

L'ass
Ret



présente :
presents:

AC 2012

14 et 15 avril 2012

Salle des Fêtes de Congis (77)

L'association Retro-gaming Connexion présente :
Retro-gaming Connexion association presents:

AC 2012

14 et 15 Avril / April 14th and 15th
de 10h00 à 18h00 Congis (FRANCE)

LE RENDEZ-VOUS DE L'INFORMATIQUE RETRO-LUDIQUE



La passion du jeu vidéo
rétro et alternatif

www.retro-gc.org - retro-gc@laposte.net



IPNS - Ne pas jeter sur la voie publique



La passion du jeu vidéo
rétro et alternatif

www.retro-gc.org - retro-gc@laposte.net

www.retro-gc.org
retro-gc@laposte.net

AC 2012 (14 et 15 avril 2012) - Congis



IPNS - Ne pas jeter sur la voie publique



Cette 7^{ème} édition a su une nouvelle fois fédérer des passionnés issus d'horizons différents, autour d'une multitude de machines des années 80 et 90 et de marques diverses, durant un week-end convivial.

Programmation, jeu, échange/vente, les participants se sont tous joints à l'aventure pour partager un week-end chargé en animations et en découvertes.



L'idée de « rencontres » émerge en 2002, l'association Retro-gaming Connexion n'est alors qu'une idée lointaine. Mais le concept plaît et attire de plus en plus de passionnés à chaque édition. D'abord connue sous le nom « Jaguar Connexion » et centrée sur la marque *Atari*, la convention ouvre vite ses portes à toutes les communautés.

En 2005 et devant l'affluence accrue, la JC disparaît pour laisser place à 2 conventions annuelles : l'AC au printemps (orientée informatique) et la RGC en automne (orientée *gaming*).



JC 2002



JC 2002



JC 2003



JC 2003 : 2nd



JC 2003



JC 2003 : 2nd



JC 2004



JC 2004



JC 2005

Depuis 2006, l'AC se tient à Congis non loin de Meaux dans la Seine-et-Marne (77).

La quantité de travail ne fait reculer aucun passionné et ce quel que soit l'éloignement géographique.

Cette année encore nous avons pu compter de nombreux participants venus pour la première fois ou déjà présents les précédentes années, originaires de toute la France ainsi que de plusieurs pays européens (Belgique, Suisse, Royaume-Uni, Pologne).

La plupart des machines (ordinateurs et consoles) sont apportées par les participants et constituent en quelques sortes des « stands ». Elles sont soit en libre accès, soit utilisées par leur propriétaire durant la convention. Quand il s'agit d'une machine présentant des jeux, son propriétaire l'anime généralement pour qu'un néophyte puisse en profiter.



Les développeurs qui participent au concours Speed-coding peuvent s'installer où ils le souhaitent. Un thème est donné quelques mois avant la manifestation. Le thème de cette année était la réalisation d'un jeu musical avec, comme contrainte, la présence d'un élément évoquant l'espace.

L'AC offre également un espace pour tout développement et la continuité de projets de programmation. Chaque année et de session en session, des développeurs profitent de ce moment privilégié pour continuer leur travail sous le regard et le conseil de passionnés. C'est un lieu d'écoute et de partage.

Mentionnons aussi la très convoitée zone de vente/échange où beaucoup de transactions se réalisent. C'est une alternative aux ventes sur Internet qui permet la remise en mains propres. Cet espace peut se comparer à une brocante / vide-grenier.

Programme AC 2012

Samedi 14 avril

- 09h00** Début concours coding (thème musical)
- 11h45** Texte d'accueil et présentation du sujet concours coding
- 12h30** Repas
- 14h30** Présentation du jeu Saboteur 3 (Atari ST)
- 15h00** Présentation de la cartouche flash Xcart (Lynx)
- 15h30** Présentation du jeu Elansar (Jaguar, Playstation)
- 16h00** Présentation du jeu Ouragan (Lynx) Vince ?
- 16h30** Photo de groupe
- 17h00** Début du tournoi Medieval Mayhem (Atari 2600)
- 19h00** Navette retour gare
- 19h45** Repas

Dimanche 15 avril

- 09h30** Petit déjeuner
- 10h45** Reprise du tournoi Medieval Mayhem
- 12h45** Repas
- 14h00** Présentation du jeu « Catth me if you can » (Atari ST)
- 14h20** Présentation du jeu Bad Robots (Colecovision)
- 14h40** Présentation de la carte Docking Station pour Chameleon (C64)
- 15h00** Arrêt du concours coding et remise des œuvres
- 15h30** Photo de groupe
- 16h00** Finale sur grand écran du tournoi Medieval Mayhem
- 16h30** Résultat du concours et du tournoi. Podium et remise des prix.
- 17h30** Discours de clôture et remerciements
- 18h00** Navette retour gare

Un concours de programmation

Le concours « speed-coding » a permis de présenter 6 projets très ambitieux autour du thème musical et de l'espace.

- Brunni : Space Sound (Nintendo Game Boy)
- Godzil : nom du projet non communiqué (Arduino)
- GroovyBee : nom du projet non communiqué (Atari 7800 + module d'extension)
- Matmook et Gregg : Dance Dance Xirius Space Party (Jaguar)
- U235 : nom du projet non communiqué (Jaguar)
- Vince : un clone de Nyan Cat jouable (Lynx)

Sans oublier les personnes qui les ont aidés, que ce soit en terme de graphismes, de sons ou de lignes de codes.



Les gagnants du concours speed-coding de l'AC 2012 sont :

Matmook et Gregg

avec Dance Dance Xirius Space Party
sur Jaguar

Brunni

avec Space Sound sur Game Boy

GroovyBee

avec un projet sur Atari 7800
utilisant le module d'extension.

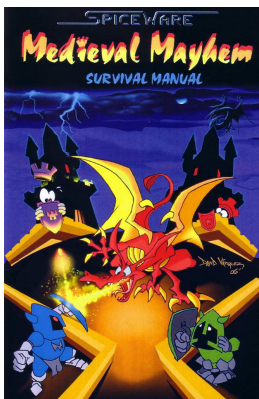
Un tournoi de jeu vidéo



Dès le départ des conventions, nous avons intégré une animation autour d'un tournoi. Celui-ci se compose essentiellement d'un jeu que nous gardons comme référence à l'AC. Chaque année, le vainqueur a l'honneur de brandir un bouclier où son pseudo est gravé et repart avec un prestigieux lot.

Medieval Mayhem est un jeu développé en 2006 et édité aux USA et illustre à lui seul la philosophie du jeu alternatif.

Il y a un système de poules, puis la finale est retransmise directement sur le vidéoprojecteur.



Titre : Medieval Mayhem
Système : Atari 2600
Editeur : SpiceWare
Année : 2006
Type de jeu : Arcade
Nombre de participants : 4

Règles : Le but est de détruire les châteaux adverses, situés dans les quatre coins de l'écran, tout en protégeant le vôtre. Ce dernier est constitué de briques qui peuvent être détruites par la boule de feu que le dragon lâche en début de partie. En maintenant le bouton feu appuyé, vous pouvez "capturer" et retenir le projectile, afin de le renvoyer vers vos adversaires. Mais veillez à ne pas le garder trop longtemps ! Au fil de la partie, des boules supplémentaires apparaîtront pour accélérer le rythme de jeu.

Des présentations de projets



Au fil des manifestations, l'organisation de présentations de projets s'est vite imposée. La communauté rétro-gaming regorge d'idées logicielles (software) et matérielles (hardware). Leur diffusion lors de la convention permet une meilleure « publicité » et un meilleur partage des informations.

Des recherches sont préalablement faites sur Internet pour identifier les projets. Une prise de contact avec le créateur permet de l'inviter à présenter son projet ou de trouver un volontaire.

Cela dure environ 5 à 10 minutes avec prise de parole au micro et vidéoprojecteur à l'appui. Le tout est co-présenté par un animateur de l'association RGC.

Les présentations lors de l'AC 2012 :

- Jeu **Bad Robots** sur Colecovision par Nicam.
- Carte **Docking Station** pour Chameleon (FPGA) par NTRS.
- **Cartouche reprogrammable flash** pour Lynx par Maestr0.
- Jeu **Catch me if you can** sur Atari ST/Falcon par Cooper.
- Jeu **Elansar** (Jaguar, PS1, PC-Engine) par Orion_.
- Jeu **Ouragan** sur Lynx par Vince.
- Jeu **Saboteur 3** sur Atari ST par Shadow272 et Mister DID.



Une table bien chargée.



Les déjeuners du midi sont constitués de sandwiches.



Un Thomson MO6, ordinateur français, avec le jeu MGT.



Stand consoles Atari 8bits : 2600, 5200 et 7800 présentes !



Des codeurs en train de préparer leur futur jeu.



Un Alice, ordinateur de Matra, et un Adam Aquarius à droite.



La console Atari 5200 sortie exclusivement aux USA avec une carte flash.



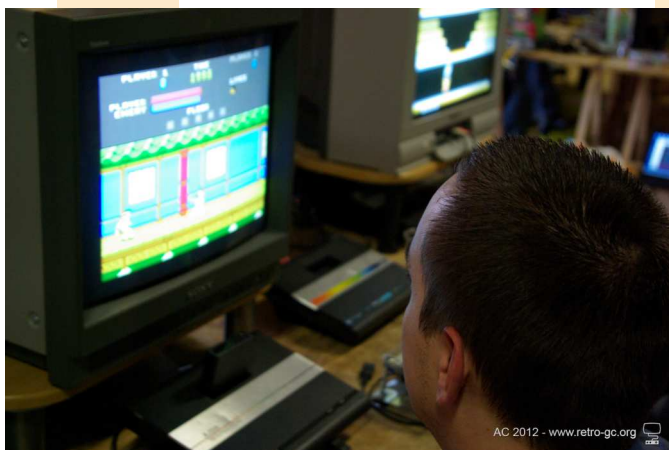
La console Atari 7800 équipée du X-Arcade.



Un ordinateur Hector et une Colecovision au second plan.



Un participant jouant à Dune II sur un PC 486.



Une partie endiablée sur Atari 7800.



La zone de restauration. Samedi soir c'est traiteur chinois.



Le coin MSX avec différents modèles d'ordinateurs.



Samedi soir jusque tard, les codeurs travaillent.



Les codeurs anglais venus exprès pour l'AC 2012.



Coin Amstrad avec un CPC 6128 et une console GX4000.



La convention AC 2012 c'est plusieurs mois de travail en amont :

- l'élaboration de l'affiche
- la prise de contacts pour les présentations
- la planification du programme des 2 jours
- l'organisation des repas avant le jour J
- la gestion d'un tournoi sur un jeu emblématique
- la recherche de lots pour le tournoi
- l'achat de matériels techniques (sono-vidéo)
- une communication sur les sites de la communauté
- de nombreuses réunions de concertation en équipe



Remerciements

L'association Retro-gaming Connexion souhaite remercier les municipalités de Congis-sur-Thérrouanne pour leur confiance depuis 2004.



Nous adressons de gros remerciements à Ptitbambou et Murielle,
pour avoir assuré la restauration durant ces 2 jours.

Nous tenons spécialement à remercier tous les participants,
et tout particulièrement ceux qui nous suivent depuis plusieurs années
pour leur confiance et leur convivialité !