

Les clones de Pac-Man sur Oric (fin)

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

par André C.

Dans les 4 articles précédents (CEO-mag n°330 p4-7, n°331 p14-18, n°336 p8-11 et n°342 p16-17) j'ai présenté 14 jeux de type "Pac-Man", soit par ordre alphabétique:

1. 3D Munch pour Oric-1/Atmos, page-titre "3D MUNCH", auteurs Laurent Benes et Karine Le Pors, éditeur Loriciciels (© 1984).
2. Cabbage Patch pour Oric-1/Atmos, page-titre "Cabbage Patch", auteur K. Freeman, éditeur Personal Computing Today.
3. Crocky pour Oric-1/Atmos, page-titre "CROCKY", auteur Carlo Perconti, éditeur Loriciciels (Oric-1 © 1983, puis Oric-1/Atmos © 1984).
4. Ghost Gobbler pour Oric-1/Atmos, page-titre "GHOST GOBBLER", auteur Ian Hothersall, éditeur IJK Software (© 1983).
5. Ghostman pour Oric-1/Atmos, page-titre "GHOSTMAN", auteur Steven Haigh, éditeur Severn Software (© 1983) pour la version UK et Infogrames (© 1984) pour la version FR.
6. Jack-Man pour Oric-1, page-titre "JACK-MAN" (JACKMAN sur la jaquette), auteur Bertrand d'Armagnac, éditeur Loriciciels (© 1983).
7. Oricmunch pour Oric-1/Atmos, page-titre "ORICMUNCH", auteur Geoff Phillips, éditeur Tansoft (© 1983) pour la version UK et ASN/Proriciel pour la version FR.
8. Pac Girl pour Atmos, page-titre "PAC GIRL", auteur André Chéramy (adapté du Pac-girl de Dominique Lamy), éditeur CEO (© 2018).
9. Pac Girl pour Telestrat, page-titre "PAC GIRL", auteur Dominique Lamy, éditeur CEO (© 1989).
10. Pac-Man pour Oric-1/Atmos, page-titre "PAC-MAN", auteur Christophe Devallan, éditeur Hebdogiciel (© 1985).
11. Pac-Man pour Oric-1, sans page-titre, sans auteur, sans éditeur (par défaut, j'avais donc rebaptisé Pacman1 ce programme).
12. Pac-Man pour Oric-1, page-titre "PAC-MAN", sans auteur, sans éditeur (par défaut, j'avais donc rebaptisé Pacman2 ce programme).
13. Pac-Oric ou Pac Manque pour Oric-1/Atmos, page-titre "PAC-ORIC", auteur Serge Megazini, éditeur Théoric (n°9 p41-43, article intitulé Pac Manque, © 1985).
14. Tilt-Man pour Oric-1/Atmos, pas de page-titre, "TILTMAN" dans le jeu, sans auteur, éditeur Tilt (© 1983).

NOUVELLES DECOUVERTES

Après la parution des 2 premiers articles, il m'a été reproché d'avoir oublié "Jack-Man pour Oric-1" de Bertrand d'Armagnac de Loriciciels (© 1983). Je me demande encore comment j'ai pu le louper! Par la suite, j'ai été attentif aux autres clones de Pac-Man qui pouvaient me tomber sous les yeux. Aujourd'hui, je vous propose les 5 programmes suivants (par ordre alphabétique) :

1. Ghosts & Mac Pan, de K. Vans-Colina (© 1983).
2. Glouton de Peter Shaw dans "Jeux en Basic sur Oric", édité par Sybex (© 1984).
3. Gloutoric d'Olivier Zimmer, publié dans Hebdogiciel (© 1984).
4. Maze Chase, de Vince Apps, publié dans "The Oric-1 Program Book, 50 programs" par Phoenix (© 1983).
5. Maze Eater, publié par U.T.S. (© 198?).

J'ai aussi trouvé des traces des 3 programmes suivants:

- Dotman, de Klaus Pederson, publié dans "Your Computer", cité dans la section "Shareware" de oric.org, mais sans le programme lui-même, seulement des recopies d'écran.
- Pac-Munch de Peter Shaw publié dans "Games for your Oric" par Virgin (© 1983), absent de Oric.org.
- Pacman, de T. Ruel, cité dans la section "Shareware" de oric.org, mais sans le programme lui-même.

GHOSTS & MAC PAN

Ghosts & Mac Pan pour Oric-1/Atmos, page-titre "GHOSTS & MAC PAN", auteur K. Vans-Colina (© 1983), sans éditeur, Basic 2,3 Ko (figures 1 et 2, page suivantes). Vous trouverez les fichiers Ghost&MacPan.dsk et ListingGhost&MacPan.txt dans le zip qui accompagne cet article.

Il s'agit d'un Pac-Man rudimentaire. La page-titre est vraiment basique. Elle comporte les instructions minimales. Il existe un peu de musique et des bruits pour les déplacements du fantôme et du bonhomme, mais rien de transcendant. Le bip-bip qui rythme le jeu se poursuit même quand les protagonistes sont à l'arrêt ! (Cela se produit si le bonhomme reste tranquille derrière un obstacle que le

fantôme ne peut franchir et c'est même l'occasion de réfléchir calmement à la stratégie à suivre.)

Un Labyrinthe plein de pastilles avec un Pac-Man (une seule vie le pauvre) et un fantôme très rapide. Pas de QG pour le fantôme, pas de tunnel pour fuir le fantôme, pas de super pastilles (pour attaquer le fantôme), ni de bonus (cerises etc.), voir les 2 figures ci-contre). Les touches actives sur Oric-1/Atmos : K (gauche), L (droite), A (haut) et Z (bas). Idem avec un émulateur sur PC, mais hélas les touches Z et A changent de place sur un clavier AZERTY. On peut s'en tirer en utilisant une Rom QWERTY et les touches W (bas) et Q (haut) qui sont bien placées.

Ce modeste Pac-Man n'est pas désagréable à jouer. Avec un peu d'astuce, on arrive à coincer le fantôme dans un coin et à manger toutes les pilules.

GLOUTON

Glouton pour Oric-1/Atmos, sans page-titre, auteur Peter Shaw dans "Jeux en Basic sur Oric", édité par Sybex (© 1984), Basic 2,5 Ko. Vous trouverez les 3 fichiers GloutonOK.dsk, ListingGloutonOrg.txt & ListingGloutonOk.txt dans le zip qui accompagne cet article. Le listing avait été publié dans le CEO-mag n°238 pages 14-15.

Je souligne avec véhémence que le livre "Jeux en Basic sur Oric" de Sybex est un scandale. Les programmes de Peter Shaw proviennent d'une autre machine et leur adaptation (par qui?) a été bâclée. Les programmes adaptés à L'Oric n'ont pas été testés, sinon le traducteur/adaptateur aurait immédiatement constaté que nombre de programmes ne fonctionnent pas! J'ai effectué une correction limitée de Glouton, juste pour que les 4 flèches soient opérationnelles. Les curieux pourront comparer les lignes 80 à 140 de la version originale et de la version corrigée (cf. les 2 listings dans le zip).

Lorsqu'on lance le jeu, un labyrinthe apparaît, rempli de pilules. On note la présence de 4 super pilules, qui donnent droit à des points supplémentaires (en nombre aléatoire), mais ne permettent pas de chasser le fantôme, qui ressemble plutôt à un dragon (il y en a un seul et il n'a pas de QG central). Voir ci-contre la figure 3.

En l'absence d'instructions, il faut se référer au livre où elles sont réduites au minimum: Le Pac-Man (design classique) est appelé "Glouton" et on le dirige avec les 4 flèches. Attention, ce Glouton (qui n'a que 3 vies en tout) est poursuivi par un fantôme indestructible, qui se déplace de manière aléatoire, sans tenir compte de la localisation du glouton. Celui-ci peut donc avaler tranquillement toutes les pilules sans aucune crainte. Il faut vraiment un coup de malchance pour se faire attraper! J'ai eu le cas où le glouton et le fantôme étaient face à face et où le fantôme a fait demi-tour et s'est éloigné!

Côte tunnel ce n'est pas la gloire. Il y a bien une sortie à



fig 1 : Ghosts & Mac Pan



fig 2 : Ghosts & Mac Pan

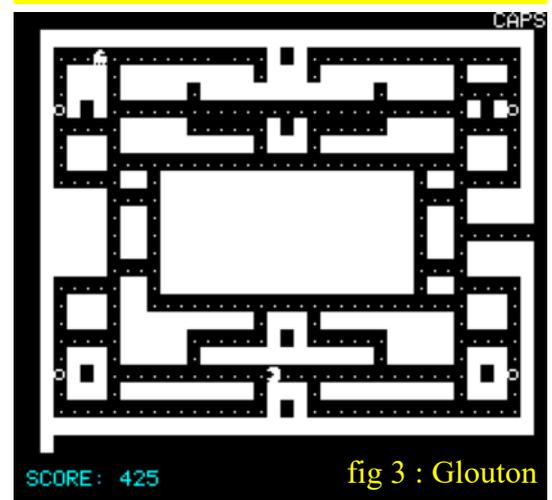


fig 3 : Glouton

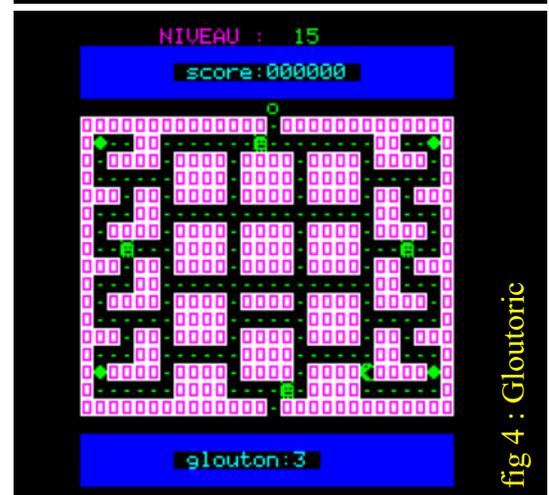


fig 4 : Gloutoric

droite, mais pas d'entrée à gauche ! De toute façon, le fantôme est tellement nul qu'on n'a pas besoin de tunnel. Ce jeu ne présente aucun intérêt!

GLOUTORIC

Glouton pour Oric-1, page-titre "GLOUTON", auteur Olivier Zimmer, éditeur Hebdogiciel n°29 page 10 (© 1984) Basic et routines LM 13,8 Ko (listing tapé par Jean-Claude C.). Dans Hebdogiciel, l'article s'intitule "GLOUTORIC". Ce jeu, qui est nommément annoncé "pour Oric-1", fonctionne parfaitement avec l'Atmos. Vous trouverez les 3 fichiers `Gloutoric.tap`, `Gloutoric.dsk` & `ListingGloutoric.txt` dans le zip qui accompagne cet article.

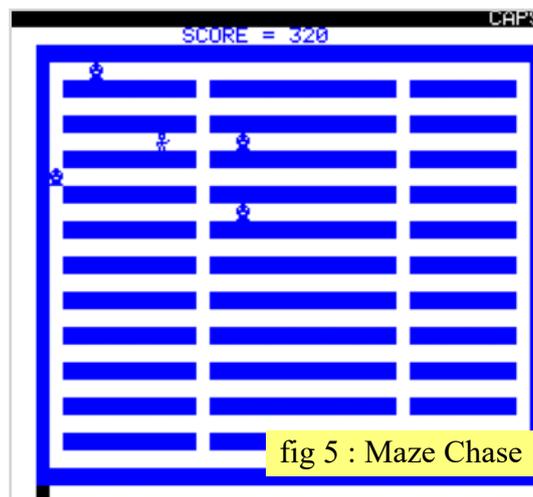
Au lancement, après la page-titre, la page d'instructions, quelques questions (votre nom, sauvegarde du jeu) et quelques avertissements, on voit apparaître un labyrinthe avec plein de pilules, 4 super-pilules, 4 fantômes (des monstres cornus) et le "Glouton", un Pac-Man de style classique. Un tunnel nord-sud permet d'échapper aux fantômes si la situation devient critique. Par contre, pas de repère central pour les fantômes: ils surgissent simplement du néant pour remplacer ceux qui ont été tués. Pas non plus de Bonus (cerises etc.), mais le système de primes pour chaque fantôme dévoré est déjà très généreux (voir plus loin).

Le jeu comporte un seul labyrinthe, mais 255 niveaux de difficulté (de 255 pour les handicapés du clavier à 1 pour les geeks). Heureusement, on peut choisir le niveau de départ et il y a forcément un niveau qui convient pour chaque joueur. Lorsque toutes les pilules ont été mangées, il faut encore sortir par le tunnel nord pour passer au niveau suivant. Le labyrinthe se remplit à nouveau de pilules, mais on passe au niveau inférieur (plus difficile donc).

Avec les niveaux très faciles, les fantômes sont tellement lents que le Glouton peut se déplacer sans crainte. Par contre, essayez donc le niveau 1 pour voir: les fantômes évoluent comme un essaim de guêpes, il est même impossible de les compter, pourtant il n'y en a que quatre, comme vous pourrez le constater avec une recopie d'écran! Je n'ai jamais vu un Pac-Man aussi rapide. C'est dû à une programmation très efficace en langage machine. Ceci dit, je ne suis pas sûr que le niveau 1 soit jouable... mais on ne sait jamais, je ne suis pas un joueur représentatif.

Chaque super pilule (1000 points) donne des forces pour courir après les fantômes et les manger. Un bip-bip rapide retentit tant qu'on a assez de forces pour courir après les fantômes. Avec une seule super pilule on peut manger autant de fantômes que l'on veut (1000 points pour chaque fantôme mangé).

Ce Pac-Man "Glouton" est l'un de mes préférés. Il est vraiment addictif, quels que soient vos talents au clavier! A lui seul ce Pac-Man, qui semble peu connu, justifie cet article. Voir la figure 4, page précédente.



MAZE CHASE

Maze Chase pour Oric-1/Atmos, sans page-titre, auteur Vince Apps dans "The Oric-1 Program Book, 50 programs", édité par Phoenix Publishing Associates (© 1983), Basic 3,5 Ko. Vous trouverez les 2 fichiers `MazeChase.dsk` & `ListingMazeChase.txt` dans le zip qui accompagne cet article.

Ça a vaguement une odeur de Pac-Pac, mais sans plus. Il y a bien une sorte de labyrinthe (l'auteur ne s'est pas cassé la tête, voir la figure 5), avec 4 fantômes à la poursuite d'un Pac-Man symbolisé par un petit bonhomme. Utilisez les touches O (gauche), P (droite), Q (haut) et A (bas) pour guider le Pac-Man. Pas de chance avec un clavier AZERTY: les touches A et Q sont inversées. Pour s'en sortir avec un émulateur, il faut utiliser une Rom QWERTY et les touches A (haut) et Q (bas).

Le jeu ne comporte ni pilules, ni super pilules, ni bonus, ni tunnel, ni QG central pour les fantômes. Pas d'écran-titre, pas d'instructions, pas de musique. Trois caractères ont été redéfinis: Fantôme, Bonhomme et mur. Le pauvre Pac-Man n'a aucune chance: il est seul contre 4 ennemis, qui peuvent traverser les murs alors que lui doit suivre les couloirs du labyrinthe et il n'a qu'une vie.

C'est vraiment le niveau zéro du clone de Pac-Man!

MAZE EATER

Maze Eater pour Oric-1 (plante avec Atmos), page-titre "MAZE EATER BY U.T.S." (voir la figure 6), sans auteur, éditeur U.T.S. (© 19??), Basic 3,75 Ko. Vous trouverez les 3 fichiers

ListingMazeEaterUTS.txt, MazeEaterUTS.dsk et MazeEaterUTS.tap dans le zip qui accompagne cet article.

C'est un Pac-Man à n'en pas douter, même s'il est rudimentaire: Les instructions sont réduites au minimum. Un labyrinthe (un seul en tout) avec plein de pilules (des astérisques), mais pas de super pilules pour courser les fantômes. Pas de bonus non plus (fruits etc.).

Classiquement, il y a un QG central pour les fantômes (représentés par des '&') et un tunnel est-ouest pour fuir (voir la figure 7). Il faut promener le Pac-Man (représenté par un '+' et doté d'une seule vie) dans le labyrinthe pour manger toutes les pilules tout en essayant d'échapper aux fantômes, qui entrent peu à peu en lice. Pas de redéfinition de caractères. Côté musique, c'est le désert. Quelques ZAP, c'est tout!

Touches actives sur Oric-1 : I (gauche), P (droite), Q (haut) et Z (bas). Idem avec un émulateur sur PC, mais hélas les touches QZ changent de place sur un clavier AZERTY, la touche Q (haut) passant au-dessous de la touche Z (bas) ce qui crée une inversion des commandes. On peut s'en tirer en utilisant une Rom QWERTY et les touches A (haut) et W (bas) qui sont bien placées.

Le plus gênant dans ce Pac-Man, c'est que les touches manquent de réactivité: il y a beaucoup trop de "loupés". En conséquence la vitesse n'est pas au rendez-vous, malgré la compacité du programme.

Ce jeu est à peine jouable et sans grand intérêt. Il fait partie d'un pack de 50 programmes. Je n'ai pas été voir les autres... Notez enfin aussi qu'il existe un autre Maze Eater (pour Oric-1/Atmos), page-titre "MAZE EATER", auteur R. Vanner, éditeur Cascade Games. Mais, ce n'est pas un Pac-man.

CONCLUSION

Ce 4e article visait à terminer un banc d'essai sur les clones de Pac-Man pour Oric afin le rendre exhaustif. Il faut bien reconnaître que la plupart des programmes que je présente aujourd'hui ne valent pas tripette, à l'exception de "Gloutoric" d'Olivier Zimmer (on pourrait encore repêcher "Ghosts & Mac Pan" de K. Vans-Colina).

Gloutoric est vraiment intéressant (et même addictif) car on peut l'adapter aux talents de tout un chacun, grâce à ses 255 niveaux de difficulté. Que vous soyez un expert ou un maladroit, vous trouverez un réglage qui vous scotchera à votre Atmos pour de longs moments de plaisir...

NOTE SUR LA PROGRAMMATION DES PAC-MAN

Pour le programmeur, il existe deux sortes de stratégie pour déplacer les fantômes:

La première consiste à les diriger vers le Pac-Man. Cette stratégie est basée sur la différence des coordonnées X et Y du Pac-Man et de chacun des fantômes. C'est la stratégie qui est en général utilisée dans les programmes Basic. Pour le

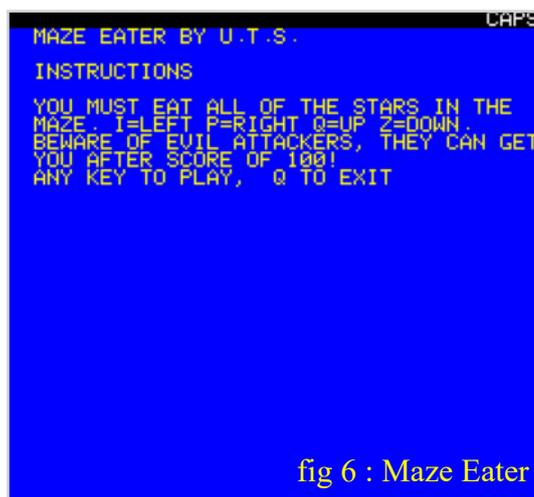


fig 6 : Maze Eater

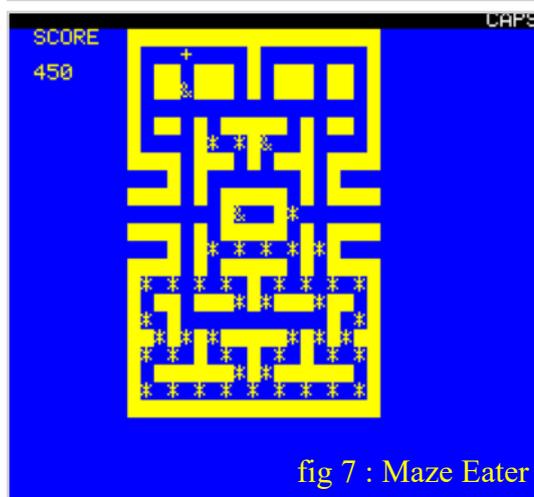


fig 7 : Maze Eater

joueur, la parade consiste alors à déplacer le Pac-Man de façon à téléguider les fantômes derrière un obstacle où ils resteront coincés dans leur obstination à aller vers le mangeur de pilules, lequel peut alors opérer à l'ombre de cet obstacle. Cela demande un peu de stratégie et une bonne connaissance du labyrinthe.

La seconde méthode consiste à déplacer les fantômes de façon aléatoire. Mais pour que ça marche (c'est-à-dire pour que cela présente un risque pour le Pac-Man), il faut que les fantômes soient rapides. Ce type de stratégie nécessite donc une programmation en langage machine, au moins pour les routines gérant les déplacements.

On peut évidemment mixer ces 2 stratégies, mais cela demande un équilibre soigneux.

Malgré l'abondance de Pac-Man qui existent déjà pour Oric vous trouverez dans la programmation de votre propre version un challenge passionnant. Que ce soit en jouant ou en programmant, je vous souhaite de profiter agréablement de votre Oric.