**Shadows of Death**

**Scénario**

1984.

Tandis que le dernier tube de Depeche Mode résonne dans tous les casques de walkmans et que Ghostbusters ne cesse de remplir les salles de cinémas, la ville de Ghostcity est le théatre d’incessants affrontements nocturnes entre bandes rivales.

Ce soir-là, Billy aurait d’ailleurs dû y passer et manger les pissenlits par la racine…

Il faut dire que sa came et son Whisky frelaté l’avaient une fois de plus conduit à présumer de ses capacités.

Bien qu’habitué des bastons, le mauvais garçon qu’il était n’aurait clairement jamais dû s’en sortir après ce méchant coup de clef à molette qu’il avait encaissé en pleine face.

Mais il était comme ça, Billy… sous sa délicate chevelure d’or se planquait en réalité une véritable raclure corrompue que rien ne semblait pouvoir altérer ou même simplement émailler.

A croire qu’il n’y a de la veine que pour la canaille.

Pourtant, ce soir, il allait avoir à faire à plus sombre et coriace que lui…

La mort, dans toute sa splendeur et son opiniâtreté, n’en avait pas fini avec notre vaurien.

Si, par une chance insolente, Billy avait échappé à son funeste destin, la mort n’avait cependant pas l’intention d’en rester là. Assoiffée de vengeance, elle réclamait son dû : une âme plus ténébreuse encore que les enfers à ajouter à son tableau de chasse déjà empreint d’une noirceur insondable.

Ce soir, Billy ne rentrera peut-être pas chez lui… il devra affronter ses démons jusqu’à l’épuisement : un ultime combat qui le confrontera aux ombres difformes ayant pris naissance dans l’obscurité de la nuit, venues le chercher et le trainer jusque dans les limbes.

Combien de temps pourra-t-il à tenir face aux forces démoniaques ?

Parviendra-t-il à résister jusqu’à ce que les premières lueurs du petit matin fassent enfin disparaitre ces ombres mortelles ?

Ainsi, pour Billy, chaque seconde de survie se gagnera désormais à la force des poings et des pieds.

Dans Shadows of Death, vous incarnez Billy, un loubard qui doit inlassablement combattre et éliminer les ombres qui l’attaquent pour rester en vie coute que coute. Le but du jeu est de terrasser le plus d’ennemis possible en prenant garde aux pièges qui parsèment les différents écrans. Pour faciliter sa progression, Billy pourra récupérer des armes et de l’argent mais il faudra pour cela généralement détériorer les biens publics de la ville ! L’action prend racine au cœur d’une ruelle sombre, pour se poursuivre dans les méandres de Ghostcity. Les environnements s’enchainent en suivant une logique de progression du temps qui emmènera Billy du plus profond de la nuit au petit matin. Il est également possible pour un second joueur d’incarner Kelly, l’alter ego de Billy aux pouvoirs psychiques développés.

**Les protagonistes**

Billy

Issu d’une famille modeste, Billy a vu sa plus tendre enfance bercée par les héros de ses films d’action préférés. Loin d’être une lumière, il a surtout passé le plus clair de son temps loin des bancs d’écoles à bidouiller sa caisse ou à s’entrainer à manier le cran d’arrêt. C’est ainsi que, glissé dans un blue-jean délavé et étriqué faisant avantageusement ressortir ses muscles saillants, il s’est forgé une petite réputation dans le quartier.

Kelly

Arrivée il y a peu en Europe, la belle Kelly est de nature bienveillante. Elle déteste les armes et s’est juré de ne jamais y avoir recours. Rompue aux sciences occultes et à l’ésotérisme par sa mère qui lui a transmis tout son savoir sur le sujet, la jeune fille est venue s’installer à Ghostcity dans le but d’ouvrir un magasin de magie vaudou. Jouissant d’un physique avantageux aussi envoutant qu’ensorcelant, il est bien difficile de rester insensible à ses charmes… et ce n’est pas Billy qui pourra dire le contraire ! Elle pourrait d’ailleurs s’avérer une précieuse alliée…

Les ombres

Créatures mutilées, grouillantes et rampantes, gnomes répugnants, chauves-souris au vol frénétique : les ombres peuvent revêtir différentes formes. Sombres émissaires envoyées par la mort, ces sbires pugnaces donnent l’avantage au nombre plutôt qu’à la puissance et la résistance. Il est ainsi assez aisé de se débarrasser de ce type d’ennemi qui tirera sa révérence après un ou deux coups bien placés seulement. Cependant, il ne faudrait pas sous-estimer leur potentiel puisque la plus grande difficulté reste encore de les discerner lorsqu’elles se fondent dans la pénombre du décor.

Gauches et plutôt crétines, les LILSHADOWS et les MIDSHADOWS étaient autrefois des êtres humains dont les âmes corrompues ont été collectées par la mort. Totalement décérébrées, ces ombres se comportent de façon quelque peu illogique et ne constitueront qu’une simple formalité pour Billy !

Flottant dans les airs tels des fantômes, ces linceuls de mauvais augures que sont les BIGSHADOWS se montrent un peu plus coriaces. Impressionnante de prime abord, leur taille imposante les rend, en revanche, bien peu discrètes.

Glissant sournoisement et sans un bruit sur le sol, les SHADOWJAWS s’apparentent à des pièges à loup dont les mâchoires acérées se referment sans pitié sur les chevilles de ceux qui ont le malheur d’y poser le pied dessus.

Rampant avec difficulté sur le sol, tels des zombis mutilés, on dit que les SHADOWCREEPS sont les spectres des victimes de la route. Ayant subi une fin violente et, pour la plupart atroce, ces vestiges d’ancien êtres humains n’auront de cesse de se diriger, tels des papillons attirés par la lumière, vers les formes de vies pour leur aspirer leur énergie vitale.

Véritables sources inépuisables du mal, les SHADOWEGGS ont la capacité de générer, inlassablement, des BIGSHADOWS. Détruire le plus rapidement ces générateur prolifiques d’ombres est une nécessité absolue pour quiconque ne désire pas s’épuiser dans de vains et interminables combats.

Les SHADOWPUDDLES sont d’immondes flaques gluantes, poisseuses et répugnantes, dont les tentacules sont capables de saisir l’infortuné qui croise leur route, l’immobilisant net et lui causant de cruels dommages au passage.

Pugnaces et infatigables, les SHADOWBATS sont des chauves-souris qui, lorsqu’on les détruit, ont la faculté de se subdiviser en SHADOWLILBATS, des vampires de taille plus petite… et encore plus véhéments ! De véritables petites saletés très énervantes !

Juchés, par un équilibre précaire, sur leurs planches à roulettes meurtrières, les SHADOWSKATERS arpentent les ruelles à si vive allure qu’une fraction de seconde leur suffit pour faucher leurs victimes.

Le plus féroce des grands sauriens que l’aube des temps ait vu naitre réclame aujourd’hui son sous de chair et de sang. Puissant mastodonte aux mâchoires acérées, le SHADOWTREX étend son ombre démesurée sur ses proies avant de les estourbir d’un coup de queue… pour ensuite les dévorer tout cru !

Déchiquetant, déchirant et lacérant les tissus de ses proies avec une bestialité rare, le SHADOWRAPTOR est aussi véloce que sournois. Cependant, sa prodigieuse agilité laisse rapidement place à une grande fragilité lorsqu’on parvient à lui porter un coup bien placé.

C’est lorsque la lune est pleine que, sous la pale lueur de son halo, se détachent les inquiétantes silhouettes mortifères du passé. Sous l'astre noctambule, l’EXECUTIONER tranche inlassablement les âmes du bout de son interminable hallebarde. Le vaincre nécessitera un bon jeu de jambe !

Vestiges décérébrés de chevaliers sanguinaires d’un autre temps, les SHADOWKNIGHT manient le glaive comme de véritables barbares avides de décapitations. Si croiser le fer est leur seule raison d’exister, ils pourraient pourtant bien se retrouver déstabilisés devant des coups de poings et de pieds !

Véritable concentré de technologie futuriste, la robustesse des SHADOWROBOTS n’a d’égale que la précision de leurs tirs. Vaincre ces géants glacials dénués de tout sentiment requerra une esquive méticuleuse de leurs projectiles. 50% machine, 50% ombre, 100% fatals !

Au royaume des robots tueurs, les ANDROIDS assassins sont rois ! Héritée d’une technologie extraterrestre avancée, leur conception frôle la perfection… autant que leur cruauté flirte avec la détermination ! Dotés de pinces massives, ils représentent de dangereux adversaires.

Profitant de la lumière aveuglante du projecteur pour exister, les ombres qui hantent la salle de cinéma revêtent l’apparence des héros du septième art. Il n’est ainsi pas rare d’y croiser les versions spectrales d’un Terminator, un Gremlins ou encore un Bouffe-Tout…

Le chat

Des temples de l'Égypte ancienne aux chaumières des sorcières, les chats ont de tout temps été associés au mystère et à la magie. Les mythes et légendes qui les entourent, ainsi que les pouvoirs qu'on leur prête, sont nombreux et persistants. Arborant un pelage roux et exhibant des griffes acérées, Bastet est un chat de gouttière cabochard qui, bien que d’ordinaire solitaire, saura s’attacher et remercier celui qui lui portera secours.

La mort

Drapée dans une toge noire en lambeaux, la grande faucheuse manie la faux comme personne pour moissonner les âmes damnées. Celui qui la provoque a ainsi de très fortes chances d’y laisser jusqu’à sa vie. Capable de revêtir plusieurs apparences au fil de l’affrontement, la mort est tenace et il faudra faire preuve de rapidité et de dextérité pour espérer la vaincre et, peut-être même, lui ravir son arme fétiche !

Lucifer

Lorsque l’ange déchu, en personne, déploie ses ailes, c’est que la situation est grave… mais pas forcément désespérée ! Fondant sur sa victime tel l'éclair, il inflige des dégâts considérables que seule une maitrise de l’esquive saura peut-être s’en préserver. Lucifer est connu pour son opiniâtreté et il n’hésitera pas à harceler celui qui l’a défié.

Le Père Noël et l’aspirateur

Même s’ils se comptent sur les doigts d’une seule main, il arrive parfois que quelques protagonistes viennent apporter une aide aussi substantielle qu’inattendue durant les affrontements. C’est ainsi le cas du Père Noël et de l’aspirateur du futur qui délivrent de nombreux items lorsqu’on les malmène.

**Les armes**

Maitrisant l’art du combat de rue, Billy est bien évidemment capable se battre à mains nues. Ceci dit, il pourra toutefois bénéficier de l’aide de différentes armes comme, par exemple, des shurikens ou un nunchaku qu’il trouvera au fil de son périple. Peut-être même en obtiendra-t-il de la mort en personne…

**Les lieux**

Avant de pouvoir s’enfuir de Ghostcity à bord de sa caisse et laisser enfin derrière lui tous ses ennuis, Billy devra résister toute la nuit à ses agresseurs en visitant pas moins de 12 environnements différents ! Des ruelles sombres de la ville, jusqu’aux docks, en passant par le cimetière, chaque lieu apportera son lot de surprises. Mais ce n’est pas tout ! En effet, une fois arrivé au bout du parcours, il devra alors effectuer le trajet inverse pour revenir au point de départ… Mais pas de panique, il sera alors équipé comme il se doit pour effectuer un retour fracassant !

Certains lieux permettent d’ailleurs à Billy de s’équiper de divers items. Pour cela, il ne faudra pas être tendre avec les biens publics dont la destruction libèrera armes, énergie, vies supplémentaires, passage secrets et bien d’autres bonus encore. Observez bien le décor car des portes donnant accès à des lieux inaccessibles jusqu’ici s’y déverrouillent parfois.

Pensez également à bien explorer chaque décor car il se pourrait bien qu’un niveau bonus y soit dissimulé...

La salle d’entrainement

Pas toujours très propre et souvent désordonné, le garage désaffecté dans lequel Billy fit jadis ses premiers pas dans l’univers de la mécanique fait aujourd’hui office de salle d’entrainement. Sur ses murs souillés par la graisse et le cambouis, trônent désormais fièrement les trophées remportés par notre bad boy. Les diverses armes négligemment laissées éparses sur le sol poussiéreux sont toujours pour Billy l’occasion de s’entrainer au maniement de ses équipements préférés.

Comme un rituel immuable, Billy ne manquera jamais de passer dans cette salle pour se faire un peu la main avant une bonne baston !

Rue Saint-Just

C’est au 7 de la rue Saint-Just que Billy a résidé durant toute son enfance avec ses parents. Du haut de ses 3 étages, l’imposant immeuble aux fenêtres démesurées a ainsi vu naitre aussi bien les premières amourettes de Billy, que ses premières bagarres… Le concierge, ce bon vieux Raymond, pourrait d’ailleurs en raconter de bien belles sur notre fripouille en herbe ! Comme cette fois où il avait tendu un fil de nylon invisible au bas de la porte d’entrée, faisant ainsi chuter tous ceux qui en franchissaient la pas… ou encore cette fois où il avait farci de pétards toutes les boites aux lettres de l’immeuble, les faisant voler en éclats dans un vacarme assourdissant…

L’Alhambra

La salle 1 de ce vieux cinéma est comme une seconde maison pour Billy. Haut lieu de drague nocturne, il y a visionné tous ses films de science-fiction favoris. Il s’est d’ailleurs forgé un mental et une apparence en imitant et caricaturant ses héros bodybuildés préférés. Et si la façade du bâtiment est dénué d’affiche, c’est parce qu’elles sont toutes placardées sur les murs de sa chambre !

Rue du 11 Novembre

Animée et effervescente la journée grâce aux nombreux magasins qui la bordent, cette rue piétonne bruyante voit inlassablement les pavés de son sol foulés par des touristes en quête de babioles et autres souvenirs à ramener de leurs séjours. Fébrilement éclairées par la lueur feutrée des enseignes lumineuses, c’est un tout autre visage, plus intime et délicat, qu’elle révèle la nuit. Billy connait bien cet endroit pour y avoir reluqué tant de fois les pixels des premiers ordinateurs qui le fascinaient derrière les vitrines du magasin MEGA Informatique. C’est dans cette même rue qui fait la fierté de Ghostcity que Kelly a décidé d’installer sa petite échoppe vaudou.

Le quartier de Montreynaud

Si les loubards et les affrontements entre bandes rivales ont tristement rendu célèbre cette zone de la ville, elle n’en demeure pas moins séduisante par ses grands espaces à ciel ouvert permettant de se livrer à pratiquement tous les sports urbains. Une légende rapporte d’ailleurs que la discipline du skateboard y serait née. Quoi qu’il en soit, s’il y a un endroit incontournable à visiter là-bas, c’est bien son incroyable musée !

Le Museum Temporis

Erigé sur les ruines d’un ancien cimetière, le musée de Ghostcity est comparable à un vieux grenier dans lequel on aurait empilé des tas de souvenirs et dont chaque recoin est le témoin d’une époque. Les rares artéfacts et autres petits trésors qu’il renferme sont une véritable invitation à voyager dans le temps…

40 Rue Etienne Mimard

Offrant une large surface de bitume, la rue Etienne Mimard est depuis toujours le lieu de rendez-vous de tous les motards de la ville. Le seuil de « L’imprévu », le célèbre bar qui la jalonne, se transforme ainsi régulièrement en lieu d’exposition sur lequel les grosses cylindrées rutilantes s’alignent fièrement en rang d’oignons le soir venu. Lorsque Billy se rend dans l’établissement enfumé pour s’adonner aux parties de baby-foot dont il est friand, il ne peut alors s’empêcher de reluquer avec convoitise son type de moto custom préféré : le Cafe Racer !

Le magasin Vaudou (Voodoo Shop)

Cartes divinatoires, vieux grimoires de sorts, tsantzas jivaros, couteaux sacrificiels, potions magiques, boules de cristal, philtres d’amour… vous trouverez absolument tout ce qui touche de près ou de loin à la magie noire et aux sciences occultes dans la boutique de Kelly !

Avenue de Bel-Air

Devenue célèbre depuis que l’illustre acteur Sylvester Van Schwarzenegger s’est installé dans la plus belle maison des environs, cette avenue est régulièrement fréquentée par les fans de la star. On peut d’ailleurs habituellement y admirer les superbes voitures sportives que le comédien milliardaire collectionne et gare précautionneusement sur la place. Si ces belles et rutilantes cylindrées captivent forcément le regard de Billy, c’est surtout pour sa salle d’arcade que l’avenue attise l’intérêt de notre loubard. Car Billy est un grand fan de jeux d’arcade et il ne rechigne jamais à glisser une pièce de monnaie dans la fente des monnayeurs de ses bornes préférées ! Inutile de préciser qu’il excelle littéralement dans les jeux de combat !

Arcadia (La salle d’arcade)

Plantées au milieu de la fumée de cigarettes telles des dolmens ancestraux déchirant la brume épaisse, les bornes d’arcade sont le rendez-vous de toute la jeunesse de Ghostcity et il n’est pas rare d’y rencontrer ce cher Billy s’adonner à son jeu favori : Street Fighter II !

Cours Fauriel

Connu pour son carrefour où se croisent des véhicules lancés à vive allure et pour sa voie express au trafic dense et incessant, le cours Fauriel a la réputation d’être un lieu plutôt dangereux pour le piéton insouciant. Créé en 1857 tandis que Ghostcity commençait tout juste à s’étendre, ses vieux bâtiments à l’architecture d’un autre temps font désormais naitre une impression d’anachronisme, tout perdus qu’ils sont, au milieu de la circulation urbaine contemporaine. Si ces vieilles pierres ne font naitre que bien peu d’intérêt aux yeux des riverains, un œil averti pourrait pourtant bien y déceler quelques mystères…

La dimension parallèle (Bonus Stage)

Il est une légende ici-bas qui raconte qu’un passage vers un monde parallèle existe quelque part à Ghostcity. Un portail qui mènerait tout droit en un lieu étrange où la réalité s’altère et où le temps se suspend l’espace d’un instant fugace. On dit que celui qui le franchi doit faire preuve de persévérance et résignation pour espérer en repartir plus fortuné qu’en y entrant. A ce jour, personne n’a encore découvert ce lieu que beaucoup disent imaginaire…

Le quai du Furan

Façonné par la main de l’homme, le timide et insignifiant ruisseau qui serpentait jadis dans la ville, arbore désormais des allures de véritable fleuve. Jouissant du calme des abords nautiques, les lieux offrent aux routiers un environnement paisible pour se reposer, loin du tumulte de la circulation. Il n’est ainsi pas rare de croiser semi-remorques, camions citernes et autres poids lourds garés le long du canal.

Le cimetière du Crêt de Roc

Juché sur la plus haute colline de la périphérie de Ghostcity, la nécropole tentaculaire de la ville délivre une atmosphère pesante et inquiétante qui donne la chair de poule… Certains disent y avoir vu d’étranges phénomènes s’y produire tandis que d’autres racontent y avoir entrevu roder la mort en personne ! Quoi qu’il en soit, une chose est sure : à part quelques ados en manque de sensations fortes ou encore deux ou trois satanistes du dimanche, personne n’ose trainer ici la nuit tombée…

Les docks d’Emmett Brown

Larges et spacieux, si les docks offrent un champ dégagé idéal pour les joggeurs la journée, ils deviennent le théâtre de rodéos sauvages et autres courses de voitures débridées et illicites la nuit ! En amoureux des belles mécaniques, Billy connait bien cet endroit où il a remporté de nombreuses courses.

L’autoroute

Baptisée « la voie des anges » à cause de son fort taux de mortalité, cette autoroute constitue la seule manière de quitter Ghostcity.

**Les objets (items)**

Les objets peuvent être collectés au fil de l’aventure ou acquis dans le magasin vaudou.

La canette de Pepsi Cola régénère la jauge énergie.

La poupée vaudou octroie une vie supplémentaire.

Le bocal de lucioles agit telle une smart-bomb en éliminant toutes les ombres présentes à l’écran.

L’orbe magique permet d’invoquer des clones combatifs.

Le piment rouge rend invincible durant une courte période.

La brique de lait invoque une meute de chats se ruant sur les ennemis.

Le réveil ralenti la course et les mouvements des ennemis durant quelques secondes.

Le mixeur fait apparaitre un vortex au sol, au cœur duquel les ombres sont irrémédiablement attirées pour y être englouties.

Le ventilateur déclenche une tornade qui élimine les ombres qui croisent sa course.

Au nombre de 4, les plumes sont dissimulées dans les décors du jeu. Les découvrir étend la barre d’énergie en plus de débloquer un trophée dédié.

Les pièces de monnaie permettent d’acquérir divers objets et peuvent être insérées dans le monnayeur d’une borne d’arcade.

**Commandes**

Toutes les commandes peuvent être paramétrées via le menu des options. Il est ainsi possible de jouer au clavier ou à la manette.

Par défaut, le jeu emploie les touches du clavier suivantes :

Joueur 1 (Billy) :

1 : Start

Alt Gr : Action

Flèches : Déplacements

P : Pause

F12 : Faire une copie d’écran

Joueur 2 (Kelly) :

2 : Start

Shift gauche : Action

X, C, V, D : Déplacements

Action maintenu quelques secondes : invocation surnaturelle (autorisée 2 fois par niveau)

**Fiche Technique et concept**

Shadows of Death a été conçu en prenant garde d’épouser parfaitement les contraintes graphiques et sonores de l’Amstrad CPC dans le but de proposer une expérience rétro tout en profitant de la convivialité et de la puissance de la technologie contemporaine. Ainsi, les graphismes respectent à la lettre les exigences du Mode 0 de l’Amstrad CPC (16 couleurs simultanées pour une résolution de 160x200 pixels). Mais comme ils seront toujours plus parlants que n’importe quel discours, voici les chiffres clés de Shadows of Death :

* Plus de 700 sprites
* 30 musiques originales
* 25 environnements de jeu
* 5 types de gameplay (beat’em up, combat versus, hack’n slash, shoot’em up et courses)
* 20 types d’ombres ennemies
* Plusieurs boss
* 13 armes et items
* 1 à 2 joueurs simultanément

**Credits**

Concept, graphismes et animations : Eric Cubizolle (TITAN)

Programmation : Frederic Ahnou (Kimono)

Musiques : Johan Decanis (Pulsophonic)

Bruitages et speechs : Cosmobuggi, Laylioness et Cindy Laurendon

Mise en page de la notice : Grégoire de Mortillet

Aide à la programmation : Bloodbane et Kratus

Soutien : Lana et Ellie

Merci à tous ceux qui ont supporté le projet, que ce soit en relayant l’info, réalisant des vidéos, testant le jeu, soumettant des idées, ou tout simplement en nous encourageant !

**Le petit mot des auteurs**

**Eric Cubizolle (TITAN)**

Bien que timidement initiée en 1990 avec la démo jouable d’un jeu que j’avais baptisé « Vengeur », la volonté de créer intégralement un beat’em up pour l’Amstrad CPC est un désire ancien que je n’avais finalement jamais réussi à concrétiser sur la machine aux crocos…

Les années et les micros s’étaient ainsi succédés jusqu’à ce que je découvre Multipaint en 2018, un logiciel de graphisme qui me replongera avec émotion dans le monde bigarré et flashy du Pixel-Art 8 bits ! Shadows of Death se veut ainsi un condensé de l’univers de ma propre enfance, celui des années 80 pour lequel j’éprouve encore un souvenir ému. Nombreux dans le jeu sont d’ailleurs les clins d’œil à y faire référence, qu’ils soient issus de la TV (Happy Days…), du cinéma (Ghost, Rocky…) des jeux vidéo (Cadillacs and Dinosaurs, Heart of Darkness, Final Fight, Billy la Banlieue…) ou tout simplement des fondements emblématiques de cette période (Salle d’arcade, jeans…). Avec Shadows of Death, je réalise un rêve de gosse qui, je l’espère, vous conduira à passer un bon moment d’arcade ! READY ? FIGHT !

**Frederic Ahnou (Kimono)**

Depuis plusieurs années maintenant, je prends plaisir à faire mouvoir quelques personnages 2D que j'ai créé, tout en leur donnant une attitude propre et un background dans lequel ils se sentent dans leur élément.

Exemple: Way of Martial Arts est un autre jeu que je développe, à mi-chemin entre un Spartan X, Ik+, Way of Exploding Fist et Ninja Mission Arcade pour la phase histoire: https://gamejolt.com/games/kimono/389531

Partant du fait qu’il est intuitif et dynamique, j’ai toujours considéré que le beat’em up comme l'un des meilleurs styles de jeu qui soit. Quel bonheur à l’âge adulte de pouvoir retranscrire ces sensations d’antan, à travers le moteur Openbor !

Shadows of Death pourrait être un de ses dignes représentants mais ceci, c’est vous qui choisissez. Longue vie au pixel !

**Johan Decanis (Pulsophonic)**

Actuellement sound designer et compositeur, j’ai passé mon enfance bercée par les années 80. L’Amstrad, l’Atari, l’Amiga ont été mes premiers ordinateurs et restent aujourd’hui une source d’inspiration dans mes projets actuels. Cobra, Albator, Ulysse, mais aussi Blade Runner, Terminator, Alien, Predator sont également des œuvres qui ont marqué mon existence.

Pour en revenir au 6128, j’avais à l’époque créé avec mon ami Samuel qui se reconnaitra, « Lost in the Galaxy » mais qui est malheureusement perdu aujourd’hui.

J’ai rencontré récemment Eric qui cherchait quelqu’un pour composer les musiques du jeu vidéo qu’il était en train de designer. J’ai alors sauté sur l’occasion de ce projet complètement fou.

Evidemment, comme le jeu est pour PC (pour le moment), et je me suis permis quelques extras audio (musique sur 4 pistes au lieu de 3). Mais j’ai gardé en tête qu’elle soit portable sur nos chers CPC.

J’ai quand même trouvé l’idée de créer du jeu CPC sur PC fort intéressante car aucune limitation frustrante CPU ou RAM si ce n’est celle de garder l’esthétique de nos machines adorées. J’espère qu’il y aura beaucoup d’autres réalisations de ce genre…

**Grégoire de Mortillet (Scrollkid)**

Je suivais Eric alias TITAN avec ses créations visuelles sur un groupe Facebook dédié au CPC. C’est alors que je vois passer son projet de notice pour SHADOW OF DEATH pour lequel je me propose aussitôt d’apporter mon ombre à l’édifice.Le CPC est, après le MSX et le MO5, un de mes premiers contacts avec le monde de la micro. Un son inimitable et d’inoubliables souvenirs avec mon cousin à saisir d’interminables listings sur le clavier de son 6128.Graphiste, j’ai fait mes armes tout début 90 sur un merveilleux Macintosh II CX et depuis je caresse le fou rêve de réaliser mon propre jeu vidéo. D’ailleurs je passe le pas, comme ERIC, en cette année 2021 avec 2 projets : un Beat them up et un plateformer dont le héros est un aligator (cousin du crocodile, tiens, tiens...) et en écrivant ceci je réalise combien mon héros ressemble à la mascotte d’AMSTRAD sur cette publicité, dingue non ?LET’S KICK SOME SHADOWS!