



CLUB EUROPE ORIC

-MAG

SPECIAL
John S. Sinclair



Un numéro exceptionnel
pour l'été, en Français et
en Anglais !



I suggest you to read Steve's
interview on issue 168, and on
marvelous ceo.oric.org, available
for CEO registered members.

EDITO



Bonjour,

IJK fut l'une des sociétés de production et de publication les plus emblématiques de l'Oric.

A chacune de ses sorties, nous nous mettions à rêver et courions chez notre revendeur préféré (bien qu'il exista déjà un monde parallèle dans les cours de lycée) pour acquérir la perle encensée par les magazines de l'époque ; Tilt en tête.

Steve avait soulevé un coin du voile voici 15 ans déjà. Avec ces articles fabuleux, remplis d'anecdotes, Simon nous propose un CEO-MAG hors du temps qui comblera également les anglophones. Un numéro hors pair qui figurera en bonne place dans ma bibliothèque. Merci Simon.

Bonne découverte. Didier

Ont contribué à ce mag :

Simon, Yann

DINO emprunté à :

Daniel Le NOURY

Look Dino :

Dominique

CEO Mag Online :

<https://ceo.oric.org> et

<https://www.oric.org>

Newsgroup: comp.sys.oric

Forum: <http://forums.oric.org>



S O M M A I R E

- 4 JOHN S. SINCLAIR INTERVIEW
By Simon.
- 18 INTERVIEW DE JOHN S. SINCLAIR
Par Simon
- 34 JOURNAL DE TRANSFERTS – ZORGONS
REVENGE «DEMO ONLY»
Par Simon.



Xenon 1, le premier hit IJK

Prochainement :

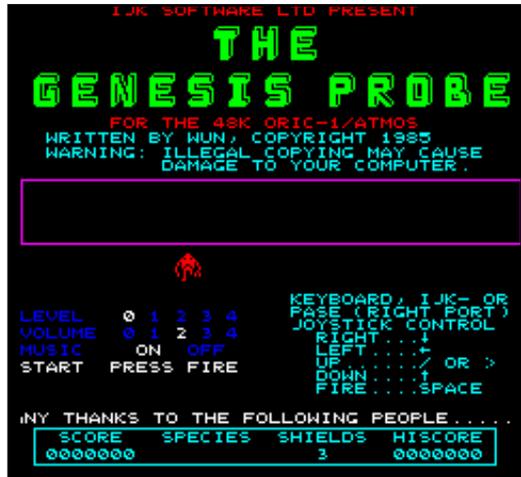
C'est la rentrée ... et pour fêter cela, avec nos rubriques habituelles, un spécial développement de jeux en Basic !



Fichier e_disk :
 xenondem.tap : tap file of the first hit's demo
 xenon1.tap : tap image from the first game of the trilogy
 zorgdemo.tap : tap file of revenge's demo
 zorgons.tap : tap file zorgon's revenge
 xenon3.tap : genesis probe file



Zorgon's Revenge
 IJK remet le couvert



Xenon III, The genesis probe.
 Encore un fabuleux jeu de tableaux

Le CEO-MAG est une parution interne du

CLUB EUROPE ORIC

Association à but non lucratif régie par la loi du 01/07/1901

Conseil d'administration:
 Président: Jean Boileau
 Trésorière: Chloé Avrillon
 Trésorier Adj: René Pechberti
 Secrétaire: André Chéramy
 CEO-mag: Didier Vallet
 Site Web: Jerome Debrune.

Toute question ou courrier à:
ceo@oric.org

Siège social,
 direction de la publication
 et renseignements divers:
 Jean BOILEAU,
 33 avenue Henri Barbusse,
 93140 BONDY

Adhésions:
 René Pechberti,
 Club Europe Oric (CEO),
 33 avenue Henri Barbusse,
 93140 BONDY

Rédacteur en chef et
 disquettes CEO-MAG :
 Didier VALLET
dv.oric@free.fr

Est ce que je peux savoir pourquoi vous mettez toujours des séros à mon fils ?

Parce que l'on a pas de notes plus basses !



By Yann

John S. Sinclair interview

What's following is what happens when a former game programmer, that certainly is the best-selling man on a successful computer from the 80s, agrees to answer "a few questions"!

Hello Mr. Sinclair. Could you provide a one-liner introduction?

I'm John S Sinclair, born in Blackpool UK in 1966, serial entrepreneur and sometime game programmer.

You are famous in the Oric world for being the author of *Xenon-1* and *Zorgons' Revenge*.

Let's talk first about the editor, IJK Software, and its history.

IJK SOFTWARE

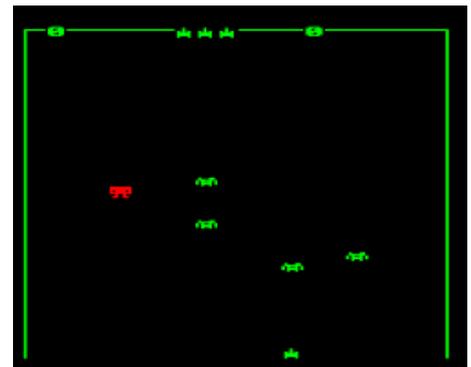


Who founded IJK, who had the idea?

It was myself, father Keith and Uncle Ian. IJK: you see our initials in the company logo. There's some dispute between the two brothers (Ian & Keith) who came up with the idea. I did the games. Dad, I think, put a little bit of money in, 500 Pounds or so. My uncle Ian took care of the advertising and production. He put a 1/4 page black and white advert in Personal Computer World. We started with 2 cassette decks and tapes bought from the local shops. Soon we had 6 wired up, bought tapes in bulk then the rest is history. If you ever see any BBC tapes with Fitzroy Rd as an address they are the real rare ones, handmade.

How old were you?

IJK started in 1982, just after the BBC Computer was launched, Christmas 1981. So I'd have been 15. I started programming on my Uncle's Tangerine Microtan. Soon I'd built a Sinclair ZX80 and then a ZX81. For Christmas 1981 I got a BBC Model A. That was very important, as the Model B was delayed due to RAM shortage. There were no games for the model A as the software houses, who had advance machines, all had made Games for the much better Model B. So, I typed some games in Basic from a magazine, modified them a little and we had our first 2 games, *Candyfloss* (Actually a remixed version of *Lemonade* from the Apple II) and *Star Trek*. Then I did my first original game, *Mutant Invaders*, which was a little bit like the parachute level from *Xenon*. The games were quite poor, but our timing was excellent, soon we had other programmers and eventually I got the hang of Machine Code programming and created better games.



Mutant Invaders

What was then the standard process (if any!) from a game idea to the final product?

Process, hmmm. Most of the games were programmed from people's bedrooms in those days. In house, we tried at first to cover the classics, Invaders, Pacman (for BBC). I lived in Blackpool that must have had hundreds of thousands of arcade machines at one point. I used to go most days after school to play. Later we received games unsolicited through the post, by people looking for us to publish. *Ghost Gobbler* was one of the titles that just came in out of the blue. We got a lot; a lot were turned away. In terms of process, it was very simple: think it, program it, advertise it, then a bit of testing, a dozen or so review copies were made and then the master tape went to production.

Was there a specific budget for the games, or did you just work and sell them without other consideration than quality?

Those days we were pre a official financial budget. RAM ran out long before money, time or anything else. In terms of the games we received, we had a set of standard royalties, around 20% +-5% or so depending on how good the games was. These were paid on the price we sold the game for, less any discounts for distributors.

As time went by, did the company size grow or did it remain the same?

We started with one full time person, my Uncle. Then we moved to an office, King Street, and had two (Uncle and a secretary, the wife of one of our programmers, Barry Cridland) and myself, 'Senior Programmer' at 16! Eventually, we had several full time in house programmers, probably 20 regular freelancer, 3 office staff, 14 or more people involved in production, and a warehouse and distribution setup in two huge Industrial units at Moorpark Avenue, Blackpool. I really don't remember any of the guys except Harry Price and Barry Cridland, they were our in house guys (*Invaders* amongst other titles). I used to play Cricket with Harry in our local team. An excellent fast bowler. He's been dead a while now. People used to think he was my boss when they came to the office as he was lot older.



I WANT CANDY!

CANDY FLOSS

When the sun is shining on Blackpool beach and Mum has only enough money for just one wispy sugary delight six-year-olds dream of becoming candy floss magnates.

Candy Floss will either make that dream come true or turn it into a nightmare of bad weather, miserable clientel and disruptive donkeys.

Candy Floss sets certain parameters for you to discover a recipe by trial and error, for success on the beach. You are given the cost of basic raw materials (sugar), the cost of advertising posters, and an accurate weather report. You have to decide how much candy to make, how many advertising posters to set up and at what price to offer your wares.

It comes, for the BBC model A or B, with a professional Star Trek program on the same cassette. All for £5.95 from Blackpool based I.J.K. Software.

How many people were employed, who did what?

Ian ran the Software house, my Mum Jackie ran the production side, I looked after all the technology. All the family were involved in some way at some point. My father was in the Police, so didn't join full time until he retired. At peak points, we might have had as many as 20 people working full time, excluding the programmers.

Was the company active on other platforms before Oric?

Firstly BBC, then the Oric, finally Commodore 64 and a few Spectrum titles. We did bar far the most and made the most money out of the Oric software though.

What was the very 1st IJK release? And the 1st one for Oric?

First release was for the BBC Model A, *Candyfloss*. First for the ORIC was *Xenon 1*, that's why people remember it. We didn't build up to that, that's how we started: with a bang!

Ian ported *Candyfloss* from the BBC version, to Oric, in basic. He did a few games in basic.

And the last Oric release?

You'd probably know better than me. We ended up just a publishing company, and I didn't have much to do with the Oric game development anymore. It was around the time of my A levels, so I was quite busy. Then we moved into game manufacturing and distribution through our sister

company, Duplidata. We manufactured and distributed for Ocean, Electronic Arts, Firebird (Actually British Telecom, the UK phone company) amongst others. I then went to Manchester University. I consulted and then I started my own electronic products company after leaving. Eventually tapes moved to floppy discs and onto CD's. The company didn't have the finance to create a CD plant so it wound down.

Did IJK have contacts with Oric company? If so, what kind of contacts? Did they keep you informed on new hardware, did you exchange programming tips,...?

We sure did. After *Xenon* we got invited down to work with Oric many times. We worked very closely with them. They were smart, they realized content was the most important thing for a new computer, and they worked out we were better at it than their official partners, Tansoft. We got to meet and go out with everyone at Oric: Paul, Barry and even the guys from Tansoft. Paul and Barry were clever guys, should have gone on to greater things.

I also attended computer shows for them, did the odd event or too. I had to get notes written by my dad to get me out of 6th Form college. My main point of contact was a marketing person called Rozalind Zawadzka. I had a bit of a crush on her. Princess Roz', I wonder who that was based on.



The first meeting at Oric went something like this. Paul Johnson: 'Xenon 1, our favourite Oric game but why can't you fire and move at the same time?' Much embarrassment as I owned up to the fact I'd just found a memory location that changed when a key was pressed. It must have been the result from an internal keyboard reading function. Anyway, they gave me full technical specifications, even sample code for keyboard reading, ULA details, circuit diagrams and something I wished I'd kept, which was a very thick line printed source code, of the Microsoft Basic in the Oric.

Do you remember sales figures for the games, especially the Xenon trilogy?

I asked and was told *Xenon* and *Zorgon* sold about 250,000 units, more *Xenon* than *Zorgon*. I'd guess respectively 150,000 and 100,000. That might be incorrect, you are really stretching people's memories. We all remember we turned over around 2 million pounds a year at that point, so at about 4 pounds a game (40% ish of retail) that's 500,000 total games a year, so it's in the right sort of ballpark. We sold way more *Xenon* and *Zorgon* than any other title.

Somewhere, I maybe have the royalty figures, as they were run on my IBM XT. I remember one quarter my nominal 20% royalties were 60K from *Xenon* and *Zorgon*, so that would be 300K in money. I'd guess just about every Oric owner had a copy, legal or illegal, of *Xenon 1*. We also shipped 60,000 games in one shipment to France at our peak, around the time they won European game of the year.

Was there any game from IJK that didn't sell as expected?

Later there were many more games, and piracy was a big thing, so the later titles didn't do anywhere near as well as *Xenon 1*. *Rocketball* for the C64 was a big disappointment, it was by far my best game and I think it sold less than 10K. That's when it became obvious that it had become a 'big boys' market.

Had IJK released floppy disk versions of its Oric titles?

I'd have to consult the family. I think so. We tended to fix the big sellers, so we did the Pase Joystick and hardware things like that.

IJK programs had the cover instructions translated into French. Were there some more translations for other countries?

France was the biggest market. There may have been Spanish.

The French translations are sometimes awkward, do you remember who did them? ;)

I'm pretty certain it was a friend of my Uncle's wife from her school. The person was a French teacher. Obviously, not a very good one! I think later the French distributor used to do, so they must have got better.

Who made the inlays design and cover drawing? Did you always work with the same artists? (for instance, *Trick Shot* cover seems "hand-made" compared to other games!)

Trevor Allison, from Johnson and Allison, used to do most. There were different budgets. The Artwork was very time consuming then. The cheap ones were done in felt tipped pens, the best were airbrushed pieces of art. I can't recall how much they'd cost but I remember figures into the thousands for the best. We bought all rights to the artworks when they were done. They were used in advertising and promotion too.



How did the artists work: did they see the game running or just got a few indications on what to do?

The Artwork was usually done before the game. We'd have an idea of what the game was and the main graphic elements before we started usually. The spaceship in *Xenon*, for example.

Was IJK aware that Depeche Mode's song 'New Life' is used in the game *Damsel In Distress*? Did you have any agreement from the band for it?

No and definitely not. We got into bits of trouble every now and again for using things without permission. Mainly, our freelancers, and us not spotting it.

How long did the company run after the last Oric title?

I think the company closed pretty much after the last Oric title and we all moved over to Duplidata which continued until 2009, after that Ian bought some of the smaller disc duplicating stuff, and continued as Tech-point Services who did a little bit of packing and CD printing and making until last year.



From left: John Sinclair, his mum, grandma, aunty, grandfather, brother and girlfriend (photo Keith Sinclair?)

Why did it stop its activities?

As explained before, the games became very expensive to produce, more like movies in their approach. We moved from creating the games into their manufacture and distribution.

Duplication quality was to blame for nearly all of tape loading issues. The bad press the Oric got was due to the early tapes supplied with it being badly done. It took a lot of effort for us to get that right and why we started our own duplication company.

We used to provide our tape duplication customers with a fast loader for most machines to put in front of their software. Pretty certain it was *Novaload* for the C64 (*note: by Paul Woakes from Novagen*). We licensed it from somebody we published games for, so that fits. That's the sort of thing I did after the games. Some of the tricks we did were there to also stop games being copied tape to tape but ok by our machinery.

Of course the trick was to get the fast loaders to work with the loop bin tape equipment we used at 32x speed. That's why we ended up doing a lot of work for people. The other guys used standard audio duplication at first. We had ours tweaked to shape the waveforms on the tapes as we only did games.
<http://www.audiodups.com/manufacturing.html>

What have Ian and Keith Sinclair become ever since?

Keith (dad) retired, he is 77 now. Ian ran Techpoint services up until last year. He's been quite sick lately.

Were there some ready but unreleased programs?

Everything was released. I did have a very simple sim type game with a few graphics done for the C64. Nightclub Simulator with a droopometer. It was probably time to call it a day then. Not sure the adult game market was developed.

What's left of it today regarding old tapes stocks, sources, unreleased programs,...

You'll probably cry, but most of it went into two big skips when we sold the industrial units in 2009. I looked and I have the source for *Rocketball* on the C64, but no Oric games. I did the Oric on a Torch CPM add-on for the BBC. They'd be on 5.25 floppy or tape. Long since gone!

A bit more about you and your work, regarding the old days!

How did you begin writing games? Did your career in video games begin with Oric, or other computers?

I think I covered that in the first questions.

How did you discover the Oric, what decided you to work with it?

That's an interesting question. To be honest the exact details are lost in the mists of time. At a guess, I'd say we were sent one. We'd get all sorts of machines sent. I had a strange aluminium hand-made Japanese computer at one point. Prototype of the MSX I think it was.

The reason we decided to work with the Oric was simple. I had a little play, created a few graphics and thought 'WOW'. We guessed that we could do the same with the Oric as we'd done with the BBC, and get a jump on everyone.

The Oric having 6502 did help. I had a library of bits and pieces from the BBC. The main thing was the colours compared with Spectrum. As you'll know if you programmed, the attribute system not only saved screen memory but when you wrote or moved the graphics it made it quicker being less bytes to shift or write to the screen memory. You still could get multicolored sprites, though.

What Oric games did you write, or contribute to?

I wrote just *Xenon 1* and *Zorgon*. I had a hand in production of most of the early Oric titles though as my job as Senior Programmer. I also helped with graphic and games changes to *Xenon III*.

Did you begin but eventually left aside any other Oric project?

No. You didn't abandon games, they were your babies.

And other titles for other machines?

Lots for the BBC, I forget. The final one was *Atlantis*. I remember that as we got a cease and desist order from an Arcade game company who thought it copied their game. It did a lot! I did *Rocketball* for the C64. That was probably my most playable game. My brother and myself played that so much I was very late doing the engine for the 1 player version. Eventually, I burned out. Don't forget I'd done my O levels and A levels, and had a fulltime job at the same time. Then I went to University.

Beside yourself, did anyone test the games you were coding? Regarding technical problems, gameplay?

My brother, Nick as mentioned before. Some game playing friends, Lawson Pilling (did the music for us). Later we had a person in the manufacturing company who's actually fulltime job was testing.

Did you have any kind of players' feedback at the time?

Not really, just school friends mainly. But we all played arcade machines a lot, so knew good gameplay.



IJK at a computer exhibition, probably in Manchester (photo Ian Sinclair?).

Were you in touch with other games authors or other companies? Are you still in touch with some of them today?

There were a lot of computer exhibitions in those days. We'd all see each other then. People like Jez San, Jeff Minter, Eugene Evans. Most of them were a little bit older than me though, so we didn't hang out. I don't mix in those circles any more.

Just before Oric I also was invited to Acorn to meet Steve Furber and the guys. They wanted input on the instruction set for their new processor, the ARM. Don't forget where the hardware came from then. Acorn asked games programmers to double check their instruction sets. I'm sure some of the things we suggested ended up in there. The barrel shifter for one. Most of a games time is shifting bits. Can't see Intel doing that now.

Was there then a particular developer whom you consider as a genius / pioneer / extra-talented?

Jeff Minter at Llamasoft I always admired for his original thought. A lot of games (including my own) were derivative.

What games (if any) did you enjoy at the time?

I played *Defender* on the BBC a lot. That's why a tribute to it ended up in *Zorgon*. Then it was *Elite* on the BBC. I was pleased to work with David Braben and Ian Bell a little bit, doing little bits for the C64 port. In the Arcades we played the multi player Dungeons and Dragon's things, 4 joysticks and the Kung Fu fighting style one. I didn't play Oric games much. That was work.

What's your favourite anecdote of this time regarding IJK or Oric?

I can't remember many to be honest, they all blur into one. I've done a lot of interesting stuff since. The best things were the Computer shows. That, I suppose, was like playing live for a musician. It was pretty cool as 17 year old to get taken out of School, end up down in Earl's Court in London then be treated like a Rockstar. At one point I remember being in the back of a Rover Vitesse V8 with Roz on the back seat and screaming through London at 70mph, mounting kerbs to get to the next appointment. Sitting in the Oric Ferrari Testarossa was also pretty cool.

Xenon-1!

The image shows the title 'XENON1!' in a large, bold, red, stylized font. Below it, the text 'by John S. Sinclair' is written in a smaller, white, cursive font. The entire graphic is set against a black rectangular background.

How did you start working on Xenon?

I think somebody gave us (IJK) an Oric. I created a few simple moving graphics and thought, wow. Before that I'd been looking at the Spectrum but it was very poor graphically compared with the BBC. The Oric could almost keep up with it but at a much lower cost. The line colour attributes were a very clever innovation.

Why did you choose the Oric?

I liked it. Thought it would beat the Spectrum and we'd be first in with the games.

Were there specific inspirations (other existing games?) in the levels or graphic designs?

Many. I played a lot of arcade machines at the time. *Phoenix* was obviously some levels. The parachute level came from some arcade game, I can't remember but I'd done that before as a game for the BBC (an invader plus type game). The baddies in the first two levels were just made up. Mr Zorgon was based on *Mr Tickle* from *the Mr Men*. I had a fantastic fantasy book on Spacecraft. It read like a none fiction, the observers book of 21st century Spaceships. The mother ship came from there.

Were there more levels ideas, drafts, or coded then dropped levels?

No, we didn't really work like that. I had a beginning and an end in mind. Then it was: create a new level until the RAM ran out. I had some idea by then how much RAM a level would take to code with graphics. If we had a bit of spare RAM, then I'd improve some animations or graphics somewhere.

How long did you work on the game?

Hard to remember, at least 6 months from the first animation.

When was it commercially released? (I recall playing it late summer 1983)

That sounds about right. The internet probably remembers better than I do.

Released in the early Oric-1 life, how did you achieve so fast such a technical quality? (there was a real gap with other games)

Interesting to think about that. There was no conscious effort to make it the best technical quality, apart from the Cinema introduction. That's something I really wanted to do, a big start. It's maybe as I'd gone from BBC to Oric. A lot of people had gone from Spectrums where the graphics were very poor, so maybe their expectations were lower. I'd been programming for a while too, so got quite good at my trade. The cross assembly from the BBC helped to gain maximum memory and also created a good development environment for me to use. Any programmer knows how much difference a good IDE makes.



Though the Atmos didn't exist then, the game is Atmos-compatible. Is it luck, or did you intentionally avoid any ROM calls?

We didn't use any ROM calls that I remember. It was too hard to work out. The music dropped out into basic to play. It was quite amusing Ian put *100% machine code* in the adverts, and we had 98% or something like that. It never seemed to bother anybody. The one thing we did use was a memory location for the keyboard. Oric made sure that remained.

Creating your Oric programs on BBC computer: was it common practice at the time?

It wasn't common. I don't know quite how I worked it out. I just thought: I'm not typing on that keyboard (the Oric) 8 hours a day! If you think about it, would you create your code on a \$1000 laptop now, or on the Oric keyboard? Cross assembly also made sure you got the maximum amount of memory to use.

Didn't you work at all directly on Oric machines?

Never. I did my time on the ZX81, it wasn't something I wanted to repeat.

Did you use specific tools/software for coding and graphic design?

I used the BBC assembler built into the BBC. I also created some macro extensions to make programming quicker. Graphics were all done on graph paper, coloured pencils and an intimate knowledge of hexadecimal. If you look carefully you'll see the odd mistake to prove it was converted by hand. Keith, my Dad, did the drawings and he wasn't very computer literate. We'd then sit and go line by line, and he'd convert the blobs to hex and I'd type in.

How did you transfer the programs from BBC to Oric?

We used the parallel port on both machines and a little boot loader.

Did the final game suffer from Oric technical limitations? (beside the famous "move or fire")

There was a bit of attribute clashing on some levels but nothing too bad. The 'move or fire', was my fault, I didn't understand matrix keypad reading at the time. I've done it a few dozen time since though, on various products.

Who drew the cover? Are there still original drawings somewhere? Could posters be done from them?

Trevor Alison. I have the original *Xenon 1* and *Zorgon* airbrushed artwork in frames. They are about A4, I'm

not sure how they would scan and scale up. I moved to China 6 years ago. Not sure where they are stored. Somewhere safe.

Were you expecting *Xenon* to be such a hit? When did you realise it was selling massively?

Honestly, no. But the game really did impress, even me. I was very pleased to have my name on it. As you can see it's in twinkling lights. We realised when the first reviews came in, and the orders started piling up. We had got things like advertising, supply chains, reviewer's names and marketing down to a fine art. We did superb artwork, large cases, and supplied lots of free copies to the right people. Its success was a lot less of an accident than our first work.

There's a *Xenon-1* demo tape, with the game auto-running. What was it made for: shops, magazines, or any special public event?

We'd make one for mainly computer shops. That's where most of the sales were done. News agents like WH Smiths were some of our biggest sales outlets. We also made pre-release tapes for magazines. They were our social media, bloggers and influencers all in one.

Calling the game "*Xenon-1*"... Why "-1", did you already have a sequel in mind?

It just sounded a better name, to distinguish from xenon the element I suppose.



Didn't you plan releasing *Xenon* for other platforms?

Not really. On the BBC you could do better, and there were games based on *Phoenix*. On the Spectrum it would have been a very sad version. It really was created to show off the best of what the Oric could do.

Do you remember any anecdotes about *Xenon-1* creation?

Losing a lot of code, lots of times. At that time I was using the BBC with cassette. You had to remember to save your work, and then rely on it loading back from tape. Sometimes you forgot or it didn't save correctly, especially late at night. Then I'd have to go to school the next day and do my homework before the classes. It was pretty tough.

Zorgons' Revenge!



How did you start working on *Zorgons' Revenge*? Was it before finishing *Xenon* or right after?

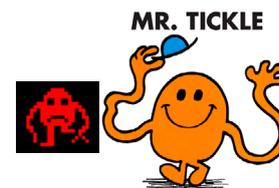
There was a bit of time between the two, I'd been to Oric by then and had a little bit of enjoyment from the fuss about *Xenon*. I started a little demo fairly quickly. It was the moving lift of the dinosaur level.

Were there specific inspirations in the levels or graphic designs? Levels seem to differ much one from another (grabbing the bird, or flying a spacecraft? ;))

Various arcade games including Williams' *Defender*, and some were just to show off the graphics of the Oric. It did become a little bit of showing off what I could do.

Why so many dragons / lizards in *Zorgons Revenge*? (Quadnog, flying dragons...). Weren't the *Zorgons* supposed to look like monkeys?

I'd played a lot of an Arcade *dungeons and dragons* arcade game. The *Zorgons* were based on *Mr Tickle* from *the Mr Men*. Have a look and you'll see.



Were there more levels ideas, drafts, or coded then dropped levels?

Same answer as for *Xenon*. RAM dictated what we did. I worked until it ran out. If there was 64K then we'd have had 6 levels.

How long did you work on the game?

I'd guess about 9 months to a year. I think a little longer than *Xenon*, I was busier at school. I'd also discovered a great multi user adventure game called MUD, hosted on some university computer and I had a modem. I was playing that until 2am when everyone thought I was coding *Zorgon*. Until the phone bill came in! Oops.

Did you code it using the same tools than *Xenon*? (BBC computer?)

Not exactly. I moved to CPM. I could have a thing called the Torch, which was dual floppy discs on the BBC and a Z80 processor. I used a different cross assembling package.

Was there any *Zorgon* demo, like *Xenon-1* demo?

Yes, there was somewhere. It was harder to do though; it didn't have the end. It needed extra code space. I really did jam every last byte full.

When was it commercially released?

The internet knows best! (*note: around March 1984*)

Johnson & Allison are credited for the cover. As for *Xenon*: are there still original drawings somewhere?

See *Xenon*

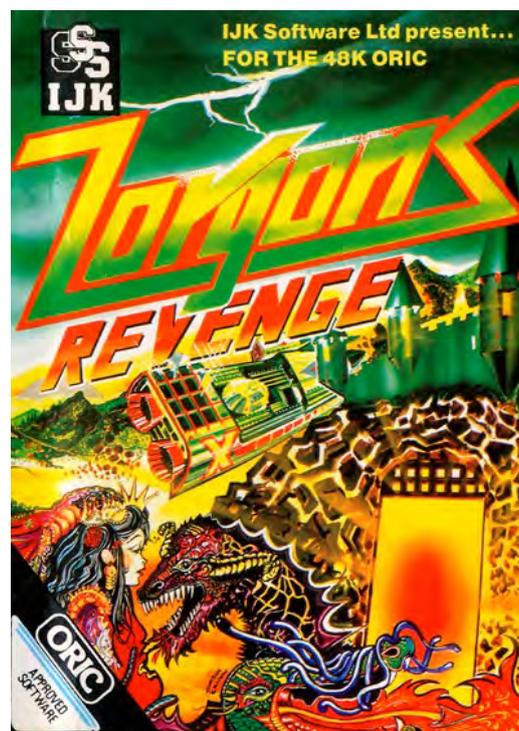
***Zorgon* and *Xenon* are different games: one is a shoot-them-up, the other is more platform game oriented. Was doing something different intentional, or did you simply decide your next game, whatever it looked like, would be *Xenon* sequel?**

I wanted to do something different. The game came from the lift. I did a bit of code and then it all worked out from that. The spaceship level was because I liked *Defender*. It took up a fair bit of code space. The bird is because my Dad wanted to do some good animation. He just did the animation and then I tried to make a level around it, that didn't use much code space. Then I worked out a way to glue all those bits together. Like *Xenon*, I had the beginning and the end worked out initially.

I remember the look on the Tansoft's guys faces when we went to Oric and showed *Zorgon*, and the spaceship was just a level in. They were just launching *Defence Force*.

Who was Nick Sinclair, credited for graphic design?

My brother. He did a little bit in between playing Rugby, a lot.



Had you spotted winks to *Zorgons Revenge* in other games like *The Hellion* (Zorgon's Rage and Quadnog levels), or *Damsel In Distress* (Zorgon's Return)?

I did at the time. I haven't looked at many other Oric games since.

***Zorgon* was released before the Atmos, so the space level keys are designed for Oric-1 keyboard (X and left arrow key). Did you ever consider fixing this for Atmos, whose X key was far from the left arrow?**

I think we did or maybe just made it work with a joystick. It's hard to remember.

The French instructions don't mention X and left arrow keys, but CTRL and SHIFT to move the ship up or down, which is a mistake. Was an earlier version of the game using these keys? (which would explain the French version, already sent to translation, couldn't have been corrected in time)

That's a good question. I think Ctrl and Shift were from *Atlantis*, a BBC scrolling game. I probably was going to use those and the Oric keyboard was different.

About *Zorgons Revenge* musics: could they have been inspired by other tunes? For instance, the end game music sounds like *Baby Elephant Walk* by Henry Mancini, or the intro melody has similarities with Bandai's electronic game "*Changeman*"?

That's a good spot. My Friend, Lawson, was a very good piano player, he did the music. *Baby Elephant Walk* was one of his favourite showing off pieces. The intro tune almost certainly was inspired by an arcade machine. Too long ago to remember, but now I hear them, both are based on a children's song / playground game which is why they are similar. It will come to me at some point.

Still no plan for a release on other machines at the time?

No, again the same reason as *Xenon*. It was good for the Oric but wouldn't have translated well to other machines. Spectrum and Amstrad.

I read in Steve's previous interview that if you could, you would have improved the gameplay. Do you still have an idea of what could have been improved?

I'd have abstracted the obstacles to objects that could be placed anywhere and then created a map, so many more levels could have been made. The levels were coded as they were. A bit like *Manic Miner* did on the Spectrum. The bird level was also a bit weak but because each level was coded there wasn't much RAM left to code that level.



Do you remember any anecdotes about *Zorgons Revenge* creation?

Not a lot, apart from getting a severe telling off for a 400 pound phone bill playing Mud. That and the obvious inspiration of Rosalind from Oric.

Xenon III?

THE GENESIS PROBE

What's the story behind *Xenon III*? Looking at credits, it feels like you were not much involved with it?

The game came to us as *The Genesis Probe*, and *Xenon* was shoehorned into it. I was doing exams and the game seemed good enough to remake as *Xenon 3*. I wouldn't have been able to make a 3 in time, and it also was a way to extract more value from the *Xenon* name. I had moved over to the C64, too. It was a much better games playing machine. Probably lots of other people did too, which killed off the Oric. When you've been shifting stuff around the screen with left shift, the sprite engine was a major improvement.

Was this 3rd part something you had in mind, did you contribute, or even just planned to?

I had a third part in mind but I was burned out doing exams and working full time. I went more into the production of the games, testing, and did a lot of suggesting on all sorts of games. For *Xenon 3*, I provided some graphics in digital, and the drawings. I didn't code anything. I might have suggested the *Zorgon* level. Hard to remember.

Can you tell us about the author, Wun?

Sorry, nothing. I never met the guy.



What was the respective input of the people thanked in the credits? Among others are Geoff Phillips (Tansoft), Leycester Whewell, Andrew Moore (*Don't Press The Letter Q* and *Defence-Force* author).

Sorry, not sure.

Did you play *Xenon III*, if so were you happy with the result?

I played it. Was reasonable happy. I don't think it had the graphical impact *Xenon* did on me.

Who named the planets? Some are named SOMTANA ('an Atmos', reversed) and NUCIRO ('Oric un', which is Oric 1 in French)

Pass

Do you know if it sold as well as *Xenon-1* or *Zorgons Revenge*?

It didn't. Not anywhere near the numbers. There were lots of games available by then.

How would you describe the evolution of the *Xenon* series of games, from *Xenon 1*, *Zorgons' Revenge* thru to *Xenon III*, from both a general perspective as well as a technical one?

Technically between *Xenon* and *Zorgon*, there wasn't much evolution (apart from the keyboard). I hit the ground running with *Xenon* having done BBC games before. Graphically we took a little more care in the animations. As I've said publicly before, it was more like an exercise in extracting the best from the Oric ULA.

Back to 2019...

Would you still own hand-made drafts, documents, photographs of the IJK days?

I have a few press bits my parents kept, and the two pieces of artwork for *Xenon* and *Zorgon*. Mainly the BBC stuff though. Mostly it's all gone. I was a teenager and didn't realise that somebody would be asking me 30 years later. I'll send some.

Are you aware of the impact of *Xenon-1* and *Zorgons Revenge* in many Oric players memories?

I am now! Actually, it really hit home when my kids went to get their computer fixed and the guy had copies of my games there. My ex Wife spotted them and I ended up doing a half hour call at 2am from China with the guy; apparently it made his day. That was only last week.

Did you ever consider selling signed posters or things alike? ;)

Never. If I can provide the artwork for somebody then that's ok, if the proceeds go to the Oric club.

How do you feel about people considering the '80s as the videogaming golden age, and the associated hero-worship of some of the people that were part of this?

I'm not sure. There was certainly a simplicity and playability to the games. That meant that one person could write. You don't get to be much of a hero in a 40 man games project now. The closest we've come to that recently is with early mobile Apps. I'd actually wish I'd done a few.

Did you play Bitmap Brother's *Xenon* on Atari ST or Amiga? Did it bother you that another game used the same title than yours?

Played *Xenon* a lot. We duplicated it at some point. Haha, doesn't bother me.

Do you see *Xenon* and *Zorgon* as special programs in your career, or are they just an episode among others?

They were very special. They were my first great pieces of work. Before then, the games were good but quite flawed. The money we made from them enabled us all to do lots of other projects. I can't think of a good analogy, but they were pivotal in our lives too.

Did you have a magic formula that explains some players still happily play your games 35 years later? ;)

If I did. I'd bottle it and sell it! Apart from the fact I wrote games I'd like to play.



What lead you to visiting Oric.org?

I was doing a talk in a startup incubator over in China, *Hax*, about my life and the companies I founded.

Do you mind seeing your old games available for download on websites?

As long as there is no charge, very happy to share. I'd be a bit annoyed if somebody wanted to make money from my work.

Do you still own/use an Oric, or an emulator?

I downloaded an emulator a few years back. I really don't get the time these days.

Did you try playing your own games recently?

I did. The bird level on *Zorgon* was really too annoying.

What are your best or worst memories about the Oric?

Best memory is seeing people's faces when *Xenon* loaded and the spaceship exploded. Worst memory is the tape loading system. The problems we had getting that to duplicate on the big pancake machines.

What have you done since IJK?

I went from IJK to Manchester University. Eventually, I started a company that made an adapter for people with disabilities, to use computer mice and keyboard by blinking, head movement. The first applications of it were for games. We sold it to IBM and lots of big companies. Eventually it became a big business and floated on the London AIM market (*note: London's Alternative Investment Market*). We made almost a laptop computer that eventually could control the whole house by radio and infra-red. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/health/3625466.stm>

It used the same processor as the Oric, 6502, except in a micro Controller from Mitsubishi. The peripheral all ran with PICs. The early games days helped trying to squeeze a radio stack in 2K and 32 bytes of Ram. It was then taken over by the company that made Stephen Hawkins speech things for many years.

I then co-founded lightwaveRF, lightwaveRF.com. That was formed to make home control, a retail thing. I was CTO there for 6 years. I made the first smart home hub to be sold in retail stores. B&Q amongst others. We designed some very nice looking internet controlled sockets and switches and a heating system. That also IPO'd on the London market (*note: Initial Public Offering*). Lightwave is still going selling in Apple stores now all over Europe. I left to found another company in California, although I live in China at the moment.



What are you up to these days? What keeps you up at night? Any project you'd like to tell us about?

I'm CEO of Notifai founded in Santa Monica, along with an ARM chip company and the guy that founded Macromedia. Amongst other things we are creating sensors that can use AI to 'NotifAi' people of potential serious issues. I can't reveal all we do but some of it is water leak detection, Air problems and some other interesting things. We're just into manufacture now and the first ones will be going into Schools in the USA but some will be going into houses in the UK soon too. Sorry it's not that interesting to old gamers.

Anything else to say?

Thanks for buying the games, asking the questions, and keeping the memories alive.

Oh, a very last question... What does S. stand for in your name? ;)

Scot. Spelled incorrectly (only one t) as my father was left in charge of the birth certificate.

April 2019. Between this interview and its release, I learnt Ian Sinclair died Sat 11th May 2019. My thoughts are with the Sinclair family. (Interview by Symoon. With questions thanks to Dbug, Philippe, Yicker and Chema. And a huge thanks to John Sinclair for the time spent answering).

Interview de John S. Sinclair

Voici ce qui arrive lorsqu'un ancien programmeur de jeux vidéos, certainement le plus gros vendeur de jeux sur un certain ordinateur connu des années 80, accepte de répondre à "quelques questions".

Bonjour M. Sinclair. Pourriez-vous vous présenter en une ligne ?

Je suis John S Sinclair, né en 1966 à Blackpool au Royaume-Uni, entrepreneur en série et, il fût un temps, programmeur de jeux.

Vous êtes célèbre dans le monde Oric en tant qu'auteur de *Xenon-1* et *Zorgons' Revenge*.

Parlons pour commencer de l'éditeur de ces jeux, IJK Software, et de son histoire.

IJK SOFTWARE

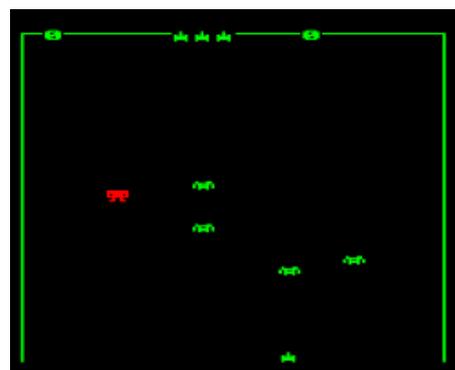


Qui a fondé IJK, et qui en a eu l'idée ?

Mon père Keith, mon oncle Ian, et moi. IJK: nos initiales forment le logo de la société. Il y a un différend entre les deux frères (Ian & Keith) pour savoir qui a lancé l'idée. Je faisais les jeux. Mon père, je pense, a investi un peu d'argent, de l'ordre de 500£. Mon oncle Ian s'occupait de la publicité et de la production. Il a mis une pub noir et blanc d'un quart de page dans le magazine Personal Computer World. Nous avons démarré avec deux platines cassette, et des cassettes achetées au magasin du coin. Très vite nous avons eu six platines, achetions des cassettes par lots, et la suite fait partie de l'histoire. Si vous tombez sur des cassettes pour ordinateur BBC avec une adresse à Fitzroy Rd, ce sont les pièces les plus rares, faites à la main.

Quel âge aviez-vous?

IJK a démarré en 1982, juste après la sortie de l'ordinateur BBC, à Noël 1981. Je devais avoir 15 ans. J'ai commencé à programmer sur le Tangerine Microtan de mon oncle. Rapidement j'ai monté un Sinclair ZX80 puis un ZX81. Pour Noël 1981, j'ai eu un BBC Model A. C'est important, car le Model B a été retardé en raison d'une pénurie de RAM. Il n'y avait pas de jeux pour le Model A car les éditeurs, qui avaient reçu des machines en avance, avaient tous fait des jeux pour le Model B, qui était bien mieux. Alors, j'ai tapé quelques programmes Basic trouvés dans un magazine, je les ai modifiés un peu et nous avons nos deux premiers jeux, *Candyfloss* (en fait un remix de *Lemonade* sorti sur Apple II) et *Star Trek*. J'ai ensuite fait mon premier jeu original, *Mutant Invaders*, qui ressemble un peu au niveau des parachutes dans *Xenon*. Les jeux étaient faiblards, mais notre timing excellent. Rapidement d'autres programmeurs nous ont rejoints, et en me mettant finalement au code machine, j'ai créé de meilleurs jeux.



Mutant Invaders

Quel était le processus habituel (s'il y en avait !) entre l'idée d'un jeu et le produit final?

Processus, hmmm. La plupart des jeux étaient programmés dans les chambres des auteurs à l'époque. En interne, nous avons essayé d'abord d'adapter les classiques, *Invaders*, *Pacman* (pour BBC). Je vivais à Blackpool, qui a dû compter, à une époque, des centaines de milliers de machines d'arcade. J'allais jouer après l'école pratiquement tous les jours.

Plus tard, nous recevions spontanément des jeux par la poste, de gens qui nous demandaient de les publier. *Ghost Gobbler* faisait partie des titres qui nous sont tombés dessus. On en recevait beaucoup, et beaucoup étaient écartés. Pour en revenir au processus, il était très simple: avoir une idée, la programmer, lui faire de la pub, tester un peu. Une douzaine de copies étaient faites pour les magazines, et le master était envoyé pour la production.



Y avait-il un budget spécifique pour les jeux, ou travailliez-vous sans autre considération que la qualité ?

C'était une époque qui précédait la notion de budget financier officiel. La RAM s'épuisait bien plus vite que l'argent, le temps, ou toute autre chose. Pour les jeux que nous recevions, nous avons fixé une rémunération standard d'environ 20%, plus ou moins 5% selon la qualité du jeu. Elle était appliquée sur le prix auquel nous vendions le jeu, minoré des remises accordées aux distributeurs.

La société a-t-elle beaucoup grandi avec le temps, ou sa taille est-elle restée constante ?

Nous avons démarré avec une personne à plein temps, mon oncle. Puis nous avons pris des bureaux, à King Street, et avons deux employés (mon oncle et une secrétaire, la femme d'un de nos programmeurs, Barry Cridland) et moi-même, 'Senior Programmer' à 16 ans ! Au final, nous avons plusieurs programmeurs à plein temps en interne, environ 20 programmeurs réguliers en freelance, 3 administratifs, au moins 14 personnes pour la production, ainsi qu'un entrepôt et une installation de distribution dans deux immenses bâtiments industriels à Moorpark Avenue, Blackpool. Je ne me souviens plus vraiment des gens en dehors

de Harry Price et Barry Cridland, qui travaillaient en interne (*Invaders*, entre autres). Je jouais au cricket avec Harry dans notre équipe locale. Un lanceur rapide et doué. Il nous a quittés depuis un moment. Les gens pensaient qu'il était mon patron quand ils venaient à nos bureaux, car il était bien plus âgé.

I WANT CANDY!

CANDY FLOSS

When the sun is shining on Blackpool beach and Mum has only enough money for just one wispy sugary delight six-year-olds dream of becoming candy floss magnates.

Candy Floss will either make that dream come true or turn it into a nightmare of bad weather, miserable clientel and disruptive donkeys.

Candy Floss sets certain parameters for you to discover a recipe by trial and error, for success on the beach. You are given the cost of basic raw materials (sugar), the cost of advertising posters, and an accurate weather report. You have to decide how much candy to make, how many advertising posters to set up and at what price to offer your wares.

It comes, for the BBC model A or B, with a professional Star Trek program on the same cassette. All for £5.95 from Blackpool based I.J.K. Software.

Combien de personnes étaient employées, pour quels postes ?

Ian gérait la partie Software, ma mère Jackie s'occupait de la production, et moi de la partie technique. Toute la famille était impliquée à différents niveaux. Mon père était dans la Police, et donc ne nous a rejoints à plein temps qu'après avoir pris sa retraite. Au plus fort, nous avons environ 20 personnes à plein temps, sans compter les programmeurs.

Est-ce que la société était active sur d'autres ordinateurs avant l'Oric ?

D'abord le BBC, puis l'Oric, enfin le Commodore 64 et quelques titres pour Spectrum. Mais c'est, de loin, sur les logiciels Oric que nous avons le plus travaillé, et le plus gagné d'argent.

Quel a été le premier jeu d'IJK ? Et le premier sur Oric ?

Le premier jeu: *Candyfloss*, pour le BBC Model A. Le premier pour Oric a été *Xenon 1*, c'est d'ailleurs ce qui fait que les gens s'en souviennent. Ça n'a pas été progressif, mais directement un grand bang ! Ian a porté *Candyfloss* du BBC, sur Oric, en basic. Il a fait quelques jeux en basic.

Et la dernière sortie pour l'Oric ?

Vous saurez sans doute mieux que moi. Nous avons fini comme simple société d'édition, et je ne m'occupais plus vraiment du développement des jeux Oric. C'était au moment de passer mon Bac donc j'étais bien occupé. Ensuite, nous sommes passés à la fabrication et distribution des jeux à travers notre société-sœur, Duplidata. On fabriquait et distribuait, entre autres, pour Ocean, Electronic Arts, Firebird (en fait British Telecom). A cette époque, je suis parti à l'Université de Manchester. Je me suis renseigné et j'ai démarré ma propre société de produits électroniques après avoir quitté la société. A la fin, les cassettes ont été remplacées par les disquettes, puis par les CD. La société n'ayant pas les moyens de s'offrir une usine de duplication de CD, elle a cessé ses activités.

Est-ce qu'IJK avait des contacts avec la société Oric ? Si oui, de quel ordre ? Vous tenaient-ils informés des évolutions matérielles, échangez-vous des astuces de programmation,...

Bien sûr. Après *Xenon* nous avons été sollicités pour travailler avec Oric à de nombreuses reprises. Nous avons travaillé en étroite collaboration avec eux. Ils étaient malins, ils avaient compris que le contenu était primordial pour un nouvel ordinateur, et ont réalisé que nous étions meilleurs que Tansoft, leur partenaire officiel. On se réunissait et fréquentait tout le monde chez Oric: Paul, Barry et même les gars de Tansoft. Paul et Barry étaient des gens brillants, la suite de leur carrière aurait dû les emmener plus loin.

J'ai aussi assisté à des salons informatique pour eux, et participé à quelques événements exceptionnels. Il me fallait un mot de mon père pour pouvoir quitter le lycée. Mon contact principal était une personne du marketing qui s'appelait Rozalind Zawadzka. Je craquais un peu pour elle. Je me demande bien de où peut venir la Princesse Roz'.



Notre première rencontre chez Oric s'est passée à peu-près ainsi. Paul Johnson: '*Xenon 1*, notre jeu Oric préféré, mais pourquoi ne peut-on pas tirer et bouger en même temps?' J'ai été très embarrassé d'avouer que j'avais juste trouvé un emplacement mémoire qui changeait quand une touche était pressée. Ce devait être le résultat d'une fonction de lecture du clavier. Bref, ils m'ont fourni les spécifications techniques complètes, un exemple de code pour lire le clavier, les détails de l'ULA, les schémas des circuits et quelque chose que j'aurais aimé conserver: imprimé en épais, le code source du Basic Microsoft de l'Oric.

Vous souvenez-vous des chiffres de vente, en particulier pour la trilogie *Xenon* ?

J'ai demandé et on m'a dit que *Xenon* et *Zorgon* se sont vendus à environ 250.000 exemplaires, davantage *Xenon* que *Zorgon*. Je dirais respectivement 150.000 et 100.000. Ce n'est pas certain, vous poussez notre mémoire à ses limites. On se souvient tous que nous tournions à 2 millions de livres par an à ce moment, donc à 4£ par jeu (environ 40% du prix en magasin) cela fait 500.000 jeux par an, dans cet ordre de grandeur. Nous avons vendu bien plus de *Xenon* et *Zorgon* que n'importe quel autre titre.

Il se peut que j'aie encore quelque part les chiffres des royalties, qui étaient gérés sur mon IBM XT. Je me souviens de mes 20% de droits d'auteur, un quart provenait de *Xenon* et *Zorgon*, et s'élevait à 60.000£, ce qui ferait 300.000 en argent. Je pense que pratiquement chaque possesseur d'Oric avait une copie, légale ou pas, de *Xenon 1*. A notre apogée, nous avons également expédié 60.000 jeux d'un coup en France, à l'époque où ils avaient emporté le titre de jeu européen de l'année.

Est-ce que certains jeux IJK n'ont pas connu le succès escompté ?

Peu après, il y avait bien plus de jeux sur le marché et le piratage battait son plein, donc les titres plus tardifs n'ont jamais approché les scores de *Xenon 1*. *Rocketball* pour C64 a été une grosse déception, c'était de loin mon meilleur jeu et je pense qu'il s'en est vendu moins de 10.000. Il devenait alors évident que l'on était passé à un marché de 'poids lourds'.

Est-ce qu'IJK a sorti des versions disquette de ses titres Oric ?

Il faudrait que je demande à la famille. Je pense que oui. On avait tendance à maintenir les jeux qui se

vendaient bien, donc on a ajouté l'interface joystick Pase et des choses hardware du même genre.

Les pochettes de jeux IJK ont été traduites en Français. Ont-elles été traduites dans d'autres langues ?

La France était le plus gros marché. Il y a peut-être eu aussi l'Espagne.

Les traductions françaises sont parfois maladroites. Vous souvenez-vous qui les a faites ? ;)

Je suis presque sûr que c'est une amie d'école de ma tante. Cette personne était professeur de français. Pas si douée dirait-on ! Je crois qu'ensuite le distributeur français s'en occupait, elles ont donc dû s'améliorer.

Qui fabriquait les pochettes et dessinait les couvertures ? Travaillez-vous toujours avec les mêmes artistes ? (par exemple, la couverture de *Trick Shot* semble moins finalisée que d'autres !)

Trevor Allison, de Johnson et Allison, en a fait la plupart. Il y avait différents budgets. Ce travail prenait beaucoup de temps à l'époque. Les dessins les moins chers étaient faits au stylo feutre, les plus beaux étaient des œuvres d'art peintes à l'aérographe. Je ne me souviens plus des prix exacts, mais les plus beaux se chiffraient en milliers de livres. Nous achetions tous les droits lorsque les dessins étaient terminés. Ils étaient utilisés pour la publicité également.



Comment travaillaient les artistes: voyaient-ils le jeu ou se contentaient-ils d'indications ?

Le dessin était généralement réalisé avant le jeu. Nous avions en général une idée de ce que serait le jeu, ainsi que ses principaux éléments graphiques. Le vaisseau pour *Xenon*, par exemple.

IJK savait-il que le jeu *Damsel In Distress* utilise la chanson de Depeche Mode 'New Life' ? Aviez-vous l'accord du groupe ?

Non, et définitivement non. Nous avons eu des problèmes de temps en temps, pour des choses utilisées sans permission. Principalement par les auteurs freelance, quand nous ne le remarquons pas.

Combien de temps a vécu la société après son dernier titre pour Oric ?

Je dirais que la société a fermé peu après le dernier titre Oric, puis nous avons tous basculé vers Duplidata qui a existé jusqu'en 2009, après l'achat par Ian de petites unités de duplication de disques, pour devenir ensuite Tech-point Services, spécialisée dans la fabrication, l'emballage et l'impression de CD jusqu'en 2018.

Pourquoi a-t-elle cessé ses activités ?

Comme expliqué, les jeux commençaient à coûter très cher à produire, suivant la même approche que des films. Nous sommes passés de la création de jeux à leur fabrication et distribution.

Pratiquement tous les problèmes de chargement de cassette étaient liés à la qualité de duplication. La mauvaise presse qui s'est abattue sur Oric était due aux premières cassettes fournies avec, qui étaient mal faites. Corriger le tir a nécessité un gros effort et c'est pour cette raison que nous avons monté notre propre société de duplication.

Sur la plupart des machines, nous proposons à nos clients, pour leur duplication de cassettes, un loader accéléré à placer avant leur logiciel. Je suis presque certain que c'était *Novaload* sur C64 (note: par Paul Woakes, de *Novagen*). Nous avons eu la licence par quelqu'un dont nous publions les jeux, donc ça correspond. Voilà le genre de choses que j'ai pu faire après les jeux. On avait aussi des astuces pour empêcher les jeux d'être copiés de cassette à cassette, censées ne fonctionner que sur nos dupicateurs.

Bien sûr, le tour de passe-passe était d'avoir fait fonctionner les loaders rapides avec nos dupicateurs de bandes qui tournaient en boucle à 32 fois la vitesse normale. C'est ce qui nous a amenés à travailler pour beaucoup de monde. Les autres utilisaient une duplication audio standard au début. Nous avons nos astuces pour mettre en forme le signal audio sur les cassettes, et nous ne faisons que des jeux.

<http://www.audiodups.com/manufacturing.html>



*En partant de la gauche: John Sinclair, sa mère, grand-mère, tante, son grand-père, frère et petite amie
(photo Keith Sinclair?)*

Que sont devenus Ian et Keith depuis ?

Keith (mon père) a pris sa retraite, il a 77 ans. Ian a dirigé Techpoint Services jusqu'à l'année dernière. Il est sérieusement malade depuis peu.

Existe-t-il des programmes finalisés mais non commercialisés ?

Tout a été commercialisé. J'avais fait un sim-like très simpliste avec quelques graphismes sur C64. *Nightclub Simulator*, avec un indicateur d'affaissement. Il était alors probablement temps d'arrêter. Je ne suis pas sûr que le marché du jeu pour adultes était viable.

Que reste-t-il aujourd'hui en termes de stocks d'anciennes cassettes, code source, inédits, ...

Vous allez sans doute hurler, mais presque tout a été victime de deux grands nettoyages au moment de vendre nos locaux industriels en 2009. J'ai regardé, j'ai le code source de *Rocketball* pour C64, mais pas de jeux Oric. J'ai programmé pour Oric avec un add-on CPM Torch pour le BBC. Ce serait donc sur des disquettes 5.25 pouces. Parties depuis longtemps !

Plus spécifiquement sur vous et votre travail, à l'époque !

Comment avez-vous commencé à programmer ? Avez-vous démarré sur Oric, ou un autre ordinateur ?

Je pense avoir déjà détaillé avec mes réponses aux questions précédentes.

Comment avez-vous découvert l'Oric, qu'est-ce qui vous a décidé à travailler dessus ?

Intéressante question. Pour être honnête, les détails sont perdus dans les brumes du temps. Je dirais qu'on nous en a probablement envoyé un. On nous envoyait toutes sortes de machines. Je me souviens avoir eu un étrange ordinateur japonais, fabriqué à la main, en aluminium. Sans doute un prototype de MSX.

La raison du choix de l'Oric est simple. J'ai testé un peu, créé quelques graphiques et ça a été "WOW". On a estimé qu'on pourrait faire avec l'Oric la même chose qu'avec le BBC, et devancer tout le monde.

Le 6502 de l'Oric était un avantage pour nous. J'avais une librairie de bouts de code du BBC. L'atout principal comparé au Spectrum, était la couleur. Comme vous le savez si vous avez programmé, le système d'attributs sauvait de la mémoire, mais permettait aussi d'aller plus vite quand on animait les graphismes, vu qu'il y avait moins d'octets à déplacer. Et vous pouviez quand même faire des sprites multicolores.

Quels jeux Oric avez-vous écrits, avez-vous contribué à d'autres ?

Je n'ai écrit que *Xenon 1* et *Zorgon*. J'ai cependant donné un coup de main à la production de la plupart des premiers titres Oric, du fait de mon poste de Senior Programmer. J'ai aussi participé aux modifications du graphisme et des jeux de *Xenon III*.

Avez-vous commencé puis mis de côté des projets sur Oric ?

Non. On n'abandonnait pas ses jeux, c'étaient vos bébés.

Et d'autres titres sur d'autres machines ?

Beaucoup pour le BBC, mais j'oublie. Le dernier était *Atlantis*. Je m'en souviens car nous avons reçu une ordonnance d'interdiction d'une société de jeux d'arcades, qui estimait qu'il copiait un de leurs jeux. Et c'était le cas ! J'ai fait *Rocketball* pour le C64. Sans doute mon jeu le plus agréable à jouer. Mon frère et moi y avons tellement joué que j'ai pris du retard pour faire le moteur pour un seul joueur. Et puis, j'ai fait un burn-out. Il ne faut pas oublier que je passais mes examens tout en ayant un travail à plein temps. Je suis parti ensuite à l'université.

A part vous, est-ce que quelqu'un testait vos jeux ? Pour le côté technique, ou la jouabilité ?

Mon frère, Nick, comme mentionné plus haut. Quelques amis de jeu, Lawson Pilling (il a fait des musiques pour nous). Plus tard dans la société de fabrication, nous avons eu quelqu'un dont le travail à plein temps était le test.

Receviez-vous des retours de la part des joueurs à l'époque ?

Pas vraiment, en dehors des amis d'école. Mais on jouait tous beaucoup aux machines d'arcades, donc on avait une bonne connaissance du gameplay.

Etiez-vous alors en contact avec d'autres auteurs ou d'autres sociétés ? Et aujourd'hui ?

Il y avait beaucoup de salons d'informatique à l'époque. On se voyait tous à ces moments-là. Des gens comme Jez San, Jeff Minter, Eugene Evans. Mais beaucoup étaient un peu plus âgés que moi, donc on ne se fréquentait pas. Je ne baigne plus dans cet univers aujourd'hui.

Juste avant l'Oric, j'avais été invité chez Acorn pour rencontrer Steve Furber et son équipe (*Note: le designer du BBC*). Ils voulaient des avis sur le jeu d'instructions de leur nouveau processeur, l'ARM. N'oubliez pas de où le hardware venait à l'époque. Acorn demandait aux programmeurs de vérifier leurs jeux d'instructions. Je suis certains que certaines de nos suggestions se sont retrouvées dans le produit final. Le barrel shifter par exemple. La plupart du temps d'exécution des jeux consiste à décaler des bits. Je n'imagine pas Intel faire ça aujourd'hui.

Y avait-il alors un programmeur que vous considériez comme génial / pionnier / super talentueux ?

J'ai toujours admiré Jeff Minter de Llamasoft pour sa façon originale de voir les choses. Beaucoup de jeux (dont les miens) s'en inspirent.

A quels jeux aimiez-vous jouer à l'époque ?

J'ai beaucoup joué à *Defender* sur BBC. D'où un niveau qui lui rend hommage dans *Zorgon*. Ensuite ça a été *Elite* sur BBC. J'ai apprécié de travailler un peu avec David Braben et Ian Bell, en faisant quelques bricoles pour la version C64. Dans les salles d'arcades, on jouait à des jeux multi-joueurs style Dungeons and

Dragons avec 4 joysticks, et à des jeux de Kung Fu. Je ne jouais pas vraiment sur Oric. C'était le boulot.



IJK lors d'un salon informatique, probablement à Manchester (photo Ian Sinclair?).

Quelle serait votre anecdote favorite concernant IJK ou l'Oric ?

Pour être franc, je ne me souviens plus beaucoup, tout se mélange en un unique souvenir embrumé. J'ai fait beaucoup d'autres choses intéressantes depuis. Mes meilleurs souvenirs restent les salons. J'imagine que c'est un peu comme jouer live pour un musicien. C'était bien cool, à 17 ans, d'être arraché de l'école et de finir à l'Earl's Court à Londres, traité comme une rock star. Je me revois assis à l'arrière d'une Rover Vitesse V8 avec Roz, hurlant à travers Londres à 110km/h, à mordre sur les trottoirs pour arriver au rendez-vous suivant. S'asseoir dans la Ferrari Testarossa d'Oric était aussi franchement cool.

Xenon-1!

XENON1
by
John S. Sinclair

Comment avez-vous commencé à travailler sur Xenon ?

Je pense que quelqu'un a donné un Oric à IJK. J'ai créé quelques petites animations et pensé, wow. Avant cela j'avais jeté un oeil au Spectrum mais il était graphiquement très pauvre comparé au BBC. L'Oric pouvait presque rivaliser avec le BBC mais à un prix nettement inférieur. Les attributs couleur en ligne étaient une innovation très maligne.

Pourquoi avoir choisi l'Oric ?

Je l'aimais bien. Je pensais qu'il battrait le Spectrum, et que nous serions les premiers sur les jeux.

Les jeux ou les graphismes s'inspiraient-ils parfois d'éléments extérieurs (ou d'autres jeux) ?

Beaucoup. Je jouais beaucoup aux jeux d'arcade à l'époque. Il est clair que *Phoenix* a inspiré certains niveaux. Le niveau des parachutes vient aussi d'un jeu d'arcades, je ne me souviens plus duquel, mais j'avais déjà fait un jeu sur BBC qui ressemblait à ça (un jeu du genre *invader* amélioré). Les méchants des deux premiers niveaux sont de mon invention. Mr Zorgon était basé sur *Monsieur Chatouille* des *Monsieur Madame*. J'avais un livre de fiction génial sur les vaisseaux spatiaux. Ça se lisait comme une encyclopédie, genre *Observer's Book*, pour des vaisseaux du 21^{ème} siècle. Le vaisseau-mère s'en inspire.

Y avait-il d'autres idées de niveaux, au brouillon, ou codés puis abandonnés ?

Non, on ne travaillait pas vraiment comme ça. J'avais le début et la fin en tête. Ensuite, on créait des niveaux jusqu'à ce que la RAM soit pleine. J'avais une bonne idée alors de la place que nécessitaient le code et les graphismes d'un niveau. S'il restait un peu de RAM, alors j'améliorais une animation ou des graphismes, ici ou là.

Combien de temps avez-vous travaillé sur le jeu ?

J'ai du mal à m'en souvenir, je dirais au moins 6 mois à partir de la première animation.

Quand le jeu est-il sorti dans le commerce ? (je pense me souvenir d'y avoir joué à la fin de l'été 1983)

Ca semble plausible. Internet se souvient sans doute mieux que moi.

Avec une sortie au début de la vie de l'Oric-1, comment avez-vous atteint si rapidement une telle qualité technique ? (il y avait un vrai fossé avec les autres jeux)

C'est intéressant d'y repenser. Il n'y avait pas de volonté consciente d'arriver à la meilleure qualité technique, à part pour l'introduction façon cinéma. Ca, je voulais vraiment le faire, un gros démarrage. Peut-être était-ce lié à mon passé sur BBC. Beaucoup de monde venait du Spectrum et de ses graphismes très pauvres, donc peut-être se contentaient-ils de moins. Et puis je programmais depuis un moment, donc j'avais acquis un bon savoir-faire. Assembler sur le BBC a aussi aidé à gagner un maximum de mémoire et me procurait un bon environnement de développement. Tout programmeur sait à quel point un bon IDE fait la différence.



Alors que l'Atmos n'existait pas à sa sortie, Xenon fonctionne sur cette machine. Est-ce par chance, ou évitiez-vous intentionnellement les appels à la ROM ?

Je ne me souviens pas d'avoir utilisé des appels à la ROM. C'était trop compliqué de s'y retrouver. La musique a fini par être jouée en basic. C'était rigolo de voir Ian mettre 100% machine code dans les publicités, alors qu'on était plutôt dans les 98%. A priori ça n'a jamais dérangé personne. Une des choses dont on se servait était un emplacement mémoire pour le clavier. Oric a fait en sorte qu'il ne change pas.

Créer ses programmes Oric sur BBC: était-ce fréquent ?

Non. Je ne sais pas trop comment j'y suis parvenu. J'avais pensé: je ne tape pas sur ce clavier (celui de l'Oric) 8 heures par jour ! Franchement, taperiez-vous plutôt votre code aujourd'hui sur un portable à 1000\$, ou sur le clavier de l'Oric ? Le cross-assemblage, m'assurait également de pouvoir utiliser le maximum de mémoire.

Vous ne travaillez jamais directement sur Oric ?

Jamais. J'avais eu mon lot avec le ZX81, je n'avais pas envie de répéter l'expérience.

Utilisez-vous des outils ou logiciels particuliers pour programmer et dessiner ?

J'utilisais l'assembleur BBC intégré à la machine. J'ai aussi créé quelques macros pour programmer plus vite. Les graphismes étaient tous faits avec du papier quadrillé, des crayons de couleur et une connaissance poussée de l'hexadécimal. Si vous regardez attentivement, vous verrez une erreur occasionnelle qui prouve que tout cela était converti à la main. Keith, mon père, faisait les dessins et il n'était pas expert en ordinateurs. Alors on s'asseyait et ligne par ligne, il convertissait les groupes en hexadécimal, et je saisisais.

Comment transfériez-vous les programmes depuis le BBC vers l'Oric?

On utilisait le port parallèle sur les deux machines, et un petit loader au boot.

Le jeu a-t-il souffert de certaines limites techniques de l'Oric ? (hormis le fameux "bouger ou tirer")

Il y avait un peu de conflits d'attributs couleur sur certains niveaux, mais rien de trop grave. Le "bouger ou tirer" était de ma faute, je n'avais pas compris la lecture du clavier en matrice à l'époque. Une chose que j'ai depuis faite une douzaine de fois, sur divers produits.

Qui a dessiné la pochette ? Les originaux ont-ils été conservés ? Pourrait-on en faire des posters ?

Trevor Alison. J'ai les dessins originaux de *Xenon 1* et *Zorgon* à l'aérographe, encadrés. Ils sont de format A4 environ, j'ignore ce que donnerait un scan et un agrandissement. J'ai déménagé en Chine il y a 6 ans. Je ne sais plus trop où ils sont stockés. Dans un endroit sûr.

Espérez-vous un tel carton pour *Xenon* ? Quand avez-vous réalisé qu'il se vendait massivement ?

Honnêtement, non. Mais le jeu faisait forte impression, même sur moi. J'étais heureux de voir mon nom dessus. Comme on peut voir, il est écrit en lettres scintillantes (*note: sur Zorgon seulement!*). Nous avons compris quand les premières critiques sont tombées, et que les commandes ont commencé à s'entasser. Nous avons aussi un certain art pour les choses comme la publicité, la chaîne de fabrication, le nom des critiques et le marketing. On a fait une superbe pochette, de grandes boîtes, et envoyé beaucoup de copies gratuites aux bonnes personnes. Son succès est donc bien moins un accident que le fruit de notre travail.

Il existe une cassette demo de *Xenon-1*, avec le jeu qui joue tout seul. Était-ce pour les magasins, les journaux, ou pour un événement spécial ?

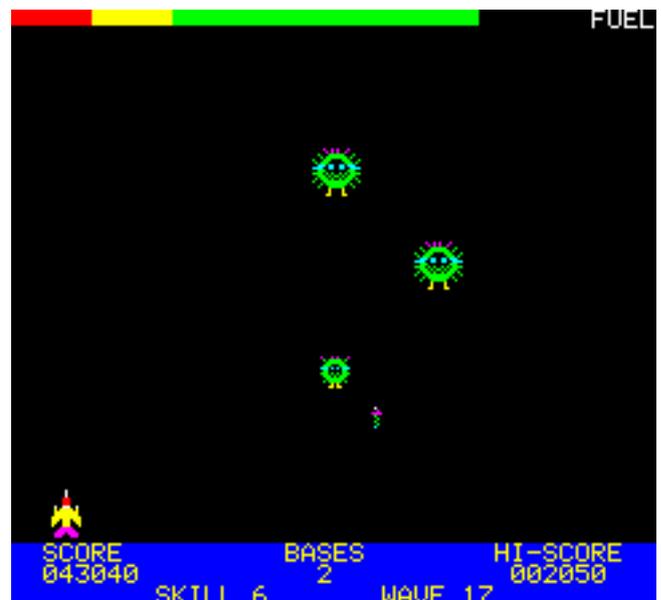
On les faisait surtout pour les magasins. C'est là que se faisaient la plupart des ventes. Les points presse comme WH Smiths étaient nos plus gros points de vente. On faisait aussi des pré-versions pour les magazines. Ils étaient nos réseaux sociaux, bloggers et influenceurs, tout cela à la fois.

Ce nom, "*Xenon-1*"... Pourquoi "-1", aviez-vous déjà une suite en tête ?

Tout simplement, cela sonnait mieux, et j'imagine que cela le distinguait aussi de l'élément chimique.

N'aviez-vous pas prévu de porter *Xenon* sur d'autres machines ?

Pas vraiment. Sur le BBC on pouvait faire mieux, et il y avait déjà des jeux basés sur *Phoenix*. Sur Spectrum, cela aurait donné une version très triste. Le jeu était vraiment fait pour montrer le meilleur de ce que l'Oric pouvait produire.



Vous souvenez-vous d'anecdotes sur la création de Xenon-1 ?

Avoir perdu beaucoup de code, souvent. A l'époque j'utilisais le BBC avec des cassettes. Il ne fallait pas oublier de sauver son travail, qui ne tenait ensuite qu'au re-chargement depuis la cassette. Parfois on oublie, surtout tard la nuit, ou la sauvegarde est défectueuse. Ensuite je devais aller à l'école, et faire mes devoirs avant de partir en classe. C'était dur.

Zorgons' Revenge!



Comment avez-vous ébauché *Zorgons' Revenge* ? Etait-ce avant de finir *Xenon* ou juste après ?

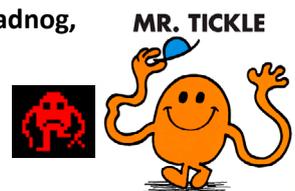
Il y a eu un moment entre les deux, je me baladais chez Oric à ce moment, et je profitais de l'agitation autour de *Xenon*. J'ai commencé une démo assez vite. C'était l'ascenseur du niveau avec le dinosaure.

Y avait-il des éléments d'inspiration extérieure ? Les niveaux sont très différents les un des autres (attraper l'oiseau ou piloter un vaisseau ;))

Certains éléments sont inspirés de divers jeux d'arcades dont le *Defender* de Williams, d'autres sont là pour exhiber le graphisme de l'Oric. C'était devenu un moyen de montrer ce que je savais faire.

Pourquoi trouve-t-on tant de dragons ou lézards dans *Zorgons Revenge*? (Quadnog, dragons volants...). Les Zorgon ne sont pas censés ressembler à des singes ?

J'avais beaucoup joué à un jeu d'arcade style *donjons et dragons*. Les Zorgon sont basés sur *Monsieur Chatouille*, des *Monsieur Madame*. Jetez un oeil, et vous verrez !



Y avait-il d'autres idées de niveaux, au brouillon, ou codés puis abandonnés ?

Même réponse que pour *Xenon*. La RAM dictait sa loi. Je travaillais jusqu'à ce qu'elle soit remplie. S'il y avait eu 64K, on aurait fait 6 niveaux.

Combien de temps a duré le développement ?

Je dirais entre 9 et 12 mois. Un peu plus long que *Xenon* je pense, j'étais plus occupé à l'école. J'avais aussi découvert un jeu d'aventure multi-player génial appelé MUD, hébergé sur un serveur d'université. Et j'avais un modem. Je jouais jusqu'à 2h du matin, alors que tout le monde pensait que je codais *Zorgon*. Jusqu'à ce que la facture de téléphone arrive ! Oups.

L'avez-vous codé avec les mêmes outils que *Xenon* ? (sur ordinateur BBC ?)

Pas tout à fait. J'étais passé sur CPM. J'avais pu avoir un truc appelé *the Torch*, qui était un double lecteur de disquettes pour BBC, ainsi qu'un processeur Z80. J'utilisais un autre package pour le cross-assemblage.

Existe-t-il une demo de *Zorgon*, comme pour *Xenon-1* ?

Oui, il y en a eu une. Elle a été plus difficile à faire toutefois ; il n'y avait pas la fin. La démo nécessitait du code additionnel. J'avais vraiment rempli chaque octet restant.

A quelle date est-il sorti ?

Internet saura vous répondre ! (note: vers mars 1984 a priori)

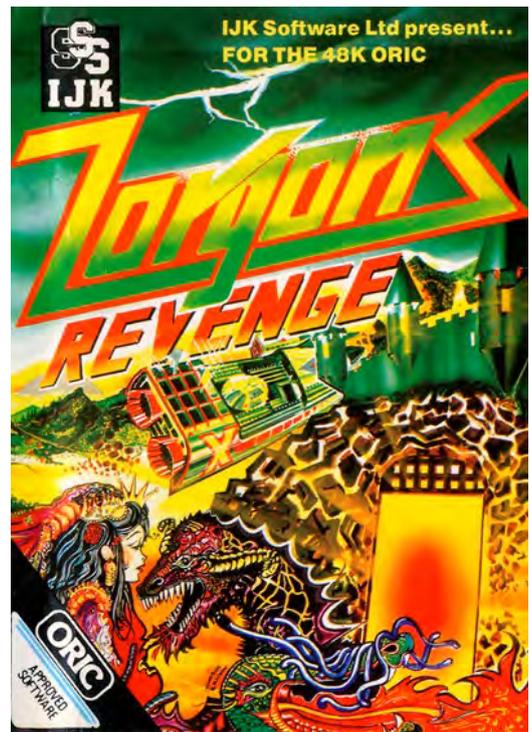
Johnson & Allison sont crédités pour la pochette. Comme pour *Xenon*: les dessins originaux existent-ils toujours ?

Voir *Xenon*.

***Zorgon* et *Xenon* sont des jeux différents: l'un est un shoot-them-up, l'autre est orienté plateformes. L'intention était-elle de faire différent, ou aviez vous décidé que votre jeu à venir, quel qu'il soit, serait la suite de *Xenon* ?**

Je voulais faire quelque chose de différent. Le jeu est parti de l'ascenseur. J'ai codé un peu et tout s'est construit autour de ça. Le niveau avec le vaisseau est là car j'aimais *Defender*. Son code occupait une bonne partie de la place. L'oiseau vient de mon père qui voulait faire une belle animation. Il a donc fait l'animation et j'ai ensuite essayé de construire un niveau autour, qui n'utilise pas trop de code. Puis j'ai trouvé un moyen de coller tout ça ensemble. Comme pour *Xenon*, j'avais un début et une fin déterminés au départ.

Je me souviens du regard sur le visage des gars de Tansoft lorsque nous sommes allés chez Oric pour leur montrer *Zorgon*, et que le vaisseau n'était qu'un des niveaux. Ils venaient de sortir *Defence Force*.



Qui était Nick Sinclair, crédité pour le *graphic design* ?

Mon frère. Il aidait un peu entre ses nombreux matchs de Rugby.

Aviez-vous remarqué les clins d'œil à *Zorgon's Revenge* dans d'autres jeux comme *The Hellion* (les niveaux *Zorgon's Rage* et *Quadnog*), ou *Damsel In Distress* (*Zorgon's Return*) ?

A l'époque oui j'avais remarqué. Je n'ai pas regardé beaucoup de jeux Oric depuis.

***Zorgon* est sorti avant l'*Atmos*, du coup les touches pour le niveau spatial sont prévues pour le clavier de l'*Oric-1* (X et flèche gauche). Avez-vous jamais envisagé de corriger cela pour l'*Atmos*, dont la touche X est loin de la flèche gauche ?**

Je pense qu'on l'a fait, ou peut-être bien qu'on l'a juste adapté au joystick. Difficile de se souvenir.

Le manuel en français ne parle pas de touche X ni de flèche gauche, mais de CTRL et SHIFT pour déplacer le vaisseau, ce qui est une erreur. Est-ce qu'une première version utilisait ces touches ? (ce qui expliquerait que la notice, déjà partie à la traduction, n'aurait pu être corrigée à temps)

C'est une bonne question. Je crois que Ctrl et Shift proviennent d'*Atlantis*, un jeu BBC à scrolling. J'allais sans doute les réutiliser, et il s'est trouvé que le clavier de l'Oric était différent.

Au sujet des musiques de *Zorgon's Revenge* : ont-elles été inspirées par d'autres chansons ? Par exemple, la musique de fin ressemble à *Baby Elephant Walk* de Henry Mancini, ou la musique d'intro semble similaire à celle d'un jeu de Bandai Electronic, "*Changeman*" ?

Bien vu. Mon ami Lawson était un très bon joueur de piano, et il a fait la musique. *Baby Elephant Walk* était un de ses morceaux préférés pour ses récitals. La musique d'intro s'inspirait sans doute d'un jeu d'arcade. C'est trop loin pour m'en souvenir, mais à les ré-entendre, les deux musiques sont basées sur une chanson pour enfants ou une chanson de cour de récréation, c'est pour cela qu'elles se ressemblent. Ca me reviendra peut-être un jour.

Et toujours pas d'intention de sortir le jeu sur d'autres machines ?

Non, pour la même raison que *Xenon*. C'était bien pour l'Oric, mais aurait mal supporté un portage sur

d'autres machines. Spectrum comme Amstrad.

J'ai lu dans votre précédente interview par Steve, que si vous aviez pu, vous auriez amélioré le gameplay. Vous souvenez-vous de ce qui aurait pu être amélioré ?

J'aurais extrait les obstacles pour en faire des objets que l'on peut placer n'importe où, puis créé une carte, pour faire de nombreux autres niveaux. Les niveaux étaient codés comme ils venaient. Un peu comme *Manic Miner* sur Spectrum. Le niveau de l'oiseau était aussi un peu faible, mais parce que les autres niveaux étaient codés et qu'il restait peu de place en RAM pour lui.

Vous souvenez-vous d'anecdotes sur la création de *Zorgons Revenge* ?

Pas beaucoup, en dehors d'une sévère réprimande pour une note de téléphone de 400€ à cause du temps passé à jouer à Mud. Ça et l'évidente inspiration de *Rosalind* de chez Oric.



Xenon III?

THE GENESIS PROBE

Quelle est l'histoire de *Xenon III* ? A regarder les crédits, on dirait que vous n'avez pas été très impliqué ?

Ce jeu nous est parvenu sous le titre *The Genesis Probe*, et *Xenon* a été greffé dessus. Je passais des examens et le jeu semblait assez bon pour être remodelé en *Xenon 3*. Je n'aurais pas pu faire un épisode 3 à temps, et ça a été un moyen de récupérer de la valeur du nom *Xenon*. De plus, j'étais passé sur C64. C'était une bien meilleure machine pour les jeux. De nombreuses autres personnes m'ont probablement imité, ce qui a tué l'Oric. Quand on a déplacé des choses à l'écran avec des décalages à gauche, un moteur de sprite est une amélioration majeure.

Aviez-vous cette 3^{ème} partie en tête, y avez-vous contribué, ou prévu de le faire ?

J'avais un 3^{ème} épisode en tête mais j'étais débordé entre les examens et le travail à plein temps. J'ai basculé vers la production de jeux, les tests, et beaucoup de suggestions sur toutes sortes de jeux. Pour *Xenon 3*, j'ai apporté quelques graphismes numériques, et dessinés. Je n'ai rien codé. J'ai peut-être suggéré le niveau avec les *Zorgon*. Je ne sais plus trop.



Que pouvez-vous nous dire de l'auteur, Wun ?

Rien du tout, désolé. Je ne l'ai jamais rencontré.

Quel a été l'apport de chaque personne citée dans les remerciements ? On y trouve Geoff Phillips (Tansoft), Leycester Whewell, Andrew Moore (auteur de *Don't Press The Letter Q* et *Defence-Force*).

Désolé, je ne sais pas trop.

Avez-vous joué à *Xenon III*, si oui étiez-vous heureux du résultat ?

J'y ai joué. J'étais raisonnablement heureux. Je ne pense pas qu'il avait l'impact visuel que *Xenon* m'avait procuré.

Qui a nommé les planètes ? L'une s'appelle SOMTANA ('an Atmos', à l'envers), une autre NUCIRO ('Oric un', en français)

Je passe.

Savez-vous s'il s'est aussi bien vendu que *Xenon-1* ou *Zorgons Revenge* ?

Pas aussi bien. Très loin derrière. Il y avait beaucoup de jeux sur le marché à ce moment-là.

Comment décririez-vous l'évolution de la série *Xenon*, de *Xenon-1*, *Zorgons' Revenge* jusqu'à *Xenon III*, d'un point de vue général et d'un point de vue technique ?

Techniquement entre *Xenon* et *Zorgon*, il n'y a pas eu beaucoup d'évolution (à part la gestion du clavier). J'étais déjà à plein régime sur *Xenon*, ayant fait des jeux sur BBC avant. Graphiquement, nous avons soigné davantage les animations. Comme je l'ai dit publiquement par le passé, c'était un peu un exercice pour tirer le meilleur parti de l'ULA de l'Oric.

Retour en 2019...

Auriez-vous conservé des brouillons faits à la main, des documents ou des photos de l'époque IJK ?

J'ai quelques coupures de presse conservées par mes parents, et les deux dessins de pochettes de *Xenon* et *Zorgon*. Et surtout des choses du BBC. Sinon presque tout s'est perdu. J'étais un adolescent et je ne réalisais pas que quelqu'un pourrait me demander ça 30 ans après. J'en enverrai quelques extraits.

Etes-vous conscient de l'impact de *Xenon-1* et *Zorgons Revenge* dans la mémoire de bien des joueurs sur Oric ?

Maintenant oui ! En fait, j'ai vraiment réalisé quand mes enfants sont allés faire réparer leur ordinateur, et que le gars avait des copies de mes jeux. Mon ex-femme les a reconnues et j'ai fini au téléphone avec ce gars pendant ½ heure, depuis la Chine, à 2h du matin; apparemment ça a illuminé sa journée. C'était la semaine dernière.

Avez-vous envisagé un jour de vendre des posters signés, ou quelque chose du genre ? ;)

Jamais. Si je peux fournir les pochettes à quelqu'un, pourquoi pas, si les bénéficiaires vont au club Oric.

Que ressentez-vous quand on parle des années 80 comme de l'âge d'or du jeu vidéo, avec un statut de héros pour ceux qui y ont contribué ?

Je ne sais pas trop. Il y avait sans doute de la simplicité et de la jouabilité dans les jeux. Cela voulait dire qu'une seule personne pouvait en écrire un. On ne devient pas vraiment un héros dans un projet à 40 personnes maintenant. On a pu s'en approcher à nouveau récemment avec les premières applis mobiles. J'aurais aimé en faire un peu.

Avez-vous joué à Xenon des Bitmap Brothers sur Atari ST ou Amiga ? Cela vous a-t-il gêné de voir ce jeu emprunter le nom du vôtre ?

J'ai beaucoup joué à *Xenon*. On l'a même dupliqué à une époque. Haha, ça ne me dérange pas.

Voyez-vous Xenon et Zorgon comme des programmes particuliers dans votre carrière, ou sont-ils un épisode parmi d'autres ?

Ils ont été très particuliers. Ce sont mes premières grandes réalisations. Avant ça, mes jeux étaient bons mais loin d'être parfaits. L'argent qu'ils nous ont ramené nous a permis de mener beaucoup d'autres projets. Je ne trouve pas d'analogie, mais ils ont été un tournant dans nos vies aussi.

Aviez-vous une formule magique qui expliquerait pourquoi certains joueurs sont toujours heureux de faire une partie 35 ans plus tard ? ;)

Si seulement. Je la mettrais en bouteille pour la vendre ! En dehors du fait que j'écrivais des jeux auxquels j'avais envie de jouer.



Qu'est-ce qui vous a amené sur Oric.org?

Je préparais un discours sur ma vie et les sociétés que j'avais fondées, pour un incubateur de startup en Chine, *Hax*.

Cela vous dérange de voir vos anciens jeux disponibles en téléchargement sur des sites web ?

Tant qu'on ne les fait pas payer, je suis très heureux de partager. Je serais agacé si quelqu'un cherchait à faire de l'argent sur mon travail.

Possédez-vous et utilisez-vous toujours un Oric, ou un émulateur ?

J'ai téléchargé un émulateur il y a quelques années. Je n'ai vraiment plus le temps en ce moment.

Avez-vous rejoué à vos jeux récemment ?

Oui. Le niveau avec l'oiseau dans *Zorgon* était vraiment trop ennuyeux.

Quels sont vos meilleurs et moins bons souvenirs avec l'Oric ?

Le meilleur souvenir, c'est le visage des gens quand *Xenon* était chargé et que le vaisseau explosait. Mon pire souvenir c'est le chargement par cassettes. Les problèmes que nous avons eus pour mettre au point la duplication sur les grandes machines à bandes.

Qu'avez-vous fait depuis IJK ?

Après IJK, je suis allé à l'université de Manchester. A la fin, j'ai démarré une société qui faisait des appareils pour les handicapés, pour utiliser une souris ou un clavier en clignant des yeux ou en bougeant la tête. Les premières applications ont été pour des jeux. Nous l'avons vendu à IBM et beaucoup d'autres grandes sociétés. C'est devenu une grosse affaire et a été côté sur le marché AIM de Londres (*note: London's Alternative Investment Market*). On a fait un quasi-ordinateur qui pouvait contrôler toute une maison par radio et infra-rouge. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/health/3625466.stm>

Il utilisait le même processeur que l'Oric, un 6502, sauf qu'il était dans un microcontrôleur de Mitsubishi. Les périphériques fonctionnaient tous avec des microcontrôleurs PIC. Mes débuts dans le jeu vidéo ont aidé

à tasser une pile radio dans 2ko et 32 octets de RAM. Ensuite la société a été reprise par celle qui a fait l'appareil vocal de Stephen Hawkins pendant des années.

J'ai ensuite cofondé lightwaveRF, lightwaveRF.com. Son but était de développer le marché de la domotique. J'ai été CTO là-bas pendant 6 ans. J'ai fait le premier hub de maison intelligente à être vendu dans les magasins de détail. Chez B&Q entre autres. Nous avons conçu de très jolies prises et interrupteurs contrôlés par Internet et un système de chauffage. Là aussi nous avons fait un IPO sur le marché de Londres (*note: Initial Public Offering*). Lightwave continue à vendre dans les Apple stores en Europe. Je suis parti monter une autre société en Californie, bien que je vive en Chine en ce moment.



Et aujourd'hui ? Qu'est-ce qui vous tient éveillé la nuit ? Un projet dont vous aimeriez nous parler ?

Je suis CEO de Notifai, fondée à Santa Monica, aux côtés d'une société de puces ARM et du gars qui a fondé Macromedia. Entre autres, nous créons des détecteurs qui peuvent utiliser l'Intelligence Artificielle pour notifier ('NotifAi') les gens de potentiels problèmes sérieux. Je ne peux pas dévoiler tout ce que nous faisons mais une partie concerne la détection de fuites d'eau. Des problèmes avec l'air, et d'autres choses intéressantes. On en est au stade de la fabrication et les premiers exemplaires vont rejoindre des écoles aux USA, mais certains vont bientôt équiper des maisons au Royaume-Uni également. Désolé, ce n'est pas passionnant pour d'anciens gamers.

Autre chose à ajouter ?

Merci d'avoir acheté les jeux, d'avoir posé ces questions, et de faire vivre les souvenirs.

Oh, une toute dernière question... Que se cache derrière le S. dans votre nom ? ;)

Scot. Ecrit avec une faute (un seul t) car on a laissé mon père s'occuper du certificat de naissance.

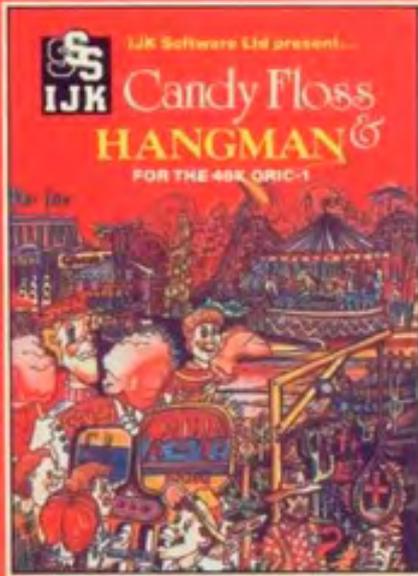
Avril 2019. Entre cette interview et sa sortie, nous avons appris le décès de Ian Sinclair, le samedi 11 mai 2019. Mes pensées vont à la famille Sinclair.

(Interview par Symoon. Merci à Dbug, Philippe, Yicker et Chema pour leurs questions. Et un immense merci à John Sinclair pour le temps passé à répondre).

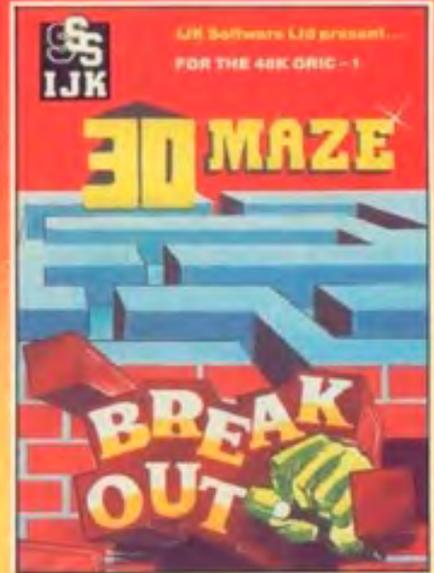


La taille de guêpe n'est pas compatible avec l'essaim énorme

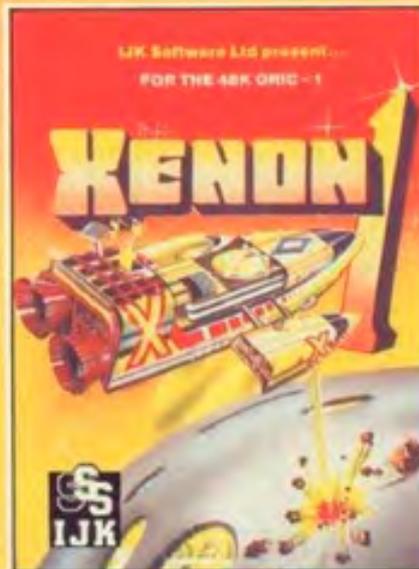
Together the ORIC-1 Micro and IJK Software bring you the dawning of a new era...



As Fleet Commander in the Xenon Space Academy, you must protect your home planet RADON from the AARDS, PARATRONS, and the ZORGON Battle Star! If you want a 100% machine code multi stage arcade game with the smoothest, meanest action around, this is the one for you - you will not buy a better arcade style game.
For the 48K ORIC-1 ONLY
 Only £8.50 inc.



Two top educational games proven as best sellers on the BBC Micro put together here on one cassette for twice the fun on the ORIC-1 Micro for the 48K ORIC-1.
Only £7.50 inc.



Two classic games reproduced here for your ORIC-1 Micro to test your mental agility and reflexes to the full.
For the 48K ORIC-1 ONLY
 Only £7.50 inc.



ALL PRICES FULL INCLUSIVE OF VAT AND P&P - NO MORE TO PAY

All advertised software is in stock NOW and will be despatched within 48 hours of receipt of order.

★ **SPECIAL INTRODUCTORY OFFER - DEDUCT £2 FROM TOTAL WHEN ORDERING 3 CASSETTES!**



24 HOUR ANSAFONE

9 King Street, Blackpool, Lancs.
 Telephone (0253) 21555



Journal de transferts – Zorgons Revenge "demo only"

Simon G.

Retour de cette rubrique, laissée à l'abandon faute de temps, pour un transfert avec une coopération internationale exceptionnelle en ce mois de juillet 2019 !

Quand ça veut pas...

En échangeant avec John S. Sinclair pour son interview, j'ai appris l'existence d'une version de démonstration de Zorgons Revenge, destinée à tourner automatiquement dans les magasins. Je ne l'avais jamais vue et je découvre en même temps, consterné, qu'une cassette de cette démo a été vendue sur Ebay (et pas cher) quelques semaines plus tôt ! Je prends alors rapidement contact avec le vendeur, lui présentant notre petit monde Oric, pour lui demander s'il peut passer mes coordonnées à l'acheteur. Ce dernier aura alors le choix de nous contacter ou non pour envisager un prêt de la cassette, par exemple. Résultat: refus du vendeur de passer mon message. Ca commence bien !

Ca veut pas, mais...

Une lueur d'espoir surgit quand une recherche sur Internet fait apparaître la cassette dans un musée, The Centre for Computing History, à Cambridge au Royaume-Uni. Ni une ni deux, je leur envoie un message pour savoir s'il y a moyen de leur emprunter la cassette, ou d'en avoir un enregistrement. Vu que la démo est dans une boîte standard de Zorgon, mis à part une étiquette "demonstration only" (et éventuellement un petit papier volant d'instructions), les scans de la pochette ne sont pas indispensables.

Cette fois, une certaine Harriet me répond de manière agréable. Sans surprise cependant: les objets du musée ne sont pas prêtés aux particuliers. En outre, ils n'ont pas les effectifs suffisants pour répondre à ce genre de demandes (faire l'enregistrement)... Mais je suis le bienvenu si je veux le faire sur place !

Supportant moyennement les voyages depuis quelque temps, je décide d'abord de demander de l'aide sur les forums Oric. En premier lieu, l'acheteur de la cassette Ebay est peut-être un Oricien que nous connaissons, ce qui simplifierait les choses ! Hélas, la requête restera sans réponse.

Simultanément, j'ai demandé sur les forums anglophones si quelqu'un habite Cambridge. Et là, du positif: Baz sur le forum Atari Sector m'indique qu'il lui arrive d'y passer, et qu'il tenterait l'expérience si nécessaire. Et Ibisum, sur Defence-Force, m'indique qu'il a des amis là-bas.

Panique à bord

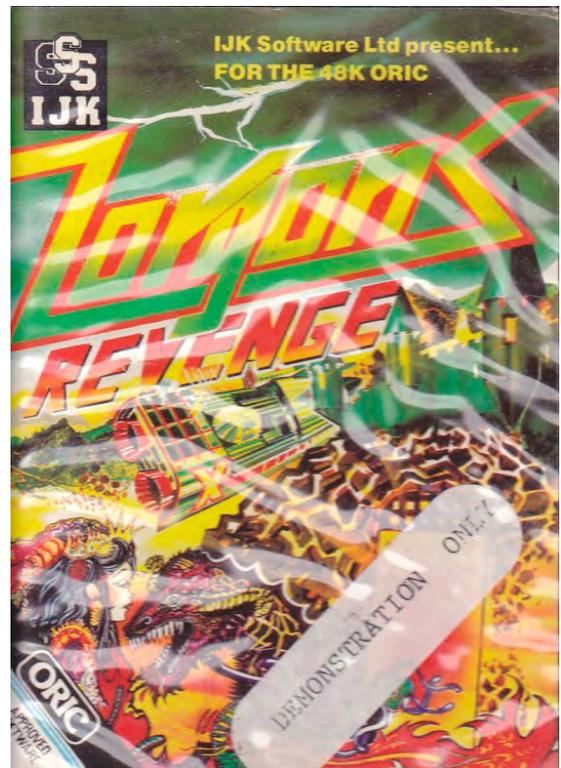
Je m'oriente d'abord vers les plus proches géographiquement, donc la piste Ibisum. Mais en lui envoyant le détail de l'histoire, je réalise que le vendeur de la cassette sur Ebay... Est en fait le Centre for Computing History ! Panique, ont-ils toujours la cassette ou l'ont-ils vendue ? Suspense de courte durée, Harriet me confirme rapidement qu'ils ont normalement toujours la cassette: ce qui est listé dans leur collection ne sort pas du musée. Ils auraient donc vendu un double... Ouf !

Rapidement, Marc S., un ami d'Ibisum à Cambridge, nous dit qu'il est partant pour tenter d'aller numériser la cassette. Je lui transmets les détails, on s'assure que le musée possède bien un lecteur de cassette, et un câble audio - détail important dont on réalise souvent l'oubli au moment où on en a besoin ;)

I will survive

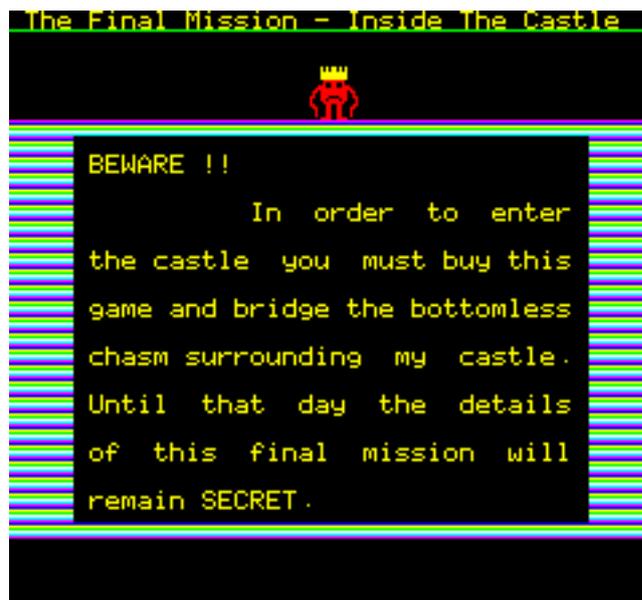
Puis 15 jours plus tard, je reçois un message d'Ibisum et de Marc, m'invitant à télécharger deux fichiers WAV. Hop, mais là impossible de les ouvrir dans Cool Edit 96... Je finis par utiliser un outil plus récent (Foobar 2000), et les re-convertis au format attendu. Il s'avère que l'enregistrement était en 24 bits; Cool Edit 96 ne supportant que 8 ou 16 bits, et Waveclean réclamant un format 8 bits.

Enfin, au bout de deux tentatives, arrive le fichier TAP tant espéré, sans anomalie détectée ! Victoire !



La démo, sur le même modèle que celle de Xenon-1, laisse la main au début pour faire les réglages (notamment le volume), puis le jeu se lance en boucle en mode automatique. Sur les niveaux avec le personnage, la démo est assez anémique: il se met à bouger au bout d'un moment, pour mourir et passer à un autre niveau. Le niveau avec le vaisseau spatial, lui, est bien plus réussi, le vaisseau bouge et tire comme si un joueur était là.

Comme l'avait expliqué John Sinclair, le tout dernier niveau (à l'intérieur du château) n'a pas pu être conservé dans la démo, car il a fallu trouver de la place en RAM pour coder le fonctionnement automatique. Mais cerise sur le gâteau, ce niveau est en fait remplacé par un écran "teaser", que nous n'avons pas dû être nombreux à voir avant aujourd'hui !



End credits

Voilà une petite histoire qui se termine bien. Il me faut remercier chaleureusement:

- Le Centre for Computing History, Cambridge UK, où Harriet a eu la gentillesse de nous proposer de venir faire l'enregistrement. Pour l'anecdote, c'est ce musée qui a fourni le décor où l'on peut voir les Oric dans la série "The IT Crowd" ! D'après Marc, le musée semble sympathique et mériterait donc peut-être une visite pour ceux qui passeraient par là: <http://www.computinghistory.org.uk/>
- Ibisum qui a sollicité son ami Marc
- Marc lui-même, qui a eu la gentillesse de se déplacer pour faire l'enregistrement de la cassette pour la communauté Oric !
- Sans oublier Baz, "coupé au montage", mais qui était prêt à faire le déplacement lui aussi ;)

A priori, il n'y a pas eu de démo pour Xenon III... Ouf, on peut dormir tranquille !

Les rois de la démo chez IJK. Ils étaient en avance sur leur temps !



IVER HEATH,
BUCKS.
19/3/85.

Dear IJK SOFTWARE,

I am just writing to thank you very much for a fantastic game. I am nuts on aircraft games, but when I first saw Rocket Ball I thought it was an ordinary game, it wasn't until I played it that I realized it is going to be a winner.

I had seen the film Roller Ball and enjoyed it so much that when I saw your game I wondered if it could be anything like the film. I don't know if it is anything to do with the film but it captures all the violence and spectacular action. For the first ten minutes after I had loaded the game I couldn't play it because I was laughing so much at the way the players fall and how, with a quick elbow to the opponents face, the ball can be yours. Once I controlled my laughter I soon picked up how to play the game.

As I say I love aircraft simulators but even my best one can't come close to Rocket Ball which now takes pride of place in my collection of thirty assorted games for my CBM64. I love ROCKET BALL!!!

I wish to thank John S. Sinclair for his master piece, it's got my vote any time. It's sure to come top in the charts.

Please try and persuade John S. Sinclair to try his hand at some simulators, say based on U/STOL Harrier, it could include vertical, short take offs and landings from a ship at sea, the pilot could then fly against enemy planes and use Sidewinder air to air missiles or A-10 machine gun pods to shoot them down. So stopping them from destroying your aircraft carrier or a land based target. The Harrier could then use an assortment of other weapons (chosen by player) e.g. 1000 ton Bombs or Drop tanks for long endurance flights.

If John could produce such a game I'd buy it without question. Please keep me posted of any new software.

Yours sincerely Peter

(one very satisfied customer)