

LE CRIME DU PARKING
=====

Version 1.1 du 19/01/2009

1985 (c) Froggy Software
CPC adaptation by GPA in 2008 !

Amstrad CPC 464 - 664 - 6128
6128+ - WINAPE

Hello international CPC User. Sorry but this text and this game are in french only :-(. This is NOT an attempt to upset you, the original game is a french text & graphic adventure sold on a very old computer, the famous Apple II. Time to learn our nice language, don't you believe it ?

Le Crime du parking est un jeu d'aventure cree a l'origine sur un autre ordinateur mythique, l'Apple II de chez Monsieur Apple. Ayant joue un peu par hasard avec ce jeu grace a un emulateur, et l'ayant trouve vraiment sympathique, je me suis demande pourquoi ce logiciel n'avait pas ete adapte sur CPC a l'epoque. Ayant envie a ce moment la de programmer un petit jeu d'aventure en assembleur (pour voir si c'etait complique ou pas), je me suis dit que "Le crime du parking" serait un bon candidat pour une conversion.

Le hasard faisant parfois bien les choses, au cours de mes recherches pour obtenir des informations sur le jeu, je suis tombe sur l'un des auteurs du jeu, Jean-Louis Le Breton, qui m'a gentiment fourni une copie de la notice originale du programme et m'a autorise a diffuser ce programme.

I La genese du Crime du Parking

Pour une fois, il faut avouer que ce projet n'a pas trop traîne en longueur. Le code a ete fait entre juin et debut septembre. S'en est suivi un gros coup de mou (recherche desesperee d'un beta-testeur, entre autre !). Apres avoir decide Kukulcan a prendre en charge cette tache ingrate, le projet

est de nouveau parti de l'avant, et a regulierement evolue depuis environ mi-octobre. Et miracle, le 19 decembre 2008, le jeu est termine !

II Copyright

Ce jeu est un freeware. Il ne peut et ne doit pas etre vendu, sous quelque forme que cela soit. Je ne veux donc pas voir ce soft en vente sur E-Bay, meme si vous avez depense 50 euros pour lui faire un packaging de la mort.

Je remercie les ayants-droits de ce jeu (Jean-Louis Le Breton) et l'auteur du superbe dessin d'Odile (Jean-Michel Ucciani) pour nous avoirs donne la permission d'utiliser leur travail. C'est le bon cote d'Internet, cela permet aussi de retrouver des gens ayant participe a l'histoire de l'informatique d'un clic de souris.

Site de Jean-Louis Lebreton :
<http://www.jeanlouislebreton.com/>

Site de Jean-Michel Ucciani :
<http://agence.ucciani-dessins.com/>

III Quelques considerations techniques

Cela faisait partie du "cahier des charges", le jeu est totalement en assembleur. Il a ete programme avec WINAPE (eh oui), le code principal tient dans un fichier de 3500 lignes, quand meme ! Je suis simplement parti d'une solution du jeu et ai pas mal joue avec la version Apple, afin de recenser tout ce qui etait possible de faire dans le programme. Ensuite, j'ai transpose tout ca sur CPC, puis ai ajoute quelques elements supplementaires. L'histoire reste neanmoins la meme.

Les graphismes du jeu ont ete recuperes a partir de l'emulateur AppleWin, puis transferees sur CPC grace a ConvImgCPC de Demoniak. Les retouches, faites avec The Advanced OCP Art Studio se sont limitees au

minimum
syndical.

Les graphismes de l'introduction et le logo Froggy Software viennent respectivement de la jaquette du jeu, et d'un fichier BMP trouve sur le Wiki de Froggy Software. La encore, transfert, retouches plus consequentes, et hop !

Les musiques ont ete composees avec Starkos, et sont une exclusivite CPC. Il n'y a pas de bruitage dans le jeu.

Les digitalisations sonores utilisent une version un peu modifiee de la routine de Steve/Wizcat. Le plus dur a ete de trouver des fichiers WAV qui "passaient" bien sur CPC.

Tout ce bazar est plus ou moins compacte avec Bitbuster (images) et Crown Cruncher (code).

Et enfin, le catalogue decore a ete fait avec CATaclysme.

IV Les goodies

Kukulcan a sue sang et eau pour donner un cote "pro" au jeu, en faisant une jaquette special CPC tres reussie ! Si vous voulez avoir un "vrai faux original" du jeu, il vous faudra trouver un boîtier de type Crystal 14x11cm (vous savez, ceux qui cassent comme le verre). A défaut, en retravaillant un peu l'image, un boîtier DVD peut faire plus ou moins l'affaire.

Bruno a aussi fait la notice, et la petite etiquette.

V Remerciements

Un grand merci a Kukulcan pour avoir fait les jaquette, notice, etiquette du jeu, et avoir souffert le martyr a jouer les beta-testeurs. A charge de revanche (sur CPC uniquement svp) !

Un petit merci a Garrett & Cloudstrife, qui, en jouant un petit

peu
avec une preversion lors du Castellum Secretum meeting 3,
m'ont donne
quelques idees (parfois saugrenues mais rigolotes) a ajouter
dans le jeu.

Un remerciement respectueux a Deckard, qui m'a aiguille sur le
site de
Jean-Louis Le Breton, et donne quelques informations utiles
sur le jeu
au debut du projet. Bravo pour ton site, c'est vraiment un
plaisir a
lire, meme si je ne suis pas un Applemaniaque.

Tom et Jerry du GPA, le 19/12/2008

VI La version 1.1

La version 1.1 corrige quelques fautes de frappe ou
d'orthographe,
ainsi qu'un bug dans la liste des déplacements autorises.

Merci a

Targhan & Eliot pour m'avoir remonte ces problemes.

J'ai egalement essaye de liberer le haut de la RAM
ordinairement

utilisee par le Basic, afin que les Ramcard ne fassent pas
planter

le soft (ou inversement :-). Je n'ai rien teste, alors
priez...