iGPM

NUMÉRO 3 HIVER 2022/2023



4 Interviews

Identifier le CRTC en...BASIC

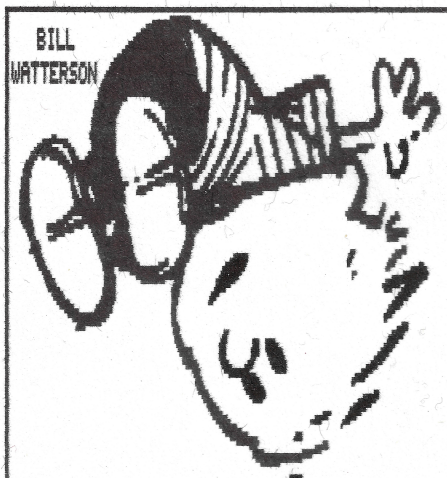
Les tests de Space Race Alcon 2020

Keep Cool 1

Un roman amstradien

Les Pokes

GOTLIB



Édito & Sommaire

37 pages ! Oui, vous avez bien lu ! Nous vous avons concocté un gros fanzine pour cette fin d'année. De plus ce numéro a été entièrement réalisé sur CPC (oui oui Marcel, pas de triche cette fois-ci). Au niveau des logiciels nous avons utilisé SEMWORD, OXFORD PAO (MICRO DESIGN +) et OCP ART STUDIO. Les illustrations ont été obtenues grâce au CPC-VIDI, et l'impression des pages avec une CANON BJ 200 EX, directement reliée au CPC et compatible avec OXFORD PAO.

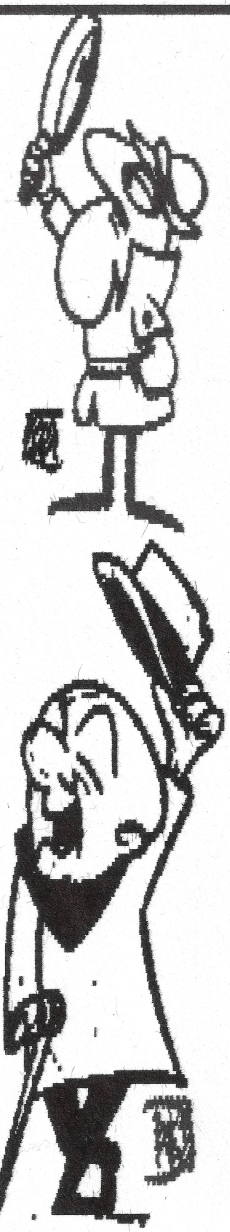
Pour ce numéro gargantuesque, Claire Cheshirecat/Flush nous a concocté un programme en BASIC pour identifier le CRTC. DarkSteph a accepté de tester le jeu ALCON 2020. Vous pouvez retrouver ce fan de Metallica sur sa page FB DARKARCADE, sur sa chaîne Youtube du même nom, ou encore Instagram. hERMOL (CPCRULEZ.FR) quant à lui nous a offert une page de pokes.

Enfin le fil rouge des prochains numéros : le roman de Kenshiro72. Un roman Amstradien ! Dans ce numéro vous en trouverez le premier chapitre, sans oublier le superbe écran d'illustration réalisé par TITAN. Bref, que du très bon.

Avec cette nouvelle parution vous aurez également droit en dsk au programme de Claire, au slide-show du fanzine, ainsi qu'un autre du premier chapitre du roman. Les deux derniers dsk ont été réalisés par KUKULCAN (CPC-POWER.COM). On aurait pu encore ajouter deux Raider et un paquet de Treets, mais cela aurait été vraiment exagéré !!

Pour nous contacter, deux adresses : ucpmfanzine@gmail.com ou kenshiro72@gmail.com. Nous vous souhaitons d'excellentes fêtes de fin d'année, et de bons réveillons cpcistes. On vous donne rendez-vous en 2023 !

Titi

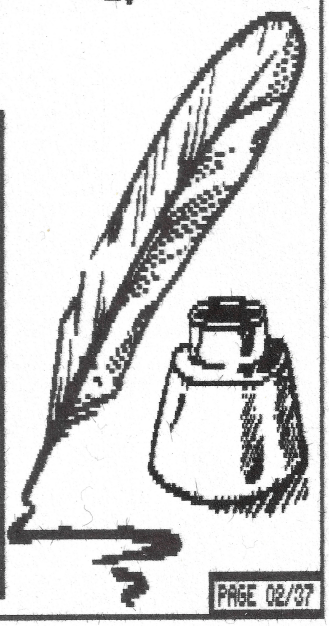






SOMMAIRE

Édito et sommaire.....page 2
Identifier le CRTC en...BASIC !.....page 3 et 4
L'interview de TITAN.....page 5 à 12
Le test de SPACE RACE.....page 13 et 14
L'interview de Fredisland.....page 15 à 20
Le fanzine papier KEEP COOL 1.....page 21 et 22
Les pokes.....page 23
L'interview de leZone.....page 24 à 26
Le test d'ALCON 2020.....page 27 et 28
L'interview de Sylvain.....page 29 et 30
Arnold ou l'aventurier de l'arche tordue, chapitre 1...page 31 à 36
See you in 2023.....page 37



Identifier le CRTC en...BASIC!

par Claire Cheshirecat/Flush

Jusqu'à maintenant j'avais toujours considéré l'identification logicielle du processeur graphique du CPC comme un truc un peu mystérieux, compliqué. J'avais trouvé sur Internet une source de 80 lignes d'assembleur qui semblait faire le job, et je l'utilisais sans me poser plus de questions. Mais le CRTC Compendium de Longshot a remis les pendules à l'heure : Il y a une partie du document dédiée à l'identification du CRTC. Et j'ai été surprise de voir à quel point il était simple d'identifier ce composant. Tellement simple qu'un simple programme en BASIC est tout à fait capable de le reconnaitre ! Je vous explique comment.

Tout d'abord, voyons comment le Basic permet d'interroger directement les composants du CPC. Il faut savoir que chaque composant est branché sur un bus d'entrée sortie. Un boulevard à octets, où chacun a son (ou ses) adresses. On a juste à connaître le numéro du composant (généralement noté en hexadecimal) pour poster notre donnée au bon endroit. Et éventuellement lire des réponses. Pour le CRTC, les adresses qui nous intéressent sont &BC00, &BD00 et &BF00.

Le CRTC est doté d'un certain nombre de registres, qu'on peut assimiler à des variables pour faire simple. Si tous les registres peuvent être modifiés, un certain nombre ne peuvent pas être lus. Comme si en basic on pouvait faire a=50, mais que " print a " répondait invariablement zéro, quelle que soit la valeur de a. C'est sur cette subtilité qu'on va baser notre identification, les CRTCs ayant différents comportements lorsqu'on essaye de lire la valeur des registres.

Lire un registre

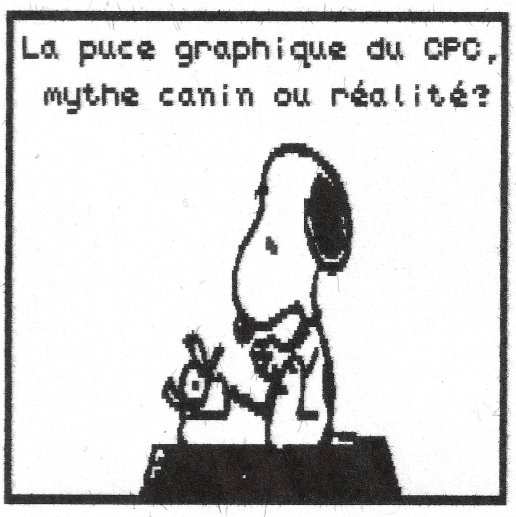
Avant la lecture proprement dite, on va devoir informer le CRTC de la donnée à laquelle on veut accéder. On va donc lui envoyer le numéro de registre, par exemple pour le registre 12 il suffit de taper " Out &bc00,12 ". Il ne se passe rien de spécial, et c'est normal ! On lui a dit de nous mettre à disposition la valeur du registre 12, mais ça ne change en rien son fonctionnement de génération de l'écran. En gros, il a mis sa valeur en attente dans sa boite à message, à nous d'aller la chercher au bon endroit. Et c'est un " INP &BF00 " qui fait le job. Donc en Basic, on pourra faire : " out &bc00,12 : print inp(&bf00) "

Et c'est là où ça se corse

Certains lecteurs vont répondre " Ouais mais Claire ton programme il est moisi, ça affiche juste un 0 ". Et d'autres vont rebondir " Ah bah non, moi jai un 48 ! ". Ne vous avais-je dit que certains registres étaient accessibles en lecture, et d'autres non ? Et bien voilà, on est en plein dedans !

Sur les CRTCs 1 et 2, le registre 12 n'est pas accessible, alors que les CRTC 0, 3 et 4 ne feront pas d'histoires pour vous fournir la valeur !

On vient donc de séparer nos cinq CRTCs en deux groupes distincts. Reste à trouver un moyen de distinguer le 1 du 2 et le 3/4 du 0.





Différencier le CRTC1 et le CRTC2

C'est la même chose que la fois précédente : Seul le CRTC1 possède un registre numéro 31. C'est une sorte de registre d'information qui ne nous servira pas à grand-chose (je vous renvoie au Compendium, chapitre " Registres en Lecture " (si vous voulez en savoir plus).

Rien de mystérieux,"out &bc00,31:print inp(&bf00)" renverra une valeur nulle si vous êtes sur CRTC2 (pas de registre 31 accessible en lecture), et une valeur différente de zéro si vous êtes sur CRTC1. Différencier le CRTC0 des CRTCs 3 et 4 est bien plus amusant !

À l'assaut du CRTC0 !

Toujours dans le Compendium, quand on compare les CRTCs 0 et 4 (je ne parlerai plus que du 4, mais mes remarques sont valables aussi pour le 3) on voit que ce dernier possède deux registres en lecture de plus que le CRTC0. Mais ces registres sont liés à l'affichage écran, ils changent constamment et rien ne dit que par un malencontreux hasard on ne va pas lire ces registres pile au moment où ils seront à 0, ce qui nous feront prendre (à tort) un CRTC4 pour un zéro. Ce ne serait pas sérieux.

Heureusement il y a une autre différence qui va nous permettre de nous en sortir : Le CRTC0 considère seulement les 5 premiers bits pour la désignation du registre en lecture, alors que le 4 n'en prend en compte que 3. En pratique ça veut dire quoi ? Le CRTC0 fait un modulo 32 sur le numéro de registre avant d'envoyer le résultat. Le registre 12 est donc accessible en lecture en tant que registre 12, mais 12+32, 12+32+32, 12+32+32+32... renverront aussi le même résultat.

Pour le CRTC4, c'est pire, c'est un modulo 8 qui est effectué ! On peut donc dire que demander la valeur du registre 12+8 sur CRTC 0 renverra 0 (le registre 12+8=20 est un registre non disponible en lecture), alors que sur CRTC 4, lire ce même registre renverra la valeur du registre 12 (qui sera en réalité le registre 4 de son point de vue, mais le résultat est le même) !
" out &bc00,20:print inp(&bf00) " renverra donc une valeur nulle sur CRTC0, et la valeur du registre 12 sur CRTC 4.

On a fini ?

Si on veut faire un programme compatible tous CPCs (et donc ne pas faire un programme compatible uniquement avec le CPC+), on a fini ! Si vous voulez faire un programme qui utilise les fonctions étendues de l'ASIC il reste une petite vérification supplémentaire, qui consisterait à délocker l'Asic. Mais ça n'a pas grand intérêt dans le cadre de cet article.

Il ne vous reste donc plus qu'à tapoter le programme présenté avec cet article pour mettre un doigt dans l'engrenage et vous lancer dans la programmation système !

```
10 MODE 1:'On reinitialise l'ecran
20 OUT &BC00,12:IF INP(&BF00)=0 THEN GOTO 80
30 'Si on est ici on a soit un CRTC0, soit un 4
40 OUT &BC00,20:IF INP(&BF00)=0 THEN GOTO 60
50 PRINT"crtc 4":END
60 PRINT"crtc 0":END
70 'Si on est ici on a soit un CRTC1, soit un 2
80 OUT &BC00,31:IF INP(&BF00)=0 THEN GOTO 100
90 PRINT"crtc 1":END
100 PRINT"crtc 2":END
```

Interview de TITAN

propos recueillis par Kenshiro72

Tout cpciste amateur ou chevronné a forcément croisé l'une des superbes illustrations d'Eric Cubizolle (alias Titan), visibles aussi bien sur des créations originales, ou entre autres, via de nouveaux écrans de présentation pour nos anciens jeux préférés. Il a bien gentiment accepté une entrevue pour ce numéro 3 de votre fanzine.

Bonjour Eric, et merci d'avoir accepté cette interview. Peux-tu te présenter brièvement à nos lecteurs ?

Bonjour David. Tout d'abord un tout GRAND merci pour cette invitation au coeur des généreuses pages d'ÙCPM (auquel je souhaite longue vie et prospérité) ! Passionné de Retrogaming depuis de très (trop ?) longues années, j'essaye d'être le plus actif possible dans ce domaine par le biais de tout un tas de vecteurs, tels que la création de jeux vidéo, la réalisation de pixel-art Amstrad CPC, la composition de modules musicaux sous Protracker, la rédaction d'articles (Pix'n Love, La Bible Amiga...), le maintien de divers sites Web dedies (AmigaMuseum en tete), la production de vidéos Youtube, etc.
Bref, je suis un grand gamin de bientôt 51 ans dévoré par un attrait irrépressible pour les gros pixels baveux et bedonnant...au grand désespoir de ma femme ! :P

Quel a été ton premier contact avec un micro-ordinateur Amstrad ? En quelle année, et tes premières impressions de l'époque ?

Mon tout premier contact avec un Amstrad CPC a eu lieu chez un camarade de classe qui avait reÇu un CPC 6128 monochrome pour son anniversaire. Son apparence monolithique et austère (je parle du CPC hein, pas du copain, lol !) a tout d'abord fait naître en moi une certaine méfiance et un scepticisme palpable. Mais au bout d'une heure de jeu, j'étais totalement tombé sous le charme des joyeuses décapitations de barbares et des vols - plus ou moins contrôlés - en balais de sorcière. Bref, il me fallait désormais cette machine à tout prix ! Je me souviens d'ailleurs du jour où je suis parti en faire l'acquisition comme si c'était hier... Malgré le froid de canard qui figeait les rues de Saint-Etienne, des gouttes de sueur perlaient sur mon front rougit par le température. Les fêtes de fin d'année approchaient et j'étais malade comme un chien. Mais aucun mal n'aurait pu assombrir le ciel de cette journée car j'avais prévu de passer chez le revendeur informatique tôt le matin afin d'en repartir avec un Amstrad CPC 6128 couleur ! Et rien, ni personne, ne pourrait m' empêcher , pas même cette satanée grippe qui me terrassait. Toutefois, mes parents m'avaient suggéré, non sans insistance, d'aller consulter d'abord le médecin. Résigné, je me dirigeais donc vers son cabinet avec l'ardent espoir que la visite ne s'éternise pas. Il était aux alentours de 9h30 lorsque je pu enfin reprendre la route qui menait vers la petite échoppe d'informatique. En entrant dans le magasin, je croisais le sourire béat d'un jeune garcon qui tenait entre ses mains l'imposant carton du CPC flambant neuf que son père venait de lui offrir.
Ce sourire, j'étais convaincu de l'arborer à mon tour dans quelques minutes...jusqu'à ce que la sentence tombe comme un couperet : rupture de stock dans toute la région, la dernière machine venait de partir sous mes yeux...Satanée grippe !



TITAN

L'Amstrad CPC était-il ton premier ordinateur ? Est-ce que ta passion pour les illustrations te vient de cette époque ou étais-tu passionné par cela bien avant ?

Mon premier ordinateur fut un VG5000 Philips, reçu pour Noel, en 1984. Et on ne se moque pas là-bas au fond, hein ! Bon, j'avoue, avec sa palette limitée à 8 couleurs, ses 24 Ko de Ram et son hardware chétif hérité du Minitel, ce n'était clairement pas la Rolls des micros... Mais c'est tout de même grâce à lui que j'ai pu réaliser mes tous premiers jeux en Basic et allumer mes tous premiers pixels à l'écran. Il représente également les heures de jeux les plus heureuses avec mon père, tous deux les yeux rivés sur l'écran cathodique de la TV du salon à se prendre pour Pepe Boyington en dézinguant quelques pixels agglutinés qui essayaient de ressembler à un avion !

Quant au graphisme, j'ai toujours aimé dessiner. Je trouve que le dessin est le direct prolongement de l'imaginaire. Lorsque les micros sont arrivés avec leurs pixels bigarrés et incandescents, j'ai immédiatement été envahi par le besoin d'illuminer ces mêmes dessins à l'écran, c'était hypnotique. Cela dit, je ne me considère absolument pas comme un graphiste. Je suis un petit bandouilleur, tout au plus, qui agence du pixel comme il peut, en autodidacte... et ensuite la chance fait le reste !



TITAN

Tu as été collaborateur (pigiste) chez Pix'n'Love. Peux-tu nous parler de cette expérience chez cet éditeur spécialisé dans le rétrogaming, et ce que cela t'a apporté humainement et professionnellement ?

Ce fut une expérience véritablement incroyable et tellement enrichissante ! Lorsque Marc, Sebastien et Florent m'ont sympathiquement accueilli dans leur equipe en 2008, je concrétisais alors un véritable rêve de gosse, à savoir devenir rédacteur/testeur dans un magazine de jeu vidéo "oldschool" ! Qui n'en rêvait pas, à l'époque, en parcourant Amstrad Cent Pour Cent, Génération 4, Joystick et autre TILT ? Et puis on m'ouvrait la totalité de la rubrique micro du mook, rien que Ça ! Que pouvais-je demander de plus ?

Mais ce dont je ne me doutais pas, c'est de la dimension humaine que prendrait cette aventure. Car je n'allais pas simplement et uniquement coucher des mots sur du papier à propos des jeux de mon enfance, j'allais aussi rencontrer et interviewer les génies derrière leur genèse ! J'allais ainsi échanger avec des personnes aussi bienveillantes et passionnées qu'adorables et touchantes. Et chacune allait abreuver ma soif de connaissance, d'histoires et d'anecdotes vidéoludiques. C'était comme toucher du doigt la vérité historique, l'autre face du jeu vidéo.
Côté Amstrad CPC, je conserve ainsi de vibrants et émouvants souvenirs de ces fabuleux échanges (le plus souvent épistolaires) qui m'ont permis d'approcher nos Dieux d'antan tels que Michel Ahó, Remi Herbulot, Alain Bregeon, Vincent Baillet, Philippe Ulrich, Pascal Jarry, Louis-Marie Rocques, Jean-Philippe Biscay, Philippe Pamart, Richard Leinfellner, Fabrice Hautecloque, Jean-Marc Lebourg, Laurent Coemelck, les frères Guillion et bien d'autres encore qui, je l'espère, pardonneront mon Alzheimer précoce... Que de noms prestigieux qui ont façonné les fondations mêmes du jeu vidéo ! Je me souviens enfin tout particulièrement de l'humilité et de la gentillesse de chacune de ces personnes. Je garde en mémoire tant d'anecdotes que l'on pourrait en rédiger un mook tout entier ! Je pense pouvoir dire que ce fut la période la plus enrichissante de ma vie sur le plan du Rétrogaming.

Et puis Pix'n Love m'a aussi offert la possibilité d'écrire, avec ma petite équipe de fous furieux, la Bible Amiga en 2012 : un bouquin retraçant l'histoire de la logithèque de ma seconde machine de coeur.



TITAN

Question un brin polémique : ton avis sur les personnes qui jugent qu'il ne faut pas toucher aux anciens jeux (nouveaux écrans, optimisations diverses, trainer) ?

Personnellement, je pense que tant que cela insuffle de la vie à nos jeux et que cela permet à une machine d'avoir une actualité, c'est toujours bon à prendre ! Il y a de la place pour tout le monde dans l'univers du Rétrogaming ! Conservateurs ou explorateurs : tous peuvent vivre leur passion comme ils l'entendent, d'autant plus qu'au final, elle est commune ! Je pense qu'au lieu d'alimenter des polémiques stériles et inutiles, il vaudrait mieux unir nos forces pour continuer à faire vivre des machines qui, un jour ou l'autre, ne seront de toutes façons plus que de vieux souvenirs essoufflés. Mutualisons plutôt nos forces, nos passions et nos compétences pour repousser l'échéance et, surtout, se faire plaisir. Car c'est bien ce qui compte avant tout, que ce soit de manière nostalgique, technique, ludique, artistique ou que sais-je encore !
Bref, que chacun vive sa passion Rétrogaming comme bon lui semble et que l'on ne juge pas ceux qui la vivent différemment.
Par ailleurs, je pense que modifier les anciens jeux permettent de leur offrir une seconde vie sans que cela empêche de jouer à la version originale...Donc, c'est tout bénef' ! Fin du débat, loi !

Peux-tu nous expliquer comment tu réalises tes oeuvres graphiques (outils, matériels, logiciels, techniques, mode du CPC) ?

Suivant l'illustration que je souhaite réaliser, j'emploie diverses techniques. La seule chose qui soit constante, c'est mon amour pour la palette bigarrée et les pixels démesurés du MODE 0 de l'Amstrad, ainsi que pour Multipaint, mon logiciel de graphisme de prédilection sous Windows qui offre la possibilité de grapher directement en Mode 0. Mais si je devais résumer mon mode de fonctionnement habituel, je dirais que pour 90 % des cas, je ne pars pas d'un écran totalement vierge. En effet, je suis un assez piètre graphiste lorsqu'il s'agit de placer correctement les premiers pixels à l'écran. De ce fait, il m'arrive le plus souvent de passer par une phase préparatoire sous Photoshop grâce à laquelle je concrétise ma vision. Ainsi, les calques Photoshop me permettent de facilement agencer et placer les différents éléments afin d'obtenir la composition qui me semble la plus équilibrée possible à l'écran. Une fois l'illustration finalisée sous Photoshop, je la convertis au format CPC (160x200 pixels, 16 couleurs) grâce à ConvImgCPC du génial Ludovic Deplanque. Suite à cela j'obtiens le plus souvent une image qui pourrait être qualifiée de plutôt dégueulasse par un oeil profane, mais qui a l'avantage d'offrir des dimensions, des proportions et des positions exactes. S'en suit alors une longue phase de création et de retouches où il faut parfois totalement se réapproprier le graphisme originel et entièrement le redessiner, pixel après pixel.

C'est à ce stade que j'utilise diverses techniques graphiques comme le tramage (un peu), l'anti-aliasing (beaucoup) ou encore le dégradé (à la folie).
Enfin, il m'arrive aussi de dessiner mes motifs sur un bout de papier puis de les scanner pour ensuite les retravailler sur un écran en Mode 0.
Je voudrais enfin souligner le fait que le véritable mérite revient incontestablement à tous les artistes de l'époque car ils ne disposaient pas des outils conviviaux et puissants que m'offre la technologie contemporaine, ni ne connaissaient aussi bien les techniques de graphismes qui semblent évidentes aujourd'hui. Et pourtant ils réalisaient parfois de véritables prouesses ! Donc un grand bravo à eux surtout.

D'où vient ton pseudo Titan ? Es-tu amateur de mythologie grecque, ou qui sait de l'animé Ulysse 31 ?

Alors l'origine de mon pseudo est vraiment pleine de sens puisque je mesure plus de 4 mètres, pèse environ 300 Kilos et arbore un physique athlétique qui n'a d'égale que la profondeur de ma stupidité. Voilà !
Hein ? Comment ça "c'est pas crédible sauf peut-être le passage sur la stupidité"?
Ok, merci...
Bon, ok, alors en réalité, enfant, j'ai été TRÈS impressionné par le film "Conan le Barbare", et notamment par la force colossale de notre sculptural Schwartzy qui envoyait du pâté. En optant pour "TITAN" je pense que j'ai voulu m'approprier un peu de cette aura et de son charisme. Par ailleurs, j'adorais effectivement la mythologie et Ulysse 31, ce qui a également du grandement y contribuer !
Pour l'anecdote, j'avoue avoir aussi endossé (de manière extrêmement fugace) les pseudos de "Erik le Barbare" et "Ulysse" avant d'opter définitivement pour "TITAN".

La question est assez difficile, mais de quelles réalisations es-tu le plus fier ? Et à contrario laquelle, ou même lesquelles ne peux-tu plus voir en peinture de nos jours ?

Je ne sais pas si on peut parler de "fierté" car j'ai toujours l'impression que mes réalisations sont, au final, très perfectibles... Lorsque j'éprouve un sentiment de fierté pour l'un de mes ouvrages, c'est généralement très éphémère.
Il ne faut en effet pas très longtemps pour que l'envie de l'améliorer, l'enrichir ou le corriger se fasse ressentir. Bref, ce n'est jamais assez bien. L'avantage d'être à chaque fois envahi de façon uniforme par ce genre de sentiment, c'est que je n'éprouve pas vraiment de préférence ou de dégoût pour ce que j'ai fait. Je n'ai ainsi honte de rien et rien ne vient enfler mon égo, lol !

Vu que Space Race est testé dans ce numéro, peux-tu nous donner une anecdote sur son développement auquel tu as participé ? Une nouvelle version / évolution est-elle prévue ? Ou même un Space Race 2 ?

Lorsque j'ai imaginé SPACE RACE dans sa forme originelle, c'est à dire sous la forme d'un jeu de plateau physique, j'étais alors bien loin d'imaginer que des conversions vidéoludiques verraient le jour ensuite... et si l'on m'avait dit qu'un opus Amstrad CPC pourrait être envisageable, je ne l'aurais pas cru ! Mais c'était sans compter sur le talentueux Bruno (aka Kukulcan) de CPC-Power ! Si elle a certes demandé



TITAN

de nombreuses concessions, cette version CPC peut être fière d'être la première (et la seule à ce jour) à proposer un mode multi-joueurs tout en conservant toute l'essence du jeu original.
Le développement de SPACE RACE sur CPC fut une aventure aussi épique qu'exaltante. J'étais en charge des graphismes et Bruno, qui s'occupait de la programmation, fourmillait littéralement d'idées. À tel point que lorsque je lui soumettais un nouvel écran, je m'apprêtais toujours à devoir ensuite réaliser quelques graphs additionnels pour compléter mon ouvrage. Par exemple, c'est à Bruno que l'on doit l'idée des multiples petites animations qui insufflent un peu de vie aux pinups extraterrestres. C'est bien simple, avec Bruno j'avais l'impression que le CPC n'avait plus de limites !
Peut-être ne l'avez-vous pas remarqué, mais la taille de la fenêtre de jeu n'est pas standard puisqu'elle se paye le luxe d'un overscan horizontal... ce qui m'a causé bien des tracas lors de la conception des graphismes car, à l'époque, Multipaint ne gérait pas ce type de résolution exotique. Par conséquent, pour parvenir à remplir l'écran CPC dans son integralité, je devais d'abord dessiner plusieurs sections d'images sur Multipaint pour ensuite les recoller sur le bon vieux Microsoft Paint de Windows ! Une gymnastique assez contraignante et qui n'était pas denuée de rique d'erreur de correspondance !
Lorque l'équipe s'est étoffée avec l'arrivée de CEO (qui a réalisé les fabuleux écrans de la carte stellaire et de Game Over), de Raynamber (qui a composé la musique) et de Maxit (qui prête sa douce et mélodieuse voix sur les digits vocales et qui s'est improvisé béta-testeur), il a fallu nous trouver un nom d'équipe. Conscients que celui-ci serait exclusif à ce developpement, nous

souhaitions quelque chose qui s'inscrive dans le thème du jeu, et donc de l'espace. Les propositions ont fusé (c'est le cas de le dire !) entre Bruno et moi avant que l'on ne tombe d'accord sur "Team Galaxy". Vous avez ainsi échappé à quelques "pépites" telles que "Les Vulcains" (en rapport avec Star Trek), "Les Space Caimans" (pour le clin d'oeil au croco d'Amstrad) ou encore "Les Gais Tarres" (pour le jeu de mots avec le Gate Array)...

Oui, on n'a pas toujours été très inspirés, lol ! Pour célébrer la victoire du joueur, et histoire d'être raccord avec la philosophie de nos vieux jeux, nous avions convenu d'une illustration représentant une belle jeune femme. Lorsque j'ai transmis mon écran à Bruno, il a tout de suite eu l'idée de décliner ce dernier en fonction de la difficulté choisie par le joueur. Ainsi, plus la difficulté sélectionnée est élevée, plus la charmante demoiselle est ... dénudée.
Inutile de préciser que dessiner les différentes déclinaisons de cette image fut pour moi un véritable plaisir, lol !

Peux-tu nous révéler sur quels projets (secrets ?) tu travailles en ce moment ? En sus des illustrations que tu as gentiment réalisées pour notre roman, dont la parution débute dans ce numéro ?

Je suis hélas tenu au secret le plus total sur certains projets CPC en cours. Mais sachez toutefois qu'il y a de l'adaptation de jeu d'arcade dans l'air... et pas qu'une seule ! Si tout va bien, quelques previews jouables devraient pointer le bout de leurs pixels sur Amstrad prochainement. Je peux juste vous dire que j'ai pour ma part totalement terminé la matière graphique de ces projets.
Sinon, j'ai également travaillé sur la conversion CPC d'Octopus, le célèbre Game & Watch de Nintendo, avec Cyrille Gouret au code. Quelques vidéos de gameplay ont d'ailleurs déjà été diffusées sur les réseaux sociaux . Il faut savoir que la version CPC proposera deux modes graphiques : un premier, en MODE 1, fidèle aux graphismes LCD du Game & Watch original et un second, en MODE 0, totalement relooké et bénéficiant des capacités de l'Amstrad en matière d'affichage et d'animation. Là aussi, il faudra faire preuve d'encore un peu de patience pour pouvoir s'y adonner.
Parallèlement, j'ai produit toute la matière graphique pour le remake d'Airwolf initié par le programmeur Alain le Guirec. Grâce au reverse engineering, Alain a réussi à totalement s'approprier le code du jeu original. Notre but est ainsi de redorer un peu son blason en lui octroyant une nouvelle esthétique tout en corrigeant ses bugs.

Nous avons pour projet de développer plusieurs niveaux, de nouvelles armes, de nouveaux écrans... mais aussi de créer la véritable fin dont n'a jamais bénéficié le jeu original. J'ai construit une page Web dédiée sur laquelle il est possible de suivre nos avancées dans ce projet. C'est ici : https://tinyurl.com/4e3b44a6.

À ce jour, nous disposons déjà d'une démo jouable exploitant les nouveaux graphismes. Pour le reste..."Wait & See" !

Je réalise aussi régulièrement des écrans-titres pour des projets tiers en cours de développement. C'est, par exemple, le cas d'HYPER DRIVE, un shoot'em up prometteur au scrolling incroyablement fluide développé par Juan J.Martinez, ou encore de MABOOL, la conversion du jeu VG5000 éponyme de Baptiste Bideaux.

À temps perdu, je m'amuse également a revisiter (ou créer lorqu'ils étaient absents à l'origine) les écrans-titres des jeux Amstrad CPC. J'en ai une petite trentaine à mon actif à l'heure où je couche ces mots. J'aime beaucoup cette activité car elle catalyse mon imaginaire et parvient à me rendre super zen.

Enfin, j'alimente actuellement ma chaine Youtube AMIGAMUSEUM de vidéos d'investigation sur le Retrogaming.
(https://www.youtube.com/user/AmigaMuseum)

Et entre tout ceci... j'essaye parfois de respirer, ouf ! :D



On te sait également grand amateur du Commodore Amiga. Honnêtement quelle est ta plateforme rétro préférée et pourquoi ? Promis on ne se fâchera pas, quelle que soit la réponse. Réalises-tu également des illustrations pour cette machine ?

Je vais peut-être vous étonner, mais, en fait, je n'ai pas de préférence car chacune des machines que j'ai possédées est liée à des souvenirs précis et des moments privilégiés qui lui sont propres. L'ensemble forme un tout, indissociable.

Je ne réalise pas d'illustration sur Amiga pour une simple et bonne raison : mon cruel manque de talent ! En effet, les résolutions précises et les palettes généreuses de l'Amiga font qu'il n'y a pratiquement plus aucune contrainte et le moindre défaut sur une image se voit alors comme le nez au milieu de la figure. L'avantage avec la résolution grossière et la palette peu fournie de l'Amstrad, c'est que les contraintes sont si fortes que l'on pardonne bien plus naturellement les imperfections et autres petits défauts esthétiques d'une image.

Existe-t-il un site où l'on peut retrouver et admirer tous tes travaux ?

Oui, tout a fait ! Je concentre toute mon activité Rétrogaming sur mon site AmigaMuseum (http://amigamuseum.emu-france.info) où l'on retrouve la quasi-totalité de mes travaux, quelque soit la machine ou l'activité concernée, sur des pages web dédiées.
Mes écrans pixel-art pour CPC sont ainsi consultables ici : https://tinyurl.com/2vsb7aex.
Et d'une manière générale, j'évoque un peu tout ce que je fais ici : https://tinyurl.com/2m8zvhr5



Quel est ton top/flop 3 de tes jeux préférés / détestés sur CPC ?

Rahlalala...difficile de se cantonner à seulement 3 titres, autant pour l'une ou l'autre des catégories d'ailleurs... Mais si je devais absolument ériger un Top 3 - totalement subjectif bien évidemment - je citerais :
- Barbarian (Palace Software)
- Fruity Franck
- Target Renegade
- North & South

Hein ? Comment Ça "y'a quatre" ?!? Ha ? Vous êtes sûrs ?
Et alors, Ça pose un problème ? On n'ose rien dire quand c'est les mousquetaires pourtant ! Et puis me cherchez pas ou je place aussi Salomon's Key, Bubble Bobble, Pirates, Shufflepuck Cafe, Macadam Bumper, Arkanoid 2, Skweek et Who dares Win II ! Quoi ? Comment Ça "j'abuse" ?!?!? Eh bien je rajoute After The War pour la peine, tiens ! 'fallait pas m'chercher !

Bon, revenons à nos 3 lauréats... Le premier parce que c'est peut-être sur ce titre que j'ai passé le plus de temps devant l'écran cathodique du CTM 644. Le second parce qu'il bénéficie, à mes yeux, d'un gameplay irréprochable et indémodable qui procure au jeu une replay-value quasi-illimitée. Le troisième parce qu'il est à l'origine d'une histoire très intime et gorgée de nostalgie... que je vais de ce pas me faire un plaisir de vous conter ! (d'ailleurs si vous êtes toujours là avec les yeux ouverts, je vous tire mon chapeau).
Je me souviendrais toujours de cette veille de Noël 1988 qui m'a fait vivre l'un des instants les plus magiques de ma vie de gamer. A cette époque, je surveillais avec impatience non dissimulée la sortie de Target Renegade. Il faut dire que le premier opus m'avait déjà tenu en haleine de longues heures durant devant mon Amstrad CPC. Pour Noël, j'avais donc demandé à mes parents de m'offrir la compilation Le Défis de TAITO qui, en plus de contenir le fameux Beat'em up, avait l'avantage de renfermer 5 autres grands succès de l'arcade. Si mon excitation grandissait à mesure que les fêtes de fin d'année s'approchaient, le facteur ne s'était cependant toujours pas manifesté à la porte... Ma mère, qui avait passé commande chez La Redoute commençait à s'inquiéter. Vint alors le matin du 24 décembre, date à laquelle nous avions pour coutume de rassembler la famille pour s'échanger nos présents autour d'un bon repas. Résigné, je quittais ma chambre en direction du salon, luttant pour ne pas montrer ma déception, lorsque, tout à coup, une sonnette retentit : à 10 heures précise, un commis en uniforme me livrait mon paquet !
Parfois, la magie de Noël opère...



Bon, passons à présent au Flop 3. En toute objectivité, et malgré tout l'amour (aveugle ?) qu'on peut lui porter, on ne peut effectivement nier que le CPC a aussi connu une flopée de jeux ratés ou biscornus. Il faut dire qu'au regard de son imposante logithèque et de la jeunesse de la discipline, c'est presque compréhensible. Pour être plus original, je ne citerais pas les éternels et tristement célèbres Airwolf et Outrun, mais je me focaliserais plutôt sur ceux qui ont provoqué chez moi une profonde déception alors que j'en attendais beaucoup. Donc, au menu, nous avons :

- Renegade 3
- Barbarian II (Palace Software)
- Dwarf

Après un Renegade de toute beauté et un Target Renegade doté d'une jouabilité exemplaire doublé d'un mode deux joueurs plutôt fun, j'espérais ardemment que la trilogie se boucle en apothéose avec un troisième volet jouissant des qualités combinées de ses aïeuls ! Hélas, quelle ne fut pas ma déconvenue en découvrant la purge d'Ocean nous avait servi... Pourtant, je trouvais l'idée de faire voyager le héros dans le temps plutôt sympa (à tel point que je l'ai reprise dans mon jeu Shadows of Death). Mais la réalisation était clairement aux choux ! Quitte à m'attirer les foudres de ses nombreux fans, j'avoue avoir été également extrêmement déçu par la suite de Barbarian. En effet, tandis que le premier opus était fun et jouable, le second m'a frustré par son gameplay rigide et intransigeant. Enfin, Dwarf était un jeu qui me rendait malade, mais au sens propre du terme. Nausées, maux de tête, étourdissements et écoeurement : les symptomes étaient systématiques dès les premières minutes de jeu, ce qui fait que je n'ai jamais été très loin dans l'aventure.

Pourtant absolument rien ne justifiait cette réaction. Le plus étrange, c'est que poussé par la curiosité 25 ans plus tard, j'ai ressenti comme un profond mal-être en le relançant sous émulation. Réflexe conditionné, réelle interaction ou ensorcellement... le fait est que le phénomène demeure toujours inexplicable !

La scène CPC : son évolution dans le temps, son état actuel, son avenir ? Quels sont tes sentiments et tes prédictions / voeux pour le futur de celle-ci ?

Je pense que l'avenir du CPC est entre les mains de ceux qui le font vivre aujourd'hui. Car il ne faut pas se leurrer : lorsque nous ne serons plus de ce monde, nos machines et leurs jeux ne seront plus que l'apanage des musées, tout au mieux. Le matériel d'origine vieillissant, il se peut également que son avenir passe alors exclusivement par l'émulation (je rêve d'un CPC 6128 version "mini" avec clavier fonctionnel !)

Alors faisons-nous plaisir MAINTENANT ! Jouons, créons et partageons ! L'univers du CPC est encore infiniment vaste et il ne demande qu'à être exploré.

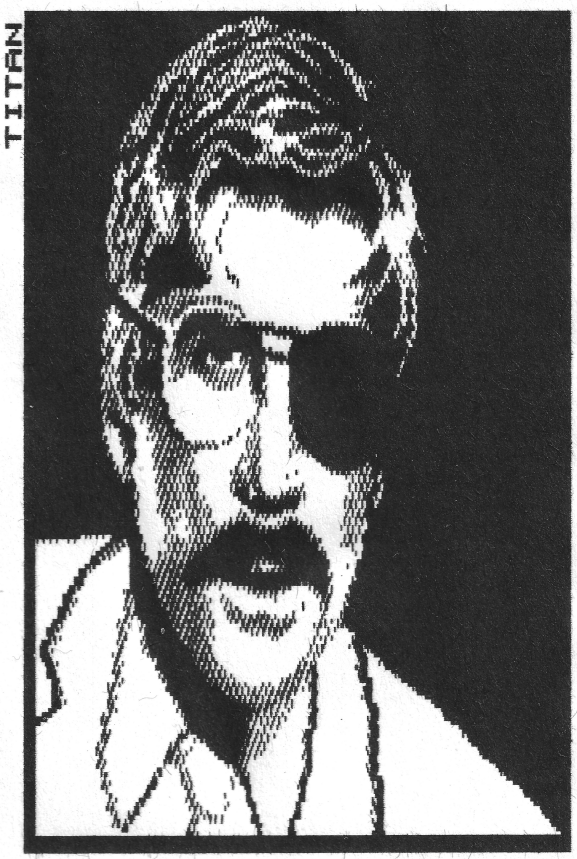
Heureusement, à l'image de l'espagnole, la scène CPC française actuelle est encore très active et vivace et j'espère sincèrement que cela va durer encore de très longues années pour notre plus grand plaisir ! Alors graphistes, codeurs, musiciens, que vous soyez débutants ou expérimentés, lancez-vous : il faut nourrir le croco...jusqu'à l'indigestion !



Un dernier mot pour notre lectorat ?

Alors là, j'avoue que je suis à deux doigts d'en profiter pour continuer d'exploser le Top 3 et énumérer encore au moins une cinquantaine de titres CPC qui m'ont marqué, lol !
Mais je vais plutôt souhaiter à tous les lecteurs de ce ô combien superbe fanzine, de passer leurs plus belles heures de rétrogaming sur Amstrad.
Ainsi, tel Rick Dangerous, enfilez vos tenues d'aventuriers et comme le Captain Blood sondez tout l'univers du CPC à la recherche des nombreuses pépites qui ont fait son histoire, que ce soit via de simples DSK sur un disque dur ou de véritables disques au logis (...Discology...ok, je sors...).

Merci !









Kenshiro72 a testé

DANS L'ESPACE PERSONNE NE VOUS ENTENDRA QUIZZER

SPACE RACE

SPACE RACE - 2022 - CPC-POWER.COM

Disponible en version physique (épuisée), dsk (2 faces)
De 1 à 3 joueurs

Notre bon vieux sugarmicro a déjà connu dans sa riche histoire nombre d'adaptations de jeux de plateau, tel le fameux Trivial Pursuit, et même le Pictionnary, malgré sa qualité plus que passable.

Des dizaines d'années plus tard, après la version imprimable (2016), et son adaptation Windows/Mac/Linux/Android (2017 à 2019), qui ont toutes très bien marché, la Team Galaxy (*) nous propose une adaptation de Space Race sur notre bon vieux cpc 128k. Ce quizz va mettre vos nerfs à rude épreuve, et tester votre connaissance de l'univers du jeu vidéo dans son ensemble.

Mission que l'on pensait impossible au vu de la qualité des versions précitées, mais le défi a été relevé avec brio, voyons comment.

Avant d'entrer dans le vif du sujet intéressons-nous d'abord au packaging de la déclinaison de la boîte. Limitée à une cinquantaine d'exemplaires, elle se compose d'une très belle jaquette au coeur d'un boîtier cristal, dans lequel on retrouve l'indispensable disquette, et deux goodies imprimés en 3D.

On regrettera juste l'absence d'une notice papier. Elle est néanmoins présente dans la section "L'histoire" (menu de sélection), ainsi qu'en version png (à imprimer) dans le fichier zip de la version dématérialisée.

Justement parlons du jeu proprement dit. Une fois le run"disc" exécuté, l'écran-titre de l'éditeur nous dévoile le superbe menu de sélection du nombre de joueurs. De un (La Quête) à plusieurs (La Course), ce mode multi-joueurs étant d'ailleurs exclusif à cette version.

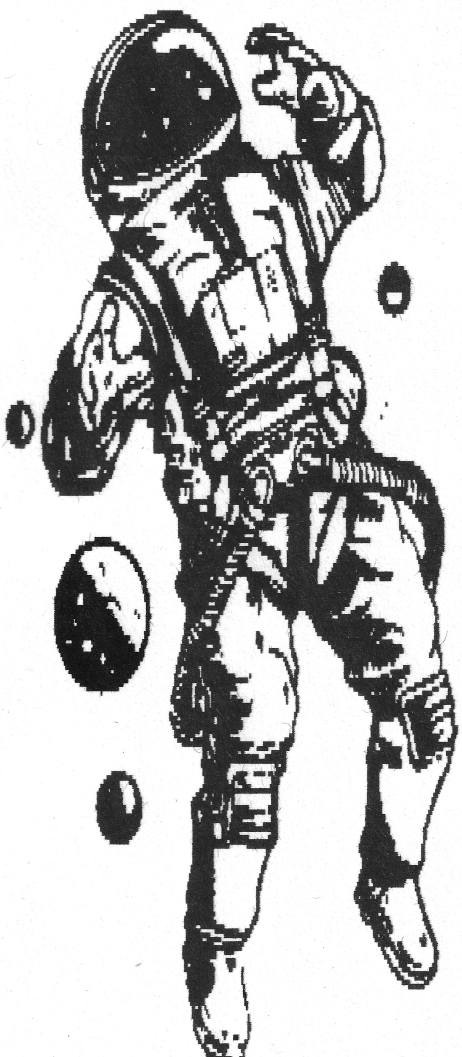
Votre choix effectué, vous aurez l'agréable surprise sonore d'un nouvel écran de présentation, agrémenté d'une superbe digitalisation vocale.

Pour finalement atterrir (car nous sommes dans un vaisseau) sur l'écran principal du jeu. Celui-ci dispose, pour le moment, d'un pack de 920 questions.

La première chose qui frappe la rétine c'est que l'interface de jeu occupe toute la largeur de l'écran (vive l'overscan). Exit donc les fameuses bordures propres à nombre de jeux cpc, sans parler des fenêtres maxi-riquiqui du style Crazy Cars ou autre. Et vu l'âge moyen des joueurs augmentant dangereusement cela est un vrai plus, et un gros moins pour Afflelou & Associés, premier très bon point pour l'ergonomie générale du soft.

En mode "Quête" (1 pilote) vous aurez le choix entre trois modes de difficulté (facile, normal et dur). Le plateau de jeu se compose d'un parcours à étapes au coeur d'une flamboyante nébuleuse, tels le jeu de l'oie ou des petits chevaux. Votre mission sera de conduire sans encombre votre rutilant petit vaisseau à bon port.

Vous disposez au départ d'un capital de cristaux. Chaque résultat d'un lancer de dé déplacera votre



véhicule céleste au travers des différentes étapes, ou vous devrez répondre correctement aux questions posées (4 propositions de réponse). Mais vous devrez affronter également cinq boss qui vous bombarderont de questions multiples, et vous donneront du fil stellaire à retordre.

Chaque mauvaise réponse vous privera d'un cristal jusqu'à épuisement, puis viendra le game over qui signifiera l'étouffement fatal, accompagné d'un écran très effrayant. Fort heureusement une aide bienvenue a été ajoutée, sous forme d'un hack à activer pour retirer une mauvaise réponse dans la liste proposée.



Le mode "Course" (à plusieurs joueurs) vous permettra de sélectionner d'autres options telles que le nombre de rounds ou un handicap supplémentaire. L'interface plus épurée, sous le regard d'une belle pin-up alien animée, nous présente un parcours rectiligne pour chaque joueur, représentant les rounds à disputer jusqu'à l'arrivée, et le podium final.

Les présentations faites, quid du jeu en lui même ? Graphiquement c'est superbe : une ergonomie sans faille, couplée à un environnement graphique chatoyant et très coloré, surtout en mode un joueur avec sa magnifique nébuleuse multicolore. On soulignera encore une fois l'effort de proposer une interface élargie.

Le tout accompagné d'une ambiance sonore à l'avenant, parsemée de musiques entrainantes, voire lancinantes, qui vous rentreront directement dans le ciboulot, à l'image du pénible nyancat, sans le côté énervant.

Mais ici point de pénibilité, juste du plaisir, mais aussi de la frustration quand on se creuse la tête vainement, sans parvenir à identifier la bonne réponse. Même en mode facile, le niveau est très ardu, et on grille rapidement ses cristaux sans avoir eu le temps de dire ouf avant de manquer d'air. Car dans l'espace, personne ne vous entendra rager, puis immanquablement suffoquer.

Comme dans tous les jeux de type quizz, c'est à plusieurs qu'il prendra toute sa dimension, alors que le mode solo peut finir par lasser, surtout si l'on est assez limité dans la connaissance généraliste de l'univers des jeux vidéos.

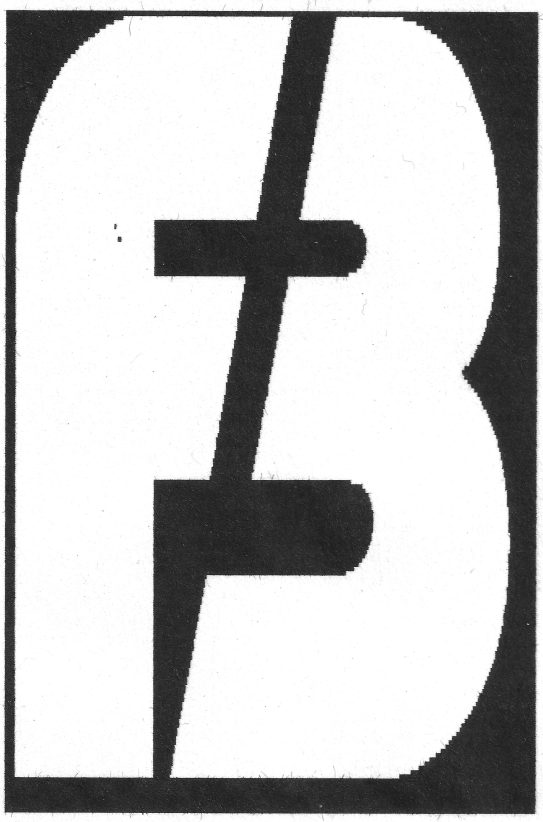
Que penser au final de cette nouvelle cuvée de Space Race ? C'est en définitive une très belle réussite au vu des limitations de notre ordinosaure à 8 pattes. Il deviendra rapidement un indispensable dans la logithèque de tout cpciste.

Et pour couronner le tout un pack supplémentaire "terrifiant" de 920 questions est disponible depuis le 29 octobre. Enfilez votre combinaison (anti Z80 G), votre plus beau casque en peau de croco, et embarquez pour une folle course de l'espace !

(*) Team GALAXY : Kukulcan, CeD, Titan, RayXamber, Maxit

Interview de Fredisland

propos recueillis par Kenshiro72



En parallèle à la review du fanzine Keep Cool, présenté dans ce fanzine, voici une interview avec Frédéric Bellec, son auteur et créateur, et également fondateur du site acpc.me, qui s'est volontiers prêté au jeu des questions/réponses.

Bonjour Frédéric, et merci d'avoir accepté cette entrevue. Peux-tu te présenter brièvement à nos lecteurs ?

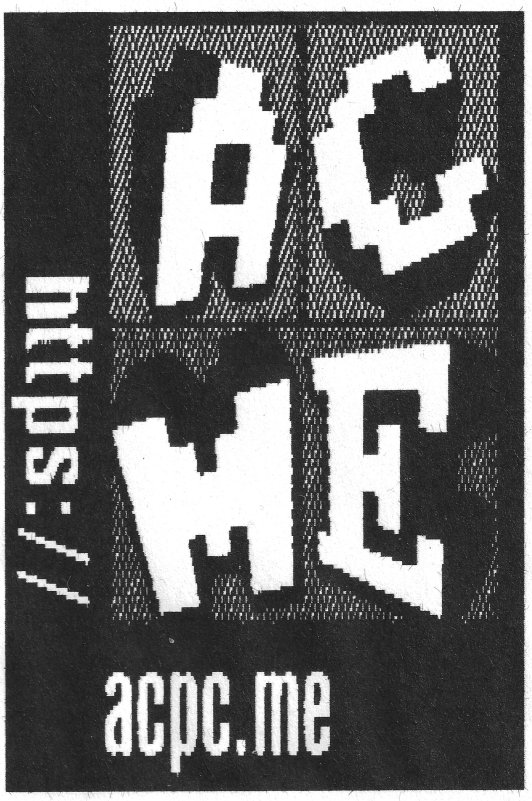
Bonjour David ! Merci de m' avoir proposé cet entretien. Une présentation brève ? On n'a déjà plus le temps ? Bon, essayons !
Frédéric BELLEC, alias Fredisland depuis ma première connexion à internet en 2001 (et aussi pendant un temps Absys, durant ma période Amiga). Mi-Normand, mi-Breton, donc indécis, ronchon et pur beurre. Altitude : 1,77m sans les semelles. Mais je crois que la gravité m'a fait perdre 2 cm. Adepte du partage de la connaissance, autodidacte et curieux de la vie, j'ai une âme de créatif. J'ai un besoin permanent d'imaginer, de réinventer, de produire, d'arranger. Mais les bonnes idées ne suffisent pas toujours et par manque de compétences mes idées de savant fou finissent souvent au fond d'un tiroir (j'archive tout). Auteur-écrivain à mes heures, option fantastique, j'ai fini par croire aux histoires que j'invente. Les médecins m'adorent. Je suis adepte du vintage beau et du rétro utile, mais ne suis ni un fétichiste de l'objet, ni un collectionneur compulsif. Je n'ai de toute façon pas les moyens d'être déraisonnable ni la place pour espérer l'être. En vrac : j'étais premier de la classe au CP et délégué de classe en première et en terminale. J'aime les sous-vêtements flashy, parce que comme je l'explique dans Keep Cool, les couleurs c'est comme le camembert : c'est la vie. On devrait d'ailleurs taxer les slips blancs. Je n'aime ni le jardinage, ni les épinards, ni le café sans sucre, mais je bois du cola zéro. Je sais faire la meilleure mayonnaise du monde, mais personne ne me croit. Enfin, j'aime les chats et la pâte d'amandes, mais pas pour la même raison. C'était assez bref ?

Quel a été ton premier contact avec un micro-ordinateur Amstrad ? En quelle année ? Tes premières impressions de l'époque ? As-tu débuté l'informatique avec celui-ci ?

J'ai découvert le CPC 6128 l'été 1985, à Besançon. La bête trônait derrière la vitrine d'une Maison de la Presse, avec la démo officielle d'AMSTRAD qui tournait en boucle. J'étais hypnotisé par les animations en couleurs, la magie était totale. Mais bien avant, en 1983, l'année du BAC, un copain m'avait fait découvrir son ZX81. Ce fut mon coup de foudre pour la micro. Je n'ai pu me payer mon ZX81 que bien plus tard, alors que j'étais TUC dans un collège où j'avais mis en place les clubs informatiques dans le cadre du Plan Informatique Pour Tous (je garde d'excellents souvenirs du MO5). Quelques kilos de programmes plus tard, je suis passé à l'Oric 1. Et vers fin 1987 début 1988, c'est avec ma paye de pion que je me suis enfin offert un CPC 6128, acheté à crédit chez Général pour environ 240 FF par mois. Avec un Joystick Compétition Pro dont j'ai retrouvé un exemplaire, accompagné d'une version USB pour le PC. Mais je ne suis pas un grand joueur, c'est juste pour faire beau. Le CPC fut mon meilleur micro jusqu'à ce que je passe sur Amiga un peu plus tard en raison des capacités musicales de la machine. Mais c'est un CPC 6128 qui traîne dans ma pièce vintage (pas celui d'origine), et non un Amiga, car la relation avec la machine est plus intime.

Pourquoi avoir créé le site ACME (acpc.me) ? Peux-tu nous détailler son contenu et ses évolutions à venir, s'il y en a de prévues ?

Le site ACME (AMSTRAD CPC MEMOIRE ECRITE) est né d'un besoin de retrouver ma jeunesse insouciante pour compenser le stress auquel je faisais face en 2013, après mon départ précipité du Var et les réminiscences d'une vie difficile. J'ai donc cherché à reconstituer ma jolie tranche de vie sur l'AMSTRAD CPC à partir des documents et fichiers que j'avais conservé de cette époque. Je me suis rapidement fixé pour objectif de retrouver toute la littérature consacrée au CPC (revues, livres, manuels...), sans vraiment savoir où cela allait me mener. Mais fouiller le web m'a permis assez rapidement d'organiser un dossier d'une trentaine de Go, que j'avais mis à disposition sur le feu réseau torrent ?4ll. La quantité de données grossissant, la nécessité d'un site s'est imposée naturellement pour partager cette ressource avec d'autres nostalgiques, mais de façon plus structurée. Avant de scanner moi-meme les bouquins achetés pour l'essentiel sur Leboncoin et eBay, ACME, coté chiffres, c'est aujourdhui plus de 800 Go de données réparties dans une vingtaine de langues, dont certaines assez inattendues au regard du marché du CPC (chinois, croate, grec, hongrois, slovène...), Plus de 1000 PDF arborent le label " acme " (l'équivalent du label rouge pour les poulets), c'est-à-dire qu'ils ont été scannés en haute résolution et avec amour par mes soins puis mis en forme pour en produire des PDF de qualité. Un gros travail de restauration a aussi été effectué sur pas mal de livres que le temps n'avait pas épargnés. Maxime " KailoKyra " et Sergio, un ami de Rafa en Espagne, m'épaulent aujourd'hui dans le très ingrat travail de scan puis me délèguent la création des PDF à partir des fichiers images bruts. Concernant le contenu, avec le temps j'ai un peu débordé des limites que je m'étais imposé en proposant aussi des collections de logiciels sortis sur CPC, mais toujours dans une optique d'archivage et de préservation. Les sites CPC POWER et CPC RULEZ restent des références pour les détails. Pour la partie littéraire (manuels, revues, livres...), je circonscris mes recherches au siècle dernier. Je ne cherche donc pas à suivre les productions récentes (même si quelques-unes sont présentes). La structure du site ACME va rester telle qu'elle est (j'ai passé assez de temps dessus), et ses évolutions se limiteront aux nouveaux contenus. En français, à quelques exceptions près, tout a été retrouvé. Les manques sont donc concentrés dans les autres langues.



En parcourant le site j'ai constaté que tu proposes des produits de "tuning" originaux pour nos micros (stickers, dessous de verre, etc...) Est-ce une activité que tu comptes développer dans l'avenir ?

Cette activité est accessoire. Je l'avais mise en place afin de faire entrer un peu de trésorerie pour l'achat de livres et revues. Il me reste toujours quelques goodies d'ailleurs, car les nostalgiques de l'AMSTRAD sont de moins en moins nombreux, ou plutôt moins actifs. Rien d'autre n'est donc à l'étude. Qui plus est, de plus en plus de personnes sont aujourd'hui bien equipées en impressions 2D et 3D et proposent de magnifiques objets personnalisés. Mais je ne suis pas fermé à toute nouvelle bonne idée.

N'as-tu jamais eu de problèmes avec d'éventuels ayants-droit des documents ou livres que tu proposes gratuitement, via l'immense base de données du site ?

Jamais ! Un auteur m'a même dédicacé son bouquin édité chez PSI. Aux débuts d'ACME, j'ai cependant reçu une petite poignée de messages d'individus revendiquant haut et fort un copyright... sur leurs scans ! Dans ces circonstances, je rappelais que leur revendication frisait la malhonnêteté et invitais à débattre des droits d'auteurs... avec les auteurs ! À côté de ça, je ne supprime jamais les crédits intégrés aux PDF car j'estime normal qu'existe une reconnaissance pour le travail de préservation réalisé. Quoiqu'il en soit, je ne suis jamais passé à côté d'un seul document par manque de diplomatie. J'ai malgré tout souvenir

d'un personnage très désagréable qui avait inondé son petit forum de messages de dénigrement après avoir remarqué que "son" scan était aussi disponible sur mon site, jusqu'à diffuser mon nom pour le donner en pâture à qui voulait bien le lire. J'étais devenu un homme à abattre et tant de haine m'a beaucoup affecté. Puis contre toute attente, mon activité de préservation a été défendue par des individus que je ne connaissais pas et le lynchage a été tué dans l'oeuf . Le vilain monsieur a l'égo boursoufflé a vite lâché prise et je n'ai plus jamais entendu parler de lui si ce n'est en termes désobligeants. Curieusement, je n'ai remarqué que plus tard que le scan en question n'était même pas de son cru, que d'autres s' étaient chargés du travail de préservation. Mais je parle de tout ça, c'était au début d'ACME. Aujourdhui, les seuls messages spontanés que je reçois à propos d'ACME proviennent de nostalgiques émus de retourner au siècle dernier. Par ailleurs, là aussi pour des raisons de copyright, j'ai rapidement écarté d'ACME les revues commerciales modernes que j'avais initialement integrées en raison de leur thématique rétro, mais qui n'apportaient rien de vraiment nouveau sur le CPC (surtout quand les articles sont écrits par des pigistes post-pubères nourris à la Playstation). Maintenant, je pense que les bibliothèques devraient féliciter toutes les initiatives privées impliquées dans la numérisation des anciens documents, voire collaborer avec ces bénévoles.



Quels sont les moyens (matériels, financiers ou autre) pour t'aider à agrémenter le site, et la base de données disponible ?

À la base, j'ai financé avec mes seuls deniers l'acquisition de documents et d'un scanner de livres. C'était le bon temps quand j'avais encore une paye. Mais le plus gros ayant été scanné, les investissements sont désormais plus rares. De plus, KailoKyra, cité plus haut, est aussi très investi dans l'acquisition de raretés littéraires, toutes machines à bits confondues. Dès qu'il trouve un nouveau document, il m'en fait part et le partage (il a même acheté un scanner A3 exprès). Grâce à lui, ACME peut se targuer de proposer des documents uniques, comme le manuel du CPC 464 en chinois et des bouquins en grec. J'ai aussi parfois des contacts inattendus et productifs en provenance de l'étranger. Inversement, il se promène dans l'air quelques promesses répétées de prêts qui n'aboutissent jamais. C'est là que je goûte à la saveur de l'expression "promesse de Gascon". Il m'arrive aussi d'être contacté par un prêteur, mais la conversation s'arrête brutalement parce qu'il lit ses messages mais n'y répond plus. Ça me rappelle la blague de Jérome Commander. Le type qui rentre dans une boulangerie et dit à la boulangère : "Je voudrais !" . La boulangère : "Vous pouvez développer ?". Le type : "Non :" . Et le plus rigolo : il m'est arrivé de recevoir des documents... téléchargés sur ACME ! Je n'oublie pas les dons effectués par la communauté AMSTRAD. Ils participent à l'hébergement du site, aux investissements littéraires, et aussi plus simplement font office de remerciement pour le travail de préservation. En revanche, je me refuse de placer quelconque publicité sur le site ACME, pour deux raisons. D'une part, je considère la pub sur un site web comme de la pollution visuelle. D'autre part, n'étant pas l'auteur des livres et revues proposés au téléchargement, je considèrerais comme inapproprié tout avantage financier que je pourrais en tirer.

Y'a-t-il des documents qui, encore aujourd'hui, demeurent introuvables, et que tu chèrches désespérément à ajouter à la base de données du site ?

Je ne vais parler que de la littérature purement AMSTRAD, pas multi-machines. Comme je le précisais plus haut, ce sont les livres étrangers qui manquent cruellement. La section " SCANS EN COURS & AVIS DE RECHERCHE " en donne visuellement le détail avec les couvertures. En Français, il reste peu de choses :

- La partie imprimée du magazine disk FLOOPY STRAAD, N 3, 5, 6, 7, 9, 10.
- La seconde compilation des listings CPC (N 5-6-7-8).
- Le roman Mandragore de Christian Ballandras.

Les fanzines sont quant à eux tous répertoriés (sauf raretés jamais diffusées), mais il manque encore pas mal de numéros. KailoKyra est aussi sur le coup.

Pour obtenir la liste de tout ce qui manque sur ACME, il suffit de saisir "incomplet" dans le champ de recherche du site. Il reste encore des trous dans les revues.

Enfin, à titre purement personnel, pour compléter ma collection de livres Micro-Application, je recherche toujours ces deux ouvrages pour mourir heureux :

- Micro-Application 03 : Le BASIC au bout des doigts CPC 464-664-6128 (1985)
- Micro-Application 18 : Le livre du LOGO AMSTRAD PCW et CPC

D'où t'es venue l'idée de ce reboot du fanzine Keep Cool en version papier autant d'années après ? Un brin de nostalgie, ou n'avais-tu pas finalement pas pu tout partager à l'époque ? Pourquoi y avoir inclus une sélection de bonbons d'époque avec celui-ci ?

À l'origine, Keep Cool est un fanzine sur disquette en 3 numéros. Mais relire son contenu un tiers de siècle plus tard m'a laissé un goût amer. Je ne parle pas des bidouilles ou des programmes, mais des rubriques sans lien avec le CPC dans lesquelles je donnais mon avis sur tout en des termes parfois arrogants et déplacés. Je n'avais vraiment pas peur de me faire un lumbago sous le poids de mes convictions. Sauf qu'aujourdhui je ne me reconnais pas : j'ai l'impression de lire la prose d'un ptit merdeux intolérant et imbu de lui-même, un entonnoir à baffes. Combien de fois je me suis dit : "mais quel connard !". Sauf que le connard, c'était moi. Mal à l'aise, je ne souhaitais pas que mon (maigre) héritage laisse au monde du CPC soit un fanzine coloré, mais méprisant. Puis un ensemble de circonstances m'ont conduit à réfléchir à un reboot de Keep Cool, en reprenant et en développant tout le contenu technique de la première mouture, mais cette fois-ci en version papier pour davantage de liberté dans la création. Le plaisir de partager ce nouveau bébé et mon aisance avec la PAO ont fait le reste. Et je porte l'espoir que ce Keep Cool 2022 effacera les impairs de son grand frère. Les bonbons, c'est le truc en plus, le bonus qui fait plaisir, le cadeau comestible qui tombe dans la boîte aux lettres. Il fait partie des choses non indispensables pour vivre et par conséquent indispensables pour vivre la vie. Je voulais un chouette package pour Keep Cool, pas simplement un énième truc à lire aux chiottes. Je voulais marquer les esprits des derniers nostalgiques en vie sur cette planète. Et qui n'aime pas les cadeaux ?

Quelles sont les différences avec les anciens fanzines au niveau du contenu proposé ? Quels outils as-tu employé pour réaliser cette nouvelle version ? Un retirage papier est-il prévu dans le futur pour ce numéro 1 ?

Keep Cool 2022 regroupe mes bidouilles préférées dans un seul ouvrage (donc celles qu'on retrouve dans les 3 Keep Cool sur disquettes), conjointement avec quelques articles de fond, sans oublier de ponctuer les pages de plein de petites conneries (sinon il n'y a plus de plaisir ??). L'avantage d'une édition papier est la liberté de présentation. Keep Cool 2022 a été conçu avec un outil de mise en page moderne (en l'occurrence Serif PagePlus X9). À côté de la mise en page, j'utilise essentiellement Paintshop Pro pour le traitement des images, et quelques scripts pour pixelliser et tramer les images afin de leur donner ce petit aspect "made with OMP2000".

Aucun retirage papier n'est envisagé, afin de conserver le caractère unique de l'opération et donner plus de valeur aux numéros imprimés numérotés. Dans 100 ans quelqu'un essaiera peut-être de retrouver les 68 numéros ainsi distribués.



Keep Cool 1 (1991)

Comment t'es venue l'idée surprenante, pour un fanzine amstradiste, d'inclure un cahier 3D avec une paire de lunettes anaglyphes ? Une réminiscence de la diffusion du film "La Créature du Lac Noir" diffusé dans la dernière séance de Monsieur Eddy Mitchell ?

Le plaisir de partager ce petit bonheur éprouvé à la lecture d'un Pif Gadget de mon enfance (bien avant que le CPC ne voit le jour), dont le gadget était justement une paire de lunettes avec des filtres rouge et cyan. Un cadeau typiquement vintage que je ne pouvais pas ne pas inclure. Qui plus est, les moyens se sont perfectionnés depuis, et la qualité de rendu du procédé anaglyphe s'est amélioré, même s'il y a un petit travail de préparation pour obtenir de bons résultats (aucune souris ne possède de clic magique). Et quoi de plus jouissif qu'un CPC 6128 en 3D ?
Quant au film "L'étrange créature du lac noir", je ne l'avais jamais visionné jusqu'à ce que j'incruste des captures d'écran dans la partie bonus du cahier 3D disponible sur le site. Contrairement à l'idée répandue, ce n'est d'ailleurs pas le premier film tourné en 3D. La primeur revient à Bwana Devil, sorti deux ans plus tôt. Mais c'est une autre histoire.

On constate, à la lecture de ce numéro 1, que tu maîtrises très bien la programmation sur CPC. Est-il prévu une version du fanzine consultable sur nos micros, via un programme adéquat distribué sur un fichier dsk ?

Oh non je ne maîtrise rien du tout ! Je suis autodidacte et à ce titre débrouillard et bidouilleur dans plein de domaines, mais je laisse l'aspect maîtrise aux vrais utilisateurs compétents.
Keep Cool 2022 étant conçu avec des outils logiciels modernes, en faire une version disquette n'a aucun sens. Les programmes les plus longs sont disponibles sur une disquette, c'est déjà ça de gagné, mais le fanzine n'existera qu'au format PDF, en parallèle avec les exemplaires papier pour le N 1.

Après le franc succès de ce numéro 1 imprimé, maintenant disponible en version dématérialisée évolutive, comptes-tu donner un "petit frère" à celui-ci ?

Keep Cool 2022 devait etre unique, avec la possibilité de quelques compléments avec le temps. Mais il s'avère que j'ai à ce jour déjà assez de matières pour remplir 70 nouvelles pages. Donc oui, il y aura bien un N 2 ! Il reprendra la même formule, la même mise en page, avec aussi un cahier 3D, de nouveaux 2L (deulignes), mais tout



Keep Cool (1991)

en "plus mieux bien", et avec quelques pages en pleines couleurs non tramées pour les fausses pubs. Dans ce N 2 il y aura aussi la solution des jeux du N 1 et du N 2 puisque ce sera vraiment le tout dernier numéro. La couverture est déjà prête, je l'ai partagée sur Facebook. Mais la sortie n'est pas prévue pour tout de suite.

La scène CPC : son évolution, son état actuel, son futur ? Quels sont tes sentiments ou prévisions pour l'avenir ?

Comme pour toute évolution, le présent vient écraser le passé, et le passé fait son trou dans les musées. Le CPC n'y échappera pas. La nostalgie tourne aussi au carburant de la nostalgie où l'affectif fait figure de système nerveux. Mais je crois que si les gens étaient heureux au plein sens du terme, ils n'auraient pas cette tentation de recomposer leur passé. Sauf que rien dans cette société déshumanisée ne permet de vraiment trouver sa place. Donc, faute de mieux, il n'y a pas de mal à essayer de retrouver les émotions du passé pour améliorer son présent si ça doit nous faire du bien, tant que ça reste maîtrisé. Et laissons le futur se débrouiller pour trouver ses nouveaux jouets.

Quel est ton top/flop 3 de tes jeux préférés/détestés sur CPC ?

Ce genre de liste est toujours difficile à établir, car elle reste assez subjective. Il n'y a pas que l'aspect technique qui fait qu'un jeu est davantage aimé qu'un autre. Mais bon, me concernant et dans l'urgence, voici ce que je propose :

TOP 3 : Rick Dangerous, Arkanoid, Aliens
FLOP 3 : Out Run, Aliens US, 3D Invaders

Quelques explications :

TOP 3 : Rick Dangerous, parce qu'incontournable, éternel. Arkanoid parce qu'on y jouait les apéros avec mon frère. Celui qui perdait offrait l'apéro à l'autre. Et puis la fluidité du jeu est remarquable. Aliens car j'avais gagné ce jeu à un concours Activision dans Amstradebdo, puis le plan fourni dans la boîte, la musique angoissante et les bestioles qui me sautaient dessus me tenaient en haleine en permanence, même si le jeu était répétitif.

FLOP 3 : Out Run, l'escargot asthmatique avec le frein à main bloqué. Aliens US car rien à voir avec la version française, tout est foireux : gameplay, bruitages, graphismes. Un jeu pathétique ! 3D Invaders (pris au hasard) car les jeux d'Amsoft n'étaient pas terribles, ils n'existaient que pour remplir le catalogue logiciel qui devait accompagner le lancement du CPC.

Un dernier mot à ajouter pour nos lecteurs ?

Bisous ! (y'avait aussi Plouf, Mange, et Merde, mais bisous c'est plus sympa).





Keep Cool 3 :

The last Cruisade (1999)

Kenshiro 72 a lu KEEP COOL

KEEP COOL 1 - 2022 - FREDERIC BELLEC (ACPC.ME)



Keep Cool numéro 1 (2022)

Paru initialement en 1989/1990 sous la forme de trois numéros sur disquette, le fanzine Keep Cool nous revient, 33 ans plus tard tout chaud sorti du four ACME, sous la forme d'un reboot imprimé. Mais revisité en version augmentée, et toujours dans un esprit rétro 80's.

Au sommaire de ce numéro gargantuesque de pas moins de 104 pages on retrouve pêle-mêle tout ce dont un cpciste chevronné rêve de découvrir dans un fanzine digne de ce nom.

Pour la forme on peut affirmer sans détour que l'auteur ne s'est pas moqué de nous : couverture couleur gaufrée, papier épais, et impression de qualité professionnelle. Sans compter que chaque fanzine est numéroté, puis personnalisé au nom de son propriétaire.

Les autres petites surprises, outre une gentille lettre de bienvenue matinée de nostalgie, consistent en la présence d'une paire de lunettes anaglyphes (nous en reparlerons), et de quelques friandises dont je ne me rappelle plus la teneur, car elles ont été engloutis par votre serviteur juste le temps de dire ouf.

Intéressons-nous maintenant au fond : passée l'introduction fort intéressante qui se trouve être un vrai petit manuel du parfait fanzine, on se retrouve face à ce qu'on pourrait résumer comme la caverne d'Ali Babastrad, ni plus, ni moins !

Au menu de ce buffet amstradiste, sous la houlette de Dukon et Trouduk qui parsèmeront votre lecture de leurs bons mots, tout un éventail de plats divers et variés, avec entre autres sur la carte pcbon :

- En entrée, vous vous régalerez de guides et trucs et astuces.

- Pour le plat de résistance vous dégusterez des listings de petits programmes (2 lignes ou plus longs)

- Quelques entremets composés de tranches de routines, bidouilles et même du bricolage.

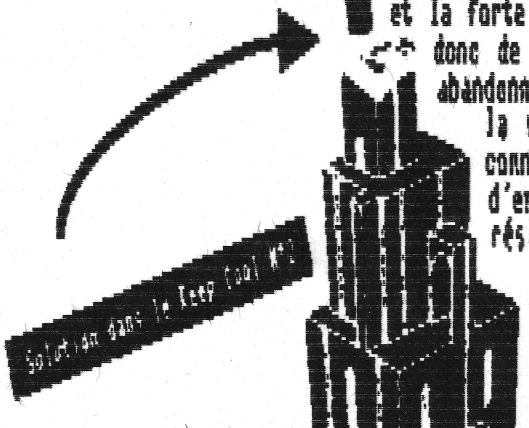
- En dessert vous aurez droit à des jeux, petites annonces, et même un petit coin lecture.

- Pour finir le digestif se composera d'une recette de cuisine, matinée d'un petit article surprise sur une chanteuse franco/québécoise dont la maman a tort.

Jeu : aidez Fredisland à récupérer son 464



Fredisland vient de faire l'acquisition au dernier salon AMSTRAD EXPO d'un CPC 464 tout neuf et rutilant qui sent bon le plastique. Mais diantre, sur le chemin du retour, à la faveur des bouchons parisiens, un putain de turbo connard de trou du cul de saloperie d'enfoiré d'enculé de merde de résidu de capote trouée a forcé le coffre de la voiture de Fredisland pour lui piquer son précieux. C'est vraiment trop vilain. Fredisland est dépité, désemparé, anéanti par la douleur et la forte contrariété. Accepteriez-vous donc de l'aider à retrouver son CPC, abandonné sauvagement à l'autre bout de la ville par ce putain de turbo connard de trou du cul de saloperie d'enfoiré d'enculé de merde de résidu de capote trouée ? Suivez chemins et escaliers pour atteindre le précieux.



Keep Cool numéro 1 (2022)

Vous aurez donc de quoi faire. Mais si vous n'étiez pas assez rassasiés le fanzine comprend également un bel encart couleur (le fanzine est en noir et blanc) qui contient, outre de belles réalisations d'images, un recueil de photos en 3D. L'occasion parfaite de chausser votre paire de lunettes anaglyphes (sans paraître ridicule à votre entourage) et profiter de quelques photos en relief, je vous laisse découvrir la teneur de celles-ci.

Vous n'aurez pas autant peur que devant le visionnage du cultissime film "La créature du Lac Noir", mais le visionnage vaut le détour.

Petit bonus fort appréciable, surtout à notre époque aseptisée au possible, quelques fausses pubs, couverture de magazines ou affiche de film détournée pimenteront votre lecture. Personnellement cela m'a beaucoup fait rire.

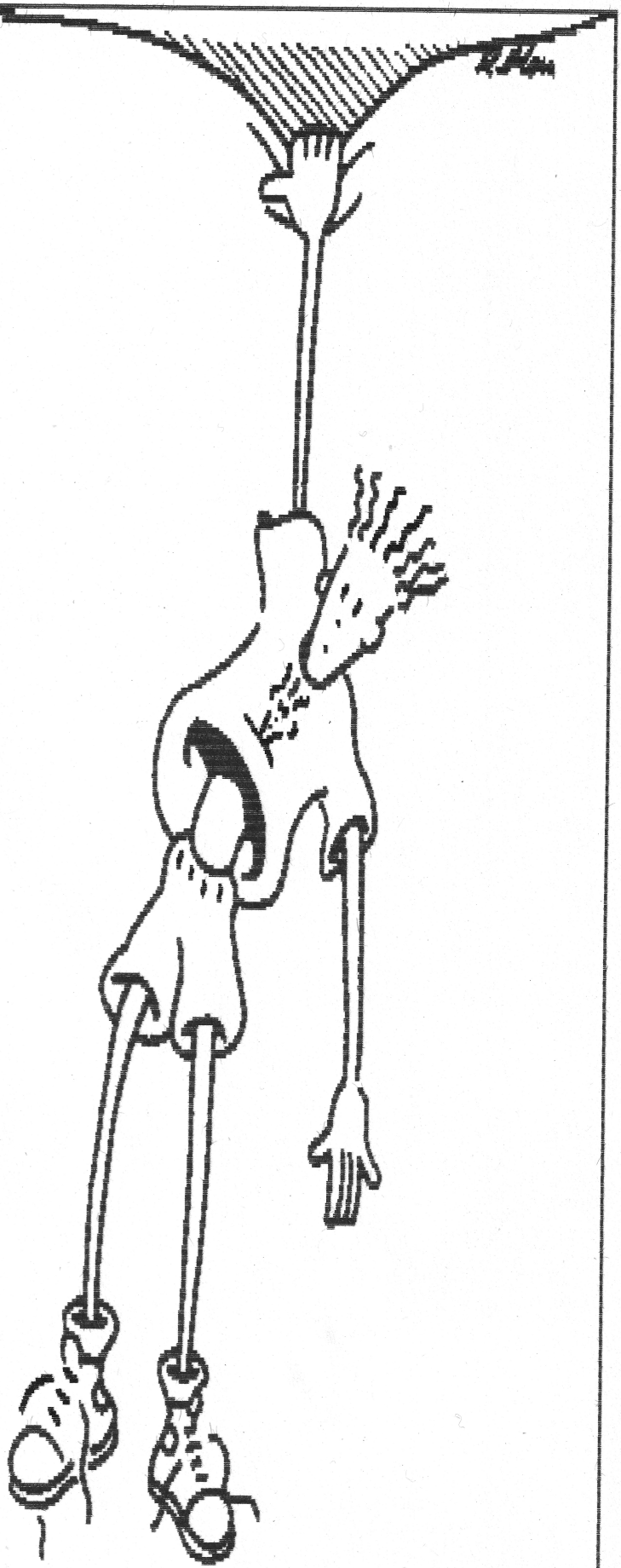
Le seul petit point négatif est, selon moi, le fait que cet excellent fanzine n'ait pas eu droit, comme à l'époque, à une version disponible sur disquette, ou gotekemment parlant une édition via un fichier dsk, afin de profiter d'une lecture sur un bon vieux CTM des familles.

Même si le fanzine a été proposé initialement au format papier on peut également le retrouver gratuitement en pdf sur le site Amstrad Cpc Mémoire Ecrite (acpc.me) dans sa version originelle.

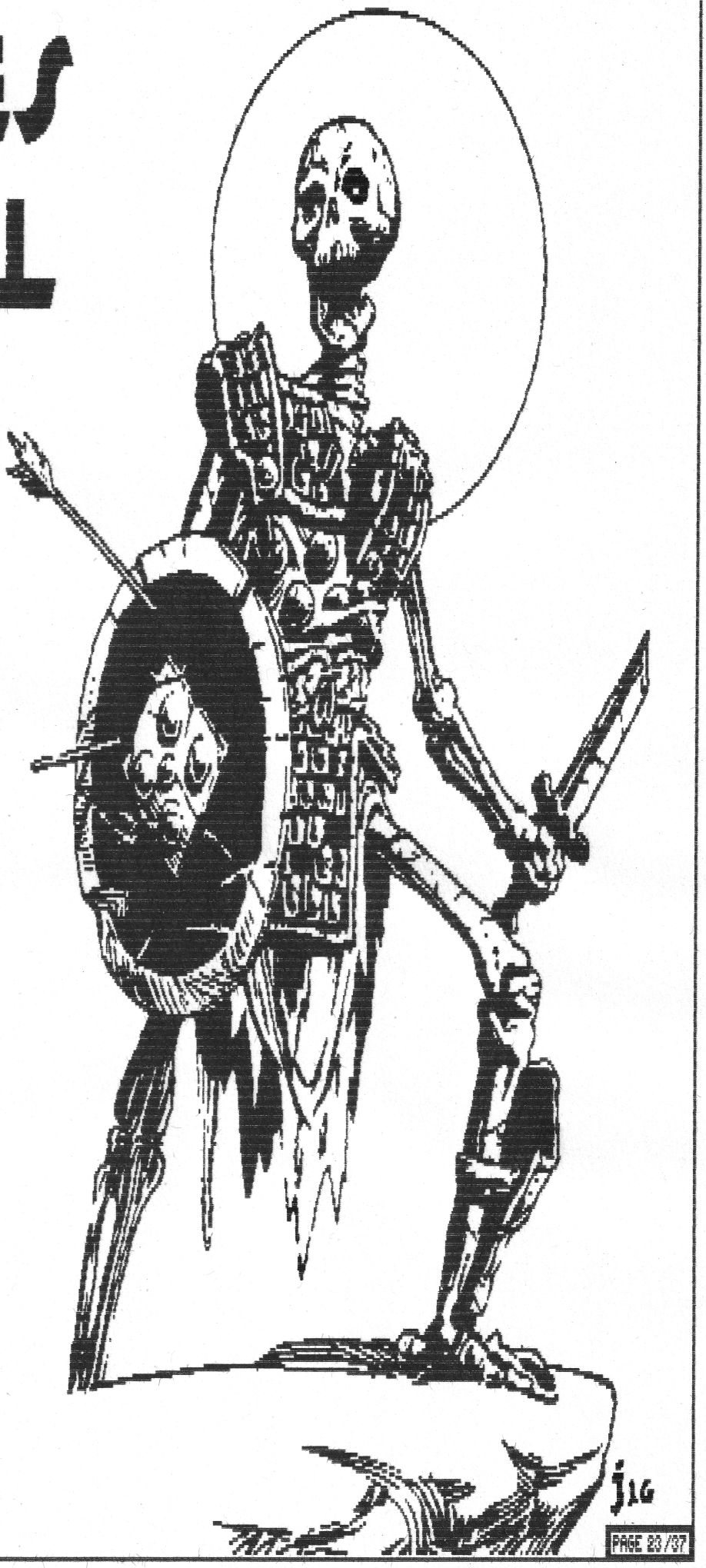
À noter qu'il existe également une autre version pdf révisée, mise à jour régulièrement par son auteur. N'oubliez donc pas de passer de temps en temps sur son site pour ces nouvelles versions continuelles.

Mais alors qu'on pouvait penser que l'histoire s'arrêterait là, Frédéric Bellec vous confirme, dans l'interview présente dans ce numéro, qu'un numéro deux de Keep Cool est en préparation ! Et qui sera probablement aussi bien fourni que ce premier effort.

Par contre il est fort possible que cette séquelle sera bel et bien la dernière (snif). On a déjà hâte, tant ce premier volume est un sans faute sur toute la ligne. N'hésitez donc pas une seconde, et foncez, tel un crocodile avide, dévorer ce succulent recueil de sucreries amstradiennes.



Les POKES d'hERMOL



Des pokes pour TOKI (GGP AMSTRAD)
99 vies : POKE &B94,&63
Vies infinies:POKE &44DF,&00:POKE &4B08,00
Temps infini : POKE &4A9,&A7

Le listing :

```
10 ' TOKI Infinite lives+time
20 FOR j=0 to 47:READ a$:x=VAL("&"+a$)
   :POKE&A000+j,x:NEXT j:CALL&A000
30 DATA 0E,07,11,40,00,21,FF,B0,CD,CD,
   BC,21,2C,A0,05,04,11,40,00,D5,D5,CD,77,BC
40 DATA E1,CD,83,BC,CD,7A,BC,AF,32,DF,
   44,32,08,4B,3E,A7,32,29,4A,C9,50,52,4F,47
```

ASTROCOP :
Vies infinies : POKE &63E3,&EE

SPACEMAN KERL ON A RESCUE MISSION :
Vies infinies : POKE &4D51,&18

MABUS MANIA :
Vies infinies : POKE &2C1B,&A7
255 vies : POKE &7F1,&FF
Level &01 à &25 : POKE &7F0,&xx
Temps infinie : POKE &2046,&A7

MORITZ ON THE AUTOBAHN (c) TEAM MORITZ
Vies infinies : POKE &263E,&3A

MORITZ, THE STRIKER (c) TEAM MORITZ
Vies infinies : POKE &2DA,&A9

Interview de leZone

propos recueillis par Titi

Bonjour Cédric. La rédaction te remercie d'avoir accepté de te prêter aux jeux des questions/réponses. Tout d'abord, peux-tu te présenter ?

Bonjour, tout d'abord merci pour cette invitation. Mon parcours ressemble à pas mal d'autres : Arcade, micro-ordinateurs, consoles, jeux vidéo, bidouilles, démoscène, collection, préservation, partage, créations, homebrew ...
J'ai commencé à jouer aux jeux électro mécaniques et aux premiers jeux d'arcade (mais aussi sur l'Atari 2600 d'un cousin) à la fin des années 70. Puis en 1983, les micro-ordinateurs ont subi la fameuse crise, et nous avons eu en solde et en fin de vie un TI99/4A à la maison. Je n'ai pas trop touché la programmation dessus, j'ai plutôt joué avec. C'était aussi l'époque des jeux électroniques dans la cour de récré en primaire. Mes copains avaient ici un Videopac C52, là un Apple IIc, ou encore un Spectrum48K,celui avec l'arc en ciel. Vers la fin 1986 début 87, années collège, j'ai demandé un ordi rien qu'à moi, un C64. C'est un CPC 6128 qui est arrivé à la maison (après des mois d'attente à cause des ruptures) car mes parents avaient un ami qui pouvait nous fournir en tipiak. Sans regrets, je jouais sur le C64 d'un copain de temps en temps, un autre avait un MSX avec de supers jeux en cartouche mais hors de prix, et moi un CPC bardé de disquettes Amsoft. On alternait les jeux chez les uns, les autres, et les bornes d'arcade dans les bistrots. Puis vint l'envie de la nouvelle génération, un Atari 520STf, mais c'est un Amiga 500 que je lui ai préféré, bien gonflé par la suite, suivi d'un A1200 avant de basculer du coté obscur sur PC.
J'ai surtout utilisé mes Amiga pour faire et regarder des démos, aller en démoparty, participer souvent, gagner parfois, être cité dans quelques magazines, avoir des correspondants un peu partout en Europe pour s'échanger des démos en disquettes (stamps back !). J'ai même créé un mini site web avec plein de démos dumpées de mes centaines de disquettes.



La petite bibliothèque amstradienne de leZone

Sur PC au début des années 2000, j'ai fait quelques démos avec un groupe Tchèque dont une a attiré l'attention d'un magazine japonais, ainsi que de rares productions annexes comme un vidéo-clip en animation. Ceux qui ont connu les débuts de Pouet, Orange Juice, Nectarine, me connaissent, un tour sur Demozoo et Slengpung devrait suffire à ceux qui veulent en savoir plus. Côté consoles, j'ai touché un peu à tout ce qui existait à l'époque. La démoscène m'a permis de faire de nombreuses rencontres et de devenir infographiste professionnel, c'est une très belle école de la vie pour fanas d'ordis. De nombreux précurseurs d'internet et créateurs de jeux vidéos y ont participé. C'est en 1992 que j'ai commencé le rétrogaming avec une Atari 7800, puis au fil des ans, jusqu'en 2010 environ, j'ai accumulé pas mal de consoles et de jeux (revendus en partie depuis), et de nombreux CPC. Depuis une vingtaine d'années, je participe à la préservation vidéoludique avec des scans entre autres. Et ces dernières années, je fais des jeux HomeBrew avec la Team Crazy Piri sur Amstrad CPC.

Plus que le nombre, c'est la variété des plaisirs et la préservation qui me motivent.
En effet, dès que je le peux, je fournis scans et dumps à cpc-power, manuels et scans à acpc.me, photos de cartes mères au cpcwiki...

Au fil du temps, j'ai pu préserver toute la gamme des CPC, dans diverses versions de divers pays, divers modèles et révision de cartes mères, plastiques différents, soit un peu plus de quarante machines différentes. J'ai donc les 464, 472, 664, 6128, 464plus, 6128plus et GX4000, avec une douzaine de moniteurs et divers périphériques, et très peu de jeux. Il me manque pas mal de versions encore, mais avec l'inflation j'ai abandonné l'idée de toutes les avoir.

Depuis une vingtaine d'années, j'étudie les versions du hardware, les MFRS et les numéros de série des machines. En collaboration avec deux espagnols du CPCwiki, nous tentons de définir une logique de production et une estimation du nombre de CPC réellement fabriqués. Je partagerai le fruit de mes recherches le temps venu, quand elles seront fiabilisées.

leZone, Zone, GZB (Gluck Zone Best). D'où viennent tes différents pseudos ?

À l'époque, dans les jeux d'arcade que l'on trouvait dans les cafés et les fêtes foraines, le hi-score se notait en 3 caractères. J'ai donc opté pour un pseudo en 3 lettres, dont chacune était l'initiale d'un mot et chacun dans une langue différente. Je n'ai pas été chercher bien loin, ce sont les langues du collège, allemand, français et anglais.



J'ai abandonné GZB (traduit en "là où il y a la meilleure chance") pour ne conserver que Zone sur Amiga lors de mon entrée sur la démoscène (avec une variante 21, pour the one), que j'ai conservé très longtemps sur la scène où j'ai été actif de 89 à 2008 environ. Petite fierté, je suis en photo dans le numéro 49 d'Amstrad 100% lors d'un meeting démo. Tout le monde m'appelait le Zone en démoparty. Ainsi, quand internet est devenu très grand public, manquant de visibilité avec un pseudo issu d'un nom commun, j'ai opté pour leZone avec le "Z" restant en majuscule et pas le "l" bien entendu, qui est plus facilement identifiable sur le net, et que je conserve maintenant comme mon nom d'artiste (je signe aussi mes oeuvres non numériques sur papier avec leZone).

Peux-tu nous mentionner tes différentes collaborations et réalisations sur CPC ?

Comme un peu tout le monde, j'ai bidouillé dans mon coin, vies infinies, dessins, user de catalogue... Puis grâce au magasin Infolor de Nancy qui laissait des ordis en libre-service, j'ai fait la connaissance de Somxay (connu aussi comme MrWho) en 89, un crack en code, fou de bidouille, dont le clavier de son 6128 avait les touches effacées à force d'écrire dessus. Il codait des trucs directement en hexa, rapportait des effets et des bidouilles, et je lui fournissais des graphismes (sans grande prétention). C'est sur CPC que j'ai fait ma première compil de démos. Puis ici un petit tool descherelle, là un petit jeu "dont vous êtes le héros" (La Vengeance). Et puis plus rien une fois passé à l'Amiga, sauf la préservation/collection. Le CPC est toutefois resté ma machine de coeur, ses couleurs flashis à l'écran, ses modes graphiques anamorphosés, et cette sonorité inégalée.
Jusqu'en 2020, où Pascal Visa a organisé un concours de jeux vidéos. RedBug cherchait du monde pour améliorer un proto de jeu qu'il avait développé, et avec Koopa à la musique, nous avons fondé Crazy Piri et gagné ce concours avec notre jeu BriXen, alors en version démo inachevée. J'ai aussi relooké le jeu KolotoC à sortir sur CPC bientôt en édition physique, et créé l'identité graphique du studio de création.

Un mot sur tes projets futurs ?

Dans un futur très très proche, avec la team Crazy Piri, nous allons sortir BriXen en trois éditions physiques sur CPC disquette et en donationware, il y en aura pour toutes les bourses, même les molles (dédicace de la blague à Fred acpc.me). Le jeu comporte 32 niveaux et est terminé, il reste de la cosmétique à finir. Je travaille régulièrement sur l'édition physique, divers éléments sont déjà imprimés et attendent d'être dévoilés. Des adaptations sont prévues par la suite sur d'autres supports (tant qu'il y aura un défi à en faire un portage). On compte sur vous pour faire les meilleurs scores possibles et les publier via notre système novateur de flashcode qui vous permet d'enregistrer vos scores online !
Dans un futur un peu lointain, d'autres jeux sont en préparation, toujours chez Crazy Piri, les concepts sont prêts, et comme je ne souhaite pas travailler sur des remakes, ce seront des jeux inédits. Les autres membres de la team sortent des productions de leur côté sans moi; il y a une liberté éditoriale au sein de notre équipe.

Quel est ton top 5 de tes jeux / démos / logiciels préférés sur CPC ?

Difficile question et réponse impossible, disons Discology (pour son utilité), Ikari Warriors (pour sa replay value, l'avoir terminé avec l'un de mes enfants est un très bon souvenir), Shockway Rider (j'adore cette musique, et le concept punk), the Advanced OCP art studio (pour les heures passées dessus à l'époque avec des résultats médiocres), et tant d'autres.

La scène CPC actuelle , ton avis ?

Niveau démos, honnêtement je ne la suis pas du tout sur CPC. J'ai lâché la scène Amiga et PC il y a plus de dix ans, ayant bien trop d'autres choses à faire avec des journées de plus en plus courtes. Niveau jeux homebrew, elle est intéressante avec de belles productions surtout espagnoles. Je trouve dommage que pas mal de compétences soient gaspillées à faire des remakes de jeux commerciaux, je préfère voir des jeux nouveaux, des concepts novateurs.

Un dernier mot pour notre lectorat ?

Allez les vieux, portez-vous bien, créez, partagez, inventez, amusez-vous et amusez nous !



DarkSteph a testé ALCON 2020

ùCPM, ça vous dit quoi ?

Eh bien, pour moi, c'est directement lié au monde Amstrad. C'était un "operating system" permettant entre autres, de gérer les fichiers du disque et accessoirement de lancer des jeux.

Ça a donné des idées à Titi qui nous a mis gratuitement à disposition le N1 et N2 de son fanzine appelé (vous l'aurez deviné : ùCPM).

Mais où veut il en venir me direz vous ?

Juste que si vous lisez ça, c'est que je suis dans ùCPM pour vous présenter mon avis sur ALCON. Et que je suis fier de participer à ce fanzine.

ALCON...finement 2020

Oui, le jeu de mots n'est pas très heureux, quoique votre serviteur ait très bien vécu le confinement cette année-là. Parlons-en d'ailleurs, de cette année. Nous avons vu arriver en plus du CoVid, ALCON 2020, un hommage à Slap Fight (sorti en 1987). ALCON est un shoot 'em up à scrolling vertical automatique.

Tribute to slap fight

Eh bien, les petits gars d'ABALORE Games se sont mis en tête de reprendre le système de jeu slap Fight en le nommant ALCON 2020. Comme son grand frère, il y a un scrolling vertical automatique, un vaisseau piloté par le joueur et des tonnes, mais alors des tonnes d'ennemis et de tirs qui vont nous arriver dans la gueule à une fréquence élevée.

C'est quoi ce matos ?

Avant d'aller plus en avant sur le jeu, parlons un peu de matériel et des spécifications. Le jeu tourne sur une cartouche des versions plus de la gamme AMSTRAD ainsi que sur la GX4000 avec pas moins de 512 ko de contenu (attention, j'ai pas dit de RAM).

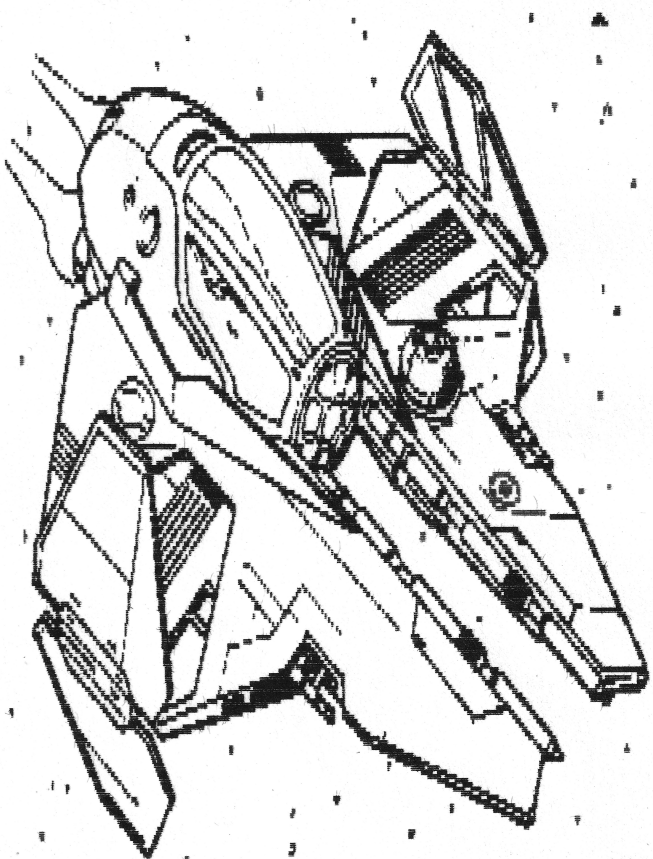
Cerise sur le gâteau, ça passe aussi avec les machines 64 Ko de RAM. Et ça, c'est très cool.

Très bien, vous allez me dire, mais qu'en est-il des possesseurs des versions old (464 et 6128) ?

Eh bien, il existe un adaptateur appelé Plus2CPC avec aujourd'hui une version plus récente appelée Play2CPC (elle embarque Play City). Avec cet adaptateur, toute la gamme Amstrad peut faire tourner le jeu ALCON 2020.

ALCON 'EM ALL

Vous avez la réf ? Allez, je vous la donne, c'est en rapport avec le titre de l'album de Metallica kill 'Em All. Et pourquoi ? C'est assez simple. Alcon nous met dans la peau d'un pilote d'un SW 464 ! Il va falloir sauver la galaxie d'un grand méchant pas beau (enfin, je pense, je ne l'ai jamais vu) qui a pour but justement de la conquérir. Une fois n'est pas coutume, on va encore défendre la veuve et l'orphelin.



Voilà pourquoi KillEm All, il va falloir tout buter sur son passage, tout nettoyer, ne rien laisser vivant !!!! Bien le synopsis du jeu est assez banal, mais il est raconté par une intro simplement magnifique, avec des images très jolies et une police de caractère lisible .

Le jeu a l'con

Alors là, on est sur de la haute couture, je suis épaté. Si vous avez bien suivi, je vous ai dit qu'il y avait un scrolling vertical, eh bien ici, nous en avons un qui tourne (ou plutôt avance) au poil ! C'est d'une fluidité très...fluide. Même sur un 464 (plus ou pas).

A' Le' Con, il est beau, vraiment, les graphismes en mode 0 sont superbes (je pense que vu que l'accès à la cartouche est très rapide, ça doit un peu faciliter l'affichage) les sprites sont bien rendus et de bonne taille . Ce qui m'a vraiment épaté, c'est surtout qu'avec des dizaines de sprites à l'écran (joueur + ennemis + tirs), ça ne ralentit pas. Les routines d'affichage et de déplacement doivent être optimisées aux petits oignons.

Et rien ne manque, les étoiles qui permettent de faire progresser d'un item la sélection des bonus sont présentes. Les divers bonus à activer allant du speed aux divers tirs en passant par les extensions du vaisseau qui nous feront tirer plus de boulettes sont aussi de la partie.

Al' gameplay ?

Outre le fait qu'il est beau, il est aussi jouable, très agréable même. Le vaisseau répond au doigt et à l'oeil (même aux yeux je dirai), les tirs ne ralentissent pas, même avec de nombreux sprites à l'écran. Les options du vaisseau sont bien là et croyez-moi, elles ont toutes leur utilité tellement le jeu est dur.

Bref que du bon,bien qu'il faille être adepte de ce genre de jeu.

Bon et alors ?

Eh bien, rien à dire, vraiment le jeu est soigné à tous les niveaux, le scrolling, les graphismes, le gameplay, tout est bon. S'il est un reproche que je pourrai faire, c'est que j'ai souvent du mal à voir les tirs ennemis à cause du décor. Mais ça doit sans doute venir de moi.

Donc, ça fonctionne ?

Oui et..... non, Slap fight est et reste un très bon jeu. Alcon est aussi un très bon jeu, mais j'ai tendance à lui préférer son aïeul. Je ne sais pas si c'est la nostalgie, mais pour moi Slap Fight est plus amusant et il a quelque chose en plus qui me fait le préférer.



Interview de Sylvain

DU GROUPE FB ORDINOSAURES

propos recueillis par Titi

Vous êtes plus de 4000 amateurs d'ordinateurs anciens à être abonnés au groupe FB ORDINOSAURES. J'avais amis de le mentionner dans le premier numéro d'ÙCPM. L'administrateur du groupe a accepté de répondre à quelques questions. 3...2... 1... c'est parti !

Bonjour Sylvain. En premier lieu la rédaction d'ÙCPM te remercie d'avoir accepté cette petite interview. Alors qui est l'administrateur de ce groupe FB ?

Bonjour ÙCPM, je ne suis pas certain que ma petite personne soit des plus intéressantes mais promis je vais essayer d'être le moins ennuyeux possible.

Alors petite correction immédiate je ne suis pas l'administrateur d'Ordinosaures mais un des quatres, je suis même le dernier(entre celui qui apporte le café aux autres et est coupable de tout les ratés et erreurs du groupe :D)

Au niveau des banalités je suis responsable informatique dans une société de télésurveillance où je m'ennuie depuis 17 ans. j'ai un cursus scolaire des plus moyen, BEP électronique, BAC F2 (électronique) et BTS génie ...électronique (quelle surprise :)) mais je n'ai finalement jamais travaillé dans l'électronique (si si c'est vrai).

Je me sens ni collectionneur, ni développeur encore moins joueur, je suis un touche à tout, doué en rien.

Le groupe FB représente tous les ordinateurs anciens. Quel a été ton premier ordinateur ? Et ton premier CPC ?

J'ai à la maison 23 ordinateurs rétro (aujourd'hui) et quelques centaines de bouquins et softs originaux d'époque. J'aime autant gribouiller des pixels, que faire une âneries en basic, ma principale source de satisfaction est de refaire revivre nos machines en panne pour moi ou les autres et là oui j'ai une certaine quantité de machines revenues à la vie non pas grâce à mon talent mais au temps que je leur ai accordé. Voir un vieux coucou mort depuis 30 ans se réveiller est pas mal satisfaisant.

Mon tout premier fut un Amstrad CPC 6128 et son CTM couleur, c'était en 87, j'avais 11 ans, mon papa l'avait fait venir d'Angleterre car les revendeurs locaux étaient en rupture, je me souviens de cet instant comme si c'était hier, ce drôle d'engin a aspiré mon âme, j'étais subjugué ! Mes deux amours sont et resteront le CPC et l'Amiga sur lequel j'ai migré en 90 ou 91 mais je prend énormément de plaisir à découvrir les autres plateformes avec un véritable coup de foudre pour le ZX Spectrum que j'ai découvert à 40 ans...

Et ce groupe FB, quand l'as tu créé ? Pourquoi ?

Je ne l'ai pas créé, son créateur est Sylvain Naulin qui pour une raison que j'ignore a mis un terme à tout usage des réseaux sociaux il y a maintenant pas mal de temps. Les administrateurs d'Ordinosaures sont Alex, Olivier, Stéphane et moi même. Je suis peut-être le plus "animateur", en tout cas le plus bruyant :D ce qui donne peut-être cette fausse impression mais mes quatres copains ne déméritent pas ; nous sommes hyper complémentaires et sur la même longueur d'onde sur la manière d'administrer un groupe et je pense que le succès d'Ordinosaures et en grande partie dû à Ça.



Sylvain découvrant la puissance de SEMWORD !

Tu es également administrateur du groupe FB ACHAT VENTE TROC Ordinosaures Pour Toujours And Beyond. Alors attention, certaines publications vont dans un groupe et pas dans l'autre et vice-versa. Un nième rappel pour tous ?

Oui, les petites annonces sont toujours source de tensions dans les groupes FB et on a fait le choix délibéré de séparer la chose. Je pense que c'était une excellente idée, en toute franchise. L'administration d'un groupe de vente n'est pas très amusante et consiste à faire la police autour de règles nécessairement strictes et un peu rigides ou jouer les médiateurs entre deux membres.

Parmi tous ces ordinateurs, lequel est selon toi celui qui regroupe le plus d'utilisateurs ? Quelle scène est la plus active et pourquoi ?

Très difficile de répondre, en France le CPC, l'Amiga et les PC rétro tiennent le podium. À l'échelle mondiale le C64 est roi et le ZX Spectrum est son dauphin. Les scènes les plus actives sont de très très loin celles du C64 notamment pour ses démos et du ZX Spectrum notamment pour ses jeux homebrews.

Aujourd'hui lequel ou lesquels utilises tu régulièrement et à quel(les) occasion(s) ?

La machine que j'utilise le plus est mon CPC 6128 mais je suis très versatile, j'ai mes périodes, PC retro, Amiga, Spectrum, Thomson et même C64 (si si)... je les utilise à la moindre occasion, un émulateur n'est pas pour moi une finalité en soi mais un outil. L'usage finale se doit d'être sur la vraie machine, je reponds à ton questionnaire sur mon vrai 6128 par exemple.

Je te laisse le mot de la fin !

À travers les groupes, forums et autres moyens d'échanger autour de nos vieux ordinateurs, j'ai eu le plaisir de rencontrer plein de gens formidables et c'est ça la véritable richesse de nos petits microcosmes. Nous ne sommes ni dans un concours, ni en compétition; la jalousie, les aigreurs, l'orgueuil n'ont pas leur place autour de machines commercialement mortes depuis 30 ans... Coucou à mes potes Olivier, Cyrille, Greg, Alain, Michel, Fred, Gilles, Yatis, Patrick, Gomez, Mat, le quator d'ayatollahs d'Ordino', les trublions du groupe d'estimations, j'en oublie des dizaines qui vont me détester mais tant pis je les aimerais quand même !



Que penses-tu de la scène CPC actuelle ?

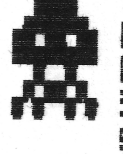
Zut, le mot de la fin n'était donc pas le dernier ? Je suis époustouflé par les réalisations dont bénéficie notre CPC aujourd'hui, c'est juste génial, continuez ainsi les gars vous êtes extraordinaires ! Sinon si ta question fait allusion aux dramas qui gangrènent un peu notre scène française, les gesticulations de 3 ou 4 aigris qui d'ailleurs brillent par leur inactivité depuis 15 ans ne m'intéressent pas. Laissons les gesticuler dans leur coin; si ils pensent briller à travers le vieux CPC c'est leur problème. Le seul maître-mot devrait être la bienveillance. Longue vie à des initiatives comme ÙCPM par exemple !



Sur CPC, ton top 5 jeux/démos/utilitaires ?



Renegade, Barbarian, Commando, Scooby-Doo, Atype 128, Wec Le Mans Pinball Dream... DCP, Discology, UniPixel, Splitraster+, Ace (MorphOS), ManageOSK... Batman Forever, CATC3, Eerie Forest, 3D meet the aging 8bits... Il y a beaucoup trop de softs que j'adore.



Des réalisations sur CPC ou des collaborations ?

Beaucoup de conversions d'images du pas du tout retravaillées au beaucoup retravaillées, un peu de beta-testings sur Toki, Mighty SF de mes copains DCP, le reste est du domaine du bidouillage sans grand intérêt, des tonnes de machines à réparer encore. Mais quand on fait des semaines de 40 à 60h ce n'est pas forcément très évident de se dégager du temps, la priorité reste ma famille et mes amis IRL.





Petite précision concernant l'interview : j'ai envoyé à Sylvain l'interview par mail en y incluant un fichier DSK contenant le traitement de texte SEMWORD et un fichier avec les questions. Celui-ci a accepté le jeu et m'a renvoyé un DSK avec un fichier SEMWORD avec ses réponses . Et comme vous l'avez également remarqué, j'ai fait une erreur dans l'ordre des questions . J'ai décidé de garder l'interview telle qu'elle car la réponse de Sylvain m'a fait sourire. Voilà, vous savez tout !

Arnold ou l'aventurier de l'arche tordue

ARNOLD OU L'AVENTURIER DE L'ARCHE TORDUE

Auteur : Kenshiro72 - Écran ARNOLD : Titan

CHAPITRE 1 : Écraser ses ennemis, les voir mourir devant soi et entendre les lamentations de leurs femmes.



CRÉTEIL, vendredi 8 juillet 1988 - 09H01

Arnold ouvrit brusquement les yeux, tout autant ébloui par la plastique parfaite de la belle Maria sur un poster de Barbarian que par le rayon de soleil brûlant effleurant ses yeux encore humides d'une nuit très agitée par un horrible cauchemar.

Ce mauvais rêve l'avait mené au coeur d'un champ de bataille, face à un cruel guerrier coiffé d'un chapeau à franges, tel un hoplite tout droit sorti du film "La bataille des Thermopyles", qu'il avait visionné la veille au soir.

Cet affrontement s'était achevé dans une gerbe de sang, sa frêle caboche fendant les airs tel le bouchon d'une bouteille de champagne qu'on aurait trop secouée.

Cette violente fin de combat avait illico-presto mis fin à cette opposition plus que déloyale.

Car le frêle Arnold, auréolé de ses 14 printemps et son mètre cinquante-cinq décharné, n'aurait jamais pu prétendre à devenir un semblant de combattant, même s'il excellait au jeu de combat Street Fighter, qui venait de sortir sur son ordinateur chéri, l'Amstrad CPC 464.
Jeu qui pourtant était d'une nullité abyssale, c'est dire à quel point il était un "pro" du joystick JY-2 d'Amsoft, même si ce matériel était aussi minable que le jeu susnommé.

Et justement, à présent qu'il était bien réveillé, il allait se tourner vers son ordinateur fétiche, non sans admirer en passant sa collection de posters, dont ceux de Samantha Fox et Jack Lang. Jack Lang ? Mais quel imbécile dans son groupe d'amis, avait eu la méchante idée de lui faire cette sinistre farce ? Il ne le saurait jamais.

Il alluma son poste radio double-cassette (bien pratique pour copier des jeux), celui-ci cracha sans vergogne le dernier tube guimauve du groupe Début de Soirée "Nuit de folie", décidément le hasard faisait bien (mal) les choses.

"Et tu chantes, chantes, chantes ce refrain qui te plaît

Et tu tapes, tapes, tapes, c'est ta façon d'aimer"

À cet instant Arnold, lui, avait bien envie de taper fort sur son ghettoblaster, si c'est pour qu'il lui fasse aussi mal commencer sa journée.

Une fois le carnage interrompu, il se tourna vers son micro adoré, afin d'y découvrir l'heure. Car tout geek qu'il était, il avait investi dans nombres d'accessoires, dont un radioréveil et un tuner TV qui lui garantissait de visionner ses séries préférées sur La Cinq, sans monopoliser le téléviseur familial.

L'inconvénient était que les multiples câbles avaient la fâcheuse tendance à masquer en partie l'afficheur du réveil. Il écarta ceux-ci et découvrit, horrifié, qu'il était déjà 9H30 !!!

Horreur, malheur, il réalisa médusé que son combat onirique face au sommelier grec énervé l'avait mis en retard d'une bonne heure !

Car ce jour estival était très, très spécial pour lui. C'était celui de son départ en vacances chez sa tante Amélie, qui résidait dans la cité niçoise.

De plus il s'était fixé une mission sur place : dénicher son Graal, à savoir se procurer l'édition ultime du jeu "L'Arche du Captain Blood", dans la boutique Micromania à Sophia Antipolis, près de la cité des anges française.

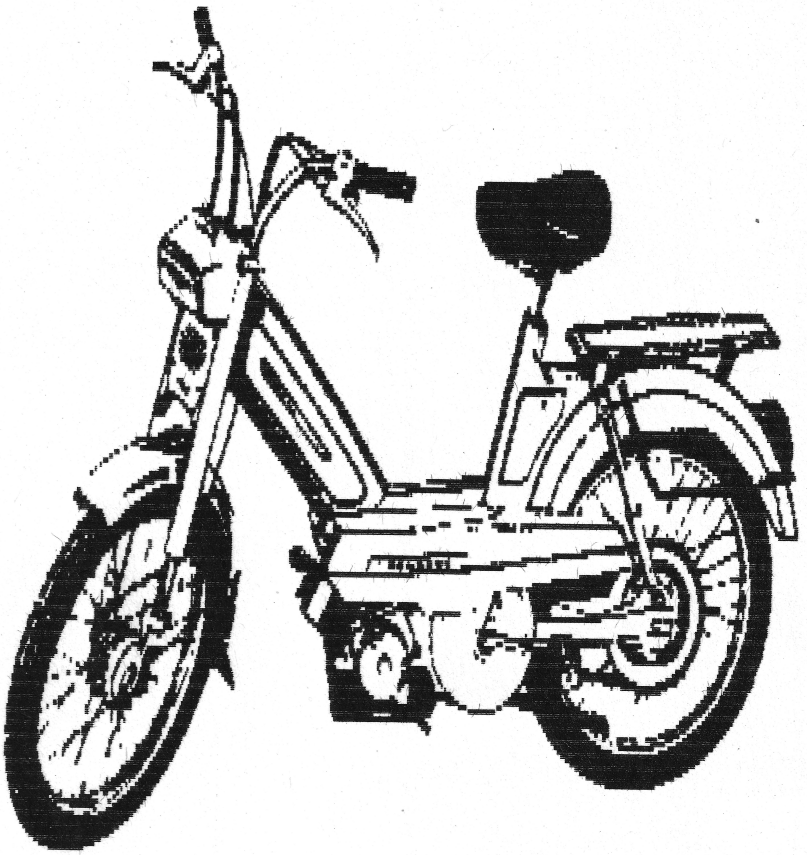


De plus, le lendemain de son arrivée prévue, son idéal féminin Maria W. serait en dédicace pour la sortie du second opus du jeu Barbarian.

Autant dire qu'il était inconcevable de rater son embarquement à Orly, fusse-t-il contraint d'alimenter en kérosène son asthmatique mobylette Peugeot 103 SP2, afin d'atteindre la vitesse faramineuse du "Tonnerre Mécanique", motocyclette futuriste tirée d'une série qu'il adorait sur sa chaîne préférée, et qui allait "A fond la Caisse".

Ni une ni deux notre héros bondit hors de son lit et revêtit son plus bel ensemble signé Adidas. Non sans passer par un ajustement capillaire afin de rectifier sa magnifique chevelure blonde, surmontée d'une énorme banane, digne du chanteur du groupe Les Forbans.

Dans cet accoutrement haut en couleurs, il ressemblait à un vrai sportif, ce qu'il n'était sûrement pas, à part quand il se saisissait de son manche pour affronter les pires épreuves vidéo ludiques.



Mais pas question de perdre du temps à jouer les gravures de mode ! Arnold courut vers la cuisine, et engloutit son petit déjeuner, qui se composait sobrement d'un verre de Tang et d'un paquet de Raider. Juste le temps de prendre son sac, qu'il avait eu la présence d'esprit de préparer la veille, et de prendre congé de sa maman, en une fraction de seconde et il était enfin prêt à se lancer dans l'aventure de sa vie.

Vu qu'il détestait les ascenseurs, et cela allait lui coûter très cher bientôt, il dévala les escaliers à toute allure, non sans presque faire tomber une brave sexagénaire qui n'avait rien demandé. Par contre son Télé 7 jours avec Michel Drucker en couverture fit une chute libre mortelle de quelques étages, paix à son âme télévisuelle.

80 marches plus bas notre geek Amstradien atteignit enfin la terre ferme, malgré ses mollets rachitiques en feu. Il bondit sur son fier destrier sochalien et tourna la molette d'accélérateur au maximum, dans une gerbe de poussière pétaradante.

Sitôt le centre commercial Créteil Soleil franchi notre mobylettard de l'extrême s'engagea sur la D1 et là ce fut le drame !

Son magnifique et flambant neuf pot Ninja pris la tangente dans un déluge d'étincelles et finit sa courte vie abandonné sur la voie publique, laissant notre pauvre Arnold sur le carreau, car sa sublime 103 SP2 allait marcher beaucoup moins bien, forcément.

Alors qu'il pensait que tout était perdu, le dieu Crocodile allait laisser tomber sa carrière dans le rap et vint au secours de notre futur fan du Captain Blood.

Un vieux taxi tout brinquebalant se gara à sa hauteur. Au volant se trouvait un homme hirsute d'un certain âge, coiffé d'un antique couvre-chef marqué d'un nom propre prémonitoire à moitié effacé : Ricard.

Celui-ci, sans se présenter, lui déclama d'une voix tonitruante aux vapeurs d'alcool : "Eh alors mon p'tit gars, des problèmes de tuyauterie ? Je peux t'emmener quelque part ?"

Arnold dut réfréner son envie de lui demander si lui aussi avait des problèmes de tuyauterie et lui répondit qu'il devait être absolument à l'aéroport d'Orly dans moins d'une heure, quitte à abandonner sa mobylette sur le trottoir.

Le chauffeur accepta la course non sans enfin lui préciser son nom :

"Au fait moi c'est Joe, et toi p'tit gars ?"

Joe le Taxi ? pensa le jeune homme, ça commençait bien...

Sans perdre de temps le taxi se mit en branle, mais quelque chose clochait. Notre jeune geek se sentit défaillir et perdre peu à peu conscience, en effet de lourdes vapeurs d'alcool anisé flottaient dans l'air de l'habitacle : il sentit sa tête tourner et sombra peu à peu dans l'inconscience, avachi sur la banquette arrière.

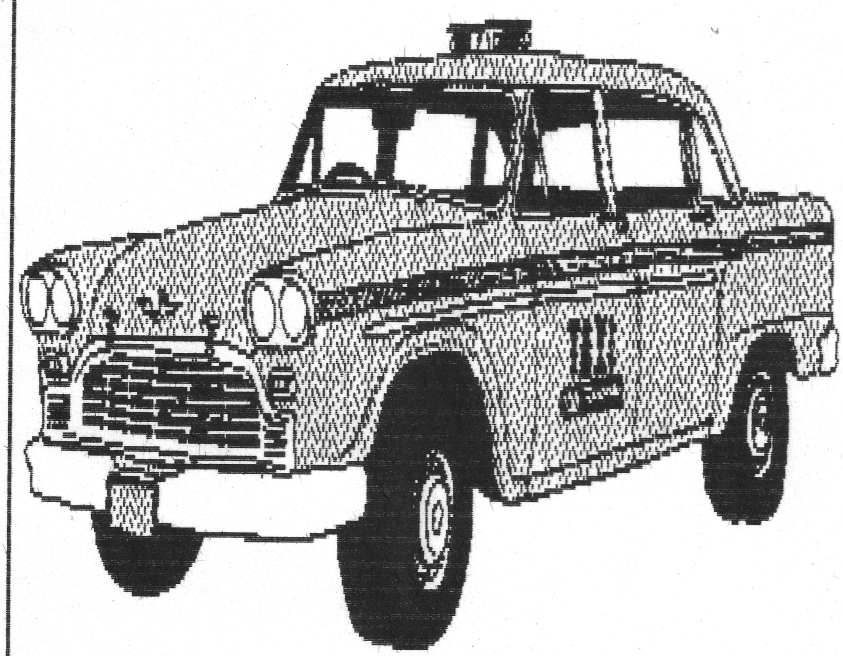
Peu après, combien de temps ? Il ne su le dire, le taxi freina brusquement en dérapant et propulsa Arnold violemment contre la vitre de sa portière. En plus d'une jolie bosse, cela le sortit d'un coup de son pseudo coma éthylique.

"Terminus mon gars, tout le monde descend !!!", hurla Joe de sa voix tonitruante.

Notre héros du joystick s'exécuta. Le taxi couleur pastis repartit sans demander son reste, ni le paiement de la course ! C'était toujours ça de gagné, se dit Arnold en souriant malgré la douleur de son enflure naissante.

Une fois le nuage de poussière dissipé, Arnold eu un énorme choc en découvrant qu'il n'était pas à l'aéroport d'Orly mais devant le palais omnisports de Paris Bercy ! Autrement dit, Joe le Taxi était aussi sourd qu'alcoolique !

Il se sentit d'un coup défaillir, ses jambes tremblaient, autour de lui le paysage tournait dans tous les sens. Jamais il ne pourrait être à temps à l'aéroport et son avion partirait rejoindre Maria sans lui.



Il s'assit sur le bord d'un trottoir à ressasser ses regrets, quand il vit au loin que deux personnes plutôt imposantes en provenance directe du palais omnisports se dirigeaient promptement dans sa direction. Il se dit tout d'abord que cela ne le concernait pas, mais au bout d'une minute, ils étaient face à lui, mâchoires serrées et bien décidés à en découdre.

"Ah quand même monsieur Billy ! On vous attendait depuis ce matin. Suivez-nous, on vous emmène directement à votre loge !"

Ils relevèrent notre bon Arnold et le saisirent sans ménagement, si rapidement que ses pieds ne touchaient même pas le sol !

Mais malgré ses protestations vigoureuses ils le conduirent manu-militari à travers le parking de la salle, directement vers une porte dérobée.

Quelques mètres plus haut ils passèrent devant une énorme affiche, sur celle-ci était écrit :
"LE COMBAT DU SIECLE

Billy la Banlieue contre Musclor le Barbarian

Vendredi 8 juillet - 12h00"

80 secondes plus tard, il était enfermé à double tour dans "sa" loge (ou plutôt cage). Il se trouvait à présent face à une penderie sur laquelle flottait une dizaine de perfectos. Sans oublier un énorme miroir, cerné d'une dizaine de lampes tamisées, avec, déposé sur la console, un patchwork de peignes tous plus colorés les uns que les autres, idéaux pour se confectionner une banane d'enfer.

Il se dit qu'il venait justement d'atterrir en enfer, ou bien dans la quatrième dimension. Il crut même entendre Rod Serling déclamer sa célèbre introduction, ou voir débouler Marcel Beliveau venant lui annoncer qu'il était victime d'un énorme canular.

Mais rien de tout cela, il était bel et bien pris au piège, telle une petite souris dans un labyrinthe.

11h40 : un cliquetis dans la serrure de la porte le fit sursauter : enfin on venait le libérer de son purgatoire.



Les deux malabars (qui n'en avaient pas marre) étaient de retour et lui donnèrent intimement l'ordre d'enfiler un des perfectos et de les suivre sans tarder. Tétanisé par la peur, Arnold obtempéra et les suivit sans rien dire, de peur de se faire réduire en charpie par l'un des deux colosses.

À travers un dédale de couloirs sombres, il distinguait une faible lumière, associée à un bruit sourd et continu (des applaudissements ?). La lueur se fit de plus en plus vive et "Arnold la Banlieue" eut du mal à garder les yeux ouverts.

Après quelques mètres parcourus, ils étaient enfin arrivés à leur destination. Sur l'espace central de la salle se dressait un énorme ring, baigné dans des flashs de photographes et des spots de lumière enflammée.

Au centre de celui-ci se dressait fièrement un speaker venant annoncer l'énorme évènement. Arnold n'en cru pas ses yeux : Michel Drucker était présent pour présenter le combat !

À ce moment il repensa au magazine de la vieille dame qu'il avait contribué à faire tomber par sa maladresse. Il se dit que, décidément, il était maudit !

On le fit monter sans ménagement sur le ring, non sans lui confier une énorme épée émoussée sur les flancs et la pointe et qui devait peser au minimum la moitié de son poids !

Dans le coin opposé au sien, il vit au loin une énorme masse humaine s'approcher et monter sur l'arène. Michel Drucker le présenta sous le sobriquet de "Musclor le Barbarian". D'une hauteur de deux mètres environ, et aussi musclé qu'un autre célèbre Arnold autrichien, il était l'incarnation même du guerrier barbare cimmérien de Robert E. Howard !

Alors qu'il se sentait à nouveau défaillir, il repensa à ses combats victorieux dans Street Fighter contre Ken ou Ryu. Mais ici, point de kung-fu matiné d'Hadoukèn... Il n'avait pas l'ombre d'une chance, même si il s'agissait vraisemblablement d'une exhibition.

Tout ce qui lui importait, c'était de ne pas être ridicule, de tenir la distance et faire bonne figure jusqu'à ce que ce nouveau cauchemar s'achève. Peut-être était-il en train de rêver, pourquoi pas ?

Le grondement des pas de son adversaire le fit revenir à la réalité. Car, non, il n'était pas lové au creux de son lit douillet. Le présentateur de "Champs Elysées" pris congé et disparut sous les applaudissements nourris de la foule.

Il fut remplacé par un arbitre de catch lambda, qui donna immédiatement l'ordre de débuter le combat.

Sans coup férir, Musclor se déplaça vers notre ersatz de Billy et tenta de lui asséner un coup d'épée fracassant. Sous l'effet du mouvement, ou sans doute à cause du déplacement d'air, Arnold bascula en arrière et évita le coup ravageur (mais maîtrisé) de son adversaire en string peau de bête.

Il était encore affalé sur le sol quand le fier Barbare s'éloigna afin de se préparer à utiliser sa botte secrète, le terrible moulinet tournant destiné à séparer la tête de son adversaire du reste de son enveloppe charnelle.

Aussitôt dit aussitôt fait, Musclor entama sa danse funeste barbare en effectuant cinq moulinets consécutifs afin d'atteindre son adversaire.

Mais ce qu'il n'avait pas remarqué, c'est qu'Arnold était encore couché au sol ! Conséquence néfaste (ou comique), il trébucha en avant de tout son long sur notre héros et vint se fracasser sur les cordes de l'arène de combat, juste avant de passer par-dessus.

Il atterrit bruyamment de tout son long sur le premier rang, la zone v.i.p. des spectateurs. Et la personne célèbre ou fortunée sur laquelle il finit ses pitoyables moulinets n'était autre que Jack Lang lui-même !

Le fameux ministre de la Culture, en laissant choir sa coupe de champagne sous le choc, s'écria dans un dernier élan chevaleresque avant de s'évanouir : "Quel bel homme !".

C'était la confusion dans la salle. Les spectateurs sifflaient, hurlaient à l'arnaque, et un début d'émeute se mettait violemment en place ; au plus grand plaisir de notre jeune vainqueur à la banane, qui profita de la confusion pour s'extirper de l'estrade et se sauver vers les coulisses.

Par chance, il possédait une très bonne mémoire photographique et parvint sans mal à revenir sur ses pas, puis trouver une sortie discrète, sobrement nommée "Entrée des Artistes", ce qu'il n'était assurément pas, hormis joystick en main. Mais l'essentiel, c'est qu'il était parvenu à quitter la salle et revenir sur le parking du palais, à présent garni de centaines de voitures. Jamais on ne pourrait le retrouver au sein de cette jungle mécanique. Il pouvait fausser compagnie à sa garde personnelle sans aucun souci, ce qu'il fit sans se faire prier.

Quelques centaines de mètres plus loin, il se retrouva au même endroit où l'avait déposé Joe Ricard. Il se dit qu'il n'allait pas retenter l'expérience et héler un autre taxi. Il en avait assez des Crazy Cars, même s'il lui en fallait absolument un pour rallier l'aéroport.

Malheureusement, vu l'horaire, il avait déjà raté son avion qui, en ce moment même, voguait vers la belle cité balnéaire niçoise.

Tant pis, se dit-il, il allait quand même rallier sa destination, par n'importe quel moyen, même si c'était en s'agenouillant devant le comptoir d'Air France pour faire changer son billet, au cas où un autre avion serait disponible.

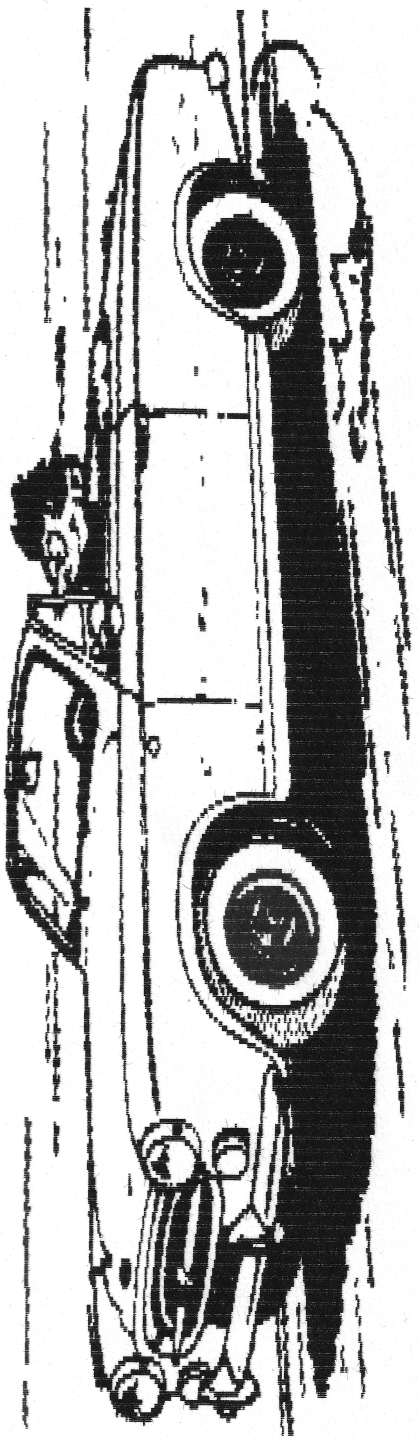
Tel un empereur romain, il leva son pouce en l'air afin de faire du stop, exercice qui allait être une grande première pour lui.

Quelques minutes plus tard, une gentille dame âgée se porta à sa hauteur au volant de son antique et fumeuse Peugeot 403 cabriolet 1959. Il connaissait bien ce véhicule car il suivait avec attention sur son moniteur les aventures d'un célèbre inspecteur vêtu d'un vieil imperméable râpeux.

À sa grande joie le trajet se passa sans encombre, sans vapeur d'alcool et sans surdité. Au loin se dessinait le terminal d'Orly, il retrouva instantanément le sourire.

Il venait, non sans d'immenses souffrances, d'atteindre son premier objectif. Quelle allait être la suite de son périple ?

(A SUIVRE DANS LE CHAPITRE 2 : ENCORE MERCI ET BONNE CHANCE, NOUS SOMMES AVEC VOUS)



See you in 2023

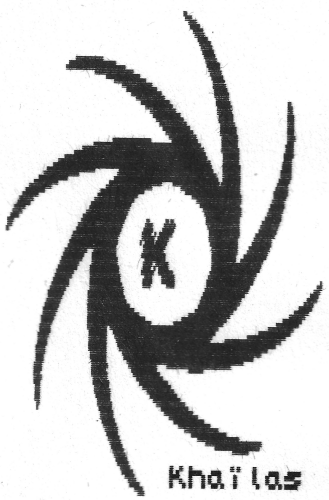
Et un, et deux, et trois numéros ! Et voici déjà la fin de ce nouveau ÀCPM. Un numéro assez différent des précédents qui, nous l'espérons, vous aura beaucoup plu pour la variété de ses articles. Notamment avec ce premier chapitre du roman bien "déjanté", comme une roue de mobylette mal montée. Vous retrouverez d'ailleurs la suite des aventures de notre petit Arnold dès le fanzine #4, sans oublier des tests, des reviews, de nouvelles rubriques, ainsi que d'autres interviews exclusives. Sans oublier quelques surprises comme des articles pour nos amis anglophones, que l'on oublie pas. L' "Amstrad Family" s'étendant bien au delà de nos frontières.

Aussi on vous recommande deux chaînes Youtube de grande qualité : celles de Khaïlas et Temps Nyx. N'hésitez pas à y aller faire un tour, sans oublier de vous y abonner, car elles le méritent.

YouTube FR



Temps Nyx

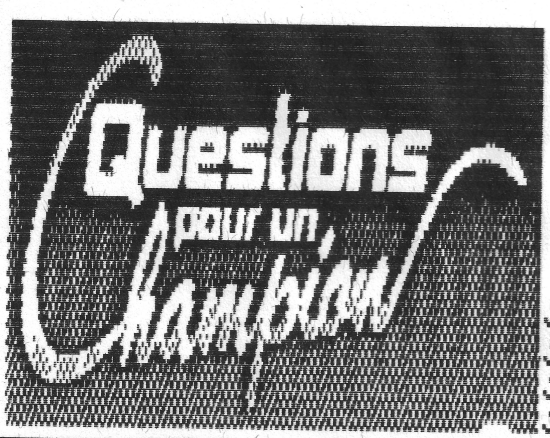


Khaïlas

Quant à nous, rendez-vous d'ici quelques mois pour la suite de nos aventures avec de nouveaux rédacteurs... Joyeux Noël, et bonne année 2023. Prenez bien soin de vous (et de vos CPC) et à très bientôt.

Kenshiro72





Je suis un jeu d'arcade sorti en 1989...
Je suis sorti sur AMSTRAD CPC le 29/10/2022
Je suis né de MaîtreJoe GGP et Jack GGP
Je suis téléchargeable sur AMSTRADGGP.COM