pak", édité par ELITE en 1986, débarquer directement du catalogue de vente par correspondance La Redoute, à moins qu'il ne s'agisse des Trois Suisses. Cette dernière me comble de bonheur. Les jeux, qui la composent,



ÉCRAN TITRE AIRWOLF - 1987

devenu, depuis peu, un totem que je vénère. Ma "cpcthéque" d'enfant gâté pourri s'étoffe au-delà de mes espérances et voit une nouvelle compilation, "Four Hits Pak", édité par ELITE en 1986, débarquer directement du catalogue de vente par correspondance La Redoute, à moins qu'il ne s'agisse des Trois Suisses. Cette dernière me comble de bonheur. Les jeux, qui la composent, deviennent des véritables charmes de protection face à certains esprits malins de la vie quotidienne.

Alors que Bombjack, Commando et même Frank Bruno's Boxing se taillent la part du lion, il est à présent temps de découvrir le titre qui va s'avérer, à mes yeux, être un véritable chef-d'oeuvre. J'en suis sûr, Airwolf édité originellement par Amsoft en 1985 sera la formidable adaptation de cette série que j'apprécie tant. Jan Michael Vincent, qui incarne Springfellow Hawke dans la série, est un modèle d'âme torturé pour l'ado que je suis. Ce vétéran de la guerre du Vietnam à la recherche de son frère me parle forcément puisqu'à la maison j'ai un père lui aussi ancien combattant.

Cependant, ce dernier s'apparente plus à Ernest Borgnine qui incarne Dominic, copilote de Springfellow aux commandes de cet hélicoptère militaire expérimental. Je ne manque donc, tout du moins je m'y emploie, aucun épisode de la série. Alors que mes cousines viennent de débarquer pour la seconde partie de ces vacances d'été 1987, le suspens ne peut plus durer, nous découvrons sans attendre l'adaptation CPC de Airwolf.

Enfin...sans plus attendre...c'est vite dit, car il nous faut tout d'abord lancer le chargement de la cassette !

Notre attente se monnagera donc en minutes tandis que les conversations s'orientent vers différents moments de la série. Ces dernières prennent fin dès que le clic caractéristique du lecteur de cassette du cpc 464 se fait entendre pour céder la place à un écran d'accueil des plus sobre. L'excitation est à son comble alors que le thème musical iconique est ici repris. Qui commence ? Moi bien sûr ! WAOH ! Je suis dès à présent aux commandes de Airwolf. Notre mission, partir à la rescousse de cinq scientifiques retenus dans une base située quelque part sous le desert d'Arizona. Ah...je dois prendre garde à maintenir l'appareil afin de résister au chant des sirènes liées à la gravité (de ce fait je préfère la chanson du groupe "Resister" découvert un peu plus tard avec Trantor de GO!). Je dois également tirer sur cette colonne face à moi pour atteindre le boîtier se trouvant à proximité, ce dernier permettant l'accès à certaines zones verrouillées.

Ça y est ! Hmmm...j'ai du mal à atteindre cette sorte d'interrupteur. Bon...et si nous tentions l'autre partie du chemin ? En tentant d'effectuer un demi-tour, l'hélicoptère s'encastre dans une paroi et me fait perdre simultanément toutes mes vies représentées par des boucliers. J'ai dû faire une mauvaise manipulation, je recommence afin d'atteindre l'écran juste en dessous...pour entrer en collision avec un autre mur et perdre à nouveau l'intégralité de mes chances. Qui plus est, le temps semble compté...notre mission s'avère très ardue.

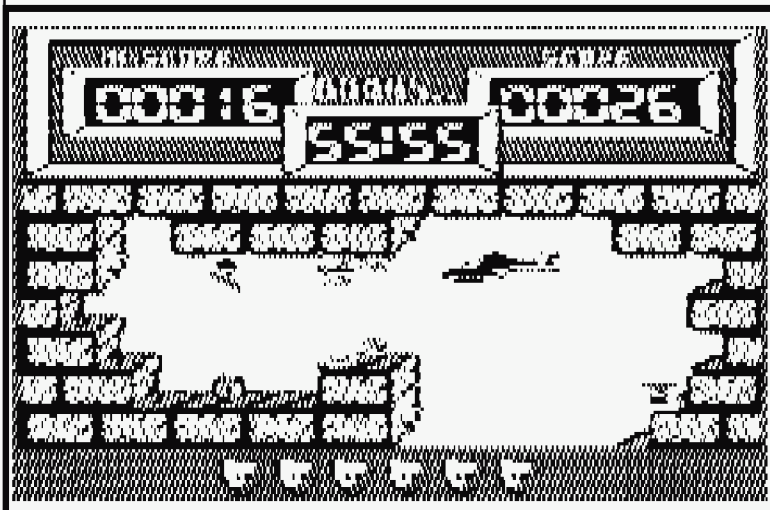
Bon, je ne dois pas être le pilote émérite attendu par la machine (mon égo se retrouve piqué au vif). Je cède la place à mes cousines qui rencontrent,



COMMANDO - 1985



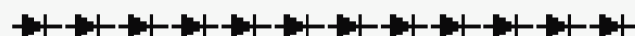
malgré toute l'attention qu'elles portent à la navigation, les mêmes difficultés. Après plusieurs tentatives, nous ne parvenons décidément pas à aller très loin dans le jeu et décidons de passer à autre chose pour l'instant. Quelques heures plus tard, après une bataille acharnée sur les scores de Bomb Jack et Commando, nous décidons de retenter notre chance afin d'aller plus loin cette fois-ci... sans plus de succès. Il semble que l'esprit de Springfellow Hauke ne soit pas enclin à nous épauler dans cette mission.



AIRWOLF - 1985

Mes cousines et moi portons un regard circonspect vers l'écran principal qui ne propose aucune option puisque le jeu est uniquement jouable au joystick comme Sorcery d'ailleurs, mais les points communs s'arrêtent ici, car le jeu de The Gang Of Five est lui excellent ! Par la suite, je reviendrai peu vers Airwolf, n'ayant jamais été très loin. Je croiserai son chemin au détour de la compilation "Top Ten Collection" du même éditeur et il fut d'ailleurs reforgué sur nombre de compil ELITE.

Après un silence empreint de déception, nous décidons unanimement de revenir vers Bomb Jack afin de remettre en titre notre meilleur score. Des années plus tard, au fil de mes pérégrinations lors de ma plongée nostalgique au coeur de ces années cpc, je découvrirais en réalité que le jeu est victime d'un bug et impossible à terminer.



Passage à vide... retour vers le présent sans Marty... "Alors, je t'en ressers un verre ?" Le barman interrompt ma rêverie avec cette affreuse bouteille, appuyé par un léger sourire narquois. Ma réponse ne se fait pas attendre : "Non je ne préfère pas, sers-moi un commando plutôt."



# AMSPiRiT par Dmanu78

AMSPiRiT - Une histoire d'émulation

Préambule :

Tout d'abord je tiens à remercier Titi et kenshiro72 de m'avoir proposé d'écrire cet article dans leur fanzine. Il est vrai que je communique très peu, je ne suis pas présent sur les réseaux sociaux, j'officie dans quelques forums et salons discord bien choisis mais à part cela, vous ne trouverez aucune communication de moi par ailleurs. Gardez bien précieusement cet article, ce sera peut-être le premier et le dernier. Il deviendra vite collector !

Présentation

Avant d'aborder le vif du sujet, je me présente rapidement. Je me prénomme David, 54 ans, et je réside en région parisienne. J'ai une formation scientifique avec une spécialisation en énergétique .... Je n'officie donc pas du tout dans le monde de l'informatique, même si dans ma lointaine jeunesse j'ai travaillé dans une société informatique, pour programmer en COBOL sur AS/400 et si je remonte plus loin lors de mon service militaire, j'ai touché à des simulateurs de vol de Mirage ou je m'occupais entre autres de faire de la programmation en FORTRAN pour planifier des scénarios des pannes lors de l'entraînement des pilotes de chasse. De bons souvenirs mais bien éloignés du CPC en vérité...

Rentrons dans le sujet,

un nouvel émulateur Amstrad,  
pour quoi faire ?

C'est une question que l'on me pose souvent. Pourquoi m'être lancé dans la conception d'un nouvel émulateur Amstrad CPC ? Il en existe déjà des pléthores, la machine d'Alan Sugar est particulièrement bien dotée. Alors pourquoi ? Ce à quoi je réponds... Et pourquoi pas ?

En vérité, il n'y a pas d'explication, l'idée m'est venue sur un coup de tête. Enfin

presque... Si je remonte le fil de l'histoire, l'Amstrad CPC 464, comme beaucoup de lecteurs de ce fanzine, a été mon premier ordinateur lorsque j'étais adolescent. A cette époque, un ordinateur était un objet magique. J'étais attiré par les matériels électroniques, je bavais devant les brochures publicitaires ATARI, Commodore... et quand j'ai enfin pu toucher cet ordinateur, j'étais aux anges, un vrai coup de foudre. J'ai parcouru de long en large le manuel, j'ai appris la programmation BASIC dessus, puis j'ai acheté des livres, des magazines (les fameux Hebdogiciel) et j'ai rapidement upgradé mes connaissances vers l'assembleur z80, ce qui m'a permis de craquer quelques protections de jeux sur cassette (ce n'est pas bien, j'avoue). J'ai même écrit quelques jeux qui sont d'ailleurs restés sur mes cassettes de l'époque (il faudrait que je les retrouve d'ailleurs). Cette période a duré 3 ans et puis une fois le BAC en poche je suis parti pour une nouvelle vie et le CPC est parti dans le grenier... Fin de l'histoire CPC.

Et puis un jour...

Le temps passe et un jour de 2018, je me suis mis à feuilleter un livre que j'ai toujours emmené avec moi, déménagements après déménagements : La " bible du CPC " n°6 de micro application que vous connaissez certainement tous. Ce livre m'a toujours fasciné et je l'ai parcouru un nombre incalculable de fois. Un ouvrage technique comme on n'en fait plus, avec le listing complet de la ROM désassemblée et commentée, avec les schémas techniques. Je le trouve désormais bien incomplet mais à l'époque il me faisait un vrai effet wahoo. Et en parcourant ce livre donc, je me suis dit, " et si je me lançais un petit challenge, un petit truc de rien du tout : reproduire le fonctionnement d'un Amstrad CPC à partir des documents techniques, des datasheets disponibles... en résumé: bâtir un émulateur de mes propres mains".

## HEBDOGICIEL

HEBDOGICIEL - 1983/1987

ùCPM numéro 7



PAGE 35

C'était un beau projet, un projet fou certes, mais un projet diablement séduisant pour moi...J'avais la motivation, l'énergie, et surtout le temps. Le temps ne devait pas être une contrainte, le projet peut prendre 2,3, 5 ou 10 ans peu importe, ce n'est pas l'important. Ce projet devait rester un hobby, une activité intellectuelle qui occuperait mes temps libres à l'occasion. Mon objectif personnel était juste de savoir si je réussirais un jour à bâtir un émulateur CPC fonctionnel...

Avec le recul, je me dis que c'était une folie ce projet, tout était folie. À ce moment-là, je ne connaissais rien : la programmation sous environnement Windows, niveau zéro, le langage de programmation objet, niveau zéro aussi, la connaissance du CPC, tous mes souvenirs sur le fonctionnement de la machine s'étaient envolés, zéro aussi... Triple 0 sur toute la ligne. Et pourtant je me suis lancé dans le grand bain, sans bouée...et hop, plongeon !

Des débuts très...bibliographiques

En aparté, je précise que j'ai abordé assez longuement la genèse de Amspirit dans "forum.system-cfg.com" et j'invite le lecteur à le parcourir pour avoir plus de détail sur ma démarche et les difficultés que j'ai pu rencontrer. Je vais faire plus synthétique pour cet article.

Pour commencer, je m'étais fixé quelques règles de base qui ont guidé le développement de l'émulateur :

1. Construire une émulation sans compromis, au plus près de la machine, en travaillant au signal d'horloge. Cela va structurer toute l'architecture de l'émulateur pour l'avenir.
2. Chaque composant sera emulé dans une "boîte noire" bien à lui et ne communiquera avec les autres qu'à travers les signaux qui lui arrivent à ses broches.
3. Tout bâtir de zéro autant que possible. Ne pas copier/coller bêtement les codes sources existants. Le but n'est pas d'aller au plus vite mais bien d'apprendre par soi-même tout en avançant dans le projet.
4. Faire simple, épuré et intuitif, dans l'esprit du CPC. Éviter les fonctionnalités gadgets qui surchargent inutilement l'émulation, éviter les fenêtres "sapins de Noël" avec tout plein de boutons partout.

Il a donc fallu tout construire de zéro (choisir l'environnement de développement, le langage de programmation etc.) Je vous passe les détails que vous retrouverez sur le forum mais une fois toutes les briques fondamentales en place, je me suis lancé...et pendant 2 ans, il ne s'est quasiment rien passé de neuf. C'était la nécessaire phase de l'apprentissage, période studieuse et laborieuse.



forum.system-cfg.com

On rentre dans le noyau dur...

Mes connaissances scientifiques m'ont bien aidé pour comprendre les mécanismes physiques en jeu dans l'émulation : restituer un son sur cassette en données numériques, émuler une onde sonore, comprendre des datasheets, interpréter les signaux électroniques, les portes logiques... C'était une période passionnante où j'apprenais tous les jours. J'ai dû créer à cette occasion des "outils" sur mesure pour m'aider à avancer : un module pour tester chaque instruction du z80, un module pour "émuler" le rendu sonore sur A1, un module pour transformer un fichier son en un fichier binaire, un debugger bien sûr... Certains sont encore disponibles dans la version actuelle de Amspirit. Vestige de mes premières heures de développement.

Et puis un jour de mai 2020, soit plus de 2 ans après le début du projet, un premier visuel est apparu. Le rendu avait plein de défauts mais qu'importe, c'était énorme pour moi. Amspirit venait de prendre vie !

Le développement a ensuite été de plus en plus rapide. Il y a eu la période COVID qui m'a permis (malheureusement) d'avoir un trop plein de temps libre que j'ai occupé avec ce projet. Je perfectionnais ma maîtrise du code, je comprenais de mieux en mieux les arcanes techniques du CPC. Il y a eu encore pas mal de travail et un an plus tard, en août 2021 sortait la première bêta de Amspirit. Une vraie fierté pour moi et la concrétisation de mon défi. J'avais réussi à sortir un émulateur CPC qui fonctionnait à peu près correctement.

L'émulateur a eu un petit succès d'estime et a rapidement été remarqué par un petit groupe de passionnés...et cela va tout changer pour moi.

## Du travail solo au travail collaboratif

En décembre 2021, je suis invité à rejoindre un groupe discord (Z80Corner) qui s'intéresse beaucoup à mon travail sur Amspirit. Ce que j'ignorais à l'époque, c'est que ce groupe était un groupe de démomakers CPC, que je ne connaissais absolument pas, et dans lequel se trouvait notamment Serge Querné (Longshot), le fondateur du mythique groupe Logon System. Et justement, hasard du calendrier à ce moment précis, Longshot venait de sortir la première version de son compendium, une nouvelle documentation de référence sur le fonctionnement des différents CRTCs équipant l'Amstrad... Il a vu en Amspirit un jeune émulateur, imparfait mais avec un fort potentiel de développement. Nous avons très vite sympathisé et nous sommes entrés dans une active période d'échanges : je bénéficiais en primeur de ses connaissances techniques pour améliorer l'émulation et en retour, Longshot utilisait l'émulateur pour mieux cerner le fonctionnement interne d'un CPC, ce qui lui permettait d'affiner le contenu du compendium.

Cette première période de travail collaboratif a été assez douloureuse. En parallèle du compendium, Longshot développait un jeu de tests très exigeant, sans compromis, le surnommé "shaker", aussi surnommé "infamous Shaker", le fossoyeur d'émulateurs. Les premiers résultats sont sans appel, mon émulation ne tenait pas du tout la route et pire, me menait vers une impasse technique. Non sans peine, je me résolus à mettre à la poubelle une grande partie du code que j'avais longuement et laborieusement construit (plusieurs milliers de lignes de code et des mois de développement rayés d'un trait de crayon) afin de reconstruire un code plus propre basé sur des fondations techniques plus solides. La décision de tout casser pour mieux recréer fût difficile à prendre mais au final ce fût un choix judicieux que je ne regrette pas... Et d'ailleurs Longshot me taquine encore beaucoup sur mes tergiversations de l'époque.

Ainsi jour après jour, semaine après semaine, mois après mois, l'émulateur se reconstruisait dans cet esprit, calmement, méticuleusement. Amspirit a ainsi muri, s'est considérablement musclé techniquement, au point de désormais passer plus de 95% des tests shaker sur l'ensemble des CRTCs commercialisés sur la gamme CPC.

L'apport de Longshot a donc été considérable durant la 2ème période de développement de Amspirit.

Il est non seulement un excellent technicien du CPC, un des tous meilleurs à mon avis et un des derniers qui pratique encore l'art du rétro-engineering sur CPC, mais c'est aussi un perfectionniste soucieux du moindre détail, ce qui est l'idéal pour la conception d'un émulateur.

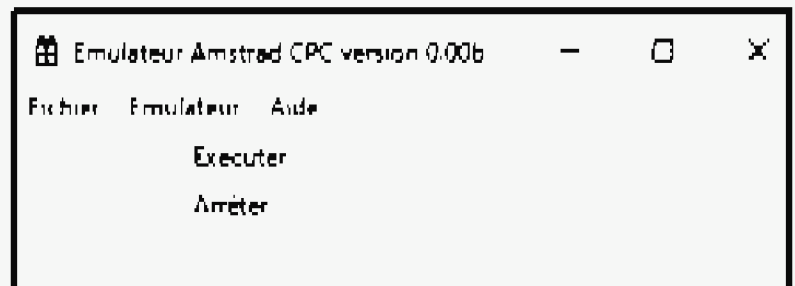
En parallèle, Longshot m'a ouvert son réseau et j'ai pu faire la connaissance de personnes talentueuses liées à la scène CPC, qui m'ont constamment encouragé et m'assistent désormais dans le développement de Amspirit. Stéphane Sikora (siko) s'est occupé de la création du site internet dédié à Amspirit (www.amspirit.fr), s'occupe du portage de l'émulateur sur Linux (spoiler), et me guide sur les aménagements à apporter à mon code source. Cédric QUETIER (Ced) a produit une très belle identité visuelle à Amspirit. Claire Dupas (CheshireCat) me challenge régulièrement en me trouvant des bugs d'émulation improbables, tout comme Sébastien Broudin (Candy) qui m'envoie ses fameux "candycrash" quand il trouve un bug d'émulation, ou encore Amaury Durand (BdcIron), véritable encyclopédie sur l'histoire du CPC, qui m'aiguille vers les démos à tester lorsque je souhaite vérifier des points d'émulation précis. J'oublie énormément de personnes et j'espère qu'ils m'excuseront de ne pas les citer mais je pense bien à eux également. Bref, d'un travail en solo, je suis désormais dans un dispositif intégré, entouré de personnes bienveillantes ayant de grandes qualités techniques mais aussi, et c'est important, humaines.

Et pour la suite...

Mon objectif initial est ainsi largement atteint et après plus de 7 ans de développement, je pourrais m'arrêter là. Avec Amspirit, vous avez désormais à disposition un émulateur simple à l'emploi qui fait le job, à savoir émuler 99% de la logithèque existante sur l'ensemble des modèles Amstrad CPC commercialisés.

J'ai eu beaucoup de retours positifs et de compliments, j'ai également eu droit à quelques moqueries gratuites, comme toujours, mais au final je suis fier du travail accompli et rien ne pourra atténuer cette fierté. Bâtir un émulateur de zéro sur une machine à priori simple comme un Amstrad CPC reste un travail titanesque et je me demande encore comment j'ai pu aller aussi loin... Avec le recul, je me dis que plus jamais je ne referai ce genre de défis !

Bien entendu, Amspirit n'est pas exempt de défauts et ils sont connus pour l'essentiel : il n'a pas d'outils de développement dédiés, il est limité à Windows, il est gourmand en ressource. C'est identifié et c'est un choix assumé.



02/2018 Toute première fenêtre Windows affichée qui deviendra Amspirit

Depuis des années, mon fil conducteur a été de travailler sur la fiabilisation du moteur d'émulation, aussi loin que possible, et je n'ai pas dévié cet objectif. Avec Longshot, nous avons tenté de pousser la précision de l'émulation à la limite de ce qui est techniquement réalisable, y compris et surtout sur l'ASIC équipant les CPC "plus", encore très mal documenté. Bien entendu, nous avons conscience que l'émulation parfaite n'existe pas mais ce travail de fond, long, méthodique vise justement à aller défricher dans des terrains inconnus et à éliminer autant que possible les bugs d'émulation.

Après la sortie de la prochaine release de Amspirit, comprenant l'émulation de la gamme CPC plus, une page du développement de Amspirit se tournera. Je serai certainement moins impliqué dans les prochaines étapes. Je pense avoir fait ma part du contrat et des développeurs tiers, s'ils le désirent, pourront prendre le relais pour la suite de l'aventure.

Il me reste quelques chantiers à terminer : optimiser les performances de l'émulateur, mettre à disposition une API dédiée afin de pouvoir greffer de nouvelles extensions au moteur d'émulation (au hasard, un débogueur par exemple)

ou permettre plus simplement un portage de l'émulateur vers les environnements Linux et MacOS. À terme, le code source d'Amspirit sera mis à disposition de la communauté, afin de garantir la pérennité du projet pour les années à venir.

En conclusion :

Amspirit, c'est l'histoire d'une belle aventure technique et humaine, partie de rien, si ce n'est d'un challenge personnel sans ambition particulière. Ce projet a su attirer à lui l'attention de personnes que je n'aurais jamais imaginé connaître autrement. Arrivé tardivement dans le monde de l'émulation CPC déjà bien encombré, j'aime à penser qu'il commence à se faire une petite place d'estime parmi les émulateurs CPC. À titre personnel, j'ai beaucoup appris durant ces 7 ans de développement, ce projet m'a également permis de faire de belles rencontres, mais surtout il m'a permis de prendre conscience qu'avec de la volonté et une grande persévérance, on peut aboutir à tout ce que l'on désire. L'impossible n'est pas si inaccessible finalement, Amspirit en est la preuve vibrante.

Sur cette note pleine d'espoir, profitez bien de l'émulation sur CPC et surtout amusez-vous !!



DSC 4-LOGON SYSTEM-2023-MADE WITH AMSPERIT

# Titi a interviewé Longshot

UCPM ne pouvait pas fêter les 40 ans de l'AMSTRAD CPC 6128 sans parler du fameux groupe de démomakers les LOGON SYSTEM et de son chef de file à savoir l'emblématique LONGSHOT. Rappelez-vous de ses articles ainsi que ceux de ses acolytes dans le magazine AMSTRAD 100 % et de leurs démos inoubliables.

Nous avons donc pris notre plus belle plume et avons écrit à Longshot pour savoir s'il serait d'accord de nous accorder une interview. On a attendu que La Poste envoie notre enveloppe, avons attendu son retour, lui avons renvoyé un courrier pour les questions... bon ok ok, on a fait ça par mail et il a accepté. Les nouvelles technologies ont du bon quand même !

Bonjour Longshot. D'abord merci d'avoir accepté notre demande d'interview. Rien d'original pour débiter mais pour les rares personnes qui ne sauraient pas qui tu es, peux-tu te présenter ?

Bonjour à tous et merci pour cette invitation dans les vastes locaux de UCPM.

Je m'appelle Serge, j'ai 58 ans et je suis assez âgé pour avoir vécu l'arrivée des premières montres à quartz et des jeux électroniques de type Game & Watch. Adolescent, j'ai vu débarquer les premiers micro-ordinateurs avec étonnement. Ça me fascinait et c'est sans trop de surprise que j'ai plus tard fait carrière dans l'informatique. À la fin des années 80, j'ai contribué à l'émergence de la démoscène sur CPC. Même si je n'ai jamais complètement déserté cet univers rétro, je suis depuis quelques années de nouveau bien plus actif sur CPC.

Beaucoup de CPCistes ont connu ton pseudo et ton groupe de démomakers via le magazine AMSTRAD 100%. Comment es-tu venu sur CPC ? Qu'as-tu eu comme ordinateur avant ?

Lorsque j'étais lycéen, j'ai réalisé plusieurs programmes et jeux pour Oric-1, qui fut mon premier ordinateur. J'avais notamment développé Cursor, un logiciel de dessin et Cartoon un logiciel d'animations graphiques, qui devaient être publiés sur cassette chez Hebdogiciel Software. Puis ensuite Mentor, un jeu d'aventure graphique, qui devait être publié chez Micro Programmes 5. Malgré des contrats signés, ces sociétés n'ont pas survécu assez longtemps et cela ne s'est pas fait. C'est finalement un autre jeu d'aventure (Atlantis), qui sera commercialisé via la société Cobra Soft en 1985. Ces derniers m'avaient demandé d'adapter le jeu sur d'autres plateformes (ZX SPECTRUM, CPC 464, T07+M05) en pleine rentrée scolaire. J'ai alors demandé de l'aide à Nicolas, un camarade de lycée, pour les versions ZX SPECTRUM et CPC. Ce dernier possédait



AMSTRAD CENT POUR CENT N° 49 OCTOBRE 1993

un DRAGON 32 qui ne rencontrait pas un très gros succès en France. Sa machine avait d'ailleurs grillé dans une malheureuse expérience de son cru qu'il m'avait proposé pour transférer une image entre mon Oric et sa machine. Son DRAGON n'a pas supporté son câble improvisé. C'est grâce aux premiers "royalties" du jeu qu'il a pu acheter le CPC 6128 qui venait de sortir. Du coup, j'ai suivi, pas mécontent de passer enfin sur disquettes (les cassettes étaient une vraie loterie à l'époque).

Revenons au magazine AMSTRAD 100%. Comment es-tu entré en contact avec la rédaction ? Comment était l'ambiance ? Comment la rédaction a vécu la fin commerciale de la machine ?

En 1989, j'effectuais mon service militaire à Salon de Provence. Il m'arrivait de poser des permissions pour monter à Paris et commencer à trouver du travail. J'en profitais pour revoir quelques amis que j'avais connus via Ubi Soft, comme Rubi, qui écrivait déjà des piges pour le magazine AMSTRAD 100%. Ça a été l'occasion pour moi de découvrir l'Amstrad Expo en 1989 et de rencontrer le staff de la rédaction. Ils étaient passionnés et ne comptaient pas leurs heures. J'ai évoqué la soirée qui a suivi dans un des textes de la première partie de Amazing Demo puisque c'est Septh qui m'avait alors hébergé à Paris. Ça avait été un baptême du feu pour découvrir la vie nocturne dans la capitale. Un an plus tard, Robby et Poum (qui nous a malheureusement quitté en 2019) m'ont proposé d'écrire une rubrique technique pour le CPC. J'avais déjà une petite expérience de pigiste, aussi le style libre et peu académique de "AMSTRAD 100%" était parfait pour décrire avec "légereté" des trucs un peu barbares.

Je pense qu'il faudrait poser la question à Robby concernant son sentiment sur la fin de vie commerciale de la machine et la difficulté d'une telle activité professionnelle. C'était la fin de la micro-informatique bigarrée. La plupart des membres de la rédaction passait à autre chose ou migrait vers d'autres journaux. Mais c'est certain, l'ambiance était un peu sombre...

Aujourd'hui, le CPC c'est encore des démos, des jeux, des magazines, des fanzines, ... grâce à une poignée de passionnés. Selon toi, combien d'années encore parlera-t-on de cet ordinateur avant que quelques-uns finissent chez des brocanteurs, et à la benne pour la plupart ?

Difficile de répondre à cette question. Il faut surtout se demander si les machines vont lâcher avant les passionnés :-). Ces machines sont déjà pour leur grande majorité dans les vitrines de plusieurs musées un peu partout dans le monde (j'en ai visité quelques-uns dont celui de Berlin et celui de Cambridge). Il faudra sans doute vendre un rein pour se procurer une machine originale dans l'avenir mais c'est déjà bizarre de voir ces machines présentées comme des vestiges alors qu'on les utilise encore chez soi...

Ce qui est une très bonne chose, c'est que plusieurs anciens reviennent à ce hobby et des plus jeunes s'y intéressent alors qu'ils n'ont pas connu la machine durant son exploitation commerciale. Chacun contribue ainsi à sa manière à pérenniser son existence, et vous en faites d'ailleurs partie avec ùCPM.

En 1991, les LOGON sortaient THE DEMO. Comment communiquiez-vous entre les différents membres du groupe ? Quel assembleur avez-vous utilisé ?

Le projet de THE DEMO a débuté fin 1989, alors que je finalisais AMAZING DEMO. Je venais de trouver un job en Ile de France et je m'installais, parfois aidé par quelques membres du groupe. Nous nous rencontrions toutes les semaines car la plupart des membres du groupe résidait en région parisienne.

Nous avions l'habitude de squatter un petit resto bon marché près de chez moi tous les samedis soir et j'en ai d'excellents souvenirs. Pour les plus éloignés, nous échangeions des courriers de plusieurs pages et passions souvent pas mal d'heures au téléphone. Nous nous arrangions pour les héberger lorsqu'ils passaient. Naminu a par exemple souvent squatté chez moi, partagé entre "faire du Cpc" et "profiter de ma collection de comics". :-) Concernant notre outil de développement en assembleur, je pense qu'à l'exception de Digit, qui utilisait Pyradev, nous utilisions tous déjà DAMS.

As-tu des projets sur CPC ? Quel matériel possèdes-tu encore ?

Comme beaucoup de passionnés, j'ai de (très/trop) nombreux projets :-)

Fin 2021 j'ai édité un document qui décrit précisément l'architecture vidéo du CPC autour des circuits CRTC, Gate Array et Z80A. Il en est actuellement à sa version 1.8 (286 pages) et intègre des chapitres relatifs à la programmation (comme le temps fixe). Je compte sortir une version 1.9 qui corrige quelques boulettes. J'ai créé en marge de ce document plusieurs programmes de tests ou petites démonstrations. Notamment, SHAKER est un programme composé de plusieurs modules qui permet d'exécuter des milliers de tests précis qui valident le contenu du document.



<https://shaker.logonsystem.eu/>

Il a également pour objet de fournir aux auteurs d'émulateurs un programme fiable de tests. Les formats CSL (CPC Script Language) et SSM (ScreenShot Management) permettent d'aider ces auteurs à faire des tests de non régression.

J'ai créé de petits programmes qui mettent en application quelques techniques décrites dans le document. De petites démos comme un scrolling vertical au 1/128ème de pixel, un scrolling horizontal fullscreen mode 1 au pixel, une nouvelle intro dans AMAZING DEMO revue pour contourner les anciens problèmes de compatibilité CRTC, une petite démo DSC 4 pour montrer des techniques inédites de ruptures sur tous les CRTC. Quelques vidéos de ces programmes existent sur ma chaîne Youtube pour les plus curieux.

Je possède plusieurs CPC 6128 et CPC 6128+, avec tous les CRTC existants.

Avec l'aide de Siko et Céd, nous avons créé un portail qui regroupe environ 2500 photos des résultats attendus par les tests SHAKER sur chaque CRTC, et les screenshots de ces memes tests sur 4 émulateurs (ce qui fait pas mal de screenshots !).

J'en profite donc pour donner le lien :

<https://shaker.logonsystem.eu/>

J'essaie d'apporter mon aide technique lorsque j'en ai l'occasion sur certains portails ou forums.

Ces deux dernières années, avec Overflow, nous avons participé aux petits concours de "sizcoding" organisés par Logiker, et partagé cette expérience sur nos blogs.

<https://blog.logonsystem.eu/des-etoiles-plein-les-yeux/>

<https://overflowlogonsystem.wixsite.com/anstradcpc/post/xmas-gift-vc-2024-coding-tips>

J'ai fait circuler en 2021 quelques petits outils dans la communauté des développeurs.

Par exemple un "calculateur de CPU" et un "Player de musique temps fixe" réalisé à partir du code original du player AYC écrit par Madram. Ce player est performant et permet de rejouer des musiques au format AYC avec une consommation CPU assez faible (pour les puristes, 61 nop par registre sonore environ). Et il n'est pas buggé :-)

Pour le reste, chut !

En 2025, acheter un CPC avec écran couleur CTM est un budget qui tourne autour des 250 euros. Beaucoup se tournent donc vers les émulateurs. Que penses-tu de ces derniers ?

Au-delà de leur rareté relative comparée à leur prix, les premières victimes de l'âge sont surtout les moniteurs CTM. De nombreuses personnes autour de moi connectent leur machine sur des écrans LCD et les débats tournent désormais surtout autour des convertisseurs HDMI. On s'éloigne un peu de la réalité d'un "vrai" CPC, d'une part au niveau du rendu général, et d'autre part car certaines techniques ne fonctionnent plus sur ce type d'écran puisqu'elles s'appuient sur les composants spécifiques de ces écrans cathodiques.

Un émulateur ne remplacera jamais une vraie machine, même en étant parfait techniquement. Il permet cependant à de nombreuses personnes qui n'ont pas (ou plus) les vraies machines de voir ce qui a été (ou est encore) produit sur différentes plateformes autrement que sur Youtube. Sur une grande partie de la logithèque CPC existante, un émulateur n'a pas besoin d'être très exigeant sur sa qualité d'émulation et n'importe quel émulateur fera l'affaire s'il s'agit de faire tourner un jeu des années 80 ou une démo qui est "restée" dans les standards techniques des années 90.

Dans le contexte d'usage de développement sur des plateformes modernes, l'émulation doit être la plus fidèle possible avec du code un peu pointu, surtout lorsqu'on connaît les problèmes de compatibilité entre certains circuits comme les CRTC 6845 qui équipent les CPC, ou encore l'ASIC du Plus qui contient quelques jolis bugs.

Il n'est pas rare de constater que des programmes développés en cross-dev fonctionnent sur émulateur mais merdent sur la vraie machine. Ou, pire encore, qui plantent sur émulateur, mais fonctionnent sur la vraie machine ! Le développeur finit par créer un code et une logique "conforme" aux bugs de l'émulateur puisqu'il se sert de l'émulation pour gagner du temps !

Il est difficile de disposer de l'intégralité des configurations matérielles, même si des personnes comme Ricolaoz ont créé des cartes Multi CRTC ingénieuses.

Un émulateur fiable est indispensable à tout développeur qui souhaite créer un code compatible avec tous les CPC et qui manipule un tant soit peu le CRTC. Il est dommage de voir certains programmes récents se ramasser lamentablement sur de vraies machines juste à cause d'un misérable registre mal initialisé.



Longshot & Overflow - LOGON SYSTEM



RUNDSCHLAG fanzine papier & disc

J'ai activement collaboré ces dernières années avec le talentueux DManu78, qui a développé l'émulateur AMSpirit en partant de zéro et en toute humilité. Je crois savoir qu'il écrit un article dans ce numéro de ùCPM. Selon moi, c'est actuellement l'émulateur CPC/CPC+ le plus précis jamais réalisé, bien au-delà ce que beaucoup imaginent.

Il est téléchargeable ici : <https://amspirit.fr/>  
Une équipe autour de ce projet existe pour faire de AMSpirit un outil de développement multi plateforme aussi incontournable que l'est encore WINAPE (qui n'est malheureusement plus maintenu). Concevoir le debugger du siècle sur une émulation bancaire aurait été une perte totale d'énergie et dénué du moindre intérêt.

Que penses-tu des extensions existantes qui permettent de gonfler le cpc ?

Elles sont absolument nécessaires pour certaines. Pour transférer du code sur les machines, de nombreuses solutions existent, entre des systèmes qui simulent des drives externes à partir de cartes mémoires ou même la M4 Board (de Duke) qui permet d'envoyer les disquettes directement en Wifi sur le CPC. Sur les CPC+/GX4000, la C4CPC qui permet de créer des "cartouches" CPC+.

Pour les personnes qui développent encore directement sur le CPC, des cartes avec de la RAM et de la ROM sont certainement encore totalement incontournables, notamment pour permettre de disposer d'outils plus performants.

Je suis partagé sur les cartes qui étendent les capacités natives des CPC "stock", en y ajoutant des circuits sonores, des capacités vidéos améliorées, etc... Je n'en vois personnellement pas l'intérêt, mais elles ont leur public et leurs auteurs se font plaisir (et c'est le principal).

Tu as participé à de nombreux meetings CPC. Tes meilleurs souvenirs ? Des anecdotes ? De mauvais souvenirs ?

Je n'ai pas l'impression d'avoir participé à tant de meetings que ça. Logon System a organisé deux Euromeetings, dont le premier avait eu lieu en avril 1990 à Stains dans les locaux d'une paroisse. C'est la maman de Fred Crazy et moi-même qui avions hébergé le staff Allemand et ça n'a pas été triste vu notre niveau général en anglais.

Les allemands nous ont rendu la pareille en organisant le second Euromeeting à Osnabruck en juillet 1991. Pour l'anecdote, on avait failli mourir de faim car Thriller of Gos avait été dépassé par la situation, et nous avions été décontenancé de voir une horde d'allemands affamés se battre pour quelques boulettes égarées dans une marmite de soupe. Nous avions alors erré longuement dans Osnabruck à la recherche d'un magasin où trouver de quoi manger... !).

Pour le troisième meeting de ce type, qui a eu lieu en juillet 1992 à Reims, l'organisation était complexe car il y avait encore plus de nationalités différentes.

J'avais géré l'organisation avec Niki et Rubi. Sans téléphonie portable, sans GPS ou internet, il fallait tout gérer par courrier et surtout ne pas se louper, ne rien oublier ! Le mari de Niki était assigné à domicile le temps que tout le monde arrive, et il a eu bien du mal à baragouiner avec des Allemands perdus en rase campagne qui cherchaient la salle de meeting...

En tant qu'organisateur, on passe surtout pas mal de temps à gérer la logistique générale pour aller chercher ceux qui arrivent (ou repartent) en train, et ça n'a pas été une mince affaire de nourrir une foule de Cpcistes affamés pendant 2 jours !

Le plus mémorable a certainement été celui auquel nous avons participé en avril 1993 en Allemagne à Ochsenhausen dans l'immense manoir de "Papa Marabu" qui avait créé le fanzine "Rundschlag". Nous avons loué un véhicule pour nous y rendre et ça n'a pas été triste de trouver le lieu, perdu en pleine nature.

J'ai participé à quelques meetings entre 2006 et 2008. C'est plutôt agréable d'avoir uniquement à se préoccuper de passer un bon moment avec d'autres passionnés qui ne relèvent pas le sourcil en entendant le mot "raster".

Plus récemment, j'étais présent à la RGC qui a eu lieu en novembre 2024 à Lizy sur Ourcq. Papy CPC m'avait contacté en août 2024 pour qu'on puisse s'y revoir mais je n'ai malheureusement pas eu ce plaisir car il nous a quitté entretemps, emporté par un cancer. Donc si je dois évoquer un seul mauvais souvenir de meeting, c'est celui-ci. Je ne sais pas quand sortira ùCPM, mais je participerai au meeting "Micro Alchimie VIII" du 31 octobre au 2 novembre 2025.

Ton TOP 5 des démos ? Ton TOP 5 des démomakers ?

J'espère ne pas trop te décevoir car je ne participe pas à ces top 5 et charts divers. Je pense que cela sert surtout à flatter quelques égos dans une communauté aussi restreinte. Et ce n'est jamais une bonne chose lorsque je vois que certains sont capables de beaucoup de choses pour voir leur "mérite" reconnu. Si cela intéresse les lecteurs de ùCPM, j'ai évoqué le sujet des Top 5 dans mon blog et l'exemple donné se passe d'explications : <https://blog.logonsystem.eu/meritocratiks/>

Tu as la possibilité d'aller voir ton TOI dans le passé. Quelle(s) année (s) choisis-tu ? Que lui dis-tu ?

Pas évidente ta question... Je pense en premier lieu que j'essaierais d'empêcher certains accidents ayant touché des proches de survenir, et donc difficile de définir une année précise... Me concernant, et par rapport à mon parcours "informatique" au début des années 80, je n'essaierais sans doute pas de changer grand-chose car je pense qu'on apprend de son travail, de ses expériences et bien sûr de ses erreurs. Bref, je me conseillerais juste d'avoir confiance en moi car c'est un conseil que je donne à tous. Ne laissez personne vous dire ce que vous devez faire ou penser.

Tu as carte blanche pour terminer cette interview

C'est un sujet moins sympa, mais il serait malhonnête de ne pas évoquer ici pourquoi certaines personnes ne se croisent plus en meeting.

Candy, dans son interview de ùCPM 4, page 29, fait référence à des personnes qui ont cultivé l'élitisme de manière assez intégriste, et qui ont créé une ambiance assez délétère dès 2010.

Étant donné que je suis visé par les propos de Hicks dans une interview récente de ùCPM, je profite de l'occasion qui m'est donnée pour apporter quelques informations complémentaires. Voici donc en premier lieu un lien sur le blog que j'ai créé au début de l'année 2024 : <https://blog.logonsystem.eu/>

Il propose une série d'articles intitulés "Historiks", qui revient en détail sur les erreurs (fautes factuelles, potins infondés, recoupements biaisés, ...) contenus dans l'ouvrage "Memory Full", qui prétend raconter l'histoire de la démo CPC et où l'auteur y règle ses différends personnels en me diffamant. Cet ouvrage révèle en effet une série de traitements biaisés, voire franchement problématiques. Le traitement, à la fois implicite et orienté, ne respecte pas les attendus d'un travail historique sérieux. Il est bourré d'incohérences chronologiques et de relativisations douteuses, et utilise une rhétorique subjective déguisée en objectivité. De nombreuses formules condescendantes introduisent un jugement personnel sans assumer leur subjectivité. Ce récit unilatéral, où je suis cité



<https://blog.logonsystem.eu/>

200 fois dans les 180 pages sans avoir été consulté, me présente sans aucune preuve comme égocentrique, élitiste, autoritaire et jaloux, tout en dramatisant le tout avec des références psychanalytiques en carton. Il efface les apports récents lorsque ça l'arrange et délégitime The Demo, une oeuvre majeure de la scène démo CPC.

Au cas où Hicks n'aurait pas lu les recommandations du billet "Historiks #11" dans mon blog, je lui confirme de nouveau que plusieurs des personnes citées dans le tome 1 ne souhaitent pas figurer dans son tome 2. Ce dernier, en partie "auto biographique", ne sera très certainement pas impartial ou objectif (surtout s'il est construit comme le tome 1). Il serait donc plutôt bien avisé, par simple respect des personnes, de contacter celles dont il compte parler dans son tome 2 pour leur demander leur consentement.

Pour revenir sur une note plus positive, les articles de mon blog sont accompagnés de photos, d'articles, d'ajouts historiques, techniques et contextuels et qui peuvent avoir un intérêt pour qui s'intéresse à l'émergence de la démoscène CPC, avec des éléments factuels, vérifiables et incontestables.

Pour finir, j'encourage de tout coeur tous ceux qui veulent participer au CPC à le faire. Ils trouveront le plus souvent une communauté plutôt accueillante, qui pratique l'entraide et le partage des connaissances.

Ces vieilles machines n'ont pas encore dit leur dernier mot et disposent d'un potentiel énorme inexploité, au regard d'autres plateformes dont la communauté est bien plus nombreuse, et qui a eu le temps d'explorer davantage de choses.

Merci de m'avoir laissé la parole dans cette interview.

Je souhaite une très longue vie à ùCPM (et à tous ses lecteurs :)).

# Informations du duplicateur par Kukulcan

Ça fait de longues années que je m'intéresse à un petit secteur qui est considéré par beaucoup d'amstradiens comme inutile et qui est quasiment tout le temps supprimé par la SPS lors de la génération des IPF.

Pour faire simple, un fichier au format IPF est censé représenter la disquette (MASTER) qui était fournie au duplicateur, donc on comprend pourquoi il n'y aura jamais dans les IPF "OFFICIELS" le secteur du duplicateur.

Puisque certains duplicateurs ont ajouté un secteur supplémentaire avec des informations spécifiques, le format IPF n'est pas une sauvegarde parfaite de nos disquettes d'où l'intérêt de garder aussi le dump au format DSK et de ne pas générer ce dernier à partir de l'IPF.

Je parle bien entendu du fameux secteur ID &01 de taille 0 (&00 = 128 octets) présent en piste 40 de beaucoup de logiciels édités par la société

Gremlin Graphics Software.

Grâce à 4 dumps différents j'ai découvert une information qui m'avait échappé jusqu'à présent.

À partir de la position &000E nous avons l'année, le mois et le jour où a été dupliqué la disquette avec des données en décimale codé binaire (DCB).

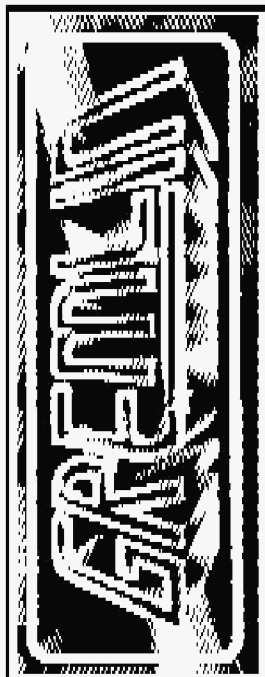
À noter que sur les dumps de "Gauntlet", "Gauntlet II" et "Mask II" l'année est malheureusement valorisée à &00 ou &FF.

Pire que ça, pour le jeu "Au Revoir Monty" nous n'avons que du &01 sur tout le secteur.

Si vous possédez des originaux édités par la société "Gremlin Graphics Software" n'hésitez pas à faire des dumps KRYOFUX ou si vous avez un greasewazle, utilisez la commande ci-dessous

```
gw read --revs=5 --tracks=c=0-41:h=0 dumppc\track99.0.raw
```

(qui mime le kryoflux), peut être que ça m'aidera à compléter nos connaissances par rapport à ce petit secteur. Un grand merci pour votre aide.



```
Ex : 87 12 17 La disquette a été dupliqué le 17/12/1987
Les Maitres De L'Univers (F) (1987) (CPM) (Version 1987-12-17) [Original].dsk
000000: 01 02 03 04 05 00 04 00 40 00 04 03 00 00 8712 .....@.....
000010: 17 10 17 39 00 01 1D 35 32 33 2D 30 33 37 44 20 ...9...523-037D
000020: 20 20 20 20 20 20 20 41 4D 53 54 52 41 44 20 39 AMSTRAD 9
000030: 2F 35 31 32 2C 38 2F 35 31 32 20 44 55 50 00 20 /512,8/512 DUP.
000040: 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
000050: 20 20 20 20 20 20 20 00 00 00 00 37 30 34 37 31 ....70471
000060: 2D 31 41 77 00 04 00 77 00 8E 01 00 00 00 00 00 -1Aw...w.....
000070: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 .....
```

```
Ex : 87 12 12 La disquette a été dupliqué le 12/12/1987
Masters Of The Universe (UK) (1987) (CPM) (Version 1987-12-12) [Original].dsk
000000: 01 02 03 04 05 00 04 00 40 00 04 03 00 00 8712 .....@.....
000010: 12 04 42 06 00 01 1B 35 32 33 2D 30 33 37 44 20 ..B...523-037D
000020: 20 20 20 20 20 20 20 41 4D 53 54 52 41 44 20 39 AMSTRAD 9
000030: 2F 35 31 32 2C 38 2F 35 31 32 20 44 55 50 00 20 /512,8/512 DUP.
000040: 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
000050: 20 20 20 20 20 20 20 00 00 00 00 37 30 34 37 31 ....70471
000060: 2D 31 41 77 00 04 00 77 00 8E 01 00 00 00 00 00 -1Aw...w.....
000070: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 .....
```

9/512 = En piste 0, nous avons 9 secteurs de taille 2 (&200 = 512 octets)  
8/512 = En piste 1 à 39 nous avons 8 secteurs de taille 2 (&200 = 512 octets)

Bien entendu, il reste encore des zones obscures pour lesquelles je n'ai pas d'informations, mais connaître l'année de duplication de la disquette entre nos petites mains est toujours très intéressant.



# Kenshiro72 a testé Mighty Steel Fighters

MIGHTY STEEL FIGHTERS (version 1.1)  
Petits mais costauds, même le cassis !  
(Team GGP) / amstrad-ggp.itch.io/mightysf  
CPC Old ou Plus (512k obligatoires) / 5,99 euros

"Judo Boy, tu attaques, Judo Boy  
Et tu frappes, Judo Boy, comme un samourai  
Judo Boy, plus rapide que l'éclair, que la foudre  
de l'enfer  
Quand tu pars en guerre"

Telle était la chanson (tirée d'un antique dessin animé) qui me courrait en tête lorsque je découvris les péripéties virevoltantes de Ken et Ryu. Nous étions en 1988 sur mon CPC 464, et je m'adonnais pour la première fois au jeu Street Fighter, pas très fameux, au mieux un peu distrayant malgré sa direction artistique bien moche, mais comme toujours cela est une affaire de goût.

Car s'il y a bien un genre assez représenté au sein de la logithèque du cpc c'est bien le jeu de combat. Vous ne citerez sans nul doute Barbarian, The way of the exploding fist, International karate+, Sai Combat, et bien d'autres. Sans oublier chez les homebrews le très sympathique Fres Fighter Turbo 2 de Bollaware.

Mais s'il y en a un qui a marqué les esprits à l'époque c'est l'excellentissime Yie Ar Kung Fu, premier du nom, pour moi la référence absolue du US Fighting sur CPC. Graphismes chatoyants, jouabilité aux petits oignons, grande variété de coups, et challenge relevé. Que demander de mieux ? Alors que j'avais perdu espoir depuis belle lurette d'avoir un digne successeur à ce chef d'oeuvre, voilà qu'un nouveau challenger a pointé le bout de son nez en septembre de l'an dernier : le bien nommé Mighty Steel Fighters.

Oui ça fait un bail, mais depuis sa sortie initiale il a été upgradé en version 1.1, et reste toujours un indispensable, mais pourquoi donc ? Et d'ailleurs qui est à l'origine de ce superbe jeu de versus fighting ?

Déjà à l'oeuvre sur Toki (testé dans uCPM 4), MaîtreJoe GGP (programmation et graphismes) remet le couvert pour une adaptation/réinvention "chibi" du mythique Street Fighter 2, que je ne vous ferais pas l'affront de vous présenter ici. Tout ceci avec l'aide de JackGGP pour la partie musique

et SFX, sans oublier Roudoudou (ah tiens il est aussi dans ce numéro ? !) pour la digitalisation des voix.

Il est à présent temps de revêtir son plus beau kimono, ou toute autre tenue adéquate, et de se lancer dans la mêlée, les bourres-pifs vont débiter ! Pour ce test je vais utiliser la version disponible en deux disk, mais il existe également une version "stockage de masse" pour l'extension M4, que je ne possède malheureusement pas (gros snif les délais !). Ainsi qu'une autre version pour l'Ulifac (uniquement pour la 1.0 au moment de la rédaction de cet article).

Un sobre Cat'Art (détournement de catalogue) nous invite à saisir un run"mightysf", on s'exécute sans tarder, les pieds et poings prêts à frapper sur son gamepad (manette deux boutons obligatoire, ou le clavier, à vos risques et périls). Après un temps de chargement conséquent des deux disk, qui est nécessaire pour stocker l'intégralité du jeu dans les 512k on débarque sans coup férir sur le menu de démarrage, mais qu'y trouve-t-on ? Mais d'abord plantons le bâton monsieur Dusse, enfin le décor je veux dire...



"Le méchant M. BIG a envoyé son acolyte kidnapper la petite amie de notre héros, qui se remettait à peine de ses émotions après avoir été kidnappée par un sorcier, mais son brillant amour de l'époque, Toki, était venu la libérer, mais tout ne s'est pas bien terminé.

Cette fois, vous allez devoir affronter les méchants pour libérer votre petite amie, vous êtes un expert en arts martiaux digne des films des années 90. Allez-vous l'aider une fois de plus, si oui, partez affronter les hordes de méchants". (Texte de présentation tiré de la documentation du jeu).

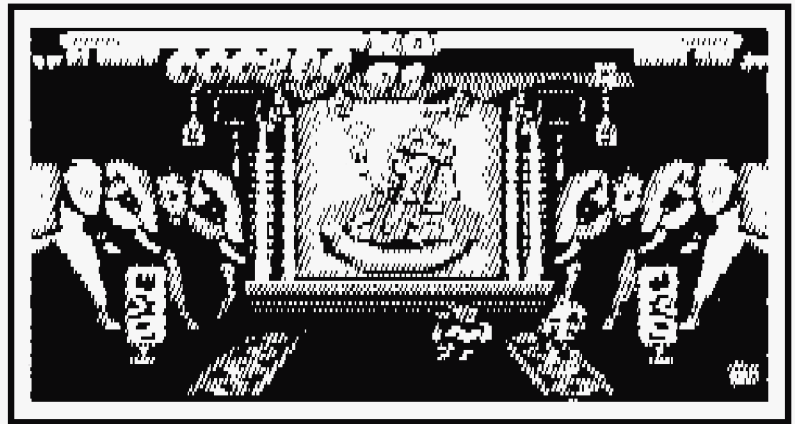
Sous la musique d'intro de SF2 se dévoile maintenant à vous la page de présentation/sélection des combattants. Nous avons le choix entre plusieurs niveaux de difficulté (Fragile / Normal / Boss), ainsi qu'un indispensable mode Training, que je vous conseille de bien pratiquer, afin de vous familiariser avec les coups spéciaux des différents personnages disponibles.

Protagonistes qui ont malheureusement changé de patronyme (et de taille) dans cette relecture du classique de chez Capcom : Ryu devient Lee, Ken se mue en Chuck, Chun-Lee se transforme en Lara, etc ... Comme le nom du jeu d'ailleurs qui, même s'il reste proche de son modèle d'inspiration, a quand même subi une petite modification. Quant aux raisons elles sont sans doute multiples, mais cela reste accessoire car la vérité est sans doute ailleurs, comme le dirait ce bon vieux Fox Mulder.

A noter une fonctionnalité fort bienvenue que ce petit tutorial des coups spéciaux intégré à cette page de présentation. Mais tout cela est aussi disponible dans la documentation pdf disponible à l'achat du jeu, à étudier le soir avant de s'endormir, histoire de réviser ses combos ronflants. Depuis cet écran vous pourrez également activer/désactiver (depuis cette version 1.1) deux modes Turbo qui augmenteront la vitesse, histoire de pimenter la jouabilité déjà relevée du jeu. Les bordures haut et bas flasheront de différentes couleurs selon le mode choisi, ou le retour au mode de vitesse normal.

"Let's get ready for Rumble !" comme le hurlait Michael Buffer de sa voix tonitruante. Après avoir choisi son mini-héros parmi les huit proposés dans le "roster" de ce MSF (dommage pas de Bernard Kouchner) on entre dans la première arène du jeu, variable selon le héros sélectionné.

S'en suit la traditionnelle séance d'enlèvement de votre belle petite amie, c'est le moment de débiter le combat ! L'interface est somme toute très classique, incluant les barres de vie des combattants, temps du round et score. Et comme de bien entendu les héros de ces joutes sont en mode petite taille, mignons mais aussi costauds que leurs aînés en arcade et ultérieurs. Ça peut surprendre au premier abord de les retrouver en



Un tableau de Mighty Steel Fighters



Cart Art Mighty Steel Fighters

version lilliputienne, mais pas le temps de tergiverser que votre adversaire se jette sur vous ou vous décroche un coup spécial pour ruiner votre permanente.

Graphiquement c'est très beau, en 16 couleurs (MODE 0), un vrai festival éclatant qui flattera vos rétines, tout en beaux tramages. Les différentes zones de jeu sont toutes très réussies, absolument rien à jeter dans la découverte des différents "mondes" proposés par ce MSF. A ce sujet je conseille vivement de jouer sur un CTM, ou un émulateur qui simule le moniteur d'origine du cpc, car je n'ai pas eu de très bons résultats sur mon cpc branché sur écran plat, mais cela est sûrement dû à mon convertisseur HDMI en carton. Il est fort probable qu'avec un upscaler digne de ce nom le résultat serait bien meilleur, affaire à suivre.

L'environnement sonore est à l'avenant, la digitalisation des voix et des coups, les bruitages et les musiques garantissent une immersion totale, c'est du super boulot qui fait honneur à notre croconosaure préféré.

Parlons maintenant du point essentiel pour ce type de jeu, l'animation des personnages et la jouabilité. Sur cet aspect, quel que soit le mode choisi tout répond au quart de tour, sans latence visible, aussi rapide qu'un claquement de mâchoire de crocodile ! Le jeu est fluide et tourne sans problème en 25 fps. Les coups spéciaux sortent sans difficulté (surtout depuis l'ajustement de la version 1.1), un bouton pour les pieds, un pour les poings. On s'amuse instantanément, peu importe son niveau de maîtrise de son protagoniste, et c'est bien l'essentiel qu'on demande à un bon jeu de baston. Le cheminement vers la fin (et les crédits) du jeu sera corsé, car deux boss finaux se dresseront sur votre chemin.

La marge de progression est bien dosée, sur tous les niveaux de difficulté, mais je reconnais humblement que l'option Boss m'a surchauffé pas mal les crêtes papillaires des pouces. Je n'ai d'ailleurs pas encore réussi à finir dans ce mode, mais je m'accroche comme je peux. J'y arriverai sûrement avant la retraite, c'est ça d'être un joueur du style "Marcus", très moyen aux gros doigts.

Alors que dire d'autre sur ce superbe Mighty Steel Fighters ? Et bien qu'il faut foncer l'acheter sans tarder si vous n'avez pas encore craqué ! Si vous êtes amateurs de ce style de jeu l'investissement vaut largement son pesant de cacahuètes, Benenuts ou pas. Plus de 2000 heures de travail méritent amplement de soutenir son auteur via contribution d'une somme symbolique, ou plus élevée si vous avez apprécié son très beau boulot.

D'autant que MaîtreJoe ne va pas en rester là, et nous proposera prochainement un Renegades Reborn, qui s'annonce déjà de très haute volée, de bois vert évidemment, on ne change pas une équipe qui gagne comme on dit.

Quant à moi je retourne m'éclater (au sens propre et figuré) sur ce nouveau must de la logithèque CPC. Un indispensable qui, après presque 40 ans d'attente, vient de détrôner Yie Ar Kung Fu dans mon classement du meilleur jeu de bagarre sur mon ordinateur préféré, est-ce que ça sera aussi le cas pour vous ? Here Comes a New Challenger !



Mighty Steel Fighters - 2024

# Kenshiro72 a rencontré Éric CHAHI

Il y a des jeux qui vous marquent au fer rouge, pour x ou y raison, des titres incontournables ou cultes, qui vous font ressentir une expérience à part, qui n'appartient qu'à vous. Des softs qui vous transportent un bref moment dans un autre univers, passant haut la main l'épreuve du temps, et pour certains transgénérationnels.

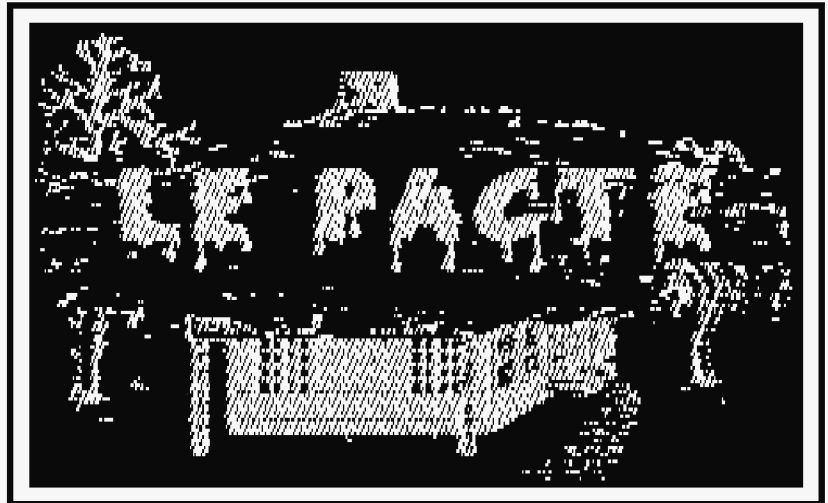
À l'origine de ceux-ci on retrouve des créateurs de génie, programmeurs, graphistes, musiciens ou scénaristes. Des visionnaires, pionniers d'une époque révolue où l'on pouvait concevoir un jeu quasiment seul dans son garage, ou dans de petites structures. Certains d'entre eux ont laissé une empreinte indélébile dans l'esprit et le cœur de nombreux gameurs depuis la fin des années 70. Cette époque chérie des micro-ordinateurs, avant que la vague incontrôlable des consoles prenne le pas.

Quelques-uns de ces artistes officient encore aujourd'hui sur des machines actuelles. Et l'un d'entre eux parmi d'autres aussi talentueux garde une place à part dans l'esprit de beaucoup, par ses titres de cette période, passés au panthéon des jeux incontournables sur Anstrad CPC et autres Amiga et Atari ST. Eric Chahi est incontestablement de ceux-là, et c'est de ma rencontre avec lui dont je vais vous parler au fil de ces quelques lignes.

Nous sommes le 30 novembre 2013, il est 5h30 du matin, je suis déjà debout, depuis plusieurs jours je ne tiens plus en place pour une très bonne raison. Dans le top 10 de mes jeux CPC préférés figurent Le Pacte, Infernal Runner, sans oublier hors cpc le fabuleux Another World, que j'ai "poncé" sur Atari ST, Super Nintendo et PC. Des jeux signés de la patte magique d'Eric Chahi.

Il y a quelques semaines j'ai appris que l'éditeur Pix'n Love s'appête à proposer sa biographie officielle, par Daniel Ichbiah. J'ai toujours apprécié les publications de cette maison d'édition, de très grande qualité, comme leur mook (magazine/book) trimestriel que je devore à chaque sortie. Il me faut cette biographie, et obligatoirement en édition collector !

J'apprends peu après que ce livre sera proposé en avant-première sur le stand Pix'n Love, au Toulouse Game Show 2013, sans parler qu'Eric Chahi sera présent pour le présenter. Je n'hésite pas une seconde et réserve mon pass VIP pour cette édition du salon. Je le connais bien car j'y vais chaque année depuis sa création, où il se situait dans la commune limitrophe de Labège à l'espace



LE PACTE - 1986

Diagora. Depuis une version XXL est organisée dans le Parc des expositions de la ville rose, sans occulter une petite version printanière dans son lieu d'origine.

Pour celles et ceux qui ne connaissent pas la ville de Claude Nougaro ou Bigflo/Oli ce grand espace d'exposition se situait (il a fermé en 2020) sur l'île du Ramier en plein de cœur de la ville. Ce lieu portait fort bien son nom car situé sur un point très bas, et se retrouvait souvent les pieds dans l'eau à chaque crue importante de la Garonne.

Mais revenons à nos moutons, pour la première fois je craque mon PEL pour ce fameux pass VIP, qui permet de rentrer plus tôt dans le salon, une heure avant le public "ordinaire". J'optimise ainsi mes chances de rencontrer le sieur Eric dans de bonnes conditions, ma mission est simple et à la fois compliquée : rallier le salon à temps, faire l'acquisition du livre en édition collector, et rencontrer Eric Chahi, tout en évitant de jouer les fanboys ou de me ridiculiser en oubliant toutes les questions que je veux lui poser. Sans oublier une dédicace et si possible un selfie, oui je suis exigeant mais ce n'est pas tous les jours qu'on a l'occasion de rencontrer une de ses idoles de son enfance de jeune gameur CPC.

À cette époque les invités du salon étaient bien plus accessibles qu'aujourd'hui, où il faut dépenser des fortunes ne serait-ce que pour une photo et/ou une dédicace, le tout à la chaîne car il faut aller au "Photocall" au pas de course, en ayant juste le temps de poser une question, et encore !

J'avais ainsi pu rencontrer dans une ambiance décontractée des acteurs, comédiens de doublage, animateurs tv, journalistes ou Youtubers, sans devoir dépenser des fortunes. Un jour il faudra que je vous raconte ma rencontre avec le joueur du grenier où nous avons eu une discussion animée (mais bon enfant) à propos de sa vidéo sur Airwolf version CPC, ou quand je me suis sympathiquement "pris la tête" avec l'animateur Marcus, et qu'il m'a traité de "saleté d'Atariste" avec sa gentillesse coutumière. Mais ceci est une autre histoire, rigolote mais voilà que je m'égare dans le hors-sujet.

Dès 6h00 je fonce pied au plancher dans ma Kenshiromobile de l'époque. Pas question de prendre le bus pour un trajet interminable et cahoteux, j'habite à 15 kms de Toulouse mais son parcours est interminable, et lent. Je gare ma voiture près d'une station de Métro et m'engouffre dans le sous-sol, j'attrape en extremis une rame qui vient d'arriver. Changement de ligne B vers la Ligne A, pour descendre à la station Palais de Justice. Manque de bol le Tramway n'existait pas à l'époque, je dois donc faire environ 2 kilomètres à pied pour rallier le Parc des Expositions. C'est extenué et les jambes en feu que j'arrive sur place dans les temps avant l'ouverture des portes pour les VIP. Qui je ne suis pas un grand sportif, et ça ne s'est pas arrangé avec l'âge, heureusement j'ai le temps de souffler un petit peu en m'accoudant sur les barrières.

C'est revigoré et impatient que j'entre dans le premier hall du Parc des Expos, qui en comptait 9. Heureusement j'ai le plan de tous les stands et j'ai vite repéré où je devais me rendre. Je dois traverser 3 halls pour arriver à destination, il est environ 8h15 quand j'entre dans ce grand espace. Nombre de stands sont encore en cours de finalisation/installation, je croise ici et là une figurine géante de Grendizer/Goldorak, un stand de sushi, des cosplayeuses aguichantes, et même un fabricant de katanas. Je passe même devant une vitrine où plusieurs ordinosaures sont exposés, dont un CPC 464. Je n'aime pas voir cela en convention, préférant de très loin voir des machines accessibles au public, c'est toujours pour moi un crève-coeur de voir ces vitrines d'ordinateurs anciens. Je me dis pour me consoler que leurs propriétaires ne veulent pas qu'ils soient dégradés par un public trop enthousiaste, mais passons...

Mais rien ne peut me distraire en cet instant, j'aperçois déjà au loin le stand que je veux visiter, enfin j'y suis, mais Grands Dieux pas un chat à l'horizon !

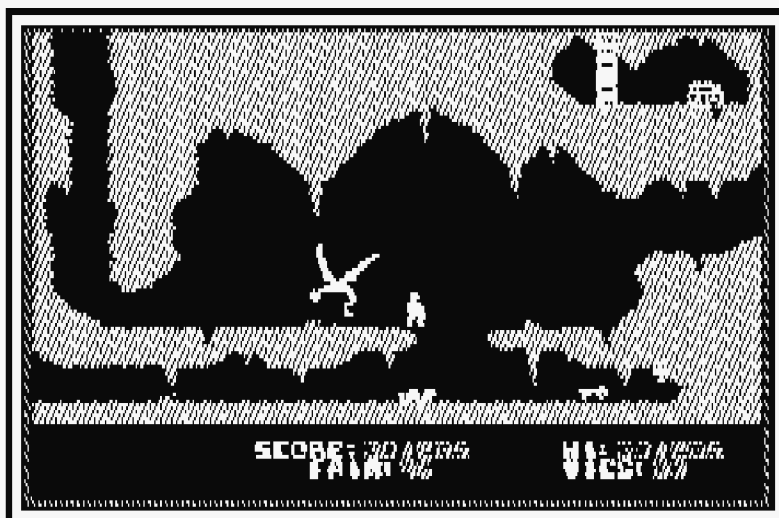
Pour tuer le temps je parcours le stand et découvre la fameuse biographie en édition normale et collector, mes yeux s'illuminent déjà. Quelques minutes plus tard un membre de la team Pix'n Love apparaît, c'est limite si je l'attrape par le col pour lui acheter la version collector, ça y est je

l'ai ! Je lui demande pour Eric Chahi, il me répond qu'il arrive dans quelques minutes, je me retourne je suis tout seul sur le stand, les quelques personnes VIP dans le hall sont occupées ailleurs, et c'est tant mieux après tout.

Pendant ces quelques minutes interminables je me repasse mes questions en tête, je reste calme, je ne suis pas une groupie et malgré ma fan'attitude je ne veux surtout pas embêter monsieur Eric. Je n'ai pas le temps de gamberger que le voilà déjà qui débarque derrière le stand, un café à la main, super décontracté. Il s'approche de moi, il a remarqué que j'ai l'édition collector de sa biographie à la main, nous engageons la conversation comme si de rien était. Ma tension palpable retombe instantanément, j'ai en face de moi une personne hyper abordable, gentille et prévenante. Il arrive qu'on soit déçu par des personnes qu'on apprécie la première fois qu'on les rencontre "en vrai" mais parfois c'est absolument l'inverse. Je suis épaté par le gars, je peux engager la conversation sans problème, d'autant que nous ne sommes que tous les deux sur le stand.

Je commence par lui demander quel est son parcours qui l'a emmené à faire ce métier, il me parle de ses débuts sur Oric, de sa collaboration avec Loricels pour l'adaptation CPC d'Infernal Runner, de son travail sur le génial "Le Pacte" et Profanation. Je suis comme une éponge humaine, enregistrant tout ce qu'il m'explique avec une extrême attention, nous en venons à parler d'Another World un long moment. Je dois me tenir d'être trop insistant car ce jeu est un de mes graals absolus toute machine confondue.

Au bout d'un moment, peut-être car nous avons trop parlé, il me propose un café, que j'accepte volontiers, j'en ai bien besoin. Nous finissons notre conversation derrière le stand, discutant Amstrad, Atari ST, entre autres. Mais voilà que du monde débarque et désire le rencontrer. Je décide de m'effacer, non sans faire dédicacer mon exemplaire du livre, il me dédicacera aussi une carte postale bonus de l'édition collector.



INFERNAL RUNNER - 1985

Je lui propose de revenir l'après-midi, ayant encore des choses à lui demander. Oui je suis insatiable je sais ! Mais ce n'est pas tous les jours qu'on rencontre une de ses idoles. J'ai aussi rencontré Tomohiro Nishikado (Space Invaders) en compagnie de Florent Gorges à une autre édition du salon, mais comme je ne parle pas japonais je n'ai même pas pu lui dire merci pour son oeuvre intemporelle, alors cette année-là j'en ai profité.

Je quitte le stand en lui donnant rendez-vous dans quelques heures, il y a déjà pas mal de monde. Entre temps une amie marseillaise m'a rejoint, nous faisons le tour des stands, je dépense des fortunes en goodies et autres babioles, sans oublier de me ridiculiser en public à chanter "Ulysse Revient !" à un stand karaoké. Nous faisons le tour des halls, je commence déjà à avoir les guibolles en vrac, nous décidons de prendre un repas japonais sur place, ce n'est pas ce que je préfère mais comme on dit : ce que femme veut, etc...

J'ai déjà en tête ma seconde visite au stand Pix'n Love. Tout d'un coup je réalise que j'ai oublié de faire un selfie, je suis catastrophé !! Mais quelle andouille je fais, heureusement j'ai une nouvelle chance dans quelques minutes, nous ne nous sommes éloignés que de quelques halls, quelques minutes de marche et je pourrais réparer mon oubli.

Ce que je ne réalise pas à ce moment c'est que le nombre de personnes présentes a explosé !! Des centaines, voire des milliers d'individus défilent derrière nous ! La foule est incroyablement compacte, je commence à me demander s'il ne faudrait pas se mettre en marche. Le temps de finir notre repas que l'on s'empresse illico de prendre la première file vers le hall suivant.



PROFANATION - 1987

Et la galère commence, la meute est hyper compacte, nous sommes littéralement collés les uns aux autres, à la queue-leu-leu (Bézu où es-tu ?). Dans ma tête me vient une image du film The Human Centipede, je chasse cette pensée sordide, mais nous avançons au rythme d'un escargot défoncé au Lexonil. 30 minutes plus tard nous atteignons péniblement le hall suivant, il en reste encore trois à traverser. Je ne suis pas agoraphobe mais au bout d'une heure je commence à en avoir assez, sans parler de la chaleur étouffante, nous décidons d'en rester là, tant pis je n'aurais pas mon selfie, ce n'est pas si grave après tout.

Je suis néanmoins content d'avoir fait le bon choix et d'être venu tôt ce matin, je fais contre mauvaise fortune bon coeur, nous quittons le salon séance tenante, les bras chargés d'une tonne de figurines Marvel, Star Wars et Star Trek. J'en profite pour m'offrir un joli katana, qu'une jolie jeune femme japonaise et son accent délicieux m'aide à choisir. Il est toujours exposé face à moi depuis ce jour, au moment même où j'écris ces lignes, et il coupe comme un rasoir !

Le bilan de cette journée est plus que positif, j'ai pu rencontrer Eric Chahi, discuter de longues minutes avec lui, et cerise sur le gâteau rencontrer une personne humble et passionnée. Le contrat est rempli haut la main, et même plus. Je vous conseille d'ailleurs cette biographie : "Eric Chahi, parcours d'un créateur de jeux vidéo français", malheureusement plus disponible chez l'éditeur. Espérons une réédition, ou tentez votre chance sur le marché de l'occasion. Elle vaut vraiment le détour, vous y apprendrez énormément sur ce créateur incontournable dans l'univers des jeux vidéo.

Nous voilà déjà arrivés au bout de cette folle journée et de cet article, j'espère que cela vous aura plu. Si vous n'avez jamais joué aux jeux d'Eric Chahi je vous conseille vivement de le faire, outre Another World jetez un oeil sur Heart of Darkness ou From Dust si vous voulez découvrir sa ludographie post-CPC.

Mais nous n'allons pas en rester là, notre prochaine mission (et nous l'acceptons) sera de faire venir Eric Chahi dans un futur numéro d'UCPM. Croisons les doigts pour y arriver, il faut toujours croire en ses rêves, et quelque fois avec un petit coup de pouce ils peuvent se réaliser. N'oubliez pas, si vous en avez la possibilité, d'aller aux conventions rétro/geek ou dans n'importe quel thème qui vous passionne, c'est toujours l'occasion de rencontres et d'expériences uniques. A la prochaine les fans du croco.

N.D.R. : 3 semaines après ce TGS j'ai reçu un procès-verbal pour un excès de vitesse, c'était le jour même de mon départ pour la convention. La punition : 1 point de moins et l'amende qui va avec, mais quand on aime...

# WWF WRESTLEMANIA rejoué par J.M. FILLON

J'ai découvert ce jeu dans la compilation "The Dream Team" éditée par Ocean Software en 1992.

Belle époque, à mon sens, que celle de la World Wrestling Federation (WWF), devenue en 2002 la World Wrestling Entertainment (WWE). Entre deux coups de la corde à linge, et autres manchettes, j'ai souvenir des savoureux commentaires des incomparables Guy Hauray (décédé en 2020 à Montréal) et Edouard Carpentier, lui-même ancien catcheur, reconnaissable à une fameuse formule...

Ce dernier passa la main, en 1992, à Raymond Rougeau (ancien catcheur, et actuel maire de la municipalité de Rawdon, au Québec).

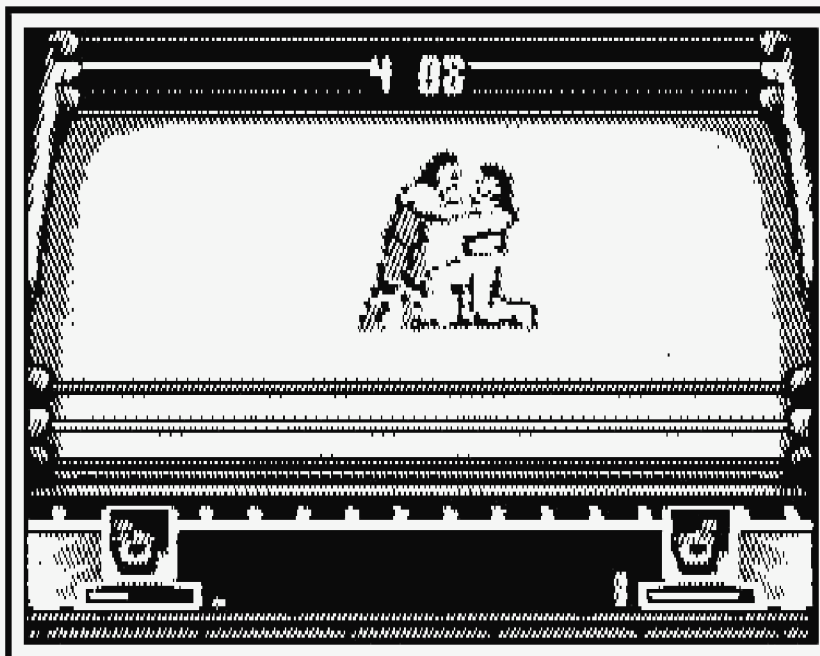
Vous souvenez-vous des entrées en fanfare des Hulk Hogan, Bret "The Hitman" Hart, "The Million Dollar Man" Ted DiBiase, en passant par le lugubre Undertaker ? On pourrait citer tant de noms illustres, gravés dans nos mémoires, et à jamais dans nos coeurs !

S'il est un événement annuel que tous les amateurs de catch attendent avec fébrilité, c'est bien WrestleMania. Diffusé pour la première fois le 31 mars 1985, ce pay-per-view (ou show payant à la télévision) réunissait les plus grandes superstars de l'époque : Hulk Hogan, The Ultimate Warrior, The Undertaker, Mister Perfect... pour n'en citer que quelques-unes.

En France, les "superstars du catch" étaient diffusées sur la chaîne cryptée CANAL+ de 1985 à 2002.

Ce lien vous replongera dans l'ambiance féérique de la WWF, avec le générique d'époque, s'il vous plaît ! (nostalgie, quand tu nous tiens...)

<https://www.youtube.com/watch?v=N08Ukstyl1M>



WWF WRESTLEMANIA 1991

Mais revenons au jeu. Celui-ci vous propose d'incarner, au choix, Hulk Hogan, The Ultimate Warrior, ou The British Bulldog (Davey Boy Smith).

Vous affronterez d'autres figures emblématiques de la WWF, telles Mister Perfect, The Warlord, The Million Dollar Man Ted DiBiase, The Mountie, et le Sergent Slaughter.

Pour les nostalgiques, ou simplement ceux qui souhaiteront approfondir leurs connaissances, voici un petit tableau récapitulatif.

| Nom de scène           | Véritable identité      | Nationalité | Finisher             |
|------------------------|-------------------------|-------------|----------------------|
| Hulk Hogan             | Terry Eugene Bollea     | Américaine  | Atomic Leg Drop      |
| The Ultimate Warrior   | James Brian Hellwig     | Américaine  | Warrior Press        |
| The British Bulldog    | Davey Boy Smith         | Britannique | Running Powerslam    |
| Mister Perfect         | Curt Hennig             | Américaine  | Perfect Plex         |
| The Warlord            | Terry Scott Szopinski   | Américaine  | Full Nelson          |
| The Million Dollar Man | Theodore Marvin DiBiase | Américaine  | Million Dollar Dream |
| The Mountie            | Jacques Rougeau         | Canadienne  | Quebec Crab          |
| Sergeant Slaughter     | Robert Renuis           | Américaine  | Camel Clutch         |

Avant même de monter sur le ring, vous devez choisir l'une des trois " punch-lines " (répliques), afin de répondre à votre adversaire. Un petit clin d'oeil à l'aspect scénarisé, présent dans ce sport.

Une fois monté sur le ring, finie la parlotte, place à l'action ! La panoplie de coups est assez classique, mais plutôt développée : manchettes, coups de pied (y compris au sol, très fair-play), saut chassé (les deux jambes en avant, et sur place), course dans les cordes et coup à la volée, saut du coin du ring, et autres prises au corps-à-corps sont de la partie. Si foire d'empoigne il y a, elle tournera à l'avantage de celui qui triturerà le plus vite sa manette de gauche à droite ! Gare aux tendinites...

Les " finishers " (ou " prises de finition " en langue de Molière) n'ont, bien-sûr, pas été oubliés : prenez donc garde au " Perfect Slam ", et autres " Camel Clutch " !

Je parierais que parmi vous, se trouvent des petits filous qui essaieront d'attirer l'adversaire en-dehors du ring, et de l'y maintenir vingt secondes, afin qu'il soit

pitoyablement éliminé. Outre le fait que cela demande une certaine dextérité, voilà qui manquerait cruellement de panache, ne pensez-vous pas ?

Lorsque la barre de vitalité de l'adversaire est vide (ou proche de l'être), vous pouvez tenter le " pin " ou " tombé " (bas-bouton d'action). Au bout du compte de trois, c'est la victoire !

On ne peut nier que les duels contre l'ordinateur deviennent rapidement répétitifs : quand on a vu un combat, on les a un peu tous vus. L'attrait supplémentaire de ce jeu pourrait résider dans son mode deux joueurs... ou dans la joie basique d'incarner un catcheur mythique.

À propos de l'écran de fin... qu'en dire ? Il est à la mesure de ce que l'on voit souvent sur Amstrad : sobre, voire spartiate (en même temps, cela colle bien à l'esprit du jeu, eh eh...)

Il est désormais temps pour moi de me retirer avec la ceinture intercontinentale. Et comme le disait si bien Edouard Carpentier : " à la semaine prochaine, si Dieu le veut ! "



Hulk Hogan



The Ultimate Warrior



The British Bulldog

**COMPLIMENTS**

**BULLDOG WINS WWF!**



Écran de fin

# Les programmeurs et les graphistes sont des cachottiers

## par Kukulcan & Kenshiro72

Vous trouverez ci-dessous une suite de trois messages de la société Titus à l'attention de Patrice MAUBERT (du magazine joystick HEBDO et aussi membre du groupe TB Crackers) qui étaient cachés sur nos originaux disquettes :

1. \* Wild Streets (1989) Titus  
Message caché sur la disquette de la piste 10 à la piste 39 dans le secteur 80C :  
"Eh Patrice... Gare à toi !!! Eric, Gil & Chris"

2. \* Knight Force (1989) Titus  
Message caché sur la disquette inscrit sur chaque piste du jeu en face A et B :  
"- Dis Patrice... On partage l'argent que tu vas gagner sur ce jeu ? Eric, Gil & Didier -  
- Secteur Interdit à Patrice Maubert. Protection TITUS 1989, touche pas à mes pistes ! -"

3. \* Dark Century (1990) Titus  
Message caché sur la disquette :  
"Patrice,Vive les consoles !!! Eric,Gil & Eric  
ADAPTATION GRAPHIQUE HUBERT SCYMZAK . ANIMATION TV SOHOR . PROGRAMATION ERIC DEMAN . CONCEPTION ET REALISATION BY TITUS"

Nous constatons qu'il n'y a pas que la société Titus qui a eu des échanges en cachant des messages dans ses logiciels, voici trois messages adressés à Bill. Mais qui est Bill ?

4. \* Postman Pat - The Computer Game (1988) Alternative Software  
Message caché sur les originaux cassettes :  
"Hello Bill, Crack this one then, POPCORN!!"  
Traduction : Bonjour Bill, alors craque celui-là ensuite, POPCORN !!

5. \* Rik The Roadie (1988) Alternative Software  
Message caché sur les originaux cassettes :  
"DEAR BILL, WISH YOU WERE EARNING LOTS OF MONEY LIKE US. NOT PENNYLESS WITH A HACKING DISEASE. LOVE FROM ALL AT BRID, POPCORN!!"  
Traduction : CHER BILL, J'AIMERAIS QUE TU GAGNES BEAUCOUP D'ARGENT COMME NOUS. ET NON PAS SANS LE SOU AVEC UNE MALADIE DE HACHEUR. AMOUR DE TOUS A BRID, POPCORN !!"



WILD STREETS-1989

6. \* Slug (1988) Alternative Software  
Message caché sur les originaux cassettes :  
"TO THE MERRY HACKER (BILL) LOOK! STOP HACKING MY GAMES OR I WILL SET LOIS ON YOU!! HOWS EILEEN? AND THE CATS!! 10-10 THE POPCORN....."  
Traduction : AU JOYEUX HACKER (BILL) LOOK ! ARRETE DE PIRATER MES JEUX OU JE VAIS METTRE LOIS SUR TOI !!! COMMENT VA EILEEN ? ET LES CHATS !! 10-10 LE POPCORN.....

Et juste pour le plaisir, voici un message délirant de Philippe PAMART

7. \* Wind Surf Willy (1989) Silmarils  
Message caché sur la disquette originale :  
"HELLO EVERYBODY!"

COUCOU LES MOUETTES. COUCOU LES CRACKERS SAUVAGES. COUCOU MON CHIEN. BON LES MONDANITES ETANT ENONCEES JE ME PERMET BIEN HUMBLEMENT DE VOUS RAPPELER QUE QUE QUE QUE QUE C'EST INTERDIT DE CRACKER D'ESSOFTS!

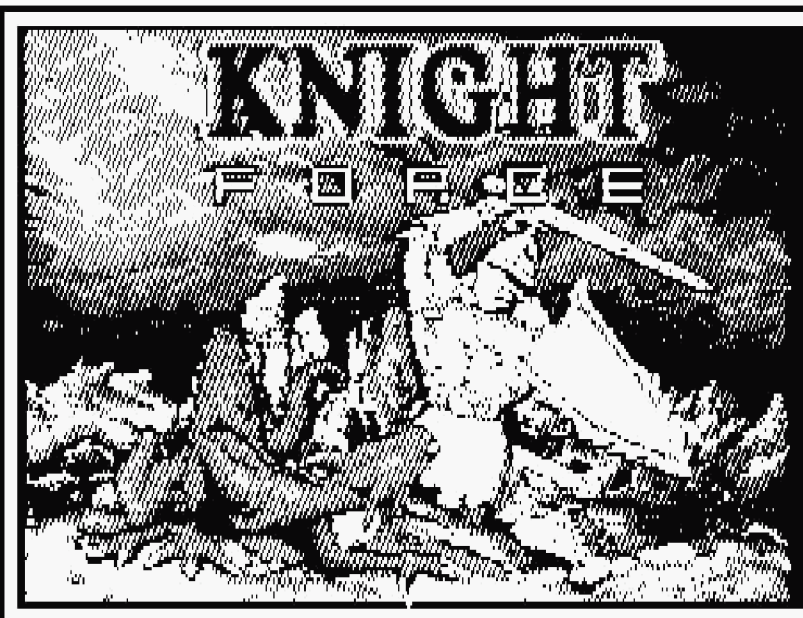
EH OUI! MEME UN PETIT PEU! ET C'EST LA LOI QUI VEUT CA!

IF you pirate THEN GOTO prison ELSE merci pour l'achat de ce soft que j'ai voulu assez bien animé et à la hauteur de celle de LA TARIE ST!

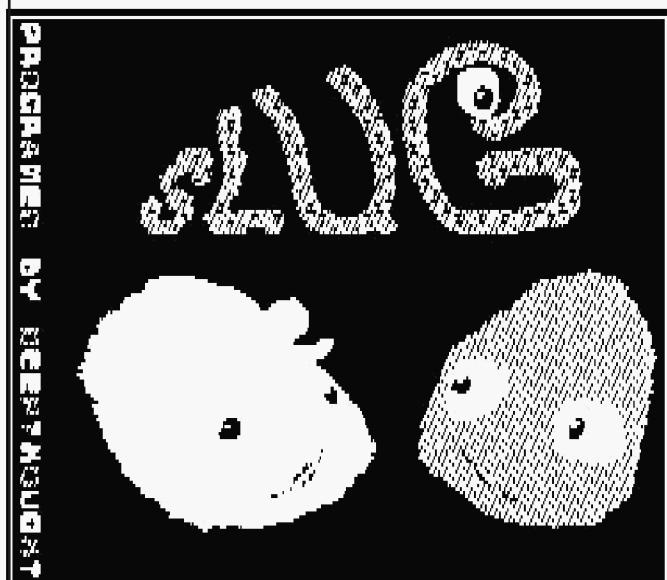
On peut les critiquer les 16 bits (ou 16/32) ils ont bel et bien prouvé qu'il n'existe pas de recettes miracles pour faire de bons jeux. Je ne prétends pas posséder cette recette toutefois, mon dévouement envers l'AMSTRAD CPC m'entraînera, j'en suis sûr, à donner le maximum pour la qualité d'animation.  
C'est, hélas, un domaine trop souvent bâclé !

Philippe PAMART"

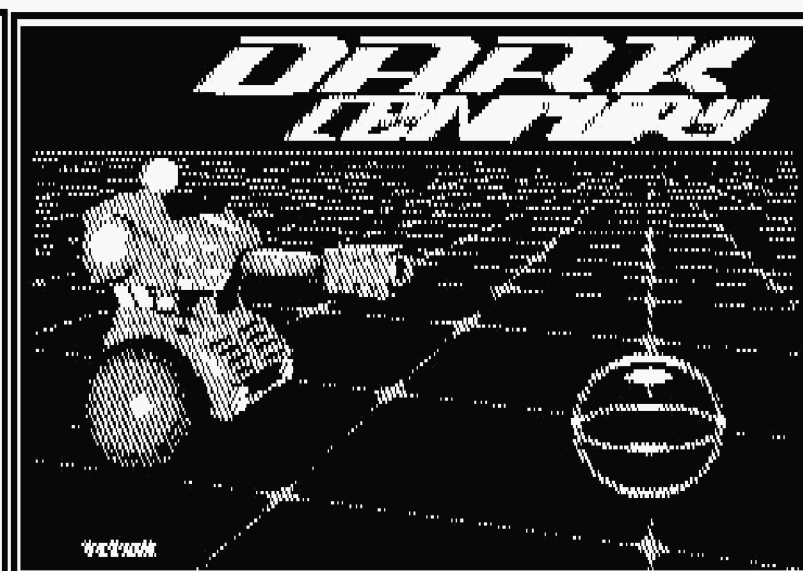
Avec en prime un message d'avertissement sur la première des 3 pistes de protection du jeu (pistes 31, 32 et 33) :  
"ATTENTION, PIRATES, HACKERS, CRACKERS! CES 3 PISTES SONT PROTEGEES, VOTRE DISCOLOGY RISQUE DE LES DETERIORER A JAMAIS PAR REECRITURE."



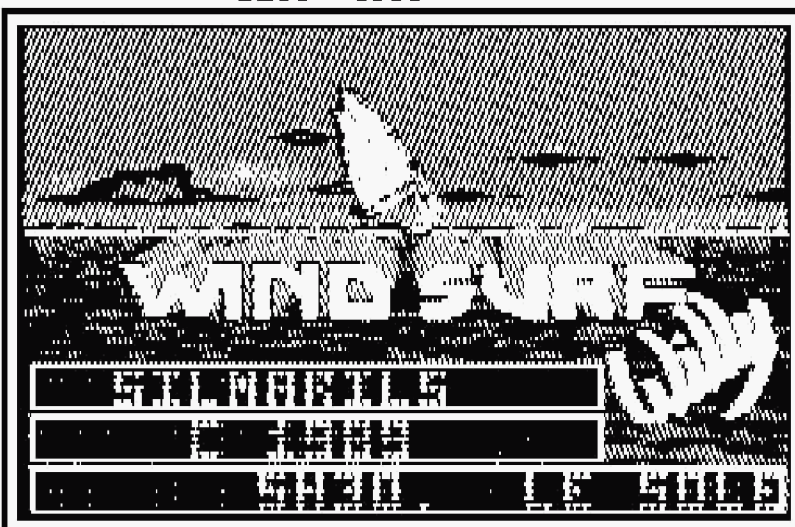
KNIGHT FORCE - 1988



SLUG - 1988



DARK CENTURY - 1990



WIND SURF WILLY - 1989

Ce n'est qu'un infime échantillon de tout ce que l'on peut découvrir de caché dans nos vieilles disquettes ou cassettes. Certains auteurs nous ont littéralement écrit des romans. Vous voulez des noms ?

(Kenshiro72) Des romans ? Mais bien évidemment qu'on veut des noms, on ne va pas s'arrêter en si bon chemin dans l'univers des messages cachés. D'ailleurs tout cela me donne une idée, pourquoi pas des messages cachés dans UCPC, ou dans les secteurs du Discmag, à moins qu'il y en ait déjà ? Ouvrez votre éditeur de secteurs préféré et commencez à chercher. Si vous en trouvez, vous gagnerez.....toute notre estime. Rendez-vous dans le prochain code hexadécimal pour la suite...

# Micro-Strad #1 par Kenshiro72

Et nous voici arrivés au second volet de la découverte des numéros 1 (sans Maritie et Gilbert) de nos magazines consacrés à l'Amstrad CPC. Après avoir été défricher les débuts de "CPC La Revue" dans le fanzine précédent, lançons-nous à la découverte d'un autre magazine qui n'a malheureusement pas fait long feu malgré ses indéniables qualités : Micro-Strad.

Proposé par l'éditeur Groupe Tests (L'ordinateur individuel) et sous-titré "La Revue des Micros Amstrad" ce premier effort daté de Septembre/Octobre 1985 débarque pile-poil pour la sortie du CPC 6128. D'ailleurs la couverture annonce la couleur avec les 3 micros disponibles à cette époque (464/664/6128) rangés l'un sur l'autre en ordre de bataille.

La qualité de fabrication est au niveau avec un papier très épais qui va bien résister aux épreuves du temps (je peux le confirmer). Ne vous attendez quand même pas à un festival de (Mir) couleurs car, hormis 4 pages, tout est en noir et blanc/tons de gris. Ce qui n'est pas rédhibitoire en soi, car la maquette est très sobre mais extrêmement claire, on sent le sérieux dans la démarche, et la "patte" de l'éditeur quant à la qualité de mise en page de ses revues, premier bon point.

C'est bien joli tout ça mais le principal reste le contenu, et pour ce premier essai un peu maigrichon de 60 pages on n'est pas franchement déçu. Cela débute par la rubrique Magazine, qui nous envoie directement sur l'arrivée prochaine du génial PCW8256, qu'on a un peu trop tendance à oublier au profit des PC1512/1640, tant cette petite machine tout en un valait vraiment son pesant d'arachides salées.

S'en suit tout ce qu'on attend d'une rubrique de news avec la disponibilité de l'imprimante DMP 2000, surnommée le Foudre de guerre (je plaisante voyons !), et entre autres un comparatif technique léger mais extrêmement clair des trois CPC disponibles, plus un article très intéressant sur les nouvelles fonctions du Basic 1.1 livré avec le 6128. Sans oublier un petit comparatif rapide entre Amsdos et CP/M (pas nous non), pas franchement indispensable.

On attaque ensuite la section Graphismes avec la première pépite de ce numéro 1, le programme Amstradessinateur qui vous permettra de réaliser des formes géométriques très simplement. Et même si c'est un peu tôt pour en parler on devine que le point fort de cette revue va être la qualité de ses listings, ça commence fort.

## M I C R O S T R A D LA REVUE DES MICROS AMSTRAD

METTES UN MACINTOSH  
DANS VOTRE AMSTRAD

20 LOGICIELS SUR LE GRILL

L'AMSTRAD CPC 6128 :  
128 KO ET CP/M+

PROGRAMMES ET ASTUCES  
POUR TOUS LES CPC

CPC 464 - 664 - 6128 :  
LEQUEL CHOISIR ?



NOUVEAU-NE  
PCW 8256, UN PRO  
POUR 7 000 F

MICRO STRAD NUMÉRO 1 SEPTEMBRE/OCTOBRE 1985

Direction les tests de logiciels (une vingtaine). C'est malheureusement bien trop succinct, quelques lignes pour chacun, ce n'est pas l'extase. On sent que c'est un peu bâclé sur les bords, pas vraiment indispensable, le strict minimum syndical. Fort heureusement la rubrique s'achève par un tableau récapitulatif avec des notes (étoiles), ouf l'honneur est sauf...

On embraye avec LE point fort de ce magazine, la section Programmes. Le moins que l'on puisse dire c'est que ça démarre fort avec des listings très pointus, on est dans le programme pour barbus et utilisateurs assez confirmés en Basic et Assembleur.

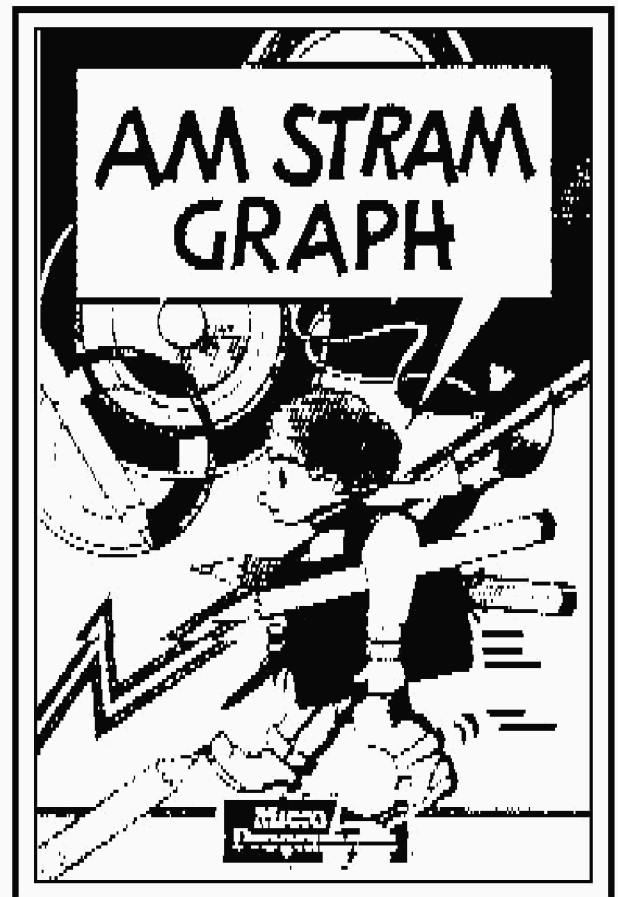
Dump mémoire CPC, hardcopy d'écran, nouvelles fonctions RSX, dessin de la Terre 1 (La Lune), création de fenêtres sur CPC comme sur Mac, etc... Ici pas de jeu de Taquin ou de Tours de Hanoi, on n'est pas là pour s'amuser mais pour apprendre. Quelques fiches routines complètent le tableau, du très très bon pour cette section centrale de la revue.

On poursuit avec un petit test du synthétiseur vocal SSA-1, bien trop court, on aurait aimé en savoir un peu plus, ainsi que la rubrique Système D, où l'on apprend entre autres joyeusetés à se fabriquer un câble pour son imprimante. Le tutorial est très explicite, mais je ne me suis jamais essayé à l'exercice à l'époque, surtout quand j'ai lu qu'il fallait un fer à souder. Et oui on me surnomme Kenshpyro dans le milieu des petits grands brûlés.

Une section Langage sur la gestion des interruptions nous est proposé ensuite, assez intéressante, surtout quand on déteste l'être. Quelques reviews de bouquins terminent le tout, et curieusement la suite des News avec les nouveautés logicielles de cette rentrée 1985. Idéale pour remplir son cartable Tann's de l'époque, même si j'étais plutôt amateur du sac en toile U.S. que je grimais en TRUST, toujours et encore antisocial je suis, mais je n'ai jamais perdu mon sang froid, ah! quel album de folie, vas-y Bernie, à fond le solo Nono !

Oups mes gènes de vieux métalleux ont repris le dessus, je me calme et je reprends le cours de l'article. Justement un article JEU-TEST (Bogologie) termine le magazine avec neuf questions pour aider à reconnaître les erreurs de programmation, franchement sympathique !

En c'en est déjà fini pour ce numéro 1 de Micro-Strad ! Comme souvent ces numéros inauguraux ne sont pas bien épais mais dans le cas de cette bien trop courte aventure (10 numéros et 1 hors-série) on devine déjà que la qualité va



PUBLICITÉ DANS MICRO STRAD N°1

monter crescendo avant le crash final. Pour moi c'est un énorme gâchis que l'éditeur ait choisi de couper court aussi rapidement. La qualité des programmes proposés en listings allant en s'améliorant, vous y découvrirez de nombreux joyaux qui encore aujourd'hui restent impressionnants.

À noter également le fameux hors-série (4HS) qu'il vous faut absolument si vous aimez grapher rétro. Une cassette est fournie avec le fabuleux programme Strad-Graf (aucun rapport avec la belle championne au revers coupé, mariée au Kid de Las Vegas). On n'est pas loin d'un OCP Art Studio que mon ami et collègue Titi maîtrise à la perfection (c'est vrai ça ?). Encore de nos jours mes yeux brillent à la vision de l'image démo fournie avec le programme (L'angélu de Millet), à moins que ce ne soit mon début de cataracte. Comme disait Apollo : c'est vraiment c.. de vieillir.

Ceci clôt cette seconde review des numéros 1 des magazines consacrés à nos beaux crocomicros. Quant à nous on se retrouve dans le prochain ùCPM (le huitième déjà !), où je vais évoquer un magazine un petit plus connu et très lié (avant que ça parte en vrille à plat, comme Maverick) à Amstrad France, je veux parler d'Amstrad Magazine bien sûr. Lisez du papier poussiéreux c'est bien mieux que les écrans fumeux, à bientôt les pros.



LOGICIEL FOURNI EN CASSETTE AVEC LE HS

# Pensées amstradiennes

Ton CTM tu n'éteindras pas, car ton cpc se coupera !

Si tu joues à Décathlon, ton Joystick direct au pilon !

Out Run en décembre, ligne d'arrivée en juillet.

Qui veut imprimer sur DMP ménage son rouleau encreur.

Etends ta mémoire de 64k, et Robocop te parlera !

Lance le programme de Gilles, et gare aux projectiles !

Un seul CPC vous manque, et tout est buggé.

Je pense CPC, donc je suis crocodifié.

Deux choses sont infinies, l'univers et le Z80.

À vaincre sans joystick, on triomphe sans doigt.

Tant va l'hélico d'Airwolf dans le mur qu'à la fin il me les brise.

Basic et assembleur sont les deux mamelles qui nourrissent le codeur.

Dieu créa le CPC, puis il se reposa.

Le CPC, ce n'est pas un ordi, c'est un style de vie en 8 bits.

Tapez RUN, jeunes fous, et découvrez le monde merveilleux des sprites clignotants.

Tant qu'il reste une disquette, l'aventure continue.

Il était une fois un clavier arc-en-ciel aux 464 couleurs, où chaque touche chantait en 8 bits.

Les cassettes pleuraient des 0 et des 1, et l'écran dessinait des rêves cubiques.

Sous la lueur verte du moniteur GT, naissaient des mondes qu'aucun GPU ne pourra jamais comprendre.



L'Amstrad CPC, c'est comme une licorne : magique, coloré, mais personne n'en voit plus aujourd'hui.

Si l'Amstrad était une pizza, les pixels seraient les olives, et les bugs, le fromage fondu.

J'ai essayé de brancher mon Amstrad à Internet. Il m'a répondu en BASIC.

Quand l'écran devient noir, c'est que le CPC pense très fort.

Amstrad lent, cerveau patient.

Mieux vaut un CPC qui rame qu'un PC qui t'ignore.

Amstrad CPC : là où les pixels sont gros, mais le fun est énorme.

Un jour, j'ai mis une disquette dans le grille-pain...mais ce n'était pas un Amstrad.

L'Amstrad ne plante jamais...il prend juste le temps de réfléchir.

8 bits ? Suffisants pour conquérir le monde...ou au moins une après-midi pluvieuse.

Sur Amstrad, les graphismes étaient moches, mais c'était les nôtres.

Qui n'a jamais tapé RUN jeu sur 464 n'a jamais connu le vrai sens du mot patience.

Sur Amstrad cpc 464, charger un jeu, c'était comme faire mariner une viande : plus c'est long, plus c'est bon.

Mon Amstrad 464 m'a appris deux choses : la programmation, et la zen attitude pendant les loadings.

T'as pas vécu si t'as jamais entendu le doux chant de la cassette qui charge.

L'Amstrad : quand tu deviens pote avec un écran bleu avant même Windows.

L'Amstrad CPC 464 : le seul ordi où charger un jeu te laissait le temps d'écrire un roman.

Mon Amstrad ne rame pas...il médite profondément.

Si tu n'as jamais soufflé sur une cassette en espérant que le jeu se lance, tu n'as pas connu le vrai stress.

Le CPC 464 t'apprenait deux choses : la patience... et l'art de prier pour que le jeu charge sans Read Error.

Sur Amstrad, les pixels étaient si gros que même ta grand-mère pouvait jouer sans lunettes.

Tapez 'RUN' sur un 464, puis allez faire un goûter, une sieste et un doctorat. Le jeu sera peut-être chargé.

L'Amstrad cpc 464 : là où les jeux prenaient 30 minutes à charger pour 5 minutes de gameplay...mais quelle aventure !

Le CPC m'a appris à coder, à attendre, à souffrir... et à aimer ça.

L'Amstrad CPC, ce n'était pas un ordi...c'était une machine à remonter le temps, vers l'enfance et les pixels carrés.

On avait 64K de RAM sur 464, un clavier qui claque, et des rêves en 8 bits : c'était suffisant pour conquérir le monde.

Entre le bruit de la cassette et l'écran bleu, j'ai découvert la magie de l'attente...et la beauté des jeux qui plantent.

Ce n'était pas juste du code, c'était de la poésie tapée sur un clavier gris ou multicolore.

L'Amstrad, c'était ce moment où l'on branchait le CTM pour jouer (ou sur la télé), et où les parents ralaient...mais regardaient quand même.

Avant les mises à jour automatiques, il y avait les tournevis, les cassettes qui grincent et les espoirs d'enfant.

On jouait sur Amstrad comme on rêvait : lentement, mais intensément.



# Roudoudou a interviewé Grees

A la fin de l'été, j'ai eu le privilège de passer la soirée avec Grees qui souhaitait se séparer de son matériel. En grand passionné, il voulait que son matériel ne soit pas revendu mais puisse servir aux gens actifs que je connaissais, chargé à moi de répartir son trésor. J'ai rapidement envoyé quelques colis, gardé la tour avec les lecteurs (vous savez normalement tous pourquoi ^\_^) et lancé sur le discord de la scène FR des propositions régulières au fur à et mesure que je dépilais le matériel. Jusqu'aux posters que Frédéric n'avait pas pour les scanner et en faire cadeau à un de ses contributeurs. J'avais aussi prévu une petite série de questions auquel il a bien voulu répondre, mais sans que j'enregistre. L'école du secret ^\_^

En conséquence, j'ai essayé de retenir un maximum de choses que j'ai récitées à voix haute durant le retour chez moi pour les mémoriser. J'espère rester fidèle à ses propos dans cette interview qui ne s'est pas déroulée tel que présentée ci-dessous (tant les questions que les réponses). Merci de votre compréhension.

Salut Grees, est-ce que tu peux te présenter si c'est pas indiscret ?

Hello ! j'ai 65 ans, j'habite dans le sud de la France et je suis retraité depuis 7 ans et Grees est l'anagramme de Serge, mon prénom. J'ai eu un bac informatique (le bac H) en 1977 faute de place en filière technique. A la base je voulais faire électronique comme mon père et puis cette classe ouvrait dans mon lycée. J'avais des mauvaises notes, tout ce que je voulais c'était jouer avec l'ordinateur de l'école et nous étions plusieurs, en dehors des horaires de cours à venir bidouiller. L'ordinateur, un gros mainframe Bull à cartes perforées était en accès libre en dehors des cours. Nous n'avions qu'une envie, jouer, faire des trucs, on s'installait dans la grande salle et on tapotait sur les terminaux. Ce bac n'a rapidement plus eu de sens, toutes les technologies ont évolué très vite ensuite et ça se passait dans les filières de type BTS/Ingénierie.

Premier ordinateur, premiers usages ?

Mon premier ordinateur était une calculatrice Texas Instrument, on pouvait la programmer. Après j'ai eu un Oric à K7 et puis l'Amstrad (CPC 6128

et des Plus plus tard) comme répondu précédemment, je voulais surtout m'amuser.

C'est un secret pour personne, tu as fait partie du groupe NPS (Nul Part Systeme), quelle était ta motivation du crack ? Une inspiration de quelqu'un ? Tu as appris comment ?

Je ne me rappelle pas comment c'est venu, j'avais la curiosité de voir comment les programmes étaient faits, comment je pouvais les modifier pour mettre des vies infinies ou voir la fin, quand il y en avait une.

En fait le crack est une petite activité pour moi, j'aimais plus le hardware, mes reliquats d'électronique peut-être. Je montais des cartes pour les gens, des lecteurs externes. Il y a un crayon optique que j'avais fabriqué aussi en suivant les plans parus dans un magazine (Oui, normalement, Madram l'a récupéré ^\_^).

A propos du NPS avec Chany, tu as des détails sur cette période ?

Je n'ai clairement plus le souvenir de notre rencontre. Il faudrait demander à Chany. Je me rappelle surtout qu'on a passé beaucoup de bons moments ensemble. J'ai quitté le groupe un peu brusquement, toutes ces activités devenaient incompatibles avec mes 3 enfants à élever et la maison à construire, tu sais, le chantier qui ne s'arrête jamais.

Est-ce qu'il y avait une compétition entre crackers ? est-ce que tu étais en contact avec d'autres crackers ?

On se connaissait tous, on était en contact par téléphone et on se voyait beaucoup aussi. Je travaillais dans la même ville que Cach (le fameux), j'allais chez lui, il me montrait des cracktros. On sentait une forte compétition entre les crackers, pour être le premier à déployer tel ou tel jeu ou faire une intro plus chouette que celle des autres. Mais moi je ne faisais pas ça. J'avais appris à faire un scrolling, des rasters mais je ne suis pas allé plus loin (ndRoud : les autres non plus!). En lisant MemoryFull j'ai découvert toute la scène étrangère dont j'ignorais l'ampleur. Pourtant je me sers régulièrement des sites web cpcrulez et cpc-power, comme quoi.

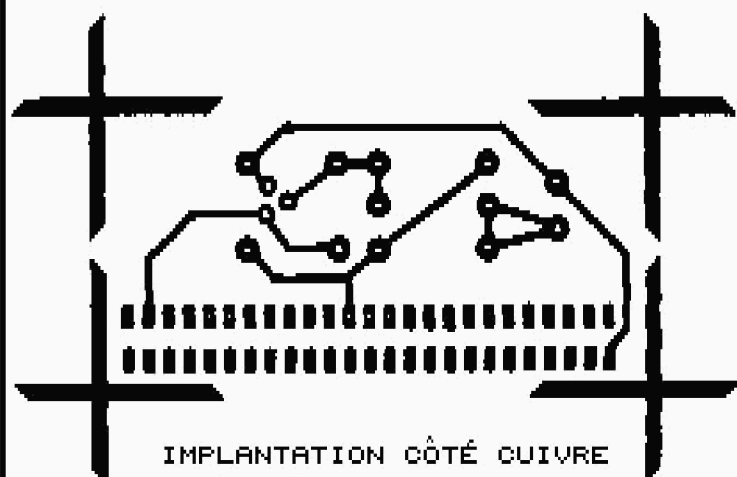
**NUL PART SYSTEM**  
GREES GREES GREES GREES GREES GREES

CRACKTRO - NPS - 1986

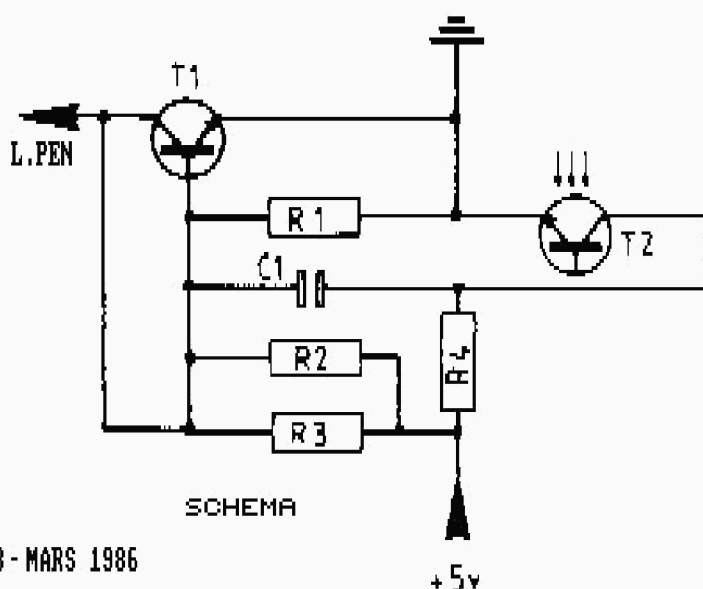
ùCPM numéro 7



PAGE 59



IMPLANTATION CÔTÉ CUIVRE



SCHEMA

" Réalisez votre crayon optique " AMSTRAD MAGAZINE NUMERO 8 - MARS 1986

Y avait-il des risques légaux, du moins les percevais-tu ?

Oui, on faisait attention, pas de revente, (ndRoud : Là, sa femme est restée bloquée un instant, semblant dire "raconte pas de connerie mon Serge" ^-^ ),... On savait qu'une personne s'était fait prendre mais je n'ai pas eu plus de détails que ça. Tout se passait par connaissances, c'est une autre époque, avec les échanges par courrier donc l'information et les disquettes circulaient lentement.

Tu avais une configuration préférée pour cracken, tu avais un 5.1/4 ou un 3.1/2 pour stocker en masse ? une autre machine ? Dans le prolongement de la question précédente, niveau logiciel, quels étaient-ils ?

Ohla oui, j'avais carrément une tour avec plein de lecteurs, 3 pouces, 3 pouces et demi, 5 pouces 1/4 et des switches de lecteurs pour basculer de l'un à l'autre. Niveau logiciel, j'utilisais un éditeur de secteurs et je regardais les codes hexa pour désassembler de tête. C'est un petit CPU, il n'y avait pas beaucoup d'opcodes à retenir. J'allais voir le premier secteur, ensuite je remontais le fil. Plus tard, il y a eu discology et la multiface, c'était instantané de déplomber mais je n'aimais pas ça. J'avais vu passer des déplombages où on arrivait musique en cours sur le menu. J'essayais toujours de faire propre en me plaçant juste après un éventuel déchiffrement ou test de protection. J'aimais bien voir les choses et toujours patcher proprement les jeux. Des fois juste pour voir la fin. Un jeu comme Qin était trop dur à terminer alors qu'en le patchant, on pouvait voir tous les écrans.

Tu mettais en moyenne combien de temps à cracken un jeu ?

Environ 1h. c'était rarement compliqué. Il faut partir du principe que tout ce qui se lit, peut se relire ! De là on détricote. Et puis les "dernières" extensions permettaient de faire ça en appuyant sur un bouton, en fait les seuls jeux pénibles étaient ceux avec des chargements in-game.

Comment choisissais-tu les jeux à cracken (si choix il y avait) ? Y avait-il des critères particuliers ?

Aucun critère, les gens m'envoyaient des originaux pour que j'enlève la protection et qu'ils puissent les copier, je gardais une copie. Ensuite ça se diffusait hors de mon champ de vision. Plus tard (hors période commerciale), certains m'ont envoyé leurs jeux amateurs pour que je les remette en fichiers et pouvoir y jouer à nouveau, car c'était les prémices de l'émulation (ndRoud : Et les premiers émulateurs simulaient très mal tout, à tel point que le DSK a été conçu pour les émulateurs et non la préservation, pour prémâcher ce qui devait se passer dans la machine émulée).

Questions en vrac ^-^ :

Y a-t-il eu un jeu plus difficile à déplomber, si vraiment il y a eu une difficulté un jour ?

Ça je me rappelle bien, avec Chany on avait eu du mal sur M'enfin d'UBI soft (protection GAP)

Au final, tu jouais ou c'était pour le sport ?

Ah oui, je jouais beaucoup, c'est une des raisons de mon arrêt des activités CPC, beaucoup trop de temps pour être compatible avec une vie de famille !

Est-ce que tu avais des contacts avec des développeurs de jeu ou des rédacteurs de magazines de jeu pour en avoir sous le manteau ?

Je connaissais quelqu'un de Loriciel mais il ne m'a jamais rien donné.

Est-ce que tu as continué sur d'autres machines ensuite ?

Non, ce n'était pas pareil. Sur PC, les jeux n'étaient pas protégés. Il suffisait de copier le répertoire entier et de le poser ailleurs. Le plus difficile sur PC était d'avoir le bon hardware !

Est-ce que tu as travaillé dans le secteur de la sécurité informatique ensuite ou assimilé ?

Du tout, j'ai fait ma carrière dans la même société, aux PTT qui est devenue France Telecom, etc...

Quel est ton point de vue sur la protection des droits d'auteur et bien sûr, que penses-tu de l'opésource ?

Ça va paraître bizarre de ma part mais je pense ce n'est pas normal de voler le travail des autres pour le revendre. Qui aimerait qu'on lui fasse ça ? Je déprotégeais mais je n'ai jamais rien vendu. Après ça circulait lentement, je n'ai pas l'impression d'avoir fait du tort plus que ça.

Tu donnes tout ton poussiéreux matériel, tu n'avais plus touché au CPC depuis quand ? Même pas un peu d'émulation ?

Tout ce bazar dort depuis 1998 environ mais c'est une partie de moi. Ça me fait un pincement au coeur c'est sûr mais ça prend tellement de place et je n'ai pas le temps de m'en servir, j'ai des petits enfants, d'autres activités.

C'est pour ça que je voulais donner le matériel aux passionnés, pas simplement le mettre en vente pour faire un billet.

J'aime bien l'émulation, de temps en temps je relance un vieux truc pour le souvenir, je suis d'un peu loin ce qui sort sur cpcrulez et cpc-power.

Je suis en contact avec quelques personnes encore. Ça me plairait de revoir Chany ou de venir en meeting, retrouver cette ambiance, mais pas faire 1000km pour ça.



CHANY ET GREES AU BUGS MEETING NUMÉRO 2 EN 1994 A BESSONCOURT

# Les pokes par Kukulcan

## \* Turrigan (Disquette espagnole)

Temps :  
poke &DEDA, nb

Diamants :  
poke &DEDD, nb

Grenades :  
poke &DEEO, nb

Mines :  
poke &DEE3, nb

Lignes d'énergie :  
poke &DEE6, nb

Temps et armement infinis :  
poke &C641, le &DD en &00  
poke &C642, le &74 en &00

Energie :  
poke &DE70, nb

Energie infinie :  
poke &04F0, le &01 en &00

Nombre de vies :  
poke &DED7, nb

Vies infinies :  
poke &02EF, le &71 en &00

Cheat mode (ESC niveau suivant):  
poke &0476, le &7B en &2E  
poke &0477, le &04 en &E6

## \* Little Puff In Dragonland

Invincible :  
poke &1152, le &D2 en &18  
poke &1153, le &AD en &07

Cheat mode on :  
poke &121D, le &00 en &02  
poke &2990, le &00 en &02

## \* Mach 3 - D7 version française

Invulnérable :  
poke &0278, le &3C en &00  
poke &0280, le &CA en &C3

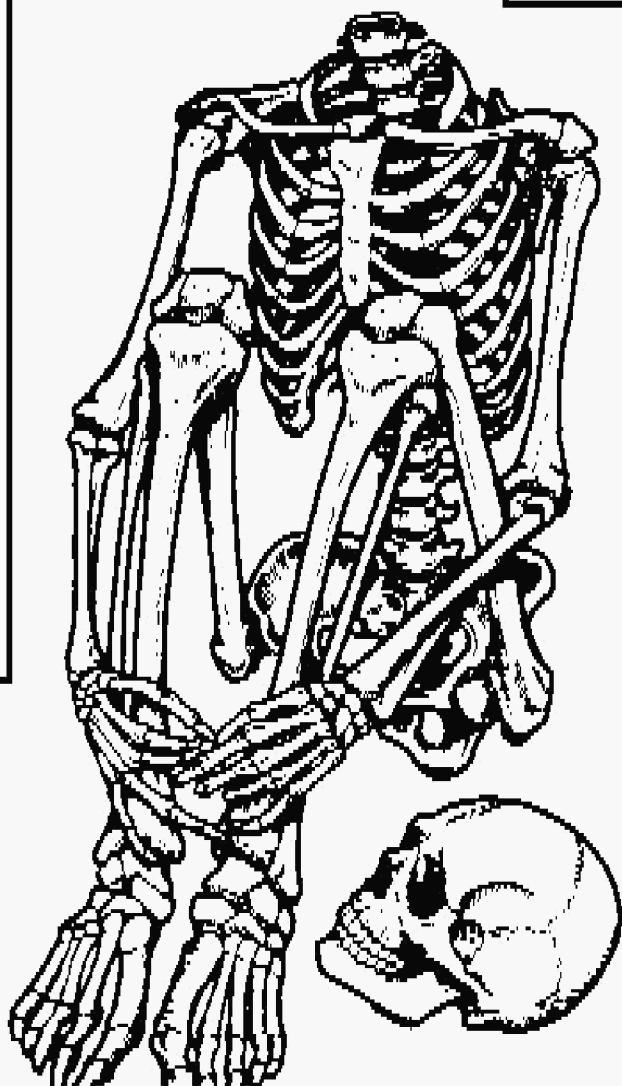
## \* Super Hang-On (K7 + D7)

Time :  
poke &3B21, dizaine de seconde (&00 à &09)  
poke &3B22, seconde (&00 à &09)

Commencer avec 90s au lieu de 50 :  
poke &1F18, le &05 en &09

Time infini :  
poke &397A, le &21 en &C9

WHERE IS  
MY MIND



## \* Moonrn

Vies :  
poke &8E10, nb

Vies infinies :  
poke &6D01, le &35 en &00

Niveau courant :  
poke &8E11, nb (&00 à &12)

## \* JAWS - Version Screen 7

Vies :  
poke &39E1, nb

Vies infinies :  
poke &3DCF, le &35 en &B7

Time :  
poke &C624, nb

Time infini :  
poke &51EB, le &01 en &00

## \* Kong's Revenge

\* Part 1  
Vies :  
poke &361F, nb

Vies infinies :  
poke &A3BF, le &3D en &00

\* Part 2  
Energie :  
poke &BFF5, nb

Energie infinie :  
poke &AB09, le &32 en &3A

## \* Wrecking Ball CPC Fanz BZH Edition (F) (2025)

(Version Basic 1.0)  
Balles infinies :  
poke &21E1, le &0F en &0E

## \* Bomb Jack extra sugar edition

Vies :  
poke &01F0, joueur 1  
poke &01F1, joueur 2  
Vies infinies Joueur 1 :  
poke &7860, le &91 en &00  
Vies infinies Joueur 2 :  
poke &7876, le &91 en &00

**\* Indiana Jones And The Last Crusade (Kukulcan)**

Nombre de vies :  
poke &02B8, nb

Cheat mode on :  
poke &02B9, &FF

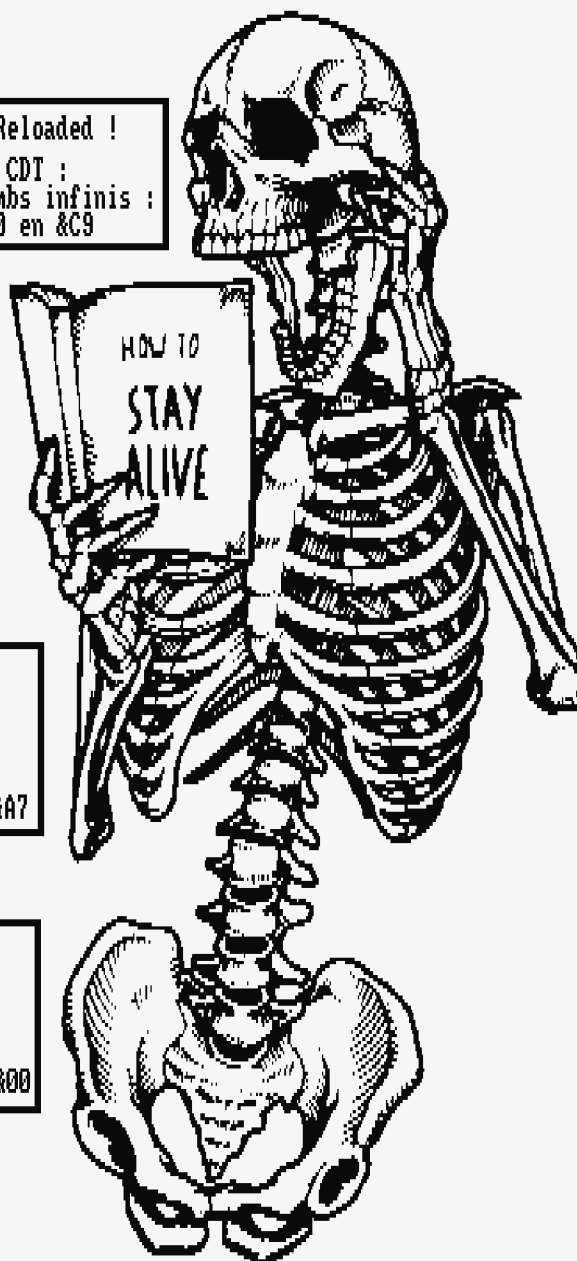
Vies infinies :  
poke &31AA, le &3D en &A7  
poke &324F, le &3D en &A7

Nombre de fouet :  
poke &02B5, nb  
Fouet infini :  
poke &2249, le &3D en &A7

Protection - votre choix sera toujours le bon :  
poke &268E, le &DB en &DC

**\* Harrier Attack Reloaded !**

Cartouche, Dsk et CDT :  
Fuel, Rockets, Bombs infinis :  
poke &21BA, le &C0 en &C9



**\* JAWS - Version I.D. LTD (avec le bateau)**

Vies :  
poke &335C, nb

Vies infinies :  
poke &332C, le &35 en &B7

Time (Decimal code binaire) :  
poke &3A06, nb

Time infini :  
poke &3857, le &01 en &00

Fuel :  
poke &405D, nb

Fuel infini :  
poke &3FC3, le &22 en &21

**\* Roland Retires**

Vies :  
poke &41A7, nb

Vies infinies :  
poke &20B6, le &3D en &A7

**\* Hyperspace**

Vies :  
poke &661C, nb

Vies infinies :  
poke &67A7, le &3D en &00

**\* Gommy defensor medieval**

Gommy Defensor Medieval (S) ou Gommy Medieval Defender (UK)

Tuer un seul ennemi pour passer au niveau suivant :  
poke &A8E4, &01

Vies :  
poke &A8EA, nb

Vies infinies :  
poke &6C48, le &35 en &00

**\* Hostias como panes**

Energie :  
poke &8BF6, nb (&28 à &00)

Energie infinie :  
poke &9ACC, le &12 en &00

**\* Impossamal**

Vies :  
poke &6F99, nb

Vies infinies :  
poke &5467, le &32 en &3A

Cylinder :  
poke &6F9A, nb

Key :  
poke &6F9B, nb

**\* Don't Touch My Eggs! (UK)**

Life :  
poke &8521, nb

Life infini :  
poke &595F, le &35 en &00

Time infini :  
POKE &7147, le &35 en &00

**\* Krook**

Version espagnole

Vies :  
poke &8742, nb  
Vies infinies :  
poke &611F, le &ED en &3E

Version anglaise

Vies :  
poke &8700, nb  
Vies infinies :  
poke &610A, le &ED en &3E

**\* Phantasmas en El Museo**

Vies :  
poke &7DAA, nb

Vies infinies :  
poke &63BE, le &32 en &3A

Clef verte :  
poke &7DAC, nb

Clef verte infini :  
poke &5E2B, le &35 en &00

Choix de l'écran :  
poke &7DEE, nb

&04 = Objet 1  
&0E = Objet 4  
&13 = Objet 3  
&1D = Objet 5  
&1E = Objet 2

Position Y :  
poke &7D9C, nb (&00 à &20)

**\* 21 grams of soul**

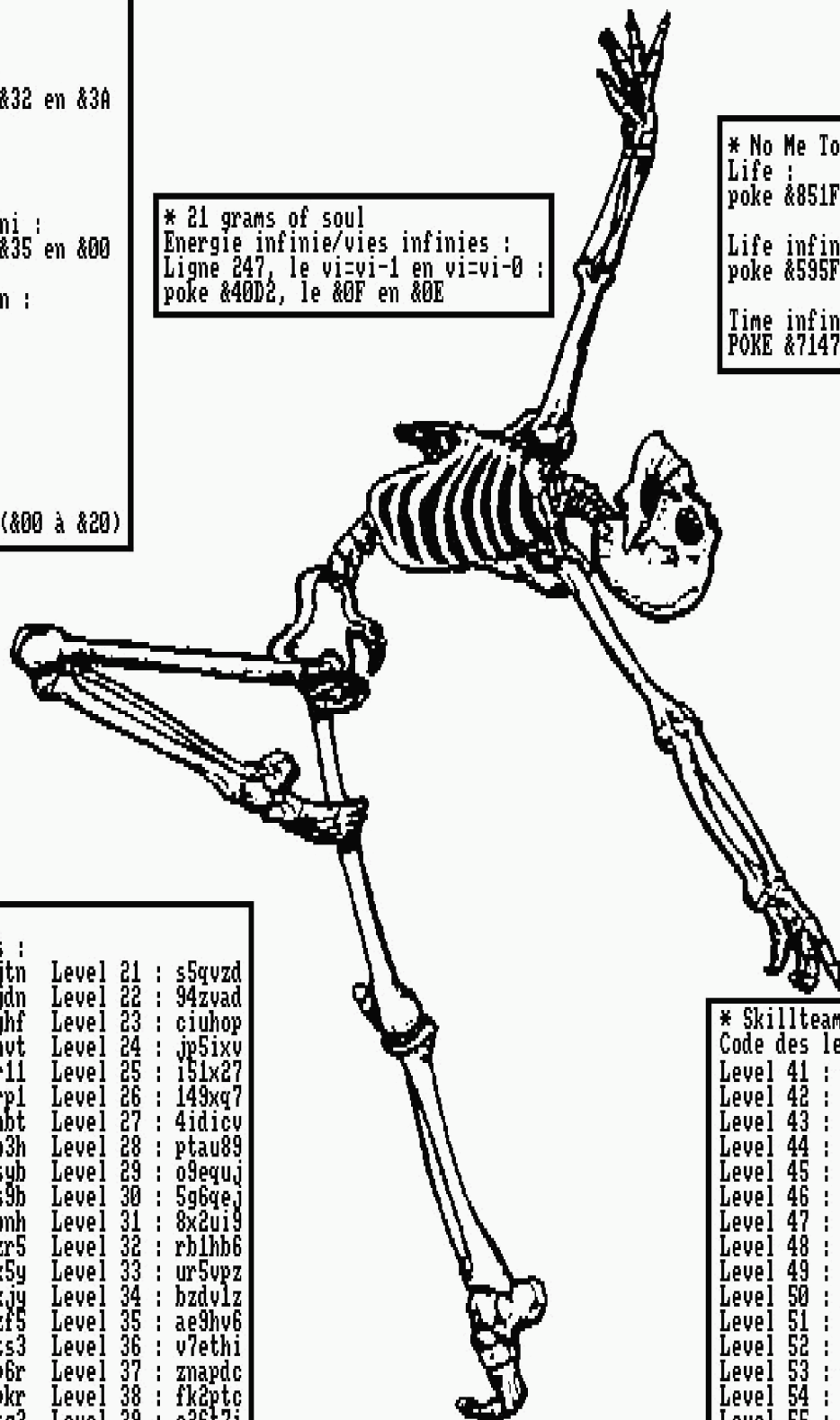
Energie infinie/vies infinies :  
Ligne 247, le vi=vi-1 en vi=vi-0 :  
poke &40D2, le &0F en &0E

**\* No Me Toques Los Huevos (\$)**

Life :  
poke &851F, nb

Life infini :  
poke &595F, le &35 en &00

Time infini :  
POKE &7147, le &35 en &00



**\* Skillteam**

Code des levels :  
Level 01 : 2jljtn    Level 21 : s5qvzd  
Level 02 : ho9jdn    Level 22 : 94zvad  
Level 03 : k8dyhf    Level 23 : ciuhop  
Level 04 : 7danvt    Level 24 : jp5ixv  
Level 05 : 6yer11    Level 25 : 151x27  
Level 06 : ns6rpl    Level 26 : 149xq7  
Level 07 : qc2nbt    Level 27 : 4idicu  
Level 08 : fdyo3h    Level 28 : ptau89  
Level 09 : eytsyb    Level 29 : o9equj  
Level 10 : vsjs9b    Level 30 : 5g6qej  
Level 11 : zcponh    Level 31 : 8x2ui9  
Level 12 : b1kzr5    Level 32 : rb1hb6  
Level 13 : ajqk5y    Level 33 : ur5vpz  
Level 14 : rozk jy    Level 34 : bzdv1z  
Level 15 : u8uzf5    Level 35 : ae9hv6  
Level 16 : ytys3    Level 36 : v7ethi  
Level 17 : x9tp6r    Level 37 : znapdc  
Level 18 : dgjpk r    Level 38 : fk2ptc  
Level 19 : gxptg3    Level 39 : e26t7i  
Level 20 : tpkh4p    Level 40 : n7tufu

**\* Skillteam**

Code des levels :  
Level 41 : gnyqj2  
Level 42 : 7kpq52  
Level 43 : 62juru  
Level 44 : hbqing  
Level 45 : krkx9o  
Level 46 : 3zuxyo  
Level 47 : 2ezi3g  
Level 48 : 5htnoa  
Level 49 : 83yrak  
Level 50 : p6przk  
Level 51 : oqjn4a  
Level 52 : lvqyqx  
Level 53 : 4fkjk8  
Level 54 : jauj68  
Level 55 : iuzysx  
Level 56 : 9vlziq  
Level 57 : cf5kee  
Level 58 : tadkue  
Level 59 : su9z8q  
Level 60 : dheoc4

|                 |            |            |            |            |            |            |            |            |        |
|-----------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|--------|
| * Master piece  | Level 0049 | : 9336     | Level 0099 | : 4386     | Level 0149 | : 8136     | Level 0176 | : 7435     |        |
| Codes d'accès : | Level 0050 | : 7873     | Level 0100 | : 9023     | Level 0150 | : 4073     | Level 0177 | : 3372     |        |
| Level 0001      | : 1360     | Level 0051 | : 6310     | Level 0101 | : 4960     | Level 0151 | : 9910     | Level 0178 | : 9209 |
| Level 0002      | : 9897     | Level 0052 | : 4847     | Level 0102 | : 0897     | Level 0152 | : 5847     | Level 0179 | : 5146 |
| Level 0003      | : 8334     | Level 0053 | : 3384     | Level 0103 | : 6734     | Level 0153 | : 1784     | Level 0180 | : 1083 |
| Level 0004      | : 6871     | Level 0054 | : 1821     | Level 0104 | : 2671     | Level 0154 | : 7621     | Level 0181 | : 6920 |
| Level 0005      | : 5308     | Level 0055 | : 0358     | Level 0105 | : 8508     | Level 0155 | : 3558     | Level 0182 | : 2857 |
| Level 0006      | : 3845     | Level 0056 | : 8895     | Level 0106 | : 4445     | Level 0156 | : 9495     | Level 0183 | : 8794 |
| Level 0007      | : 2382     | Level 0057 | : 7332     | Level 0107 | : 0382     | Level 0157 | : 5332     | Level 0184 | : 4631 |
| Level 0008      | : 0819     | Level 0058 | : 5869     | Level 0108 | : 6219     | Level 0158 | : 1269     | Level 0185 | : 0568 |
| Level 0009      | : 9356     | Level 0059 | : 4306     | Level 0109 | : 2156     | Level 0159 | : 7106     | Level 0186 | : 6405 |
| Level 0010      | : 7893     | Level 0060 | : 2843     | Level 0110 | : 8093     | Level 0160 | : 3043     | Level 0187 | : 2342 |
| Level 0011      | : 6330     | Level 0061 | : 1380     | Level 0111 | : 3930     | Level 0161 | : 8980     | Level 0188 | : 8279 |
| Level 0012      | : 4867     | Level 0062 | : 9817     | Level 0112 | : 9867     | Level 0162 | : 4817     | Level 0189 | : 4116 |
| Level 0013      | : 3304     | Level 0063 | : 8354     | Level 0113 | : 5704     | Level 0163 | : 0754     | Level 0190 | : 0053 |
| Level 0014      | : 1841     | Level 0064 | : 6891     | Level 0114 | : 1641     | Level 0164 | : 6691     | Level 0191 | : 5990 |
| Level 0015      | : 0378     | Level 0065 | : 5328     | Level 0115 | : 7578     | Level 0165 | : 2528     | Level 0192 | : 1827 |
| Level 0016      | : 8815     | Level 0066 | : 3865     | Level 0116 | : 3415     | Level 0166 | : 8465     | Level 0193 | : 7764 |
| Level 0017      | : 7352     | Level 0067 | : 2302     | Level 0117 | : 9352     | Level 0167 | : 4302     | Level 0194 | : 3601 |
| Level 0018      | : 5889     | Level 0068 | : 0839     | Level 0118 | : 5289     | Level 0168 | : 0239     | Level 0195 | : 9538 |
| Level 0019      | : 4326     | Level 0069 | : 9376     | Level 0119 | : 1126     | Level 0169 | : 6176     | Level 0196 | : 5475 |
| Level 0020      | : 2863     | Level 0070 | : 7813     | Level 0120 | : 7063     | Level 0170 | : 2013     | Level 0197 | : 1312 |
| Level 0021      | : 1300     | Level 0071 | : 6350     | Level 0121 | : 2900     | Level 0171 | : 7950     | Level 0198 | : 7249 |
| Level 0022      | : 9837     | Level 0072 | : 4887     | Level 0122 | : 8837     | Level 0172 | : 3887     | Level 0199 | : 3186 |
| Level 0023      | : 8374     | Level 0073 | : 3324     | Level 0123 | : 4774     | Level 0173 | : 9724     |            |        |
| Level 0024      | : 6811     | Level 0074 | : 1861     | Level 0124 | : 0611     | Level 0174 | : 5661     |            |        |
| Level 0025      | : 5348     | Level 0075 | : 0398     | Level 0125 | : 6548     | Level 0175 | : 1598     |            |        |

|            |        |            |        |            |        |
|------------|--------|------------|--------|------------|--------|
| Level 0026 | : 3885 | Level 0076 | : 8835 | Level 0126 | : 2485 |
| Level 0027 | : 2322 | Level 0077 | : 7372 | Level 0127 | : 8322 |
| Level 0028 | : 0859 | Level 0078 | : 5809 | Level 0128 | : 4259 |
| Level 0029 | : 9396 | Level 0079 | : 4346 | Level 0129 | : 0196 |
| Level 0030 | : 7833 | Level 0080 | : 2883 | Level 0130 | : 6033 |
| Level 0031 | : 6370 | Level 0081 | : 1320 | Level 0131 | : 1970 |
| Level 0032 | : 4807 | Level 0082 | : 9857 | Level 0132 | : 7807 |
| Level 0033 | : 3344 | Level 0083 | : 8394 | Level 0133 | : 3744 |
| Level 0034 | : 1881 | Level 0084 | : 6831 | Level 0134 | : 9681 |
| Level 0035 | : 0318 | Level 0085 | : 5368 | Level 0135 | : 5518 |
| Level 0036 | : 8855 | Level 0086 | : 3805 | Level 0136 | : 1455 |
| Level 0037 | : 7392 | Level 0087 | : 2342 | Level 0137 | : 7392 |
| Level 0038 | : 5829 | Level 0088 | : 0879 | Level 0138 | : 3229 |
| Level 0039 | : 4366 | Level 0089 | : 9316 | Level 0139 | : 9166 |
| Level 0040 | : 2803 | Level 0090 | : 7853 | Level 0140 | : 5003 |
| Level 0041 | : 1340 | Level 0091 | : 6390 | Level 0141 | : 0940 |
| Level 0042 | : 9877 | Level 0092 | : 4827 | Level 0142 | : 6877 |
| Level 0043 | : 8314 | Level 0093 | : 3364 | Level 0143 | : 2714 |
| Level 0044 | : 6851 | Level 0094 | : 1801 | Level 0144 | : 8651 |
| Level 0045 | : 5388 | Level 0095 | : 0338 | Level 0145 | : 4588 |
| Level 0046 | : 6851 | Level 0096 | : 8875 | Level 0146 | : 0425 |
| Level 0047 | : 2362 | Level 0097 | : 7312 | Level 0147 | : 6362 |
| Level 0048 | : 0899 | Level 0098 | : 5849 | Level 0148 | : 2299 |



# Arnold ou l'aventurier de l'arche torquée

Auteur : Kenshiro72

Illustration écran-titre : Titan

CHAPITRE 5 : YIPPIE-KAY-YEE, PAUvre CON !



13/07/1988 - 06H02  
(Nice / Appartement de Tante Amélie)

La nuit fût très courte mais réparatrice. Arnold, maintenant sur la terre ferme et enfin débarrassé de tout poisson pané où qu'il fût stocké, rêva de Maria qui dans quelques heures serait avec lui, et qui sait (avec un peu de chance) lové au creux de ses petits bras malingres. Cette pensée lui réchauffa le coeur, enfin il allait toucher au but !

Il bondit de son lit tel un ressort déchainé, sans doute un effet secondaire du Matelas Merinos à suspension carénée, les réveils en beauté qu'ils disaient ! Plutôt pour une vraie beauté, se dit-il, rictus au coin des lèvres. Sa tante avait déjà filé au travail, elle était secrétaire de direction à la Tour de la Préfecture. Il se dit que, peut-être avant d'aller retrouver Maria, il irait lui faire un petit coucou à son travail, par surprise.

Aussitôt ingurgité un plantureux petit déjeuner composé d'une petite bouteille de Brut de Pomme et d'une barre de Nuts (il faillit y laisser une dent) notre jeune et intrépide aventurier se mit en route pour retrouver sa super Tata, comme il la surnommait affectueusement. Il ferma avec précaution l'appartement et bondit tel un cabri sous stéroïdes vers l'ascenseur. Il appuya sur le bouton collant d'appel, sans doute recouvert d'un reste de Bubble Gum. Au bout de quelques secondes les portes s'ouvrirent, une autre personne apparut dans un flot de lumière, tel un ange tombé du ciel. Cet ange longiligne aux longs cheveux blancs se présenta à lui sous le nom d'Amélie, comme sa tante. Elle se jeta dans ses bras, à sa grande surprise, et le couvrit de bisous. Notre jeune ami rougit de confusion, se demandant comment cela était possible, était-il encore endormi ?

La jeune femme resserra son étreinte et remercia Arnold de vive voix cette fois-ci. Il s'avéra qu'elle était bloquée (tel une célèbre madame Musquin) dans cet ascenseur depuis minuit ! Notre jeune sauveur venait, par son appel, de la libérer de son calvaire nocturne. Elle prit congé non sans lui promettre de l'aider s'il avait besoin d'un petit service. Justement, se dit-il, il n'avait pas de moyen de locomotion pour rendre visite à sa tante, de plus il détestait les transports en commun, depuis tout ce qu'il lui était arrivé.

En désespoir de cause il demanda à Amélie si elle possédait un véhicule motorisé, et si elle convenait de le lui prêter pour la journée. Comble de chance il s'avéra que la réponse fût positive. Elle sortit de son sac banane un énorme scoubidou multicolore sur lequel était emmanché une étrange clé siglée JS-4. Mais à quoi cela pouvait-il correspondre ? Elle lui répondit que c'était la clé de sa voiture sans permis, une Ligier JS-4 de 1980. Elle lui fit promettre d'en prendre grand soin et de lui ramener le soir même sans faute.



**la voiturette sans permis**

49,9 cm3. 4 roues indépendantes. changement de vitesse automatique. démarreur électrique. 2 places. grand coffre

Notre jeune pilote descendit sur le parking de l'immeuble et repéra le fameux véhicule. Il crut à une énorme blague de la jolie blonde tant ce semblant de voiture ne ressemblait à rien, sinon un quasi cube de tôle collée à la va-vite. On pouvait deviner sur les flancs de ce char d'assaut en carton deux autocollants rubiconds brûlés par le soleil. Il crut discerner un sigle constellé de losanges surplombant les lettres RMC. Sûrement que la sémillante blonde était une fan transie du beau Jean-Pierre Foucault.

Après d'innombrables efforts il parvint à ouvrir une des portières et s'engouffra dans cette guimbarde branlante, puis glissa la clé dans le démarreur et la tourna. À sa grande surprise le moteur démarra instantanément, et rugit ses 49,9 chevaux ! Un moteur de mobylette ? se dit-il avec surprise. Tant pis cela valait mieux que de marcher dans cette ville qu'il connaissait à peine. Il démarra tant bien que mal et pris la direction du centre-ville, tout en faisant attention à ne renverser personne, lui le premier, vu la légèreté de son destrier et le fort mistral qui soufflait en ce début de journée.

Après quelques minutes de slalom involontaire dans la ville, où il faillit renverser une vieille dame acariâtre et son mari claudiquant, qui lui jetèrent un dentier et un déambulateur dans le pare-brise, il leva la tête et aperçut au loin la fameuse tour de la préfecture ! Grand mal lui prit, il percuta de côté un fluet policier, qu'il envoya valdinguer sur le côté, son pantalon prenant la poudre descampette dans la direction opposée. Fort heureusement il ne roulait pas très vite, le fier fonctionnaire moustachu au caleçon molletonné à petits coeurs se releva sans trop de mal, au grand soulagement de notre pilote amateur.

Fou de rage il frappa sur le pare-brise et se fit mordre involontairement par un dentier ! Gardant son flegme malgré la douleur il demanda à Arnold de descendre de sa carriole de fer. Il le salua néanmoins et se présenta sous le nom de Tito Pinot, gardien de la paix de lère classe, un simple flic en fait, muté récemment de Mulhouse vers la cite balnéaire sudiste, d'où son teint un peu palot, à moins que ce ne fut le choc qui le rendit un tantinet blafard. Arnold se confondit en excuses auprès de l'ilotier aux bacchantes fourchues.

Il ramassa son pantalon et le renfila, malgré l'énorme écorchure sur une des jambes, la dignité prévalait sur tout le reste. Il sermonna longuement le jeune homme, vociférant et moulinant de ses bras malingres. Au bout d'un moment il se calma, remarquant que notre petit Aigle de la route commençait à verser quelques larmes. Pris d'un début de pitié, à moins que ce fut les passants qui riaient en voyant son caleçon dépasser de ses quenilles il stoppa net et décida d'en rester là. Non sans immobiliser le tacot de feu, il inséra dans le dentier encore enfiché dans la vitre un bon pour un enlèvement par la fourrière.

Ce que l'histoire ne dit pas c'est que la dame âgée récupéra son dentier plus tard, et finit la journée en fourrière, au grand désespoir de son mari qui ne la récupéra que quelques jours plus tard, en échange d'une rançon conséquente.

Arnold, tel un Antoine Maréchal, se mua en piéton et prit la direction de la tour, qui se trouvait à quelques centaines de mètres. Arrivé sans encombre devant l'énorme bâtiment il franchit la grande porte battante, et se trouva nez à nez avec l'hôtesse d'accueil qui le dévisagea d'un air narquois, elle lui demanda ses intentions séance tenante. Encore tout choqué de sa bourde récente il lui bredouilla qu'il venait voir sa tante qui travaillait au service des immatriculations.

Ce service se situant au dernier étage, le seizième, il prit son courage à deux mains et s'interdit d'emprunter l'ascenseur. Haletant et suant de tous ses membres dès le deuxième étage franchi il fit une pause salutaire et dégusta une barre de Mars totalement aplatie qui trainait dans sa poche depuis son voyage rocambolesque en hélicoptère. Un Mars et ça repart soi-disant ! Pas vraiment car il peina à reprendre son ascension digne de l'Everest, et fit un faux départ car sa main resta collée à la rambarde. Une trentaine de minutes plus tard le sommet était en vue, il arriva au quatorzième étage et s'affala de tout son long sur les marches. Il s'assoupit un instant, jusqu'au moment où un énorme bruit, suivi de rafales stridentes, le fit sortir de sa moite torpeur !

Affolé et en proie à une crise de panique il ouvra la porte menant au couloir de l'étage et bondit tel un kangourou dopé aux hormones vers la première pièce en face de lui ! Elle était vide et spacieuse. Il effectua un roulé boulé digne de Jean Claude Van Damme et heurta violemment un meuble surmonté d'un téléviseur Sony Trinitron flamboyant neuf. Il se retourna et devina que ce vaste espace était la salle de repos du personnel. Et comble du hasard il remarqua un Cpc 6128 et ses accessoires nichés dans un coin sur son bureau officiel, une Station 6128 ! Ses yeux brillèrent de convoitise mais pas le temps de tergiverser. Dans un geste totalement ahurissant il débrancha le pistolet Magnum (modèle sans moustache) du CPC et le porta à sa ceinture, même s'il n'avait pas de holster. Il se dit que cela pourrait faire illusion en cas de besoin.

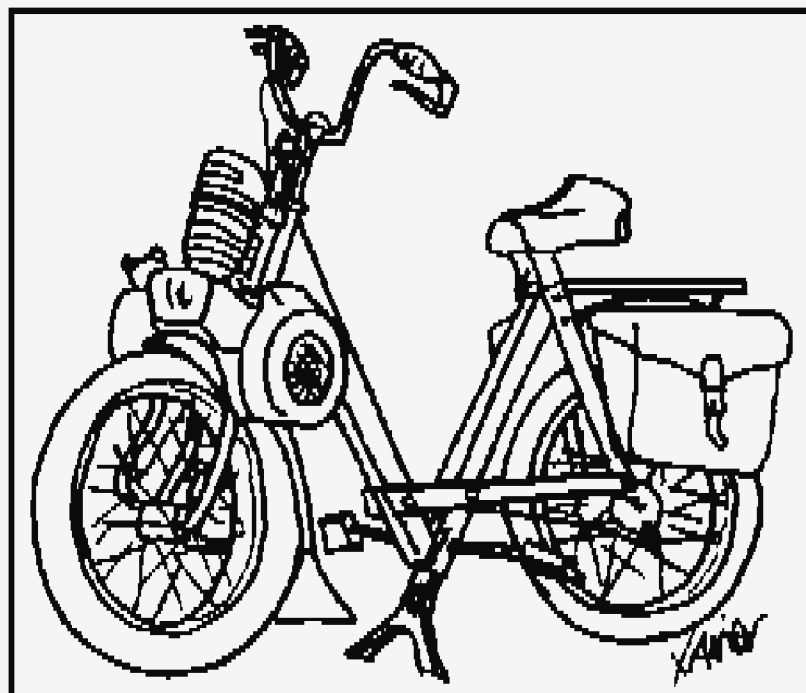
Il sortit de cette salle et entendit des bruits, suivis de hurlements provenant des étages inférieurs. Pas de doute il se passait quelque chose de très très grave. Il comprit rapidement que l'immeuble et son personnel venait d'être pris en otage par une bande de terroristes ! Pris d'une folie passagère il revint dans la cage d'escalier, il entendit un peu plus bas une partie des assaillants armés de Kalachnikov proférer des jurons et hurler des menaces à l'encontre d'un otage menotté. L'un deux vociféra "Où se trouve le coffre du service des immatriculations monsieur le directeur Etorki ?". Celui-ci lui répondit aussitôt "Au seizième étage, Monsieur Hans Grugère !"



Arnold sentit des perles glacées suinter sur son front et sa colonne vertébrale, ils allaient sûrement remonter vers lui ! Pris d'un réflexe salvateur il reprit son ascension hasardeuse vers le dernier étage, ayant pour objectif de se hisser sur le toit de l'immeuble, il pensait qu'à cet endroit il serait en sécurité. Mais qu'allait-il arriver à sa pauvre tante ? Elle aussi était en grand danger, piégée au dernier étage, certainement près du coffre convoité par ces cambrioleurs malfaisants.

Quelques minutes plus tard, au prix d'efforts surhumains il acheva son élévation miraculeuse. Enfin il se trouvait sur le sommet de l'immeuble, il constata à son grand dépit qu'il était encore en construction. Tout n'était qu'enchevêtrement de poutres en métal, parpaings multicolores et des centaines de câbles électriques. Quelque chose attira son attention sous une poutre, un objet rectangulaire dont l'antenne l'éblouissait involontairement. Mais oui, un talkie-walkie ! Sans doute oublié par un ouvrier un peu distrait, il était posé sous une pile de cordes.

Il s'en saisit aussitôt, et tourna le bouton on/off. Il fonctionnait, peut-être allait-il pouvoir contacter des secours ? La police même, et pourquoi pas le policier Pinot ? Après avoir tourné une molette et réglé l'appareil sur le canal 1 il déclama " Ici Arnold, je suis sur le toit de la préfecture, il y a des otages, et des terroristes, est ce que quelqu'un m'entend ? A l'aide ! " Aucune réponse, il répéta l'opération en sélectionnant plusieurs canaux différents, lorsqu'il fut sur le canal 22 quelqu'un répondit !



" Allo Allo ! Vous avez demandé la Police ? Merci de patienter ou rappelez dans une heure ! ". Ce message fut suivi d'un grand éclat de rire. Il se demanda s'il n'était pas en contact avec un plaisantin qui lui faisait une méchante blague. Prenant tous les risques Arnold se pencha après la rambarde entourant la terrasse de l'immeuble pour observer en bas, au cas où il puisse faire des signes pour demander du secours.

Sur la route, au bas de l'immeuble un individu revêtu d'un uniforme de Police finissait de faire sa ronde quotidienne dans le quartier. Pilotant un Solex préhistorique il slalomait au milieu des files de voiture, tout en collant un talkie-walkie au semblant d'oreille qui lui restait. En effet il ne portait même pas son casque sur son crâne chauve ! D'ailleurs il était tellement anoché avec sa jambe munie d'une prothèse en fer blanc, et son bras bringuebalant qu'on pouvait légitimement se demander comment pouvait-il être encore en service ? Il s'appelait Alexandre "Alex" Meurtrie, le pire flic de Nice, surnommé affectueusement Bobocop par ses collègues, cousin lointain d'un Inspecteur Gadget ayant mal tourné, matricule 6969. A l'envers à l'endroit, envers et contre toi, telle était sa devise.

Toujours perché en haut de l'immeuble notre jeune ami se décida à rebrousser chemin pour aller voir à l'étage inférieur si sa tante était sauvée. Il rebroussa chemin vers la porte menant au toit. Il prit l'escalier lorsque soudain devant lui un énorme malabar armé d'un fusil d'assaut M16 le braqua, menaçant...

"Eh petit ! Qu'est-ce que tu fous ici, haut les mains !"

SUITE ET FIN DE L'HISTOIRE DANS LE CHAPITRE 6 : THE WALKING BED



# Les mots de la fin de ce numéro 7

Veni, Vidi, Vicipici !

Nous y sommes arrivés ! Deux numéros d'ùCPM pour l'anniversaire des 40 ans du CPC 6128. L'an de grâce 2025 aura été bien rempli pour notre plus si petit fanzine à l'ancienne.

Je vous avoue que cela n'a pas été facile pour notre petite team tricéphale de réaliser ces 2 numéros (et un hors-série à venir) aussi rapprochés les uns des autres. Des centaines et des centaines d'heures de boulot vissés sur nos bons vieux CPCs, avec passion et toujours motivés ! Au final c'est la satisfaction du devoir accompli, ça y est, nous l'avons fait !

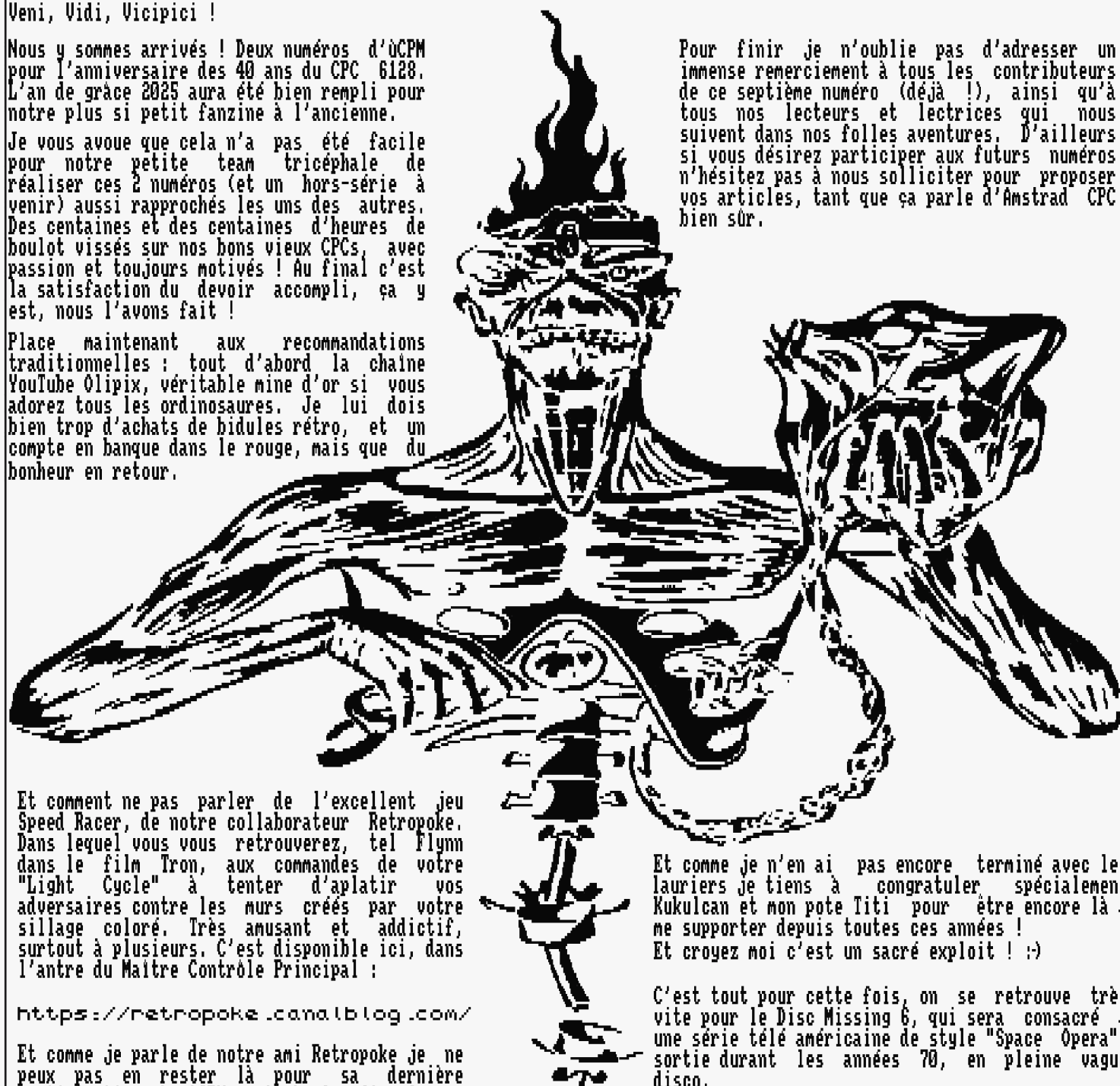
Place maintenant aux recommandations traditionnelles : tout d'abord la chaîne YouTube Olipix, véritable mine d'or si vous adorez tous les ordinosaures. Je lui dois bien trop d'achats de bidules rétro, et un compte en banque dans le rouge, mais que du bonheur en retour.

Et comment ne pas parler de l'excellent jeu Speed Racer, de notre collaborateur Retropoke. Dans lequel vous vous retrouverez, tel Flynn dans le film Tron, aux commandes de votre "Light Cycle" à tenter d'aplatir vos adversaires contre les murs créés par votre sillage coloré. Très amusant et addictif, surtout à plusieurs. C'est disponible ici, dans l'antre du Maître Contrôle Principal :

<https://retropoke.canalblog.com/>

Et comme je parle de notre ami Retropoke je ne peux pas en rester là pour sa dernière participation à ùCPM, et à la fin de sa production de ses fabuleux petits programmes en Basic. Un ENORME merci à toi pour ta participation au fanzine et pour tes nombreux DeuxLignes qui m'ont toujours épaté ! Bonne continuation dans tes futurs projets, et bien évidemment on reste toujours en contact ;-)

Pour finir je n'oublie pas d'adresser un immense remerciement à tous les contributeurs de ce septième numéro (déjà !), ainsi qu'à tous nos lecteurs et lectrices qui nous suivent dans nos folles aventures. D'ailleurs si vous désirez participer aux futurs numéros n'hésitez pas à nous solliciter pour proposer vos articles, tant que ça parle d'Amstrad CPC bien sûr.



Et comme je n'en ai pas encore terminé avec les lauriers je tiens à congratuler spécialement Kukulcan et mon pote Titi pour être encore là à me supporter depuis toutes ces années ! Et croyez moi c'est un sacré exploit ! :-)

C'est tout pour cette fois, on se retrouve très vite pour le Disc Missing 6, qui sera consacré à une série télé américaine de style "Space Opera", sortie durant les années 70, en pleine vague disco.

"You see you were  
Born, born, born to be alive  
(Born to be alive)  
You see you were  
Born, born, born  
(Born to be alive)...with a Cipici"

Kenshiro72



**Joyeux Noël 1985**

