

Interview de TITAN

propos recueillis par Kenshiro72

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

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

Bonjour David. Tout d'abord un tout GRAND merci pour cette invitation au cœur des généreuses pages d'UCPM (auquel je souhaite longue vie et prospérité) ! Passionné de Retrogaming depuis de très (trop ?) longues années, j'essaie d'être le plus actif possible dans ce domaine par le biais de tout un tas de vecteurs, tels que la création de jeux vidéo, la réalisation de pixel-art Amstrad CPC, la composition de modules musicaux sous Protracker, la rédaction d'articles (Pix'n Love, La Bible Amiga...), le maintien de divers sites Web dédiés (AmigaMuseum en tête), la production de vidéos Youtube, etc.

Bref, je suis un grand gamin de bientôt 51 ans dévoré par un attrait irrésistible pour les gros pixels baveux et bedonnant...au grand désespoir de ma femme ! :P

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

Mon tout premier contact avec un Amstrad CPC a eu lieu chez un camarade de classe qui avait reçu un CPC 6128 monochrome pour son anniversaire. Son apparence monolithique et austère (je parle du CPC hein, pas du copain, lol !) a tout d'abord fait naître en moi une certaine méfiance et un scepticisme palpable. Mais au bout d'une heure de jeu, j'étais totalement tombé sous le charme des joyeuses décapitations de barbares et des vols - plus ou moins contrôlés - en balais de sorcière. Bref, il me fallait désormais cette machine à tout prix ! Je me souviens d'ailleurs du jour où je suis parti en faire l'acquisition comme si c'était hier... Malgré le froid de canard qui figeait les rues de Saint-Étienne, des gouttes de sueur

perlaient sur mon front rougit par la température. Les fêtes de fin d'année approchaient et j'étais malade comme un chien. Mais aucun mal n'aurait pu assombrir le ciel de cette journée car j'avais prévu de passer chez le revendeur informatique tôt le matin afin d'en repartir avec un Amstrad CPC 6128 couleur ! Et rien, ni personne, ne pourrait m'empêcher, pas même cette satanée grippe qui me terrassait. Toutefois, mes parents m'avaient suggéré, non sans insistance, d'aller consulter d'abord le médecin. Résigné, je me dirigeais donc vers son cabinet avec l'ardent espoir que la visite ne s'éternise pas. Il était aux alentours de 9h30 lorsque je pu enfin reprendre la route qui menait vers la petite échoppe d'informatique. En entrant dans le magasin, je croisais le sourire béat d'un jeune garçon qui tenait entre ses mains l'imposant carton du CPC flamant neuf que son père venait de lui offrir.

Ce sourire, j'étais convaincu de l'arborer à mon tour dans quelques minutes...jusqu'à ce que la sentence tombe comme un couperet : rupture de stock dans toute la région, la dernière machine venait de partir sous mes yeux...Satanée grippe !



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

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

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



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

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

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

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



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

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

C'est à ce stade que j'utilise diverses techniques graphiques comme le tramage (un peu), l'anti-aliasing (beaucoup) ou encore le dégradé (à la folie).

Enfin, il m'arrive aussi de dessiner mes motifs sur un bout de papier puis de les scanner pour ensuite les retravailler sur un écran en Mode 0. Je voudrais enfin souligner le fait que le véritable mérite revient incontestablement à tous les artistes de l'époque car ils ne disposaient pas des outils conviviaux et puissants que m'offre la technologie contemporaine, ni ne connaissaient aussi bien les techniques de graphismes qui semblent évidentes aujourd'hui. Et pourtant ils réalisaient parfois de véritables prouesses ! Donc un grand bravo à eux surtout.

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

Personnellement, je pense que tant que cela insufflé de la vie à nos jeux et que cela permet à une machine d'avoir une actualité, c'est toujours bon à prendre ! Il y a de la place pour tout le monde dans l'univers du Rétrogaming ! Conservateurs ou explorateurs : tous peuvent vivre leur passion comme ils l'entendent, d'autant plus qu'au final, elle est commune ! Je pense qu'au lieu d'alimenter des polémiques stériles et inutiles, il vaudrait mieux unir nos forces pour continuer à faire vivre des machines qui, un jour ou l'autre, ne seront de toutes façons plus que de vieux souvenirs essoufflés. Mutualisons plutôt nos forces, nos passions et nos compétences pour repousser l'échéance et, surtout, se faire plaisir. Car c'est bien ce qui compte avant tout, que ce soit de manière nostalgique, technique, ludique, artistique ou que sais-je encore !

Bref, que chacun vive sa passion Rétrogaming comme bon lui semble et que l'on ne juge pas ceux qui la vivent différemment.

Par ailleurs, je pense que modifier les anciens jeux permettent de leur offrir une seconde vie sans que cela empêche de jouer à la version originale...Donc, c'est tout bénéf' ! Fin du débat, lol !

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

Alors l'origine de mon pseudo est vraiment pleine de sens puisque je mesure plus de 4 mètres, pèse environ 300 kilos et arbore un physique athlétique qui n'a d'égale que la profondeur de ma stupidité. Voilà !

Kein ? Comment ça "c'est pas crédible sauf peut-être le passage sur la stupidité" ?

Ok, merci...

Bon, ok, alors en réalité, enfant, j'ai été TRÈS impressionné par le film "Conan le Barbare", et notamment par la force colossale de notre sculptural Schwartz qui envoyait du pâté. En optant pour "TITAN" je pense que j'ai voulu m'approprier un peu de cette aura et de son charisme. Par ailleurs, j'adorais effectivement la mythologie et Ulysse 31, ce qui a également du grandement y contribuer !

Pour l'anecdote, j'avoue avoir aussi endossé (de manière extrêmement fugace) les pseudos de "Erik le Barbare" et "Ulysse" avant d'opter définitivement pour "TITAN".

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

Je ne sais pas si on peut parler de "fierté" car j'ai toujours l'impression que mes réalisations sont, au final, très perfectibles... Lorsque j'éprouve un sentiment de fierté pour l'un de mes ouvrages, c'est généralement très éphémère.

Il ne faut en effet pas très longtemps pour que l'envie de l'améliorer, l'enrichir ou le corriger se fasse ressentir. Bref, ce n'est jamais assez bien. L'avantage d'être à chaque fois envahi de façon uniforme par ce genre de sentiment, c'est que je n'éprouve pas vraiment de préférence ou de dégoût pour ce que j'ai fait. Je n'ai ainsi honte de rien et rien ne vient enfler mon égo, lol !

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

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



de nombreuses concessions, cette version CPC peut être fière d'être la première (et la seule à ce jour) à proposer un mode multi-joueurs tout en conservant toute l'essence du jeu original.

Le développement de SPACE RACE sur CPC fut une aventure aussi épique qu'exaltante. J'étais en charge des graphismes et Bruno, qui s'occupait de la programmation, fourmillait littéralement d'idées. À tel point que lorsque je lui soumettais un nouvel écran, je m'apprêtais toujours à devoir ensuite réaliser quelques graphs additionnels pour compléter mon ouvrage. Par exemple, c'est à Bruno que l'on doit l'idée des multiples petites animations qui insufflent un peu de vie aux pinups extraterrestres. C'est bien simple, avec Bruno j'avais l'impression que le CPC n'avait plus de limites !

Peut-être ne l'avez-vous pas remarqué, mais la taille de la fenêtre de jeu n'est pas standard puisqu'elle se paye le luxe d'un overscan horizontal... ce qui m'a causé bien des tracas lors de la conception des graphismes car, à l'époque, Multipaint ne gérait pas ce type de résolution exotique. Par conséquent, pour parvenir à remplir l'écran CPC dans son intégralité, je devais d'abord dessiner plusieurs sections d'images sur Multipaint pour ensuite les recoller sur le bon vieux Microsoft Paint de Windows ! Une gymnastique assez contraignante et qui n'était pas dénuée de risque d'erreur de correspondance !

Lorsque l'équipe s'est étoffée avec l'arrivée de CEO (qui a réalisé les fabuleux écrans de la carte stellaire et de Game Over), de Raykamber (qui a composé la musique) et de Maxit (qui prête sa douce et mélodieuse voix sur les digits vocales et qui s'est improvisé bêta-testeur), il a fallu nous trouver un nom d'équipe. Conscients que celui-ci serait exclusif à ce développement, nous

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

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

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

Je suis hélas tenu au secret le plus total sur certains projets CPC en cours. Mais sachez toutefois qu'il y a de l'adaptation de jeu d'arcade dans l'air... et pas qu'une seule ! Si tout va bien, quelques previews jouables devraient pointer le bout de leurs pixels sur Amstrad prochainement. Je peux juste vous dire que j'ai pour ma part totalement terminé la matière graphique de ces projets.

Sinon, j'ai également travaillé sur la conversion CPC d'Octopus, le célèbre Game & Watch de Nintendo, avec Cyrille Gouret au code. Quelques vidéos de gameplay ont d'ailleurs déjà été diffusées sur les réseaux sociaux. Il faut savoir que la version CPC proposera deux modes graphiques : un premier, en MODE 1, fidèle aux graphismes LCD du Game & Watch original et un second, en MODE 0, totalement relooké et bénéficiant des capacités de l'Amstrad en matière d'affichage et d'animation. Là aussi, il faudra faire preuve d'encore un peu de patience pour pouvoir s'y adonner.

Parallèlement, j'ai produit toute la matière graphique pour le remake d'Airwolf initié par le programmeur Alain le Guirec. Grâce au reverse engineering, Alain a réussi à totalement s'appropriier le code du jeu original. Notre but est ainsi de redorer un peu son blason en lui octroyant une nouvelle esthétique tout en corrigeant ses bugs.

Nous avons pour projet de développer plusieurs niveaux, de nouvelles armes, de nouveaux écrans... mais aussi de créer la véritable fin dont n'a jamais bénéficié le jeu original. J'ai construit une page Web dédiée sur laquelle il est possible de suivre nos avancées dans ce projet. C'est ici : <https://tinyurl.com/4e3b4yab>.

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

Je réalise aussi régulièrement des écrans-titres pour des projets tiers en cours de développement. C'est, par exemple, le cas d'HYPER DRIVE, un shoot'em up prometteur au scrolling incroyablement fluide développé par Juan J. Martinez, ou encore de MABOOL, la conversion du jeu VGS000 éponyme de Baptiste Bideaux.

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

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

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



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

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

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

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

Oui, tout a fait ! Je concentre toute mon activité Rétrogaming sur mon site AmigaMuseum (<http://amigamuseum.emu-france.info>) où l'on retrouve la quasi-totalité de mes travaux, quelque soit la machine ou l'activité concernée, sur des pages web dédiées.

Mes écrans pixel-art pour CPC sont ainsi consultables ici : <https://tinypurl.com/2v5b7aex>. Et d'une manière générale, j'évoque un peu tout ce que je fais ici : <https://tinypurl.com/2m0zvhr5>

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

Rah!alala...difficile de se cantonner à seulement 3 titres, autant pour l'une ou l'autre des catégories d'ailleurs... Mais si je devais absolument ériger un Top 3 - totalement subjectif bien évidemment - je citerais :

- Barbarian (Palace Software)
- Fruity Franck
- Target Renegade
- North & South

Kein ? Comment ça "4'a quatre" ?!? Ha ? Vous êtes sûrs ?

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

Bon, revenons à nos 3 lauréats... Le premier parce que c'est peut-être sur ce titre que j'ai passé le plus de temps devant l'écran cathodique du CTM 644. Le second parce qu'il bénéficie, à mes yeux, d'un gameplay irréprochable et indémodable qui procure au jeu une replay-value quasi-illimitée. Le troisième parce qu'il est à l'origine d'une histoire très intime et gorgée de nostalgie... que je vais de ce pas me faire un plaisir de vous conter ! (d'ailleurs si vous êtes toujours là avec les yeux ouverts, je vous tire mon chapeau).

Je me souviendrais toujours de cette veille de Noël 1988 qui m'a fait vivre l'un des instants les plus magiques de ma vie de gamer. A cette époque, je surveillais avec impatience non dissimulée la sortie de Target Renegade. Il faut dire que le premier opus m'avait déjà tenu en haleine de longues heures durant devant mon Amstrad CPC. Pour Noël, j'avais donc demandé à mes parents de m'offrir la compilation Le Défis de TAITO qui, en plus de contenir le fameux Beat'em up, avait l'avantage de renfermer 5 autres grands succès de l'arcade. Si mon excitation grandissait à mesure que les fêtes de fin d'année s'approchaient, le facteur ne s'était cependant toujours pas manifesté à la porte... Ma mère, qui avait passé commande chez La Redoute commençait à s'inquiéter. Vint alors le matin du 24 décembre, date à laquelle nous avions pour coutume de rassembler la famille pour s'échanger nos présents autour d'un bon repas. Résigné, je quittais ma chambre en direction du salon, luttant pour ne pas montrer ma déception, lorsque, tout à coup, une sonnette retentit : à 10 heures précise, un commis en uniforme me livrait mon paquet ! Parfois, la magie de Noël opère...





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

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

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

étourdissements et écoeurément : les symptômes étaient systématiques dès les premières minutes de jeu, ce qui fait que je n'ai jamais été très loin dans l'aventure.

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

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

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

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

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



Un dernier mot pour notre lectorat ?

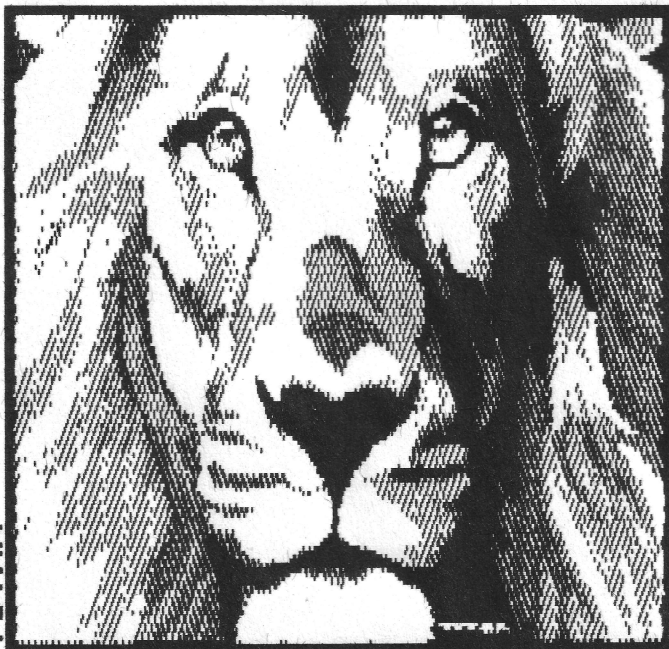
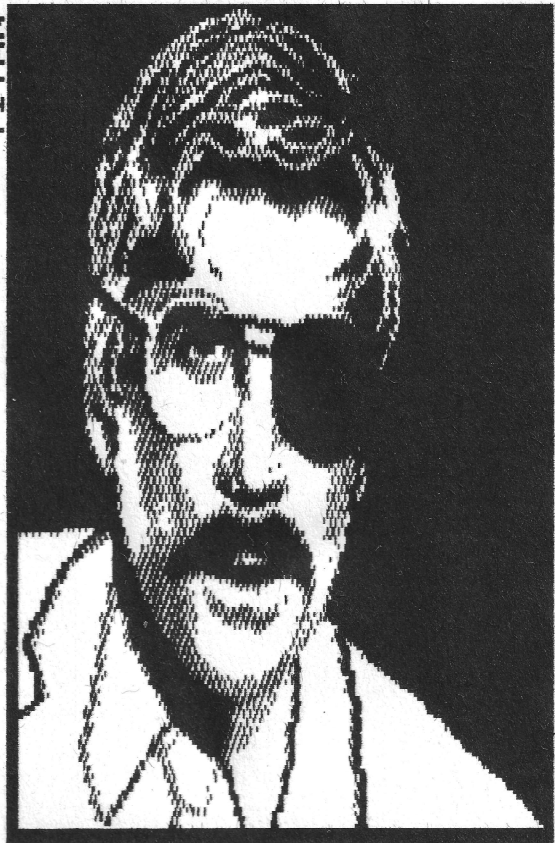
Alors là, j'avoue que je suis à deux doigts d'en profiter pour continuer d'explorer le Top 3 et énumérer encore au moins une cinquantaine de titres CPC qui m'ont marqué, loi !

Mais je vais plutôt souhaiter à tous les lecteurs de ce ô combien superbe fanzine, de passer leurs plus belles heures de rétrogaming sur Amstrad.

Ainsi, tel Rick Dangerous, enfiler vos tenues d'aventuriers et comme le Captain Blood sondez tout l'univers du CPC à la recherche des nombreuses pépites qui ont fait son histoire, que ce soit via de simples OSK sur un disque dur ou de véritables disques au logis (...Discology...ok, je sors...).

Merci !

TITAN



Kenshiro72 a testé

DANS L'ESPACE PERSONNE NE
VOUS ENTENDRA QUIZZER

SPACE RACE

SPACE RACE - 2022 - CPC-POWER.COM

Disponible en version physique (épuisée),
dsk (2 faces)

De 1 à 3 joueurs

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

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

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

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

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

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

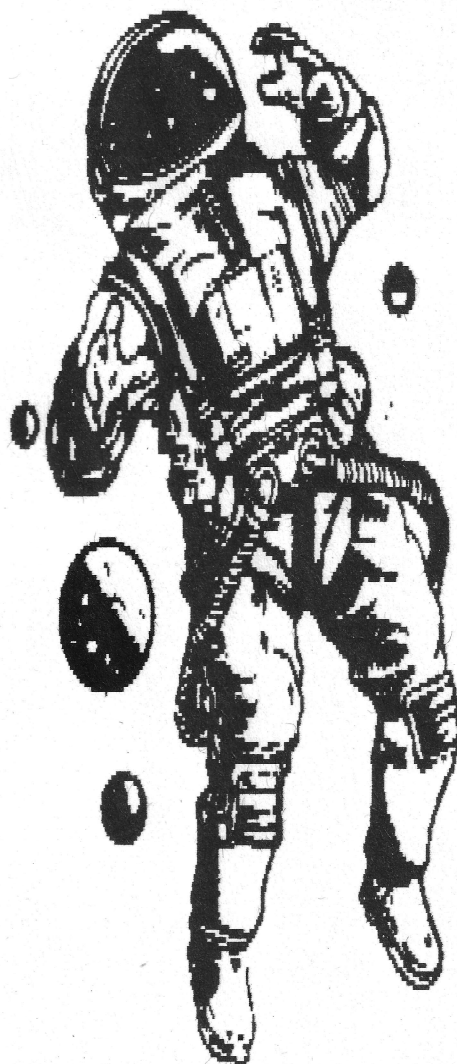
Votre choix effectué, vous aurez l'agréable surprise sonore d'un nouvel écran de présentation, agrémenté d'une superbe digitalisation vocale.

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

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

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

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



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

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



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

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

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

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

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

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

Et pour couronner le tout un pack supplémentaire "terrifiant" de 920 questions est disponible depuis le 29 octobre. Enfilez votre combinaison (anti 280 G), votre plus beau casque en peau de croco, et embarquez pour une folle course de l'espace !

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