

# MISSION: LIFTOFF

Un jeu d'action Thomson comme vous n'en avez jamais vu !

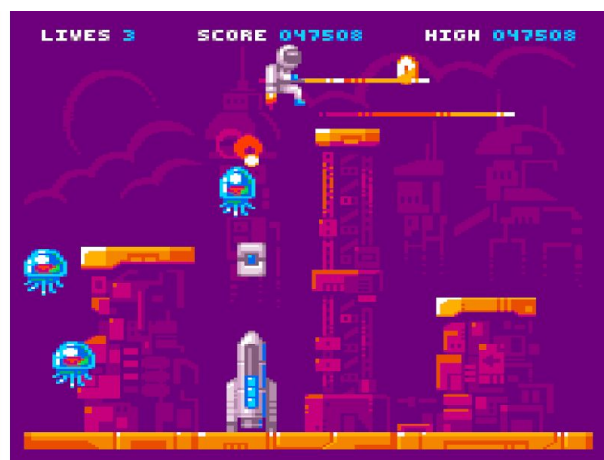
**MISSION: LIFTOFF** est un tout nouveau jeu pour Thomson TO8, TO8D et TO9+ inspiré par un grand classique sur machines 8 bits : Jetpac. Les trois ans de développement nous ont permis d'obtenir un résultat jamais vu sur la machine : rafraîchissement constant de 25 images par seconde, nombreux sprites multicolores, sons digitalisés, animation d'introduction en plein écran, etc. — à mille lieues des jeux poussifs et quasiment monochromes auxquels les machines Thomson sont tristement habituées.

Le jeu 8 bits qui en paraît 16.

Avec un soupçon de mauvaise foi, nous pourrions même prétendre que d'un point de vue technique le jeu est plus proche d'un titre Super Nintendo ou Mega Drive que de ceux disponibles sur des machines 8 bits concurrentes comme le Commodore 64, le ZX Spectrum ou la NES.

Une édition physique sur disquette et en boîte est prévue pour 2019.

- Site web : [www.seize-color.net/liftoff](http://www.seize-color.net/liftoff)
- Trailer : <https://youtu.be/WZnewEG5ZAA>
- Vidéo de gameplay: <https://youtu.be/47ZuQm4XWew>



## L'histoire :

Dans une galaxie très loin d'ici, dans un futur indéterminé, un pilote anonyme de la SIMIV (Société Intergalactique des Mines et Industries Vénusiennes) est contraint à un atterrissage d'urgence sur une planète inconnue suite à une avarie de sa fusée. Malgré la compétence du pilote, le choc est intense. La fusée se disloque et le matériel de communication est rendu hors d'usage lors de l'impact. Le seul espoir consiste à localiser les différentes parties du fuselage et les réservoirs de carburant pour pouvoir redécoller et atteindre la prochaine planète, où de l'aide sera peut-être disponible. L'utilisation intensive d'un pistolaser dernier cri sera fortement conseillée pour se protéger des formes de vie extraterrestres invariablement hostiles. Des bonus apparaîtront de manière aléatoire et peuvent être ramassés en entrant simplement en contact avec eux.

## Caractéristiques :

- Animations fluides avec un rafraîchissement constant de 25 images par seconde
- Mode Bitmap 16 plein écran avec double buffering
- Sons et musiques digitalisés
- Introduction animée en plein écran (nécessite 512 ko de RAM)
- Musique de qualité CD dans le menu principal (nécessite 512 ko de RAM)
- Fonctionnalité de sauvegarde de partie
- Le jeu pèse 640 ko sur une unique disquette remplie à 100% !

## Fiche descriptive :

- Titre du jeu : **Mission: Liftoff**
- Éditeur : **Datascud**
- Genre : action
- Date de sortie : septembre 2018
- Format : Thomson TO8/TO8D/TO9+, une famille de micro-ordinateurs 8 bits français produits entre 1986 et 1989, équipés d'un microprocesseur 6809e à 1 Mhz, de 256 à 512 ko de RAM et disposant entre autres d'un mode graphique de 160×200 pixels en 16 couleurs.\*
- Média : image disque de 640 ko

\* Pour donner un peu de contexte à ces chiffres, comparé à un PC moderne avec un microprocesseur i7 et 8 Go de RAM, le TO8 dispose d'un microprocesseur environ 200 000 fois plus lent (0.42 MIPS) et d'une mémoire vive 30 000 fois moindre (256 kb).

# Comment jouer :

## Sur émulateur:

- [DCMOTO](#) (Windows)
  - [Teo](#) (Windows, Linux, [MacOS](#))
1. Sélectionner une configuration pour Thomson TO8, TO8D ou TO9+
  2. Insérer l'image disque
  3. Appuyer sur B ou C sur l'écran de démarrage de l'ordinateur
  4. Utiliser les touches du clavier correspondant à l'émulation du joystick

## Sur le matériel d'origine :

1. Copier l'image disque sur une disquette ou une carte SD si vous utilisez l'interface SD MOTO.
2. Appuyer sur B ou C sur l'écran de démarrage de l'ordinateur
3. Utiliser un joystick branché dans le port 1

Le jeu ne fonctionnera pas sur Thomson TO7, TO7/70, MO5, MO6 et TO9.

# Auteurs :

- Programmation et game design : **François Mouret** (fjfm at orange dot fr, [site web](#))
- Graphisme et game design : **Hervé Piton** (exocet at yahoo dot fr, [Twitter](#), [site web](#))
- Musique : **Benoît Charcosset** ([Twitter](#), [Bandcamp](#))