

disc missing

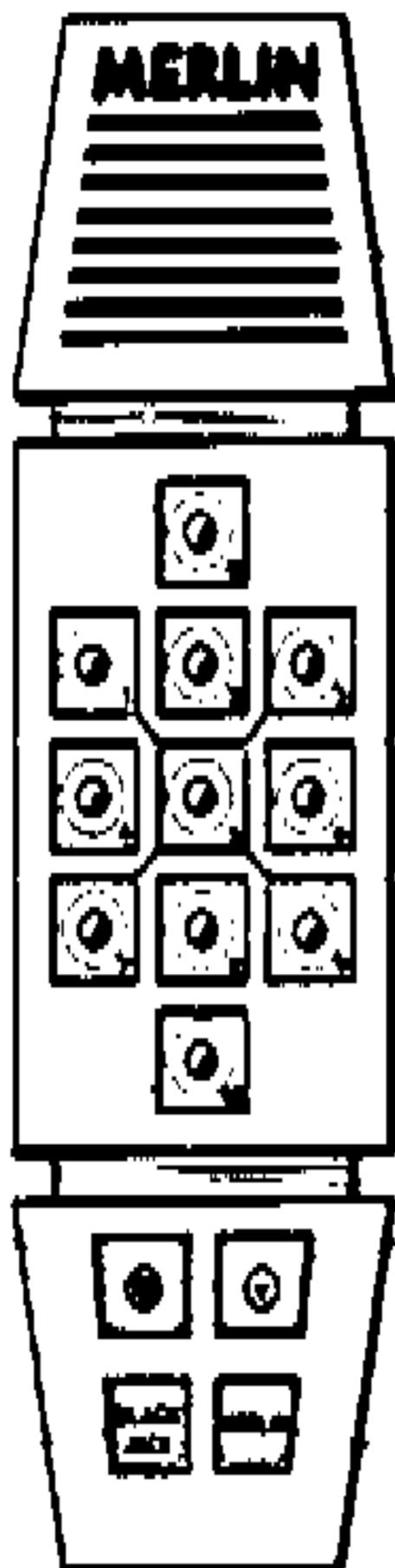
NUMERO 1



AU TEMPS DES CROCOZOAIRES

OCTOBRE 2022

1. MERLIN, le jeu.....enchanteur



DISC MISSING ??? Oui, après UCPM, voilà le hors-série du fanzine. Dans ces hors-séries, on ne parlera pas forcément de CPC comme tu vas pouvoir le constater dans ce numéro.

Seul point commun avec le fanzine : ces trois pages sont entièrement réalisées avec un Amstrad CPC 6128, et les logiciels suivants : SEMWORD, OCP ART STUDIO et MICRO DESIGN PLUS. Au niveau des illustrations, on a utilisé le digitaliseur VIDI et enfin pour l'impression une imprimante à jet d'encre directement reliée au CPC.

Voili voilou, tu sais tout . Bonne lecture . Je laisse Kenshiro72 raviver ta mémoire.

Titi

Pour ce numéro inaugural de votre tout nouveau "Disc Missing" nous allons parler d'un temps rétro que seuls les plus âgés d'entre vous ont connu. Bien avant que nos CPC préférés n'investissent les chaumières tricolores, et où le simple fait de poser ses doigts boudinés de Nutella sur un jeu électronique illuminait le regard des petits, et même des grands.

Je me doute que vous avez trouvé le titre de cette première chronique un peu facile, mais d'un autre côté c'est plus que véridique, tant ce jeu électronique de PARKER a enchanté des générations d'enfants depuis la fin des années 1970.

Embarquons de ce pas avec le professeur George dans sa rutilante machine à explorer le temps, jusqu'en l'an de grâce 1978, année bronzée où Jean Claude Dusse nous gratifiera de son mythique maillot de bain en algues fraîches, qui n'avait rien à envier au bikini de la divine Ursula Andress, dans le premier film de la saga James Bond.

PARKER



Mais avant de parler de la genèse de ce fameux jeu Merlin il nous faut d'abord nous intéresser à un autre jeu électronique, qui existe encore de nos jours : le célèbre Simon. Immense succès, créé par le non moins immense Ralph BAUER, ingénieur de génie qui inventera la première console de jeu connectée à une télévision : la "Brown Box", qui sera déclinée commercialement en la célèbre Odyssey de la firme américaine Magnavox, en 1972. Une année immensément magique, qui aura vu naître votre serviteur.

Mais revenons au jeu Simon, que vous connaissez toutes et tous, et qui n'est ni plus ni moins qu'une variation de notre franchouillard "Jacques a dit". Quoique l'un des nôtres nous avait demandé, lors d'une période électorale passée, de manger des pommes. Pour ce que ça a servi.....mais passons. En anglais ce jeu est le "Simon says", d'où le nom Simon de son adaptation électronique.

Edité par MB il connut un énorme succès, et comme souvent dans ce cas, ce fulgurant plébiscite attira les convoitises de ses principaux concurrents. Et du premier d'entre eux, en l'occurrence PARKER.

Même si le principe du jeu n'avait rien d'original (reproduire une suite plus ou moins longue de sons et de lumières) il fallait tout de même se démarquer un minimum du célèbre Simon. Et pour cela pourquoi ne pas offrir ce "Simon Says" au sein d'un éventail d'autres jeux, tous réunis au coeur d'un seul et même appareil ? Le Merlin était né.....

Proposé dans une belle livrée écarlate, celui-ci ressemble à s'y méprendre à un téléphone de l'époque. Le fabricant reprendra quasiment ce "form-factor" pour un autre jeu électronique de la firme, dont nous reparlerons sans doute un jour : le Split Second.

Propulsé par un unique micro-contrôleur Texas Instruments TMS 1100 il se compose, en plus d'un haut parleur massif, d'un clavier de sélection résistif de 4 touches, surmonté d'une série de 11 diodes rouge vif, qui vont permettre de s'adonner à pas moins de six jeux différents ! Même si il ne faut pas oublier pour cela les six piles AA nécessaires à son fonctionnement. Jacques a dit "vas te ruiner en piles".

À noter que sur le côté gauche de l'appareil on trouve une entrée pour l'alimenter via un transformateur. Mais aucune mention de cela dans la notice fournie. Sûrement un sort lancé par le célèbre sorcier, qui l'aura fait disparaître.

Les six jeux disponibles sont (dans l'ordre de sélection) :

- Le Morpion (dans sa forme la plus classique, voire simpliste)
- La Composition Musicale (histoire de se prendre pour Ornelan ou Michel Sardou, des exemples de compositions sont fournies dans le mode d'emploi)
- L'Echo (identique au jeu Simon)
- Le Black Jack (où il faut se rapprocher du nombre 13, sans le dépasser)
- Le Carré Magique (il faut former un carré parfait, en allumant les diodes dans un ordre précis)
- Le Jeu de Code (le but est de découvrir le code caché proposé par Merlin)

MIRO-MECCANO



jeux de société

Tous ces jeux sont d'un intérêt variable. Selon l'âge de l'utilisateur, on aura très vite fait le tour du Morpion (match nul à chaque fois, à moins de sortir d'un apéritif arrosé, avec modération).

La Composition Musicale fonctionnera très bien auprès d'un jeune public, tout comme l'Echo, si tant est qu'on le règle sur un niveau raisonnable.

Les trois derniers jeux sont destinés à un public plus aguerrri, ma préférence allant largement vers le Black Jack contre l'ordinateur, où il faudra faire preuve d'un brin de stratégie pour ne pas se faire plumer par la machine.

Concernant le Carre Magique et le Jeu de Code j'avoue qu'en 41 ans de pratique je n'ai jamais bien compris les règles du jeu. Sans doute mon quotient intellectuel plafonnant péniblement à (censure) expliquant peut-être cela.

En France c'est Micro Meccano qui s'occupera de la distribution de Merlin. Si vous souhaitez en acquérir un exemplaire on en trouve très facilement sur Ebay, ou d'autres plateformes de vente en ligne. Comptez environ une trentaine/quarantaine d'euros pour un modèle en bon état en boîte, avec la notice. Même si de nos jours la spéculation s'envole sur tout ce qui concerne le rétro-gaming, malheureusement.

Au final nous sommes en présence d'un jeu indispensable encore de nos jours, qui ravira le plus grand nombre. Passez outre votre possible appréhension du jeu archi vintage et testez-le, vous ne serez pas déçus.

"Kenshiro72 a dit : cours acheter un Merlin !"

Dans la prochaine rubrique du "Temps des Crocozoaires" nous parlerons d'un autre jeu électronique essentiel de cette époque : la MB Microvision, première console portable à cartouches interchangeable. Bon jeu, et à très bientôt dans un prochain "Disc Missing".

KENSHIRO72

Tokiiiiii, enfin !!
LE jeu de cette
fin d'année 2022 !
Ce n'était pas une
légende urbaine ,
vous allez pouvoir
jouer à ce jeu sur
votre CPC . Pour le
télécharger :

WWW.AMSTRADG6P.COM

