

AMSTRAD ÉTERNEL : GOLDORAK

GOLDORAK... GO !

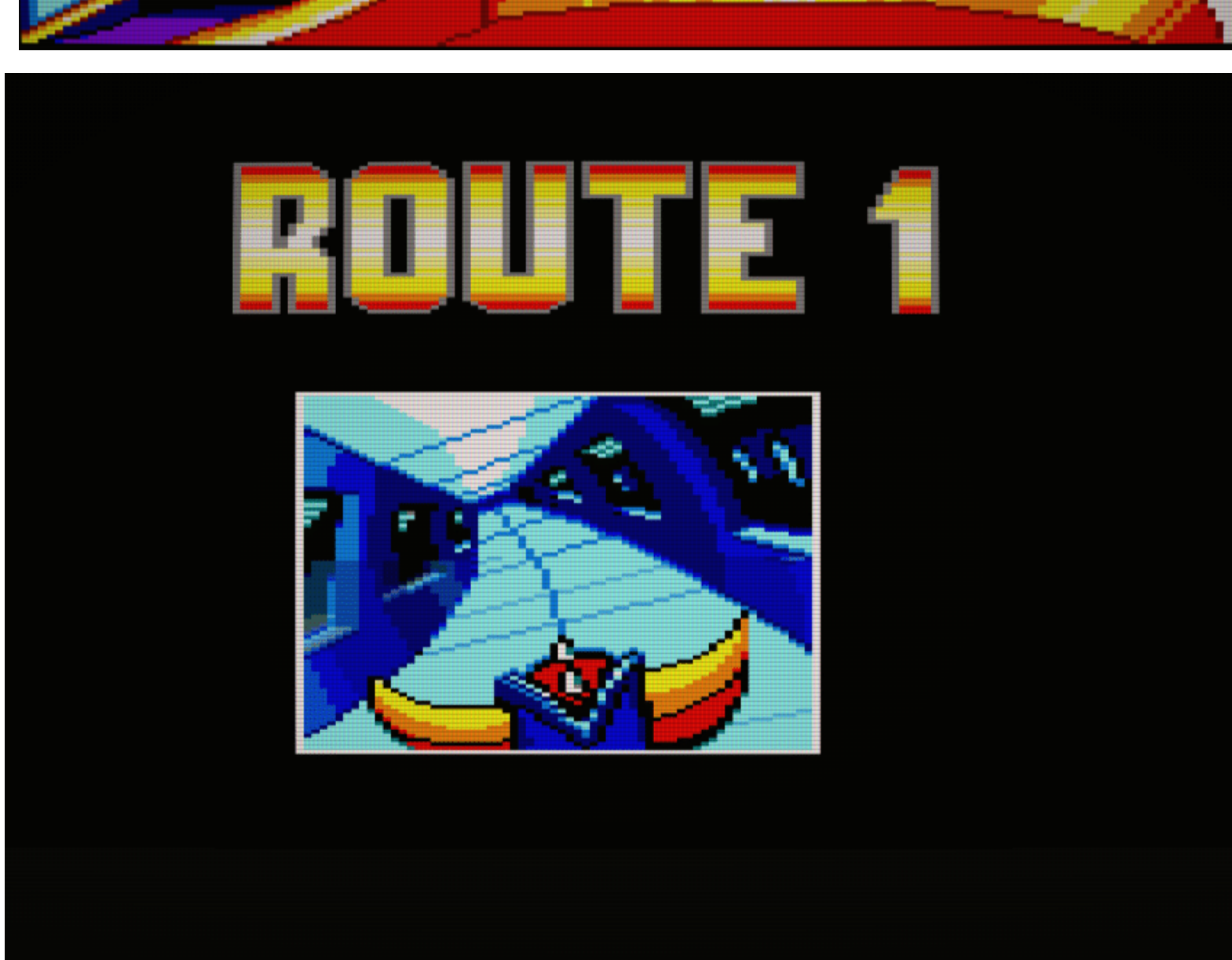


INFORMATION

GENRE : Shoot'Em Up
ANNEE : 2024
SUPPORT : Cartouche
CONFIG : Amstrad Plus et GX4000



GRAPHISME : 4/4
SON : 4/4
ANIMATION : 4/4
RICHESS : 3/4
LONGÉVITÉ : 3/4
NOTE : 18/20



CONCEPTION

PROGRAMMATION : Zisquier
GRAPHISME : Titan
CONTRIBUTION : ImpDraw (AST)
Arkos Tracker(Targhan)
MUSIQUE : Pulsophonic

00:00

00:00

EN SAVOIR PLUS

DOWNLOAD : CPCPower
VIDEO : Amstrad Maniaque
Goldorak, le generique

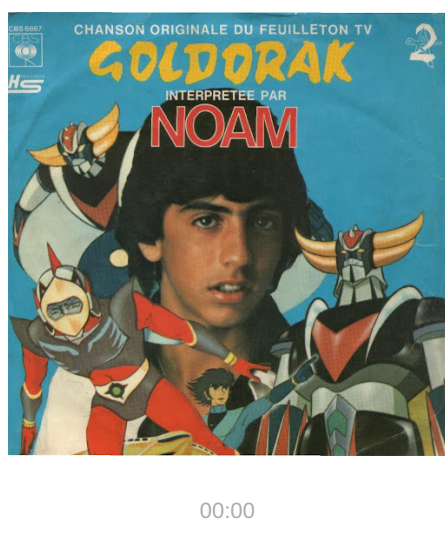


PRESENTATION

Geekorex : "Papa, on pourrait faire une nouvelle rubrique de test de jeu, Amstrad éternel ? Parler des productions sorties après la fin de la commercialisation des Amstrad."
Phenix : "Ah oui, bonne idée ;)"

Pourquoi ne pas débiter par Goldorak ! Le robot de l'espace est un dessin animé de 74 épisodes sortie en 1975. D'après une adaptation de Gô Nagai, la série nous fait vivre les aventures d'Actarus Prince d'Euphor, protégeant la terre des terribles forces de Véga.

L'iffusé pour la première fois en 1978 dans Récéré A2, les plus anciens se rappellent forcément ces après midis avec **Alcor**, le **Professeur Procyon**, **Vénusia** et bien sûr **Rigel**.



Le marketing était là, avec des produit dérivés et plusieurs musiques de générique. **AH**, Je vais rouvrir une polémique !! Moi ma version préféré et celle de Noam !

00:00

00:00

L'HISTOIRE

L'Alcorak, le vaisseau d'Alcor a été détruit par les forces de Vega. La mission de **Goldorak** est de parcourir les quatre coins de la planète pour trouver chaque fragment de l'appareil et pouvoir le reconstruire. Au cours des 8 niveaux du jeu, vous allez devoir combattre soucoupes, **Golgoths** et vaisseaux mères afin de récupérer chaque partie de l'OVT (Objet Volant Terrien).

LE JEU

Après nous avoir montré la **Culotte** de **Zelda**, **Zisquier** s'est attaqué à une autre icône, celle de Goldorak. Encore une fois, le jeu est développé pour Amstrad Plus et GX4000 et profite de ses capacités avancées par rapport aux CPC. Après un chargement instantané, on tombe sur une très chouette image d'introduction de qui à votre avis ? Titan bien sûr :D.

Le jeu se lance alors avec la possibilité de **voir le scénario** (magnifique, que vous devriez regarder en premier), de lire les crédits ou de jouer. Un petit bémol : ce menu n'a pas de son. Il manquerait une petite musique pour se mettre dans l'ambiance...

RUN"DISK

Bon, on est chaud pour péter la gueule du **Grand Stratéguerre** Oui, il y a du son ! Et quel son, la voix digitalisée de notre héro préféré, le beau et téméraire prince d'Euphor.

Le lancement du jeu démarre par une **mise en scène de notre personnage** rentrant dans le vaisseau, avant d'aller affronter les gros méchants. Avec un **affichage magnifique et très fluide**, on démarre l'aventure. Les **douces notes de Pulsophonic** dans les oreilles, le vaisseau répond parfaitement à nos demandes. La difficulté du jeu, elle, ne laisse pas sans **quelques mots de rage** : oui, c'est pas simple ! Les ennemis sont nombreux, et il va falloir être agile pour récupérer les bonus (vie, armes). Après **une première mort le temps de se mettre en jambe**, on explose notre premier boss. Mais là, même **l'écran de Game Over fait plaisir** à voir, alors on en veut pas au jeu ! Le combat se répétera sur huit niveaux que vous n'aurez pas le temps de voir passer : trop absorbés à apprécier la musique tout en tabassant les ennemis.

Un excellent jeu à se faire, même pour les moins doués : **vous pouvez le faire**. Si Geekorex a réussi...

LE MOT DE L'EXPERT (BY ZISQUER)

Techniquement, le jeu tourne entièrement en assembleur **Z80**. Pour assembler tout ça, j'ai un script .bat qui automatise la compilation avec **RASM** et génère directement les fichiers **.cpr** et **.sym** dans le répertoire de test – ça évite de se retaper les mêmes commandes à chaque fois et c'est quand même bien pratique quand on a autant de fichiers source à gérer.

Pour les sprites, la puce **ASIC** du **GX4000** propose 16 sprites hardware, ce qui est quand même un luxe énorme par rapport au CPC standard qui lui n'en a aucun. Goldorak lui-même occupe **4 sprites** arrangés en 2x2 pour avoir quelque chose de grand et de visible à l'écran. Les soucoupes ennemies en utilisent plusieurs aussi, et les **Golgoths** – **les boss** – peuvent en mobiliser jusqu'à une dizaine simultanément pour composer leur silhouette. Tous ces sprites sont stockés dans la **ROM** cartouche et chargés dynamiquement en **RAM ASIC** selon ce qui se passe à l'écran. J'utilise aussi le registre de zoom hardware de l'**ASIC** pour certaines animations.

Pour le scrolling vertical, c'est le **CRTC** qui fait le travail, via ses registres **R12** et **R13**. J'utilise deux interruptions raster : une à la ligne 190 pour switcher la palette et afficher le HUD en bas de l'écran sans que ça déborde sur le jeu, et une à la ligne 255 pour mettre à jour le scrolling et jouer avec le registre de retard vidéo de l'**ASIC**. C'est ce truc-là qui m'a posé le plus de problèmes au départ d'ailleurs, le scrolling n'est toujours pas parfait à mes yeux mais il fait le boulot. Les décors sont faits de tuiles 16x16 décompressées à la volée depuis la **ROM** en format **ZX0**.

La boucle de jeu tourne à 50 Hz, synchronisée sur la **VBL**. Ce dont je suis assez content, c'est le système d'événements que j'ai mis en place : chaque tâche du jeu – le déplacement de Goldorak, les tirs ennemis, les vagues, les boss, les armes du joueur – est une entrée dans une table qui contient un opcode **Z80** suivi d'une adresse. Ça me permet d'activer ou de couper n'importe quelle routine en temps réel sans tout restructurer. C'est ce système qui m'a permis de gérer la temporalité des apparitions des ennemis et des boss, ce qui était clairement le vrai casse-tête du projet.

Les vagues ennemies sont définies par des tables de données en **ROM** : chaque niveau a ses paquets de vagues qui décrivent le type de soucoupe, leur nombre simultané (de 1 à 6) et le timing. Les soucoupes ont plusieurs trajectoires prédéfinies, diagonales, zigzag, rotations, et les **Golgoths** ont leurs propres tables de mouvement.

Entre les niveaux il y a une boutique où le joueur peut dépenser ses points pour améliorer ses armes ou acheter des vies. Il y a deux types de tirs avec des niveaux de puissance upgradables. Les collisions sont gérées en software sur les positions X/Y : **Goldorak** contre les ennemis, les projectiles du joueur contre les ennemis, les tirs ennemis contre Goldorak, et les items que lâchent les ennemis quand ils explosent.

Pour la musique, j'utilise le player Arkos Tracker 2, géré en interruption. Il y a une musique différente par niveau plus game over et victoire, et des effets sonores numérotés. **Johan** a composé les musiques avec Arkos Tracker.

Pour les voix, j'ai récupéré des samples audio de la série – "Goldorak Go !", la voix d'Alcor, la scène de métamorphose – et je les ai convertis en samples 4 bits via un petit outil maison appelé ConvWAV01, qui prend un fichier WAV en entrée et le compresse en format .SPL jouable sur le PSG de l'Amstrad. Le player PSG que j'ai écrit joue chaque octet en deux demi-octets successifs sur le canal son du PSG – c'est une technique classique de DAC sur AY-3-8912, ça sonne évidemment pas comme du 44100 Hz mais pour des voix courtes ça fait bien l'effet. Ces samples sont stockés dans les dernières banks de la **ROM** cartouche et chargés en **RAM** au démarrage du jeu.

La **ROM** cartouche est organisée en 32 banks de 16 Ko. Il y a des banks pour le programme principal, pour les musiques, pour les tilesets des 8 niveaux, pour les sprites, pour les écrans d'introduction et de fin... La compression **ZX0** est utilisée sur pas mal d'assets pour tenir dans l'espace disponible.

CONCLUSION

Si le **Goldorak** de **Zisquier** était sorti en 1991, il aurait fait le bonheur des fans d'Amstrad et la fortune d'**Ubi Soft** ou de **Loricciel**. La preuve que les Amstrad Plus en avaient sous le capot et qu'ils étaient sans doute l'une des meilleurs machines 8bits de tout les temps. La ténacité de **Thomas**, le pinceau de l'artiste **Titan** et le mélomane **Pulsophonic** placent ce jeu sur le podium des jeux à tester.

Des jeux comme ça on en redemande à la pelle, un régate pour les yeux et pour le plaisir de faire ronronner nos petites machines chéries. Merci à **Zisquier** et à son équipe !

LES PLUS

- Les graphismes et les animations d'introductions
- Les musiques
- Scrolling fluide

LES MOINS

- Pas de musique dans le menu
- Difficulté

3 COMMENTAIRES

WILDFROMCNR SUR 12 MARS 2026 À 17:19

Un grand merci pour cette nouvelle rubrique tres instructive ... Super boulot de mise en page ! Un regal à lire ... L'amstrad CPC est en effet eternel !!!

Connectez-vous pour répondre

PHENIX SUR 12 MARS 2026 À 17:32

Merci pour le commentaire ! Sa fait plaisir et ça nous motive à continuer 😊

Connectez-vous pour répondre

LDIR HECTOR SUR 12 MARS 2026 À 17:32

Un jeu fort agréable, et c'est chouette d'avoir fait un nouveau moteur utilisant les fonctions du plus !

Bon, pour le voir sortir en 1991, il ne faut pas rêver ! La cartouche faisant 512k, on dépasse la taille maximale de l'époque 128k. Une limitation purement comptable pour diminuer le prix des cartouches et le nombre de composants embarqués. Ocean, avait pourtant réclamé une cartouche de 512k pour sortir une version de Toki, mais ils ne l'ont pas obtenue.

Et puis l'autre soucis pour sortir un jeu sur Goldorak, c'est le Goldorak lui-même, ou plutôt la Toei animation ! Go Nagai et la Toei se sont affrontés pendant 10 ans pour négocier les droits de la série. C'est pour cela que malgré une demande très insistante en France, on n'a pas eu de DVD de Goldorak avant des années (Je ne reviendrai pas sur le douloureux épisode de Declic Images).

En 2005, Eric Astier, grand fan de Goldorak voulait produire ces DVD lui même, mais en se renseignant il s'est rendu compte du bazar que c'était au niveau des droits et donc il a renoncé à son projet à son grand regret. Il en a parlé lors d'une interview sur M6 pour la promotion de la série Kaamelott.

Connectez-vous pour répondre

SOUMETTRE UN COMMENTAIRE

Vous devez vous connecter pour publier un commentaire.



CONCOURS D'AMSTRAD.EU, 26 ANS DÉJÀ !

MA RADIO CPC

MON COMPTE

Identifiant ou adresse e-mail

Mot de passe

☐ Se souvenir de moi

SE CONNECTER

CRÉER UN COMPTE

MEMBRES EN LIGNE







CHAT LIVE

Vous devez être connecté pour accéder au Chat Live.

DISCORD AMSTRAD.EU



SUR LES FORUMS



CONCOURS SPECIAL 26 ANS DU SITE

par RetroPoke

Le pendu du CPC !

par crococrisis

Devinez le nom du programme

par Orko Ready



A la Une !

par phenix



Vidéo Youtube de OursoN Retrogame ...

par phenix



Amstrad.eu, c'est ici que ça boug ...

par phenix



Super Wonder Boy, la map

par phenix

Elections du concours de la Saint ...

par Orko Ready

DERNIERS COMMENTAIRES



Ldir Hector sur Amstrad éternel : Goldorak



phenix sur Amstrad éternel : Goldorak

WildFromCnr sur Sapiens vu par Geekorex

WildFromCnr sur Amstrad éternel : Goldorak



Ldir Hector sur Sapiens vu par Geekorex

VIDEOS

