

WIBDR

NUMÉRO 4

AUTOMNE 2023

KENSHIRO 72

KUKULCAN TITI

NUMÉRO 4

KENSHIRO72.WIXSITE.COM/UCPM
CPC-POWER.COM



Toki et Puzzle Bobble sur le grill

5 interviews

Un scroll hardware en basic

L'Amscii

Cheat et bugs

Le chapitre

2

d'Arnold



Temps NYX au clavier



... ..

GOTLIB

SOMMAIRE

Sommaire / Édito.....	PAGE 1
Un scroll hardware en basic.....	PAGE 2 et 3
L'interview d'Oncle Céd.....	PAGE 4 à 6
Les programmeurs et les graphistes sont des cachotiers.....	PAGE 7 et 8
Le Gâloup et le CPC.....	PAGE 9 à 11
L'interview de MaîtreJoe GGP.....	PAGE 12 et 13
TOKI GGP à la loupe.....	PAGE 14 à 16
L'AMSCII.....	PAGE 17
L'interview d'AnakinTF.....	PAGE 18 et 19
Le cas, pas de bol.....	PAGE 20 à 22
L'interview de Duke.....	PAGE 23
Le test de PUZZLE BOBBLE.....	PAGE 24 et 25
L'interview de Candy.....	PAGE 26 à 29
ARNOLD ou l'aventurier de l'arche perdue, chapitre II.....	PAGE 30 à 35
LMDLF #4.....	PAGE 36

Éditorial

Et un numéro de plus, un ! Et cette fois-ci, uCPM compte 38 pages, soit un nombre pair pour faire plaisir à Toto.

Comme les numéros 1 et 3, ce fanzine papier a été réalisé sur deux CPCs 6128 (old et plus) avec principalement les utilitaires SEMWORD et MICRO DESIGN (connu en France sous le nom d'OXFORD PAO). Les illustrations ont été obtenues grâce au digitaliseur VIDDI-CPC. On aurait pu imprimer les pages avec une DMP 2160 mais pour un gain de temps, c'est une CANON BJ 200 datant de 1988 et compatible avec MICRO DESIGN qui a été utilisée.

Vous pourrez retrouver ce fanzine papier en version discmag grâce à KUKULCAN sur le site CPC-POWER.COM.

J'en profite pour le remercier ainsi que Kenshiro72 sans qui uCPM ne serait pas possible. Merci aussi à tous les rédacteurs et participants de ce numéro : CheshireCat, Temps NYX, Wil, Tarodius, Candy, AnakinTF, Oncle Céd, Duke et MaîtreJoe GGP.

Le prochain numéro sortira en 2024. En attendant, vous pourrez lire les magazines AMSTRAD 100% numéro 51 de Darksteph, 64 NOPs numéro 2 de Toms & Hicks, CPC Anachronie numéro 1 d'Oncle Céd, CPC FANZ BREIZH numéro 2 de TOUG, et PEEK & POKE numéro 1 de Amsworld Association. Au niveau DSK, vous pourrez aussi visionner le fanzine disc FAT MAG numéro 2 de Roudoudou.

Titi

La rédaction ne met aucune pression sur les rédacteurs ☺
Pour nous contacter : ucpmfanzine@gmail.com
kenshiro72@gmail.com



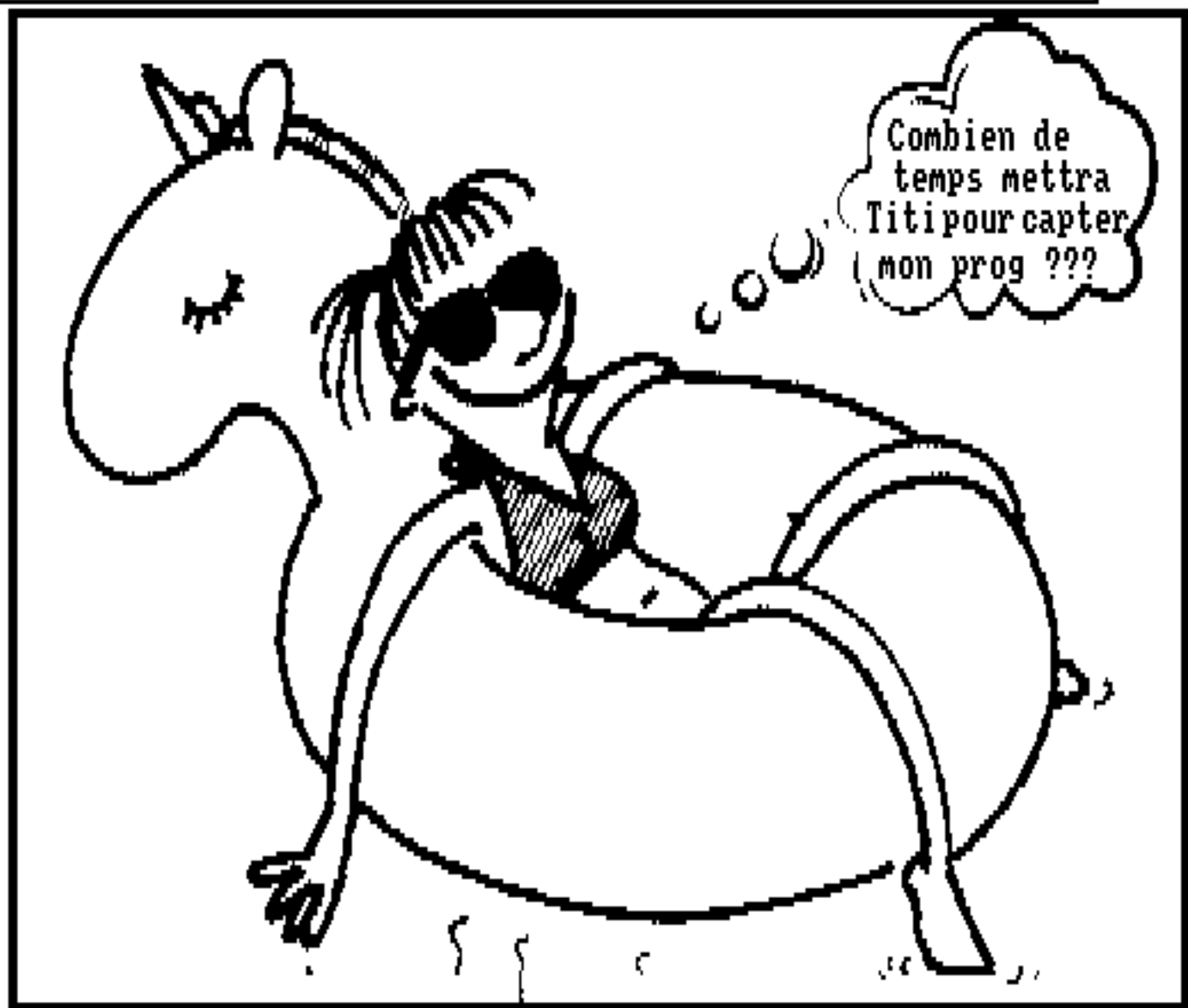
Un scroll hardware en Basic par Cheshirecat

Dans le précédent numéro d'UCPM, nous avons vu comment détecter le type de CRTC dont est équipé votre CPC. Si cela avait un intérêt théorique, en pratique on n'allait pas bien loin. Pour cette fois, nous allons faire scroller -sans saccade, bien entendu- un logo à l'écran, et nous allons au passage effleurer quelques registres supplémentaires du CRTC6845. Le domaine est vaste: des démos récentes utilisent les mêmes techniques de manière un peu plus poussées. Cet article constitue le premier orteil trempé dans le grand bain. Prenez vos bouées, vos lunettes de plongée, et partons à l'attaque!

Tout pour le CRTC

Ce composant électronique est le chef d'orchestre de l'affichage dans notre cher CPC. Il ne compte qu'en caractères mode 1. Pour lui, un écran standard ça n'est que 25 lignes de 40 caractères, dont il demande l'affichage de manière séquentielle. Avec le paramétrage au démarrage du CPC, le CRTC demandera les caractères en position 0 à 39 sur la première ligne texte, 40 à 79 sur la seconde, 80 à 119 sur la troisième, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ait affiché le nombre de lignes qu'on lui a demandé.

Et si on veut afficher plus de caractères sur une ligne? C'est le registre 1 qui s'en charge. Mais il y a subtilité: le CRTC va toujours commencer au même endroit de l'écran, ce qui entraîne que si le border à droite est supprimé pour laisser plus de place aux caractères, celui de gauche est toujours présent! Cette fois c'est le registre 2 qui intervient: il permet de décaler l'écran vers la gauche ou vers la droite. Sur le plan technique c'est un peu plus compliqué que ça. On en parlera une prochaine fois. Retenez juste que la valeur 46 est la valeur standard, et qu'augmenter cette valeur d'une unité décalera l'image d'un caractère vers la gauche. La diminuer entraînera un déplacement à droite. Les CRTC 2 apprécieront que vous modifiez la valeur du registre 3 à 5, encore une fois pour des raisons techniques à voir une autre fois.



Pour finir, le CRTC fonctionne plutôt par pages de 1024 caractères (40 caractères de large x 25 lignes de haut ça fait 1000, ce qui explique la résolution texte de notre CPC). Comme on a décidé d'afficher un écran de 48 caractères de large, avec 25 lignes l'écran se répète: quand il arrive à 1024 caractères, le CRTC repasse à zéro et on revoit donc le haut de l'image. Pour éviter cela on peut simplement demander au CRTC d'afficher moins de lignes: $1024/48=21,333$. On mettra donc la valeur 21 dans le registre 6. Pour peaufiner, on utilise le registre 7 pour descendre un peu l'écran de manière à le centrer sur le moniteur. Le registre 7 est un peu l'équivalent du registre 4 en vertical: sa valeur standard est 30, l'augmenter montera l'écran et la diminuer le descendra.

Réçhons les caractères

Le gros morceau du programme reste les registres 12 et 13 du CRTC : Mis ensemble, ils permettent d'indiquer au CRTC à quelle adresse de la mémoire il doit aller chercher les caractères. Malheureusement, c'est beaucoup moins simple qu'on aurait pu l'espérer : comme on a vu plus haut, le CRTC ne parle qu'en pages de 1024 caractères. 4 pages sont adressables avec ce composant : la première concerne la mémoire de 0 à 16383 (on ne peut rien y dessiner en Basic car c'est là qu'est hébergé le code), la suivante 16384 à 32767 (celle-ci peut être utilisée si votre programme n'est pas trop grand), la troisième va de 32768 à 49151 et contient tous les appels système (on ne touche pas !), et pour finir, la quatrième va de 49152 à 65535, c'est la page écran standard dans votre CPC. Seuls les premiers 64K du CPC sont adressables par le CRTC : Même une extension mémoire de 2 Mo ne vous donnera pas accès à plus de mémoire vidéo.

Le petit blond à lunettes du fond va nous rétorquer qu'une page de 16 Ko contient 16384 octets et qu'un caractère c'est seulement 1 octet. Si on ne peut afficher que 1024 octets par page, à quoi servent les 15360 octets restants ? C'est là que les ingénieurs d'Amstrad ont été malins : le CRTC ne compte bien qu'en caractères, mais le Gate Array se charge de décoder tout ça pour afficher l'intégralité des octets de la page. En gros, le CRTC lui dit "Là je veux que tu affiches la ligne n du caractère de l'adresse machin (oui, un caractère fait plusieurs lignes vidéo) de la page truc", et le Gate Array transforme ces informations en une adresse mémoire où il ira chercher l'octet à afficher.

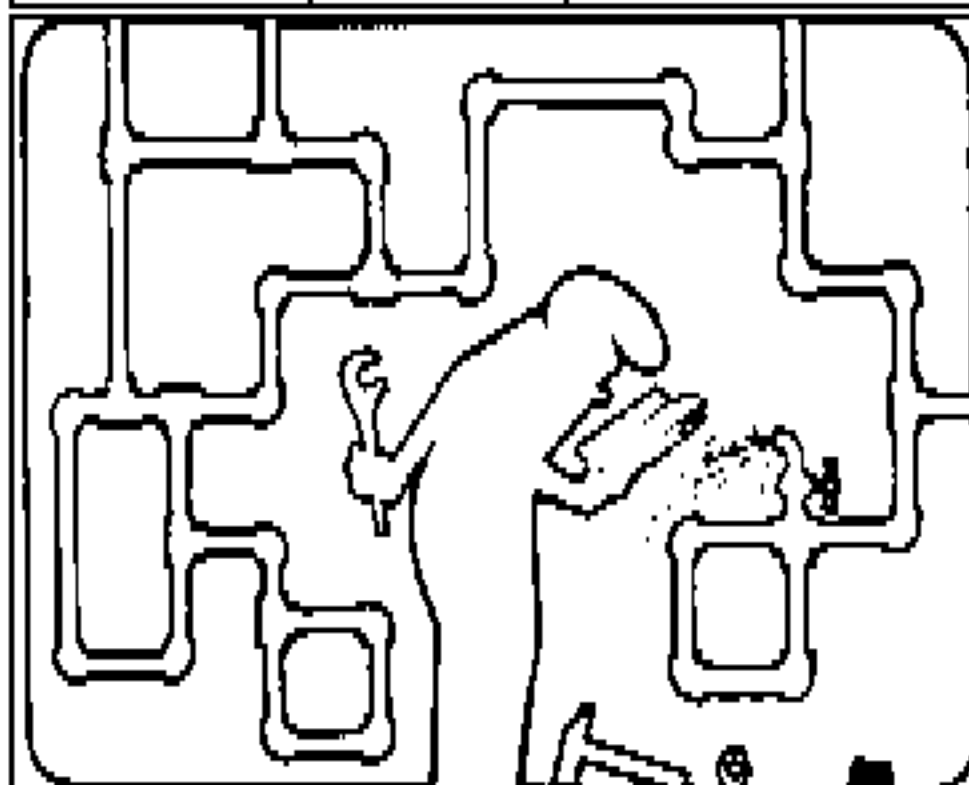
Pour indiquer la page et le caractère où commence l'écran (on appelle cela "Pointeur écran"), c'est relativement simple : vous n'avez qu'à additionner le numéro de caractère (de 0 à 1023) à &3000 pour la page 0 (0 pour la page 0, &1000 pour la 1 et &2000 pour la 2). Vous obtenez un nombre 16 bits, sur deux octets. Celui de poids faible (nombre modulo 256) va dans le registre 13, celui de poids fort (nombre \ 256) à sa place dans le registre 12.

Dans notre programme de scroll on déplace le pointeur écran à chaque frame, ce qui a pour effet de déplacer l'image. C'est la variable "direction" qui permet de définir le déplacement. Je l'ai mise à 47 pour avoir un mouvement diagonal, mais on aurait pu mettre les valeurs 49, 48, -47, -48, -49, -1, 0, 1... N'hésitez pas à tester des valeurs pour voir quels déplacements ils induisent.

Un petit mot sur la ligne 210, le " AND &7FF " permet simplement de s'assurer qu'on aura toujours un déplacement inférieur à 1024 qui, on l'a vu, est la limite maximale sur une page.

Les lignes 90 à 110 permettent de convertir des coordonnées du " mode 48 colonnes " en coordonnées 40 colonnes, qui est le seul que le Basic du CPC comprenne.

```
10 DEFINT a-z
20 BORDER 13
30 MODE 1
40 ' Affichage du logo "ucpm" en grande taille
50 PRINT"ucPM"
60 FOR y=6 TO 0 STEP -1
70 FOR x=31 TO 0 STEP -1
80 color=TEST(x*2,399-y*2)
90 addr=x+y*48
100 y2=addr÷40
110 x2=addr MOD 40
120 LOCATE x2+1,y2+1:PAPER color:PRINT" "
130 NEXT:NEXT
140 OUT &BC00,1:OUT &BD00,48 ' 48 caracteres mode 1 de longueur au lieu de 40
150 OUT &BC00,3:OUT &BD00,5 ' Adaptation CRT0 2
160 OUT &BC00,6:OUT &BD00,21 ' 21 caracteres en vertical au lieu de 25
170 OUT &BC00,2:OUT &BD00,50 ' On cale l'ecran bien a gauche
180 OUT &BC00,7:OUT &BD00,28
190 ' MOUVEMENT
200 direction=-47
210 crtcaddr=((crtcaddr+direction)AND &7FF)+&3000
220 reg12=crtcaddr÷256
230 reg13=crtcaddr MOD 256
240 FRAME
250 OUT &BC00,12:OUT &BD00,reg12
260 OUT &BC00,13:OUT &BD00,reg13
270 IF INKEY$="" THEN 210
280 'CALL &BB18
290 OUT &BC00,1:OUT &BD00,40
300 OUT &BC00,2:OUT &BD00,46
310 OUT &BC00,6:OUT &BD00,25
320 OUT &BC00,7:OUT &BD00,30
```



Non capisco proprio niente

Kenshiro72 a interviewé Oncle Céd

Sur la scène CPC française qui ne connaît pas l'Oncle Céd ? Fervent amstradiste défenseur de la console GX4000, la mal-aimée et trop injustement dénigrée de la famille Amstrad. Il a gentiment accepté de passer sous le grill de nos questions afin de vous faire découvrir tous ses nombreux projets.

Bonjour Oncle Céd, et merci à toi pour avoir accepté cette petite entrevue. Peux-tu te présenter succinctement à nos lecteurs ?

Bonjour et merci pour l'invitation. J'ai 48 ans, toujours mes cheveux et même toutes mes dents. Je suis un vieux baroudeur de la marque Amstrad. Je travaille aussi à la conception de magazine pour nos machines préférées.

LA question obligatoire à laquelle on ne peut échapper : comment es-tu tombé dans la marmite de potion magique amstradienne ? Ton premier CPC ?

Mon père a acheté pour le Noël 1987 un Amstrad CPC 6128 avec écran couleur. Il était accompagné de sept jeux, une manette et les disquettes CP/M et démos livrés avec le CPC. Ce fut une véritable révélation et il devint mon ordinateur principal jusqu'en 1998. Oui, j'ai véritablement snobé la période ordinateurs 16 bits.

Tu as déjà sorti plusieurs numéros de ton FANZINE GX, pourquoi un fanzine sur cette console GX4000 si mal-aimée, mais pourtant qui n'a pas démontré tout son potentiel ? Que prépares-tu dans le futur pour cette publication ?

Durant l'année 1991, j'étais déjà à fond derrière la GX4000, attendant désespérément les tests de nouveaux jeux dans les revues Amstrad de l'époque. Je souhaitais faire un fanzine, projet qui n'a pas fonctionné et a rapidement avorté, bien que j'en avais envoyé quelques-uns.

Le Fanzine GX 3 est sorti dernièrement, c'est la dernière fois ou pas vraiment en fait...je l'ai annoncé à la fin du dernier Fanzine GX, nous lançons à partir de novembre un semestriel que



nous allons appeler CPC Anachronie. Il sera partagé en trois parties. La gamme des ordinateurs Amstrad CPC et PLUS, la console GX4000 avec la partie Fanzine GX et enfin une partie pop culture geek.

Tu as un site internet bien achalandé consacré à la console (gx4000.net). Que peut-t-on y trouver ? Est-il amené à évoluer dans le futur ?

Malheureusement, je manque de temps pour le gérer au mieux. Tu y trouveras surtout tous les jeux de la GX4000 que tu pourras télécharger, commerciaux, nasty-hack, hybrides et indépendants. Il est prévu un jour de le refondre totalement, oh oui un jour ! Sans doute je demanderais à une pro avec qui je travaille déjà pour d'autres projets de s'y atteler. Mon porte-monnaie va encore perdre du poids.

Faisons une petite mise en situation : tu es avocat de la défense au procès de la GX4000, accusée d'avoir fait un flop à cause de ses mauvaises capacités. Quels seraient tes éléments de plaidoirie pour redorer son image auprès de ses plaignants ?

Pour moi, le principal fautif est Amstrad. Ils ont mal géré le marketing malgré les 20 millions de francs dépensés. Ils ont obligé les éditeurs à travailler sur des cartouches de 128 Ko alors que la console pouvait gérer 512 Ko, ne permettant pas l'arrivée de jeux tels que Toki ou de jeux marquants. Enfin, ils ont fait un prix de départ trop élevé. Déjà sans parler du côté matériel, ces trois éléments ont fortement bridé la console qui n'avait vraiment pas besoin de ça. Et face à la concurrence soit moins chère et avec une large logithèque comme la NES et la Master Sytem, même l'Atari 2600, soit plus puissante et avec une logithèque qui arrivait rapidement, fortes de leur expérience japonaise, comme la Megadrive. En arrivant avec un prix de départ équivalent aux autres 8 bits et permettant aux éditeurs d'utiliser directement les cartouches de 512 Ko, cela aurait pu être différent.

Une question peut-être difficile pour un fan ultime de la GX4000 : quel est ton modèle de CPC préféré, et pourquoi ?

Pour les CPC, je reste sur le 6128 qui est prêt à accueillir tous les jeux à l'époque, même ceux en cassettes en y ajoutant le magnétophone externe et peut tout lancer avec ces 128 Ko. Pour la gamme PLUS, même si l'ordinateur était un non-sens à sa sortie, le 464 PLUS est plus intéressant car pouvant lire les cassettes, il faut également ajouter 64 Ko de RAM, c'était possible en 1991. Certains revendeurs le permettaient grâce à des adaptateurs. Si le 6128 PLUS avait eu son port pour magnétophone, il aurait été lui mon préféré.

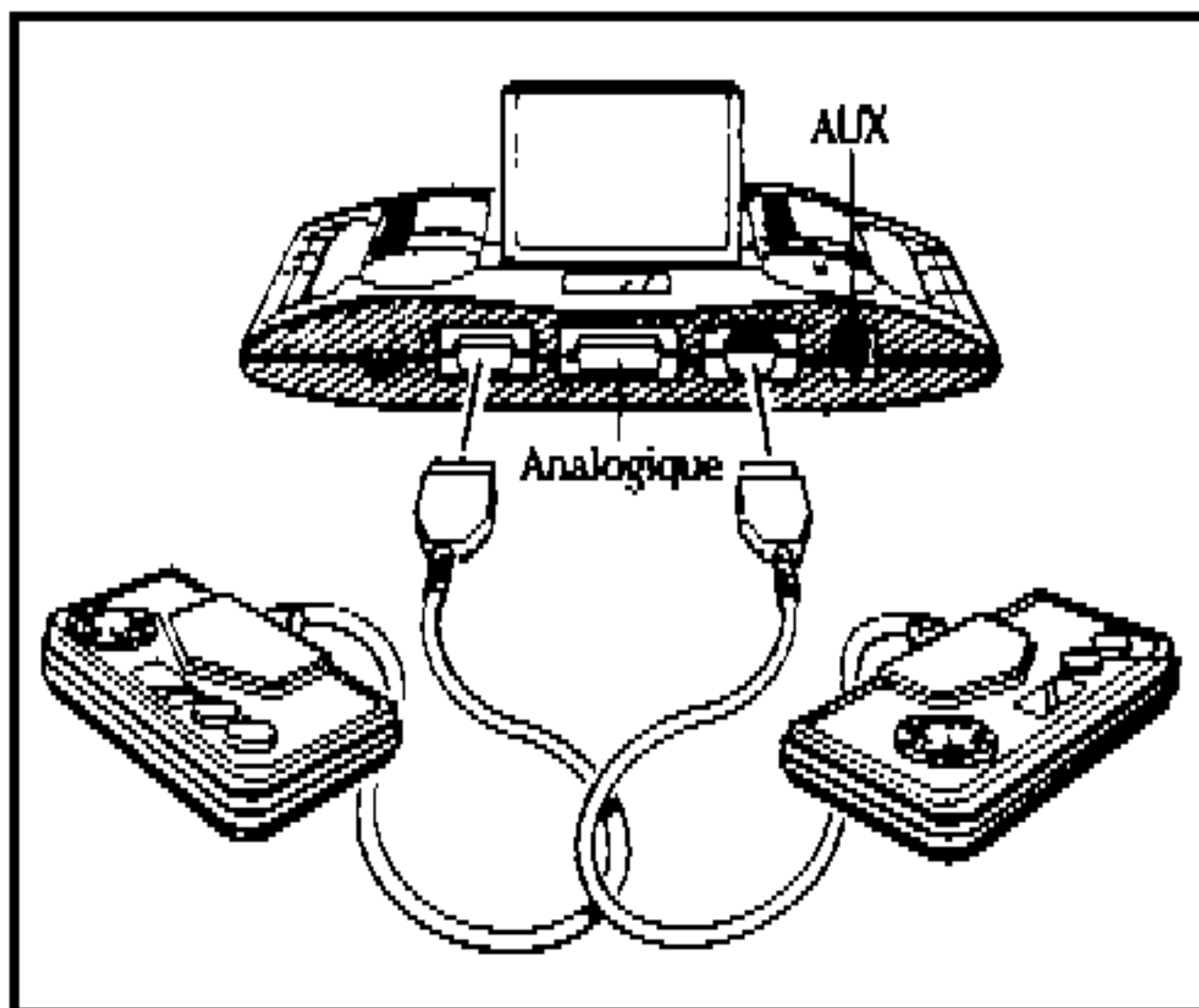
Je sais que tu possèdes pas mal de matériels plus ou moins modernes sur tes machines (Symbiface, etc.). Peux-tu nous dire lequel (ou lesquels) a tes faveurs, et pourquoi ?

La Symbiface offrant tous les ajouts nécessaires. Suffisamment de RAM, la possibilité d'avoir un disque dur USB, le wifi, etc. Mais cette dernière n'est plus produite, et il va falloir compter sur des périphériques facilement trouvables et produits aujourd'hui. Je les testerai et en parlerai dans CPC Anachronie d'ailleurs. Cela m'obligera à tout acheter mais quand on aime, on ne compte pas. J'ai déjà de prêt un atelier avec tous les CPC, du CPC 464 au 6128 PLUS, cinq machines prêtes pour des bancs d'essai. Ils ne seront pas présents pour la collection, ils ne prendront pas la poussière dans un coin, ils

chaufferont ! Cela dit, pour ces tests, je ne vois pas l'intérêt de parler de périphériques que personne ne trouvera nulle part, je ne viserai que ceux exploités de nos jours.

En sus de toutes tes activités tu es aussi président de l'association Passions-Geek.fr. Quels sont tes réalisations passées et projets futurs dans le cadre de cette structure ? Comment peut-on éventuellement te donner un coup de main pour cette activité ?

Passions-geek.fr est multi machines. Le but est de récupérer, réparer et faire des conventions ou festivals avec des stands et machines en libre-service. Des tournois rétro et stands historiques débutant par les années 70 jusqu'à 20 ans avant l'année en cours sont prévus. Pour donner un coup de main, si vous avez des machines, même totalement HS, on récupère et on fait tout pour les faire revivre. Si vous souhaitez aider, vous pouvez prendre une cotisation annuelle de 15 euros. Ça pourrait aider à acheter et sauver du matériel et nous offrir l'opportunité de créer des stands toujours plus grands.



De façon plus générale, que nous prépares-tu pour cette année 2023 hors du cadre de ton association ? De nouveaux projets dans les cartons (promis on ne dira rien si c'est secret) ?

Comme je te l'ai précisé, aujourd'hui je travaille surtout sur CPC Anachronie. C'est un très lourd et long travail mais un projet incroyable à mon humble niveau qui ne fera que s'améliorer au fil des sorties. De plus, si des personnes souhaitent sortir des jeux en physique ou des périphériques, je suis prêt à en devenir le distributeur pour gérer toute la partie de revente en ligne, et surtout pérenniser le matériel, par une continuation de sa conception. Les Espagnols le font avec le Dandanator et nombre de jeux. Pourquoi pas la scène française avec d'autres périphériques ? J'ai créé une micro-entreprise qui peut facilement s'en occuper de façon officielle.

Quels sont tes sentiments vis-à-vis de la scène CPC actuelle dans son ensemble, à l'aube du futur quarantième anniversaire de la bête Amstrad l'an prochain ?

La scène CPC est très active et de nombreux titres incroyables vont sortir, je l'espère, de nouveaux périphériques également ou du moins une amélioration de ce qui existe aujourd'hui. Mon principal regret pour la scène française est de voir nombre de personnes se déchirer pour des histoires variées. Si chacun se réunissait et travaillait en bonne intelligence, nous pourrions faire de belles choses. On peut toujours être en désaccord avec quelqu'un. Dans ce cas, le dialogue prévaut, les insultes et les moqueries n'amènent rien de bon.



Et pour finir je reviens sur une autre question incontournable : ton top et flop personnel des jeux sur CPC ou même GX4000 ?

Sur CPC, les flops, il y en a tellement que c'est bien difficile d'y répondre. Renegade III et Double Dragon III sont les exemples mêmes du jeu attendu et offrant tant de déception. Pour le top, c'est le même souci mais en 2022, Toki sur CPC fut une véritable réussite, la longue attente fut récompensée par ce superbe travail. À titre personnel, une version GX4000 aurait été plus dans mes attentes. Il était prévu sur cette plate-forme après tout. J'aime chipoter comme tu peux le constater.

Sur GX4000, le top reste de très loin Pang qui met tout le monde d'accord, petits et grands, en témoignent les nombreuses personnes de tous âges qui restent collées à ce jeu lors des stands de passions-geek.fr ; mais mon petit doigt me dit que Pang commence à trembler du haut de son trône et risque de perdre son statut éternel de numéro 1 dans quelques temps. Pour les flops, les copié-collé du CPC sans ou avec très peu d'améliorations. Batman, Barbarian 2, Tintin sur la lune...Tient, d'ailleurs ils n'ont pas encore eu droit à leur test sur Fanzine GX.

Un dernier mot à ajouter pour nos lecteurs ? Un souhait, un vœu, etc...tu as carte blanche.

La communauté CPCiste a encore du bon temps devant elle. Je vais faire mon possible pour proposer de nouvelles idées pour offrir à tout à chacun la possibilité de faire quelque chose de coordonné et officiel. Nous verrons si la sauce prend ou non. En attendant, CPC Anachronie va faire son apparition et je l'espère, vous surprendre. On dit ce qu'on pense, on pense ce qu'on dit et on fera de la vérité notre priorité sans mettre en avant une personne ou une autre, pas de surnote chez nous, tout en restant respectueux. L'humour sera de mise, tout en défendant la langue française et mettant en avant notre passion et notre culture geek.

Pour un tel projet, il faut faire la part des choses, se surpasser à chaque instant, se remettre en question si le besoin se fera ressentir et savoir s'entourer de personnes avec des compétences, comme je l'ai fait avec Fanzine-GX. Comme je le dis souvent, je ne serais pas là pour gagner de l'argent, mais essayer de ne pas en perdre et ce sera déjà bien. Chers lecteurs de ce beau fanzine qu'est uCPM, vivez votre passion à fond ! Je vous salue bien bas et je vous dis à très bientôt pour de nouvelles aventures !

Les programmeurs et les graphistes sont des cachottiers

par Kukuican & Kenshiro72

Lorsque vous achetez un jeu, votre objectif sera de prendre du plaisir et d'arriver au bout de celui-ci. On a du mal à imaginer que les auteurs puissent nous cacher des informations, ajouter des messages cachés, des "cheat-mode", des bonus... Aujourd'hui c'est monnaie courante, mais n'oubliez pas qu'avec l'Amstrad CPC nous sommes dans la préhistoire du monde vidéoludique, et que les outils de communication n'étaient pas les mêmes qu'aujourd'hui. Certains secrets ont été découverts plus de 25 ou 30 ans après la diffusion du logiciel, et il nous reste encore beaucoup de choses à découvrir, croyez-moi.

Nous allons commencer cette série d'articles par un titre que vous connaissez sûrement tous : une adaptation d'un jeu d'arcade sorti en 1985 par l'éditeur "Konami", sous le titre "Rush'n Attack" aux USA, et "Green Beret" au Japon et en Europe. Cette adaptation pour Amstrad CPC est sortie en 1986, réalisée par la société anglaise Imagine Software LTD.

Concernant l'histoire du jeu : Vous incarnez un béret vert durant la Guerre Froide qui doit infiltrer le camp ennemi afin de délivrer des prisonniers. Avec votre fidèle poignard vous allez ramasser des armes le long des 4 niveaux, qui vous permettront de vous frayer un chemin vers eux pour les libérer.

Ça, c'est ce que vous avez tous vu, mais il y restait encore d'autres choses à découvrir :

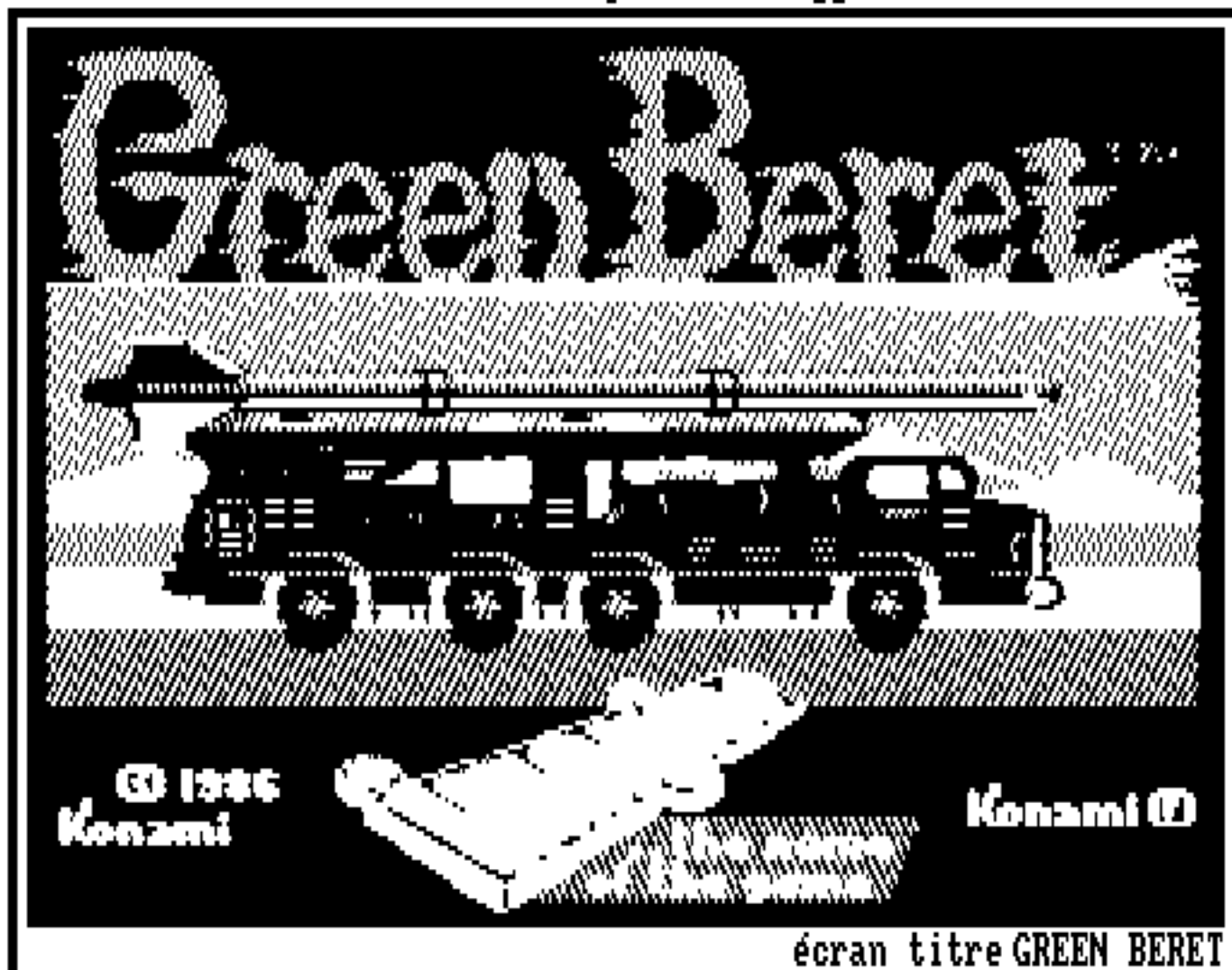
* SECRET n°1

Message caché dans l'écran titre, et oui c'était sous nos yeux, mais invisible.

Il faut modifier les encres (*a) 9 et 11, et oh surprise, nous pouvons voir les mots suivants :

"DO NOT PIRATE SOFTWARE, PROGRAM:KEITH WILSON, GRAPHICS:GEORGE WRIGHT"

Plutôt malin, et invisible lorsqu'on utilise un éditeur de secteurs tel que Discology ou autre.



Pour voir le message caché dans l'écran titre (Avec l'original en disquette), saisir le court programme BASIC suivant :

```
10 MODE 0:BORDER 0:FOR I=0 TO 15:READ A:INK
I,A:NEXT
20 LOAD"BERETPIC.SCN",&C000:CALL &BB06
30 INK 9,26:INK 11,26:CALL &BB06
40 DATA 0, 13, 26, 20, 2, 12, 3, 1, 14, 3, 9, 0,
10, 11, 0, 0
```

Personnellement j'ai beaucoup joué à ce jeu, et je l'ai fini un paquet de fois sans tricher (fini est un bien grand mot, vu que le jeu boucle indéfiniment et qu'on n'a pas d'écran de fin). Et c'est vraiment par pur hasard que j'ai découvert le message caché en voulant restaurer une disquette abimée.

* SECRET n°2

Des messages sont cachés en mémoire et différents suivant que vous ayez un original cassette ou disquette. Encore plus étonnant, ils sont écrits en clair alors que tous les textes du jeu sont eux encodés suivant la valeur de la tuile (*b) qui leur correspond (de &00 à &25 pour 0 à 9, A à Z, espace, Tiret) et donc pas directement visible sauf en écrivant une routine de décodage. Par exemple le mot KEYS est stocké comme suit : 14 0E 22 1C

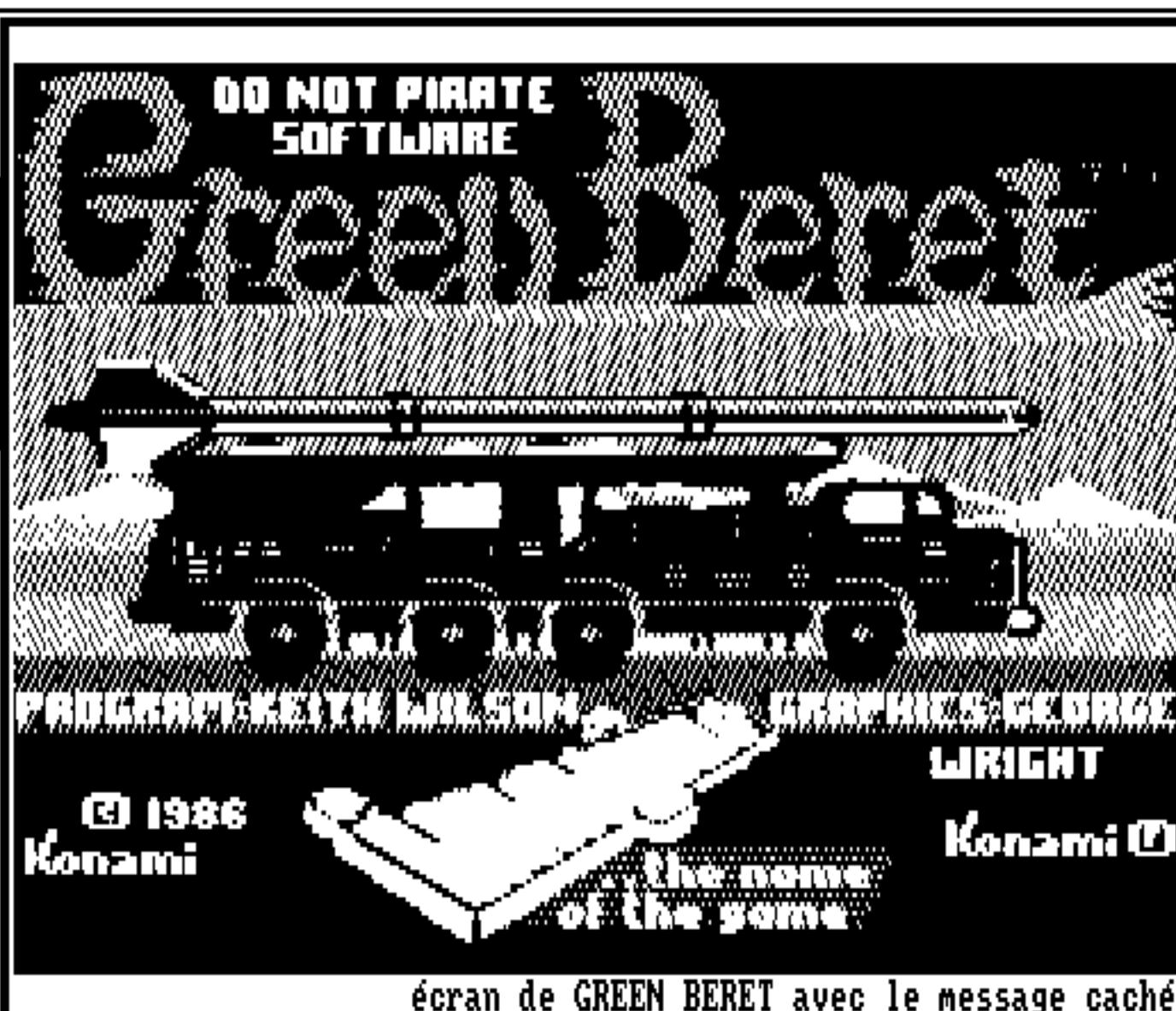
Version disquette : à partir de l'adresse &1B63
"Hey, you sass that hoopy Keith Wilson? There's a frood who really knows where his towel is."
Traduction : "He, tu as osé dire à ce vaurien de Keith Wilson ? Il y a un frood qui sait vraiment où est sa serviette."

Version disquette : à partir de l'adresse &26A8
"Keith Wilson hates French and computers. George Wright hates computers and Keith Wilson."
Traduction : "Keith Wilson déteste le français et les ordinateurs. George Wright déteste les ordinateurs et Keith Wilson."

Version cassette : à partir de l'adresse &25BE
"Program by Keith Wilson, Graphics by George Wright, (c) 1986 Imagine (1984) Software Ltd."

* SECRET n°3

Lorsque vous programmez un jeu, vous devez le débayer, rien de tel pour ça que de rajouter un petit CHEAT MODE pour vous faciliter la vie, sur les versions pour disquette uniquement, il faut



écran de GREEN BERET avec le message caché

mettre le jeu en pause (en appuyant sur la touche ESC), puis taper la séquence suivante, le point "." (du pavé numérique), "Z" (Clavier QWERTY) puis "B" et vous passerez automatiquement au niveau suivant.

Sur un clavier français (AZERTY) il faut bien évidemment appuyer sur la touche "W", qui correspond à la touche "Z" du clavier QWERTY.

Et c'est déjà fini pour cette première incursion dans les secrets et les mystères cachés des jeux cpc. Mais ce premier petit voyage au pays mystérieux des codes secrets, de l'hexadécimal et des secteurs dissimulés n'est que le début d'un long voyage, qui se poursuivra dans les futurs numéros de votre fanzine.

Car oui les programmeurs et les graphistes vous réservent encore de belles découvertes archéologiques crocodiliennes. Mais ceci est une autre histoire...

Definitions :

(*a) : Encre: En MODE 0, nous avons 16 encres qui vont du rang 0 au rang 15, pouvant recevoir une couleur ayant comme valeur 0 (noir) à 26 (blanc brillant).

(*b) : Tuile : Les "tiles" ou tuiles sont des motifs répétitifs permettant de construire un décor peu coûteux en mémoire.

Le Gâloup et le CPC par TEMPS NYX

YouTube:@tempsnyx

Hiver 1988. Nyx s'est déjà confortablement installée de tout son long sur le ciel et embrasse ainsi les étoiles, poussant sans aucun remord les nuages, laissant l'astre cendré répandre sa pale nature sur les champs. Dans les étables alentours les bêtes semblent s'agiter, quelqu'un rode ou plutôt quelque chose. Un prédateur dont l'homme accepte la place uniquement dans les contes et légendes d'une ruralité désavouée par le monde moderne. Il est pourtant là, en cette nuit, humant les parfums qu'offre la vie nocturne...le Gâloup, comme l'écrivait Claude Seignolle dans son livre, foule l'herbe gelée de son empreinte mi-homme mi-animal. Pour autant, son appétit désire autre chose qu'une énième bête de ferme et bientôt il franchit la barrière bricolée par mon père, séparant le champ de notre humble jardin. Son imposante silhouette hirsute fait frémir les feuilles du saule pleureur qui d'habitude se dresse si fièrement, ici il semble avoir soudainement rétréci. Il n'est plus qu'à quelques mètres des volets qui sont en cet instant fermés bien que d'habitude je les laisse ouverts lorsque la pleine lune se veut séductrice et m'appelle de tout son être. Inconsciemment peut-être, moi aussi, j'ai senti une ombre surnaturelle planer sur cette nuit d'hiver.

Un grattement se fait entendre contre le bois de mes volets. Une peur instinctive se fraye alors un rapide chemin jusqu'à mes pensées mais cette dernière est rabrouée par la raison humaine, celle pour qui goules et fantômes ne sont que des épouvantails s'agitant au fil des pages d'un recueil fantastique...ou dans "Ghosts'n Goblins" de Elite. Et puis ne serait-ce pas Belzébuth, le gros matou de la maison qui cherche à entrer ? Mais bientôt, en ouvrant la fenêtre et son bouclier thermique, la somme de toutes les horreurs se présente à moi. Il est là, gueule ouverte, montrant ses crocs aiguisés jaunis, soufflant son haleine pestilentielle sur mon visage figé par la peur. Ses yeux rouges semblent avoir déjà dévoré mon âme, livré l'essence de ma raison à la reine de la nuit pour qui il s'apprête à hurler. Son pelage dégage une odeur de canide mouillé mais si j'avais été à même de pouvoir parler en cet instant j'aurais gardé ces mots sous

silence de peur d'aggraver mon cas connaissant l'aversion des loups pour les chiens...Ne me demandez pas pourquoi, je le sais c'est tout. Et les poils de ce pelage semblent se muer en des tentacules prêts à m'attirer inexorablement vers lui alors que l'une de ses mains griffues se lève prête à se porter à ma gorge...pour rester en suspens alors que son imposante tête vient de se tourner vers mon bureau. La voix gutturale de la bête se fait entendre :

- TU AS UN AMSTRAD CPC 464 ?!

Bien que ma réponse ne ressemble guère plus qu'à un gargouillis d'acquiescement, le monstre enjambe ma fenêtre comme s'il s'agissait d'une simple marche et referme la fenêtre derrière lui :

- J'AI TOUJOURS REVE D'EN AVOIR UN !

Je ne sais quoi dire, ma voix s'est éteinte n'émettant qu'un faible couinement. Sans l'ombre d'une gêne le loup-garou s'installe devant la machine, son postérieur dépassant quelque peu de ma chaise en bois qui craque sous son poids. Son regard perçant se tourne de nouveau vers moi, aussi rapide que l'éclair (sans Guy), sa question ne souffrira d'aucun refus :

- TU AS " HURLEMENTS ? "





HURLEMENTS - 1988

La panique s'empare de moi, oui, bien sûr, " Hurlements " édité par Ubi Soft en 1988 justement, un soft inspiré du film de Joe Dante sorti lui en 1981 et qui m'avait terrorisé lorsque j'étais plus jeune. Je connais parfaitement ma " Cpcthèque ", ce jeu je ne l'ai pas. Dans un éclair de courage, Saint Sir Sugar étant peut-être venu m'épauler, de ma voix adolescente je réponds à mon visiteur tout droit sorti de mes cauchemars : " Non, je ne l'ai pas celui-ci. J'ai eu " L'oeil de Set " mais il ne marchait pas alors j'ai du le renvoyer et le SAV d'Ubi m'a renvoyé un autre exemplaire defectueux ". Le galoup émet un grognement, je me demande comment mes parents ne sont pas réveillés, le son faisant presque trembler les murs de ma chambre sur lesquels les posters de Rocky et Terminator ne semblent rien pouvoir pour moi.

Je le sais s'en est fini de moi à présent, ma réponse lui a déplu et deux options se présentent : soit je me fais dévorer, soit la créature m'inflige sa morsure et me voilà bientôt condamné à errer dans les champs les nuits de pleine lune, me roulant dans ces étranges fleurs bleues qui, dans certaines oeuvres, sont connues pour donner naissance aux loups-garous. Mais à mon grand étonnement, ce dernier hausse les épaules et me pose une autre question :

- PAS GRAVE, TU AS UN AUTRE JEU ?

Mon coeur bat la chamade, ma réflexion qui revient de loin semble vouloir aller encore plus vite. Il me faut trouver un jeu pas trop dur, qui n'énervera pas mon invité lunaire... Voyons voir... Le temps que je réfléchisse, les doigts griffus parcourent déjà les boîtes de mes compilations. Bientôt son choix s'arrête sur un soft : " Barbarian ", il se tourne de nouveau vers moi :

- ÇA TE DIT UNE PARTIE ?

Dans l'état, je me vois mal refuser et c'est en tremblant que j'insère la cassette. Je dois également m'y reprendre à plusieurs fois avant de taper RUN. Mon invité grogne, son aura m'inspire une terreur ancestrale... Qui soudain disparaît brusquement lorsque je m'aperçois d'une chose que je ne peux absolument pas tolérer : Une rayure, issue d'une griffe, sur l'une de mes boîtes de jeu. Je me saisis de l'objet pour le brandir sous le museau de l'intrus :

- Hey, c'est toi qui as fait ça !?

Ce dernier est un peu décontenancé, il ne semble pas habitué aux remontrances. Quant à moi, la seconded'après, je regrette déjà ma soudaine assurance.

- " PARDON " répond la bête.

Je hausse les épaules. Quelques minutes après, minutes qui me semblent interminables, la musique de " Barbarian " résonne via le haut-parleur de mon cpc. La partie démarre, instinctivement je laisse le loup-garou gagner, préférant perdre la tête dans le jeu qu'au coeur de cette nuit ! Lorsque le troll envoie ma tête valser alors qu'il traîne mon corps, la bête exulte bruyamment. Dans un geste inconscient, je réprimande mon invité par un petit coup sur l'avant-bras : " Chuuuut, tu vas réveiller ma mère ! ". D'ailleurs, des pas se rapprochent de ma chambre. Le loup-garou semble paniquer :

- TU CROIS QUE C'EST TA MERE ?

- Oui lui réponds-je, et tu ne la connais pas !

- LA MIENNE NON PLUS, IL FAUT QUE JE RENTRE !

La suite n'est qu'empressement désordonné. Le loup-garou houscule tout sur son passage, envoyant ainsi valser le manuel du cpc 464 à l'autre bout de la pièce et même la compilation qu'un pote vient de me prêter : " They Sold a million 2 " avec notamment " Knight Lore ". Je ne pense d'ailleurs pas y rejouer de sitôt avec cette histoire. Les cassettes s'éparpillent mais rien de grave. Mon invité est à présent sur le rebord de la fenêtre, s'appêtant à bondir mais se retourne brusquement vers moi :

- DIS ÇA NE TE GÈNE PAS SI JE REVIENS UNE AUTRE
NUIT DE PLEINE LUNE ? J'AIMERAIS TESTER UN LISTING

Je le vois mal saisir quoi que ce soit avec ses
grosses mains velues mais je regrette déjà ma
réponse :

- Non, pas du tout ! Allez file maintenant !

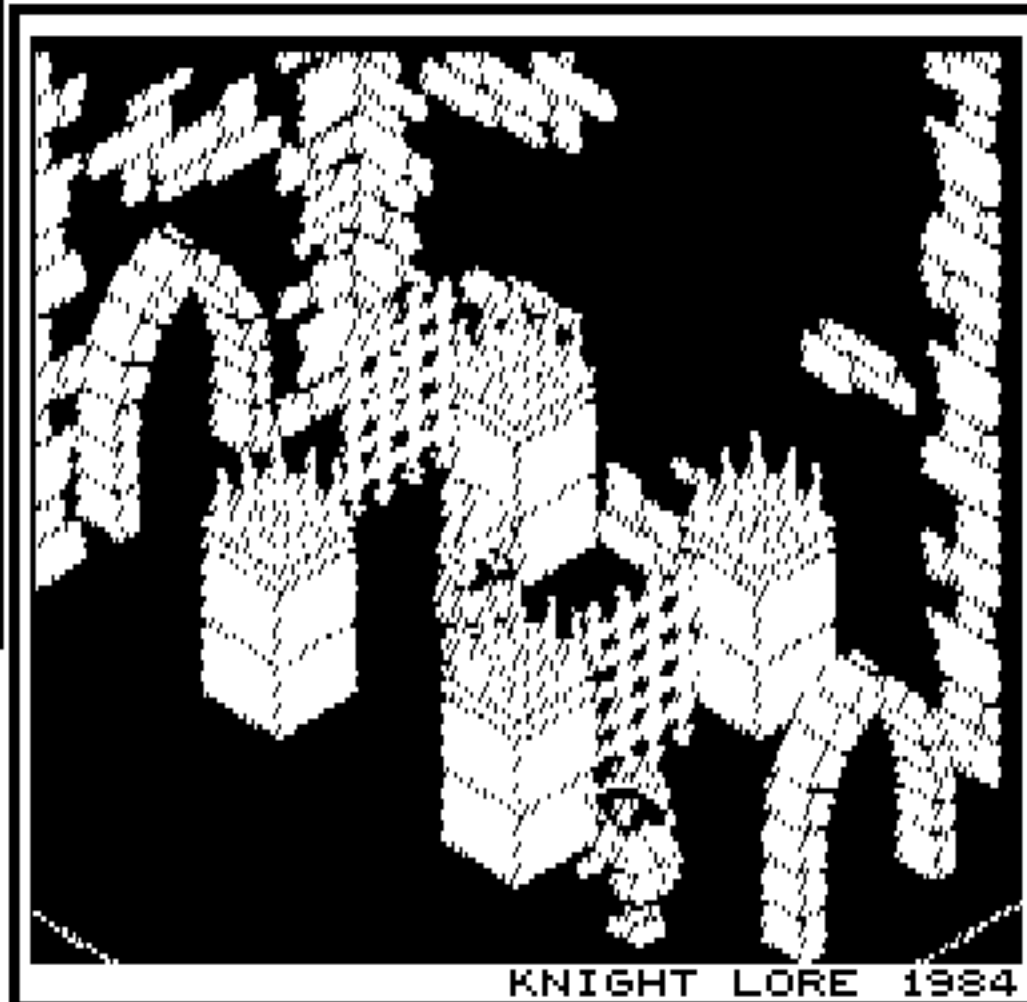
À peine ces mots prononcés, le voilà déjà en train
de filer, le gâloup, à travers champs. J'ai tout
juste le temps de ramasser les affaires
éparpillées, éteindre les lumières, me glisser
sous les couvertures et faire semblant de ronfler.
Les pas s'arrêtent tout près de ma porte,
maintenant que le silence est revenu, la démarche
maternelle revient sur ses pas. Quelques instants
plus tard, au coeur de la nuit gelée, un puissant
hurlement qui figerait même l'obscurité se fait
entendre... c'est celui d'un loup-garou qui a
croisé le chemin de l'Amstrad CPC.



KNIGHT LORE 1984



L'OEIL DE SET 1987



KNIGHT LORE 1984

Kenshiro72 a interviewé Maitrejoie Ggp

Salut MaitreJoeGGP, et bienvenue dans notre modeste fanzine. Peux-tu nous faire une petite présentation ? Bref pour faire simple, qui es-tu ?

Un grand merci pour cette demande de participation à ton Fanzine !

Pour faire simple, autodidacte de 18+30 ans, j'ai plusieurs activités professionnelles dont une entreprise de maintenance informatique depuis plus de 20 ans, loueur de meubles de tourisme. Le karaté et l'apiculture font partie de ma vie, et me permettent d'avoir un bon équilibre entre l'esprit et la nature. Et comme je dors très peu lol je fais aussi beaucoup d'Amstrad, que ce soit en graphismes, et depuis deux ans je me suis mis à la programmation.

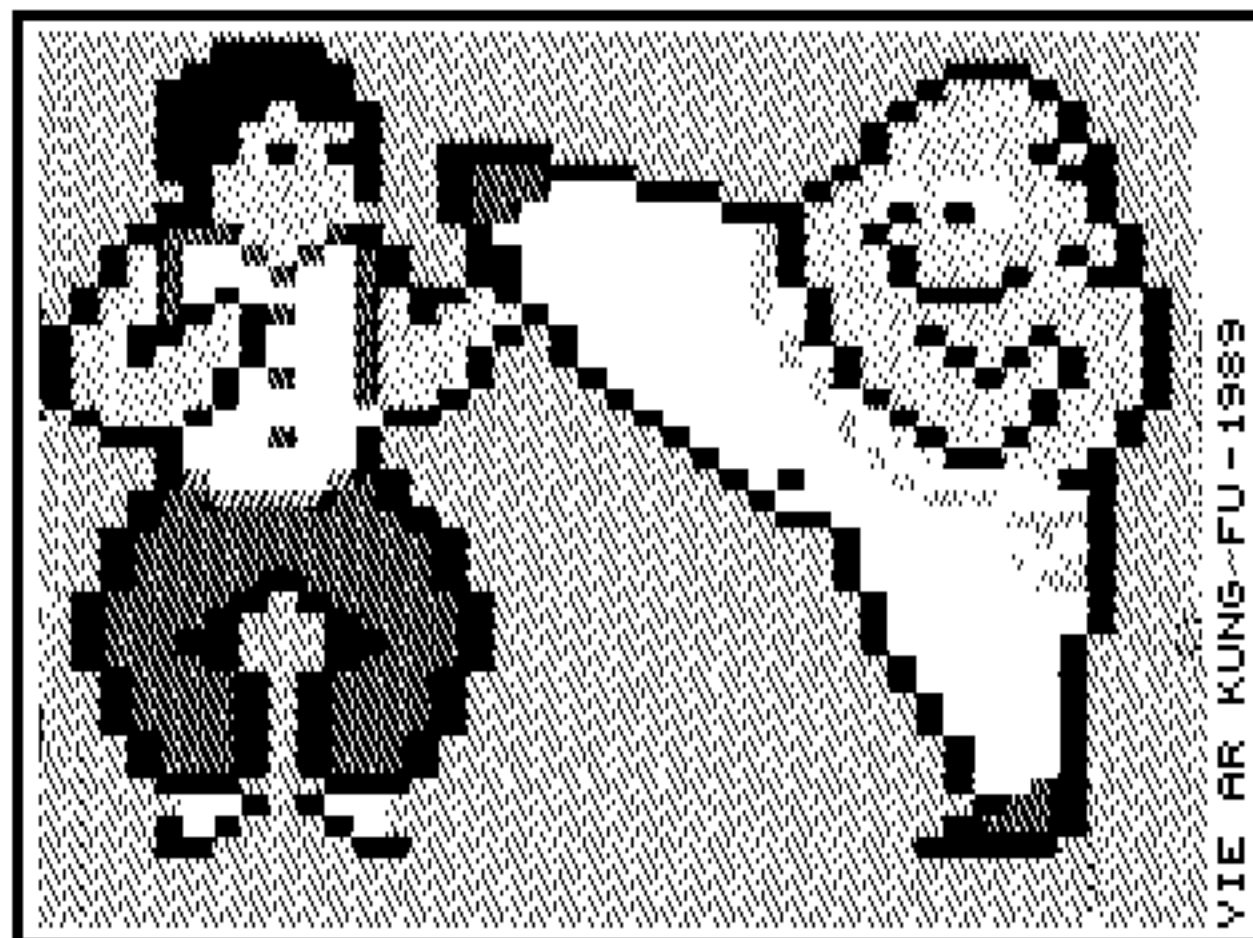
Comment et en quelle année as-tu découvert les micros Amstrad ? Tes premières impressions après le premier contact avec une crocobestiole de Sir Alan ?

J'ai découvert l'Amstrad en fin 1985 chez un cousin qui avait un 464 et je suis immédiatement tombé amoureux du CPC...Ma mère par d'énormes sacrifices et grâce à des gardes d'enfants et du repassage a réussi à m'en offrir un en 1987, un magnifique CPC 464 ! Le premier jeu lancé était Frank Bruno's Boxing sur une magnifique cassette, un pur régal !

Est-ce que tu as débuté l'informatique avec les CPC, ou étais-tu déjà familier du duo clavier/moniteur avant de te faire mordre par le croco ?

Un micro-ordinateur était très cher à l'époque, j'ai débuté avec mon CPC 464.

Nous savons que récemment, avec ton binôme JackGGP, tu as participé au développement du fameux Toki (testé dans ce numéro). Quelle a été ton implication dans ce jeu durant toutes ces années ? Et peux-tu nous donner une petite anecdote liée à son développement durable ?



La partie graphisme et le level design m'ont grandement occupé si je peux dire... Beaucoup de réflexion et concertation avec Jackggp sur ce qu'on pouvait faire ou ne pas faire. Le casque de Toki en fait partie. Plus de place en ram nous ont contraint à trouver des astuces et à faire des sacrifices : soit afficher un second sprite de la tête, mais cela aurait pris encore du temps machine et de ram. Donc non, et des idées de cyclind sont apparues. En fait tout comme l'animation de la cascade en 3 couleurs, le casque de Toki est une astuce visuelle de cyclind . Un effet gratuit en ressources fait en graphx mais pas tout à fait en temps de conception, car cela implique de doubler les couleurs sur Toki et d'en sacrifier par la meme occasion. Mais le jeu en vaut la chandelle quand on en voit le résultat. Dans Toki nous changeons énormément de fois la palette de couleurs en jeu pour en améliorer le rendu. La création des ajouts de level nous a aussi demandé de trouver des astuces.

Quels outils utilises-tu pour le développement de tes différents projets sur CPC ?

Des outils maisons sur CPC que Jackggp a fait qui me permettent la capture de sprites quelque-soit la taille, et un autre logiciel pour la gestion des tiles. Nous avons aussi utilisé Tilestudio. Et c'est Ocp Art Studio qui a été employé à 99 % du temps pour la création des sprites et décors, pour une question de nostalgie surtout. Les décors ont été complètement recréés, objet par objet. Mais dorénavant pour un gain de temps considérable je suis passé sous Graphx2 et tablette graphique. Temps divisé par 10. Mais je ne regrette rien du temps passé, un pur plaisir !

Quelle est l'origine de ton pseudo, des influences Jedi, fan de "La Guerre des Etoiles" ?

Mon pseudo a débuté avec Street Fighter et le personnage boxeur Joe quand j'étais au collège. C'est resté que l'on m'appelle comme ça du coup. Puis quelques années plus tard j'ai découvert un jeu au tour par tour : Dofus, et il est passé par là, les nouvelles trilogies de Starwars. Après au karaté les enfants m'appellent Sensei ou Maître. Ce qui a tendance à me faire rire et me rappeler mon pseudo car je suis loin de me considérer comme tel mais je suis simplement un passionné.

Peux-tu nous dire sur quels projets tu planches depuis que Toki est disponible ? Est-ce que l'un d'eux sera bientôt disponible, ou faudra-t-il encore patienter quelques mois ?

Je suis principalement sur Mighty Street Fighter, un mélange de Street Fighter 2, avec des personnages Super Deformed, et une grosse touche de délire à la GGP. Je me suis mis à la programmation le 1er avril 2021, c'était juste pour faire une surprise à JackGGP et je me suis pris au jeu depuis. Il faudra patienter encore car je veux le peaufiner, et récemment Toki vient de rejoindre le casting. Beaucoup de sprites sont de la création pure qui n'existe nulle part ailleurs, et ça demande plus de temps du coup à les concevoir. Faire les graphismes et la programmation soi-même, je vous laisse imaginer le temps que cela demande. Une énorme surprise sera bientôt dévoilée ;)

D'accord, dans ce cas pourquoi Street Fighter en particulier ?

Passionné de la première heure de Street Fighter 2 et surtout du personnage Blanka et Guile, j'avais beaucoup aimé son précurseur Yie Ar Kung-Fu, sur lequel j'ai passé énormément d'heures à l'époque, et qui d'ailleurs a bénéficié récemment d'un superbe hack de Cyrille Gouret et Sylvain Aum que je salue au passage.



As-tu testé le Street Fighter original sur CPC ? Si oui quel est ton personnage préféré (sic) et ton avis sur le jeu ?

Même si cette version paraît mauvaise aujourd'hui, à l'époque en ayant que ça moi je l'ai beaucoup apprécié. J'en avais même fait une version Basic/RSX pour le délire, appelé Bloodsport et distribué dans mon collège. Mais c'était moyen lol

Peux-tu nous donner ton top de tes jeux préférés et détestés sur CPC (hors homebrews) ?

Renegade
Robocop
Green Beret
Solomon's Keys
Dragon ninja
Double dragon
Le passager du temps
Sram 1 & 2
L'anneau de Zangara

Et les jeux où j'ai été déçu :

Tiger Road
Yie Ar Kung-Fu 2
Renegade 3
Final Fight
Vigilante

Que penses-tu de l'état de la scène CPC actuelle ? Au niveau français et plus largement au travers des scènes étrangères ?

Au niveau français ça se tire dans les pattes. Certains rongés par la jalousie, ayant peur de ne plus attirer la lumière si tant bien qu'ils l'aient attiré un jour, ne cessent de dénigrer le travail des autres. Il est toujours plus facile de critiquer que de créer quelque chose. Mais hormis ces quelques personnes isolées, je trouve la scène très active depuis ses dernières années et j'en suis très content. Tout le monde doit vivre sa passion peu importe le niveau et l'implication. Etant de nature optimiste, je trouve toutes les productions intéressantes et j'encourage le développement dans ce sens. Entre le travail de nos youtubeurs et les fanzines qui poussent comme des champignons ces temps-ci, ça donne de la motivation à tout le monde. Au niveau de la scène étrangère, ça bouge encore plus avec plein de productions de nos amis espagnols qui sont très productifs. Ainsi que les youtubeurs français, espagnols et anglais, qui nous permettent de garder cette petite flamme qui est en nous.

Une dernière chose à rajouter pour tous nos lecteurs et lectrices ?

Merci pour tous les messages et les soutiens bienveillants que nous avons reçus, et que nous recevons toujours depuis la sortie de Toki GGP. Je suis très content que nous ayons pu accomplir ce rêve d'adolescents de faire Toki sur notre Amstrad. Déjà dès le collège je savais que JackGGP était capable d'une telle prouesse. Je l'ai juste aidé (ou harcelé lol) dans ce sens à se surpasser. Et nous avons le résultat que vous avez tous vu ;). Un grand merci à JackGGP et à vous tous ! A bientôt avec de grosses surprises ;)

Kenshiro72 a testé TOKI GGP

TOKI GGP, pour Nous...les Singes
(Team GGP) / www.amstradggp.com
CPC 6128 / 6128+ 128K (dsk 2 faces)

"Le voilà, le Toki, le guerrier singe héros
Il revient, le Toki, pour sauver la belle Miho"
(A chanter sur l'air du générique de Albator 84)

Au fin fond de l'Univers de la scène CPC, à des années et des années-lumière de la zone Z80, Veille celle que les vieux cpcistes désespérés appellent, Quand ils ne sont plus capables de trouver une solution pour adapter Toki, Quand il ne reste plus aucun espoir : la team GGP !

Car oui chers amateurs (et amatrices) du hit incontournable de TAD sorti en 1989, Toki est enfin arrivé sur nos increvables et toujours fringants CPC 128K en fin d'année 2022.

Après plusieurs années de développement, et une première démo proposée en 2019, ce que l'on pensait impensable il y a 30 ans (et encore récemment) nous est proposé par la talentueuse team bien de chez nous.

Pour débiter ce test il faut noter que ce superbe TokiGGP est d'abord le fruit du travail acharné de deux amis d'enfance (MaitreJoe et Jack) qui ont décidé il y a quelques années de relever le défi. Alors ce Toki GGP ça vaut quoi, pour qui, et à quel prix ? Voyons ça...

Précisons tout de suite qu'il vous faudra un CPC 6128 et au-delà pour obtenir le ticket d'entrée vers l'aventure simiesque. Sans oublier une manette/joystick avec 2 boutons X et Z. Exit donc nos anciens joysticks multi-boutons X (sans acné juvénile). Un peu dommage mais pas insurmontable pour autant.

La première excellente surprise après le démarrage du jeu est le superbe écran de présentation en mode overscan (plein écran) qui nous propose un menu multilingue (français, anglais, espagnol). Indispensable et fort bienvenu pour pouvoir profiter des quelques passages de dialogue du jeu, ainsi que des longs crédits de fin.



Et justement une fois ce choix effectué patientez avant de cliquer sur le bouton "Feu". Cela afin de profiter de la petite scène de ménage, sans Raymond et Huguette, mais entre Miho et son chevalier servant. Petit clin d'oeil au passage quand elle lui demande de ne pas attendre 30 ans pour se bouger !

Et c'est parti pour le niveau 1, où l'on remarque d'emblée la fenêtre de jeu un peu réduite, mais largement dans les normes des hits de l'époque, voire même souvent pour un résultat supérieur niveau fluidité. Un choix pertinent et logique au vu des performances limitées du CPC, afin de préserver les performances générales du jeu. De même quelques ralentissements sont le compromis à accepter afin de garantir les performances optimales pour un jeu de cette qualité.

Par la suite on est rapidement époustouflés par la qualité du scrolling et le festival de couleurs chatoyantes qui nous flattent la rétine (cyclope compris).

Le jeu est fluide, Toki répond parfaitement aux sollicitations du joueur, et point positif : un tir automatique (de boules) a été implémenté. À noter que les ennemis changent de couleur (blanche) pour marquer une touche réussie, ce qui donne un drôle d'effet sur les statues, alors qu'on pourrait penser à un bug au premier abord.

On avance tant bien que mal dans ce premier niveau, constamment sollicité par des vagues d'ennemis divers et variés, voire même retors ! Le plaisir de jeu est là, mais l'on constate rapidement que le challenge est assez corsé (comme dirait Napoléon) pour les joueurs moyens, voire même confirmés. On est sur du gaming à l'ancienne, quasiment du "Die and Retry", où il faudra pratiquement connaître les niveaux par coeur afin de ne pas se voir condamné à errer encore et encore sur les mêmes passages, tant les pièges sont nombreux.

Même si le jeu est très nerveux, et si ce fichu compteur de temps vous menace de fin anticipée, il ne faut pas hésiter à prendre son temps. La patience sera votre alliée vers la victoire sur le boss final qui vous attendra à chaque fin de niveau.

"Il était où, hein, le Toki ?
Il était où le gentil p'tit simien
Il était où, hein, le loki ?
Le gentil p'tit simien, il était où ?"

Justement notre primate héroïque aura fort à faire le long des 7 niveaux du jeu. On finit tout de même par remarquer que cette adaptation "ggpienne" n'est pas fidèle à 100% à l'oeuvre originale dans l'agencement des niveaux. Ce qui n'est pas rédhibitoire même si on connaît par coeur le Toki original. Au contraire les fidèles de l'époque des versions arcade, consoles rétro et modernes, auront un nouveau challenge à relever.

Nous voilà donc en présence de niveaux très variés, dont un superbe niveau sous-marin qui vous donnera encore des sueurs froides (même sous l'eau). Sans oublier le très bouillant niveau 3 (les Cavernes de Feu) qui vous fera transpirer au-dessus de fleuves de lave surchauffée, et qui se conclue sur un hommage à notre regretté Poum du

magazine Amstrad 100 %, au travers des attaques de son boss final.

Je ne vais pas ici vous retranscrire le contenu de tous les niveaux afin de vous laisser la surprise de la découverte, mais on notera le trépidant niveau des mines où vous devrez dans un chariot effectuer un parcours au cordeau. Niveau étonnant dans sa technique car il bénéficie d'une parallaxe (défilement différentiel sur plusieurs plans) très soignée, et peu vu sur notre bon vieux CPC, une véritable prouesse technique.

"Au pays, de Toki
Comme dans tous les pays,
On s'amuse, on râle, on crie
Il y a des galères et des vacheries"

On ne peut également que saluer l'environnement sonore du jeu qui reprend les musiques du titre original, ainsi que des compositions additionnelles de la patte (velue ?) de JackGGP lui-même. Tout cela concocté sur deux voix (musique) et une voix (bruitages) via le logiciel Arkos.



Tous les thèmes sont efficaces, s'incrument immédiatement dans la tête, et rythment superbement notre progression dans les niveaux, un sans-faute sur ce point.

Pour les joueurs qui parviendront au bout du challenge n'oubliez pas de prendre en photo votre écran et votre score, afin de l'envoyer aux GGP (via leur site) pour figurer sur le Hall of Fame. A l'heure de l'écriture de ces lignes c'est Xyphoe (gamer anglais) qui détient la pole position avec 2,153,070 points ! Mais comment a-t-il fait ?

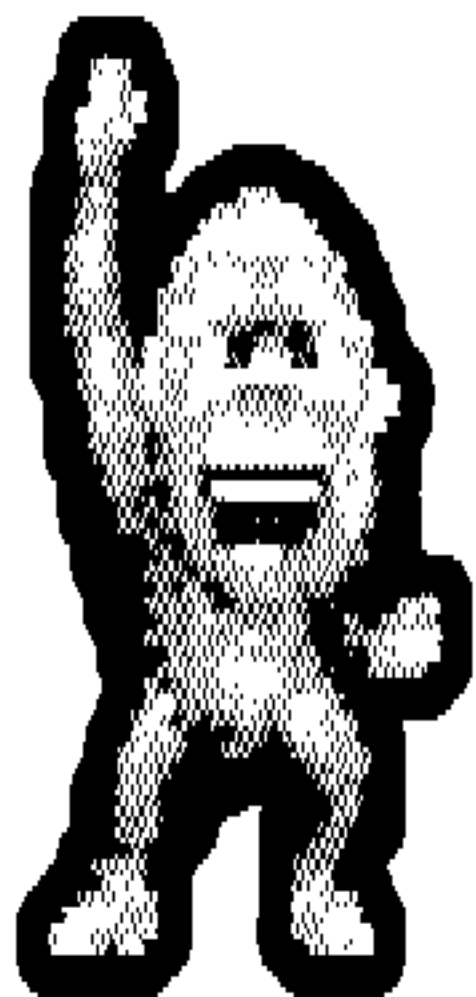
Alors que penser de ce Toki GGP ? Nous avons ici une superbe adaptation de ce classique, et un vrai tour de force de programmation. Personnellement je n'aurais jamais cru possible d'avoir un Toki sur ma machine fétiche. Il se destine à un public avide de difficulté et de challenge relevé, tant le niveau peut paraître élevé pour les joueurs comme votre serviteur (bloqué au niveau 4), qui est dans doute trop rouillé et plus du tout habitué à des jeux "à l'ancienne".

Mais ce constat ne doit pas vous dissuader de tenter l'expérience. Même si l'on peste devant ses échecs répétés c'est un vrai plaisir, quel que soit son niveau, de réessayer encore et encore de franchir les nombreuses difficultés. La preuve : je suis un joueur moyen aux gros doigts qui grincent, et pourtant j'arrive encore à progresser ! Même si au final peut-être ce nouveau hit du CPC finira par me rendre complètement toké !

Pour vous le procurer c'est très facile : il est disponible gratuitement sur le site officiel de la team GGP, et sur la plateforme itch.io (avec ou sans contribution).

"Et maintenant...que vais-je faire ? De tout ce temps ? Jouer à Toki !"

En guise de petit épilogue je vous redirais tout simplement une ultime fois de donner sa chance à cet indispensable sur nos machines 8 bits chéries, vous ne serez pas déçus. Merci les GGP, vivement vos prochaines productions à venir, haaaaduuuken !!!



WWW.AMSTRADGGP.COM

HALL OF FAME

Qu'est-ce que c'est AMSCII ? par Wil

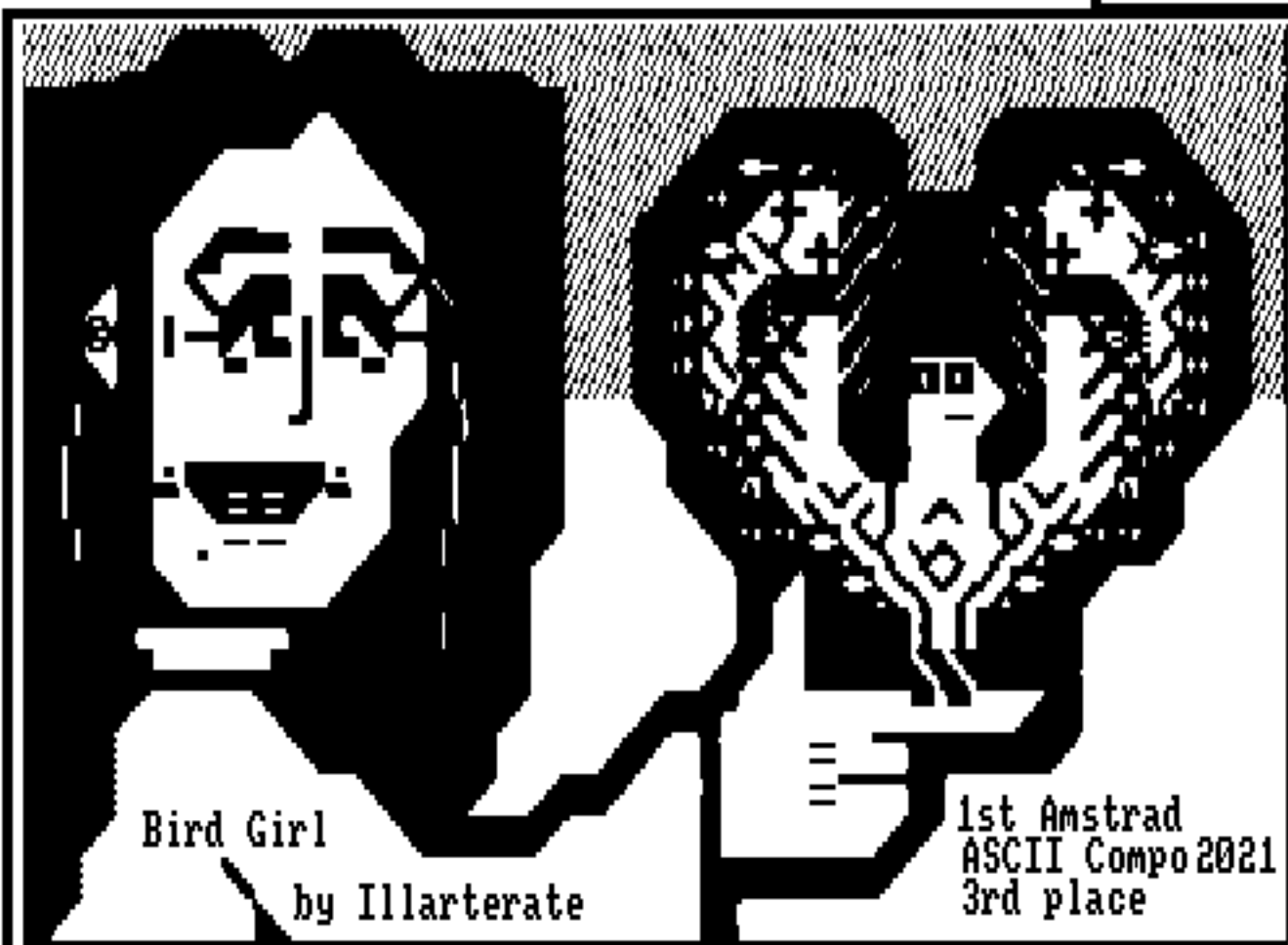
Qu'est-ce que c'est AMSCII ? C'est un mot-valise composé à partir de Amstrad et PETSCII ou ASCII. ASCII est une norme informatique de codage de caractères apparue dans les années 1960. Mais la plupart des ordinateurs n'ont pas implémenté ce standard, mais ont ajouté en plus quelques caractères spéciaux.

Par exemple, le Commodore PET n'avait pas de mode graphique, il fallait donc utiliser des caractères avec des symboles graphiques pour créer une image. C'est ainsi qu'est né l'art de PETSCII. Aujourd'hui PETSCII connaît une grande popularité sur le Commodore 64. Sur le CPC, nous avons de bons modes pour montrer une image, mais disposons aussi de caractères graphiques très intéressants.

En 2021, au milieu de la pandémie COVID, Logiker de VCC a lancé une nouvelle compétition pour les graphiques AMSCII. Il a publié une extension pour le programme Playscii qui permet de dessiner et d'exporter une image composée de caractères pour le CPC464.



3rd AMSCII Compo 2023 / 7th place Faxscii by Faxhacked!



Composer une image AMSCII est très différent de faire une image avec PETSCII, parce qu'il y a d'autres caractères et d'autres restrictions avec les couleurs. La première compétition de AMSCII a été un grand succès, qui n'a été surpassé que par la deuxième compétition en 2022.

De plus, nous avons eu des superbes dessins à l'AMSCII compo 2023. Il y aura peut-être un autre concours de AMSCII en 2024 ! Dépoussiérez votre CPC et commencez à dessiner !

Lien : <https://logiker.com/AMSCII-Compo>



AnakinTF's interview

by Kenshiro72

As indicated in the last fanzine, QCPM is going to meet the international CPC scene. And in addition to the British scene, how can we not mention the very rich Spanish community, through a passionate exchange with one of its friendly members : Cris (AnakinTF) who, live from his paradisiacal island of Tenerife, kindly accepted an interview, vamos, vamos....

Hello Cris, and thank you for this interview. Can you introduce yourself in a few words to our readers?

Hi, as you say my real name is Cris, although I'm known by my nickname, AnakinTF and I'm a computer engineer, I'm 48 years old, I'm from the old school.

First, the essential question : what was your first Amstrad computer ? What were your first impressions ? Already at that time, did you think that one day you would create material for this computer ?

The truth is that my first Amstrad computer was my first computer, although I knew the MSX 1 because a cousin of mine already had it. My first Amstrad was a CPC464 with a green phosphor monitor, I think that made my eyesight exceptionally sharp. It was my father's "fault", an industrial expert who was passionate about electronics; there were always electronics magazines at home, such as Resistor and some others, which we still have saved; so it was the perfect mix, I started making LED lights connected to the CPC expansion port, over the years a magazine appeared, the Amstrad Ocio, which had several hardware projects for CPCs, all very basic but very instructive; I remember that time with great affection. I was very interested in the professional hardware that the CPC had, such as external disk drives, RAM and ROM expansions and of course, the MULTIFACE II, things that were very difficult to get in the Canary Islands, yes, at that time trying to buy outside the islands was very complicated because of the distance from the mainland.



Here in France we don't know much about the D.E.S. system, which you assemble, can you tell us about it ?

The DES project came out of the AUA group, created by @mrbyte and @jgilcas, which was an evolution of dandare's (@_dandare_) project, his Dandanator CPC mini. The idea was born due to the stock problems of 3" disks and the cassette loading errors, so the Dandanator CPC mini was taken and the memory was extracted and added inside a GB advance cartridge, and the reason for doing so was the availability of connectors and housings at a low price, which would make it possible to manufacture them at an economical price and also have the value of "collection", something that gives greater value to the productions of new titles.

Several prototypes were made and several test units were released; AUA published all the schematics and the rest of the project, that's when I came into play, seeing that no units were made I decided to make several units to cover the manufacturing costs, I made only 10 units, of which I kept two units. I published in a Telegram group several photos and AUA contacted me and proposed me the idea of making the PCBs and cartridges for the reserves they had since they had opened the project and I didn't think much, just two days and I said yes. We made two "print runs" with a joint quantity of more than 200 DES and more than 600 cartridges, besides this, the Retroworks group contacted us to make the cartridges for their two CPC flagships, The Sword of Ianna and Los Amores de Brunilda. Now it's just a few units for friends and colleagues who ask me, so there may be between 250 and 300 DES units in the world.

In addition to the D.E.S. you have also designed a 512K memory extension, and even GX-4000 cartridges. Can you tell us where this passion for peripherals comes from, and how such a memory extension would be useful nowadays?

That's right, during the time between the two DES runs I created the PCB and 3D design for Amstrad Plus and GX4000 cartridges as there was nothing more than some designs in CPCWiki, but of course, not everyone can or has the knowledge to make them in an amateur way, so I decided to make a design as easy to manufacture in large runs. I also adapted the design of the RAM expansion of @rivaldinho to be used in both EDGE and MX4 connector, all with SMD components, but I had a problem, the availability of the FPGA for the design, so I make them in very few quantities, but I'm developing to use another type of FPGA that has more availability, but as the time I have is very small, the advances are very few.

As I told you in the first questions, my passion for the creation of hardware for the CPC was the little availability I had at that time due to the remoteness of the continent.

Do you have any future plans for hardware or software for the cpc old or Plus/gx4000 models?

The truth is that I have little time right now, but I do have several parked projects waiting for time, I am also creating a website where I am writing all the knowledge I have acquired over the years and that I will make available to everyone to be a reference for other enthusiasts like me.

Spain seems to be a fertile ground for cpc enthusiasts, with many conventions. Are you a fan of these events, have you participated as an exhibitor?

In Spain, in almost every city, there is a computer fair and in them there is a place for retro computing and of course the Amstrad CPC, I participated in the last Amstrad Eternal fair, in October 2022, which is held in Barcelona, and as a member of AUA, I participated in their stand, making known the DES and giving support to users and programmers.

In Spain you have an organisation called AUA, which can be found on the official D.E.S. page. It's possible to join it for not Spanish people?

Of course you can join AUA, you don't need to be Spanish, the Friends and Users of Amstrad are of all nationalities, wherever a user asks for help we offer it.

The Spanish CPC scene : its evolution, its current state, its future? What are your feelings or predictions for the future?

The CPC scene in Spain is very alive and healthy, this is due to the amount of contributions made by the community to produce new developments, I don't know if you know it but in a Spanish university, in Alicante, they give programming classes with an Amstrad CPC464, they also promote an annual contest in which students and other developers participate, the CPCretroDEU, there are also other developers who publish their frameworks for the creation of new titles, CPCTelera by @FranGallegoBR, RSLibs by @artaburu and Pestecera MK1 by the @mojon_twins, are some examples.

Where can we find you on the web to discover your creations?

If you want to contact me you can do it by instagram @anakintf_retro, twitter @anakintf, facebook @anakintf, for sure by some other too.

Another obligatory question, if you are a gamer, what are your favourite games on the machine and those you hate?

Of course I'm a gamer and I have games that I love on Amstrad like Combat School, Game Over or Rambo III, it's true that there are others that I'm less fond of, but I don't hate them.

Any last word to add for our readers?

Don't stop doing what you love, whatever it is.



Le cas, pas de boi

par Kukulican & Kenshiro72

Où le titre, vous vous demandez sûrement de quoi je vais vous parler.

Vous avez tous aimé un jeu jusqu'à le connaître par cœur, ou du moins essayé de découvrir toutes les subtilités de ce dernier pour arriver à le finir. Tout ça pour vous rendre contre, oh malheur, que le jeu a un bug ou plusieurs bugs, soit anodin, soit pratique, soit catastrophique. Suivant le bug rencontré c'est source de frustrations. Et aucun patch pour corriger le bug, mais sur "cpc-power.com" nous essayons depuis de longues années de vous fournir des versions "propres" et aussi des versions "fix" qui corrigent un maximum de bugs répertoriés. Du reste, si vous avez connaissance de bugs et que vous pouvez nous expliquer comment reproduire le bug, ou même comment corriger des bugs, nous sommes très intéressés.

"Et c'est parti", attention, rien à voir avec la chanson de Nadiya de 2004, nous allons remonter bien plus loin dans le passé.

* SABOTEUR, 1986 Durell Software

Le jeu est composé de 9 missions, et pour remplir votre mission, trois possibilités s'offrent à vous :

- le mode petit joueur, qui consiste uniquement à s'échapper en hélicoptère (à noter que la porte qui donne accès à l'hélicoptère sera verrouillée à partir du niveau d'expérience 5).

- la mission partielle : il faut récupérer la disquette et s'échapper avec l'hélicoptère, sans tout faire sauter.

- la mission complète : vous devez trouver dans un premier temps la bombe (l'emplacement de la bombe varie suivant le niveau de difficulté), prendre la disquette et déposer la bombe. Puis s'échapper avec l'hélicoptère avant que la bombe ne vous explose à la figure.

Contrairement à la version ZX Spectrum il n'y a pas de bombe au niveau de difficulté 3 dans la version CPC originale, que ce soit sur disquette ou cassette.

J'ai eu la chance, grâce à Christophe KOHLER, et suite à ma modeste participation sur le projet "Ninja Carnage", de rentrer en contact avec l'auteur de Saboteur.

J'ai mentionné le bug à Clive TOWNSEND, le créateur du jeu, le 17 août 2020. Personne ne le lui avait jamais signalé ! Et Clive a corrigé cette anomalie le 18 août 2020, soit environ 35 ans après la sortie du jeu !

Et il n'y avait qu'un seul octet à corriger pour avoir la bombe au niveau de difficulté 3 :

poke &E3C5, le &02 en &92

Comme quoi, parfois ça ne tient vraiment pas à grand chose.



* SABOTEUR 2, 1987 Durell Software

Le deuxième opus est lui aussi constitué de 9 missions, vous devez finir celles-ci dans l'ordre pour obtenir le code d'accès à la mission suivante. La carte du jeu a une taille énorme pour un jeu Amstrad CPC (surtout pour une version n'utilisant que 64Ko de RAM), là aussi nous sommes en présence d'un portage de la version ZX Spectrum.

Roudoudou, grand fan et grand maître de ce jeu, nous a signalé un bug concernant l'affichage d'un ennemi à un endroit précis, bug non présent sur la version ZX Spectrum.

Comme pour Saboteur premier du nom, Clive TOWNSEND a eu la gentillesse de corriger très rapidement le bug, là aussi une petite erreur sur un seul octet : poke &397C, le &05 en &85.

Depuis, malheureusement, de nouveaux bugs ont été découverts.

Bug lors de la collecte des microfilms : Si on s'équipe avec un point d'interrogation "HELD", et que l'on se rend à la caisse qui contient deux microfilms (sur le plan, c'est en dessous de la salle d'invulnérabilité), on obtient un nouveau microfilm à chaque tour de fouille de la caisse. Si nous sommes raisonnables (sans corrompre l'écran) ce bug est très pratique, plus besoin d'explorer toute la carte pour en avoir assez.

Bug lorsqu'on envoie un objet sur la barrière électrique : en jetant un objet sur la barrière électrique cela engendrera une électrocution et la mort, uniquement si vous touchez un arc électrique (si votre objet atterrit entre deux arcs, vous ne mourrez pas). Et pourtant si vous êtes loin de la barrière électrique, ça ne devrait jamais vous électrocuter éhéh.

Ce deuxième opus est beaucoup plus riche que le premier, il y a plusieurs secrets dans le jeu (cheat mode, raccourci...), et vu la complexité beaucoup plus de risques d'avoir des bugs.

* BARBARIAN, 1988 Melbourne House

A l'époque je ne connaissais pas du tout la version Amiga ou Atari ST (de Psygnosis), de ce fait je n'ai absolument pas été déçu par la version Amstrad CPC, n'ayant aucun point de comparaison (qui est bien moins riche et bien moins belle que les versions 16 bits).

Bien au contraire j'ai été complètement fan de ce jeu, aujourd'hui je sais qu'on a eu encore une fois un portage de la version ZX Spectrum, et que cette dernière n'avait pas le bug dont je vais vous parler.



SABOTEUR 2 - 1987

Il ne faut pas confondre avec le Barbarian de Palace Software. Ici nous avons une gestion via icônes, assez déroutante pour certains, voir même considérée comme injouable par d'autres, mais tout est une question d'habitude, et une fois qu'on a bien pris en main le contrôle du joueur ça devient un véritable plaisir de diriger Hegor, notre barbare.

Et une fois qu'on s'amuse bien dans ce jeu, qu'on passe une grande partie des pièges (c'est un jeu du style DIE and RETRY), on a la désagréable surprise de se rendre compte que le jeu est buggé au niveau d'une échelle, ce qui vous empêchera de revenir sur vos pas et de finir le jeu.

A l'époque j'ai cru à un défaut de ma cassette, et j'avais obtenu le remplacement de mon original, mais la nouvelle version avait le même bug dans mon CPC 464, quelle ne fut pas ma déception !

Du coup j'avais transféré difficilement le jeu sur disquette, et passé de très longues semaines à chercher le moyen de corriger cette satanée échelle (je n'ai jamais eu de matériel du style Hacker, Multiface 2, ou autre tricherie permettant de bidouiller rapidement et directement la mémoire du CPC).



devez revenir sur vos pas pour finir le jeu. Et là j'avais du mal à gagner vu que mon compteur tombait à zéro avant le retour au bercail. J'ai fini le jeu en y allant doucement à l'aller et plus rapidement au retour, tout ça pour voir un vulgaire message de félicitations : "YOU HAVE DESTROYED NECRON AND HIS EVIL KINGDOM. YOU HAVE WON THE RIGHT TO RULE THE KINGDOM".

Traduction : VOUS AVEZ DETRUIT NECRON ET SON ROYAUME MALEFIQUE. VOUS AVEZ GAGNE LE DROIT DE GOUVERNER LE ROYAUME

Maintenant je pense que vous comprenez beaucoup mieux le titre de cet article. Et vu que ce ne sont pas des cas isolés il y aura sûrement une suite, car nous sommes encore loin d'en avoir fait le tour.

Car ce terrible et perfide bug, déjà trop présent sur nos machines modernes (console ou ordinateur) sévissait déjà fort bien à l'époque des ordinaures du siècle dernier. Qui ne se souvient pas par exemple du terrible jeu où l'on "pilote" un hélicoptère noir de sinistre mémoire, impossible à terminer. Et tant d'autres mauvais souvenirs de jeux qui plantaient, ruinant nos belles soirées au coin du cpc.

J'aurais l'occasion de vous narrer nombre d'autres histoires autour de cette bestiole horripilante dans les futurs numéros de votre fanzine préféré, à sui.....vre (désolé pour le bug).

Mais j'ai fini par y arriver (vive Discology) : il fallait remplacer les octets 10,A9,FF,EC,FB,FF par 00,0B,00,00,00,00 à partir de l'adresse &A203.

J'avais aussi trouvé des messages cachés en mémoire, j'aurai préféré qu'il n'y ait pas de bug sur l'échelle :

Adresse &4014 : OK I CAN'T FOOL YOU HACKERS-BUT PLEASE JUST FUCKOFF... NECRON RULES !!!! HA HA AHA - ON NO NOTAHA AGAIN BY THE WAY IF WOULD HAVE BEEN MUCH EASIER TO POKE 0 WITH MY INITIALS.

Traduction : OK JE NE PEUX PAS VOUS TROMPER LES HACKERS-MAIS S'IL VOUS PLAIT ALLEZ VOUS FAIRE F**TRE... NECRON REGNE ! !!! HA HA AHA - OH NON AHA PAS ENCORE D'AILLEURS SI CELA AVAIT ETE BEAUCOUP PLUS FACILE DE POKER 0 AVEC MES INITIALES.

Et aussi un texte écrit en verlan à l'adresse &42FE : 1988 Tiny The Mad Axeman
Traduction : 1988 Tiny le Bucheron Fou

J'avais tellement joué au jeu pour arriver à le débayer que je passais une grosse partie du jeu trop rapidement. Et une fois que vous avez battu le sorcier, votre compteur temps s'inverse et vous



Duke's interview by Titi

Once upon a time, there was an Amstrad computer addict, who decided to create cool stuffs for our favourite machines. You have recognised the famous Duke, who kindly agreed to talk to us about his passion. Many thanks to him.

Can you briefly introduce yourself to our readers?
I am Duke, 48 years of age, living in Denmark and working as a software engineer for embedded systems.

You are known as the creator of the M4 wifi card. Tell us a bit about this famous card. How did you get the idea? How long does it take to get one?

In the early 1990's my interest was demo programming, after the Amstrad CPC, I went to Amiga and Atari ST and then years later to Playstation 1. Here development moved from being on the computer itself (Amstrad with MAXAM, Atari with Devpac and Amiga with ASM'em-One) to cross development, meaning working from your PC and transferring your code to the target. On PSX this was achieved with an ISA interface and action replay cartridge with a custom firmware (Caetla). I found this was a great way to work, later when the Playstation 2 came around, we (Napalm) - a demogroup I was with developed Naplink a program to upload code to the PS2 from PC via a special USB cable. Since then I did quite a few crossdevelopment systems, so when I rediscovered the Amstrad, I wanted a similar solution. Easy transfer and execution from the PC to the CPC. During the work on the M4 I saw more opportunities and it ended up with a lot more features than originally intended. The time it takes to get one, varies a bit, depending on my work ethic and other factors. Fortunately the extremely big backlog I got from the chip shortage is over, so I think now it's more normal "a couple of months". ;)

When did you get your first CPC ? What AMSTRAD hardware do you have?

1987. It was a second hand CPC664 with green screen and a DMP2000. These days, I have all models of the CPC including the plusses. I got a couple of memory expansions and goteks, but no other hardware.

spinpoint.org



What are your top 3 CPC games/demos/utilities?

Demos: Batman forever, Still rising, PhX/CRTC/Wake up/Logon's run (and many more) Games: Gryzor, Robocop, Commando/Renegade/Double Dragon ... (sorry can't make up my mind!). Programs: Maxam, Protext & Discology.

What are your flop 3 CPC games/demos/utilities?

It is not really something I put a lot of thought into. I remember Outrun being a huge disappointment when I got it.

Besides the M4 wifi, what other hardware do you make?

I make the Imperium Solo USB, which is meant to connect modern game controllers to retro machines. The chip shortage, was quite tough on the chip I used and I haven't produced it since. I remember the price of the chip going beyond what I sold the entire Imperium Solo for. So I redesigned it for another chipset and have ported most of the code, but not really had the time to finish it, so at the moment I only put people on waiting list.

What do you think of the CPC scene?

It's great. Lots of kind and patient people. It is the feedback that makes it worth continuing to produce the M4.

I'll leave the last word to you

Thanks for having me on. I wish you good luck with your fanzine. Take care all and keep up the good work!

TARODIUS a testé

YouTube : @PassionJeuxVideoTV

PUZZLE BOBBLE

CRÉDITS : BENJAMIN "ONEVISION" VORIS / GFX
STEPHANE "SHAAN" LIUZZI / SFX
MIGUEL "REDBUG" VANHOVE / CODE
ÉCRAN D'INTRODUCTION CRAZY PIRI :
CÉDRIC "LEZONE" GRANDMANGE / GFX
ALEXIS "KOOPA" LAMBIN / SFX
BRUNO "KUKULCAN" CPCPOWER / CODE
CRÉDITS SUPPLÉMENTAIRES : JULIEN "TARGHAN" NEVO (JOUEUR AKG)
ANDRE LEIRADELLA (BIBLIOTHEQUE QRC1)

Fonctionne sur Amstrad CPC 6128 old, format disquette et cartouche disponible.

Puzzle Bobble, de Taito, envahit les salles d'arcade en 1994, celui-ci reprend les personnages de Bubble bobble et il est le plus célèbre des puzzle-game...

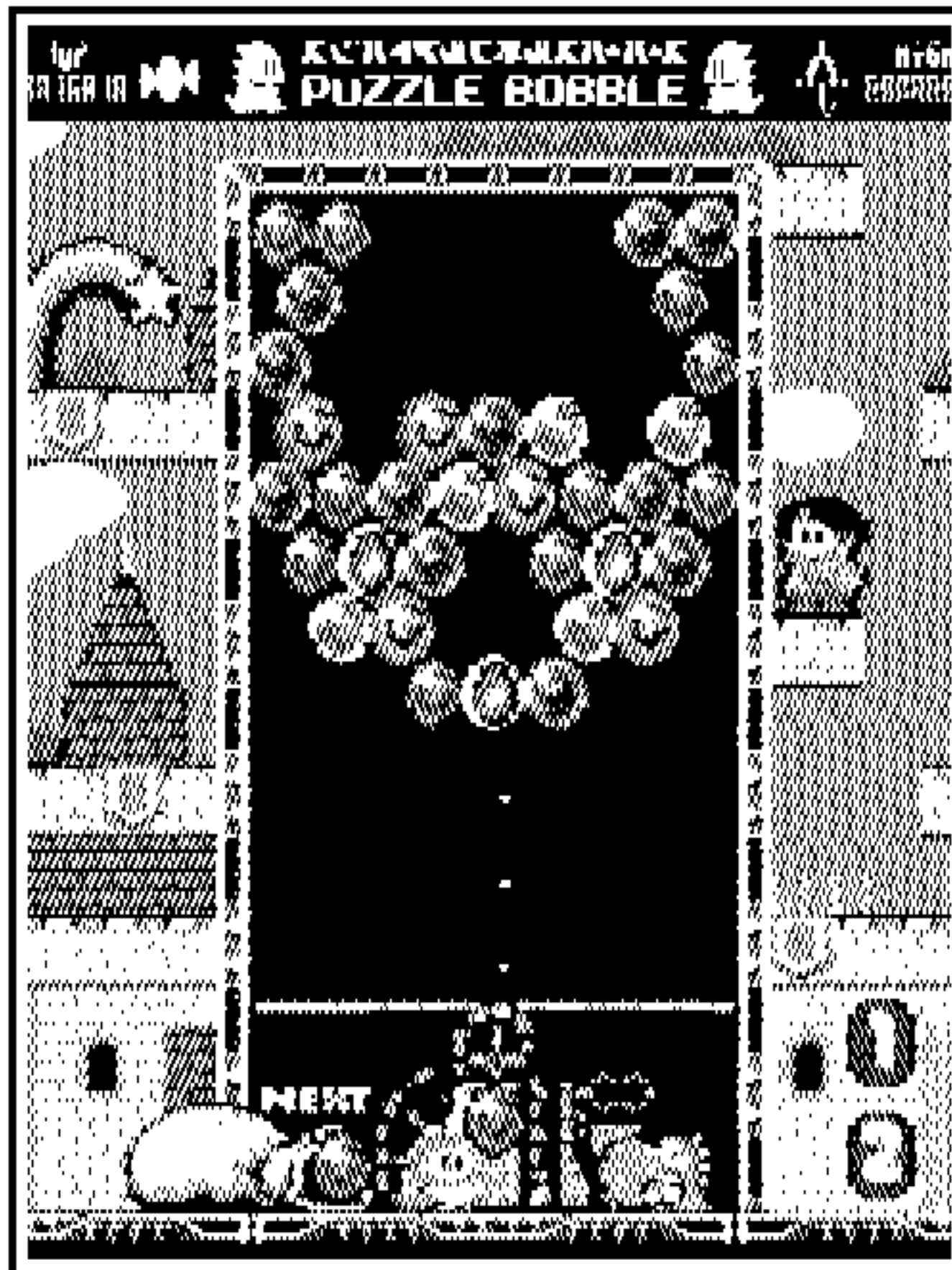
Son succès fulgurant à sa sortie le rendit si populaire qu'il fut converti sur quasiment tous les supports de l'époque. Cependant la faillite de la gamme micro-ordinateur et console d'Amstrad en 1991 empêcha la conversion de ce jeu sur les machines de Alan Sugar

Mais nous le savons, l'histoire de l'Amstrad CPC ne s'est en fait jamais arrêtée, les fans continuent à développer des jeux video sur ces machines, notamment les développeurs Franco-Belge de Crazy Piri, qui décidèrent en 2021 de concevoir une conversion aussi fidèle que possible de Puzzle Bobble sur Amstrad CPC 6128 Old.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, la chose n'est pas aisée : le jeu étant sorti en 1994, l'Amstrad CPC 6128 en 1985, neuf ans séparent techniquement le jeu et la machine devant accueillir la conversion qui se veut le plus fidèle possible...

Rappelons que le principe du jeu consiste à lancer des bulles de couleur avec un canon, de façon à toucher au moins deux bulles de même couleur, directement ou par ricochet avec les parois sur les côtés, de sorte que lorsque trois bulles identiques sont réunies celles-ci tombent, entraînant dans leur chute les bulles en dessous de celles-ci. Quand on a fait disparaître toutes les bulles du niveau on passe au niveau suivant. Bien sûr pour corser le tout, le plafond descend régulièrement, poussant les bulles vers le bas et lorsque le canon est submergé par les bulles arrivant à son niveau c'est le Game-Over ... un principe simple, efficace ... et terriblement addictif, d'où le succès du jeu.





La conversion Amstrad CPC reprend évidemment le même principe, comporte 100 niveaux avec une difficulté croissante, des bulles spéciales qui vous aident à vider plus facilement le niveau de ses bulles, et propose deux niveaux de difficulté (facile ou difficile).

En facile une ligne de mire vous permet de viser plus facilement, surtout quand on doit faire un ricochet pour toucher une bulle difficile d'accès, mais les puristes joueront sûrement en difficile, car dans ce mode, à part le premier niveau qui sert de tutoriel, il n'y a plus de ligne de mire, à l'instar de la version d'origine.

Graphiquement, le jeu est vraiment très beau, coloré, avec des bulles qui scintillent régulièrement, donnant un joli effet, et cerise sur le gâteau l'arrière-plan du jeu comprend des captures d'écran des hits de Taito sur Amstrad (Bubble bobble évidemment, Chase H.Q, Arkanoid...) le jeu en met vraiment plein la vue. L'animation n'est pas en reste, outre le scintillement des bulles évoqué plus haut le jeu est très fluide, les bulles tombent en bas de l'écran quand on réalise un alignement, et l'écran tremble pour annoncer que le plafond va descendre, le tout sans le moindre ralentissement. Quant aux musiques du jeu, reprenant les thèmes du jeu d'arcade, elles sont mélodieuses et les FX font parfaitement le taff, avec même une voix digitale qui vous accueille à chaque début de niveau.

L'objectif de proposer une conversion aussi fidèle que possible à la version arcade sur Amstrad CPC est largement atteint, on a du mal à croire que l'on est sur un Amstrad CPC old, car sans être une copie conforme de la version arcade bien entendu ça reste une conversion fidèle à l'original, prouvant encore une fois que l'Amstrad CPC était sous-exploité à l'époque.

Et pour corroborer mes propos, sachez que le jeu reçut le prix du meilleur jeu de puzzle, de la meilleure musique et FX, excusez du peu ...

Ok, le jeu est beau, bien animé, enchante les oreilles ... Et le plaisir de jouer, est-il au rendez-vous ?

Absolument, la fluidité du jeu le rend aussi nerveux que le jeu d'arcade, on éprouve donc autant de plaisir à jouer sur cette conversion que sur le jeu d'origine. Faire les cent niveaux du jeu est un vrai régal, d'autant qu'on a droit à un plus par rapport au jeu d'origine : les captures d'écran de jeux Taito en arrière-plan, qui nous replongent instantanément dans notre enfance ... la jouabilité est peaufinée, rendant le jeu très agréable à jouer.

Ceci étant dit, aucun jeu n'est parfait et de fait il manque le mode deux joueurs sur cette conversion, mais le jeu solo se suffit à lui-même et vous tiendra en haleine tout le long du jeu. Je ne saurais trop vous conseiller de redécouvrir ce grand classique du puzzle-game via cette conversion, disponible sur CPC-POWER et le site de Crasy-Piri en format disquette ou cartouche, à jouer sur un Amstrad CPC ou par émulateur, mais aussi en ligne sur leur site <https://crazypiri.itch.io/puzzle-bobble>

Titi a interviewé Candy

Comme vous l'avez lu dans l'édito, des fanzines papier, disc et magazines vont paraître d'ici quelques semaines. Si aujourd'hui leur nombre se compte très largement avec les doigts des deux mains, il en était tout autre il y a quasiment 40 ans. Et c'est ainsi qu'au début des années 90, toutes ces productions se sont rassemblées autour de l'AFC : l'Association des Fanzines sur CPC. L'arrêt de nombreux fanzines a été entre autres la raison de la mort de l'AFC. Puis en 1995, un CPCiste a repris les rennes de l'association. Il s'agit de Candy avec l'aide notamment de Bip Bip du fanzine papier Road Runner et de Tom Pouce du fanzine papier Eurostrad. C'est parti pour un retour dans les années 1990...

Salut Candy. Je te remercie au nom de la rédaction d'avoir accepté cette petite interview. Pour ceux qui ne te connaîtraient pas, peux-tu te présenter ?

Salut Titi et salut à toute la rédaction, c'est moi qui vous remercie. Eh bien, moi c'est Sébastien, j'ai 45 ans, je vis à Lyon et comme beaucoup de CPCistes, je pense, je travaille dans l'informatique.

Tout d'abord, pourquoi ce pseudo ? Comment est-il né ?

Ce pseudo m'a été attribué lors du Bugs Meeting 3, par mes très chers collègues : CheshireCat (One à l'époque), Cracky et Dracula. Mes acolytes ont commencé à triper (la fatigue peut-être) sur l'Association des Fanzines sur CPC qu'ils ont rebaptisé l'Association des Fous de Caramels, va comprendre ;) et qui dit caramel, dit bonbon et de bonbon est né Candy. J'ai trouvé le pseudo sympa alors je l'ai adopté.

Comment as-tu connu la scène CPC ?

J'ai découvert la scène CPC à travers le magazine ACPC (Amstrad 100%). Dans les derniers numéros étaient régulièrement présentés des fanzines, avec les coordonnées des rédacteurs. Un jour, j'ai décidé de voir ce qu'était un fanzine et j'ai commandé Crack'n Rom (le numéro 2 à l'époque). Je suis tombé de ma chaise en voyant ça. De mon côté je bidouillais quelques petits trucs en BASIC.

A.F.C. MAG

LE MAG' DES FANZINES . JUIN 1995 . NUMERO 1

A.F.C MAG ? Le MAG' des FANZINES

AFC MAG

GRATUIT - No3 - AVRIL/MAI 96

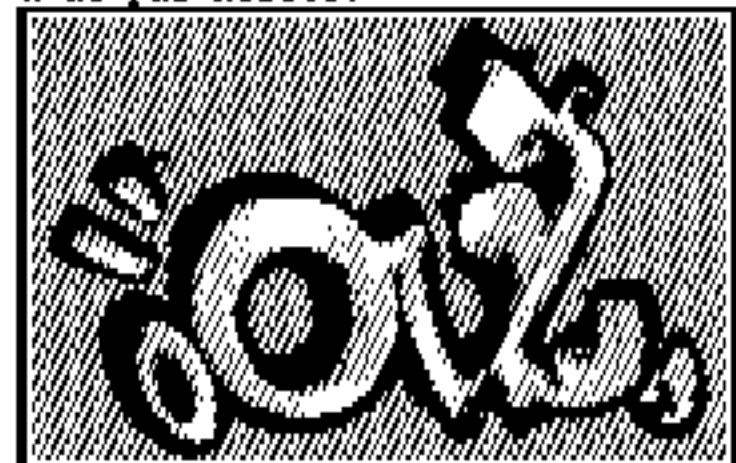
Alors j'ai été impressionné par les musiques, les graphs, certains effets comme les rasters, scrollings... J'ai donc commencé à correspondre avec différentes personnes (Baud, Cjc...) et j'ai reçu mes premières démos. J'étais fou de voir ce que des gars étaient capables de faire. Très vite le virus m'a pris et j'ai voulu faire pareil. En 1993 à la mort d'ACPC j'ai été peiné car toute cette petite communauté n'avait plus vraiment de relais. C'est pourquoi j'ai décidé de recréer l'AFC. Mon objectif était de faire en sorte de diffuser un maximum de coordonnées afin que les CPCistes puissent continuer à correspondre. Alors j'ai contacté un maximum de personnes, en leur proposant l'idée. Elle a été bien reçue, et chacun de mes contacts m'a mis en relation avec ses propres contacts. En quelque temps la liste s'est allongée.

Président de l'AFC, rédacteur en chef du fanzine disc PHASER, démomaker... combien de temps passais tu sur ton CPC à l'époque ?

Beaucoup de temps !!! Enfin, cela dépendait du bulletin scolaire, quand il n'était pas bon je n'avais plus le droit de faire de CPC. Cela dit, je me levais la nuit et j'en faisais silencieusement. Au collège, puis au lycée, je griffonnais des idées plutôt que d'écouter les cours. Je passais du temps sur mon fanzine Phaser, je commençais à m'initier à l'assembleur et je profitais des week-ends pour éditer les fameux bulletins A.F.C. puis imprimais ces bulletins via ma DMP 2160, les mettais sous enveloppe et envoyait à chaque membre sa feuille de chou. Ça prenait un temps fou.

Si ma mémoire est bonne, tu as d'abord intégré le groupe de démomakers MORTEL avant de passer chez OVERLANDERS. Pourquoi ?

En effet j'ai intégré le groupe Mortel, en 1994 je crois. A cette époque je n'étais pas du tout démomaker. C'est Dracula, avec qui j'étais en communication téléphonique trois fois par semaine minimum (conversations qui duraient des heures :)) qui m'a proposé de rejoindre Mortel. Il souhaitait que je rédige des articles pour son fanz (Dracula Franz). Je n'ai jamais écrit un article :) De fil en aiguille je me suis orienté vers la démo. En 1996 lors d'un Meeting (OVL96) j'ai rencontré Shap, Squat et STU les trois membres d'OVL (Overlanders) à cette époque. Le courant est très bien passé et nous nous sommes revus régulièrement lors de mini-meetings improvisés. C'était des réunions complètement décalées, du grand n'importe quoi, on passait des week-ends entiers à se marrer. J'appréciais beaucoup ce qu'ils faisaient. Beaucoup d'idées neuves, des effets inédits... Et puis Shap est un bon motivateur. Dès que je lui présentais une de mes routines, il me poussait toujours à l'améliorer. Ce n'est qu'en 2000 que j'ai rejoint OVL. Je suis venu vivre à Paris et j'habitais à quelques mètres de chez Shap, donc on se voyait quasi quotidiennement. Et comme Mortel était éclaté (certains membres étaient aux abonnés absents, d'autres avaient intégré d'autres groupes), lorsque Shap m'a proposé de rejoindre sa team je n'ai pas hésité.



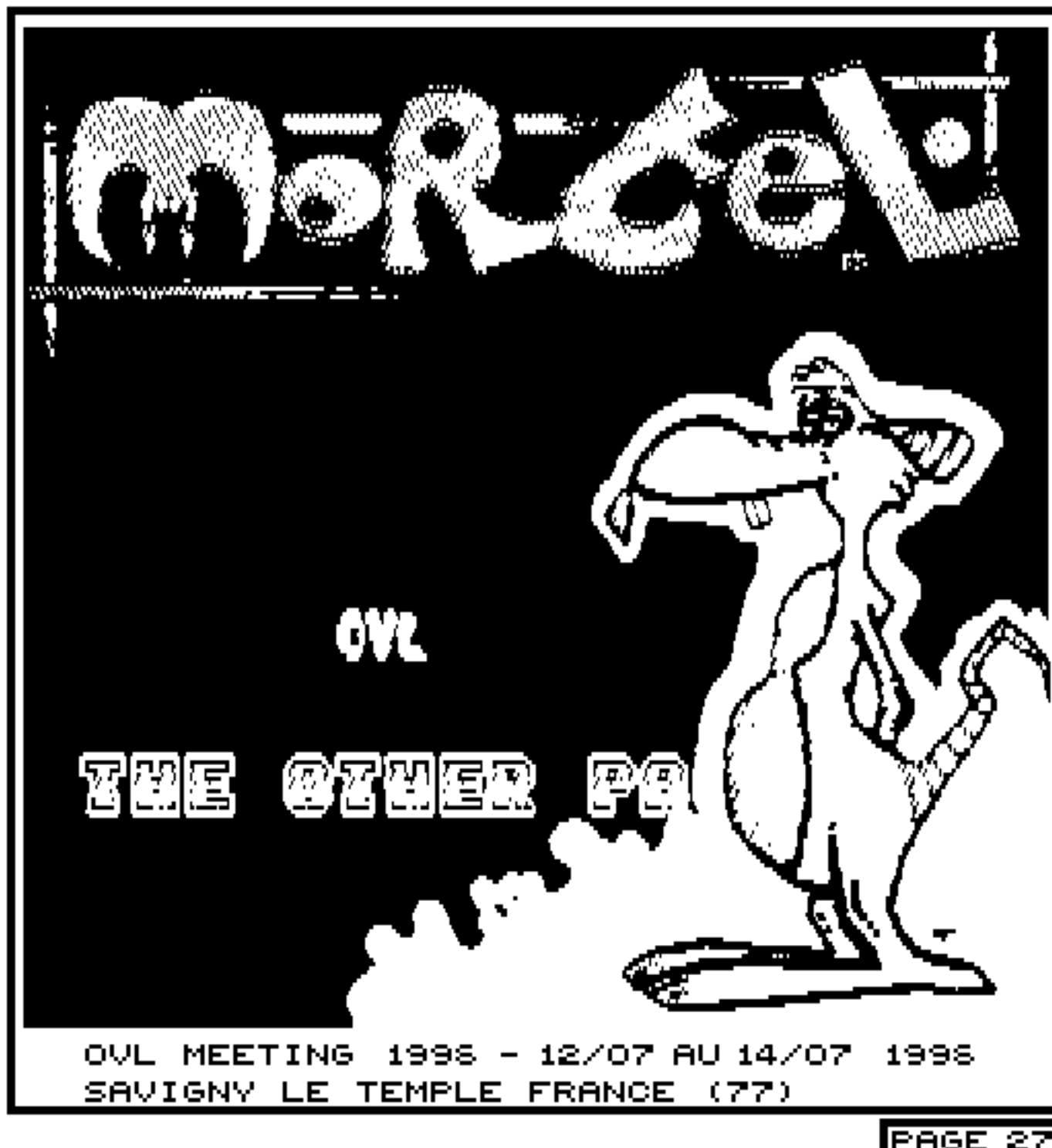
GFX BY BEE/OVL



De quelle(s) production(s) es tu le plus fier et le(s)quelle(s) préfères tu oublier ?

La production dont je suis le plus fier est Points Barres. J'ai passé énormément de temps sur cette démo. C'est une démo que j'avais commencé en 2000 et pour laquelle j'ai bossé différentes choses. Beaucoup sont invisibles (traçage de lignes, décompression à la volée, calculs en arrière-plan et plein de petites choses comme ça). Le souci c'est qu'avec le boulot, les potes, les sorties etc... je n'étais plus un CPCiste très assidu. Alors la démo a trainé. Je codais de temps en temps un effet... puis plus rien pendant un an ou deux. Ce n'est finalement qu'en 2015 que je me suis botté le cul pour la terminer. Les derniers mois ont été géniaux car je venais de faire connaissance avec Camillo, alors nouveau membre d'OVL et on a passé des nuits entières devant le CPC pour achever le projet et le peaufiner. De très bons souvenirs.

Ce dont je suis le moins fier, je pense que c'est Phaser, c'était nul et sans grand intérêt, mais quand j'avais 14 ans ça m'éclatait beaucoup de faire ce fanz.



Dans les années 90, les blagues de potaches dans les démos, les rivalités entre les différents groupes ont forcé les uns et les autres à vouloir toujours faire mieux non ? Tes meilleurs souvenirs de meeting ? Y'en a-t-il de mauvais ?

À partir de 93 pas vraiment. Il y avait quelques démomakers qui sortaient du lot, tels que Antoine, Mage, CheshireCat...ils faisaient des trucs nouveaux, originaux. La plupart des autres CPCistes répétaient toujours le même écran. Un graph en haut, un effet (souvent vu et revu) au milieu et un scroll en bas de l'écran.

Ça a commencé à changer en 96 quand OVL est sorti du bois avec des effets nouveaux, techniques. Alors je pense que ça a dynamisé pas mal et que l'objectif des uns et des autres n'était plus de sortir une production par mois, mais de se casser un peu plus la tête.

J'ai de très bons souvenirs de beaucoup de meetings...Cependant si je ne dois en choisir qu'un je dirais le Croco Chanel 4. Non pas par mégalomanie, mais parce que j'ai été très heureux, en 2007, que nous réussissions à réunir 70 passionnés. Il y avait des anciens qui ne faisaient plus de CPC, mais qui ont tout même fait le déplacement. Je pense notamment à Wild (Crack'n Rom), Duffy (Noix de Croco), Fred Crazy, Digit, Rubi (Logon System)... C'était super de rencontrer des "idoles" d'enfance et de voir autant de CPCs allumés et de CPCistes. Je n'ai pas eu trop le temps de me poser durant ce meeting, car entre les allers-retours à la gare, les courses à faire, la bouffe à préparer, difficile de trouver du répit. Mais j'ai adoré organiser des meetings.



CROCO CHANEL 4 - 04/05 AU 07/05 2007
LAIGNEVILLE FRANCE (80)

Mon plus mauvais souvenir était en 2010, c'est d'ailleurs depuis cette date que je ne me rends plus en meeting. À cette époque, la scène commençait à déraper dans "l'intégrisme". L'esprit qui faisait la magie du CPC et des meetings, à savoir, la camaraderie, le partage des connaissances et la bienveillance ont disparu. La nouvelle politique était de tacler les CPCistes dont le niveau ne "convenait pas", soit disant pour les booster. Des attaques sur la vie privée des gens, des critiques plus que douteuses...on sort complètement du cadre du CPC. Bien que n'ayant pas été pris pour cible à cette époque (il aura fallu attendre 2022 :)), je n'apprécie pas cette mentalité, alors je me suis éloigné de plus en plus de "la scène" et de certains de ses acteurs. Le fait de ne pas adhérer au narratif ambiant et bien que n'ayant quasi pas touché un CPC depuis 2015 m'aura finalement valu des agressions l'an passé. Des attaques personnelles et publiques sur ma vie privée. Les quolibets c'est blessant quand ça vient de gens que je considérais comme des amis, avec qui j'avais partagé des centaines de choses en plus du CPC. Certes nous ne nous cotoyions presque plus et certes je n'étais pas d'accord avec leur comportement, mais je n'étais aucunement "en guerre".

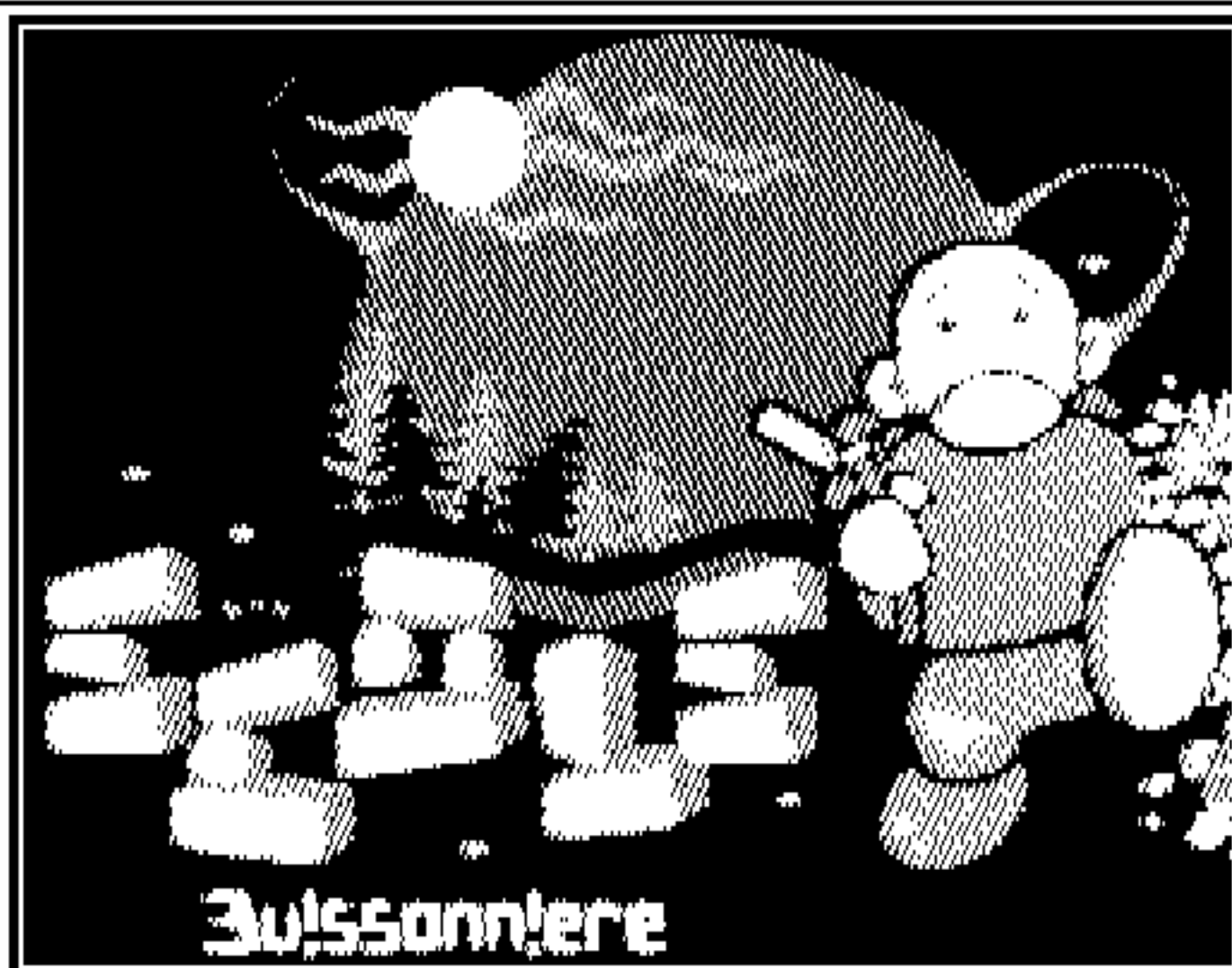
Si je m'étais amusé à dévoiler quelques aspects sombres de la vie privée de certains de mes ex-camarades de meeting, j'en connais quelques-uns qui se feraient bien plus discrets. Mais ça n'a jamais été mon truc même à 14 ans, alors à bientôt 50 ça l'est encore moins.

Aujourd'hui, ton CPC est-il dans un carton au grenier ou à la cave ou t'en sens-tu encore ? Quel matériel possèdes-tu ? As-tu encore des contacts avec des CPCistes ? Regardes-tu les dernières démos, les derniers jeux ? Un come-back est-il prévu ou la scène CPC est-elle définitivement derrière toi ?

Aujourd'hui mon CPC est toujours branché, je continue de m'en servir. Pas régulièrement, mais il m'arrive de bidouiller quelques trucs pour le fun.

J'ai un CPC 6128 multi-crtc (0,1 & 2), un lecteur de SD Card en drive B et je dispose de quelques extensions (Multiface 2, X-Mem, X-Mass, M4).

J'ai quitté les réseaux sociaux mais je n'ai pas perdu contact avec quelques CPCistes. On s'appelle régulièrement, on dialogue par mail, par discord. Oui, je regarde les dernières démos qui sortent, les jeux moins car bien que certains soient très techniques, je ne suis pas un grand joueur et encore moins sur CPC.



ÉCOLE BUISSONNIÈRE-OVERLANDERS-2000

Quitter la scène, je l'ai fait en 2010 quand cette dernière a été détruite par quelques fanatiques. Cependant, quitter le CPC non. Ce n'est pas parce que je ne sors rien que le CPC est derrière moi. Je continue de programmer de temps en temps. Je participe de loin à quelques projets qui verront ou ne verront pas le jour. L'important est de s'amuser. Le CPC a eu une place énorme dans ma vie et je ne crois pas qu'il me viendra un jour l'idée de l'abandonner définitivement.

Ton top 5 démos/jeux/utilitaires et ton flop 5 ?

Concernant les démos :

- S&Koh (Un bond en avant dans les techniques hardwares, une tuerie pour 1991)
- École Buissonniere (pleins d'effets sympas, un system " multitâche "...sortie en 2000 ne l'oublions pas).
- Batman Forever (bien que je ne sois pas fan du thème, il y a des effets inédits, travaillés et des techniques très astucieuses).
- Logon's run - 3D meets the aging bits (c'est beau, ça bouge de partout et le fichier est tout petit).
- Gloire à Piou (dommage que la finalisation ait été bâclée).

Concernant les jeux c'est un peu plus difficile car comme je l'ai déjà dit, je ne suis pas un joueur sur CPC. Mais bon, je me suis tout de même bien éclaté sur :

- Gryzor (je connaissais le tempo par coeur pour tout dézinguer sans perdre une vie).
- Megablaster (très bonne adaptation de Bomberman).
- Spot'94 (jouer à plusieurs c'est super fun).
- Fruity Franck (si si !)
- L'île (la première fois que mon CPC me parlait !)

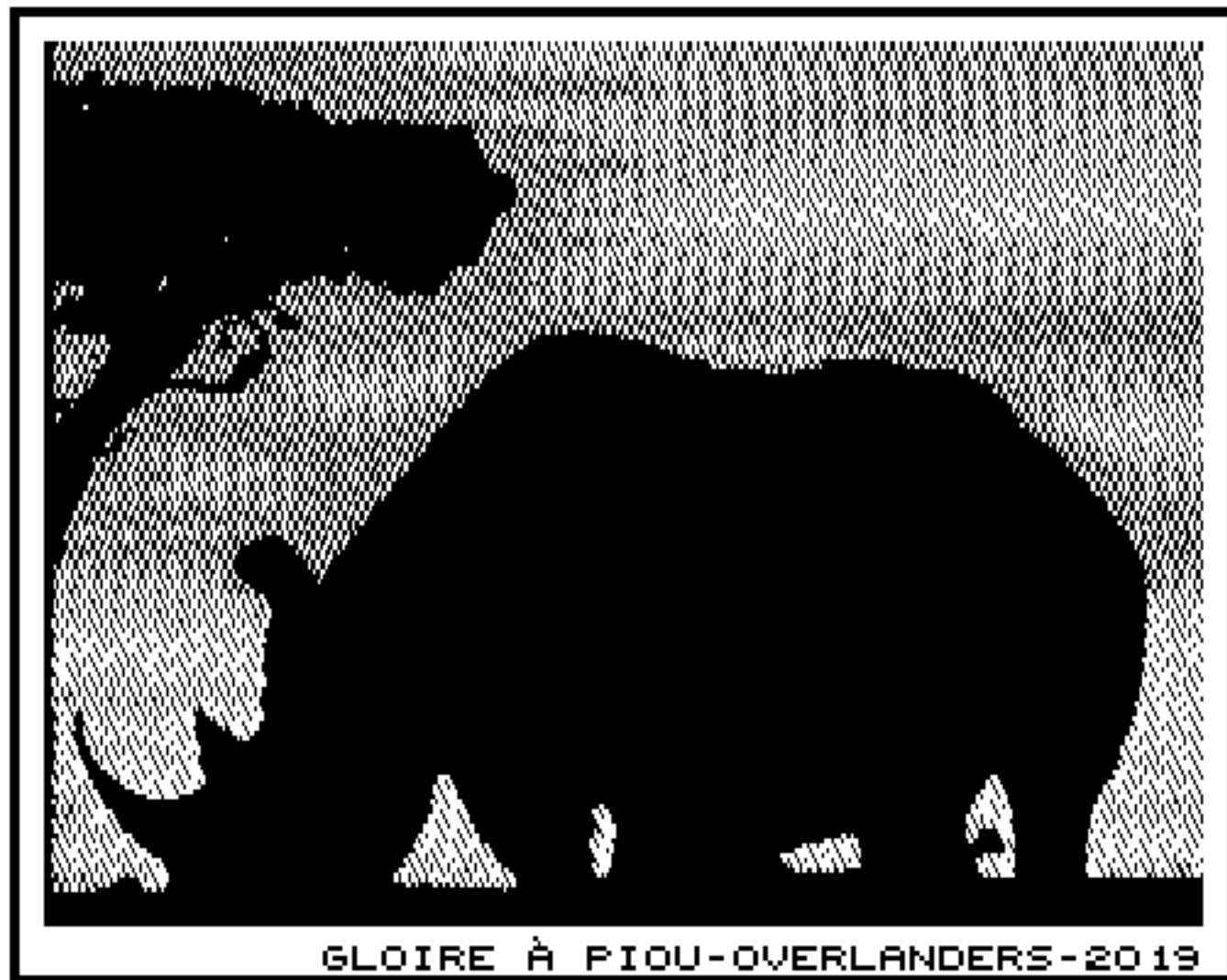
Quant aux utilitaires :

- Orgams (meilleur assembleur à ce jour).
- OCP Art Studio (qui ne l'a pas utilisé ? !)
- DAMS (mon outil de prédilection avant Orgams).
- CPC-T (le compresseur que j'utilise).
- Discology (pour le swapping dans la cours de récré !)

Je n'ai pas de flop 5, il y a eu beaucoup de productions excellentes sur CPC et une infinité d'autres complètement nulles...Mais allez, pour tout de même répondre à la question, je dirai Phaser 1, 2, 3, 4 et 5 !).

Je te laisse le mot de la fin

Le mot de la fin sera bref. Je te remercie beaucoup pour cette interview, je souhaite une longue vie à OCPM. C'est très plaisant de voir en 2023 un fanz mis en page sur Oxford PAO. J'aime les puristes !!! !).



GLOIRE À PIOUS-OVERLANDERS-2019

Arnold ou l'aventurier de l'arche torquée

Auteur : Kenshiro72

Illustration écran-titre : Titan

CHAPITRE 2 : ENCORE MERCI ET BONNE CHANCE,
NOUS SOMMES AVEC VOUS



Après avoir chaleureusement remercié la vieille dame, Arnorld se retrouva esseulé face à la porte d'entrée 4 du terminal d'Orly.

Alors qu'il franchissait les portes automatiques, il entendit derrière lui une voix chevrotante le hélér au loin. C'était sa "taximamie" improvisée qui lui hurlait dessus, comme quoi il avait oublié son sac dans sa Peugeot !

Il fit volte-face vers la sortie mais, à sa grande surprise, les portes battantes se refermèrent sur sa coiffure en banane ! Arnold hurla de peur et évita le scalp de peu. Fort heureusement, le double couperet relâcha sa prise capillaire, non sans avoir totalement aplati sa coiffure. Son cuir chevelu ressemblait à présent au tranchoir de proue de l'Atlantis, célèbre vaisseau spatial du capitaine Albator, une de ses séries animées préférées.

Il se dit sur le coup qu'il aurait bien aimé être pirate, voguer sur les mers, libre, le vent dans sa banane, à boire des litres de rhum et parcourir les Caraïbes. Vaste et illusoire rêve qui fut brisé aussitôt par deux malabars (encore !) qui se présentèrent face à lui.

Mais à contrario des précédents, ceux-là étaient vêtus tels des hommes sandwiches. Avec, en lieu et place d'un hula hoop, un drôle de biscuit géant bicolore. Ils se firent connaître comme des adeptes de la secte des "Granoliens" et lui réclamèrent sèchement une contribution à leurs bonnes oeuvres.

Arnold, sans se démonter, les fixa dans le blanc de l'oeil et leur tourna le dos sans ménagement. Déjà qu'il était limite niveau finances, il n'allait pas encore dépenser ses maigres francs dans des biscuits géants, fussent-ils aussi énormes que Casimir.

Il se dirigea aussitôt vers le comptoir d'Air France, au loin il vit un poste de télévision diffuser des images de son "match" calamiteux contre Musclor, et l'émeute qui s'en suivit. À ce moment précis il aurait voulu être ailleurs, et si quelqu'un le reconnaissait ?

Cherchant à se dissimuler un tantinet, il parvint enfin au comptoir. Son regard s'éclaira en découvrant la sublime personne qui se tenait derrière celui-ci. Une magnifique jeune femme à crinière blonde lui fit un grand sourire et lui demanda en quoi elle pouvait l'aider.



Arnold eut l'impression de se retrouver face à l'héroïne en peau de bête du jeu Vixen, un de ses jeux fétiche. Il lui présenta son billet périmé et lui demanda s'il était possible de le changer pour un autre vol. Celle-ci, après de longues recherches sur son Commodore PET préhistorique, lui indiqua qu'il restait UNE place sur le vol Air France n-666 vers Nice, le lendemain à 07h00 précises.

La mort dans l'âme il accepta l'offre et pris son mal en patience jusqu'au lendemain, non sans passer une nuit presque blanche au coeur des couloirs de l'aéroport. Il appela sa tante au téléphone pour la prévenir, et parvint à trouver le sommeil vers 4h00 du matin, affalé sur un strapontin de la salle d'embarquement.

6h00 : les hauts parleurs de l'aéroport annoncèrent l'embarquement, mais Arnold resta de marbre, terrassé par la faim et la fatigue. Il fut soudainement réveillé en sursaut par des coups de fouet dans son dos, assésés par la jolie demoiselle blonde ! Décidément elle était bien plus qu'une belle hôtesse de comptoir. Il se dit que, sans doute, elle travaillait aussi comme dresseuse de fauves au cirque Kinder, à moins que ça ne soit Pinder.

Quelques minutes plus tard il était enfin dans l'avion, confortablement installé coté hublot, sanglé sur son siège, et réclamant un solide petit déjeuner à l'hotesse, qui se nommait Elaine Dickinson. Mais seulement une fois l'avion en vol, lui précisa-t-elle.

Le décollage se passa sans encombre, et Arnold put enfin se sustenter, non sans réclamer un Mister Freeze en bonus dessert. À sa droite, il remarqua que son voisin le dévisageait bizarrement.

Après un petit moment celui-ci lui déclara : "Eh mais je te reconnais ! C'est toi qui étais à Bercy hier, pour affronter le Barbarian ! J'étais au deuxième rang VIP, derrière Jack Lang, et tu t'es sauvé comme un malpropre !"

Malgré ses dénégations, l'inconnu maintint ses propos et lui demanda, à la grande surprise de notre héros : "Vu que tu affrontes les barbares, est-ce que tu aimes les films de gladiateurs ? Au fait, je m'appelle Jean-Luc Laraie"

Au même moment un grand "Boum !" se fit entendre et Arnold vit, horrifié, qu'un moteur était en feu ! Sirènes hurlantes et panique générale, on demanda aux passagers d'attacher leur ceinture, et de garder leur calme.

Le commandant fit un appel général et leur annonça que tout allait bien, le moteur avait été éteint, et l'incendie contenu. Après tout, l'Airbus A320 était un avion très récent, donc aucune raison de paniquer. Toutefois il demanda si quelqu'un, parmi les passagers, avait des notions de pilotage. Notre fier héros leva la main et déclara qu'il était un expert du jeu Flight Path 737 sur Amstrad CPC.

Personne d'autre ne se manifesta. Elaine prit donc l'initiative de conduire notre petit pilote CPCiste amateur dans la cabine de pilotage. À sa grande surprise il vit que le copilote était avachi sur son siège, complètement inanimé ! Le commandant Avous, c'était son nom, lui dit sans détour : "Petit, mon coéquipier est évanoui, totalement défoncé à la colle Cléopâtre. On perd de la puissance chaque seconde, peux-tu m'aider à poser cet avion ?"

Arnold sentit son sang se glacer, mais releva le défi, il s'installa sur le siège du copilote. Le commandant l'informa qu'il serait impossible de rallier Nice, et qu'il fallait tenter de se poser à l'aéroport de Limoges Bellegarde. Son travail serait de l'informer en temps réel du niveau des indicateurs de vol.

Deux heures plus tard, ils touchaient enfin au but ! Limoges était en vue et l'issue était favorable. C'était sans compter sur le deuxième moteur qui, sans prévenir, s'arrêta telle une grève surprise déclenchée par la CGT !

Avec un sang-froid impressionnant le commandant décida qu'il fallait se poser immédiatement, quitte à tenter un atterrissage en catastrophe. Il demanda aux passagers de se préparer et entama sa descente, peut-être aux enfers se dit notre ado, décidément poursuivi par la poisse.

Il aperçut au loin une longue route et en informa le pilote. C'était une route parfaitement balisée, devant une énorme usine.

La descente se passa en douceur malgré quelques secousses, puis l'avion se posa délicatement sur cette piste improvisée. Toutefois, celui-ci, à cours de circuit hydraulique, avait perdu ses freins ! Il finit lamentablement sa course dans l'entrée de l'usine, fracassant au passage 30 tonnes de vases en porcelaine, spécialité de la ville. Heureusement aucun blessé n'était à déplorer. Le voyage s'arrêtait là, au grand désespoir de notre héros.

Les toboggans de secours furent déployés et les passagers évacués. Arnold, sur ce tarmac de fortune, se dit qu'il fallait se dénicher un autre moyen de transport. La chance était enfin avec lui, il aperçut à l'embranchement de la route un panneau indicateur avec la mention :

"Héliport Charter Services - 1 km".

Avant que quelqu'un ne le remarque, il prit ses jambes à son cou et fila directement en direction de l'héliport. Quelques minutes après, il atteignit son but et se présenta à la réception, il était invariablement abonné aux comptoirs depuis quelques temps, se dit-il.

Il demanda au responsable s'il était possible d'affréter un appareil. On lui répondit que non, mais qu'il pouvait tenter sa chance auprès de deux messieurs pas très regardants, stationnés sur l'emplacement 80.



Il décida de la tenter. Il se rendit au niveau de l'endroit indiqué et ce qu'il vit le fit hurler de rire. Se tenait à cet endroit précis un vieil hélicoptère Puma, rebus de l'armée, sûrement réformé pour mauvaise conduite.

Il avait été entièrement repeint sur toute sa surface, de couleur blanche sur le dessous, et entièrement noir sur le reste de sa carrosserie. Sans oublier un énorme emplacement publicitaire pour le magasin Mammouth, avec son célèbre pachyderme préhistorique !

Deux pilotes en descendirent et vinrent à sa rencontre. Ils se présentèrent en ces termes :

"Salut l'ami, je suis King Escroloque, pilote. Et je te présente mon navigateur, Aymeric Arjauni. On est les proprios de ce petit bijou, l'Hypercopter. On peut t'aider ?"

Il leur demanda si, éventuellement, ils avaient prévu de se rendre aux environs de Nice. Faire de l'hélico-stop en quelque sorte. Ils lui répondirent que non, mais que par contre ils devaient partir pour Carcassonne, déposer une livraison d'assiettes médiévales. Et que, s'il était partant pour pas cher, ils pouvaient l'embarquer pour faire du lest.

Arnold pensa que, perdu pour perdu, il allait quand même se rapprocher de son but. Il accepta le tarif proposé, et grimpa dans le mammouthcoptère, sur les caisses d'assiettes. Il était très mal installé, mais s'encouragea en se disant que, bientôt, il serait enfin près de Maria Whittaker, son idole barbarienne féminine.



L'Hypercopter démarra tout en fureur, ses lourdes pales fendant les airs. King Escroloque se mit à fredonner une ritournelle " :

"Au revoir et adieu, jolie fille Mylène
Au revoir et adieu, jolie fille québécoise
Puisqu'il faut choisir, à mots doux je peux le dire,
Sans contrefaçon je suis un garçon !"

Le rugissement du rotor empêcha notre ami d'apprécier le reste de la chanson. Cela valait peut-être mieux au vu de la voix de crécelle de King le pilote. Le moteur, lui au moins, chantait à peu près juste.

Il prévint son équipage qu'il y avait un moyen de gagner un peu de temps sur leur route. C'était de passer discrètement par les cavernes des Monts du Cantal, près d'Aurillac. Malgré les protestations d'Aymeric quant au risque important de se fracasser sur une paroi, le pilote était seul maître à bord. Ils prirent donc la direction de la cité auvergnate.

Une heure plus tard, ils étaient en vue des fameux monts. Et effectivement on distinguait déjà l'entrée d'une caverne au pied de l'un d'eux.

L'Hypercopter se présenta face à l'entrée, en mode stationnaire. Notre petit bretteur, vu que tout était possible, s'attendit à ce que le Capitaine Caverne en garde l'entrée. Heureusement il n'en fut rien, et le véhicule s'engagea dans l'entrée sans encombre, sans un traître coup de gourdin.

La zone de vol était vraiment très étroite, et à de multiples reprises le choc entre les pales et les murs fut évité. Arnold, pour se calmer, du s'enfiler un tube entier de Tubble Gum, et failli avaler tout son contenu au lieu de le mâcher, tant il était nerveux.

Fort heureusement, et petit à petit, les couloirs s'élargirent jusqu'à déboucher sur une première salle de taille respectable. Au centre un petit bonhomme coiffé d'un drôle de chapeau leur faisait de grands signes, tout en leur intimant l'ordre de se poser.

Vu que cette caverne disposait d'une large plate-forme nos amis prirent la décision de se poser afin de vérifier ce qu'il voulait. King Escroloque posa son appareil, mais dans la manoeuvre il ne vit pas un énorme tuyau dressé avec lequel il rentra en collision. Conséquence catastrophique : le réservoir fut percé. Le kérosène se mit à couler sur le sol, dans la panique générale.



Mais c'était sans compter sur notre Géo Trouvetou en culottes courtes, qui se jeta de l'hélicoptère et bondit sur le réservoir fendu pour aussitôt le reboucher avec son énorme chewing-gum ! On l'avait échappé belle ! Le sparadrap de fortune tenait bon, mais le pilote fit remarquer qu'on n'aurait jamais assez de carburant pour rallier la cité audoise.

Dans la confusion, notre trio avait complètement occulté la présence du quatrième larron à chapeau fédora. Il vint à leur rencontre malgré l'odeur pestilentielle du carburant et leur dit, en se bouchant le nez :

"Bonjour, bonjour, les gars, moi c'est Willy le mineur. Vous faites du tourisme, ou alors vous cherchez des défenses de mammoth dans ce gourbi ?"

Nos trois compères de fortune lui répondirent que non, qu'ils devaient livrer un lot d'assiettes à la Cité de Carcassonne. Comment ça, à la Cité ? se dit Arnold. Il pensait qu'il serait déposé à l'aéroport de la ville, et non sur son célèbre monument historique !

Mais quid du carburant manquant ? Willy eut soudain un éclair de génie et leur précisa qu'un dépôt souterrain de fioul se trouvait enfoui sous leur pieds. Plus précisément une réserve stratégique militaire constituée dans les années 70, au coeur de la pire période de la guerre froide, afin que le président de l'époque puisse toujours rallier Chamalières pour y donner son fameux récital d'accordéon.

Nos trois compagnons d'infortune n'en crurent pas leurs oreilles ! Willy était-il un fou furieux échappé de l'asile d'Arkham ? Il fallait croire que non, car il leur indiqua un grand escalier derrière eux qui menait tout droit vers le stock pétrolier en question.

Ils le suivirent dans les tréfonds de la terre, tels des explorateurs issus d'un roman de Jules Verne. Et il s'avéra que le bon mineur disait vrai, car devant eux s'étaient des centaines de barils de divers produits pétrochimiques. On aurait dit le hangar de la fin du film "Les Aventuriers de l'Arche Perdue", ou les caisses auraient été remplacées par d'énormes bidons.

Ils trouvèrent rapidement leur bonheur, et, après de gros efforts pour en rapatrier quelques-uns, les réservoirs de l'Hypercopter furent à nouveau remplis à ras bord. Non sans colmater définitivement la brèche à l'aide de coques de bonbons Roudoudou ficelées entre elles grâce à du scotch de fortune et un épais maillage de Super Glue 3.

Une fois leurs adieux au bon mineur faits, ils purent redécoller et reprendre leur chemin vers la sortie, qui n'était plus bien loin désormais. En effet, au loin on distinguait nettement une vaste lumière qui présageait du meilleur. Ils touchaient enfin au but et finirent par en sortir, le précieux chargement d'assiettes intact, malgré l'atterrissage raté du fan de Mylène Farmer. Il ne leur restait que deux heures de vol environ. Pourvu qu'elles soient douces, pensa Arnold.



La belle et majestueuse cité Carcassonnaise se dessinait dans le lointain. King et Aymeric donnèrent les dernières consignes à leur passager. Il devrait s'harnacher tel un rôti sur une énorme caisse et se laisser descendre. Ils s'occuperaient du reste.

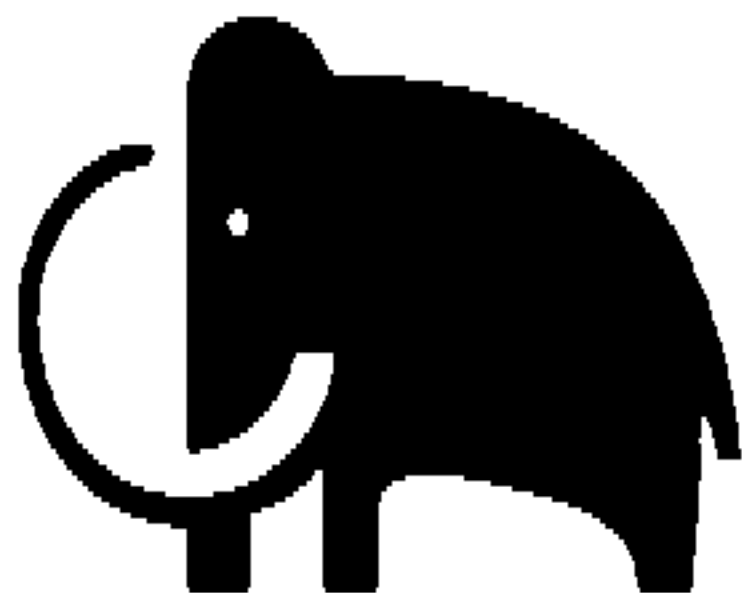
Notre brave CPCiste était pourtant familier du jeu Bivouac sur sa machine favorite, mais il eut grand peine à se confectionner un noeud d'escalade solide qui ne risquerait pas de l'envoyer dans le décor en cas de vent de travers.

Néanmoins, il y parvint. L'opération pouvait débuter. Aymeric, pourtant un peu éméché, maîtrisa parfaitement le treuil, et déposa délicatement Arnold sur le chemin de ronde du château.

Il les salua et les remercia du haut d'un parapet sur lequel il s'était juché. L'hélicoptère au Mammouth ne s'était, par chance, pas écrasé, comme son homonyme écrasait les prix. Il s'était un peu rapproché de sa destination finale, mais il restait encore pas mal de kilomètres à faire.

Arnold entreprit de redescendre l'édifice, afin de se rendre aussi vite que possible en direction de l'aéroport local. Il dénicha un vaste escalier en colimaçon, et progressait rapidement le long des antiques marches.

Arrivé en bas de l'édifice, son regard fut soudain magiquement attiré par une énorme porte ancienne au-dessus de laquelle était placardée une inscription qui l'interpella : "À la poursuite d'Excalibur, le trésor des Chevaliers de la table ronde"



mammouth

Lui qui rêvait d'être un chevalier, tel Arthur dans le jeu Ghosts'n Goblins, il se dit qu'il tenterait bien l'aventure. Mais il n'en avait pas le temps, sa tante devait se faire un mouron d'enfer. Il se devait de la prévenir au plus vite de sa situation.

Au même instant, une voix dans son dos lui hurla dans un latin parfait :
"Denique venistis, festina !!" (Enfin tu es arrivé, dépêche-toi !!)

(A SUIVRE DANS LE CHAPITRE 3 : HANNAL NATHRAR, OURWASSBETHUD, DORIEL DIEMBHE !)



Les mots de la fin de ce numéro 4

Et voilà nous y sommes, qui aurait-cru il y a plus d'un an que nous en serions déjà au quatrième numéro d'ùCPM ! Un nombre déjà conséquent de pages publiées grâce à vous qui nous suivez, toujours plus nombreux(ses) à nous lire depuis le numéro 1. On espère que vous avez apprécié la balade au travers de ces nouveaux articles, et notre toute première fois (Hello Jeanne !) dans la langue du Roi Charles III.

Nous remercions tous les collaborateurs et collaboratrices qui ont participé à cette nouvelle parution, sans oublier notre indispensable Kukulcan qui, en plus de s'occuper du Discmag et du dsk du roman, nous a fait l'honneur de deux articles inédits et passionnants qui auront une suite dans de futurs numéros. Comme la dernière fois je profite de ce mot de la fin pour vous conseiller deux nouvelles et excellentes chaînes Youtube : Passion Jeux Video TV de Tarodius, et Ourson Retrogames de Florent Possamai. Deux chaînes indispensables à rajouter dans votre liste d'abonnements.

Alors quid du futur d'ùCPM ? Bien évidemment comme le dirait ce bon Schwarzy : "We'll be back" pour un numéro 5, où vous retrouverez toutes les rubriques habituelles, des interviews "youtubiques", et la suite des aventures de notre petit aviateur casse-cou Arnold. D'ici là vous aurez droit à un nouveau numéro de Disc Missing, qui sera consacré à un dessin animé antédiluvien ailé. Prenez bien soin de vous et de vos ordinaures, et nous vous disons à très bientôt.



Kenshiro72



OCTOPUS

Original Game by Nintendo
Series Wide Screen,
Modelnumber OC-22
Release date 16/07/1981

WWW.CPC-POWER.COM
Team Galaxy

16/07/2023 version GX4000

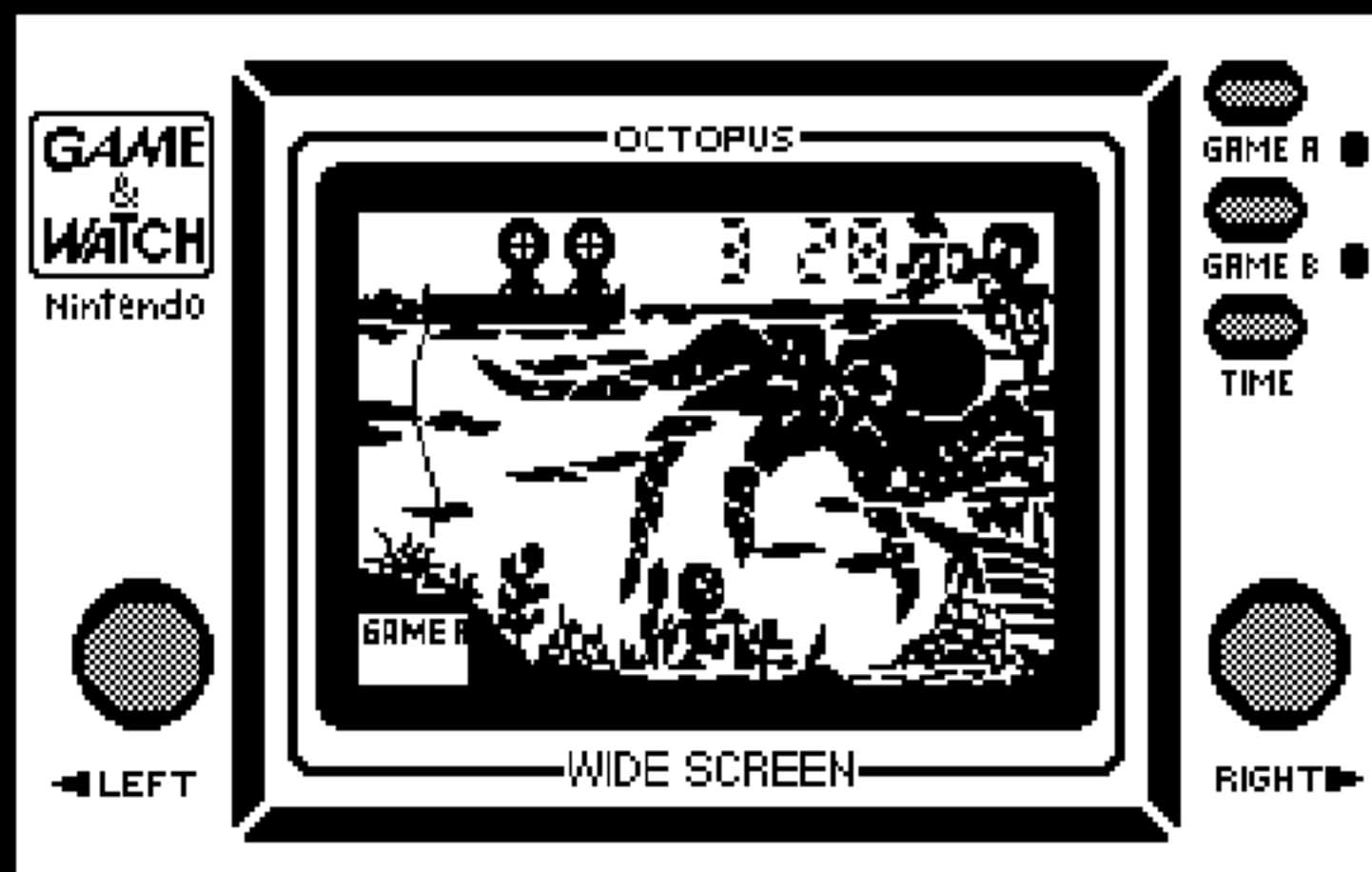
Code : Maxit, Kukulcan

GFX : Eric "Titan" Cubizolle

Musics : Pulsophonic

Thanks to : Stéphane LEVASSORT,
Fredouille,
Ourson Retrogames,
Orko, Kevin THACKER

DISPONIBLE SUR CPC-POWER.COM



MEETING CPC



BNDCODINGPARTY.MEMORYFULL.NET

↳ CONTACTS & RESA ↳

ELIOT.BENEDICTION@GMAIL.COM