

Les clones de Pac-Man sur Oric (1/2)

<http://andre.cheramy.net/telechargement/Programmes/choix.htm>

par André C.

J'avais préparé tout un tas de disquettes avec des jeux pour deux de mes petits-enfants en vacances à la maison (10 et 13 ans). Et effectivement, mon Atmos a fait l'objet d'une fringale inaccoutumée. Gavés de Tablettes et autres supports modernes, ils étaient jusqu'ici un peu réticents à utiliser mon antiquité passablement raccommodée (seul l'Atmos lui-même semble d'origine, vu de l'extérieur). Mais voilà, le miracle s'est produit à la faveur de jours pluvieux...

"Dis, Papou, t'aurais pas un Pac-Man?"

Je n'avais pas pensé à ce type de jeu, qui a pourtant fait florès sur tous les ordinateurs et toutes les consoles !

"Ben, oui, je dois même en avoir plusieurs."

Et me voilà parti dans une séance d'archéologie. Eh hop! Un fichier dsk après l'autre qui passe sur disquette, grâce à l'utilitaire génial OricDsk.exe de Michel B. (Kiwilevrai) (voir CEO-mag n°320 de décembre 216 et edisk). Je suis même plus riche que je ne pensais. J'en ai trouvé plus d'une dizaine.

Evidemment les garçons ont testé tout ça. Curieusement, ils n'ont pas aimé **3D Munch** de Lori-ciels, qui est pourtant le must des Pac-Man sur Oric. Reproche : pas assez rapide ! De plus, toujours curieusement, ils préfèrent des bruitages à de la musique, qui l'eut cru ! Par contre, ils se sont passionnés pour 'Ghost Gobbler' de IJK Software. Il faut dire que les fantômes qui deviennent transparents et qu'il faut poursuivre, c'est classe !

Voici donc une petite présentation des Pac-Man que j'ai pu rassembler. La liste n'est probablement pas exhaustive, mais doit quand même être représentative.

Historique du jeu de Pac-Man

Brièvement, Pac-Man (ou Puckman aux USA, soit "homme-palet de hockey") est un jeu vidéo créé en 1980 par l'entreprise japonaise Namco. Ce jeu consistait à déplacer dans un labyrinthe un personnage symbolisé par un rond jaune (évidemment) avec la bouche grande ouverte, afin de lui faire manger toutes les Pac-Gommes, toutes les Super-Pac-Gommes, tous les bonus (fruits) et

le super bonus (clef) qui s'y trouvent, en évitant d'être touché par un des quatre des fantômes (c'est mortel). Au départ, le jeu ne connaît qu'un petit succès au Japon, mais explose aux USA. Vendu sous licence à quasiment toutes les plateformes possibles et imaginables, il est aussi cloné sans vergogne et ressort sous des noms divers avec de légères modifications (copyright oblige). Il devient le best-seller absolu des jeux vidéo et génère des milliers de Dollars de profits. Sans compter les produits dérivés, BD, dessins animés, etc...

Comportant 255 tableaux, Pac-Man est en fait tout un monde complexe, dans lequel les quatre fantômes portent un nom, japonais à l'origine, mais les équivalents américains sont plus facile à retenir et donc plus connus, comme par exemple : Blinky, Pinky, Inky... et quelques autres variantes selon l'adaptation. Chaque fantôme a sa propre personnalité et sa stratégie d'attaque. Ils sont de couleurs différentes afin de les reconnaître et de pouvoir mieux déjouer leurs attaques.

Chaque Pac-Gomme mangée rapporte un point. Il y a aussi quatre Super-Pac-Gommes qui, pendant un court laps de temps, permettent au Pac-Man de manger les fantômes. Les fantômes changent alors de couleur et d'aspect (leurs yeux retournent dans la salle centrale du labyrinthe où les fantômes redeviennent alors normaux).

Cerise sur le gâteau, si je puis dire, le labyrinthe est parsemé de bonus : Cerise, Fraise, Orange, Pomme, Melon, Galboss (objet imaginaire), Cloche et clef. Ces bonus rapportent des points divers parfois très élevés (la clef, par exemple, à partir du niveau 13).

Pour échapper aux 4 fantômes, notre Pac-Man peut emprunter des passages situés de chaque côté de l'écran (ce que j'ai baptisé "Tunnel", mais téléportation ferait l'affaire) et ressortir de l'autre côté de celui-ci.

Pourquoi est-il important de connaître tout ça ? Sûrement pas pour mettre en évidence la pauvreté des clones de Pac-Man sur Oric. Les familiers de ce type de jeu savent que les versions Oriciennes sont très simplifiées. C'est plutôt pour que vous puissiez reconnaître ici où là les caractéristiques du jeu d'origine.

Les jeux testés

- 1) Un Pac-Man anonyme sans écran-titre (dénommé Pacman1 ci-après).
- 2) Un autre Pac-Man anonyme titré "PAC-MAN" d'assez belle facture (dénommé Pacman2 ci-après).
- 3) Cabbage Patch de K. Freeman.
- 4) Crocky de C. Perconti.
- 5) Ghostman de Steven Haigh.
- 6) Oricmunch de Geoff Phillips.
- 7) 3D Munch de Laurent Benes & Karine le Pors.
- 8) Ghost Gobbler de Ian Hothersall.
- 9) Pac-Man de Christophe Devallan.
- 10) Pac-Oric de Serge Megazzini.
- 11) Pac-Girl de Dominique Lamy.

Pacman1 (Pac-Man anonyme)

Pour Oric-1 seulement (figure 1, ci-contre)

Sans écran-titre, ce programme est brut de coffrage. Le pire est l'absence d'instructions dans le programme. Il faut tâtonner pour trouver que la touche Return permet de placer le Pac-Man (symbolisé par "#", c'est rustique) dans le labyrinthe et que les 4 flèches orientent les déplacements. Avec Euphoric (résultat identique qu'il soit configuré avec BAS11_FR.ROM ou BASIC11B.ROM) ces mêmes 4 flèches permettent d'aller dans les 4 directions. Idem avec Oricutron**. On sent que l'auteur a fait ce jeu pour son propre plaisir, sans intention de le diffuser. Bien que rudimentaire, ce Pac-Man est très très lent, aussi bien lors du lancement (pénible), que lors du jeu. Il n'y a pas de musique, ni de bruitage. A remarquer, le bunker central des fantômes existe,

L'ordre, sans signification, de cette liste est dû au hasard de l'extraction des programmes de mes archives. Vous allez voir que ces programmes sont très différents tant par leur esthétique que par la sophistication de leur programmation ou par leur jouabilité.

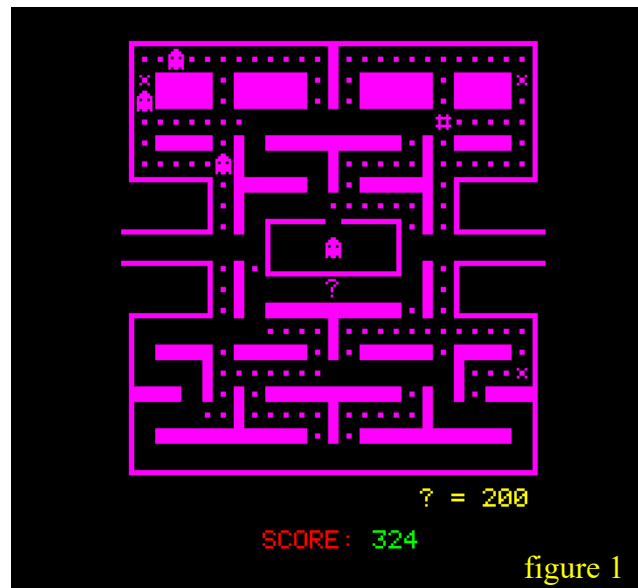


figure 1

ainsi que le "tunnel", les Super-Pac-Gommes sont des "X", le seul bonus est un "?" (200 points). L'esthétique est réduite à sa plus simple expression. Seule originalité : un système de bonus progressif permet d'avoir des scores honorables...

Le programme comporte un seul fichier qui occupe un peu moins de 12 Ko, ce qui est beaucoup compte tenu du résultat et ce qui explique la lenteur de ce jeu, probablement peu optimisé.



figure 2

Pacman2 (Anonyme, titré "PAC-MAN")

Pour Oric-1 seulement (figures 2 et 3 ci-dessus)

Nettement plus évolué que Pacman1, il souffre de la même tare : Une lenteur désespérante au démarrage (il faut attendre le signal sonore) et un manque de rapidité pendant le jeu (ce qui le rend assez facile et c'est pas mal pour un vieux comme moi). Ce Pac-

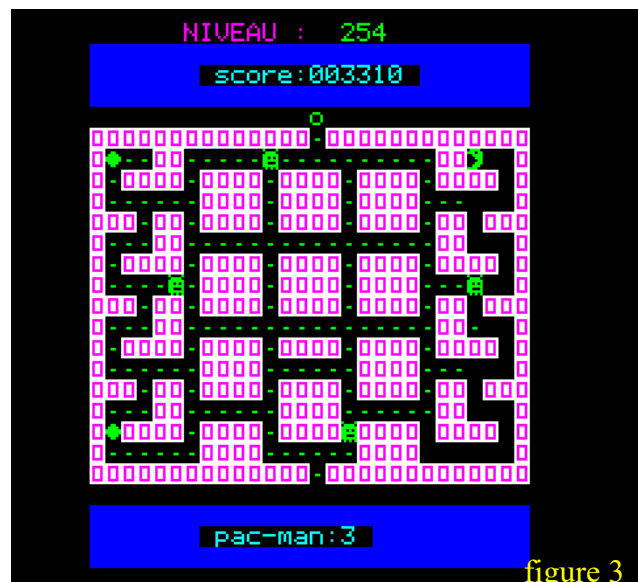


figure 3

Man propose le choix entre 255 niveaux, mais je crois que c'est pipeau. J'ai essayé les niveaux 2, 15, 22 et 254 et pas vu de différence. C'est toujours la même facilité et le même labyrinthe. Il n'y a pas de musique mais de bons bruitages et quatre fantômes (mais pas de QG central). Des instructions sont données dans le programme, notamment les déplace-

ments se font avec les 4 flèches. Idem avec Euphoric (qu'il soit configuré avec BAS11_FR.ROM ou BASIC11B.ROM) ou avec Oricutron**. Quatre Super-Pac-Gommes permettent de courser les fantômes pendant un délai signalé par un signal



Cabbage Patch de K. Freeman

Pour Oric-1/Atmos (figures 4 et 5 ci-dessus)

Il s'agit d'un programme paru dans Personal Computing Today. Ouf ! Les instructions sont présentes dans le programme ! Les touches AZ permettent de se déplacer dans les directions Haut-Bas et les touches <> dans les directions Gauche-Droite. En fait, il s'agit des touches , et . car pour avoir les caractères < et >, il faut presser Shift en même temps, mais on dit < et > car c'est plus facilement repérable sur le clavier. Avec Euphoric (même résultat si BAS11_FR.ROM ou BASIC11B.ROM) ou avec Oricutron**, il faut utiliser qw dans les directions Haut-Bas et ; : dans les directions Gauche-Droite. Ça fonctionne correctement (mis à part qu'il faut tâtonner pour trouver les touches).

Ce Pac-Man est extrêmement rapide et réactif. Mais il est particulièrement pauvre : Pas de Super-Pac-Gomme, pas de "tunnel", pas de bonus, pas de PC

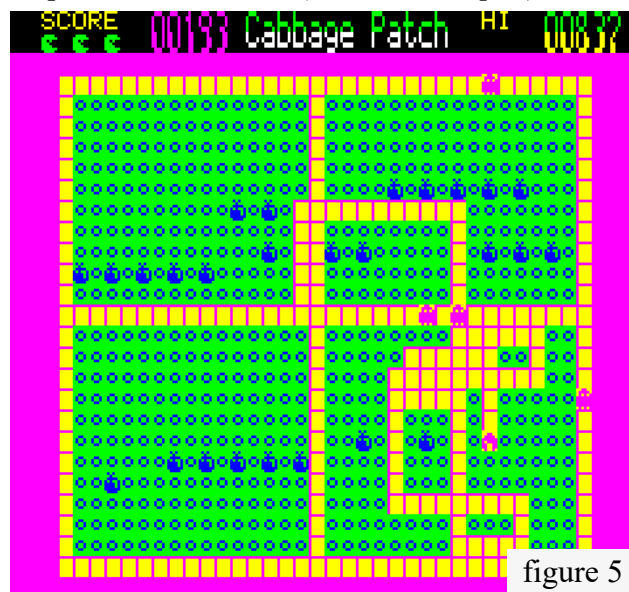
Crocky de C. Perconti

Pour Oric1/Atmos (figures 6 et 7, page suivante)

Les jeux de cet auteur, tous parus chez Loricels sont en général assez simplistes, mais intéressants. Une version pour Oric-1 seul, datant de 1983, fut suivie par une version pour Oric-1/Atmos. Il ne faut pas être impatient lors de la mise en place du jeu (on n'est plus en 1983). Mais bon, ça fonctionne, c'est déjà ça. Des instructions sont données dans le programme (il n'y a rien sur la jaquette) et elles ressemblent à celles des autres jeux de Perconti : I, Informations ; V, Volume sonore ; N, Niveau de difficulté ; PL, Haut-Bas et AS, Gauche-Droite. Avec Euphoric (qu'il soit configuré avec

sonore. Malgré toutes mes critiques, ce Pac-Man a des qualités. La redéfinition des caractères est soignée et le jeu est jouable de manière agréable.

Le programme comporte un seul fichier qui occupe un peu moins de 14 Ko (mêmes remarques).



central pour les quatre fantômes, bruitage très agaçant etc. La redéfinition des caractères est indigente : Les Pac-Gommes sont remplacées par des pommes (enfin des trucs qui ressemblent plutôt à des choux). Le Pac-Man est mal dessiné et difficile à repérer. Le design est particulièrement hideux (quelles couleurs !). Vous l'avez compris, je n'ai pas aimé. Le jeu en l'état était quasi injouable. Heureusement Dominique P. a réalisé une adaptation pour joystick (voir Ceo-Mag n°150 pages 23 & 24, octobre 2002 et les fichiers CABBA.COM et CABBA.BIN de la disquette trimestrielle de décembre 2002, qui livre aussi la version originale CABBAGE.COM et CABBAGE.BIN).

Le programme comporte 2 fichiers qui occupent un peu moins de 7 Ko. Tiens, c'est nettement moins ! C'est même la plus petite taille et de loin. Mais c'est normal, on est dans un programme de magazine et il faut le taper soi-même.

BAS11_FR.ROM ou BASIC11B.ROM) ou avec Oricutron**, il faut utiliser pl dans les directions Haut-Bas et qs dans les directions Gauche-Droite. C'est viable et on trouve facilement.

Le jeu est très simplifié : des Pac-Gommes, quatre fantômes, un Pac-Man, des cerises aux quatre coins du labyrinthe pour aller sus aux fantômes. Il n'y a pas de musique, seulement un bruitage assez pénible, pas de "tunnel" (dessiné mais inactif). Le jeu est jouable, avec une bonne réactivité.

Le programme comporte 2 fichiers qui occupent un peu moins de 29 Ko. C'est énorme, surtout si on compare avec 3D Munch, qui lui utilise 30 Ko, mais déploie de la 3D !



figure 6

Ghostman de Stephen Haigh

Pour Oric-1/Atmos (figures 8 et 9, ci-dessous)

La version originale UK, éditée par Severn Software (1984), a ensuite été traduite et publiée par Infogrames. Ces deux versions sont compatibles Oric-1/Atmos et sont présentes sur Ghostman.dsk dans le pack Pac-Man.zip (eDisk qui accompagne ce CEO-mag). Les instructions sont disponibles au verso de la jaquette et au début du jeu. La mise en place du jeu est raisonnablement rapide. Ce Pac-Man est représentatif de ce qu'on trouve pour Oric : un PC central pour les 4 fantômes, des Pag-Gommes (petits points), des Super-Pag-Gommes (gros points clignotants) permettant de manger les fantômes tant qu'ils sont bleus, un "tunnel" (ici orienté haut-bas) et enfin des cerises apparaissent de temps en temps. Seul le



figure 8

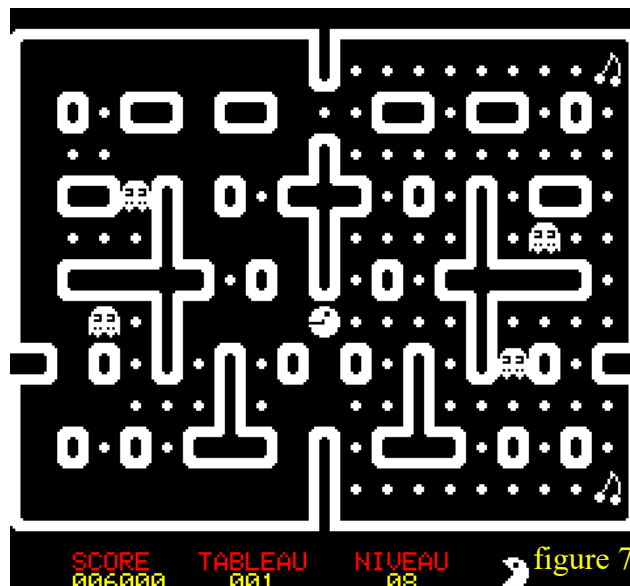


figure 7

choix des touches de direction laisse à désirer : **Shift droit** vers le haut, **flèche droite** pour le bas, **flèche gauche** pour la gauche et **flèche bas** pour la droite. Sur un Atmos, c'est bien vu, mais avec Euphoric (BAS11_FR.ROM ou BASIC11B.ROM) ou avec Oricutron**, il faut utiliser ces mêmes touches et elles sont très mal disposées sur un PC.

Accessoirement, on note l'absence de musique, mais ce n'est pas grave, les bruitages sont très originaux et le volume sonore est réglable. L'absence de niveaux de difficulté ne gêne pas. La réactivité est bonne, le jeu est agréable sur Atmos, mais peu jouable ou même pas du tout sur PC à cause des touches de direction, trop biscornues.

Le programme comporte un seul fichier qui occupe 17 Ko.

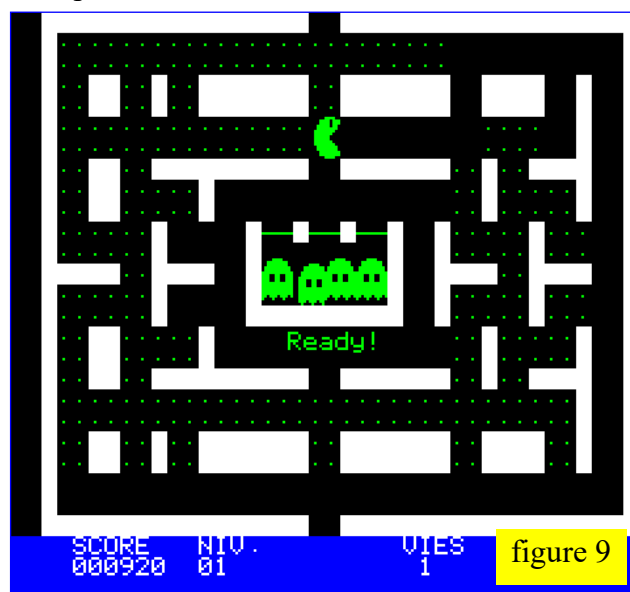


figure 9

** **Note** : Oricutron accepte mal la Rom Bas11_fr.rom. Par exemple, les commandes CLOAD et CSAVE deviennent inopérantes. Bien qu'Oricutron fonctionne quand même, j'ai zappé le test avec cette Rom par crainte de résultats bizarres, qui auraient pu être difficiles à cerner. [à suivre...](#)