

WIBOM

NUMÉRO 2 AUTOMNE 2022

AMSTRAD
ÉTERNIT

LES
POKES

DES
le best

FOR
DZ



GOTLIB

PAGE 1/14



BILL WATTERSON



BIENVENUE À TOUS ! J'AVAIS TERMINÉ LE PREMIER NUMÉRO D'UCPM EN NE SACHANT PAS VRAIMENT SI D'AUTRES NUMÉROS VERRAIENT LE JOUR. ET PUIS, J'AI REÇU UN MAIL D'UN CPCISTE TRÈS MOTIVÉ QUI A DÉCIDÉ DE M'AIDER. SOUS VOS APPLAUDISSEMENTS, VEUILLEZ ACCUEILLIR KENSHIRO72 !

COMME VOUS POURREZ LE VOIR (OU PLUTÔT LE LIRE), IL A UNE TRÈS BELLE PLUME ET A EN PLUS PLEIN D'IDÉES POUR LES PROCHAINS NUMÉROS.

UN SECOND CPCISTE A ÉGALEMENT PARTICIPÉ À LA RÉDACTION DE CE NUMÉRO 2. IL S'AGIT D'HERMOL. UNE PAGE ENTIÈRE DE POKES VOUS ATTEND DANS CE NUMÉRO. QUANT AU MONSIEUR, VOUS POUVEZ LE RETROUVER SUR SON SITE INTERNET : WWW.CPCRULEZ.FR/INDEX.PHP

CONTRAIREMENT AU PREMIER NUMÉRO, TOUTES LES PAGES N'ONT PAS ÉTÉ RÉALISÉ AVEC OXFORD PAO (MICRO DESIGN PLUS). JE M'EXPLIQUE : JE COMMENÇAIS À ÉCRIRE LES TRÈS TRÈS LONGS TEXTES DE KENSHIRO SUR SEMWORD QUAND KUKULCAN (WWW.CPC-POWER.COM) M'A PROPOSÉ SON AIDE POUR LA MISE EN PAGE. JE LUI ENVOIE UN PREMIER TEXTE D'UNE PAGE SOUS WORD...ET IL ME RENVOIE UNE PAGE AU FORMAT .DR (FORMAT D'OXFORD PAO) EN ME DISANT QU'IL N'A PAS UTILISÉ LE LOGICIEL SUR CPC !! KÉSAKO ?? EN FAIT, IL A TRAVAILLÉ SUR SON PC SOUS PHOTOSHOP DANS UNE IMAGE PSD (AVEC CALQUES, TEXTES, IMAGES...) AU FORMAT 960x544 PUIS A APLATI L'IMAGE ET L'A EXPORTÉ EN .PNG . KUKULCAN A ÉGALEMENT ÉCRIT UNE ROUTINE EN PHP QUI LUI A PERMIS DE CONVERTIR SON IMAGE .PNG EN UN BINAIRE DE 64 KO. ENSUITE, IL A CHARGÉ OXFORD PAO AVEC L'ÉMULATEUR CAPRICE FOREVER, A IMPORTÉ SON FICHIER BINAIRE DE 64 KO DANS LES 4 BANKS SUPPLÉMENTAIRES.

IL NE LUI RESTE ALORS PLUS QU'À SAUVER SON .DR SUR LES DSK ! C'EST SIMPLE NON ? EN LISANT CES LIGNES, SOIT T'ES AUSSI LARGUÉ QUE KENSHIRO ET MOI MÊME SOIT TU AS TOUT COMPRIS ! EN TOUT CAS, UN GRAND MERCI À KUKULCAN. IL NOUS A FAIT GAGNER BEAUCOUP DE TEMPS. CE NUMÉRO AURAIT DONC PU SORTIR BIEN AVANT MAIS JE ME SUIS ENTÊTÉ À TOUT DE MÊME RÉALISER QUELQUES PAGES ENTIÈREMENT SUR CPC AVEC OXFORD PAO, SEMWORD, ET LE DIGITALISEUR VIDÉO POUR LES ILLUSTRATIONS (IL S'AGIT DE LA PREMIÈRE PAGE, DE CET ÉDITO, LA PAGE DES POKES ET ENFIN LA DERNIÈRE PAGE). VOILÀ, TU SAIS TOUT SUR LA RÉALISATION DE CE NUMÉRO.

SOMMAIRE

TOUTE PREMIÈRE CROCOFOIS.....	PAGE 3 À 5
MON PREMIER JEU CPC.....	PAGE 6 ET 7
ACCROCOS ZINE.....	PAGE 8
LES POKES.....	PAGE 9
LE MATOS DU CROCO : LE D.E.S...PAGE 10 ET 11	
AMSTRAD ETERNO.....	PAGE 12
LES PUBS DE JEU AMSTRAD.....	PAGE 13

Titi
XX

L'histoire que je vais vous conter se déroule en l'an de grâce 1986. Année tragique et troublée à plus d'un titre, car nous avons eu, entre autres choses, à déplorer la tragédie de la navette spatiale Challenger, ainsi que la catastrophe nucléaire de Tchernobyl (avec son fameux nuage radioactif qui reconnaissait les panneaux aux frontières françaises). L'intelligence artificielle radioactive avant l'heure.

Mais avant cela il y eu la disparition tragique de mon Oric Atmos, qui un matin s'était pris pour un barbecue, sans que j'ai eu le temps d'y déposer des entrecôtes ou de la saucisse de Toulouse.

Bref l'hiver venu je me trouvais fort dépourvu au niveau micro-informatique. Je n'avais plus pour loisirs ludiques que mes jeux électroniques, comme le "Split Second" hypnotique, ainsi que la MB Microvision qui consommait autant de piles 9 volts qu'une centrale nucléaire. Première console portable à cartouches interchangeable il faut le préciser.

Sans oublier un Nintendo Game & Watch Donkey Kong 2 qui eu vite fait de me lasser, surtout en ayant connu sa version arcade.

Au final il me fallait absolument retrouver un micro ordinateur digne de succéder à ce bel Oric Atmos carbonisé.

L'éclaircie vint d'une publicité dans un magazine dont j'ai oublié le nom (sans doute Tilt, Mode & Travaux ou Hara-Kiri), et qui mentionnait l'existence d'un micro-ordinateur aux capacités intéressantes, mais surtout couplé à un moniteur, et à un prix défiant toute concurrence.

Son nom : l'Amstrad CPC 464, fruit du travail d'une firme anglaise, comme Sinclair dont je pensais au même moment acquérir le fameux ZX Spectrum.

Mais concernant ce cpc 464 l'argument du tout-en-un avec moniteur intégré fit tout de suite mouche. Le fait de ne plus solliciter le téléviseur familial fut un argument décisif pour convaincre mes parents d'envisager acquérir cette belle machine.

Sans parler de l'imparable argument massue que l'on a tous et toutes utilisé : le fait qu'il existait sur cette machine nombre de logiciels éducatifs.

Ce qui garantissait à coup sûr une grande réussite à l'école, spoiler : mes résultats n'ont jamais progressé grâce à un micro-ordinateur ! Sauf peut-être dans la langue de Shakespeare ou la maîtrise du clavier, mais j'y reviendrai plus tard.

L'étape suivante était de découvrir cette petite merveille en personne. L'occasion se présenta à l'hiver 1986 lors d'une visite dans le rayon micro-informatique d'un magasin Carrefour dans la banlieue toulousaine.

Que dire sinon que ce fut un vrai choc de le contempler en plastique et en puces, dans sa magnifique livrée multicolore ! C'était la version du cpc 464 "irlandais", ou plutôt avec le moniteur monochrome vert GT64/65.

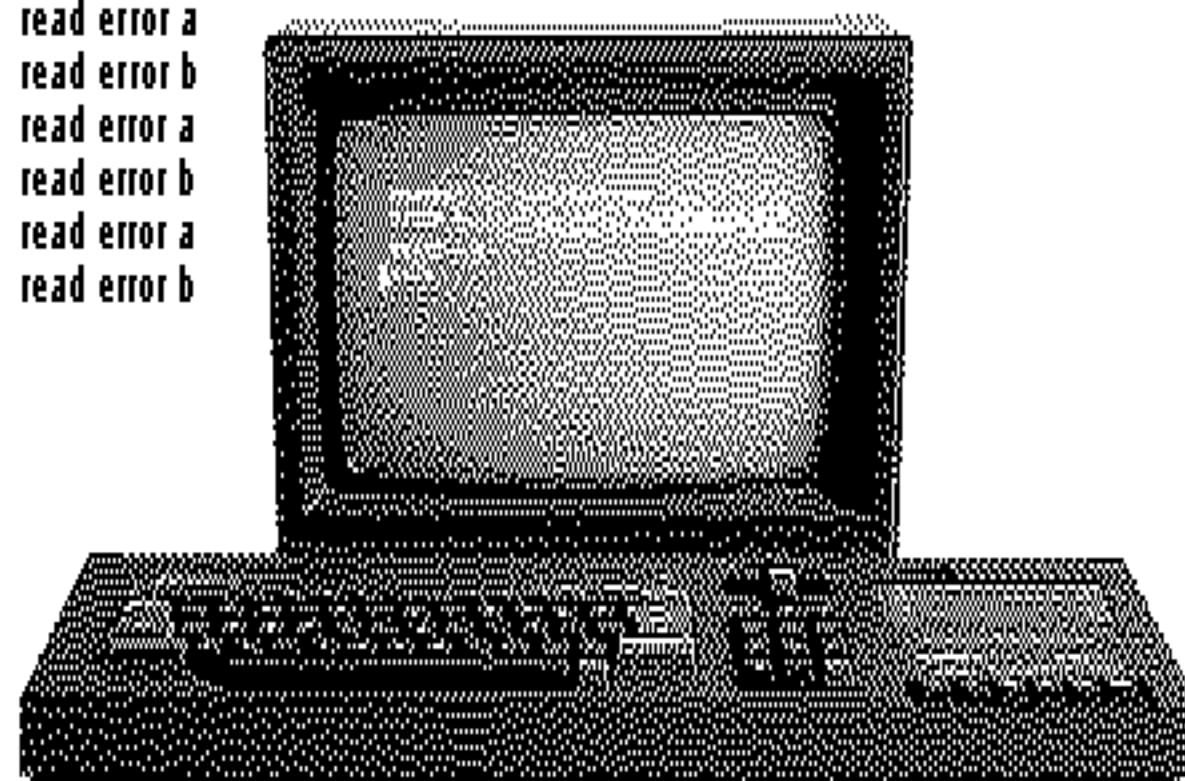
Ce clavier bardé de couleurs avait fait son petit effet sur moi, c'était (et c'est toujours) un ordinateur splendide, aux teintes chatoyantes.

Aussitôt je demandais à un vendeur une petite démonstration. Il ne se fit pas prier et me proposa de tester un jeu, en l'occurrence Flight Path 737, une simulation de vol arien sur des avions civils, comme son nom le laissait présager.

Dès le chargement de la cassette initié je découvris les sons caractéristiques et stridents du lancement d'un jeu sur cette machine.

Ce qui fût par contre moins réjouissant c'est l'apparition de multiples messages sur l'écran avec écrit en toutes lettres :

read error a
read error b
read error a
read error b
read error a
read error b



Cela sans discontinuer et à de multiples reprises jusqu'à occuper tout l'écran. Le vendeur revint tout affolé, certain d'avoir perdu une vente et relança le processus. Sans succès, la cassette ne fonctionna jamais, et encore jusqu'à aujourd'hui je n'ai jamais pu jouer à ce jeu, même si aujourd'hui ce n'est plus un problème, sans doute un stress post-traumatique.

Ce premier contact ne m'avait pas du tout refroidi, après tout ce matériel d'exposition pouvait avoir été endommagé par un client, ou même s'était battu en duel à mort avec le ZX81 posé à côté de lui pendant les heures de fermeture du magasin. Comme quoi en ces temps troublés Skynet s'était déjà infiltré au cœur de nos petites machines domestiques.

La seconde rencontre eu lieu au printemps lors d'une nouvelle visite au même endroit. Je ne sollicitait pas le vendeur mais il me renseigna un peu plus sur les tarifs des différentes versions. Il s'avéra évident à ce moment que je ne disposerai jamais d'assez d'argent pour un modèle avec moniteur couleur, qui était encore plus beau mais hors de mes moyens un tant soit peu limités.

Il me présenta ce même jour un autre modèle de la gamme au crocodile : le cpc 664 qui était sorti également entre temps. Mais qui était encore plus cher vu qu'il disposait d'un lecteur de disquettes en lieu et place du lecteur de cassettes. Le prix bien plus élevé me fit immédiatement renoncer à ce modèle, sans compter que son aspect beaucoup plus austère au niveaux coloris ne m'enchantait pas plus que ça.

Aujourd'hui si je pouvais grimper dans une DeLorean de Doc je partirai convaincre le jeune (et idiot) moi d'acheter cette machine, vu sa rareté et sa côte actuelle. Mais bon à cette époque qui pouvait savoir que le cpc 6128 allait arriver très rapidement par la suite, et surtout connaîtrait un tel succès ?

J'étais donc fixé définitivement sur un modèle cpc 464 à moniteur monochrome, mais il me fallait encore attendre quelques mois mon anniversaire (en juillet) pour disposer des fonds nécessaires.

Je rongais donc mon frein en attendant, dévorant de nombreux magazines et articles parlant de cette machine miraculeuse et si désirée. Le tant attendu mois finit par arriver et à cette occasion nous descendions plein sud dans la région perpignanaise pour les vacances d'été.

J'avais prévu qu'une fois mon anniversaire passé et tous les "impôts et taxes de mes 14 ans" collectés je reviendrais sur Toulouse et m'offrirais ce bel objet immédiatement revenu en terres des Capitouls. Mais l'histoire ne se passe décidément jamais comme on l'avait prévu, car il y'allait avoir un énorme rebondissement estival (et positif) qui se profilait à l'horizon.

Lors d'une virée dans un grand magasin du secteur, Euromarché pour ne pas le nommer. Enseigne qui n'existe plus aujourd'hui, comme le célèbre Mammouth, avec son inoubliable slogan : Mammouth écrase les prix, et dont je ne citerai pas la version inversée du génial et tant regretté Coluche. Ceci afin de ne pas déraiper dans cet article, la bienséance m'interdisant de dire sur quoi.

Mais voilà que je me remets à digresser encore une fois ! Donc en parcourant les allées de cette échoppe je tombe nez à nez avec le rayon informatique !

Et que vois-je en bout de console (de rayon) ? Un superbe Amstrad Cpc 464 avec moniteur couleur, et à un prix équivalent à la version incluant le moniteur monochrome !!!

Je n'ai plus du tout souvenir du prix, car étant dans un état second à ce moment-là cela a totalement disparu de ma mémoire. Sûrement un Men In Black qui passait par là.

Sans perdre de temps je fonce rattraper mes parents pour leur dire de rappliquer au pas de course. Et suite à d'âpres négociations dignes de l'émission "Affaire conclue" la décision était prise, j'allais avoir mon cpc 464 en version couleur.

Toutefois je dois préciser le pourquoi du comment quant à ce prix canon. Il s'agissait d'un modèle importé du Royaume-Uni. Sérigraphié en anglais, avec clavier en mode QWERTY mécanique à touches hautes, contrairement au modèle français à touches plus "plates".

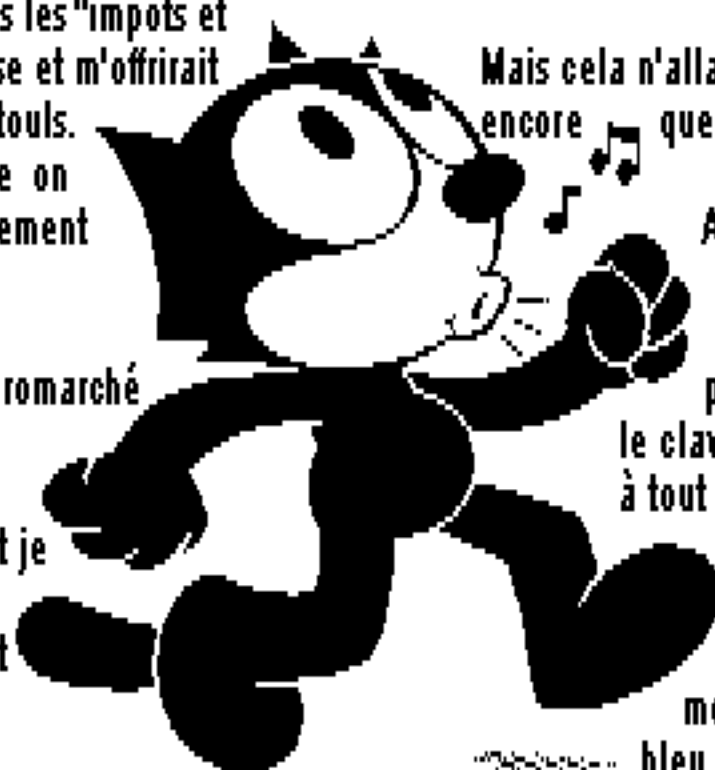
Second "petit" problème, il n'y avait pas le manuel en français ! Et comme je n'étais pas très doué dans cette langue à l'époque j'ai demandé au vendeur si il était possible de l'avoir ?

Il n'en avait pas de disponible en surplus, mais a proposé de me faire des photocopies de celui-ci. Ce qu'il fit dans l'heure, mais en copiant les pages par paires sur un simple côté de feuille A4, en mode paysage donc. Et pour la peine on y voyait pas grand chose tellement cela ressortait petit ! Je me suis donc retrouvé avec énorme pavé de feuilles non reliées en guise de manuel d'utilisateur (soupirs).

Mais cela n'allait pas me décourager, d'autant qu'à 14 ans la presbytie est encore quelque chose d'obscur et surtout lointain.

Aussitôt l'affaire conclue (sans l'aide de Sophie Davant) et de retour chez mes grands parents il était temps d'installer ce petit bijou. Ce qui s'avéra très simple, car il n'y avait qu'une prise secteur à brancher, et deux câbles entre le moniteur et le clavier / unité centrale. On peut dire que Lord Sugar avait pensé à tout quant à la facilité d'utilisation de son premier bébé.

Premier démarrage, et je fus immédiatement en grande admiration devant cet écran que je n'avais vu qu'en vert monochrome, et qui s'avéra être sur ce modèle d'un très beau bleu avec des caractères jaunes.



J'insère la cassette de démonstration fournie, bouton play enfoncé, et là c'est un peu la panique. Quelle est la commande basic de lancement d'une cassette ? Je tente un cload comme sur l'Oric et le cpc me répond d'un "syntax error" d'une grande violence, ça commençait bien.

Je me décide à ouvrir le manuel anglais et finalement il était très bien fait, et je trouvais rapidement la bonne commande : RUN"

Après quelques minutes d'attente le programme finit par se lancer. Un soleil rayonnant surgit du bas de l'écran et darda ses rayons afin d'assembler le logo AMSTRAD ! Belle entrée en matière, suivi par un magnifique ballet de fractales multicolores et diverses démonstrations de jeux et d'utilitaires (traitement de texte, tableur, etc...).

A ce moment là j'avais la démonstration et la preuve flagrante (pour mes parents) qu'on pouvait se servir de cet ordinateur pour travailler ! Pour la petite histoire je n'ai jamais eu de tableur sur ce cpc, pas plus que de programmes éducatifs. Juste un peu de traitement de texte et de P.A.O (Publication Assistée par Ordinateur) afin d'imprimer des petites annonces à placarder. Le Bon Coin ou eBay version préhistorique dirons nous.

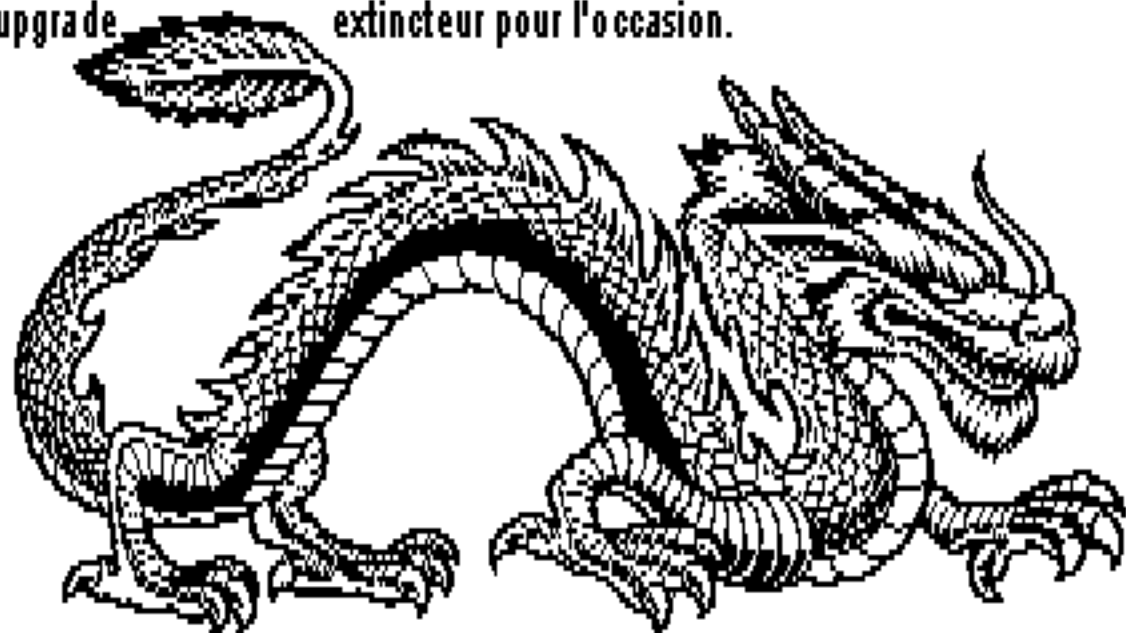
Ce premier contact avec cette machine reste un souvenir indélébile pour moi (au passage merci à l'agent K de ne pas me l'avoir enlevé, au contraire de J qui m'aurait sûrement mis une claque si je m'étais moqué de sa femme).

J'étais à ce moment persuadé d'avoir fait le bon choix quant au successeur de mon Oric Atmos version Buffalo Grill.

Par la suite après mon retour en terre de cassoulet mes premiers jeux furent (en cassette) 3D-Invaders, Amélie Minuit et le génial 3D-Fight de Loriciels.

Plus tard je l'upgraderai avec un lecteur de disquettes DDI-1, ainsi qu'une extension mémoire de 64 ko. Sans oublier l'indispensable tournevis cruciforme pour l'azimutage de la tête de lecture du lecteur de cassettes.

Je conserverai cet ordinateur de nombreuses années par la suite, même si le moniteur est tombé en panne trois fois, avec deux gros dégagements de fumée, comme quoi j'étais abonné aux grillades. J'aurais du prévoir un upgrade extincuteur pour l'occasion.



L'unité centrale par contre a toujours parfaitement fonctionné. Gage de la solidité et la fiabilité de sa conception initiale.

Pour la petite histoire il a finit tristement sa longue vie car jeté à la décharge par mes parents alors que je faisais mon service militaire bien loin de la ville rose. Je crois ne m'en être jamais bien remis, comme quoi j'aurais bien eu besoin d'un flashouillage après la quille.

Je n'ai jamais regretté cet achat, et les centaines d'heures à taper des kilomètres de listing à partir de magazines que j'achetais en kiosque.

Sans parler des dizaines de jeux originaux (ou pas, merci Discology) que j'ai possédés sur ce micro-ordinateur. Je lui doit aussi mes fulgurants progrès en anglais et ma vitesse supersonique de frappe au clavier qui a épaté nombre de mes professeurs qui n'ont jamais voulu croire que c'était grâce à un obscur micro ordinateur anglais.

Ceux-ci étant fans absolus des MO5 (première version) et T07 distribués dans les écoles et collèges à cette époque, dans le cadre du fameux plan "Informatique pour tous". Et taper un listing sur ces machines (touches gomme) n'était pas très pratique niveau ergonomie. Sans parler du crayon optique qui donnait mal au bras. Peut-être un jour en ferai-je un article, mais pas dans un fanzine consacré à l'Amstrad CPC évidemment.

Encore aujourd'hui je reste toujours aussi passionné par cette série de machines, et je prends toujours un énorme plaisir à rejouer (sur mes cpc 6128 et 6128+, GX-4000) aux jeux de cette époque, sans parler des nombreuses nouveautés qui continuent à sortir de nos jours.

Ceci grâce à des passionnés qui continuent à faire vivre cette génération de machines encore aujourd'hui. Qu'ils en soient remerciés.

Un jour sans nul doute j'aurai un autre cpc 484 et même un 684, mais il faudra que ça soit pour celui-ci (et comme dirait François Dusse) sur un malentendu vu les prix actuels de folie. Spéculation et nostalgie ne faisant pas bon ménage de nos jours.

Et voilà c'est la fin de l'histoire, c'était ma "Toute première Crocofois", sans doute aurais-je du proposer ce titre à la célèbre chanteuse Jeanne Mastrad ? Qui sait cela aurait été un vrai hit, comme un ouragan, et classé premier du Top Z80.

KENSHIRO72

1986 : La NASA lance le dernier de ses grands vaisseaux spatiaux. Pris dans une tempête cosmique Ranger 3 et son pilote le capitaine William Buck Rogers sont déviés de leur trajectoire, et placés sur une orbite qui les amèneront combattre des vagues d'envahisseurs de l'espace dans la troisième dimension.

Et bien finalement non c'était une blague, vous n'incarnez pas le sémillant et poilu Buck, flanqué de la magnifique Wilma Deering dans ce jeu. Juste un simple artilleur planétaire chargé de défendre sa belle planète face à des hordes d'aliens.

Plus sérieusement cette année 1986 sera celle de mon premier Amstrad, le cpc 464 (avec moniteur couleur), et de mon premier jeu en cassette que j'ai acquis sur cette machine mythique : 3D Quark Invaders, édité par Amsoft. Ou "La Troisième Dimension / 3-D Invaders" en version baguette / saucisson / camembert / béret.

Dans une petite boutique aujourd'hui disparue près du centre ville de Toulouse (place Saint Georges pour les Toulousains qui me liront) je suis totalement perdu face à la pléthore de cassettes arborant des jaquettes allant du hideux au franchement grandiloquent.

Il faut dire qu'en ces temps reculés de la playhistoire on achetait souvent ses jeux au feeling, en lisant le texte au dos, avec l'image de la jaquette. Rares étaient les illustrations de jeux "ingame". Car vu la taille d'une cassette il était difficile d'y glisser beaucoup d'informations, cela s'arrangera fort heureusement par la suite.

Or, à cette époque (et encore aujourd'hui) je suis fan absolu de science fiction depuis le premier Star Wars de 1977, et cette jaquette avec une explosion nucléaire, ainsi que des vaisseaux frappés de plein fouet par des lasers a aussitôt fait de me taper dans l'oeil.

Ni une ni deux j'arrache (avec précaution) ladite cassette du présentoir, et me rue vers la caisse avec l'espoir d'avoir LE JEU ultime qui me fera revivre les plus belles batailles spatiales sur ma toute nouvelle machine flambant neuve.

Je n'ai plus trop souvenir du prix, mais n'étant pas très riche en ces temps là cela devait valoir autour des 150/200 écus, ou plutôt francs comme on disait au siècle dernier.

Car contrairement à ce qu'affirme une certaine personne dans son grenier les possesseurs de cpc n'étaient pas riches au point de s'habiller tels des bobos du seizième, à l'image du clip "Auteuil Neuilly Passy" des Inconnus.

Aussitôt sorti de l'échoppe je bondis dans la première diligence disponible, enfin on va dire un autobus, car nous n'avions pas encore le métro dans notre belle cité toulousaine, il viendra bien plus tard, avec son lot de pannes hebdomadaires. Mais bref je me recentre sur le sujet, je ne vais pas vous raconter mes déboires avec le métro de la ville rose.

Aussitôt de retour dans mon antre de geek je me précipite sur ma machine au crocodile et lance le chargement de la cassette tant convoitée.

A ce moment là je n'avais pas encore découvert les joies et les soucis du lecteur de cassettes, et ses dizaines de minutes (et perte de cheveux) à tenter d'azimuter la tête de lecture correctement. C'est depuis cette époque que je suis devenu expert confirmé dans le maniement du tournevis cruciforme.

Le doux (et trop long) son crissant du chargement terminé l'image de présentation apparaît avec son superbe logo Amsoft et le titre du jeu (oui je sais il était possible de couper le son), écran de présentation que l'on retrouvera d'ailleurs sur de nombreux jeux de l'époque édités par la filiale software d'Amstrad (Manic Miner et nombres d'autres)

Le premier écran nous présente la grille du jeu, avec titre et adresse de l'éditeur de celui-ci. Au cas où on voudrait pour les féliciter pour cette daube infâme (spoiler) leur expédier au choix : une lettre d'insultes, un pavé goudronné, une disquette de "Germaine se déchaîne" en version censurée.

L'écran principal se compose du plateau de jeu composé d'une grille de 5 lignes, et autant d'interlignes, surmontés par les aliens regroupés en rang d'oignons. Ou plutôt des crânes zombies surmontés d'antennes, tel des Andoriens tout droits sortis d'un épisode de Star Trek.

En bas les classiques hi-score, le score de la partie en cours, et le nombre de bases (vies) restantes. A noter la musique bien stressante qui se compose d'une série de cinq notes faisant office de compte *à rebours*.

Le jeu nous invite à presser la barre espace ou le bouton Feu. Heureusement j'avais déjà un joystick, le tristement célèbre JY-2 d'Amsoft a lamelles, qui finira plus tard jeté par la fenêtre après une crise de nerfs suite à un énième emplatonnage de Supercopter (Airwolf) dans le mur d'une caverne. A moins que ça ne soit lors d'un cent mètres trop violent sur Daley Thompson's Decathlon.

On s'exécute et passé un écran explicatif sans grand intérêt on arrive sur le jeu proprement dit.

Et là c'est le drame, la maniabilité est catastrophique, on peine à se placer correctement sur la grille face aux aliens, du fait de la présentation en 3d isométrique. Chaque tir de missile (un à la fois) se solde la plupart du temps par un magnifique raté, et un obus qui passe à travers de la vague d'ennemis.

De temps en temps une soucoupe bonus traversera l'écran, mais même là vu sa vitesse c'est une énorme galère pour l'abattre.

Rajouté à cela la ritournelle à cinq notes qui accélère au même rythme que les déplacements d'aliens et on se trouve dans un état de stress qui ôte tout plaisir de jeu et challenge instantanément.

Le problème principal est que l'on a énormément de mal à appréhender l'espace de jeu, le placement est souvent fait au jugé, et, a moins d'être un expert en orientation spatiale on lance des missiles le plus souvent sans grand espoir qu'ils fassent mouche.

Le mode d'emploi du jeu nous promettait pourtant un jeu fascinant, au final il s'avère être totalement désespérant. Un vrai Gloubi-boulga indigeste, et quand on connaît ses ingrédients :

Confiture de fraises, Chocolat râpé ou en poudre, Banane écrasée, Moutarde très forte et Saucisse de Toulouse.

On se dit que l'on finira avec de gros problèmes gastriques, tout comme avec cet espèce de jeu infâme si on persévère à y jouer. Même si le dernier ingrédient de la recette me parle forcément, pour la version "comestible".

Au final on a ici une vaine tentative de moderniser le concept de Space Invaders en y rajoutant une pseudo troisième dimension. Et c'est une monumentale erreur (comme dirait Jack Slater). Voilà un jeu à éviter à tout prix à moins d'aimer la souffrance ou de vouloir fracasser son ordinateur de rage.

Sans compter la perte d'argent conséquente, deniers qui auraient pu servir à l'achat d'un nouveau joystick, tel un Speedking (par exemple) ou une extension mémoire de 64ko, même si ça coûtait plus cher que ça.

Le seul mérite de ce ratage est de m'avoir fait prendre conscience qu'il ne faut JAMAIS trop se fier à ce qui est écrit sur une jaquette de présentation d'un jeu. Internet n'était pas encore disponible pour nous le tiers-état, et hormis la presse spécialisée il était difficile d'avoir accès à une critique de jeu. L'achat se résumait souvent à une partie de roulette russe.

Et voilà c'en était fini avec cette heure de souffrance sur mon premier achat de jeu. J'y ai quelquefois rejoué par la suite, mais je n'ai jamais retrouvé le même plaisir de jeu que sur le hit incontournable de Tomohito Nishikado, qui reste la référence absolue pour moi dans ce style de shoot'em up rétro.

Mais de nombreux jeux (comme sur la première compilation "They sold a Million", ou la belle et frêle Amélie Minuit) viendront remplacer ensuite ce 3D Quark Invaders de sinistre mémoire dans mon petit cœur de fan absolu de la machine de Lord Sugar.

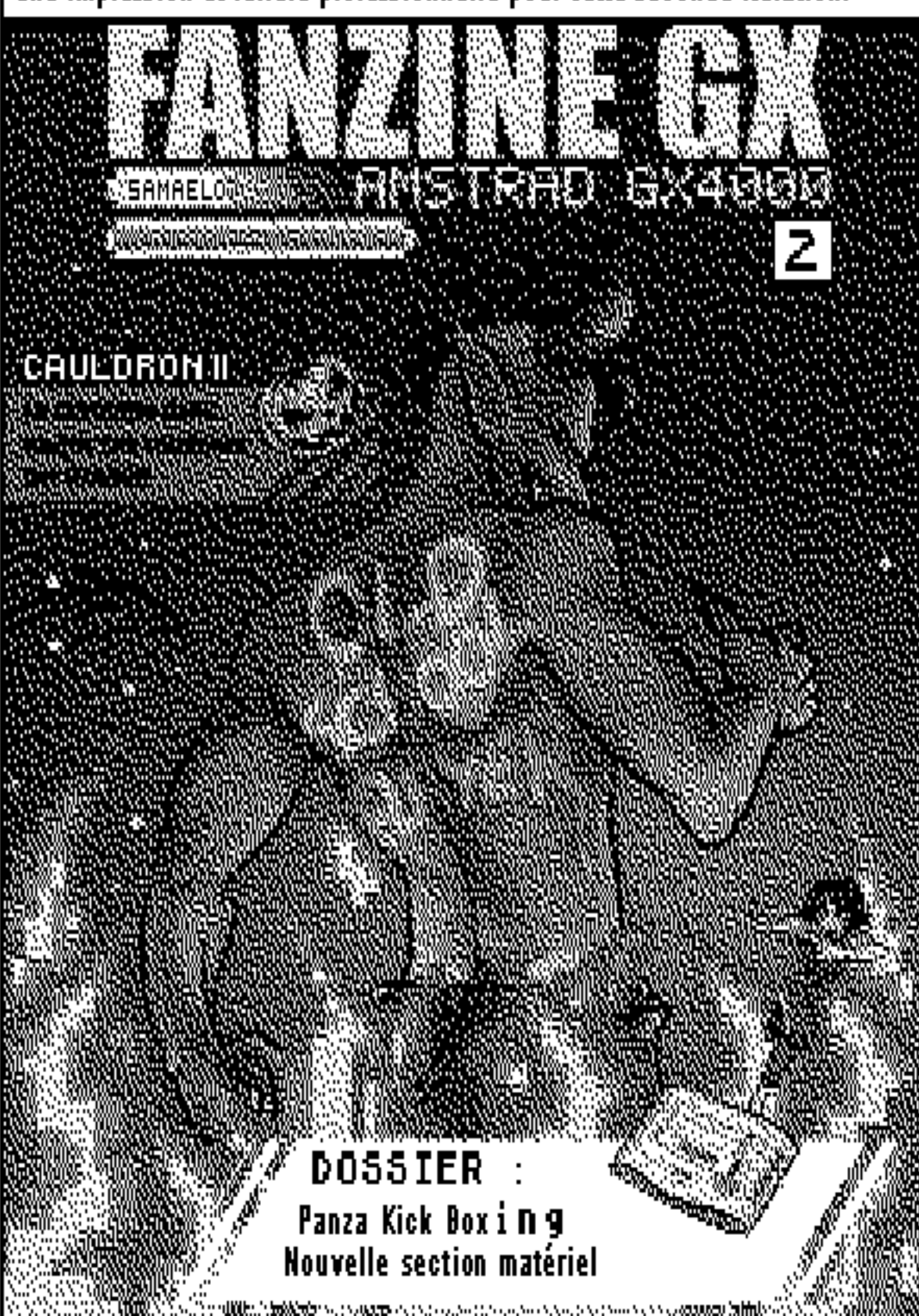
Même si à l'époque il ne l'était pas encore, mais telle l'épopée de Barbarian le cimmérien, ceci est une autre histoire...

KENSHIRO72

Dans notre petit (grand) microcosme videonostalgique amstradesque qui ne connaît pas l'Oncle Ced ? Président de l'association Passions-Geek, et fervent défenseur acharné de la mésestimée console Amstrad GX-4000 il s'est entrepris l'an dernier à publier un fanzine entièrement dédié à ce système vidéoludique de l'Oncle Alan.

Après ce premier numéro sorti fin 2021, 100 % fait (et imprimé) maison, qui nous présentait Samaelo sa mascotte diabolique, et déjà fort réussi voici venir son successeur en cet été 2022 caniculaire. Et force est de constater qu'un nouvel échelon à été franchi au niveau qualitatif.

En premier lieu pour la forme Oncle Ced et son équipe nous proposent une revue de 44 pages fort bien garnie de contenu de qualité, mis en valeur par une impression et reliure professionnelle pour cette seconde itération.



Au niveau du fond on ne sera pas déçu car outre les actualités nous présentant les dernières sorties et les jeux à venir on y trouvera un dossier 100 % matériel consacré aux entrailles de cette belle croconsole.

Dossier complet et exhaustif car nous détaillant sous toutes les coutures l'architecture de la bête, ainsi que ses périphériques et extensions disponibles, anciens ou actuels, avec avis à la clé.

Autre point fort du fanzine les quelques interviews, dont celle fleuve et passionnante du codeur Roudoudou. Sans oublier d'autres entrevues en compagnie de membres de l'équipe de rédaction. Avec, très bonne surprise, un entretien en compagnie de l'Oncle Ced, qui a accepté de bonne grâce cet exercice de haute volée.

Sans oublier les traditionnels et indispensables tests de jeux passés au crible, présentés via un système de notation clair et sensé. Histoire de faire le bon choix dans la logithèque réduite de cette console, mais gagnant en épaisseur chaque jour grâce aux homebrews (création originale) et nasty-hacks (hack d'un jeu pour la compatibilité GX-4000) développés actuellement par des codeurs passionnés, comme le sieur Roudoudou.

Petit plus vraiment notable : le magazine vous sera délivré non pas avec un, ni deux, mais trois goodies pas du tout au rabais, dont je vous laisse découvrir la surprise. Non sans préciser qu'il sont tous trois de grande qualité, et très utile pour l'un d'eux, surtout si vous avez acquis votre console en "loose".

Au final ce second volume est une totale réussite, qui élève encore le niveau de façon significative par rapport au premier numéro. On espère fortement que l'aventure se poursuivra avec un numéro 3, et même jusqu'à 4000 et au delà.

Si vous êtes déjà fan de cette console au passé tumultueux, ou que vous souhaitez vous lancer dans la grande aventure de la GX-4000 ce nouveau fanzine 100% dédié à celle-ci est plus qu'indispensable.

Bref foncez et laissez-vous mordre par cette console d'enfer qui mérite enfin une vraie seconde croconnaissance !

KENSHIRO72



SGT. HELMET TRAINING DAY 2020

POUR AVOIR DES MUNITIONS INFINIES : POKE &4985,&00

POUR AVOIR 255 VIES : POKE &8294,&FF

POUR AVOIR DES MUNITIONS INFINIES : CHANGER 2B 7D 32 8B 82 C3 90
PAR 00 7D 32 8B 82 C3 90

POUR AVOIR DES VIES INFINIES : CHANGER EB A7 ED 52 C3 5D 5D 21
PAR EB A7 00 00 C3 5D 5D 21



BLACK SEA TREASURE HUNTERS (DISK)

POUR AVOIR DES VIES INFINIES : POKE &2B5F,&00

THE MANDARIN (DISK)

POUR AVOIR DES VIES INFINIES : POKE &602A,&C9

POUR AVOIR DES BALLES INFINIES : POKE &540D,&00

POUR AVOIR 255 BALLES : POKE &7A0A,&FF

SHOVEL ADVENTURE

POUR AVOIR DU TEMPS INFINI : POKE &79ED,&A7

POUR AVOIR DES VIES INFINIES : POKE &7B37,&A7

JAMES (MICRO ESCAPE) :

POUR AVOIR 255 VIES (INGAME) : POKE &6D69,&FF

POUR AVOIR 255 VIES (MENU) : POKE &6D07,&FF

POUR AVOIR DES VIES INFINIES : POKE &6F46,&A7

SPACE MOVES

(RETRO BYTES PRODUCTION)

POUR AVOIR DES VIES INFINIES
À LA PREMIÈRE PARTIE/ZONE 1
POKE &5064,&0

POUR ÊTRE INVULNÉRABLE À LA
PREMIÈRE PARTIE/ZONE 1
POKE &5045,&0

POUR AVOIR DES VIES INFINIES
À LA PREMIÈRE PARTIE/ZONE 2
POKE &5390,&0

POUR AVOIR DES VIES INFINIES
À LA PREMIÈRE PARTIE/ZONE 3
POKE &54A6,&0

POUR ACCÉDER À LA SECONDE
PARTIE LE CODE EST 200911

POUR AVOIR DES VIES INFINIES
À LA SECONDE PARTIE
POKE &51A8,&0

LES POKES

JUSTICE (WOW SOFTWARE)

PASSWORD PART 2 : FREEDOM



LA CULOTTE DE ZELDA (V3.0)

POUR AVOIR DE L'ÉNERGIE INFINIE, RECHERCHEZ LES OCTETS
B7 3D 32 1B B7 CA 28 8B CD EF A6 ET REMPLACEZ LES PAR
B7 A7 32 1B B7 CA 28 8B CD EF A6

ORB QUEST (WOW SOFTWARE)

PASSWORDS :

PART 2 : TAMENDAR

PART 3 : CORON

PART 4 : BALAN



A DAY IN THE LIFE OF A TUPPERWARE SALESMAN (WOW SOFTWARE)

PASSWORD PART 2 : "ONE BANANA TWO BANANA THREE BANANA CUSTARD"

POWER CURSE (WOW SOFTWARE)

PASSWORD PART 2 : ALYIPER

THE SWORD OF IANNA

PASSWORD FOR SECRET LEVEL : oCAFECAFEo

ORB QUEST (WOW SOFTWARE)

PASSWORDS :

PART 2 : TAMENDAR

PART 3 : CORON

PART 4 : BALAN

APRÈS LES
POKES



RED SUNSET

POUR AVOIR DES VIES INFINIES, IL FAUT PRENDRE
UN ÉDITEUR DE MÉMOIRE, RECHERCHEZ LES OCTETS
3E 04 C9 35 3C ET REMPLACEZ LES PAR :
3E 04 C9 00 3C (À FAIRE SUR CHAQUE NIVEAU)

BLINKY'S SCARY SCHOOL (V1.3)

LES ENNEMIS SONT NOMBREUX ET L'ACTION
INTENSE, SUFFISAMMENT POUR VOUS CRISPER À
VOTRE JOYSTICK !

POUR AVOIR DES VIES INFINIES, REMPLACEZ LES
OCTETS 3D 32 62 93 CD 82 91 3E 09 32 04 PAR
00 32 62 93 CD 82 91 3E 09 32 04 OU ALORS
INGAME FAITES UN POKE &B6DB,&00

Si il y a une qualité que l'on reconnaît à nos bons vieux Amstrad CPC aux cheveux blancs c'est qu'ils subissent parfaitement l'épreuve du temps. La machine était faite pour durer, et cela ne s'est pas démenti par la suite.

A condition bien entendu de l'avoir fait fonctionner régulièrement, ou conservé dans de bonnes conditions. Même si bien sûr le 0% de pannes n'existe pas.

J'ai parfois vu des cpc en déchèterie dans un état lamentable, et ça a toujours brisé mon fragile cœur de crocogEEK. Alors qu'il y a moyen de redonner à ceux-ci une seconde jeunesse, moyennant un bon nettoyage, révision, et l'ajout de périphériques que l'on imaginait pas quand ces micro-ordinateurs étaient à leur zénith.

Mais il y a un composant des cpc qui parfois donne des signes de faiblesse, c'est bien sûr le lecteur de cassettes ou de disquettes (3 pouces pour nos ordicrocos).

Le plus souvent il s'agit d'un problème de courroie, relativement facile à changer si l'on est bien guidé (attention à la vis qui tombe quand on retourne le lecteur de disquettes). Plus rarement c'est le moteur qui tombe en panne, ce qui est bien plus compliqué à changer si comme moi vous avez trois mains gauches, et n'êtes pas fichu de planter un clou sans finir aux urgences. Je dois préciser que j'ai autrefois vécu dans le secteur proche d'une centrale nucléaire.

Non le talon d'Achille ce sont les supports magnétiques qui, si ils ne sont pas utilisés régulièrement, deviennent irrémédiablement illisibles malgré les tentatives de nettoyage de la surface d'écriture.

Et c'est pour palier à l'obsolescence de ces supports que les lecteurs émulateurs de disquettes sont apparus. Tel le fameux GOTEK que de plus en plus de passionné(e)s possèdent de nos jours. Et qui font croire par magie (tel un Garcimore sous stéroïdes) à nos Amstrad qu'un lecteur de disquettes réel est connecté. Alors que tout se passe via une simple clé USB connectée à ce lecteur. Clé qui contient des fichiers images des supports d'origine, au format .dsk ou .hfe.

Et maintenant un petit cours d'histoire : il était une fois dans la belle et ensoleillée péninsule ibérique, messieurs Dandare, overCLK et mad3001 qui planchaient fiévreusement sur une extension pour le Sinclair Zx Spectrum. Autre machine incontournable de l'époque bénie des micros ordinateurs.

Cette extension, baptisée ZX Dandanator Mini se connecte sur la machine de Lord Sinclair, tient encore un Lord ! Et ce n'est pas le compagnon de Danny Wilde (et futur James Bond) dans sa splendide Aston Martin DBS.

Ce périphérique se présente sous la forme d'une cartouche à brancher sur son Spectrum. Qui comprend au cœur d'une coque une carte électronique, ou eeprom, dans laquelle on stocke des snapshots (images) de logiciels.

Mais revenons à notre bon vieil ordinateur. Comme celui-ci partage le même processeur central que le Spectrum : Le Zilog Z80, ce périphérique s'est vu adapté sur notre machine. Nommé Dandanator CPC! Mini il fonctionne exactement sur le même principe.

Déjà très performant il présente un petit soucis relatif au niveau de son ergonomie, surtout à cause de sa conception horizontale occupant beaucoup de place à l'arrière.

Et c'est à partir de ce périphérique que nos amis espagnols ont développé une évolution nommée le D.E.S (Dandanator Entertainment System) qui est un projet de domaine public, c'est à souligner.

Celui-ci se présente en deux parties :

- Une base que l'on connecte via le port expansion sur n'importe quel modèle de CPC, old ou plus (avec le câble adéquat fourni). Elle comprend un port d'extension à l'arrière, ainsi que plusieurs boutons dont un bouton reset, ainsi qu'une prise usb (câble fourni) pour la connecter à un ordinateur moderne sous Windows / Mac / Linux, afin de pouvoir flasher les cartouches, via un programme dédié au format java. Personnellement je préfère le rock acrobatique, mais on ne peut pas tout avoir dans la vie.

- Une cartouche amovible que l'on insère dans celle-ci. Elle est relativement petite, au format Game Boy Advance, console portable de Nintendo. D'ailleurs elle se compose d'une coque originale de cartouche gba, mais l'architecture électronique interne est différente.

Donc ce n'est pas la peine de subtiliser toutes les cartouches GBA du petit frère/sœur/cousin/grand mère/arrière grand père pour les réutiliser dans le DES.

Ces cartouches ont une capacité de 512 ko, soit supérieures aux disquettes originales 3 pouces prévues pour nos cpc. Elles sont bien entendu réinscriptibles à volonté.

La base du DES sert donc d'interface et de détection de cartouches. A l'allumage (avec une cartouche insérée et garnie d'images de jeux) le cpc bascule automatiquement sur le menu propriétaire de sélection des logiciels. Si aucune cartouche n'est insérée le DES se comporte comme un dispositif désactivé, et donc le CPC se comporte comme si aucune extension n'est branchée.

A la différence du gotek le chargement des jeux est quasi instantané. Une des forces de ce système est qu'il permet de faire fonctionner des jeux prévus pour les cpc 128k sur les modèles ne disposant que de 64k de mémoire (avec un réaménagement des jeux en question afin de profiter des accès banks ROM facilités).

LE MATOS DU 09000

Au niveau de la gestion des cartouches tout se passe au niveau d'un programme (Rom generator) sur votre ordinateur relié au DES, qui permet de se créer ses propres compilations, au format .rom. Le système prévoit la compression des images de jeux afin d'avoir le meilleur rendement possible sur l'espace de la cartouche.

On peut utiliser des images de jeux sous forme .dsk (sauf ceux qui sont en multi-chargements), .cdt .sna, mais malheureusement pas le format .cpr des cartouches des modèles Plus.

Au niveau des jeux exclusifs à ce système, et donc en format cartouche, la société espagnole Retroworks nous propose les excellents "The Sword of Ianna" et "Los Amores de Brunilda". Jeux que l'on peut acheter en version boîte pour les collectionneurs.

Et maintenant la question qui peut fâcher : combien combien combien ça coûte ? Et bien ça reste très raisonnable au final. 2 packs sont proposés : 59 € et 89 €, avec tous les câbles fournis selon votre modèle de cpc. La seule différence est le nombre de cartouches fournies (1 ou 3). Il est bien sûr possible de se procurer des cartouches supplémentaires "vierges" si besoin. Les prix s'entendent hors frais de port.

CARTRIDGE

Alternate

BASE

DISABLE

RESET

LE D.E.S. (DANDANATOR ENTERTAINMENT SYSTEM) 2/2

Toujours intéressés ? Alors il ne vous reste plus qu'à foncer vers le site officiel du projet, et réserver votre DES :

<https://auamstrad.es/le-dandanator-entertainment-system/>

Note : la page est en français, mais si vous maîtrisez bien la langue de Cervantes (ou de Gérard "ex-Shakira" Piqué pour les footeux) vous trouverez (sur la version "spanish") plus de détails et d'explications sur le fonctionnement du DES, et le contenu des packs disponibles.

On peut aussi trouver sur la chaîne YouTube des Amstradiens deux très bons tutoriels vidéo de cyrille_ayor61 sur le Dandanator cpc mini. Tutoriels qui sont également valables pour le DES. Et si vous maîtrisez l'espagnol vous en trouverez nombre d'autres tout aussi détaillés.

De mon point de vue personnel j'en suis très satisfait, que ce soit pour son ergonomie ou sa rapidité. Ce n'est pas un concurrent du gotek mais un tout autre système avec ses qualités propres.

En conclusion, dans la grande étendue des périphériques anciens et actuels sur nos cpc le DES mérite toute votre attention, et vaut vraiment l'investissement. Surtout si votre lecteur de disquettes a déjà franchi le fleuve Styx en compagnie de Charon, et se dirige tout droit vers les enfers d'Hitachi.

NDR : un remerciement spécial à cyrille_ayor61 pour la relecture de cet article, ainsi que pour les corrections / précisions qu'il m'a indiquées.

KENSHIRO72

En provenance d'une terre où la communauté amstradienne est très nombreuse et prolifique voici une nouvelle version d'un ouvrage "classique" sur l'histoire d'Amstrad, dans la langue de Julio IGLESIAS.

Initialement sorti en 2018 l'éditeur nous gratifie ici de sa troisième édition, parue à la fin de l'année 2021. Pour celles et ceux qui ne maîtrisent pas du tout l'espagnol la lecture s'avérera assez ardue, voire impossible. Mais si l'on possède quelques notions scolaires le niveau du vocabulaire demandé n'est pas insurmontable, loin s'en faut.

Se présentant sous la forme d'un beau livre à couverture cartonnée, au format à l'italienne (dans le sens de la largeur) il nous propose, en 256 pages, un voyage dans l'histoire de la marque et de sa gamme des CPC.

Ceci, on s'en serait douté, sous un angle très ibérique vu l'origine de l'ouvrage. Car tout comme en France, de nombreux éditeurs espagnols ont existé durant la période d'exploitation de ces micro-ordinateurs.

Passons maintenant au plat de résistance (non ce n'est pas de la paëlla) mais quelque chose d'aussi consistant.

Nous avons donc au menu :

- Un prologue de présentation de "figures" de la scène espagnole, ainsi qu'une petite introduction par l'auteur.
 - Une biographie d'Alan Sugar, suivi par un historique assez exhaustif de la marque Amstrad, des années 1980 avec son premier produit (un briquet !) à sa disparition en 2008, alors qu'elle produisait des décodeurs satellite après son rachat par BSkyb en 2007.
 - Une sélection de jeux espagnols des différentes sociétés ayant publié sur ce support, dont les fameux Indescomp et Dinamic, par ordre chronologique de sortie.
 - Une sélection de jeux issus d'autres sociétés dont bien évidemment Amsoft, Océan, Palace Software avec leur plus gros hits.
- Sans oublier les frenchies Titus et Loricels avec par exemple le célèbre Billy el Barriobajero (Billy la Banlieue).
- Et enfin une revue de différents homebrews de la scène actuelle.

Et bien d'autres choses mais je vous laisse le plaisir de la découverte, mais j'ai cru voir quelque part les noms des sites cpc-power et cpc rulez.

Atila MERINO et ses collaborateurs nous offrent ici un beau pavé avec beaucoup de lecture. Le petit bonus pour nous est la découverte de pépites issues des développeurs ibériques, comme le génial "La Abadia del crimen", entre autres.

On pourra toutefois regretter une mise en page pas toujours optimale et des miniatures d'écrans de jeux trop réduites.

Ce qui gâche un peu le plaisir de la lecture.

Pour nous autres ce livre est une très bonne introduction à la scène amstradienne espagnole et permet de découvrir de nombreux jeux qui n'ont pas été édités sous nos latitudes. Mais même en 2022 il n'est jamais trop tard pour s'y mettre. Si toutefois je le précise encore l'espagnol n'est pas une barrière pour vous.

Au final ce "Amstrad Eterno" reste un excellent ouvrage indispensable dans toute bibliothèque de cpciste. Il nous prouve encore une fois que la gamme des cpc reste encore vivace aussi longtemps après sa sortie.

Et comme dirait Julio après tant d'années "Jé né pas changé"

NDR : l'auteur (d'origine espagnole) s'excuse platement auprès des fans incondtionnels du latin lover madrilène.



Alors que l'on attend depuis une éternité le "Génération Amstrad CPC" chez Pix'nLove voilà que l'éditeur Omake Books dégage le premier avec ce nouvel ouvrage dans la langue de Jeanne MAS.

Ce beau livre, disponible dans la collection "Les Archives de la Pop Culture" nous invite, comme son titre l'indique, à une balade dans les années Amstrad '80. Et nous propose de parcourir, au travers de ses visuels publicitaires, une partie de la riche logithèque de l'Amstrad CPC.

Couverture cartonnée solide, 160 pages grand format en papier glacé. etc... De ce côté là rien à dire l'éditeur ne se moque pas de nous, et nous livre un bel ouvrage que l'on aura plaisir à exposer dans sa bibliothèque.

Au niveau de son contenu il débute par une interview très intéressante de Cyrille GOURET alias AYOR81 (cpciste et codeur), qui nous expose son histoire passée et actuelle avec cette gamme de micro-ordinateurs.

S'en suit, classés par chapitres (A fond la caisse ! On se Bastonne ? Mais t'es un barbare toi ! etc...) des visuels pleine page de publicités d'époque.

Tous accompagnés d'un bref descriptif de l'auteur de l'ouvrage. Qui, en quelques lignes, nous livre son ressenti, entre décryptage, anecdotes, et bons mots sur le jeu en question.

Il est certain qu'on ne peut résumer l'énorme logithèque du CPC en 160 pages mais l'essentiel est là, même si quelques âmes chagrines regretteront l'absence de leur titre fétiche. Amélie ou es-tu ?

Au final la (re)découverte, via ce biais, de la riche histoire de l'Amstrad CPC est très agréable, même si pas indispensable pour les passionnés de la machine qui connaissent déjà ces publicités parues dans les magazines de l'époque.

Peut-être les nouvelles générations apprécieront sans nul doute ces témoignages du passé au travers de ces magnifiques visuels qui faisaient fantasmer (merci Barbarian) les jeunes cpcistes de ces années placées sous le signe du crocodile rappeur.

Mais ne boudons pas notre plaisir, les ouvrages en français consacrés aux machines d'Alan Sugar se faisant aussi rares de nos jours qu'un cheveu sur le crâne de Monsieur Propre.

On peut affirmer ici sans se tromper que ce beau recueil publicitaire est un livre à posséder si l'on est fan de jeux vidéos de cette période des années Z80.



ET VOILÀ, C'EST TERMINÉ POUR CE SECOND NUMÉRO. NOUS ESPÉRONS QUE VOUS AVEZ APPRÉCIÉ SON CONTENU, AUTANT QUE NOUS AVONS EU LE PLAISIR À LE RÉDIGER POUR VOUS.

N'OUBLIEZ PAS : SI L'AVENTURE VOUS TENTE ET QUE VOUS SOUHAITEZ NOUS REJOINDRE POUR CRÉER UN LOGO, ÉCRIRE DES ARTICLES, ETC... TOUS LES TALENTS SONT LES BIENVENUS. SI VOUS SOUHAITEZ PASSER UNE PETITE ANNONCE, N'HÉSITEZ PAS NON PLUS À NOUS CONTACTER. ELLE SERA DIFFUSÉE DANS LE PROCHAIN NUMÉRO. POUR CELA, DEUX ADRESSES UCPMFANZINE@GMAIL.COM OU KENSHIRO72@GMAIL.COM.

COMME POUR LE PREMIER NUMÉRO, UCPM A ÉTÉ ENVOYÉ À :

- WWW.ACPC.ME
- WWW.AMSTRAD.EU
- WWW.CPC-POWER.COM
- WWW.CPCRULEZ.FR
- WWW.GENESIS8BIT.FR/INDEXF.PHP

JE PROFITE DE CET ESPACE POUR REMERCIER CHALEUREUSEMENT TITI POUR SA CONFIANCE, AINSI QUE TOUTES LES PERSONNES QUI ONT PERMIS À CE NOUVEAU NUMÉRO DE VOIR LE JOUR.

À VENIR POUR LE NUMÉRO 3, OUTRE LES RUBRIQUES HABITUELLES, LE PREMIER CHAPITRE (SUR CINQ) D'UN ROMAN D'AVENTURES "RETROCPICISTE GEEK 80'S" TOTALEMENT ÉPIQUE ET DÉJANTÉ :-)

ENFIN, UNE DERNIÈRE INFO : ELIOT DU GROUPE BENEDICTION ORGANISE UN MEETING À GAVRAY SUR SIENNE (50450), FRANCE, DU 28 AU 31 OCTOBRE 2022. POUR DE PLUS AMPLES RENSEIGNEMENTS, RENDEZ-VOUS ICI : WWW.BNDCODINGPARTY.MEMORYFULL.NET
À TRÈS BIENTÔT LES CROCOFANS !

KENSHIRO72 ET LA TEAM UCPM

