

Les clones de Pac-Man sur Oric (3/3)

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

par André C.

A) Jack-Man pour Oric-1 de Bertrand d'Armagnac, © 1983 Loriciels

Oups ! J'avais zappé ce clone de Pac-man dans les CEO-mag n°330 et n°331. Merci à Steve M., qui me l'a signalé. Le Jack-Man original fut publié au format cassette en 1983. Cette cassette a été transférée au format .tap par Simon G. C'est cette version .tap qui est présente dans le zip accompagnant cet article et qui est également téléchargeable sur oric.org. Comme souvent, le titre du jeu est incertain : Jackman sur la jaquette (figure 1) et Jack-Man dans le jeu (figure 2).

Présentation du jeu

Le tableau de jeu est un classique labyrinthe. Les protagonistes sont réduits à leur plus simple expression : Un Jack-Man mangeur de pastilles et un affreux fantôme mangeur de Jack-Man (et il n'y en a qu'un, heureusement, car il est véloce !).

Le fantôme est bien dessiné. Notre Jack-Man, plus dépouillé, est représenté par un <, symbolisant la bouche du Pac-man classique. Cette bouche est ouverte dans la direction de la marche (<> ^ v).

Un "tunnel" nord-sud permet, en quelque sorte, de sortir par la fenêtre pour rentrer par la porte et vice versa. Ce "tunnel" est fonctionnel et il est utilisable comme issue de secours, encore faut-il éviter de retomber dans les bras du fantôme de l'autre côté du jeu !

Le nombre de vies restantes est affiché en bas à droite, sous forme de Jack-Man. Au départ l'affichage montre 2 vies en réserve, ce qui fait 3 avec la vie en cours et c'est peu. Le nombre de points de la partie en cours s'affiche en haut à gauche de l'écran et le meilleur score figure en haut à droite (remis à zéro si on sort du jeu).

Les déplacements de Jack-Man

On utilise les touches 1-2 pour gauche-droite et 0-L pour haut-bas. Cette disposition est excellente sur un clavier Oric. Pour jouer avec un émulateur, c'est un peu plus compliqué, voir plus loin. Les pas sont bruités par un bip-bip un peu trop puissant et donc pénible. Curieusement, ce bip-bip persiste lorsque le fantôme est bloqué et que vous en profitez pour réfléchir !

Des pastilles contre les fantômes

Les couloirs sont parsemés de pastilles de vitamine. Vous gagnez un point pour chaque pastille mangée. Cinq super-pastilles énergétiques (astérisques) sont disposées aux quatre coins du labyrinthe et au centre



figure 1

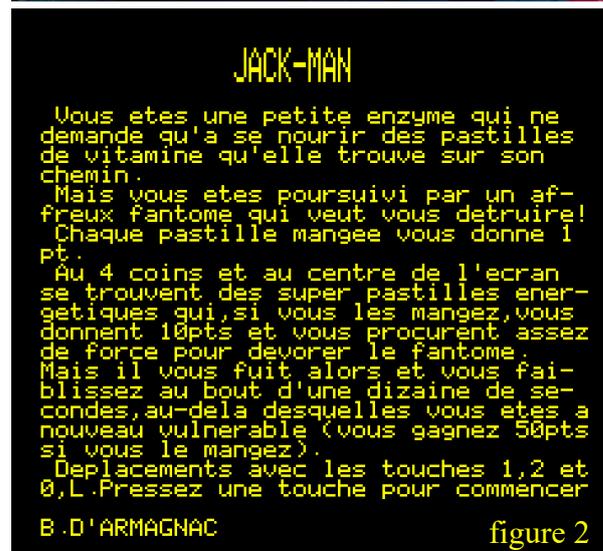
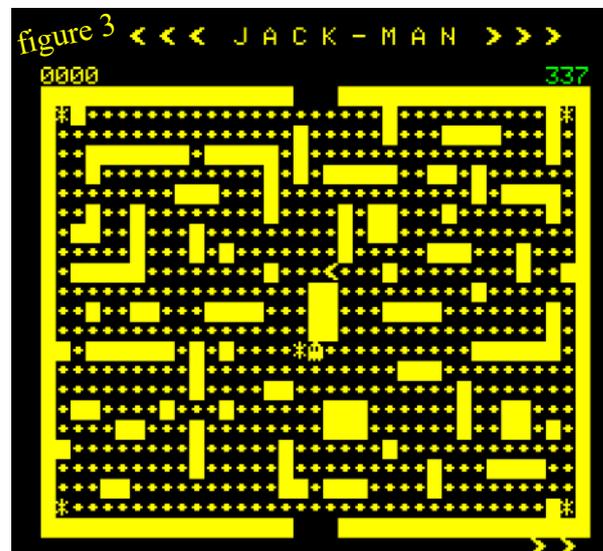


figure 2



(10 points la super-pastille mangée).

Outre les points, les super-pastilles vous donnent l'énergie nécessaire pour affronter le fantôme et le manger. Mais celui-ci se rend compte du danger et se barre à toute vitesse. Il n'est pas facile de le rattraper (50 points, si vous parvenez à lui faire sa fête). Pendant cette course inversée, les bip-bips sont accélérés, mais cette folle poursuite vous fatigue, votre énergie baisse, les bip-bips retrouvent bientôt leur rythme normal. Pas con, le fantôme s'en aperçoit et fait demi-tour pour vous attaquer.

Score

Les points que l'on peut espérer gagner se répartissent comme suit : environ 570 points avec les pastilles, 50 points avec les super pastilles et 250 points, si on mange un fantôme pour chacune des 4 super pastilles avalées. Soit un total d'environ 1050 points pour le premier tableau. On voit que, finalement, les pastilles constituent la majeure partie du score.

Domage que le score et surtout le jeu en cours ne puisse être conservé si on sort du jeu. En effet, d'après le listing, il y a un 2e tableau, lorsqu'on a terminé le premier, et il me semble difficile d'y parvenir en une seule session... Notez, au passage, que vous gagnerez une vie lorsque vous aurez terminé le premier tableau. C'est pingre, vu la difficulté du jeu !

Stratégies

Prévoyez une phase d'apprentissage, surtout pour comprendre comment le fantôme s'y prend pour vous pister. Si vous en avez la possibilité, faites cet apprentissage avec Euphoric, en réduisant la vitesse du jeu (voir plus loin). En effet, les vitesses de déplacement de Jack-Man et du fantôme sont identiques, mais ce dernier est à l'affût de la moindre hésitation ou erreur de votre part, c'est dire que vos chances sont maigres !

Il me semble que deux stratégies de base s'imposent :

- a) Coincer le fantôme dans une position où il patine. En effet, l'intelligence du fantôme est plutôt primitive : il se dirige vers Jack-Man. S'il rencontre un mur entre lui et Jack-Man, il s'obstine à pousser contre le mur tant que Jack-Man reste "caché" dans le quadrant situé derrière ce mur. C'est alors le moment de faire une pause pour déterminer la conduite à tenir afin d'atteindre une nouvelle position qui sera protégée par un autre mur... ou plus simplement pour profiter de cette trêve pour manger le maximum de pastilles !
- b) Pour parvenir à casser du fantôme, il faut aller vers une super pastille et faire du surplace (par exemple en poussant contre un mur) en attendant que le fantôme arrive (au besoin, lui faire un petit

coucou pour le débloquer s'il est immobilisé), puis avaler la super pastille au dernier moment et bondir sur le fantôme.

Emulateurs

Aussi bien Euphoric qu'Oricutron permettent de jouer avec Jack-Man. Dans tous les cas les déplacements de Jack-Man se font en utilisant les chiffres du haut du clavier et la lettre L. Quel que soit l'émulateur, il faut utiliser la Rom Basic10.rom, pour avoir un accès direct aux touches 0, 1 et 2. Avec la Rom adaptée au clavier Azerty (Bas10_fr.rom), l'accès est quasi impossible, car il faut faire shift+0, shift+1 et shift+2. Avec Euphoric, il est possible de ralentir le 6502, par exemple en remplaçant Clock=1.0 MHz par Clock=0.2 MHz dans le fichier Euphoric.ini. Le jeu tournera alors 5 fois moins vite et ce sera plus facile de vous familiariser avec le jeu avant de l'aborder pour de vrai. Je n'ai pas trouvé comment ralentir Oricutron.

Triche

Le logiciel est protégé et il est difficile de le tripoter sur Oric. Mais le fichier Jackman.tap est accessible avec un éditeur hexadécimal... Il suffit de chercher "VIES" et de remplacer le "2" qui suit par "4". Attention, "4" est le maximum, sinon, ça plante. L'affichage des vies restantes ne sera pas correct, mais vous aurez effectivement droit à 5 vies en tout.

Conclusions

Jack-Man de Loriciels est excellent, quoique difficile. Il faut accepter de consacrer un peu de temps à un apprentissage. Personnellement, mon meilleur score est de 337 points, soit un tiers environ du score maximal pour le premier niveau. Mais je ne suis pas un virtuose du clavier et vous deviez facilement faire mieux.

B) Tilt-Man pour Oric-1/Atmos, anonyme, © 1983 Tilt Hors-Série n°12 (pages 151 et 153)

J'ai bien peur d'avoir encore zappé d'autres clones de Pac-Man. En effet, tout à fait par hasard, je viens de mettre la main sur Tilt-Man, un type-in (listing à taper) paru dans le magazine Tilt (pour Oric-1 seulement à l'origine). Pire, je connaissais ce programme, car il avait été tapé et adapté à l'Atmos par François S., qui me l'avait envoyé.

Il y a comme un défaut dans le titre du jeu. En effet, Tilt-Man est soi-disant "un enzyme glouton" (avec 3 fautes). Il devrait s'agir d'une enzyme gloutonne et par suite d'une Tilt-Girl. Bref, ne faisons pas la fine bouche et laissons tomber cette histoire d'enzyme.

Présentation du jeu

Le tableau de jeu est classique. Ici, le "tunnel" est orienté Est-ouest. Les protagonistes sont, tous deux, bien dessinés : Tilt-Man tient le rôle de mangeur de pastilles et l'affreux fantôme est fidèle au poste (un seul au lieu des 4 du Pac-Man classique). Le dessin de Tilt-Man est plus soigné que celui de Jack-Man. Les niveaux successifs se jouent dans le même labyrinthe avec modulation des difficultés. L'affichage se fait du côté droit de l'écran : du haut en bas on a le score, les vies restantes et le niveau en cours, sous forme de petits drapeaux magentas ou rouges (figure 4).

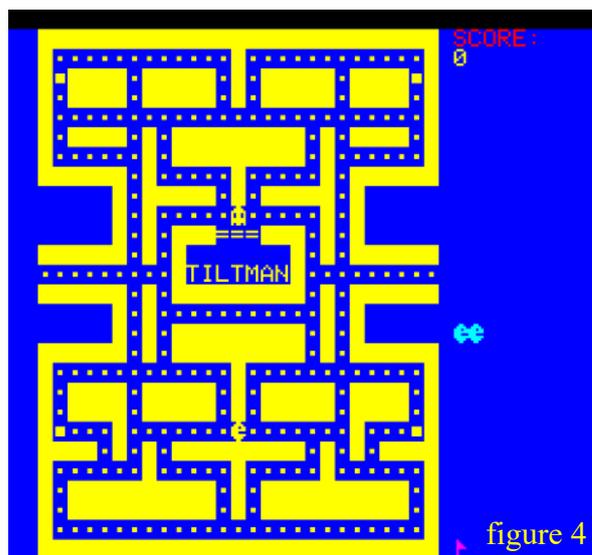
Les déplacements de Tilt-Man

La version d'origine pour Oric-1 utilise les touches **A-Z** pour haut-bas et **K-L** pour gauche-droite, ce qui va bien sur le clavier de l'Oric. Avec un clavier Azerty (si vous utilisez un émulateur), les touches AZ sont côte à côte, ce qui n'est pas top pour effectuer des déplacements haut-bas. Il faut alors impérativement utiliser une Rom Qwerty (Basic10.rom pour l'Oric-1 et Basic11b.rom pour l'Atmos). Sur Oric.org, on trouve une version Oric-1 utilisant une autre combinaison de touches : **K-M** pour haut-bas et **ZX** pour gauche-droite. Cette combinaison est également confortable avec un clavier Oric, mais avec un clavier Azerty (émulateur), les touches K-M sont l'une en dessous de l'autre, ce qui n'est pas top pour effectuer des déplacements gauche-droite. Une fois de plus, avec un émulateur, il faut donc impérativement utiliser une Rom Qwerty (Basic10.rom ou Basic11b.rom). François S. a adapté le programme pour L'Atmos pour surmonter la différence des abscisses utilisées par la commande PLOT. Et il a gardé la combinaison de touches d'origine (**AZKL**). Il est très facile de modifier à votre convenance les touches actives et éditant les lignes 410 à 440 du programme (qui n'est pas protégé). Je recommande particulièrement l'emploi de touches non affectées par les configurations Qwerty/Azerty, par exemple les touches **G-H** (gauche-droite) et **J-N** (haut-bas) qui sont identiques quel que soit le clavier et la Rom utilisée. Mais il a bien d'autres possibilités.

Dans le zip qui accompagne cet article, vous trouverez TiltManO.tap pour Oric-1 (**KMZ**X) (version oric.org) et TiltManA.tap pour Atmos (**AZ**KL) (version Tilt, adapté pour l'Atmos par mes soins), ainsi que TiltManO.dsk pour Oric-1 et TiltManA.dsk pour Atmos utilisant toutes les combinaisons évoquées ci-dessus (**KMZ**X, **AZ**KL et **JNGH**), donc de quoi faire votre choix !

Des pastilles contre les fantômes

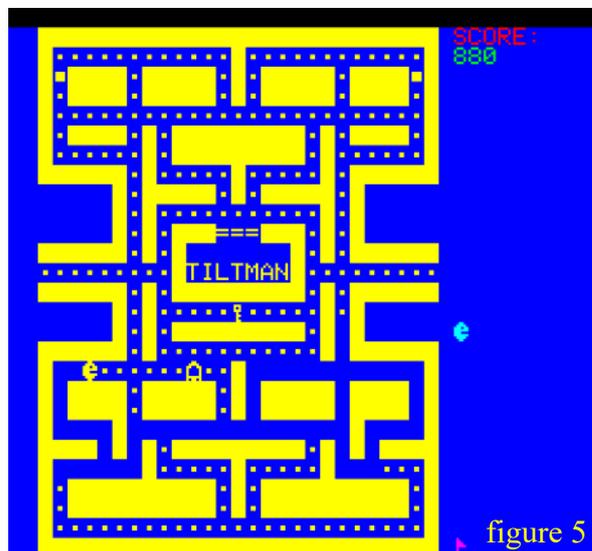
Le labyrinthe est parsemé de pastilles (10 points par pastille mangée). Quatre super-pastilles énergétiques (petits carrés) sont disposées aux quatre coins du labyrinthe (100 points la super-pastille mangée).



Comme d'habitude, les super-pastilles vous donnent des forces pour affronter le fantôme et le manger (300 points à chaque fois).

Personnellement, je trouve le bruitage assez pénible. Seul soulagement, les bip-bips ne se font entendre que lorsque Tilt-Man mange quelque chose, ce qui est déjà un progrès. Cela a été rendu possible, parce que le fantôme devient transparent dès que Tilt-Man a avalé une super pastille (figure 5), alors qu'avec Jack-Man, c'était le rythme accéléré des bip-bips qui signalait la vulnérabilité du fantôme. Cette vulnérabilité est transitoire : Prenez vos précautions si vous ne voulez pas passer de vie à trépas!

Comme dans le Pac-Man original, outre les pastilles et les super pastilles, des bonus apparaissent de temps en temps (juste sous le repère central des fantômes), il s'agit d'un fruit, d'une clef ou d'une super pastille (figure 6). Vous gagnez 300 points à chaque fois si vous réussissez à manger ce bonus avant qu'il ne disparaisse (mais un autre reviendra).



Score

Les points que l'on peut espérer gagner se répartissent comme suit : environ 3800 points avec les pastilles, 400 points avec les 4 super pastilles de base et 300 points, si on mange un fantôme pour chaque super pastille avalée. Soit un total d'environ 5400 points environ, sans compter les bonus (300 points à chaque fois). Comme pour Jack-Man, les pastilles constituent la majeure partie du score, mais les scores possibles sont 5 fois plus élevés avec Tilt-Man ! Tous ces calculs s'entendent pour la résolution d'un tableau et il y en a au moins trois pour Tilt-Man, qui ne donne pas de vies supplémentaires. Ça c'est plus que pingre !

Stratégies

Ce sont les mêmes que pour Jack-Man. Pour ratisser le maximum de pastilles, il faut coincer le fantôme dans une position où il pousse vainement sur un obstacle en direction de Tilt-Man situé dans le cadran derrière cet obstacle. Pour vous changer les idées, vous pouvez attirer le fantôme dans le traquenard usuel : attendre près d'une super pastille que le fantôme arrive, avaler la super pastille et sauter sur le fantôme. Il n'est pas désagréable non plus de profiter des bonus, mais leur durée d'apparition est courte et il ne faut pas prendre le risque de se retrouver en mauvaise position. Contrairement au "tunnel" de Jack-Man, celui de Tilt-Man permet réellement d'échapper au fantôme, mais aussi de changer de quartier quand vous avez ratisé toutes les pastilles d'un secteur.

Emulateurs

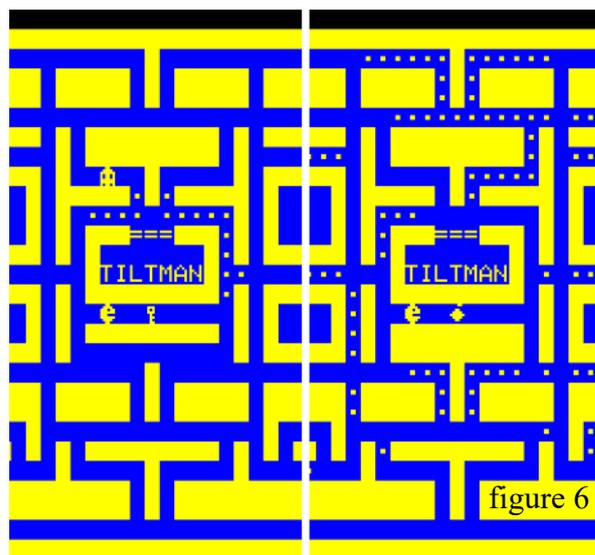
Aussi bien Euphoric qu'Oricutron permettent de jouer avec Tilt-Man. Quelle que soit la machine émulée (Oric-1 ou Atmos avec Microdisc) cela marchera sans problème si vous utiliser la configuration de touches **JNGH** (voir plus haut). Vous aurez à faire attention aux touches à utiliser avec les .tap : **KMZX** avec TiltManO.tap et **AZKL** avec TiltManA.tap et à la Rom à valider (voir plus haut). Rien ne vous empêche de modifier ces fichiers .tap pour adopter les touches **JNGH**, beaucoup plus simples à utiliser dans tous les cas de figures.

Triche

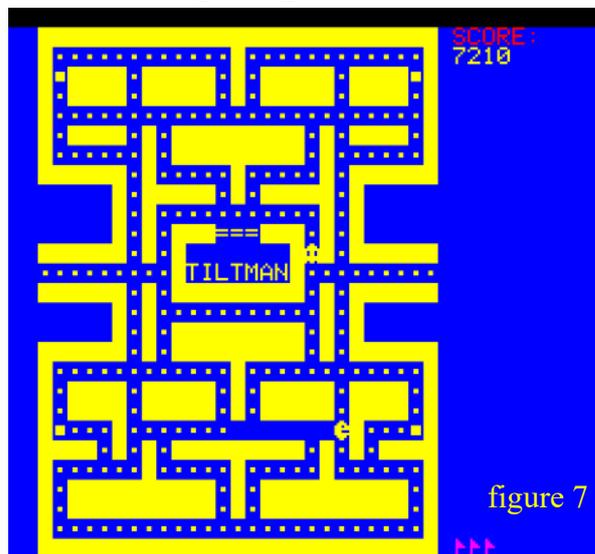
Le programme Tilt-Man n'est pas protégé et il est facile d'accéder au listing, qui lui-même n'est pas trop abscons. A vous de voir si cela vaut la peine de tricher pour ce jeu qui n'est pas bien difficile.

Conclusions

La jouabilité de Tilt-Man du magazine Tilt est excellente. Il est très agréable et supporte la comparaison avec les meilleurs clones de Pac-Man pour Oric. Personnellement, mon meilleur score est de 7210 points, soit les deux tiers environ du score maximal



(quoique celui-ci puisse bien être plus important que je ne suppose). Sachant que je ne suis pas un virtuose du clavier, cela démontre que Tilt-Man n'est pas trop difficile.



Comparaison Jack-Man versus Tilt-Man

Ces deux programmes sont directement comparables et, à mon avis, Tilt-Man est bien meilleur. En premier lieu, il est nettement plus jouable. En outre, il possède aussi quelques-unes des caractéristiques d'un Pac-Man classique, que Jack-Man n'a pas : Repère central pour le fantôme, super bonus (des fruits et une clef) et un fantôme qui devient transparent en période de vulnérabilité. Enfin, Tilt-Man est bien dessiné, alors que Jack-Man est réduit à sa plus simple expression. C'est certes secondaire, mais contribue à l'impression d'une bonne finition du jeu.

Je vous souhaite un bon amusement avec votre Oric et ces deux clones supplémentaires de Pac-Man.