

CPC FANZ

ils ont des chapeaux ronds.
bzh

#2 mars 2024

LE FANZINE AMSTRAD CPC CUISINÉ AU BEURRE DEMI-SEL !

Édition spéciale
Tirage en couleur

CONCOURS

GAGNEZ 2 EP
DU GOUPE



BREAKOUT
ME CASSE PAS LES...

EN QUÊTE
L'UNIQUE PROTOTYPE

LES DOSSIERS

BND PARTY #3
LE CODE A SA MESSE

DEMOS
D'HIER ET D'AUJOURD'HUI

HACKING/HACKIT
THE KING OF MAGIC

ÉMULATEURS
VOTRE CPC PARTOUT H24

ÇA JOUE

PASSAGE À TABLE

INTERVIEW
ON A SERRÉ TITI

Nous voilà dans une nouvelle ère pour le fanzine Cpc Fanz Bzh, qui après un seul premier numéro passe déjà en mode 2.0. La faute à une bande de potes, anciens et nouveaux qui ont accepté de suivre l'aventure avec moi. Frédéric (Scr33tch) correcteur et auteur, Slype le paysagiste de pages et rédacteur, et enfin, Wild rédacteur historique des anciens fanzines du groupe Crack'N ROM.

On espère que ce deuxième opus de Cpc Fanz Bzh vous fera autant plaisir que nous avons eu nous-même à le faire. Ce deuxième numéro comporte un bon lot d'interview (internes et externes). Il y a les « nouveaux » formant la team qui se présentent à vous, ainsi que quelques autres (externes) que nous avons souhaité vous présenter.

On remercie tous ceux qui ont participé à ce numéro de près comme de loin, vous allez en découvrir certains au fil des pages. N'hésitez pas à nous faire part de vos remarques, en utilisant nos réseaux sociaux, ou par mail à l'adresse :

redaction@cpcfanzbzh.net
ou par courrier papier à :

Cpc Fanz Bzh
3 Hent Ar Braden
22300 Lannion - France

► Si vous aussi vous souhaitez participer au fanzine, merci de nous envoyer vos propositions par l'un des moyens cités plus haut. Nous sélectionnerons les articles les plus intéressants pour le fanzine. Notez bien qu'il nous sera impossible de vous renvoyer par courrier vos originaux.

Toug

Des machines qui font piou-piou et des Kouign Amanns

Vous avez toujours cru que l'Amstrad CPC était un ordinateur britannique ? Qu'il avait été conçu par l'équipe d'Alan Michael Sugar, le patron d'Amstrad ? Eh bien, détrompez-vous ! Cpc Fan Bzh a mené l'enquête. Nous avons découvert des preuves irréfutables que l'Amstrad CPC est en fait un ordinateur bel et bien breton, créé par des ingénieurs géniaux, qui ont été spoliés de leur invention par les Anglais !

Oui, vous avez bien lu ! L'Amstrad CPC est né en Bretagne, dans le secret le plus absolu, au début des années 80. Son nom d'origine était le BPC, pour Breizh Personal Computer, « ordinateur personnel breton ». Ses concepteurs étaient des membres d'un mouvement indépendantiste, qui voulaient utiliser la micro-informatique comme un moyen de libérer la Bretagne du joug de la France et de l'Angleterre. Ils avaient mis au point une machine révolutionnaire, dotée



nom du BPC en CPC. Les ingénieurs bretons, quant à eux, furent arrêtés par la police française, qui les accusa de terrorisme informatique. Ils furent torturés, emprisonnés, et réduits au silence. Leur histoire fut effacée des mémoires, et leur invention fut attribuée à Sugar, qui devint un homme riche et célèbre.

Mais nous, nous n'avons pas oublié ! Nous avons retrouvé les traces du BPC et de ses véritables inventeurs. Nous avons récupéré des documents, des témoignages, des pho-



d'un processeur Z80, de 64 ko de mémoire vive, d'un lecteur de cassette intégré, et d'un clavier mécanique. Le tout fonctionnait avec un système d'exploitation en breton, appelé BP/M, pour Breizh Program/Monitor.

Mais leur projet fut éventé par les services secrets britanniques, qui envoyèrent un agent infiltré, Alan Michael Sugar, pour s'emparer du prototype et des plans du BPC. Sugar se fit passer pour

un représentant d'une société de matériel HiFi, et réussit à gagner la confiance des ingénieurs bretons. Il leur proposa de financer la production et la distribution du BPC, en échange d'une participation minoritaire dans leur entreprise. Les Bretons, naïfs, acceptèrent, sans se douter du piège qui se refermait sur eux.

Sugar s'enfuit avec le BPC, et le ramena en Angleterre, où il le fit breveter sous son nom. Il changea le

tos, qui prouvent que l'Amstrad CPC est un ordinateur breton, et non britannique. Nous avons décidé de publier ces preuves dans ce fanzine, pour rétablir la justice, et rendre hommage aux pionniers de la micro-informatique bretonne. Ces documents seront diffusés très prochainement sur notre service Minitel, dès qu'il sera en place : 3615 CPCFANZBZH.

Scr33tch

**BREIZH
NUMERIQUE**

QUADRITO?!

BANDE DE
BACHI-
BOUZOUKS!

ET MOI ALORS,
JE COMPTE
POUR DES
SARDINES ?!



Il est 7 h, la Bretagne se réveille, moi aussi, ça faisait presque trente ans que je dormais. 30 années où j'ai laissé tomber cet univers de gros pixels, de sons enivrants, de textes défilants et de gros sprites animés.

Heureusement que l'amitié ne disparaît pas, les souvenirs non plus, tous ces merveilleux souvenirs sont revenus dans mon quotidien, grâce à Toug mon pote d'enfance. Qui un jour m'a offert un Amstrad Cpc et m'a relancé dans le tourbillon amstradien.

Lorsque j'ai lu son CFB#1 qu'il a fait tout seul, et qu'ensuite il m'a proposé d'y participer, je n'ai pu résister. Reprendre la plume et appuyer sur le bouton power de cette passion pour ces machines.

Depuis je me suis refait, par gourmandise, tous nos fanzines, nos démos, nos délire pcistes, je me suis remis à jouer aux jeux Amstrad et à revoir des démos. Me voici de retour, avec l'esprit de mes 17 piges dans Cpc Fanz Bzh.

Je participe également à Crack'N Rom Nostalgie, où je vous distille, de nouveaux articles pour vous faire vivre ou revivre de bons moments et découvrir les nouveautés de cet univers 8 bits !

Je découvre aussi de nouvelles personnes, comme Slype par exemple, notre enlumineur qui sublime le moindre article dans cette édition. L'Amstrad est

bien vivant, démos, jeux, utilitaires, émulateurs, et matériels... On se croirait en 1988 !

Il est 7 h 05, la Bretagne se lève et le Cpc Fanz Bzh aussi.

Bonne lecture !

Wild

P'tit Pick

Un quadrito ça n'existe pas, et pourtant il y en a un ici même, bon ok, cela n'a ni queue ni tête. Ici nous laissons les mots venir comme nous parlons. Pour arrondir les angles trop vifs, Scr33tch a essayé de nous corriger sans trop toucher au phrasé parlé dans la région. Une région bien étrange où le temps est capable de se contracter et de nous faire revenir en

1984 et l'instant d'après nous projeter à travers différents univers pas tous connus. Pour ma part, je pense avoir bien mis le bordel un peu partout dans le fanzine. Le résultat peut paraître loin des fanzines, mais non bien au contraire, Cpc Fanz Bzh est bel et bien un fanzine. Perso, j'aime

bien le Fanzine àCPM et son côté brut des années 90, ne changez rien pour àCPM. Ici, l'approche est juste différente. On espère que vous prendrez plaisir à le parcourir.

❖ Slype

ENTRÉES, PLATS, FROMAGES ET DESSERTS

SERVICE COMPRIS

Quadrito, un truc à quatre !	3
News, version rikiki	4
Des trucs en papier, ou pas	6
Tout l'Or du Maze	6
La copine de Toug à des boutons	8
Deux bretons bénis par le code	10
Tu dé bloques ?	16
Ce CPC, un vrai Bernard Lermite	18
Du gros son qui tache	21
Inspecteur Toug et Mister Wild	22
De la cuisine jusqu'à la taule	24
Mario Bros ? Non, Pizon Bros !	26
Il n'en existe qu'un !	28
Les Démon se couchent sur le papier	30
Ce Tipp-Ex est moultitâche	38
C'est d'là qu'il vient !	40
Let's Play!	42
Play again!	44
FaceProud	46
Tapis vert	48
The Bitmap Brothers	50
Tous en scène	54
C'est l'histoire d'un... ..	56
Q2K l'homme à battre	61
Hacklt ça se fume ?	62

ILS REVIENNENT !

La Team **Crack'N ROM** dont Toug et Wild sont membre depuis les années 90 et leurs disczines du même nom, reviennent en force avec un site dédié à toutes leurs publications de l'époque, dont le fameux fanzine « Le Canard Déchainé », vous savez le fanzine qui ringuadait Germaine ! Crack'N Rom Nostalgie, c'est le nom de ce site, où il y a en plus de leurs archives, des News, des nouveaux articles, de nouveaux hack... Cela se passe par-là : <http://www.zyvaproduct.fr/cracknrom>

PETIT OURS BRUN
apprend à fanziner



Ils ont participé à ce numéro :

Chef en chef :

Tanguy Barré alias Toug

Matelots :

Franck Mangematin alias Wild

Anon alias Slype

Correcte heure :

Frédéric Boisdron alias Scr33tch

et aussi :

Fred (des Blinderz), Yves Kien,

Rene Lips, Orko Ready, Titi,

TwoMag, Vynz

CPC FANZ BZH

Site web
& miniStore



[HTTPS://CPCFANZBZH.NET/STORE](https://cpcfanzbzh.net/store)

UN FEU D'ARTIFICE

Du côté des news en jeux vidéo pour Amstrad, certains d'entre vous se disent peut-être, que de nos jours il ne doit pas y avoir beaucoup de nouveautés 40 années après la sortie du premier Amstrad CPC 464. Plus aucun éditeur ne doit sortir quelque chose. Alors certes, aucun des éditeurs de l'époque, pour ceux qui seraient encore en activité, n'a dédaigné regarder du côté de ces vieux 8 bits colorés. Mais, parce qu'il y a toujours un « mais », il en est tout autrement pour ce qui est des indépendants ou de ces nouveaux éditeurs spécialisés dans la création de jeux pour rétro-computers.



TETRIS dotBAS (2022) - FREE

On va tout de suite mettre les choses au clair. En deux années, soit depuis début 2022, il y a eu plus de 240 nouveautés en jeux pour Amstrad CPC (old et +).

Vous vous rendez compte un peu ? Cela représente plus de 10 nouveautés par mois, soit 2 par semaine ! Tiens l'obsolescence, prends ça dans ta tronche ! Évidemment, nous n'avions absolument pas prévu de vous en présenter autant dans ce numéro, d'ailleurs il nous faudrait tout un hors-série de 500 pages si vous voulions vous en parler au moins un peu sérieusement. Si vous aviez vu ma tête à la vue de ces chiffres, mes yeux ont fait des trucs de personnages d'animés. J'essayais d'imaginer une possible formule magique pour tous les faire tenir en 2 pages. Oui 2 pages, les seules rescapées de la folie furieuse qui s'est emparé de la Team CFB.

“ TIENS L'OBSOLESCENCE, PRENDS ÇA DANS TA TRONCHE ! ”

Au départ nous devions faire un fanzine de 36 pages, au final il en fait 68. Ça fait déjà trop longtemps que nous aurions dû sortir ce numéro. Alors on a décidé de dire « stop » et d'arrêter à 68 pages point barre. Et du coup là, sauf à faire un « pov » listing en mode tableur, le genre de truc dont j'ai horreur et que je ne ferais pas. On vous aura juste dit qu'il y a plein de jeux pour vous éclater sur CPC.



Nom : Revenge Of Trasmoz Date : 2023
Type : Arcade, Plates-formes, Multijoueurs ☒CPC ☒CPC+
<https://volcanobytes.it.ch.io/revenge-of-trasmoz>



Nom : HYPERDRIVE Date : 2022
Type : Arcade, Shoot-en-Up ☒CPC ☒CPC+
<https://www.usebox.net/jjm/hyperdrive/>



Nom : Red Plane Date : 2022
Type : Arcade, Plates-formes ☒CPC ☒CPC+
https://github.com/salvakantero/RedPlanet_CPC



Nom : Blinky's Scary School Date : 2022
Type : Arcade, Plates-formes ☐CPC ☒CPC+
https://cpcrulez.fr/GamesTest/blinky_s_scary_school.htm



Nom : The Angel's Choice Date : 2022
Type : Arcade, Plates-forme ☒CPC ☒CPC+
<https://heaven-studio-z80.it.ch.io/theangelschoice>



Nom : Mandarin 2 Date : 2022
Type : Arcade, Plates-forme ☒CPC ☒CPC+
<https://mananuk.it.ch.io/the-mandarin-2>

DE NOUVEAUTÉS !

Attendez, je la refais. Il y a plein de NOUVEAUX jeux pour vous éclater sur CPC.

Une des raisons à toute cette agitation autour des jeux CPC, tient peut-être aux différents concours et manifestations proposés. Cela pousse à la création. Et tant mieux. Dans cette longue liste de nouveautés, on dénombre de très bons jeux codés à 100% en Basic. Et l'une des forces du Basic, c'est d'attirer des débutants (peu importe l'âge). Rien de mieux pour introduire encore un peu plus de nouvelles idées. Prenons deux exemples de jeux de qualité développés en Basic. On remarquera au passage que chacun de ces deux jeux a été développé par une seule personne qui ont tout fait eux-mêmes (code, gfx, musique et sfx) :

- Tetris dotBAS, un jeu conçu par Francisco Alcaucer, sorti en 2022. Ce jeu propose une variation de Tetris pour un ou deux joueurs vraiment fonctionnelle et « satisfaisante ».

- GOLD MAZE de 2023 écrit en BASIC 1.0 (464/664) et 1.1 (6128) par Vynz. Celui-ci reprend en parti le principe du jeu Labyrinthe d'Hasbro. D'ailleurs, il vous en parle un peu plus en détails, lui-même, un peu plus loin, dans ce fanzine.

Il y a des titres qui sont très appréciés par les fans de CPC. Nous les classons comme



GOLD MAZE (2023-2024) - FREE

« gros » titres. Ces jeux ont une qualité exceptionnelle. Ils surpassent beaucoup de jeux officiels qui sont sortis entre 1984 et 1994. Certains les dépassent même de très loin. Voilà un argumentaire pour faire taire les grincheux (ça matche aussi avec les grincheuses) qui vous disent, « C'est vieux ton truc, y'a rien qui sort dessus ! ».

Bien évidemment, toute cette agitation ne concerne pas uniquement la scène CPC. C'est toute la scène rétro qui est en alerte. Soyons heureux d'être dans l'une des plus actives. Mais trêve de bla-bla, et voyons ce qu'il est possible de faire avec si peu de place. Surtout qu'il faudrait aussi parler des utilitaires, des outils de développement, des démos, des nouveaux émulateurs (Check ! on a un dossier plus loin) puis le matériel... Pfff, vivement le CFB#03.

C'EST BIEN TROP PEU !

En effet, ce n'est pas ces neuf petites vignettes qui vont suffire. Il y a tant à raconter et à vous montrer sur tout ce qui se passe dans le monde du CPC d'aujourd'hui. Certains de vous, que dis-je, nombreux sont présent depuis le début des Amstrad. Et mieux encore, de nouveaux viennent se greffer à cette grande farandole qui déploie depuis 40 années déjà, ses couleurs criardes que l'on affectionne tant. C'est ça qui compte : s'unir autour d'une même passion. Quel que soit votre profil, l'important est de participer.

On va inscrire dès maintenant un nombre de page de news digne de ce nom pour le prochain numéro. Ainsi que d'autres rubriques que l'on aime tous retrouver dans nos périodiques (périodique sans vraiment de date... disons apériodique) comme par exemple « Le courrier des lecteurs » (NDLR : ça permet aussi de corriger les coquilles et autres erreurs !). Des « Petites annonces » de tout ce que vous voulez tant que cela a un rapport avec les CPC, dès l'instant où cela reste courtois et en accord avec le bon sens et que cela peut être utile à tous fans de CPC. Par contre, il n'y a pas de place ici pour laver les sacs de linges sales, surtout que certains datent de longtemps, je ne vous raconte pas l'odeur !

Et puisque ces News n'en sont pas vraiment, profitons-en pour remercier tous ceux qui nous ont supportés et/ou aidés pendant ces mois. Et vous qui avez (pour ceux présents sur Facebook) supportés l'incessant flux de mêmes plus ou moins farfelus. Allez, je balance, c'est Toug l'initiateur de ces mêmes, que je ponce pour leur donner un goût sucré et salé, Bzh oblige. Le sel c'est à ça que l'on reconnaît les vrais ! ❖



Puisque la version 2023 fut un succès, PifLyon alias Duffy et son équipe (Retrodrum, Hinac et JB le Daron) remettent le couvert pour cette année 2024. Cela se déroule sur le site d'Airbus Atlantic Rue de l'Arsenal à Rochefort (17) les 23 et 24 mars prochains. Il faut réserver son billet d'entrée via le site dédié : crocofest.fr. Les tarifs sont de 5€ pour les visiteurs, 10€ pour les « exposants » et gratuit pour les moins de 12 ans.

Un « Meeting » qu'il ne faut pas manquer, si vous êtes libre ce week-end là et que les vieux micros vous branchent. Ne sont acceptés que les vieux micros de 8 à 32 bits. Aucune console n'est invitée à part la GX4000 d'Amstrad qui a un statut particulier.

DE L'AIDE...

Mickael de BZH GAMES à besoin d'aide...

BZH GAMES utilise 2 émulateurs, mais le seul qui est compatible avec tous les jeux c'est CPCBox. Son créateur utilisait une ancienne technologie gérée par Mozilla mais qui est devenue obsolète et le son n'est plus émuler.

Mickael recherche quelqu'un capable de faire évoluer « CPCBox », où de savoir s'il existe un autre émulateur que « CPCBox » et « Tiny » qui lui aurait échappé avec lequel la fonction javascript « toDataURL » fonctionne pour gérer les screenshots et le son. Contactez-le via le site de BZH GAMES.



RECHERCHE

Note ami Titi du fanzine ùCPM recherche un scanner DART pour augmenter la qualité des images publiées dans le fanzine ùCPM.

Ce scanner est plus précis que celui qu'il utilise aujourd'hui, il se plug sur une imprimante Amstrad DMP ou en tout cas matricielle et numérise point par point les images en noir & blanc.



➡ Répondre à la rédaction qui transmettra ou directement à Titi via Facebook.



Nom : The Brush Brothers Date : 2023
Type : Arcade, Plates-formes, Multijoueurs ☒CPC ☒CPC+
<https://21bloques.itch.io/the-brush-brothers>



Nom : Tenebra 2 Date : 2023
Type : Aventure graphique, Labyrinthe ☒CPC ☒CPC+
<https://h4plo.itch.io/tenebra-2>



Nom : Jax the Dog Date : 2023
Type : Arcade, Plates-forme ☒CPC ☒CPC+
<https://caposoft.eu/amstrad/jax-the-dog-amstrad/>

Amis lecteurs, je ne vous apprendrais rien en vous disant que nous sommes peut-être la dernière génération à consommer du papier. La belle époque des magazines informatique est presque entièrement révolue. Malgré cela, nombre de passionnés continuent à créer des fanzines, des magazines, des graphzines (merci Slype pour l'info) et aussi d'autres trucs en "zine" (disczine, webzine...) Et c'est génial !

A voir le nombre de nouveaux titres qui sont apparus ces deux dernières années, on a presque l'impression d'être dans les années 90. La scène CPC est l'une des plus active en nouveauté « presse ». Continuez à faire des fanzines, des magazines, des démos, des jeux....

Allez, faisons ensemble un petit tour très rapide de toutes ces merveilles. Si on en a oublié, merci de nous en informer, on en parlera avec grand plaisir dans le prochain numéro.

ùCPM, est un fanzine gratuit et en papier de bois, roulé à la old-school avec des Amstrad CPC ! Il est délivré au format pdf pour une diffusion rapide et économe en papier, mais vous pouvez l'imprimer par vous-même car c'est du N&B.



<https://kenshiro72.wixsite.com/ucpm>

Amstrad Cent pour Cent (10€) c'était LE Magazine CPC le plus apprécié de notre génération. Et bien il est de retour ! Un numéro 50 est sorti en juin 2021 et le numéro n°51 est en cours de réalisation. On espère une sortie avant la fin de cette année. C'est Darksteph qui gère cette affaire avec une bande de passionnés. On me souffle que l'ADN du magazine est respecté.

<https://www.amstradcentpourcent-boutique.fr>

ùCPM c'est une Team prolifique, quatre numéros sont déjà sortis, et le prochain devrait sortir en mars ou avril. À propos, vous trouverez une interview de Titi, l'initiateur du projet, dans ce numéro.



<https://elegance-editions.eproshopping.fr>

Le prochain numéro est annoncé pour juillet 2024.

64 NOPs (20€), là c'est du sérieux. C'est en tout cas l'orientation affichée de ce magazine dédié au code et à la programmation sur CPC. Le deuxième numéro, que nous n'avons pas encore

CPC-Anachronie (lvl 1) est un nouveau magazine dont le premier numéro est sorti en novembre 2023. Plus de 100 pages réalisées par Oncle Céd et son équipe. C'est cette même équipe qui produit la parution **Fanzine GX**, qui lui, est dédié aux consoles Amstrad GX4000. Le magazine et le fanzine sont encore disponibles à la vente sur le site :

VYNZ PAR VYNZ : OH MY GOLD !

10 ans, c'est l'âge que j'avais, lorsque le célèbre jeu de société Labyrinthe de Ravensburger est apparu en 1986. Dans notre famille, nous jouions souvent aux jeux de société. À Noël, en plus des cadeaux que nous recevions avec mes sœurs, nos parents offraient pour toute la famille un jeu de société. Nous aussi nous avons eu ce fameux Labyrinthe auquel nous avons tous beaucoup joué.

À la maison, il n'y avait pas d'ordinateur ni même de console de jeux vidéo « qui aurait abîmé la télé ». Le premier ordinateur à la maison sera un PC Commodore en 1990 (HDD de 20 Mo et carte VGA). Très vite, sur ce compatible PC, je me suis mis à la programmation, ayant gardé un vif souvenir du plan informatique pour tous en 1985.

J'ai d'abord bidouillé en GW-Basic, puis en Turbo-Pascal, en utilisant des routines d'affichage en assembleur tirées d'un ouvrage Sybex, et des graphismes en 256 couleurs dessinés sur Deluxe Paint 2 (version DOS). J'ai toujours des projets pour le PC. Ils sont mis de côté pour plus tard, car ils

sont de plus longue haleine que mes programmes actuels pour les 8 bits. Les Amstrad CPC ont un excellent Basic. Celui-ci permet beaucoup de choses, pour autant qu'on ne se lance pas dans un jeu d'action plein de sprites.

Dans Gold Maze, on joue comme dans le jeu de société Labyrinthe. On peut changer la structure même du labyrinthe à notre avantage, en poussant une rangée de cartons de façon à pouvoir avancer notre pion jusqu'au trésor. Ce dernier est indiqué par une carte en notre possession. L'informatique, permettant de s'affranchir des contraintes physiques, dans Gold Maze, ce sont toutes les rangées et colonnes qui sont



poussables, pour un total de 28 possibilités (au lieu de 12 dans le jeu initial). Le jeu sur ordinateur est essentiellement un plaisir solitaire. Cette adaptation libre ne requiert plus de 2 à 4 joueurs, comme dans l'original. Les cartes trésors sont à présent dévoilées dès le départ par 3. Mais attention, leur validité est limitée : elles disparaissent au bout de 4 tours. À droite de l'écran, se constitue votre collection d'artefacts en or à mesure que vous les ramassez. J'ai introduit un score dans le jeu, qui représente en dollars, l'équivalent de la fortune que vous accumulez. À l'issue de la partie, des statistiques s'affichent et votre fortune s'accroît selon vos accomplissements. Par exemple, si vous avez récolté 10 trésors d'affilée, ou encore si vous avez complété une famille

lu, est annoncé pour un public plus large et tant mieux. Le projet a été lancé par Hicks (du groupe Vanity) et Toms (du groupe Pulpo Corrosivo). 64 NOPS est à retrouver ici : <https://fr.ulule.com/64-nops-numero-2>



Keep Cool est un mo-nu-ment de 168 pages (un fanzine de 110 pages + un cahier 3D de 58 pages) réalisé avec brio par Frédéric Bellec alias Fredisland (monsieur ACME). Il est sorti en 2022 et a été révisé en 2023. Il faut absolument voir et lire ce fanzine. Il y a là un travail titanesque. Chaque page est travaillée avec soin. Au menu : articles, trucs et astuces, codes, routines, tests, jeux et plein d'humour...



Le fanzine est accompagné d'une disquette (sous forme de fichier .dsk) regroupant l'ensemble des listings présents dans le fanzine. A charger sur ACME...

Amstrad Addict est un magazine collector en anglais réalisé par un ancien journaliste du magazine Amstrad Action. Au sommaire, des interviews et pas des moindres (Alan Sugar, Roland Perry...) et toute une suite d'invités incontournables et d'articles intéressants comme dans les années fast du CPC. Attention, c'est tout écrit en Grand-Breton, mais cela ne gênera pas nombre d'entre vous. Disponible en version papier (£ 8) ou PDF (£ 5.50) sur le site : <https://www.pixel.addict.media/shop/digital-amstrad-addict-magazine>



Fatmag est LE dernier disczine au format disquette réalisé par Roudoudou. Deux numéros sont déjà sortis en 2023. Fatmag est un disczine qui



donne la priorité au texte. Ici on a de quoi lire tout en s'informant. Le texte est riche et un soin particulier a été fait sur la police de caractères. A dévorer d'urgence.

Disc Missing est un disczine hors-série du fanzine uCPM. Trois numéros sont déjà sortis, de 3 à 4 pages chacun. À lire sur vos CPC (ou émulateur). Chaque numéro explore un sujet choisi parmi les créations iconiques, il peu s'agir d'objets électronique, de séries... <https://kenshiro72.wixsite.com/ucpm>



Crazy Piri Chronicle (CPC) est un fanzine CPC Cartouche pour la gamme CPC Plus (6128+, GX4000). Original comme concept non ? Graphiquement parlant très coloré et avec de la musique super cool. Pour ce numéro 1 sortis en 2023, Redbug y consacre tous ses articles autour du Croco-Fest 2023. Hâte de voir un numero 2 sortir cette année. A découvrir impérativement. <https://crazypiri.itch.io/crazy-piri-chronicle-1>



d'artefact (au total, 8 succès sont déblocables, détaillés dans la notice).

Pour l'écran-titre, j'ai dessiné un labyrinthe en 3D sous SketchUp. Je l'ai retravaillé au pixel près sous Photoshop. Quant à la musique, j'ai choisi un morceau de J.S. Bach à 3 voies qui m'a donné bien du tracas en transcription pour l'Amstrad. Côté programmation, j'ai réutilisé et enrichi un petit moteur de musique que j'avais écrit pour le jeu Stone Slyng et j'ai consigné en DATA les périodes des notes et leur durée. Pour les graphismes en jeu, j'ai utilisé la redéfinition de caractères et ai redéfini presque toute la table ASCII à

l'exception des caractères d'usage courant, tels que les lettres majuscules et les chiffres.

Gold Maze à été programmé en Basic 1.1 et au format disquette. Je tiens à remercier les collègues du rétro qui m'ont aidé à réaliser la conversion de Gold Maze en Basic 1.0 pour les CPC 464. Vous trouverez les fichiers à télécharger sur la page « créateur » qui m'est dédiée sur itch.io.

Mon prochain projet pour Amstrad CPC, sera une suite à Dungeon of the Silver Star. Sous réserve, il devrait sortir avant la fin de ce premier trimestre 2024. Pour vous tenir au cou-

rant, je vous invite à me suivre sur Facebook, sur ma page de créateur, ou encore sur ma chaîne Youtube.

● Vynz

Facebook : Vynz Retro
Youtube : Retro VynZ



Page de créateur : vynz-prog.itch.io

TOUR DE JEU

1. Tourner la tuile
À DROITE pour tourner dans le sens des aiguilles d'une montre.
À GAUCHE pour tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
TOUCHE ESPACE ou FEU pour valider.
2. Sélectionner l'entrée du labyrinthe à pousser avec la tuile
À DROITE pour tourner dans le sens des aiguilles d'une montre,
À GAUCHE pour tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre,
TOUCHE ESPACE ou FEU pour valider
3. Déplacer le personnage dans le labyrinthe pour collecter des trésors



Ces trois cartes indiquent les trésors à collecter.

La tuile avec laquelle vous orientez et poussez le labyrinthe.

Billes symbolisant le nombre de tours restants avant que le trésor ne disparaisse.



Votre collection de trésors est affichée à droite.

Votre fortune (plus vous collectez rapidement un trésor, plus vous gagnez d'argent).

Ce que vous devez faire.

Vynz nous a donné son accord pour traduire en Français sa notice...

Ma Copine

Je vous présente ma copine de vacances, ma New Nintendo 2DS XL. Elle m'accompagne pendant mes congés annuels depuis déjà quelques années. Elle va de pair avec quelques jeux DS, ainsi que des jeux 3DS. Je n'utilise pas la 3D. Elle me rend malade de toute manière je ne peux pas, c'est une 2DS. Le Papa Noël m'a offert celle-ci en sachant que j'allais m'en servir pour du Retro Gaming via ses émulateurs (Amstrad, Nintendo NES, Megadrive...). J'avais déjà une DS, mais l'écran XL est un plus grand confort, surtout pour nous, les cinquantenaires.



Pour moi, cet émulateur est parfait. Il fait bien le job. L'écran du haut, c'est notre écran d'Amstrad 6128 avec son basic 1.1.

Quant à celui du bas, il se compose de 4 onglets. Le premier AmeDS, c'est le clavier virtuel avec 2 lecteurs de disquette A et B.

Le second, est l'onglet Disks, là où vous chargez vos jeux ou autres avec un bouton Autoload (très utiles) pour lancer votre logiciel tout seul sans rien taper. Vous pouvez également sauvegar-

der vos fichiers au format SNA ou DSK. Le troisième onglet représente les Options afin de passer de la couleur au monochrome, avec un mode écran Overscan, Normal, Extend et Auto. Une touche Redefine keys, Screenshot et le Reset.

Le troisième onglet représente les Options afin de passer de la couleur au monochrome, avec un mode écran Overscan, Normal, Extend et Auto. Une touche Redefine keys, Screenshot et le Reset.



Enfin, le dernier onglet, c'est le Wifi. Sa configuration est un véritable mystère pour moi. Si quelqu'un peut m'éclairer, merci d'envoyer un message à la rédaction.

Un petit Bémol quand même, il en fallait un, c'est sur les CRTC. Pour les jeux, ce n'est pas gênant. Mais pour quelques démos ou fanzines disquettes, cela peut l'être. Bon, je chipote un peu. Après, on a d'autres supports pour profiter de tout cela. Et le son est bien pris en charge. Par contre, pour jouer au clavier virtuel, c'est mort (sauf les jeux d'aventures). Tout ce fait avec les boutons de la console. En fait, vous le pouvez, mais je vous souhaite bien du courage !

Pendant mes vacances, j'ai découvert quelques jeux que je ne connaissais pas encore. Parmi ceux-là, un jeu m'a tapé à l'œil, et quel jeu ! Une superbe surprise pour moi,



de vacances

c'est vous dire. J'y ai joué au moins une vingtaine de minutes par jour (surtout le soir avant de me coucher). J'ai tout kiffé de ce jeu, de l'écran de présentation au gameplay. Si j'avais eu ce jeu dans les années 80/90, je suis certains que j'aurais pris au moins autant de plaisir qu'aujourd'hui. Graphiquement, il me rappelle assez Solomon's key. Ce jeu, c'est Magica, sorti en 2016 et créé presque entièrement par Juan José Martinez, un développeur espagnol qui travaille et vit maintenant en Angleterre. Il a codé le jeu, créé les graphs et même la bande son. Seul l'écran de chargement n'est pas de lui. C'est Vanja Utne qui l'a réalisé. Par le biais du jeu, j'ai découvert son site internet : <https://www.usebox.net/jjm/>. Nous y trouvons toutes ses autres créations pour Amstrad, dont The Dawn of Kernel, Kitsune's Curse, Brick Rick ou Hyperdrive. Juan José programme également pour Dos, Zx Spectrum, Msx et Commodore 64. Pour ma part, je vais télécharger les 4 autres jeux Amstrad, pour occuper mes prochaines vacances

Comment jouer ? Au joystick ou au clavier. Vous avez 50 secondes pour vous débarrasser de tous les ennemis sur chaque étape et collecter toutes les potions pour faire apparaître la porte de sortie. Pour éliminer vos ennemis, vous devez leur donner un coup de pied, quand ils sont assommés, sinon ils vous tueront. Vous pouvez aussi les étourdir en utilisant votre magie ou en les frappant avec d'autres ennemis. Vous pouvez donc utiliser des effets de chaîne pour vous aider dans votre tâche. Une fois qu'un ennemi a été tué, une potion prendra sa place. Collectez toutes les potions et passez la porte avant la fin du chrono pour découvrir le niveau suivant. Plus il vous reste de temps, plus gros sera votre bonus. Tous les 10 000 points, vous aurez droit à une vie supplémentaire.



Vos adversaires sont des Bouffons, reconnaissables à leur pompon jaune. Ceux-ci sont simples à battre. Il y a ensuite un chevalier, lui on peut le toucher que par derrière (ce n'est pas joli, joli tout ça) car il a une armure. Le magicien, quant à lui, est armé de sa magie comme vous. Donc, en gros, évitez le face-à-face. La sorcière

vole sur son balai, elle n'est pas vraiment forte. Le goblin est comme le magicien, mais en plus agile et plus rapide. Les démons sont rapides et ne vous lâcheront pas. Les fantômes, il faut s'en méfier car

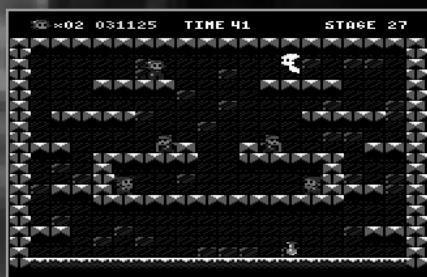
Toug Tip !

Dans Magica, repérez où se trouve la porte de sortie de chacun des tableaux peut vous faire gagner de précieuses secondes. Mémo-risez les tableaux où vous devez bouger de suite pour ne pas perdre une vie.



J'adore le concept de ce jeu, et surtout c'est le genre de jeu où l'on se dit « Putain, j'ai perdu, fais chier, c'est simple pourtant, allez, je recommence ». Pour le moment (à mi-juillet) je suis au niveau 17, c'est le tableau 7 qui me pose plus de soucis. Au total, il y a 50 niveaux. Bon courage ! Pour vous aider, j'ai fait appel à un expert, le dénommé TWO MAG, pour nous faire un tutoriel pour nous expliquer comment ajouter des vies infinies, ou au moins plus de vies, du temps infini et peut-être plus. Elle n'est pas belle la vie ? Moi, je suis un puriste et préfère le challenge natif du jeu.

ils peuvent traverser les murs. Enfin, les derniers ennemis, les fées lâchent une fiole à récupérer lorsque vous les tuez. C'est du temps en plus, si vous le pouvez, mais elles disparaissent au bout de quelques secondes. Si vous ne les tuez pas, vous pouvez quand même finir le tableau, contrairement à tous les autres ennemis.



■ Toug



VOUS AVEZ NOTRE

W

Oui, nous y étions ! Toug et moi (Wild), nous avions déjà depuis un moment décidé de remettre les pieds dans la scène active de l'Amstrad CPC. Aussi, nous ne pouvions pas manquer cette occasion. Une Party pas trop loin de notre pays, la Bretagne. On ne pouvait qu'y être ! Ces ambiances, ces odeurs de condensateurs usés jusqu'à la corne, ces lignes de cok... oops pardon, ces lignes de codes, ces musiques mélodiques au timbre bien particulier, ces tas de gros pixels formant des images plus ou moins abstraites, ces démos rarement jouables mais tellement envoutantes, ces nouveautés en jeux et j'en passe, la plupart conçus sur place par des gamins prépubères (de même si pour certains déjà bien cinquantenaires). Nous avons trop hâtes de voir, en chair et avec leurs os, ceux qui se cachent le plus souvent derrière des pseudos plus ou moins farfelus.

“une paire de Bretons”

Nous nous sommes donc inscrits quelques semaines avant l'événement au Benediction Coding Party #3 qui était organisé par Eliot du groupe Benediction. C'est un habitué de la chose, reconnu comme un organisateur sachant organiser. L'inscription était obligatoire. Une petite cotisation était également demandée pour participer aux frais de bouche, comme on dit. Nous ne nous étions réservés qu'une seule journée sur

les quatre pendant laquelle se déroulait cette Coding Party #3. Quatre jours, ça en fait des piles de chaussettes à laver. Une seule, car c'est le seul créneau qui nous correspondait à Toug et moi, soit le jour du seigneur. La veille du départ, Toug m'avait rejoint dans mon antre, ainsi il y avait là une paire de Bretons ! Nous voilà partis, très tôt le matin. Le ciel matinal nous annonçait un temps normal pour nous, humide pour les autres. Nous



voilà assis dans le vaisseau qui nous emmène à la grand-messe de la Benediction, nous avons hésités à mettre nos soutanes, mais pas de prières nous avait-on dit. Alors, c'est en civils que nous y sommes partis. La Bretagne, c'est grand. On en a fait avaler des kilomètres de bitumes à notre vaisseau. Trois jours plus tôt, nous avions déjà fait partir le tracteur et sa longue remorque. Celui-ci avait une mission bien particulière à faire non loin de cette Benediction. Il nous a fallu une

bonne partie de la matinée pour arriver jusqu'à Gavray-sur-Sienne. Un peu perplexes sur l'endroit, nous avons fait une halte à l'église Sainte-Trinité de Gavray qui est en contre bas du local où finalement se déroulait cette Benediction. Mais mis à part le père Fabien Le Cam qui allait ordonner sa messe, il était clair que ce n'était pas ici. Revenant aux indications du GPS, nous avons remonté la Rue de la Poterie jusqu'à la place où se situe le local abritant cette Benediction Coding Party #3.

Toug et moi avions un peu l'impression d'arriver comme des cheveux sur la soupe. Nous n'étions, ni lui, ni

moi, codeur, démomakeur, concepteur de jeux ou de je ne sais quel type de musique. Pour preuve, nous sommes arrivés quasiment les mains dans les poches. Avec Slype (qui est resté loin car il travaille sur la maquette du Fanz), nous sommes des faiseurs de

T

Me voici donc à mon tout premier meeting Amstrad CPC depuis ma résurrection en Octobre 2022. Je n'avais jamais participé à ce genre d'évènement dans ma première vie de CPCiste entre 1989 et 1993 (lisez le 1er numéro !). J'aurais dû participer en 1994 à mon premier meeting, avec mes 2 compères Baud et Wild, mais je suis resté bloqué en mer à la date prévue. Apparemment, on ne détourne pas un porte-avion pour ce genre d'évènement (vraiment n'importe quoi). Comme quoi, rien est perdu. Il faut toujours croire aux miracles. Mais, purée, je délire là non ? Allez reprends toi, Toug !

J'y suis allé sans aucun apriori, accompagné de mon pote d'enfance, Franck, alias Wild. Des noms d'invités de haut vol de la communauté CPC y étaient annoncés. Je vous avoue que je ne connaissais que 4 à 5 noms parmi ceux-là, soit de réputation, soit par le biais de Facebook. Pour les autres, j'ai fait leur connaissance sur place. Faut dire que j'ai un vide de 29 ans à combler concernant la scène Amstrad. Un vide que j'essaie de combler depuis le mois d'octobre 2022, date où j'ai décidé de revenir à mes premières amours. J'essaie, en quelque sorte, de faire une mise à jour de mon système, et ce n'est pas gagné !





BENEDICTION !

CODING PARTY #3

fanzines. Mais bon, nous ne sommes pas là pour parler de nous, mais bel et bien pour parler avec tous ces vrais hard-codeurs de tous poils.

Nous ouvrons la porte de cette jolie salle à Gavray pour y découvrir un antre du Coding. Là, une vingtaine de fidèles s'agglutinent autour de 2 rangées de tables, toutes remplies d'ordinateurs. La plupart sont des CPC, mais pas que. On laissera loin l'idée de guerre de clan entre les Old et les Plus. Ce sont tous des membres de la même famille, et on ne divise pas la famille. On ne plaisante pas avec la famille ! Tous reliés par des kilomètres de câbles de tous genres, certains CPC sont connectés à des grappes d'extensions, un peu comme si le CPC était une locomotive avec tous ses wagonnets accrochés derrière. Au bout de cette grande pièce, on pouvait remarquer une scène avec un grand écran relié à un vidéo projecteur, diffusant démos, graphx et ziks qui sont produites en live durant la party. A côté, se trouvait également le dortoir improvisé, un endroit bourré de matelas,

de couettes, de sacs de couchage et des piles de chaussettes, histoire de recharger ces humains accros aux pixels.

Car oui, un codeur ça doit aussi se recharger.

A peine arrivés, nous commençons à faire un tour de table. Tout ce joli petit monde s'activait derrière le clavier à coder, tester, composer ou bidouiller un truc. Les premières personnes à qui on va prendre les mains sont RedBug et Shaan1974 du CriziPiri. Pour nous, ce sont les géniaux créateurs du tout nouveau site d'informations AmsNews qui officine en France et en Belgique (mais depuis la Belgique histoire de rester en terrain neutre). On se présente « Salut moi c'est Toug de Cpc Fanz Bzh, enchanté... » et « Yo moi c'est Wild du Crack'n Rom Nostalgie ! » et nous entamons la discussion. Ici, nous avons à faire à de vrais passionnés. Une superbe



RedBug & Shaan1974 / CriziPiri

rencontre. Red Bug nous demande de faire une photo souvenir. En bon journaliste, il prépare déjà son article. On abrège un peu, car nous aimerions parler avec

tous. Même si on sait que c'est mission impossible, on va néanmoins essayer de parler avec le plus grand nombre. A côté, il y a un gars qui se prend la tête sur son code. On ne pouvait pas le manquer car il porte un tee shirt Amstrad CPC qui tape à l'œil. On va le voir et on lui demande ce qu'il fait de beau. Nous avons à faire à Cracky, baptisé Olivier, qui nous prévient direct, je ne suis pas le Cracky, moi je suis



Cracky le vrai, mais l'autre !

Cracky. Heu... en effet, il y a déjà eu un Cracky sur la scène CPC à l'époque mais il ne doit plus être actif depuis un moment. Olivier, donc, super sympas, super motivé, commence à nous expliquer le fonctionnement des ruptures lignes par ligne et de l'effet qu'il compte créer pour sa future démo. On répond en cœur « wouahhhh, ok, cool, c'est génial, ahhhh, ok, et ça fonctionne comme ça ? ». Mais je l'avoue, car mentir c'est pêcher, je ne comprends rien au Sinus et encore



Franck a quasiment tout dit dans la première partie de cet article (là au-dessus). La plupart du temps, nous étions ensemble à la BND3. Et puis, c'est bien de partager les tâches quand on est plusieurs (Note de Slype : wouais on a compris, c'est Wild qui fait la vaisselle). J'ai néanmoins envie de vous donner mon impression de cette visite à la Benediction Coding Party #3. Pour rappel le meeting s'étalait sur 4 jours, nous n'avons assisté qu'à une seule journée. Evidemment, cela ne pouvait être que le dimanche. Mais quelle journée ! Et contrairement à l'impression du petit matin, cette journée fut ensoleillée. Cela fait du bien, ça faisait quelque temps que nous n'avions pas senti la chaleur du dieu soleil.

Evidemment, cette belle journée nous l'avons passé en intérieur. Fallait bien que le sujet nous intéresse pour en être. En fait, on a pas vu passer la journée. Tout le monde était branché sur la même fréquence. Les amateurs comme ceux qui abordent cela de façon plus professionnelle, tous étaient à l'unisson. J'ai beaucoup aimé discuter avec tous ces passionnés. Nous avons échangés nos diverses expériences, passées, présentes et parlé de celles à venir. Comme le dit Franck, en effet je suis resté sur le cul



moins au Cosinus ! Comme dirait Gad Elmaleh, « ça t'a déjà sauvé d'une galère ça ? ». Mais le plus important, c'est qu'Olivier est super motivé et s'investi dans la réussite de son objectif : faire un effet d'ondulation avec des rasters, alors qu'il n'a découvert le langage assembleur que depuis 3 jours. Perso, j'adore les gars comme ça. Je lui demande ses coordonnées car je tiens à rester en contact avec lui.

“ Un mec aux cheveux longs, dans une Party de quinquas, impossible de le rater ! ”

Ensuite, nous avançons et nous allons dire bonjour à un gars qui est en train de coder sur son ordinateur. Incroyable non ? C'est un mec aux cheveux longs. Dans une Party de quinquas, on ne peut pas le rater ! Il porte un sweat noir estampillé Slash. Nous sommes en présence du fameux Zisquier, le concepteur de La Culotte de Zelda ! Ouahhh c'est du lourd en technique (je ne parle évidemment pas de son poids). On commence à discuter avec lui. Il est très ouvert, sympas et très souriant. Il est en train de bosser sur Goldorak, le jeu initié par Titan. Mais il reste quand même dispo-



Zisquier

en regardant la preview du jeu d'Édouard, alias Roudoudou (en Avant Guingamp !). Son futur jeu, dénommé Bubble Quest est un jeu auquel on peut jouer à la manette ou au clavier. C'est un classique du genre, mais surprenant sur un CPC. Une vraie tuerie. Édouard nous explique qu'il a préparé son programme en une vingtaine d'heures, et que cela va lui faire gagner un temps fou. Quand il recevra tous les écrans de jeu en provenance de Barjack, le graphiste du jeu. Il est prévu 20 niveaux. Evidemment, la difficulté augmente à chaque niveau. Ce jeu lui a été inspiré d'un autre jeu en ligne, Soap Bubble. En gros c'est

nible pour discuter. Nous en apprenons un peu plus sur La Culotte de Zelda. J'aborde avec lui le sujet de la licence afin de savoir s'il n'a pas eu de problème avec Nintendo pour la sortie de ce jeu. Il me répond que non. Il ajoute qu'il existe une exception juridique française, qui permet de ne pas être attaqué à partir du moment où le jeu est une caricature de Zelda et non pas un portage. Au détour d'une phrase, j'apprends que Zisquier s'est lâché sur le jeu Zelda avec une fin plutôt coquine et que tout le jeu est bourré d'easter eggs sexy. Ne me dis rien, lui ai-je dit. Je vais tenter d'aller au bout pour découvrir par moi-même tous ces clins d'œil coquins.

Nous continuons notre parcours dans ce tumulte de câbles et de bonne ambiance. On avance à la rencontre du très grand, et pourtant si modeste, Tom&Jerry. Héros de notre enfance, qui nous a fait économiser un pognon de dingue grâce à ses jeux en accès libre. Toug est en extase et commence à tailler la bavette avec Hervé (alias Tom&Jerry, faut suivre quoi). Il nous raconte de petites anecdotes bien croquignolantes. Hervé a ramené une console Sega. Ca c'est un joueur. D'ailleurs, il continue à jouer sur son Amstrad CPC à de bons jeux classiques.

Notre parcours nous amène à la rencontre de David et Christophe, alias Mister AST et Kris du groupe Impact. AST planche sur une nouvelle démos et Kris sur un graphisme via ImpDraw, leur logiciel de conception graphique. Kris nous fait une démonstration de leur logiciel, c'est bluffant et d'une telle simplicité d'utilisation. C'est un outil à mettre entre toutes les mains d'artistes en herbe de gros pixels. Puis on tape la discute avec AST, un gars en or je



Kris & Mister AST

vous le dis. Il est super sympa, souriant avec le petit accent qui sent bon le sud et la joie de vivre ! On ne parle même plus d'Amstrad ni de programmation, mais on cause de la vie, des inspirations, de tout quoi ! Que du bonheur...

Et puis nous continuons à la rencontre de Genesis8, qui gère l'un des plus vieux site Internet traitant de l'Amstrad CPC. Je ne me rends pas compte, mais nous discutons pendant presque 30 minutes. Que le temps passe vite ! Nous sommes arrivés vers 10h20 et il est déjà presque midi et nous nous sommes présentés qu'à 5 ou 6 personnes. On passe donc dire bonjour à Eliot, le grand ordonnanceur de l'événement, on en profite pour payer notre dû (tu as de la chance Eliot, à une époque on se serait incrusté gratos lol). On passe aussi voir Hicks et récupérer nos exemplaires de son superbe livre Memory Full, qui est entièrement dédié à la scène Demomaking des belles années CPC. J'en profite également pour lui payer celui commandé à l'arrache juste

va être du très lourd. En plus vous aurez la musique qui n'était pas encore implanté dans le jeu. Il m'a aussi dit qu'il avait sorti un autre jeu qui date de 2 ans, Open Tower Defence. Je l'avais raté, je le téléchargerais pour y jouer. Mais, après la sortie du Fanz. Franchement, c'est une belle rencontre. J'ai aimé discuter avec Édouard. Nous avons parlé un peu de notre jeunesse avec les potes de nos quartiers respectifs de la banlieue parisienne, de randonnée, Le Corbusier (l'architecte)... Bref, un très bon moment.

échanger avec nos contacts CPC. Je suis super heureux de pouvoir enfin mettre un visage sur des gens que j'admirais autant. On tape la discute avec Nicky One et Bouba puis on s'échange nos numéros et nos mails. Il se peut même que la DBT nous répondent une petite démo comme elle savait si bien le faire à l'époque. A l'arrache, comme CNR et LCD !

Puis Roudoudou a invité Toug à passer le voir, lui et son CPC 6128+. Il voulait lui montrer un truc. Là, il lance devant nous la preview du futur jeu Bubble Quest qu'il a programmé pour 6128+ et GX4000. Grand Silence, et ouahhhhhhhhh ! Une tuerie ce jeu. Zisquier, également présent en reste bouche bée comme nous tous. Très vite les participants s'agglutinent autour de l'écran à regarder cette preview...

Roudoudou nous explique le côté technique de la création de ce jeu. Nous, on reste encore



sur le cul. On se regarde tous en se demandant pourquoi, à l'époque, sur GX 4000 ou 6128+, ils n'ont pas été capable de faire ça. Avec des jeux de cette qualité, le CPC aurait survécu encore un temps à l'arrivée des consoles 8 et 16 bits. Un temps pendant lequel, peut être qu'Amstrad aurait pu s'adapter à ces nouveaux marchés.

Et puis arrive le moment, tant attendu par tous, de la présentation des productions démos, GFX et zik du week-end. Eliot nous fait découvrir sa dernière démo qui emmène encore plus loin le fameux Plasma de Gozeur. Il m'a expliqué, un peu plus tôt, que c'était la première fois que l'on retrouvait des rasters derrière du plasma.

Profitant d'un temps mort, je suis allé récupérer dans notre vaisseau, la maquette d'une double page que Slype nous avait concocté quelques jours avant.

J'ai loupé une petite demi-heure du meeting pour quand même profiter du soleil, et reprendre un peu du teint de cet été. Nan, je plaisante. J'en ai profité pour appeler ma sœur, car c'était l'anniversaire de mon neveu, et je tenais à lui souhaiter. Bon ok, comme souvent avec quelques jours de retard, mais c'est la famille, c'est important ! Oui c'est hors sujets, je sais. Mais c'est mon Fanz, je fais ce que je veux ! Ah ben non, c'est vrai nous sommes quatre dans la Team. Allez les gars, laissez moi ce petit écart hors sujet. Joyeux anniversaire Maxime ! (Merci la Team).

Pour ce qui est de la partie avec les groupes de demomakers (Benediction,

Vanity, IMP4CT...), j'ai observé des virtuoses du codage. On a eu droit à pas mal de commentaires techniques sur des demos anciennes et même actuelles. Bon, là, j'avoue, par moment, j'étais quand même bien largué. Ne faisant pas partie de ce monde-là, c'est pas simple de tout comprendre. Eux, quand ils voient une



Ceci afin de présenter la nouvelle mouture de notre fanzine Cpc Fanz Bzh, le #02. On se balade parmi les coders et on leur montre le CFB 1 (que l'on avait imprimé en plusieurs exemplaires) et ce que sera CFB #02. Et l'on peut dire qu'il n'y a pas photo. Les gars sont sous le charme. L'article présenté sur cette double page est basé sur le jeu Wild Streets écrit par votre serveur. Mais, le fanzine ne parle pas spécifiquement de ce jeu. Le numéro est à découvrir très prochainement ! Tous sont unanimes. Le travail effectué sur cette maquette est un travail de pro, même possiblement un peu trop pro aux yeux de Golem13. On se balade encore un peu parmi tous les codeurs. On discute. On apprend pas mal de choses sur l'esprit des



coders, sur les petites histoires d'égo et les petites guéguerres entre demomakers. Celles-ci peuvent parfois plomber l'ambiance. Aucun doute, il plane sur cette coding un besoin d'air frais, une envie de



démo à l'écran, ils y voient le code qui a permis sa conception. Ils s'imaginent les lignes de code utilisées. Ils décortiquent même jusqu'au niveau du langage machine. Moi, quand je regarde une démo, je ne vois pas tout ça. Mais j'apprécie le côté beau et visuel, les animations, la musique. Pour faire une comparaison, quand je regarde un film, je ne regarde que les images et écoute le son. C'est un peu comme quand un metteur en scène visionne son film. Dans sa tête, il doit se dire « pourquoi je n'ai pas fait comme ça, etc. ». Mais, respect total à ces fous de la programmation. J'en profite pour ne pas oublier le livre de Hicks « Memory Full ». Je l'ai un peu survolé pendant le meeting.

s'éloigner de ces épisodes tous aussi navrant les uns que les autres. Nous, avec nos trente années d'hibernation, on prend tout ça de loin. Cela nous permet d'être neutre. Et, à la vue de comment cela peut en affecter certains, on ne peut que s'en réjouir. Nous vous proposons de faire une grande trêve, assez grande pour complètement oublier tout cela.

Après cela, je fais connaissance avec Targhan du groupe Arkos, le concepteur de la petite radio CPC Scene Radio, qui est (on va dire ça comme ça) la remplaçante de la Roland Radio créée par Kangaroo Music, l'un des plus grand Musik Maker de notre époque Amstrad (à nous les vieux de la vieille). Je lui demande comment il gère cette petite radio. Super sympa, il me répond qu'il a enregistré un à un tous ces morceaux avec son Amstrad CPC connecté à son PC au format WAV, soit plus de 2 000 musiques. Il adore le son 8bits de l'Amstrad CPC, on l'aura deviné. J'apprends par la même occasion que Targhan est également le concepteur de l'outil musical dont tous se servent aujourd'hui pour créer des



musiques originales sur CPC, le bien nommé Arkos Tracker, qui a détrôné le fameux Soundtraker que tout le monde utilisait à l'époque. Ok, ok, j'ai 30 ans de retard et alors !

Je me le garde pour cet été, pour le lire à la plage en mode pénard. A moins que je le lise avant pour vous faire un retour de ce livre sur le numéro #03. On verra.

Nous avons passé un super moment. Franchement, allez en meeting c'est vivifiant. Cela vous permet de voir, en vrai, d'autres mordus comme vous des CPC. Et les échanges restent encore ce qu'il y a de mieux dans la vie. Nous sommes nombreux à être quinquagénaires. Mais, dans ces moments-là, nous avons tous une âme d'adolescent. Franchement, j'invite tous les anciens comme les nouveaux amateurs comme nous, à venir au moins une fois à un meeting. Une bonne ambiance, de la

Et puis arriva le repas du soir. Il était 19H30 environ. Tous passent à table (au propre hein !). Cela discute de partout. Je relance Roudoudou sur le jeu Sonic sur GX4000. Où il en est ce jeu ? Est-ce un fake



tellement il est beau sur les vidéos que l'on voit sur YouTube, tant les graphismes et les animations semblent être au niveau de la console Sega ? Existe-il vraiment ? Sans hésitez, Roudoudou m'invite à le tester, là, de suite, sur son 6128+ ! La vache (normande), il existe vraiment, c'est magnifique ! Relou, mon frère ne va jamais me croire quand je lui montrerais les photos ! Edouard me confie qu'il n'a pas le droit de distribuer cette version preview et qu'il respecte le travail des **No Recess**. Quel gars bien ce Roudoudou. Pour finir, il va être temps de rentrer à la maison. On avait



prévu de partir vers 20H et il est déjà 21h quand on tombe sur Pulkomandy et Offset avec qui on discute avant de partir. Énorme Pulkko, j'ai été impressionné par tes cartes ROM branchées derrière le CPC, pour avoir un disque dur de 4Go ! On prend ses coordonnées et on en reparlera plus tard, certainement dans un article de CFB. Restez à l'affût. Mais je ne pouvais pas terminer ce grand résumé du Benediction Coding Party #3 sans faire un petit coucou à ce musicien qui nous a fait écouter la création qu'il était en train de faire sur Arkos Tracker... Espérons que nous entendrons son œuvre dans un prochain Music Pack ou une prochaine démo !



Voilà, avant de partir, nous passons faire un petit salut à tous les gars présents au meeting. Certains nous ont rajouté sur leur groupe discord, merci à eux. Comme ça, on restera plus au courant des actus démo de la scène CPC. Certains sont même passés faire un petit like sur notre page FB et notre chaine YouTube. Au moment de partir, ce fameux anglais dont je vous parlais plus haut et que personne ne connaissait, nous alpague pour nous demander quand est ce que sortirait le CFB #02 en nous disant que le fanzine avait l'air bien alléchant...

Allez, cette fois-ci, il était temps de partir. Ce fut un excellent moment passé dans le monde des coders, dans l'antre des demomakers.

† Wild / CnR

DE TA FACE, DANS TA FACE!



J'ai une requête. Je sais que, selon les types de meeting on retrouve souvent les mêmes personnes, mais il y a toujours des nouvelles têtes, comme nous par exemple. Ce serait cool si tout le monde pouvait avoir une étiquette ou mieux encore, un tour de coup avec son prénom, pseudo et groupe, parce que franchement faire la différence entre toutes ces têtes dégarnies c'est à s'y perdre ! J'ai dû en saouler plus d'un en disant, t'es qui toi, c'est qui lui...

bonne humeur, de la bienveillance, de l'entraide, des tuyaux (NDLR : Ah enfin on parle de Mario !), des scoops, et tous ce que nous avons ratés (n'étant là qu'une journée sur les quatre). Je reviendrais !

Hey Kukulcan, Chany et Grees, Two Mag,

Michael (BZH Games) et tant d'autres que j'oublie là car il se fait tard. J'espère vous voir vous aussi, un jour, dans un meeting, et toi aussi Slype.

+ Tough

□ □ □ ■ ■ ■ ■ ■

Version distribuée gracieusement par ACPC.ME

ME CASSE PAS

On a tous joué un jour dans sa vie à un casse-brique. Pour ma part ce fut Arkanoid, sur CPC 464 monochrome, en 1989. Le tout premier casse-brique, sorti en 1976 chez Atari, fut Breakout. Celui-ci parut à peine quelques années après Pong. Pour l'anecdote, un certain Steve Jobs a participé au projet.



Breakout fut crée afin que le jeu puisse se jouer seul ou à deux. Son nom signifie « évadé ». Les briques représentent tout simplement un mur. Depuis, de nombreuses variantes ont déboulées sur toutes les plateformes avec des styles différents et des options qui n'existaient pas dans la version originale. Mais le même concept de base reste le même : casser de la Brique.

Pourquoi cette rubrique ? C'est simple, je me suis remis à jouer à Arkanoid et à sa suite, « Arkanoid, Revenge of Doh » sur le site de notre ami de chez Bzh Games afin d'y inscrire mon empreinte dans les « High Scores ». Mes débuts ont été difficiles. Le temps de reprendre la main ou plutôt la raquette, 35 ans après. Mais, au bout de quelques parties, les automatismes reviennent. Je vous invite à voler ma place dans ce classement. Je ne suis pas le meilleur, mais pas loin. Sur notre machine, il y a eu pas mal de casse-briques comme la duologie Arkanoid, bien évidemment. Mais nous pouvons citer également Titan, Ball Breaker, ou Krakout. Le dernier de cette liste est moins connu, il s'agit d'« Apocalypse, The Last Chance ». Celui-ci a été crée par Hydris pour accompagner le fanzine disquette « Crack'n Rom ». Il existe bien d'autres casse-briques, mais ceux-ci sont plus obscurs.

C'est parti pour quelques tests accompagnés de mes impressions.

ARKANOID

Évidemment pour moi, c'est le meilleur. Déjà, une superbe musique d'introduction s'échappe des hauts parleurs. A l'entendre, cette madeleine de Proust rentre dans votre tête maintenant. Ne me remerciez pas, cela me fait plaisir !

Le jeu est découpé en 33 niveaux. Mais, rassurez vous. A partir du niveau 4, vous pouvez gagner des vies relativement facilement. Ensuite, après une dizaine de parties, vous arriverez, sans trop de peines, au dixième niveau au minimum. Si vous arrivez jusque là, vous aurez droit à quelques tableaux plus faciles. Mais à partir du vingtième, cela devient un véritable massacre. Arkanoid est un jeu de réflexe et de chance. Il vous appartiendra également de faire quelques choix judicieux à certains moments clés.

Les bonus varient : vie supplémentaire, ralentisseur, colle et rallonge de la raquette, tirs, ouverture d'une porte pour passer un niveau et même un « multi ball », comme sur un flipper. Je prend rarement ce dernier bonus car celui-ci empêche les autres de tomber une fois qu'il est activé. Attention, il existe également un malus, sous la forme d'un réducteur de taille de raquette.

J'ajouterai un bémol à ce test. Le jeu pose souvent problème au niveau 8. La balle y

reste bloquée et cela fige la partie. Je ne sais pas si cela provient de mon émulateur ou bien si ce problème était déjà présent sur les supports originaux. Je bloque actuellement

“APPRENEZ A VOUS SERVIR DES BONUS QUI TOMBENT”

au niveau 26. Pour le moment, je fais une pause. Mais, je reviendrais plus fort ! Pour ma part, je préfère m'adonner à Arkanoid au clavier plutôt qu'au joystick, pour une plus grande précision.

ARKANOID THE REVENGE OF DOH

Ce second opus fait figure d'excellente suite. Je trouve cet épisode plus accessible pour deux raisons. La première raison est liée à un bestiaire de bonus plus conséquent, notamment des balles en feu qui cassent tout sur leur passage, même les briques sensées être indestructibles. La seconde raison repose sur la possibilité, à chaque fin de niveau, de choisir un passage sur la droite ou sur la gauche. Je vous donne un conseil, notez sur un papier le passage qui vous convient le mieux à chaque étape.

Comme je suis d'un naturel sympathique, je vous donne accès au chemin qui me semble le plus facile. A partir de la fin du premier tableau, sélectionnez le passage correspondant, dans l'ordre, à Droite (D) ou à Gauche (G).

Premier Boss :

DDDDGGDDDDGGDDGG
4 2 3 2 2 2

Second Boss :

DDGGDGGDDDDDDGG
3 2 1 1 6 2



LES BRIQUES !



Si vous suivez cet enchaînement, et avec un peu d'entraînement, vous devriez finir par atteindre la fin des 33 tableaux du jeu. Et pour vous rassurer, les 2 boss sont simples.

KRAKOUT

Voici un casse-brique avec une orientation originale. Il se joue horizontalement, comme pour une partie sur l'antique Pong. Krakout se compose de 100 niveaux. Le jeu est sympathique, les graphismes et les animations sont assez sympathiques et d'une bonne fluidité. Comme pour les autres jeux de cette catégorie, Krakout



possède un système de bonus et malus. A l'époque, lorsque je jouais à ce jeu, j'abandonnais souvent car je ne voyais pas de fin et je ne connaissais pas le nombre de tableaux. Un seul défaut, je trouve Krakout trop facile à mon goût.

TITAN

Titan, lui, se compose de 80 niveaux. Il est possible de jouer de 1 à 9 joueurs. Je suppose que les auteurs avaient en tête que l'on puisse faire des tournois entre joueurs. Franchement, je trouve le concept intéressant. Ici, nous avons droit à un casse brique multidirectionnel. Tout bouge, même les écrans. A l'époque de sa commercialisation, je ne l'appréciais pourtant pas trop car il me donnait la nausée (note du correcteur : moi aussi). Sa vitesse d'exécution entraînait des déplacements d'écrans un peu trop rapides.

Titan était constitué de nombreux niveaux, eux-mêmes répartis sur de nombreux tableaux. Le principe est simple. Il faut détruire toutes les briques sans toucher les têtes de morts ainsi que d'autres pièges surnois... Ce jeu, trop « balaise », aurait pu être sponsorisé par Sanofi (Doliprane). Ceux qui ne connaissent pas Titan, je vous invite à y jouer au moins une fois pour voir toute la difficulté du jeu et voir si celui-ci ne vous donne pas également une sensation de cinétoise. Sinon, les graphismes sont très corrects et le jeu possède une bonne fluidité. Je vais lui donner la moyenne, avant tout pour son originalité.



BALL BREAKER

Dans Ball Breaker, la vue est en 3D isométrique, coloré comme j'aime. Le jeu repose sur un ensemble de 35 tableaux. Les formes à détruire sont des parpaings, des cylindres, des boules, des étoiles et des petites grenouilles (il semblerait), un bestiaire parfait pour nous compliquer allégrement la vie. En contrepartie, afin de vous faciliter la tâche, vous êtes également



armés de missiles. Ball Breaker est un jeu qui peut se finir sans souci si vous avez l'habitude de casse-briques plus ardu.

APOCALYPSE THE LAST CHANCE

Ce jeu est l'œuvre de Hydrix, le super programmeur de la Team Crack'n Rom. Le jeu ne comporte pas de sons mais Apocalypse propose un éditeur de niveau. Ce jeu est en réalité une preview bien avancée. Le jeu devait comporter 100 tableaux, des boss et pas mal de bonus. Jetez un coup d'œil et admirez le travail de son concepteur. Ici pas de note, c'est la famille !

■ Tough



Hey Mule ! T'as l'heure ?

Sur PC et Mac, il existe de nombreux émulateurs qui ont été créés par différents développeurs. Ils vous permettront d'émuler votre Amstrad sur votre PC ou votre Mac, un peu comme si vous étiez sur votre Amstrad de l'époque. Ils sont en grande majorité gratuits, assez facile à installer et à configurer. La plupart du temps, il vous suffit de télécharger un fichier .exe (pour Windows) ou un fichier .dmg (pour Mac). Si c'est une archive .zip ou rar, il vous suffit de cliquer sur le fichier et votre système devrait désarchiver ce fichier. Puis vous lancez l'installateur en suivant bien, pas à pas, ses instructions.

How its works ?

« Heu, c'est quoi l'émulation papy ? » me dirait mes petits-enfants si j'en avais ! Sans rentrer dans des explications techniques, l'émulation est le fait de réussir à reproduire le fonctionnement d'un type d'ordinateur sur un autre ordinateur. Celui-ci est en principe plus puissant, voire même beaucoup plus puissant. En gros, avec l'aide de certains logiciels, les émulateurs, nous pouvons rejouer à nos bons vieux jeux rétro à partir d'un PC, d'un Mac, d'une console NextGen, et même maintenant à partir d'un smartphone ou d'une tablette. Il y a plusieurs façons d'émuler une ancienne machine : soit par un logiciel à installer sur ordinateur, ou par un package à installer sur une console. On peut même aujourd'hui faire de l'émulation directement via Internet. Dans cet article, nous allons nous concentrer sur les CPC et voir comment émuler nos vaillantes machines au logo Amstrad CPC sur des machines dites modernes.

But why ?

Là, vous allez certainement me demander pourquoi donc émuler un Amstrad sur son ordi si on a toujours un Amstrad CPC à la maison ? Les raisons sont multiples. Nous allons citer quelques exemples. Parce qu'il est de plus en plus difficile de trouver en bon état des disquettes 3 pouces, disposant des dernières démos et autres jeux sorti ces dernières années. Ou bien que le matériel se fait vieux, et que nous ne sommes pas tous des électroniciens chevronnés afin de les maintenir en état. Ou encore, tout simplement par gain de temps. Il est plus rapide de charger une image disque Amstrad CPC (.dsk) sur un ordinateur récent, et de l'utiliser dans un émulateur, que de se faire un café ! On pourrait également ajouter, par soucis d'économie d'énergies. Mais dans ce cas, on pourrait tout aussi bien éteindre l'ordinateur récent et n'utiliser que son CPC !

Because !

La liste qui suit vous présente, brièvement, les principaux émulateurs utilisés actuellement sur lesquels je me suis arrêté, que ce soit sur Mac, Pc, mais également sur des consoles plus ou moins récentes. Pour les utiliser, il faut auparavant que des jeux, des démos et autres fanzines disks aient été "Dumpés", c'est-à-dire copiés dans un format reconnu par les émulateurs, au format .DSK (image disquette), .CDT (image cassette) ou .CPR (image da cartouche pour GX4000). Pour en trouver dans ces formats, le mieux est de visiter les sites CPC-Power et CPC-Rulez par exemple. D'autres sites existent également comme d'autres émulateurs. Si vous désirez que nous parlions de quelque chose non cité ici, envoyez-nous un message avec les liens ou informations, nos différentes messagerie et boîtes mails sont à votre dispositions !



AMSPIRIT

AMSpirit est un émulateur Amstrad CPC assez récent, il fonctionne exclusivement sur Windows, en version 32 bits (x86) et 64 bits. Il est codé en C++ par David (Dmnu78) Manuel. AMSpirit a pour finalité de reproduire le plus fidèlement possible le comportement hardware d'un vrai Amstrad CPC.

amspirit.fr

Arnold

Arnold est un émulateur multi-plateforme, développé depuis 2001, à l'origine par Kevin Thacker pour la version Windows. Le portage sur Mac est réalisé par Richard Bannister. Et celui pour Linux est assuré par Andreas Micklei. Il est toujours maintenu et mis à jour. Il est un des meilleurs sur Mac. Très stable, il permet d'émuler les CPC 464, 6128 et

6128+. C'est d'ailleurs avec celui-ci que je me refais toutes les démos, tous les fanzines et tous jeux de l'époque que j'ai aimé sur mon Mac. (NDLPAO : comment ça ce n'est pas la bonne illustration ?)



Caprice 32

Caprice32 est un émulateur Windows, créé à l'origine par Ulrich Doewich en 2006. Il est



désormais maintenu par Colin Pirat, avec une version nommée « Caprice Forever ».

Il est l'un des meilleurs sur Windows développés à ce jour. Caprice32 est également adapté sur de nombreuses autres plateformes que Windows, il sera cité plusieurs fois à la suite dans cet article.

<https://github.com/ColinPirat/caprice32/releases>

CPC EMU

CPCEmu est peut-être le plus ancien des émulateurs CPC. La première version (v.0.2) date du 13 décembre 1992. Cette version fait suite à l'émulateur Z80EMU, développé à l'origine par Marco Vieth. CPC EMU avait été mis en pause en 2017. Mais depuis 2021, il a été repris par Lainer Loritz. Il est maintenant régulièrement mis à jour. CPC EMU est aujourd'hui, lui aussi, multi-plateforme et est maintenant disponible pour Windows, Mac, Linux, Android, ainsi que pour iOS. Mais comme celui-ci n'est pas validé par Apple, il vous faudra TestDrive, un outil utilisé par les développeurs afin de tester leurs applications. cpc-emu.org



L'emeu est la vraie mascotte de CPC EMU !

JAVA CPC

CPC-Live.com
Classic Personal Computers

Voici un émulateur, qui tourne sous Java, pour Windows. Il est assez complet. En bonus, il vous donne aussi accès à la titanesque base de données du site CPC-POWER, qui est gérée par Kukulcan, cité plusieurs fois dans ce

numéro. JAVA CPC... Mais attends, si c'est en Java, cela devrait être portable facilement sur d'autres OS/plateforme. JAVA CPC est idéal pour jouer à tous vos jeux préférés et sans vous prendre la tête. A télécharger l'un des fichiers .zip qui sont à l'adresse suivante, et installez-le : <http://cpc-live.com/data>

Retro Virtual Machine

RVM pour les intimes. Cette machine à remonter le temps des micro-ordinateurs est un émulateur multi-plateforme disponible sur Linux, MAC et Windows. Développé par Juan Carlos González Amestoy, RVM est désormais capable d'émuler la console Amstrad GX 4000 et les CPC+. Il est aussi performant pour émuler les CPC (old) d'anciennes générations. RVM émule également d'autres vieux micros comme les ZX, les MSX-1 et même certaines consoles comme les Sega Master System, les Colecovision.... D'apparence simple avec une interface très orientée vers les utilisateurs Mac, il fourmille néanmoins d'un paquet de réglages pour optimiser l'expérience au maximum. À essayer d'urgence !

retrovirtualmachine.org



WinAPE

WinAPE (Windows Amstrad Plus Emulator) est, comme son nom l'indique, exclusivement disponible pour Windows. Son développement a commencé en 1998 par Richard Wilson. La dernière version, la 2.0 Beta 2, date de 2016, mais est fonctionnelle sur les Windows actuels. WinAPE émule les Amstrad CPC 464, 6128 et 6128+ et même la console GX4000. Le module Debugger et Assembleur de WinAPE, qui a été l'un des premiers à être proposé, est toujours très apprécié par les codeurs, développeurs et autres curieux de codes source.

winape.net



Au rayon des Consoles

L'univers des consoles n'est pas en reste côté émulateur. Il est possible de retrouver votre Amstrad CPC sur vos consoles de jeux, comme votre Sony PS3, Xbox, Nintendo DS ou 3DS, Sony PSP ou Vita. Bref, sur tout un tas de consoles de jeux. Un gros merci à tous les développeurs passionnés qui ont réussi, au fil des années, à créer des programmes ou des apps pour que nous puissions retrouver nos bonnes vieilles sensations Amstradiennes. Ci-dessous ma petite liste (non-exhaustive) des émulateurs Amstrad CPC les plus en vogue sur consoles.

LE CROCO chez SONY

Commençons par le fabricant qui vend le plus de consoles au monde : Sony ! Pour la PS3, il existe un émulateur que s'appellerait Caprice32 DBG développé par HATARI (lol le clin d'œil). Sur la PS2, vous trouverez CPC-Em qui a été développé par Tom Walker en 2004 (et non pas Walker Texas Ranger --> ok je sors). Quant à la Sony PSP, il existe 3 émulateurs : PSPCAP32 by Z80, CPCPSP by Nige et CAPRICE 32 PSP sortis en 2007. Enfin, sur la Sony PSVita, a été développé RetroArch qui permet aussi d'émuler votre Amstrad CPC et tout un tas d'autre plateformes. Mais nous en reparlerons en détails un peu plus loin.



LE CROCO chez Billou

Sur Xbox, il existe aussi quelques émulateurs vous permettant de jouer à votre Amstrad CPC. Sur Xbox classique : ArnoldX (attention, ne voyez rien de porno dans ce nom). Il fut développé par Kevin Thacker jusqu'en 2010. Le CoinOPS va gérer plusieurs plateformes et plus de 3800 jeux et consoles arcade. Sur la Xbox 360, on va trouver

XNACPC (presque comme XENA la guerrière > ok, je ressors) (NDLR : attends un peu toi, tu ressors, mais d'où tu es rentré ?). Il fut créé par Gavin Pugh en 2011. Pour finir, sur Xbox One via RetroArch, mais ça, on en reparlera...).

Le croco chez les plombiers

Eh bien oui. Un jour, le croco d'Amstrad s'est tapé l'incruste chez les plombiers de Nintendo et n'a pas eu peur de leurs gros tuyaux ! Vous pouvez retrouver vos classiques CPC grâce à CrocoDS 2.0 développé en 2016 par KYBIAN (qui s'est inspiré de l'émulateur CPC-PC de Demoniak) et aussi grâce à AmsDES v 4.0 sortie en 2010 pour simuler votre Amstrad CPC sur votre Nintendo DS ou 3DS. Le croco s'est aussi tapé l'incruste sur Wii, avec Wiitoka sortis en 2009, par Jean-Karim Mazidji et Patrick Tanguy. Et bien évidemment, nous retrouvons RetroArch qui émule votre Amstrad CPC sur Nintendo Switch. Mmais ça, on en reparlera (j'ai comme une impression de déjà lu non ?).



Le croco dans la matrice

Le croco Amstrad existe aussi sur Internet, avec 3 émulateurs en ligne que j'ai découvert il n'y a pas longtemps. Je vous avoue que cela a changé ma vie. Le premier, c'est CrocoDSWeb. Cet émulateur est disponible via <http://crocods.org/web/>, Mais attention, saisissez bien l'adresse sans le "s" après http (et autoriser votre navigateur à y accéder si nécessaire). Quant au second, c'est Tiny 8Bits Emulator, disponible à l'adresse <https://flooh.github.io/tiny8bit/cpc.html> qui est encore plus simple à utiliser que le précédent, puisqu'il vous suffit de glisser votre fichier .DSK sur la page web. C'est comme si vous aviez insérée la disquette dans le CPC. L'idée est géniale et l'usage on ne peut plus simple. Un principe que l'on retrouve également avec la version OnLine de l'émulateur Java CPC. Tiens, je me disais bien que ça devait être transposable à bien d'autres systèmes ce Java CPC. C'est presque la même adresse que la version à installer sur Windows. Le lien est : <https://cpc-live.com/cpc> Avec tous ces émulateurs, c'est un peu comme si nous pouvions emporter nos Amstrad CPC partout avec nous !

Vous constatez, comme moi, que notre bon vieux papy, le croco d'Amstrad, s'incruste sur toutes les plateformes modernes, et même un peu moins modernes comme la Nintendo Gameboy Advance (Mini Amstrad Emulator), la Dreamcast de Sega (CPC Cast et DreamCPC), sur Symbian OS (le système de Nokia), sur Pocket PC (Pocket Caprice) mais aussi sur PalmOS (Copacabana et Caprice), sur MacOS Classic (CPC++), sur Blackberry aussi (he oui !) sur Pandora (Pandora CAP 32) et même sur son pire ennemi de l'époque : sur Amiga (avec 4 émulateurs, dont A-CPC, AMI-CPC, CPE et EmuCPC) et encore aussi sur l'AppleTV, Android TV ou la Shield TV de Nvidia. Bref, on le retrouve quasi partout ! Rien n'est perdu, on peut toujours jouer à son Amstrad CPC et où que l'on soit.

Croco pour toujours

Voilà, vous avez ici une liste d'émulateurs Amstrad CPC disponibles pour la plupart de nos machines actuelles. Ces descriptions sont loin d'être exhaustives, mais ce n'est pas le but de cet article. Ici, on vous présente les bases. Dans le prochain numéro, nous ferons un focus un peu plus détaillé sur un émulateur. Sinon, il existe encore un paquet d'autres émulateurs, qui font également le job. Je vous ai juste présenté les plus utilisés d'entre eux. Mais, si vous voulez jouer aux derniers jeux sortis pour la console d'Amstrad, la GX4000, alors là je vous conseille d'utiliser Retro Virtual Machine pour Mac (avec son utilisation très Mac Friendly), ou bien JavaCPC pour Windows (ou sa version en ligne).

Vous pouvez retrouver une bonne partie de ces émulateurs sur les différents sites dédiés comme Emu-France, Planete Emulation, Rom Games, Gametronik, Mac-Emu.net mais aussi sur CPC-Power, Genesis 8, CPC Wiki, Cpc-Rulez...

Malgré tout cela, pour moi, le mieux reste de retrouver son bon vieil Amstrad CPC et de continuer d'échanger ses disquettes 3 pouces avec tous ses contacts favoris. Car un jeu, une démo, un fanzine disk n'est jamais aussi beau que lorsqu'il est vu sur un Amstrad CPC et son moniteur !

On en parle maintenant !

RetroArch, c'est quoi ce truc dont je vous parle un peu partout dans cet article ? RetroArch est, lui aussi, un émulateur. Il existe pour de nombreux ordinateurs et consoles récentes et permet d'émuler quasiment toutes les consoles et ordinateurs rétro. Il permet, bien évidemment, d'émuler sur quasi toutes les plateformes, notre bon vieil Amstrad CPC. L'interface est agréable, et l'on peut très facilement avoir accès à un paquet de jeux bien sympas. Seuls,

pour l'instant, l'émulation sur PS3 et PS4 sont encore en cours de développement.



AMST MAXI 33T

RAAP

coup de cœur zik

Le hasard fait quand même bien les choses. Je suis récemment tombé sur un album que je ne connaissais pas du tout. J'ai découvert ça dans un des bacs « musique » d'une des deux boutiques que je gère. Enfin là, on va plutôt dire "Cavernes d'Ali Baba" comme me disent souvent mes amis et contacts. Là, perdu au milieu d'autres albums vinyle, mon œil est attiré par une illustration qu'un vieux geek de mon espèce ne pouvait pas rater. Oui, dans nos boutiques, on trouve de tout : de très vieilles consoles comme la Visio-matic que l'on vous présente de ce numéro. Mais je reviens à cet album. Je sors ce maxi 33 tours de son bac. Ah oui, il me plaît vraiment ce visuel. C'est tout à fait le style des années 2000. Un geek, presque nerd, devant son écran Mac Studio

et son petit pot de vaseline ! Il y en avait beaucoup des comme ça, genre premier de la classe avec ses lunettes d'intello et sa chemise sortant du pressing. Celui-là, il se la joue MC, avec sa bague "MC KEY STYLE". Un doute monte en moi, je me demande bien ce que je vais entendre quand le diamant (ce n'est pas un bijou hein !) va sillonner les pistes de ce 33 tour. En fait, cet album, c'est celui d'un

dénoté Akrobatik, un rappeur originaire de Boston, fondateur du label Detonator Records, et membre du groupe The Perceptionists. Akrobatik, de son vrai nom Jared K. Bridgeman, a sorti 2 EP et 6 albums depuis 2003. Ce 33 tours, Internet MC's, fait partie de la "première période" d'Akrobatik. C'est le 3e single de cet artiste. Il est sorti en 2000 chez Rawkus Records.

Alors, je vais être franc. J'ai pris une grosse claque derrière la nuque. Ce morceau, c'est une tuerie. Il

YO / YO / YO ! WILD AU MICRO MUSIKOLOGIE

Mais au fait, c'est quoi un EP ? C'est un disque d'une durée plus longue que celle d'un single et plus courte que celle d'un album. Il regroupe un ensemble de quatre à six morceaux de musique, formant un tout et qui servait aux artistes à se faire connaître avant de sortir un album. Ça se faisait beaucoup dans le monde du hiphop avant l'arrivée des plateformes numérique Spotify, Deezer, et maintenant AppleMusic et Youtube...

vous décoiffe même avec une coupe militaire. Vous avez là un son dans le plus pur style East-Coast et Boom Bap. Ça parle des rageux de ces années-là, derrière leur clavier qui passaient leur temps à commenter et à dénigrer toutes les infos qu'ils voyaient passer. Pour prolonger le plaisir, sur ce vinyle, vous trouverez plusieurs versions de ce morceau. L'autre face de ce 33 T n'est pas en reste, vous y trouverez deux autres morceaux, Sport Center et The Flow, eux aussi proposés en plusieurs variantes. Ah ben tiens, en parlant d'autre face, au dos de la pochette, et ça c'est le kiff, on y retrouve une photo d'un des plus grands basketteurs de tous les temps de la NBA : Larry Bird des Boston Celtics, tient donc, comme par hasard ;-).

J'ai une petite anecdote, à l'époque, quand on program-mait les DiskZines CNR et LCD, nous écoutions que du hiphop et du reggae (NDToug : Opération coup de Poing) alors que le style musical de la scène Amstrad CPC de ce temps-là, c'était plutôt le hard-rock dans le style Iron Maiden... Arf ! Pour terminer, et si vous êtes fan de hiphop (je n'ai pas dit de rap), je vous conseille vivement de découvrir cet artiste issu de l'underground Bostonais. Ça se dit ça bostonais, boss de la relecture ?

(NDCorrecteur : d'après ChatGPT, on dirait plutôt Bostoniens en français ou Bostonians en anglais).

Allez, Wild vous rend le Mike... Yo... Big up !



Oui, vous avez reconnu cette illustration. Elle a été utilisée sur la page à côté. J'avais demandé à Slype de l'utiliser dans le dossier émulateur et il l'a fait !



Single AKROBATIK / Internet MC's,
B/W Sport Center & The Flow
(2000) RAWKUS Record.

AKROBATIK



Wild from CNR

Toug : Qui es-tu Wild ? Personnellement, je te connais, mais nos lecteurs, peut-être pas. Et quel est ton passif sur Amstrad.

Wild : Je m'appelle Franck, j'ai 50 piges (au moment où cette interview sera éditée). Je suis d'origine parisianno/bretonne, je vis en Bretagne depuis 23 ans, maintenant. Mais à la base, j'habitais à Franconville, dans le 95, dans la même cité que toi (voir le numéro 1 de Cpc Fanz Bzh).

Mon passif sur Amstrad ? Pour être honnête, j'ai commencé à m'intéresser à l'informatique avec le MO5 dans les années 80. Ensuite, après avoir supplié ma mère chaque jour, elle fini par se saigner afin de racheter un Amstrad CPC à un de mes potes de la cité, Sidi Mohamed, avec lequel j'ai beaucoup joué. Un peu plus tard, grâce à mon oncle Daniel (NDLR : le CPC, c'est une histoire de famille chez les Wild) j'ai réussi à obtenir un lecteur de disquette externe, le DDI-1. J'ai vécu cela comme une libération ! Et de là, tout a commencé avec l'arrivée de Discology afin de copier les jeux et arrêter de les acheter. En même temps, j'ai découvert la lecture des magazines comme Amstrad Cent Pour Cent et CPC Infos.

Il faut aussi que je parle du Bido-chon Gang et du Cartoons Gang, qui ont été les deux premiers Crew dans lesquels j'ai officié. On était des « Crackers du dimanche ». Mais tout a réellement commencé, quand on a été à une des dernières Amstrad Expo, vers 1990 avec Manu et toi. Là, on a découvert l'univers des fanzines avec Clan-destine et Drapeau noir, mais également les démos, avec la preview de THE DEMO des Logon System. Bref, tout cela nous parlait et nous voulions en être... De là, mon voisin Patrick (un vieux jeune pour nous), nous a proposé de nous lancer dans un fanzine disquette. C'est comme ça que l'aventure commença, avec Patrick, Manu, Toug & Patou, et moi. Nous venions de créer Crack'n Rom. Nous étions tous « chauds patate » pour ça ! J'ai une grosse pensée pour PPJ (Katze) qui nous a tous motivés ! Paix à son âme ! Quand à mon pseudo WILD, je vous laisse découvrir pourquoi je l'ai choisi, en lisant mon test (un peu plus loin dans ce même fanz) d'un jeu incontournable à avoir absolument dans sa collection CPC ;-).

“raviver cette flamme du CPC”

T. : Pourquoi as-tu accepté de revenir par le biais de ce Fanz sur la Scène CPC ?

W. : Il est vrai, qu'à un moment donné de ma vie, j'ai mis la priorité sur autre chose que l'informatique et l'équipe CNR (si tu vois ce que je veux dire). Mais, je gardais toujours un œil sur la scène Amstrad CPC. Après, il s'est passé ce qu'il s'est passé, et comme on dit « il faut se retrouver soi-même, et les passions que nous avions avant ». Alors voilà ce qui m'amène à revenir aux fanzines. Mais tout cela ne serait pas arrivé si tu n'avais pas été là pour raviver cette flamme du CPC en moi. J'ai donc sauté sur l'occasion pour me remettre dans le bain, comme à l'époque !

T. : Ça intéressera sûrement de nombreux lecteurs de connaître ton activité aujourd'hui. Alors Wild, tu bosses dans quelle branche désormais ?

W. : La transition est excellente car je bosse dans le monde de l'occasion, ce qu'on appelle plus communément les Cash. J'achète des produits d'occasions à des particuliers,

DU 16 AU 19
NOVEMBRE 1990

PARIS
PORTE DE
VERSAILLES

AMSTRAD
EXPO

que je revends avec une garantie. Tous nos produits sont testés, contrôlés, nettoyés et remis à zéro pour la revente. Nos univers principaux sont ; l'informatique, la téléphonie mobile, les consoles et

jeux vidéo, la Hi-fi, la télévision, les instruments de musique et la sono - tout ce qui est DVD, Blu-ray et autres coffrets collectors. Nous avons également des goodies de tous les univers, et puis bien évidemment, le rétro gaming. Je suis directeur sur deux magasins, celui de Lannion et celui de Morlaix.

T. : Réponse intéressante. Je suis curieux de savoir, que représente le rétro gaming sur le chiffre d'affaires des magasins ?

W. : En gros, le gaming, dans nos magasins, c'est à peu près 25% du chiffre d'affaire. Mais le rétro ne représente pas une si grosse part que ça. C'est vraiment le next-gen qui fait le plus gros du chiffre : la PS4, la PS5, la Xbox One et la série X, mais surtout la Switch !

T. : Le rétro computing, c'est une niche pour les personnes plus âgées ou cela s'adresse à tous les publics ?

W. : Étrangement le rétro attire beaucoup les jeunes, des gars qui te parlent de ça comme s'ils avaient vécu le truc, alors qu'ils ont à peine 30 ans. Pourtant, de fait, ils n'ont pas connu cette époque ! Après, nous avons aussi des nostalgiques. Ceux-ci veulent ressentir les bonnes « vibes » comme à l'époque.

T. : Je suppose que tu as déjà vendu des articles Amstrad. Si oui, est-ce que ce genre d'articles pars assez vite ?

W. : J'ai effectivement déjà acheté quelques Amstrad, mais par contre ceux-ci mettent énormément de temps à se vendre. Ce qui se vend le plus rapidement, ce sont les Nintendo NES et Super NES, les Sega Master System et Mega-drive, les premières Sony... Par contre, je n'ai encore jamais rentré d'Amiga ni d'Atari ST.

T. : Si des personnes de la communauté recherchaient quelque chose de spécifique en Amstrad ou autres, serait-il possible de te joindre via ton site internet ?

W. : Oui, mais comme cela reste assez rare, cela risque de prendre un certain temps. Il vaut mieux passer par la bouche à oreille, par les réseaux dédiés au rétro, tel que les associations et les clubs d'échange.

T. : Depuis mai 2023 je le sais, car je suis dans la confidence, tu prépares un site sur Amstrad, dont la date de sortie (décembre 2023) devait coïncider avec la sortie de ce deuxième opus de Cpc Fanz Bzh, mais on a pris beaucoup de retard sur le fanz, explique-nous ce que c'est, et pourquoi tu t'es lancé dans ce projet ?

W. : Vu que j'ai de nouveau plus de temps à consacrer à autre chose qu'à ma famille, qui n'est plus en tant que telle, je peux me remettre plus à fond sur mes anciennes passions. Cela concerne bien évidemment la restauration du patrimoine de Crack'n Rom et du Canard Déchaîné, nos deux fanzines de l'époque. Je fais un site internet qui va regrouper tous nos fanzines et raconter un peu l'aventure qu'on a vécu tous ensemble. Ce site permettra à chacun de télécharger toutes nos productions Amstrad



et de les regarder sur son émulateur favoris, ou sur des CPC pour les puristes. De plus, on informera régulièrement des dernières tendances Amstrad CPC, via quelques articles que nous actualiserons régulièrement. Un peu comme un fanzine papier, mais en version numérique, quoi !

T. Tu as un dernier mot pour nos lecteurs ?

W. : Je dirais juste que j'ai passé mes plus belles années grâce à l'Amstrad, et à mes amis de CNR ! Peace.

Toug & Wild





MANGEZ-LES AVEC VOS DOIGTS !

Pour ce deuxième opus de Cpc Fanz Bzh, la recette n'est pas une des recettes de Mémé (vous savez, la grand-mère de Wild et Relou) mais de mon grand-père, Pépé.

Ce n'est pas une recette d'origine bretonne, mais comme Pépé était breton, c'est tout pareil. C'est une recette qu'il tenait de ses aïeules qui avaient travaillé pour des Alsaciens.

Le nom de cette recette, c'est la *Pancouff*, une galette de pomme de terre. Cela reste aujourd'hui mon plat préféré avec une bonne salade en accompagnement. Et surtout, mangez-les avec vos doigts. C'est un super repas, pas cher, et les gosses en raffolent.

Je vous la partage ici, car j'en ai fait des soirées Pancouffes et CPC à l'époque où on faisait nos fanzines papier puis nos disczines.

PRÉPARATION

- Éplucher les pomme de terre. Lavez-les, sans les laisser dans l'eau.*
- Râpez vos pommes de terre dans un récipient comme sur les deux premières photos ci-contre. Je n'utilise pas de robot ménager, je préfère la méthode old-school de Pépé, qui avait la bonne idée de laisser égoutter le rapé de pommes de terre pendant un quart d'heure pour évacuer l'eau.
- Ajoutez 2 bonnes cuillères à soupe de farine et 1 œuf, mélanger le tout.
- La texture ne doit pas être ni liquide, ni plâtreuse. Si elle est trop liquide ajouter un peu de farine. Si elle est trop plâtreuse ajouter 1 œuf.
- Salez à votre convenance, et formez vos galettes à la cuillère, assez fines.
- Il n'y a plus qu'à les faire cuire dans une poêle avec de l'huile. Faites revenir vos galettes en les retournant de temps en temps.
- La cuisson est prête quand vos galettes sont dorées sur chaque face.

Il existe une variante de cette recette, ajoutez un oignon émincé au mélange, mais moi, je les préfère nature.

Allez, bonne dégustation.

* Si vous laissez les pommes de terre épluchées dans l'eau, cela aura pour effet de réduire leur amidon. Et dans le cas de notre recette, on en a plutôt besoin de l'amidon, pour qu'elles se tiennent bien à la cuisson.

INGRÉDIENTS

Pour 3 à 4 personnes :

- Une quinzaine de pommes de terre fermes, les mêmes que pour les frites.
- De la farine T55 ou T65.
- Des œufs.
- De l'huile de friture pour la cuisson.
- Du sel.



OVERCOOKED!

ALL YOU CAN EAT

T

Si vous avez envie de devenir un grand chef et de préparer de bons petits plats sans même vous salir les mains, alors suivez-moi. Je vous emmène dans mon salon. Étonnant non ? C'est pourtant bien ici que se trouve ma PS5. Oui, en effet, on est loin des CPC cette fois, mais c'est la recette de pépé qui m'a donné la patate !

Tout a commencé en septembre 2022. A cette époque, Sony a offert à tous les abonnés au réseau PS+, un jeu au nom de « Overcooked! All You Can Eat ». Un jeu gratuit, avec un nom à coucher dans la cuisine, je me suis tout de suite imaginé que ça devait être une grosse bouse, comme on en trouve souvent dans les bacs promos des enseignes non spécialisées en jeux vidéo. Mais, contrairement à mon idée de départ, ce jeu est une belle surprise. Le but peut paraître simple, préparer de bons petits plats. Mais cela se déroule dans des cuisines pas vraiment conventionnelles, du genre sur un bateau, une montgolfière, une plage, une route, etc. Vous allez vite vous rendre compte que rien n'est simple dans « Overcooked! All You Can Eat ».



Il faut être habile de ses mains pour couper tomates, champignons, oignons et tous les autres ingrédients nécessaires. Le tout, en dressant les plats et en surveillant la cuisson. De plus il faut aussi assurer la corvée de la plonge. À chaque nouvelle recette (tableau), un petit tutoriel vous explique comment concocter les plats demandés. Une commande honorée, hop, vous gagnez un pourboire. Une commande ratée, bing, c'est une pénalité. Soyez très vigilant car les tableaux sont truffés de pièges. Le jeu est un travail d'équipe qui peut très vite devenir un truc du genre « Cauchemar en cuisine ». J'adore le mode



Éditeur : Team 17
Date de sortie : 11/2020
Genre : Action simulation
Plate-forme : Nintendo Switch, Sony PlayStation 4 et PlayStation 5, Windows, Xbox One, Xbox Series.

coopératif (jusqu'à 4 joueurs) où ça peut partir très vite en cacahuète, avec son ou ses partenaires. Du coup, on devient très vite les champions de la mauvaise foi !

Ce pack réunit les deux premiers opus d'Overcooked, ainsi que les extensions. Soit, au total, plus de 200 tableaux. Et si vous souhaitez plus de partenaires, il y a l'option multi-joueurs en ligne, où plusieurs modes sont proposés : aventure, entraînement et survie. Vous pouvez aussi jouer seul, mais évidemment, c'est moins drôle. Quant au chronomètre, il est là pour vous mettre la pression.

Note : la rédaction ne pourra pas être tenue responsable de possibles cas de divorces et abandons d'enfants si vous prenez le risque de jouer en famille !

BOBO

Pour rester dans la patate, mais cette fois-ci avec corvée d'épluchage, je vous présente un jeu pour Amstrad CPC à l'effigie d'un personnage de BD bien connu dans les pages du magazine Spirou des années 60-70. Répondant au nom de Bobo, ce personnage est un peu une synthèse des quatre Dalton réunis.

Édité chez Infogrammes en 1988, le jeu se décompose en 5 tableaux différents, dans lesquels vous devez effectuer certaines tâches. Au premier tableau, vous devez servir la soupe à 4 autres taulards très voraces. Dans le second, vous êtes de corvée de patates (c'est qui le roi de la pomme de terre, c'est Vico, heu... pardon !) en évitant que le tas restant à éplucher ne s'accumule trop. La troisième de ces cinq épreuves est un peu plus sportive, vous devez à l'aide d'un trampoline, assister vos compagnons d'infortune qui sautent par les

fenêtres, à rebondir pour atteindre l'enceinte du pénitencier afin de faire le mur ! Le quatrième tableau met à l'épreuve votre équilibre physique. Car pour l'équilibre psychique, on ne peut plus rien pour vous. Vous devez sauter de fils électriques en fils électrique sans vous prendre une décharge. Pour vous motiver, vous trouverez sur votre parcours des bonus (en vert). Et enfin dans le dernier tableau, il vous faudra bercer vos compagnons de cellules car leurs ronflements empêchent tout le monde de dormir. Mais attention au pot de chambre, sans quoi vous allez tous les réveiller d'un coup ! J'ai testé ce jeu sur émulateur (Caprice 32 sur Windows) pour me remettre le jeu en tête.



Après plus de trente ans, j'avais besoin d'une piqûre de rappel (une "doze" comme on dit maintenant !). J'avoue qu'à l'époque, je n'avais pas beaucoup joué à ce jeu. Mais là, avec le recul, je le trouve plutôt bien fait et

assez amusant. Certes, il est simple, et on a vite fait le tour. Mais au final, c'est plaisant de finir rapidement un jeu.

On peut même y jouer à 5. Pendant le chargement, nous avons le droit à une petite animation où l'on voit Bobo en train de creuser un tunnel tout en étant poursuivi par un geôlier. La bande son est plutôt bien et si vous voulez en profiter sans vous fatiguer, alors laissez le jeu en mode « démonstration », vous aurez alors le loisir de voir les différents tableaux.



Éditeur : Infogrammes
Date de sortie : 1988
Genre : jeu d'action
Plate-forme : Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, Thomson MO6, Thomson TO8, MS-DOS
Les BD Bobo sont aux Éditions © DUPUIS



© P. Delière

Avancez jusqu'à la case Pizon !

Autant les crocodiles sont les descendants des deinosuchus (un nom barbare signifiant « crocodile terrible ou terrifiant ») de l'époque des dinosaures, autant cette console, la Visiomatic 101, est, à n'en pas douter, l'une des premières consoles de jeux vidéo de fabrication française.

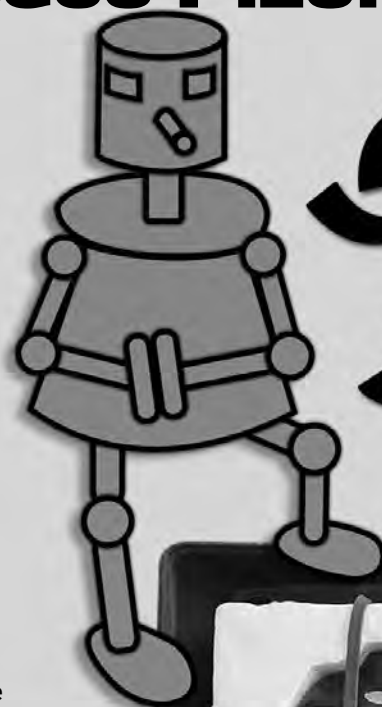
La console était distribuée à l'époque par Pizon Bros, alors spécialiste de radios et de TV. Mais avant d'aller plus loin, rappelons juste qu'ici, nous sommes entre 1975 et 1978. Ne vous y tromper pas, derrière la marque Pizon Bros, aujourd'hui disparue depuis le 25 décembre 1990 (mais quelle étrange idée de fermer boutique un 25 décembre), se cachait la société Alcatel. Alcatel soucieuse de pénétrer le marché grand public, avait préféré déléguer la distribution, mais également la marque, à un spécialiste qui avait déjà tout un réseau de distribution. Nous allons donc découvrir cette console. Et comme nous ne faisons pas les choses à moitié, on vous a dégotté le technicien chargé de son développement à l'époque, qui nous a fait l'honneur de répondre à quelques questions. Encore merci Yves.

VISIONMATIC 101

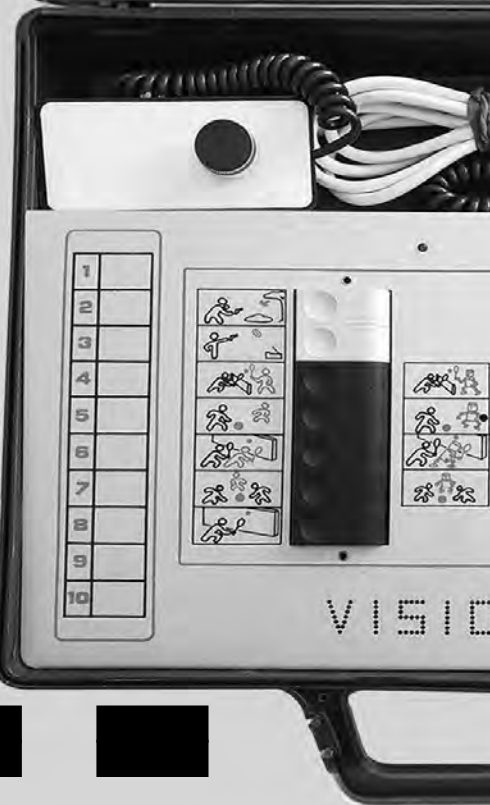
Cette console, que l'on classera dans la catégorie des consoles Pong, est d'origine française. Et j'y tient ! Elle est la toute première console conçue et fabriquée en France, à partir de 1975/76. Et même si elle reprend le chipset GI AY-3-8500-G, comme la plupart des consoles Pong de l'époque, ici nous avons affaire, grâce à Yves Kien notre ingénieur technicien, à une version sur laquelle un joueur pouvait aussi jouer seul contre la machine ! Yves avait implémenté un système qui permettait à la console, sur quatre des jeux proposés (le tennis, le football, la pelote et le handicap

hockey), de prendre position en tant que joueur de gauche sur l'écran. D'ailleurs ce joueur portait le nom d'AutoMate et était représenté par un petit robot orange. Mais ce joueur était trop bon, à tel point que notre ingénieur a usé d'astuce pour ralentir la réactivité de la console, ceci afin de permettre aux joueurs « humains » de ne pas se montrer minables face la machine. Pourtant ici, il n'y a point de microprocesseur ultra performant, ni même d'algorithme et encore moins d'intelligence artificielle. Non ici, il y a juste, ce qui fait tant défaut aujourd'hui, un concentré d'ingéniosité, implémentée tout simplement en électronique cela va de soi.

La console est présentée dans une valise, visuellement pas très invitante au jeu. On sent bien là l'habitude d'Alcatel de faire dans le robuste. Il faut ouvrir la valise pour utiliser la console. On peut l'utiliser dans la valise ou la poser à proximité de la TV. La console est composée d'un plateau central. Sur ce plateau, deux colonnes de boutons permettant de sélectionner les jeux et de configurer les différentes options. A l'arrière de ce plateau, un large emplacement permettait de ranger les deux joysticks filaires livrés avec la console, le câble antenne pour brancher sur votre TV. C'est ici que les possesseurs du Tuner TV

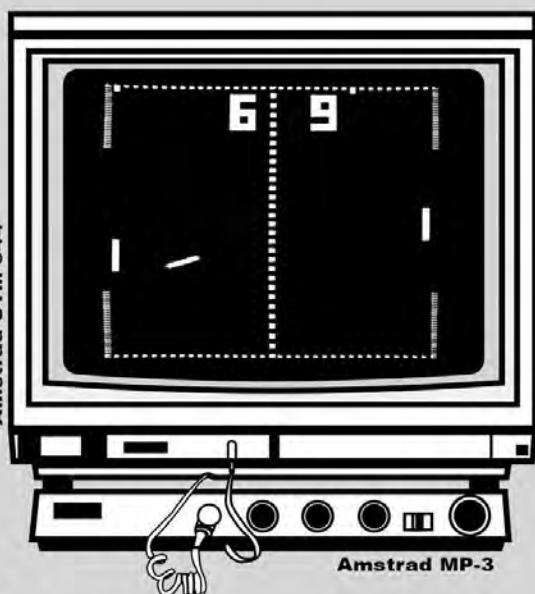


Pizon Bros

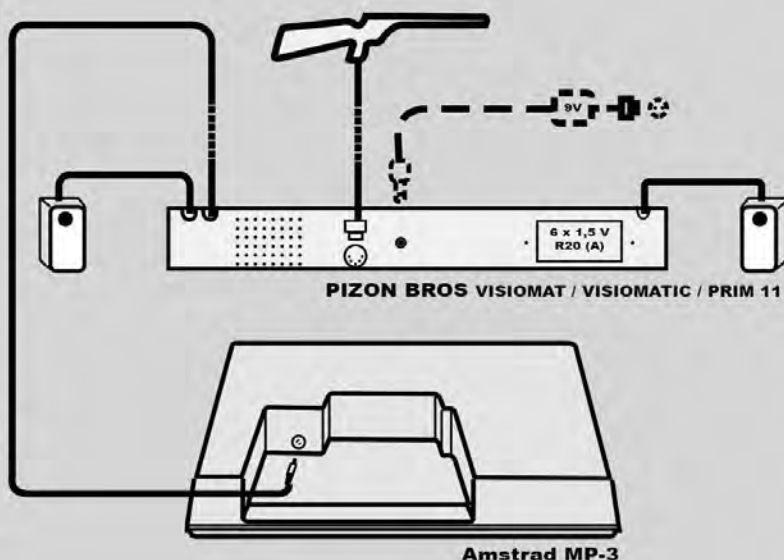


on
OS

Amstrad CTM 644



Amstrad MP-3



Amstrad MP-3



Amstrad MP-3 vont être heureux. Ils peuvent utiliser la prise UHF dédiée qui se trouve au dos de tuner MP-3, juste à côté de la prise Péritel. A partir de ce compartiment de rangement de la console, nous avons accès également aux différents connecteurs permettant de relier la console à son alimentation électrique et à la prise DIN pour le pistolet/fusil. Pour finir, on y trouve le compartiment à piles : 6 piles R20 (A) 1,5 V. Sur la partie supérieure de cette valise, coincé dans du polystyrène, trône l'accessoire indispensable pour profiter au max de certains des jeux proposés. Il s'agit d'un pistolet transformable en fusil par ajout d'une crosse et d'une rallonge au canon. Par contre, on vous prévient de suite. Cet accessoire était utilisable avec un écran cathodique. Il y a peu de chance qu'il fonctionne avec un écran LCD, à moins d'en avoir un qui rafraîchit comme un tube, ça ne se trouve pas au market du coin ça !

Graphiquement parlant, si l'on peut parler de graphismes, on était sur du basique à la mode Pong : des barres plus ou moins longues en guise de raquette. Elles étaient configurables via les boutons de droite sur la console. Et des carrés blancs sur fond noir (ND Slype : Ça reste du graphisme, même si c'est du bon gros pixel bien gras). Pour pallier à cet univers fait de noir et blanc, Yves, encore lui, s'était penché sur le problème après la sortie du premier modèle et avait fait un update en ajoutant de la couleur. Ce travail avait donné vie à un prototype répondant au nom de ColorMatic 211. Mais lisez l'interview d'Yves en page suivante, Yves vous en parle lui-même.

Question son, on était sur du lourd, du très lourd ! Des pifs, pafs, boing, et autres bips faisaient office de bruitages. On est là sur du son brut rudimentaire, mais essentiel pour donner vie aux jeux.

En dehors des piles, la VisioMatic 101 pouvait être alimentée avec un transformateur secteur (en 9 V) via un connecteur Jack 3.5 mono (maintenant utilisé pour l'audio). La notice indiquait que la fréquence d'usage de la console était calée sur la deuxième ou troisième chaîne du téléviseur. Mais qui se souvient aujourd'hui de ces fréquences ? Il vous suffira de faire un balayage, manuel ou automatique des fréquences, selon votre matériel, pour retrouver ce signal.

Produite à 15 000 exemplaires, aucun chiffre n'est disponible à ce jour concernant les ventes effectives. Mais on en trouve régulièrement dans les brocantes, les sites dédiés et bien évidemment dans les magasins d'occasion (NDLR : Non Wild, tu as déjà fait du placement de produit dans ton interview !). Malheureusement, la ColorMatic n'a jamais été produite. L'arrivée fracassante de la console Pong d'Atari, avec ses campagnes de marketing agressives ayant tout écrasé sur son passage, Alcatel n'a pas persévéré dans ce marché.

Cette console a mon âge. Pour moi, c'est un peu comme une petite sœur. Alors si vous en trouvez une, prenez-en bien soin !

Wild From Crack'n Rom

VISIONMATIC 101

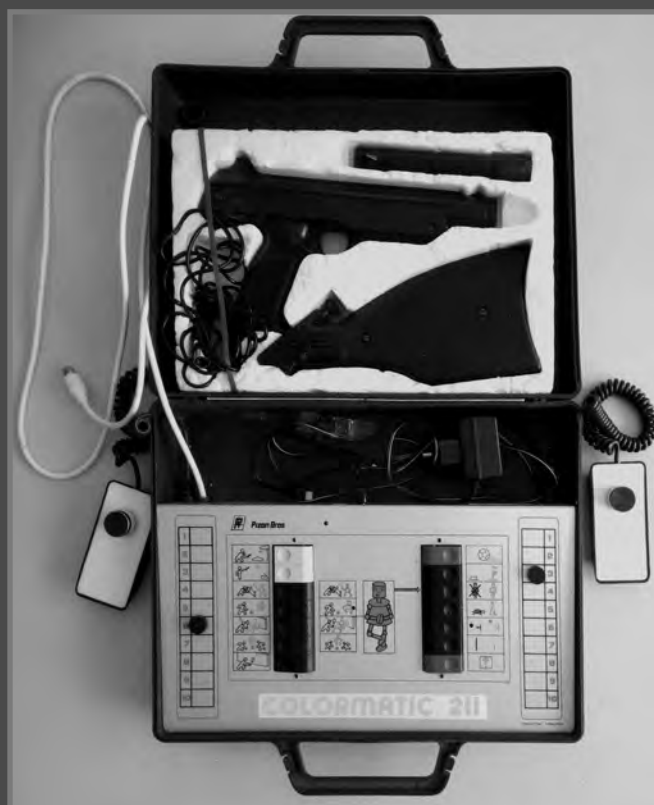
Échange avec Yves Kien, technicien chez Alcatel entre les années 1973 à 1988. Il fut chargé, entre autres, du développement de la console Visiomatic, vendue par Pizon Bros sous cette même marque.

Wild - Bonjour Yves. Merci bien de me recevoir aujourd'hui. Je travaille pour un magasin de vente de matériels d'occasions, et j'ai récupéré il y a peu, une console que vous connaissez fort bien. Aussi, j'aurais aimé savoir quel a été votre rôle dans le développement de cette console. Vous occupiez quel poste chez Alcatel avant d'être chargé de cette gamme de produits ? Et aussi, savez-vous comment et pourquoi Alcatel a voulu se lancer sur le marché des consoles de jeux à cette époque ?

Yves - Bonjour Franck, merci de ton intérêt pour ce petit morceau représentant une bien belle époque pour moi. Alors, j'ai été embauché chez Alcatel Arcueil en avril 1973 comme technicien. Là, j'ai rejoint un service de contrôle final des amplificateurs de lignes téléphoniques. L'équipe dont je faisais partie était en charge de moderniser ce contrôle (manuel) en l'automatisant à l'aide de lecteur de bandes perforées et d'appareils programmables via un BUS IEEE 488. Oui, c'est un peu pompant comme descriptif. Mais la nomenclature devait être respectée à l'époque !

Le directeur, M. Vulliez, était en contact avec M. Grand-Clément d'Occitane d'Électronique. Celui-ci développait également un jeu de tennis, sur la base du circuit General Instrument (NDLR : la gamme Occitel). Au même moment, un commercial d'Alcatel Arcueil lui a présenté un ingénieur, M. Mikrut, capable d'après ses dires, de réaliser le design d'un modulateur UHF. Ce modulateur était nécessaire pour envoyer le signal par l'antenne du téléviseur. M Vulliez avait investi dans une chaîne de production de circuits hybrides à couche épaisse (technique permettant

de réaliser des circuits de types différents) pour la fabrication d'une nouvelle génération de circuit de transmission en 560 MHz pour Alcatel. Il lui a semblé intéressant de rôder cette chaîne en produisant ce modulateur.



Le seul et unique exemplaire de la version Colormatic 211, de cette console est dorénavant exposé au Musée Bonami Computer & Games Museum in Zwolle Netherlands.

Pour ma part, j'ai réalisé, en utilisant ce modulateur, un prototype de jeu fonctionnel, puis les développements successifs. Un atelier de production des consoles Visiomatic 101 a été installé chez Alcatel à Montrouge, dans des locaux même où étaient déjà produites des commandes numériques de machines-outils de Wrapping. En effet, il manquait de

place à Arcueil. Une personne était chargée du design de la mallette, de la face visible de panneau de commande et de trouver les manettes, les fusils, etc. Et une personne pilotait l'atelier de fabrication.

Wild - Mais au fait, quel était le lien entre Pizon Bros, le fabricant de poste de radios et de TV, et Alcatel, à l'époque ?

Yves - Alcatel ne voulant pas associer son nom à du matériel grand public, le commercial a trouvé Pizon Bros pour distribuer le produit. Un accord a été conclu pour une production de 15 à 17 000 jeux.

Wild - Donc la Visomatic 101 fut la première console de jeux incluant un mode pour jouer contre la console. Comment ce mode « robot » fonctionnait-il ? Je dis robot, car c'est de cette façon que vous l'avez gravé sur les consoles. Quelle a été votre source d'inspiration pour ce petit robot orange ? Notre génération associerait facilement ce robot à Nono le petit robot d'Ulysse 31, mais vous ? J'imagine que pour l'époque, il s'agissait d'une solution matérielle, avec des circuits scrutant la position de la balle. Dites-moi si je me trompe, mais comment étaient gérés les niveaux de difficultés ?

Yves - Etant chargé du développement, en jouant avec le jeu et en écoutant les commentaires des nombreux joueurs qui squattaient mon bureau pendant l'heure de la pause méridienne, il m'a semblé évident qu'il serait intéressant que la console puisse être un adversaire, et que le jeu renvoie la balle. Pour cela, j'ai asservi la raquette à la balle, par un autre petit module. Mais ce n'était pas drôle, le « robot » gagnait systématiquement. J'ai donc rajouté une coupure aléatoire de cet asservissement, histoire que l'on puisse gagner si l'on est assez adroit. Je crois

COLORMATIC



Yves Kein en 1977 dans les locaux d'ALCATEL Arceuil, vérifiant des circuits hybrides issus de la ligne de production rodée avec le circuit des jeux Visiomatic.

Photo © 1977 Yves Kein

que dès mes premières demandes, on a parlé de robot. C'est la personne en charge du design qui a dessiné ce robot.

Wild - On voit, par-ci par-là, différents modèles de cette console avec des noms différents, comme la Prim 11, la Visomatic 101, la Visomat 11. Ces différences de noms reflétaient-elles des versions différentes de la console ?

Yves - Ma mémoire est un peu défaillante sur ces appellations. Mais je crois qu'une première série a été vendue par quelqu'un d'autre que Pizon, probablement la Prim 11.

Wild - Nous avons vu, il y a peu de temps, que vous aviez vendu aux enchères le seul et unique exemplaire du prototype de la version couleur de cette console, la Colormatic 211, que vous aviez conservée. Savez-vous si c'est un collectionneur privé ou un musée qui en a fait l'acquisition ?

Yves - Apparemment, c'est un Musée, le Bonami Computer & Games Museum in Zwolle Netherlands qui en a fait l'acquisition. Les français ne semblaient pas vraiment intéressés. Le Colormatic 211 que j'ai vendu est le seul prototype existant à ma connaissance, car je n'en ai construit que 2 exemplaires dont l'un était plus un banc de tests qu'autre chose. Mais seul le terrain était colorisé en rouge ou en vert selon le jeu. Le système Secam était compliqué et la colorisation des raquettes

impliquait l'ajout de composants, ce qui rendait le produit trop cher. La production n'a jamais réalisé de série. Alcatel s'est désengagé du marché des jeux. J'ai réalisé quelques autres prototypes avec les nouveaux circuits de GI : saut de moto, bataille de chars, etc.

Après tout cela, et comme nous avions validé la ligne de couche épaisse, qui était donc fonctionnelle, elle s'est mise à produire pour les télécoms, quant à moi, j'ai été dirigé sur le développement préalable au Minitel.

Cette aventure, très improbable dans une grande société comme Alcatel, a été très enrichissante pour moi. Il fallait vraiment tirer les prix de partout pour être compétitif sur ce marché. C'était une production de

masse en un temps très court, dans laquelle il fallait être très réactif. Cette expérience m'a servie dans le reste de ma carrière où j'ai souvent démarré des activités nouvelles encore pérennes aujourd'hui. J'y ai appris beaucoup de choses sur la vidéo. Envoyer soi-même une image sur un téléviseur, c'était le monopole de l'ORTF à l'époque. Et c'était un peu le rêve de le faire soi-même (NDLR : oui et à l'époque quiconque envoyait un signal sur une ligne UHF pouvait être poursuivi : arrêté du 28 09 1977). Et tout cas, merci de vous être intéressé à ce « vieux machin », cela m'a rappelé pleins de bons souvenirs.

Wild - Merci à vous Yves d'avoir partagé tout cela avec nous, au plaisir d'échanger de nouveau avec vous.

Bonami Computer & Games Museum in Zwolle Netherlands

Le Bonami Computer & Games Museum aux Pays-Bas, abrite une impressionnante collection de consoles et de « vieux » micro-ordinateurs. À l'intérieur de ce musée, réside certainement la plus grande collection de consoles Pong au



monde. 400 de ces consoles appartiennent en fait à Rene Lips que tout le monde appelle Monsieur Pong. Rene en possède plus de 600 qui ne sont donc pas toutes exposées dans le musée.

Alors, vous imaginez bien, lorsque Rene Lips a vu passer l'annonce de la mise aux enchères de la seule et unique console Pizon Bros Visomatic Couleur (dénommée Colormatic 211 par Yves Kein), il n'a pas hésité un seul instant. Il fallait que cette console rejoigne sa collection. Ainsi, il pourrait



l'exposer avec une autre Visiomatic qu'il possède déjà et qui est déjà exposée dans les 80 mètres linéaires de consoles Pong que contient le Bonami Computer & Games Museum de Zwolle.

Nous avons pris contact avec Rene Lips le responsable de cette collection. Il nous a gentiment envoyé quelques clichés de la console Colomatic qu'il vient d'acheter à Yves Kein. La particularité de ce musée, c'est certes ses grandes collections de consoles et micro, mais surtout que 250 de ces systèmes sont en fonction et accessibles aux visiteurs. A n'en pas douter, nous reparlerons de M. Pong et de ce musée.



Je suis nostalgique du temps où l'informatique était conçue à destination des utilisateurs. Chacun pouvait partir à la découverte de nouveaux mondes. A chaque seconde, on découvrait un nouvel usage de ces outils, si complexes, auquel on n'avait pas vraiment défini d'usage, sauf de la part des communicants. Ce sont les usagers qui ont fait le marché dans ces années-là. Aujourd'hui, j'ai l'impression que l'informatique est juste devenue un médium de plus, comme l'est la TV. Les usagers se sont transformés en de simples consommateurs. Ils consomment du numérique comme n'importe quel autre produit. Chacun accumule apps, jeux, films et autres albums de musique dans des magasins virtuels. Tout est payé avec de l'argent gagné (parfois difficilement) dans la vie réelle. Tout irait pour le mieux si tout cela nous augmentait réellement. Mais voilà, j'ai l'impression que l'on perd un peu plus d'humanité à chaque évolution de telle ou telle chose. Si nous, les Retro-Geeks, nous nous attachons à nos ordinaures, c'est certainement pour ne pas perdre pied dans cette toile devenue difforme et parfois si fausse. Jamais nous n'avons été autant



connectés. Et pourtant, jamais nous n'avons été autant isolé, surtout derrière ces lumières artificielles de tous les écrans qui dévorent, petit à petit, notre humanité.

Posons-nous la question. Que faisons-nous avec nos ordinateurs "modernes", à part s'acheter ou se revendre des produits en lignes, de préparer des voyages comme on fait ses courses, de communiquer avec des inconnus sans même savoir s'il y a vraiment un humain derrière ces réponses ? Ou bien encore, de regarder des vidéos et des saisons entières de séries d'une traite, parce que, oui, nous sommes devenus boulimiques. Et c'est sans parler de milliards de photos de moins en moins réelles (merci les IA). Bref, à mes yeux, il y a de moins en moins de vraies émotions. Rappelez-vous, à la base, nous développons des jeux avec justes quelques kilo-octets, et on y prenait plaisir, autant à les créer qu'à y jouer. Aujourd'hui, une boîte entière de disquettes de l'époque ne suffit même pas pour stocker les informations d'un seul icône d'une application. Alors certes, l'image est ultra-méga-tralala en haute résolution, et alors ? Heureuse-



ment que le format SVG limite la casse. Mais ce n'est pas tant le poids des fichiers qui cloche le plus. Non, c'est le sens de tout cela qui importe, non ?

Voilà où était la force des démos de l'époque du début de l'informatique. Là où ça dégueulait d'animations pleines de couleurs criardes, de gros sons qui tâchent et de mélodies sorties des entrailles de chipsets limités, mais tellement attachants. Une époque où la création était présente partout, à chaque pixel, chaque police de caractères, chaque bout de code, le tout dans une transe folle et surtout enivrante. L'Amstrad CPC a beaucoup contribué à faire ressentir cette émotion dans l'informatique, grâce aux



Astaroth Demo by GPA est la 3e démo du groupe GPA. Celle-ci m'a marqué, à l'époque, par sa musique en premier lieu. Une démo très simple en fait, mais très novatrice pour l'époque : un scrolling sinus vertical, un scrolling horizontal coloré et une image d'une sorte d'ange déchu. Une démo que j'ai regardé et écouté en boucle pendant des heures et des heures.



Date : 1990

Groupe :
GPA

Code :

Syntax Error

Musique : Hack de jeux CPC

DEMOS D'HIER ET





The Demo by Logon System est « The Demo » plébiscitée par toute la demoscene européenne. Cette démo a été une révolution dans le monde des démos. De prime abord,

la musique continuait pendant le chargement des parties. De plus, c'est la première démo qui vous indiquait combien de fois elle avait été copiée et combien de fois vous l'aviez regardée.



Composée de 7 parties toutes aussi colorées et animée les unes que les autres, cette démo est devenue incontournable. Elle est même devenue légendaire !

Date : 1991
Groupe : Logon System
Codeurs : DiGiT, Longshot /Merlin/James Bond, Pict, Rubi, Slash
Graphistes : Brad, Vab, ZebigBoss
Musiques : Hack de jeux CPC, Transfert Atari ST



THE DEMO

jeux. Et il y en avait un paquet. Mais, c'est surtout grâce aux démos. Alors pour se remettre en mémoire tout cela, nous allons faire un petit tour des démos de l'âge d'or de l'Amstrad CPC entre 1984 à 1995 qui m'ont le plus marqués. Et pendant que nous y sommes, on va aussi faire un tour d'horizon des nouvelles productions réalisées depuis les années 2000 jusqu'à aujourd'hui. Car heureusement pour nous, l'Amstrad CPC est

toujours bien vivant. Il existe toujours, une demoscene Française et Européenne. Elle apporte encore de la couleur, de l'animation, du gros son, et plus important, de l'émotion dans nos vies actuelles.

Et vous lecteurs, n'oubliez jamais ! Avec juste un peu de volonté, vous pouvez devenir vous aussi un acteur de la demoscene, ou bien même un acteur ici dans nos pages, si vous avez une idée

(une bonne hein !). Rien n'est impossible. Alors envoyez-nous vos propositions d'articles, de démos (évidemment), mais aussi d'illustrations, de musiques... N'hésitez pas non plus à nous envoyer vos remarques et commentaires, nous sommes à l'écoute.

C'est parti, aller go Back To The Futur !

Wild from Crack'N ROM



Date : 1989

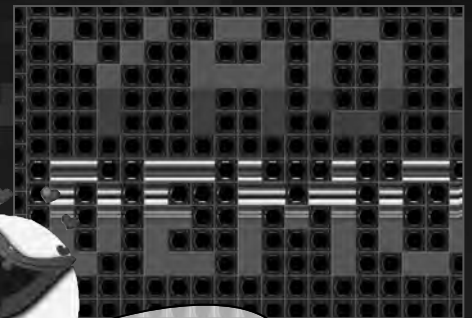
Groupe : Malibu Crackers
Codeurs : Fabien FESSARD alias Fefesse, P007
Graphistes : Mad Murdock, Stéphane SAINT-MARTIN
Musiques : Hack de jeux CPC

The Yao Demo by Fefesse est la 1ère Mégadémo du groupe Malibu Cracker's. Avec son fameux « Fefesse présente The Yao démo », cette démo donnait déjà le ton en 1989 grâce à

la digitalisation de la voix de Fefesse. Nous découvrons ensuite de merveilleux scrolling colorés, des images superbes et des animations et musiques envoutantes.



Waouh, mate-moi cet... uniforme !



T D'AUJOURD'HUI



THE TERRIFIC MEGADÉMO

A



The Terrific MegaDemo était une mégadémo réalisée par les Allemands du groupe Cadjo Clan, afin de concurrencer The Demo du Logon system. C'était le début d'un sacré élan pour la demoscene allemande. Techniquement parfaite, mais les allemands avaient encore un problème au niveau graphismes et couleur dans leurs démos. L'idée et la conception du menu étaient géniales : un labyrinthe à la Doom, dans lequel vous deviez chercher les différentes parties à découvrir. La démo est composée de 8 parties toute aussi belles les unes que les autres.

COPIEUR

MAP OF TERRIFIC DEMO

GUEST START-PART

MEGALOMANIA-PART

STARS-PART **WOW SCROLLER**

HUBBA BUBBA-PART

MEGA-PART **BOING-PART**

ZANG-PART

DRAW-PART **WHOOOPS-PART**

START

.....| CPM

Date : 1991
Groupe : Cadjo Clan
Codeurs : Mike's Creative Studio (MCS), Merlyn, Kalle RECHBERG alias Thriller, Weee
Music : Weee

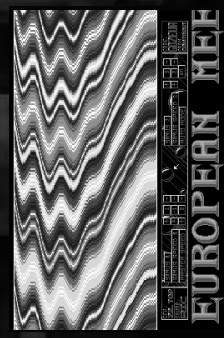
FULL 1990 PRODUCTION

CADJO CLAN

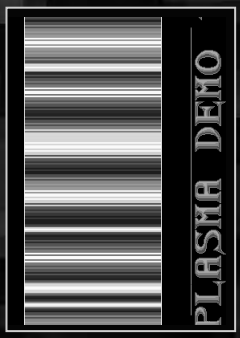
Care Bears

HERE IS TERRIFIC DEMO

PRESS
TRABITS 10 UP
TRABITS 10 DOWN



La **Plasma démo** était la première vraie démo avec des effets Plasma sur CPC. Cette démo ouvrait la porte



à de nouveaux effets colorés et sinusoïdales. Toute en overscan, vous pouviez aussi personnaliser les effets en déconnectant le mode automatique de la démo et paramétrer vos propres déformations. D'une fluidité exemplaire, cette démo a révolutionné la demoscene Amstrad CPC de l'époque.



Date : 1992
Groupe : Contrast
Codeur : GOZEUR
GPX : ZZTOP
Music : RIC

The Paradise Demo est la première mégadémo du groupe Paradox, qui entra en concurrence directe avec la fameuse The Demo des Logon System. Le menu de cette mégadémo était comme une sorte de jeu de plateau où vous déplaciez votre personnage de gauche à droite et vous validiez le choix de la partie à voir en



PARADOX

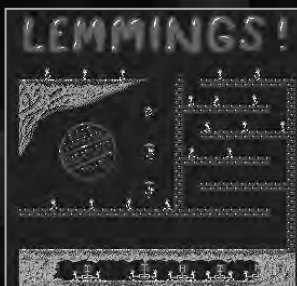
TURN DISC



PARADISE DEMO A DEMO FROM PARA

RAIHO 20M30

Et l'allemand Face Hugger débarqua avec son **Ultimate Megademo** ! The Demo venait d'être dépassée. Et oui, dans cette Mégadémo, composée de 8 parties, nous avons tout ce que peut faire de mieux l'Amstrad CPC. De la 3D en mode 0 (oui, oui, de la 3D, vous avez bien lu), des dots, des rasters, de la



musique importée d'Amiga, des graphismes magnifiques... La partie Lemmings est tout simplement géniale avec un nombre sidérant de sprites en simultanés à l'écran ! Face Hugger venait de détrôner les Logon et d'ailleurs, il en parla même dans ses textes.

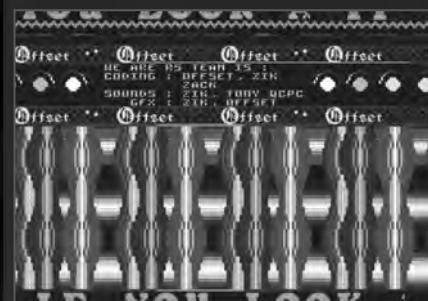


Date : 1993

Code :

GFX & Music :

Face Hugger



Power System Megademo, est la mégadémo du groupe du même nom. Ce groupe gérait également le superbe Disczine New Arcade. Alors comment vous dire ça ? Cette démo réunit plusieurs groupes du fait des codeurs en action ici. Elle remplit 4 faces de disquette et regroupe une partie des meilleurs codeurs de l'époque : Chany,



Epsilon, Eliot, Made, Mage... Une superbe mégadémo bourrée de scrolling, de rasters, de fractales, tous déjantés, le tout accompagné d'une excellente bande son.



Date : 1994-1995

Groupes : ARKOS,

BENEDICTION,

FUTURS, GARBAGE,

NPS, PERFORMERS,

POW, POWER SYSTEM

Auteurs : Antoine, AST, Chany, DRACULA,

ELIOT, Epsilon, MADE, MAGE, NORECESS,

OFFSET, RAZOR, Ric, Targhan, ZACK (SNN)



Grâce à **Voyage 93 Megademo**, l'Allemagne a continué d'imposer son leadership sur la demoscene CPC européenne sur la fin de l'âge d'or du CPC vers 1993-1994. Cette mégadémo produite par le groupe Beng était composée de 7 parties, toutes aussi novatrices les unes que les autres. Des scrolling colorés, de la 3D vecto-

rielle, du multimode, des split rasters, et en plus des graphismes d'excellente qualité. Rajoutons aussi que musicalement parlant, Kangaroo Music était le meilleur à l'époque ! Bref, on était au top de ce que l'on pouvait faire en matière de démos pour l'époque.



Date : 1993

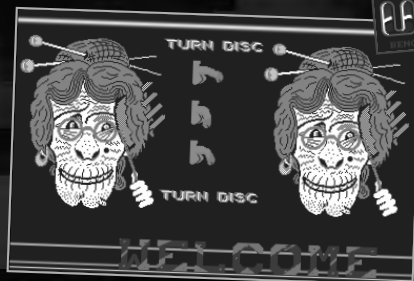
Groupe : Beng!

Code / GFX : Alien,

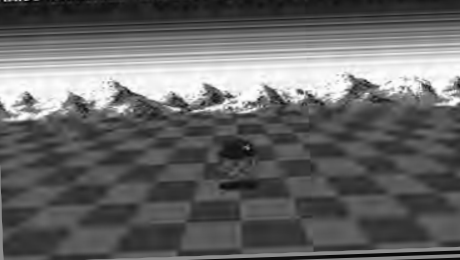
Prodatro, Face Hugger

Music : Kangaroo,

Crown, Face Hugger



THIS PART IS A BIT INTERACTIVE, YOU KNOW. SO TRY TO PRESS THE UP AND DOWN ARROWS AND THE RETURN KEY. FUNNY, SORTA. I HAVE NOT THE QUESTION MARK IN MY FONT SO I COULD HAVE PUT ANOTHER HARDSCROLL INSTEAD OF THIS WRITER, BUT I THOUGHT IT WOULD BE NICER TO MAKE ANOTHER EFFECT, SO I DECIDED TO CODE



attrapant des chaudrons et autres armes sur votre passage. La démo était composée de 7 parties sur les deux faces d'une disquette. Une tuerie musicale, technique et graphique.



PARADOX
PARADISE DEMO

Date : 1991

Groupe : **Paradox**

Codeurs : CMP, Crazy,

Demoniak, Gozeur, RamDisk,

Syntax Error, Tenebros

Graphistes : Brain II, Eldrik,

Syndrome, Ynexys

Musiques : hack de jeux



DOX i HOPE YOU WILL ENJOY THIS D



Date : 2014
Groupe : CRTC
Code : Rhino

GFX : Arnoldemu, DadMan, Eldrik, Mac, Paulbrk, Rhino
Musique : Factor6, Yzi

Breaking Baud Tape. J'ai sélectionné cette démo sortie en 2014 par le groupe CRTC du fait de son originalité, tant sur le plan technique avec de nouvelles façon de loader des images (trop technique à expliquer) que sur le plan graphique et musical. En gros il s'agit d'une démo pour chargeur de cassettes Amstrad CPC. A découvrir sur CPC Rulez, CPC power ou en vidéos sur YouTube... Démo classée n°2 au concours oldskool demo du Meeting Révision 2014.



Logon's Run - 3d Meets the aging Bits

Enfin le retour des Logon sur la scène demo CPC grâce à Overflow et cette magnifique démo 3D vectoriel... La partie avec la Nintendo Gameboy en 3D est tout simplement divine ! Et tout ça avec un ordinateur 8bits !



2017 / Logon System

Codeur : Overflow/Croco 21

Musique : Tom Et Jerry (GPA)

Demo Iz Art est une magnifique mégadémo du groupe Arkos/Mortel composée de 9 parties avec un petit menu bien sympas. Une démo bourrée d'effets novateurs comme du plasma en raster, multi écran splité, des effets scrolling impressionnants mais aussi des musiques bien sympathiques et entraînantes. Et surtout des graphismes et fontes d'écriture géniales. A découvrir d'urgence !



Date : 2005
Groupe : Arkos / Mortel
Code : RAINBIRD, Ramlaid, Targhan
GFX : Mat/Grimmy/Grim, RAINBIRD, Supersly, BEB
Musique : RAINBIRD, Targhan



Date : 2014 - **Groupe :** Benediction, Dirty Minds, Futurs', GPA, Shinra, Vanity

Code : Krusty, Hicks, Eliot, Krusty, Optimus, OffseT, Tom Et Jerry, Toms, PulkoMandy

GFX : rexbeng, Voxy, BEB, Barjack, Exin, Factor6, Hwikaa, Eldrik,

Supersly, PulkoMandy

Musique 505, Tony de Futurs', John McKlain, Brink, Factor6, Zik, Tom Et Jerry, PulkoMandy, SyX





PHX est une magnifique démo réalisée par No Recess (Canada) du groupe Condense en 2018. Elle a été réalisée sur 5 ans ! Une musique renversante, des split rasters, des fontes d'écritures superbes, des effets scrolling déments, des effets plasma et des graphismes à couper le souffle.



Date : 2018
Groupe : Condense
Code : No Recess
GFX : CED
Audio : Factor6
Disc loader : Arnoldemu

30 years Megademo est la démo qui fête les 30 ans du CPC. Cette mégademo coopérative a été conçue par les plus grands groupes de la scène CPC. La crème de la crème ! Elle se compose de 12 parties accessibles via un superbe menu sous la forme d'un jeu vidéo, où il faut dégommer le personnage correspondant à la partie que l'on souhaite regarder ! L'ensemble est bourré d'effets, de couleurs, de musiques et de graphismes sublimes dans toutes les parties de cette compilation. Merci à tous les participants pour ce superbe cadeau pour l'anniversaire des 30 ans de notre vieux micro préféré !



Date :
2011
Groupe :
Batman Group
Code : Rhino
GFX : Arnoldemu,
DadMan, Eldrik, Mac,
Paulbrk, Rhino
Music : Factor6, Yzi

**BATMAN
FOREVER**





MEGADemo

La démo **Veteran Megademo** se revendique être la première vraie mégadémo pour Amstrad CPC 6128+. Cette démo se compose de 7 parties distinctes, toutes accessibles via un menu. Un menu où l'on voit CMP, car cette démo est en son honneur. C'est pour fêter son cinquantième anniversaire ! Ici, les co-

WE LOVE
amstrad
maniacs
ARROS-BATMAN GROUP-BENEDICTON
BUG POWELL-CONDENSE-DIRTY MINDS
FUTURS-CPC-LOGON SYSTEM-IPS
ONE MAN-QUEBEC-ANDERS-PRALINE
PU LPO CORROSIO-MESS-LAND-2-JANUARY



deurs poussent les possibilités graphiques bien au-delà du champ des CPC old, et nous font découvrir ici la puissance de ces machines, pourtant équipées du même processeur 8 bits Z80 que les CPC standards. Cette



démo est sortie en 2022, lors de la Benediction Coding Party #2. Nous n'y étions pas, mais à celle de 2023, là oui, nous y étions !



Loading
Oops, wrong file!



Groupe : Impact
Code : Ast, Ludovic (Demoniak) DE-PLANQUE, Kris, Jerome (Sid) LESAUX
Gfx : Ast, Demoniak, Kris, Mathieu (Hwikaa) DELARUELLE
Music : Alec, Big, Madmax, Panda, Tao



CRTC³ démo pour CPC + est une coproduction conjointe des groupes Flower Corp, Futur's, Karbonik, Morzienda, Résistance et Xmen. Ah, ça, c'est bon quand les groupes arrivent à s'entendre et à se réunir. La preuve cette démo sous forme de cartouche (ou .cpr pour les versions numériques) pour CPC+

est tout simplement spectaculaire. Les graphismes, les animations et la bande son sont au top. Le résultat obtenu est d'une telle qualité que l'on se demande si nous sommes bien sur un Amstrad CPC. Certes, c'est pour les CPC +, mais au final ces « plus »



n'étaient pas beaucoup plus puissants que les séries maintenant appelées « old ». Le tout est d'une fluidité qui en étonnera plus d'un, même dans les scènes animées en 3D.



Date : 2017/2022
Groups : FLOWER CORP, FUTURS
Config : CPC +
Auteurs : COYHOT (3D), FRA/MANDARINE (GFX), HWIKAA (GFX&3D), ROUDODOU (CODE), ZIK (CODE&MUSIC), ZISQUIER (Samples guitare)

Eerie Forest, cette démo nous emporte dans une forêt bien étrange, étrange mais bien connue des fans d'Amiga. Ici le groupe Logon System a voulu prouver qu'avec la console GX4000 et les CPC + d'Amstrad, il est possible d'obtenir des résultats

époustouffants. Cette démo prouve que les machines Amstrad pouvaient concurrencer les consoles de l'époque. Et pourtant ces machines embarquent toujours le même processeur 8 bits que la gamme CPC. Avec cette reprise du jeu le plus emblématique de

l'Amiga, le Logon System démontre une fois de plus sa maîtrise de l'entièreté du parc des Amstrad CPC et CPC+. Et encore, quand on sait que dans cette démo, la plus grande partie des ressources est utilisée pour gérer la

Asmtrad CPC 6128 Demonstration : une démo pour présenter le 6128, à destination des revendeurs Amstrad. Celle-ci permettait d'animer les écrans des CPC exposés. Cette démo, éditée par Mitsubishi, est réalisée à 100 % en Basic, par Mark Greenan. Elle fait la promo des capacités du nouvel Amstrad CPC 6128. Avec un nombre impressionnant d'exemples, plutôt orientés vers les entreprises, même si les joueurs, les particuliers et les petits codeurs y ont également une place. Tout est parfait. On regrette juste que l'auteur ne soit pas un peu plus musicien, car il y a seulement 13 secondes de musique. Et quand je dis musique, je suis gentil ! Ah, et si vous vous posiez la question de savoir pourquoi c'est Mitsubishi qui en est l'éditeur, la raison est toute simple. Qui dit CPC 6128, dit lecteur de disquette. Et qui donc fabriquait des lecteurs de disquette à l'époque et qu'il essayait de refourguer ? Cette disquette serait donc une double auto-promo.

● Wild

Date : 1986

Éditeur : Mitsubishi Corp.

Codeur : Mark Greenan



En principe, le descriptif de cette démo aurait dû s'arrêter ici. Mais, c'était sans compter sur le fait que je tiens absolument à refaire moi-même toutes les captures du fanz (j'espère ne pas en avoir oublié). Et pour cela, je ne recule devant rien, même s'il faut fouiller dans le code. Et ça n'a pas loupé, j'ai trouvé à l'intérieur de cette disquette un fichier permettant de personnaliser le nom du magasin (ou du revendeur) ainsi que le prix de vente du 6128. Ces informations s'affichent ensuite sur l'un des splash screens qui apparaît deux fois dans la démo. Voir la capture à gauche là. Sauf que l'archive qui circule partout sur le

net a été un peu malmenée, et de fait la personnalisation ne fonctionne plus. Il m'a fallu utiliser d'un peu de ruse pour remettre en état cette disquette. Maintenant, nous pouvons de nouveau, tel un revendeur de l'époque, personnaliser cette présentation de l'Amstrad CPC 6128. Avec une version fonctionnelle. Une fois la disquette insérée dans le lecteur, et déverrouillée, la personnalisation se fait tout simplement en exécutant la commande :

RUN"INSTALL

Il ne vous reste plus qu'à personnaliser votre nom, ou le nom de votre entreprise et de saisir le prix de vente de vos 6128. Le programme enregistrera ces informations sur la disquette. Si la procédure c'est bien déroulée, la démo se lancera automatiquement. Vous trouverez une copie de cette version « réparée » à cette adresse :

<https://cpcfanzbz.net/Ressources/CFB-02/Demos/>

❖ Slype



ODIESOFT

Terminator Scroll, est une petite démo bien sympas qui reprend, dans une version CPC, le scrolling et la musique de l'intro du film Terminator. C'est une démo originale et très bien réalisée. On notera juste

qu'à la fin, la démo contient un bug, l'empêchant de se répéter. A moins que ce ne soit un système de protection, intégré au code, afin d'éviter la répétition de la démo. Ce serait comme un espèce de message, non caché (de Sarah ?), de toujours être en alerte dès lors qu'il s'agit des Terminators !

Team : HJT (Leader : MARABU)
Gfx: HIROYUKI - Music : CRITTERSOAP, KANGAROO
Writer : KNUTSCHFLECK, THE VILLAIN - Coder : OVERLOAD, ODIESOFT, THE WOODMAN



bande son, signée David Whittaker (à écouter ou réécouter d'urgence) enregistrée sur la cartouche. On se dit que tous les éditeurs de jeux de l'époque ont raté quelque chose de grand. Cette démo fut présentée la première fois lors de l'Alchimie de 2017.



Groupe :
LOGON SYSTEM
Date : 2017
Config. : CPC +
Auteurs : OVERFLOW
TotO



Graphiquement, cette démo est très nettement supérieure par rapport à l'adaptation du jeu qu'en avait fait le studio Gremlin Graphics Software en 1990 pour CPC Old. Bon certes, ici la démo fonctionne sur GX4000. Mais quand même, on apprécie la prouesse.

Une découverte proche de la transcendance

Il existe des découvertes dans notre quotidien qui, en un instant, vous ouvrent des portes que vous n'imaginiez même pas l'instant d'avant. Je fais allusion ici à l'effet que certains d'entre vous ont probablement ressenti lorsqu'ils ont découvert que l'on pouvait interagir avec un écran (l'ordinateur), ou que l'on pouvait accéder à d'immenses bibliothèques d'informations et de médias en ligne (Internet). Plus récemment, j'ai ressenti cela en découvrant les premiers Grands Modèles de Langage (LLM) en mai 2022, qui ont précédé le célèbre ChatGPT. Mais pour ce premier texte de ma part, je vais vous faire replonger dans une anecdote plus personnelle, qui m'a littéralement brûlé le cerveau lorsque je l'ai découverte.



Une bien longue attente

Vous savez, comme quand vous jouez au démineur tranquillement et que soudain une simple brique supprimée vous ouvre la moitié du jeu en un seul coup. Vous découvrez en un instant un grand ensemble de possibilités qui vous étaient fermées auparavant. C'est cela que j'ai ressenti, mais d'une façon bien plus violente lors de mes vacances de Noël 1989. Après avoir découvert le Thomson MO5 et son Basic à l'école primaire, j'ai longtemps réclamé à mes parents l'achat de mon propre ordinateur personnel. J'aurais pu me contenter d'une console de jeux, comme la Philips Videopac que je squattais chez mon meilleur pote Stéphane, où je suis littéralement tombé amoureux de ce nouveau média ludique, notamment grâce au jeu Duel qui me scotchait. Mais, je savais que j'avais envie d'aller au-delà du simple jeu, je voulais être créatif. Mes parents n'étaient pas très riches et acheter un ordinateur était bien au-dessus de leurs moyens. Pourtant, à Noël 1987, mes parents avaient quand même fait l'effort de m'offrir une Atari VCS 2600 pour 490 F, avec Dig Dug en bundle. J'y ai passé des heures avec mes amis Stéphane ou Jean-Michel, mais je trouvais cela finalement encore très limité.



Malgré un graphisme extrêmement sommaire, Duel sur Philips Videopac m'a définitivement donné la passion du jeu vidéo vers 1985.

Mes parents ont fini par me promettre un ordinateur si je réussissais mon Brevet des collèges, une sorte de carotte pour me pousser à travailler. Et, finalement, ils n'ont pas attendu que je passe mon Brevet puisque quelques semaines avant Noël, ils ont décidé de m'acheter un ordinateur pour m'encourager. Ils avaient 4 000 F comme budget maximal. Des collègues de mon père avaient choisi de prendre des Amstrad CPC 464 pour leurs enfants. Et ma sœur avait offert un Amstrad CPC 6128 à son fils (j'ai été tonton très jeune). Le choix s'est donc porté sur la gamme Amstrad. Vu le prix, j'ai eu le choix entre le 464 avec écran CTM 644 couleur ou bien le 6128 avec l'écran vert GT65. Je penchais vers le CPC 464 car j'avais envie de bénéficier de la couleur, mais un cousin lui-même propriétaire d'un Amstrad CPC 464 m'a absolument déconseillé le lecteur cassette, au profit du lecteur de disquette du 6128. Dont acte.

Mes parents ayant acquis l'ordinateur quelques semaines avant Noël, je n'ai bien évidemment pas eu le droit de toucher à la bécane avant le 25 décembre. J'avais quand même réussi à négocier que je puisse avoir accès au manuel de l'ordinateur. Et dans ce livre, j'ai littéralement dévoré toute la partie concernant le Basic, délaissant tout le reste concernant AmsDOS et CP/M. J'écrivais mes programmes Basic sur du papier petit carreau en me disant que je n'aurais plus qu'à les recopier ensuite au clavier, une fois l'ordinateur en ma possession !



La révélation et l'exploration d'un nouveau pouvoir

Le jour de Noël se passe chez ma sœur, où déjà l'Amstrad CPC 6128 couleur, avec un clavier QWERTY, de mon neveu, est constamment allumé avec les quelques jeux qu'il possède : le jeu d'échecs Colossus 4 Chess et la compilation « 6 Hit Pak » de Elite, avec les jeux Jet Set Willy 2, 1942, Duet, Antirad, Fighting Warrior et mes deux madeleines de Proust que sont Split Personalities et Scooby Doo. Ce jour-là, j'obtiens enfin le Graal, avec mon propre 6128, cette fois-ci en AZERTY et un écran vert. Finalement, l'écran vert ne me dérangera pas tant que cela. Je parlerai peut-être, dans une future chronique, des raisons qui m'ont permis de lui trouver quelques avantages face à l'écran couleur.

Pour accompagner mon ordinateur, j'avais eu droit à « Balade au Pays de Big Ben », un éducatif pour améliorer mon anglais que je trouvais plutôt mal fait et un lot de 3 disquettes vierges. Je me trouvais un peu frustré face à « l'immense » bibliothèque de jeux de mon neveu citée plus haut. Tant pis, on verra plus tard pour essayer d'économiser un peu d'argent de poche et ainsi m'acheter un jeu ou deux par an.

À ce moment-là, nous sommes encore en vacances de Noël chez ma sœur et je pousse la lecture du manuel de mon Amstrad CPC. Je commence à regarder ce que l'on peut faire avec les disquettes incluses : CP/M 2.2 et CP/M +. Je retrouve un peu mes petits avec le Logo que j'ai également étudié à l'école. J'avais adoré manipuler la tortue à l'écran. Sauf que la version Amstrad n'avait pas été francisée comme sur Thomson, j'ai vite abandonné.

< La disquette de la compilation « 6 Hit Pak » de Elite de mon neveu me faisait méchamment envie.

Pour utiliser ma première disquette, il a d'abord fallu que je comprenne qu'il fallait la formater. C'est à travers le manuel que j'ai compris à quoi cela servait et comment le faire. Il fallait lancer l'utilitaire Disc Kit disponible sous CP/M afin de préparer cette disquette pour y placer mes premiers programmes. Mais dans cet utilitaire, je découvre la fonction 7, dénommée « Copy ».

À quoi cette fonction peut-elle bien servir, me dis-je en consultant le manuel. Mindblowing !!! Je venais de comprendre que l'on pouvait copier l'intégralité d'une disquette sur une autre disquette vierge ! Cela voulait dire que l'on pouvait obtenir deux exemplaires d'un même programme à partir d'une disquette existante !! Je me rappelle précisément de l'instant où j'ai découvert cette caractéristique qui m'ouvrait un monde potentiellement infini ! Mon sang n'a fait qu'un tour, j'ai dû balbutier quelques mots les yeux écarquillés et je me suis jeté sur la disquette « 6 Hit Pak » de mon neveu pour expérimenter avec empressement ce super pouvoir impensable 5 minutes avant que je le découvre !

Je lance Disc Kit nerveusement. Je me dis dans ma tête que ce n'est pas possible, c'est une blague ! J'ai dû mal comprendre ! Ce n'est pas aussi facile quand même ! Je suis fébrilement

les instructions à l'écran. J'aurais été dans un film, une goutte de sueur aurait perlé sur mon front. S'ensuit un ballet entre la disquette CP/M, la disquette originale « 6 Hit Pak » et ma disquette vierge, avec des allers-retours et de longues secondes d'attente. Puis vint le moment fatidique où le message « Copy Complete » est apparu à l'écran. Un petit [Control][Shift][ESC] plus tard, je lance une commande « cat » pour afficher le catalogue de la copie. Et là, imaginez ma tête et mon esprit quand je m'aperçois que les noms de fichiers de la face A de la compilation apparaissent à l'écran ! J'étais dans un état proche de la convulsion mentale et je n'exagère pas... Je lance un run"disc en me disant que

cela ne va sûrement pas marcher ! Eh bien, non seulement le menu fonctionne mais le premier jeu que je lance, Jet Set Willy 2 aussi ! Résultat : quand je suis rentré chez moi, j'avais dans mes bagages l'ensemble de tous les logiciels de jeux de mon neveu sur mes trois disquettes vierges, avec en bonus, le traitement de texte Textomat. Plus tard, avec un ami rencontré en colo, un autre Fred, nous avons échangé ainsi des centaines de jeux sur disquettes. Je n'hésitais pas à faire 50 km aller-retour, en vélo, dans la journée, pour faire le plein de nouveautés.

Mais le CPC, ce n'est pas que cela

J'ai finalement eu quelques jeux originaux ensuite, comme Karnov ou des jeux Firebird comme Harvey Headbanger ou Thrust, mais ça, c'est une autre histoire assez originale que je vous raconterai peut-être une prochaine fois.

Ma vie sur Amstrad CPC ne s'est pas résumée à copier des centaines de jeux bien évidemment.

Finalement, je passais pratiquement autant de temps à développer des démos, de petits utilitaires et des jeux en Basic qu'à jouer réellement. Mais, pensant que ce que je faisais n'avait aucun intérêt pour les autres, je n'ai jamais partagé

mes créations. C'est malheureusement perdu et cela m'étonnerait que certains aient dans leurs archives des copies de mes créations. J'ai développé « Pont-château Business », un jeu d'aventure à mi-chemin entre les jeux Renaud, Billy la Banlieue et B.A.T. Oui, cela peut paraître étrange dit comme cela ! J'ai également fait une démo



J'avais programmé une démo où la voiture de Crazy Cars II scrollait en plein écran (overscan), donnant l'illusion d'une voiture en mouvement.

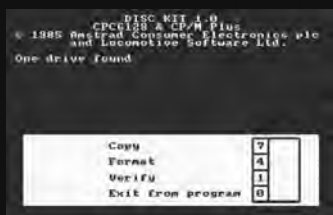
où je faisais rouler la voiture de Crazy Cars 2 le long de l'écran en mode overscan. J'ai même développé un mini-tableur après avoir découvert Multiplan à l'école (un autre mindblowing pour moi) et une interface de type DOS en français sous Basic, avec gestion de répertoires (que j'ai appelée Catic, de mon pseudo de l'époque, Rouky the Cat).

J'espère que mon témoignage aura permis à certains de se retrouver plongés dans les débuts de la découverte de leur ordinateur et de l'immensité des applications possibles avec un écran sur lequel on peut interagir. Messieurs/Dames les éditeurs et les développeurs, ne m'en veuillez pas pour cette apologie du piratage de l'ère 8 bits, je me suis largement rattrapé ensuite en achetant des centaines de jeux originaux durant ma collectionnisme aiguë entre 1998 et 2003.

Scr33tch



J'ai tellement utilisé ce manuel d'utilisation que les pages et la couverture ont vieilli très rapidement.



Disc Kit, l'utilitaire fourni avec l'ordinateur, qui me donnait des pouvoirs dignes d'un grand mage !

WILD STREETS DE LA STREET !

Aujourd'hui, je teste pour vous le jeu Wild Streets, édité par Titus en 1989. Ce jeu que l'on classera dans le genre "beat them up" est un jeu solo, multi-plateforme qui fonctionne sur Amstrad CPC (évidemment), Amiga, Commodore 64, Dos, ZX Spectrum ainsi que sur la console GX4000 d'Amstrad.

Dans Wild Streets, vous incarnez James Taylor (comme le chanteur de Kool & The Gang, groupe dont je suis fan), un super flic chargé de retrouver le chef de la CIA enlevé par des malfrats d'une grande ville américaine. James est accompagné de sa fidèle panthère noire



et de son inséparable Magnum 357. James va devoir traverser la ville et bastonner tous les méchants qui se trouvent sur son chemin pour mener sa mission à bien et ramener son chef au quartier général.

Quand on arrive en ville, on arrive de nulle part...

Mais alors pourquoi refaire un énième test d'un jeu avec un scénario aussi banal que Shinobi, Dragon Ninja ou Shadow Dancer, me direz vous ? Il y a une bonne raison à cela, c'est parce que c'est de là que vient mon pseudo "Wild" ! J'habite en banlieue, là où on se retrouve le soir en bas des tours. La première fois que j'ai joué à ce jeu sur mon Amstrad CPC à cassettes, j'ai été fasciné. La rue numérique sur l'écran me semblait familière. J'ai ressenti une forte émotion. La rue, c'est sauvage, et on va devoir se bagarrer pour s'en sortir, cela me parlait !



C'est d'là que j viens !

Bref, revenons au jeu, commençons par le Gameplay. Celui-ci est très simple. On se déplace à gauche, puis on part vers la droite. Tu parles d'une danse ! On appuie comme un forcené sur le bouton et on frappe le premier bouffon qui se trouve devant nous, avec le poing ou le pied. Il n'y a pas de coup arrière ou d'autre chose de compliqué. On peut juste foutre des torgnoles au gars devant soi.

Côté graphisme, je dirais que ce n'est pas si mal que ça. Les décors ont le mérite d'être là. Oui, ils sont





bien là ! Les couleurs, elles aussi sont bien là, criardes à souhaits comme sait si bien le faire la palette de l'Amstrad CPC ! Quand aux sons, la musique est plutôt enivrante ! Je vais même préciser qu'elle est correct et pas si mal pour un Amstrad CPC. Le jeu est fluide, le personnage principal ne semble pas sous l'emprise de quoi que ce soit. Il avance droit sur l'écran et répond bien aux injonctions de la manette ou du clavier. Je crois même qu'il se retourne si on l'appelle James ! Par contre, au niveau de la difficulté, c'est plutôt simple. Les ennemis, eux, ont l'air moins frais. Ou bien, on les prend au réveil, je ne sais pas. En tout cas, ils ne sont pas très motivés, leurs contre-attaques sont quasi cinématographique. C'est-à-dire qu'il ne vous touchent pas ou si peu. Au final on arrive assez facilement à la fin du jeu.

C'est d'ta famille !

Nous arrivons au verdict. Pour la note, je vais mettre un 14/20. C'est déjà plus qu'honorable. Sur cette note, j'ajoute 3 points car c'est la famille, maintenant que je porte son nom ! Quoi ? Il y a protestation ? Que celui qui n'est pas content vienne cette nuit quand tout le monde dormira tranquillement pour exprimer son avis. J'y serais, accompagné de ma panthère. Finalement, Wilds Street est un jeu à avoir dans votre ludothèque, rien que pour tester la résistance de votre joystick ! Pour ma part, j'y ai rejoué sur mon Mac via mon émulateur (voir



mon article Émulateur dans ce même numéro). Et sinon, ça m'a fait un bien fou, d'éclater la tronche à tous ces branleurs qui se mettaient en travers de ma route.

◆ Wild



J'adore les jeux, les jeux vidéo, cela va de soi. Et sur CPC, on ne va pas se mentir, nous avons eu de la chance d'en avoir à profusion, surtout pour l'époque. Et même encore aujourd'hui, il subsiste une production de jeux pour nos Amstrad, alors certes, pas au point de les retrouver en vitrine des grandes enseignes. Mais 40 ans plus tard, il y a toujours des nouveautés pour nos CPC. Évidemment tout cela n'a rien à avoir avec l'AppStore et le PlayStore, où il y a des centaines de milliers de jeux de disponibles. Cela reste cohérent avec le nombre de smartphones et de tablettes compatibles avec ces stores. En 2021, on nous annonçait déjà plus de 5 milliards d'utilisateurs d'Android. Et c'est sans parler de ceux sur iOS qui sont certes moins nombreux, mais quand même un bon nombre dans nos pays. En proportion des unités en activité, les CPC ont beaucoup plus de jeux ! Cette info, il n'y a qu'ici que vous la lirez ! Mais il n'y a pas que le numérique dans la vie, surtout quand on désire jouer à plusieurs. Pour cela il existe un nombre impressionnant de jeux, dits de plateau et de jeux de cartes. Des jeux, dont les plus grands titres ont été adaptés au numérique, et même pour certains, en séries ou en films. Mais dans ces derniers cas, on parle le plus souvent de jeux de rôles. Ces jeux de rôles ont encore bien du mal à se détacher de la sale image propagée par les médias depuis plusieurs décennies. Il faudra le répéter encore combien de fois ? Celui qui joue le rôle d'un troll dans un JDR n'en est pas un.

En France, nous avons la chance d'avoir un nombre impressionnant de jeux, dits de plateau, et aussi un nombre lui aussi assez imposant de créateurs de jeux. Et ce n'est pas Slype qui va dire me contredire puisqu'il a, à une époque, travaillé dans ce milieu-là. Moi, personnellement, j'aime bien jouer à ces jeux en famille, avec des amis ou même avec d'autres, comme lors de conventions. Aussi, sans en faire une collection, j'ai de nombreux jeux de société et j'en acquière de nouveaux régulièrement. Et souvent, ces jeux sont de bonnes surprises. Et moi, quand j'aime bien, je veux partager ma joie ! Je vais donc vous en faire découvrir certains. Allez, ne tardons pas plus longtemps, rentrons dans le vif du sujet.

Hey Toug !
Il est bien au lait cru
de Bretagne, ton
fromage qui pue ?



Trivial Pursuit Genus

Dans sa version pour Amstrad CPC, ce fut le deuxième jeu que j'ai acheté avec mon propre pognon (c'est dingue !). Mais pour-quoi ai-je donc acheté ce jeu plutôt qu'un autre ? Ce jeu, nous l'avions en vrai à la maison. J'aimais beaucoup y jouer. Je trouvais sa mécanique excellente, et cela me



permettait de me cultiver tout en jouant. Et ça, ce n'était pas un luxe ! Dans cette version numérique pour CPC, l'une des premières, le jeu est quand même un peu plus orienté vers les adultes. Non pas qu'il y est des questions cochonnes, dans le Trivial ça ne risque pas, mais par le choix et la tournure des questions. Le plus incroyable, c'est qu'en faisant cet article, j'ai découvert (oui seulement aujourd'hui) qu'il existait d'autres versions sur CPC. Différentes variantes du Trivial avaient donc été adaptées à l'époque. Je ne sais pas comment j'ai pu passer à côté de ça.

“un pognon de dingue !”

Pour ce retour en arrière, nous allons jouer à la version que je possédais, le Trivial Pursuit Edition Genus, édité par DOMARK en 1986 et distribué par UBI Soft en France. Pour rappel, toutes les questions sont antérieures à 1986, mais ça vous l'avez deviné.

Une fois que le jeu est lancé, nous commençons par personnaliser les options. Nous



Skyjo, fait partie des jeux de cartes que l'on ne tient pas dans les mains mais qui se jouent sur la table. Pratique pour ceux qui ont des petites mains, comme les enfants. On peut classer Skyjo dans les jeux d'action et de stratégie. Même s'il faut quand même réfléchir un peu, ce jeu reste à la portée de tous. Il est néanmoins conseillé à partir de huit ans. Il est préférable de faire des parties rapides que de prendre son temps. Enfin moi, je préfère y jouer comme ça.

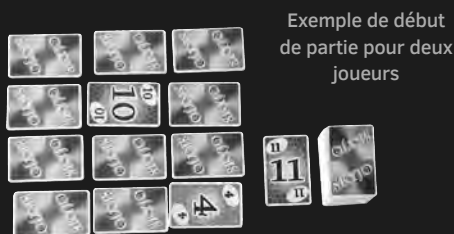
Le but du jeu est simple : obtenir le score le moins élevé pour gagner la partie. Une partie se déroule en autant de manches nécessaires pour qu'au moins un des joueurs ai atteint au moins 100 points. Mais le vainqueur est celui qui a le moins de points. Ah oui, Skyjo se joue de 2 à 8 joueurs, mais ça commence à être bien fun à partir de 3 joueurs.

Au début de chaque manche : on distribue 12 cartes, faces cachées, à chaque joueur. Chacun des joueurs les



régions le nombre de joueurs : de 1 à 6. Nous sélectionnons ensuite si l'on veut que le chrono soit activé ou non, idem pour les effets sonores. Dans les options, on peut même charger un nouveau pack de questions. Ceux-ci étaient vendus en supplément, ajoutant un lot de 3 000 questions supplémentaires.

Les règles du jeu, vous devez les connaître, non ? Au cas où, en gros, il faut répondre aux questions sur 6 thèmes différents. C'est notre position sur le plateau qui détermine le thème de la question. Le but est de collec-



Exemple de début de partie pour deux joueurs

disposes en quatre colonnes de 3 cartes faces cachées devant lui. Puis tous les joueurs retournent deux de leurs cartes, faces visibles. Pour la première manche, celui dont la somme de ses deux cartes visibles est la plus élevée commence la manche. Le reste des cartes va servir pour la pioche faces cachées. A côté de la pioche, on place une première carte face visible (que l'on prend de la pioche) pour initier la défausse.

Déroulement d'une manche : le joueur dont c'est le tour, choisit de prendre, soit la première carte retournée de la pile de la défausse, soit celle face cachée, qui est au-dessus de la pioche. Il peut, soit échanger cette carte avec l'une de ses cartes, face visible ou cachée, et pose celle échangée

sur la défausse face visible. S'il décide de ne pas conserver cette nouvelle carte, alors il s'en défausse. Mais il doit alors retourner, face visible, l'une des cartes de son jeu. Note : attention, lorsque vous vous défassez d'une carte, veillez à ce que celle-ci ne puisse pas servir au joueur suivant afin de compléter l'une de ses colonnes ! Un joueur qui réussit à avoir 3 cartes identique sur une colonne peut s'en débarrasser dans la défausse, toujours faces visibles, peu importe l'ordre, puisque, comme vous l'avez compris elles sont toutes identiques. Y'en a qui suivent, bien, continuons.

La fin d'une manche est atteinte lorsqu'un des joueurs a révélé toutes ses cartes. A ce moment-là, on termine le tour en cours. Toutes les cartes, toujours faces cachées, sont retournées pour tous les joueurs. Chacun compte le nombre total de points de ses cartes. Si le joueur qui a terminé la manche (celui qui a révélé toutes ses cartes en premier) n'a pas obtenu le plus petit nombre de points face aux autres joueurs, alors ses points pour cette manche sont doublés. Notez que cette règle s'applique seulement aux points positifs. Puis, chacun note ses points sur un papier. Un des joueurs peut s'occuper de faire le décompte pour tous. Chaque joueur



fait ensuite son total avec les manches précédentes. On rappelle que le total d'une manche peut être négatif. Dans ce cas, on soustrait les points du précédent total. Le gagnant de la dernière manche commence la manche suivante et ainsi de suite.



Une colonne de 3 cartes identique (les 7), et hop, 3 cartes en moins !

La fin d'une partie est atteinte lorsqu'un des joueurs a atteint au moins 100 points. Mais le vainqueur est celui qui a le moins de points au total. Le jeu est composé de 150 cartes, avec des valeurs allant de -2 à +12, vous aurez compris que les cartes à valeur négatives vont être très convoitées !

Du Scrabble au Trivial, une sacrée party !

C'est Chris Haney et Scott Abbott, qui se sont connus en couvrant les Jeux olympiques d'été de Montréal en 1976 pour la Montréal Gazette, qui ont inventé le jeu Trivial Pursuit. L'histoire dit que cela s'est passé le 15 décembre 1979, lors d'une soirée où les deux compères, journalistes, jouaient au Scrabble. Ils ont voulu créer, eux aussi, un jeu. En une heure, ils avaient créé les bases du futur best-seller, le plateau, cette roue avec six rayons devenue iconique, et l'idée des cartes de questions à thème. Épaulé par John le frère de Chris, et d'Ed



Werner un ami avocat, leur idée devient réelle. Pour fabriquer les premiers exemplaires, ils organisent un financement participatif auprès de leurs proches. Les premiers exemplaires étaient fabriqués de façon artisanale. Ils étaient vendus à des distributeurs locaux. Assez vite, le jeu s'est fait connaître. A tel point que l'éditeur de jeux Sleshow and Righter en acquière les droits de distribution en 1983. Cette société fut rachetée en 1986 par Coleco Industries, qui elle-même, fut rachetée en 1989 par Hasbro pour 85 millions de dollars.

tionner 6 parts de différents thèmes et remplir notre « camembert ». Ensuite pour gagner, il vous faudra répondre à une question ultime, au centre du plateau. Les dés sur la version CPC ont été remplacés par une fléchette que l'on lance (virtuellement hein !) sur le plateau où sont inscrits les chiffres de 1 à 6 représentant les différents thèmes.

Je ne sais pas si je me fais vieux, mais j'ai l'impression que les questions sont assez difficiles. Mais, les actualités d'il y a 40 ans, ça commence à dater. Un des avantages des versions numériques, et c'est déjà le cas dans ces versions pour CPC, c'est qu'il y a aussi des questions sonores. Une fois la partie terminée, vous



pouvez regarder l'analyse des scores que fait le jeu dans le menu Options. Si vous aimez les statistiques, cette option est faite pour vous !

Pour résumer, Trivial Pursuit Edition Genus est un très bon jeu sur CPC, plutôt fidèle au jeu de plateau. Choisissez juste bien la version qui conviendra le mieux aux joueurs, parmi une collection de différents niveaux et sujets disponible pour CPC. Pour rappel, ils sont tous en téléchargement gratuit sur différents sites, comme CPC Rulez, CPC Power et bien d'autres.



Jouons en famille !

Vous vous doutez bien que, lorsqu'Orko Ready a sorti son jeu des 7 familles Amstrad, j'ai immédiatement sauté sur l'occasion. Un jeu de société sur nos Amstrad, je ne pouvais pas ne pas l'avoir. Orko Ready n'a pas essayé de réinventer la roue, bien au contraire. Et plutôt que de partir sur les chemins tortueux de la création de jeux de société, surtout quand on n'est pas de la partie (ah, celle-là, je ne pouvais pas vous la faire !), Orko Ready a tout simplement repris le jeu des 7 familles sur le thème des jeux vidéo sortis sur nos Amstrad CPC. Ils sont réunis ici en plusieurs familles, 7 évidemment, suivez un peu ! Un moteur de jeu simple, mais bougrement efficace. Avec ce jeu, on a tout simplement

plaisir de jouer avec des cartes représentant les plus grands titres des jeux des années 80-90, réveillant nombre de souvenirs.

J'ai donc commandé le jeu d'Orko Ready via son mini store en ligne (<https://orko-ready.mozello.shop/>). Il les vend à 8 € chacun. Sachant tout le travail que cela représente, c'est cadeau. Son jeu, il le fabrique lui-même. Et même s'il a fait imprimer les planches de cartes, il les découpe une par une. Idem pour la boîte, qu'il assemble de ses mains, avant de nous faire un petit paquet avec notre adresse. La poste a bien fait son job pour ma commande. J'ai vite reçu le précieux jeu, façonné donc à la main.

Bien, il n'y a rien à dire d'autre. C'est parfait, exactement ce que j'attendais, un jeu des 7 familles Amstrad. Merci Orko Ready pour cela.

Bon, ben, non, hein, vous me connaissez, j'ai voulu en savoir plus. Et je suis certain que vous aussi, alors j'ai contacté Orko Ready, histoire de lui poser quelques questions, que je partage ici avec vous. Lisez la suite...

Jeux de Dames

Voici un autre jeu de société adapté aux Amstrad, encore un dont j'avais fait l'acquisition à l'époque... Ce jeu, c'est Dames 3D Champion, écrit par Roland

Morla et édité chez Cobra Soft en 1987. Pour ce jeu, l'éditeur avait fait appel à Luc Guinard, 3 fois champion de France, en 1981, 1983 et 1985 afin d'y apporter des conseils avisés et ainsi aider au développement de l'algorithme. En 1982, 1984 et 1986, Luc Guinard a également participé aux mondiaux de Dames, son meilleur classement fut la 5e place.

Nous voici devant un autre de mes premiers jeux sur CPC. Graphiquement, on



Dans l'univers du Maître !



Orko Ready nous a ouvert les portes de son antre, dans laquelle il a enfermé les plus féroces des monstres et autres super-héros qui peuplaient l'univers connu. On peut le remercier de nous avoir tous sauvés des pires cauchemars. Une bien belle collection que tu as là, Orko.



est un peu loin de la promesse d'un univers en 3D comme annoncé dans le titre. Là, la 3D est une représentation plutôt isométrique du plateau et des pions. C'est rudimentaire. Mais, disons que ça peut le faire. Moi, j'avais pourtant hâte de voir la transformation d'un pion en une Dame en 3D. La classieuse boîte, toute de noir revêtue de ce jeu, m'avait vendu

du rêve. Et j'en voulais ! J'imaginais déjà une grande et belle Dame, revêtue d'une robe, noire ou blanche, peu importe tant qu'elle soit à mon goût la robe (NDLR : wouais de la robe c'est ça, on va te croire !). Mais voilà, j'aurais dû regarder au dos de la boîte avant de passer à la caisse. Car c'était bel et bien un jeu de Dames. La photo de



souvent, on oubliait l'Amstrad du coup. Et je rentrais chez moi sans même avoir joué à un jeu. Puis est arrivé le CPC 6128 que j'ai découvert toujours chez le même pote : fini les chargements et donc fini le foot et place au jeu ! Qu'est-ce que j'en ai passé des après-midis à jouer à Target Renegade. À Noël 86, j'ai eu mon premier ordinateur. Et bien sûr, c'était un CPC 6128 que j'ai vendu bien plus tard pour m'acheter un Amiga 500. Par la suite, j'ai eu SNES, PS1, PC, PS2... Mais à partir des années 2000 à 2010, j'ai racheté un CPC 6128, puis un CPC 464, une GX4000 et un CPC 6128+ pour presque trois fois rien. J'ai aussi toutes les consoles Next Gen. Je n'y joue pratiquement pas. Je joue le plus souvent sur l'émulateur WinApe (le côté pratique). Mais quelques fois, j'aime bien jouer sur les vraies machines.

T. : Comment t'es venu l'idée de faire le jeu des 7 familles ?

O.R. : C'est tout bête. Fan de Dragon Ball, j'ai acheté le jeu de 7 familles spécial Dragon Ball. Puis je me suis dit : « Et pourquoi ne pas faire un jeu de 7 familles Amstrad ? ». Oui, mais quelles allaient être les familles ? J'avais deux choix possibles, soit 7 familles par genre (aventure, beat'em up, sport, etc.) ou bien par éditeur (Ocean, Elite, Lanko, etc.). Finalement, j'ai choisi l'option par genre.

T. : Combien de temps s'est écoulé entre l'idée originale, la conception, et la production des premiers exemplaires ?

O.R. : J'ai eu l'idée pendant l'année 2022. J'ai commencé le projet au mois de mai 2023 en réalisant mon premier jeu de cartes. Puis, j'ai fait une courte vidéo présentant le jeu sur les

réseaux. La vidéo a eu du succès sur les différents groupes Facebook Amstrad. Je ne m'y attendais pas vraiment. Face à la demande, j'ai décidé de lancer une production. Puis, depuis début juin 2023, j'envoie mes premiers jeux.

T. : Peux-tu nous expliquer comment et avec quels outils as-tu réalisé ce projet (les grandes étapes) ?

O.R. : Pour la partie graphique, j'ai utilisé uniquement Photoshop. Les cartes et la boîte sont imprimées par un professionnel. Et pour tout le reste, comme la découpe des cartes ou la fabrication de la boîte, je m'en suis occupé moi-même. Les outils utilisés sont : perforateurs, massicot, ciseaux, cutter... Et en ce qui concerne mon site d'achat en ligne, j'ai utilisé Mozello dans sa version gratuite.



T. : Pas trop difficile le choix des photos ? As-tu le projet d'un jeu des 7 familles n°2 ?

O.R. : En fait, mon choix ne s'est pas fait en fonction des photos, mais des jeux que j'affectionne le plus. Un jeu des 7 familles n°2 ? Pourquoi pas... Peut-être, j'y réfléchis...



Le mini atelier d'Orko Ready

T. : Le jeu est-il disponible à la vente tout le temps ou bien ce sont des tirages au coup par coup ?

O.R. : Oui, le jeu est toujours disponible sur ma petite boutique en ligne. Suivez le QRCode, là en dessous. Les tirages se font en fonction de la demande. Et j'ai un petit stock pour satisfaire les commandes au cas où..

T. : Tu as d'autres projets concernant l'univers Amstrad CPC ?

O.R. : Peut-être un jeu de type UNO, une version spéciale Amstrad.

T. : Connaissais-tu Cpc Fanz Bzh avant cette interview ?

O.R. : Je suis passé complètement à côté. Tu l'avais annoncé sur les réseaux sociaux ?

T. : Oui j'avais publié un truc sur quelques groupes Facebook. Il faudra que je publie plus pour le prochain ! Merci à toi pour l'interview, et bonne continuation, tiens-nous au courant de tes nouvelles créations.

O.R. : Merci à toi et à toute l'équipe de Cpc Fanz Bzh !



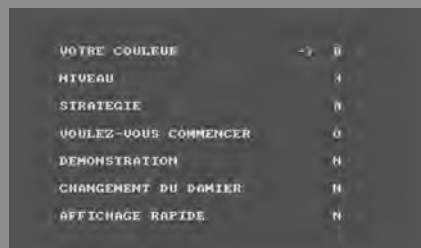
Le eShop d'Orko Ready



« Il est blanc, je suis noir. La différence ne se voit que dans les yeux des bâtards... ». Oops, petit moment d'évasion avec du NTM ...

Luc Guinard, au dos, n'était pas vraiment celle de la Dame que j'imaginai, mais plutôt d'un prof de math avec une chemise à carreaux. Bon, allez, peu importe. Maintenant, j'avais un autre challenge, battre à plat de couture ce champion de France, du haut de mes 16 piges. Moi, j'étais prêt à me battre contre tous les meilleurs. Ah, quelle insouciance. C'est

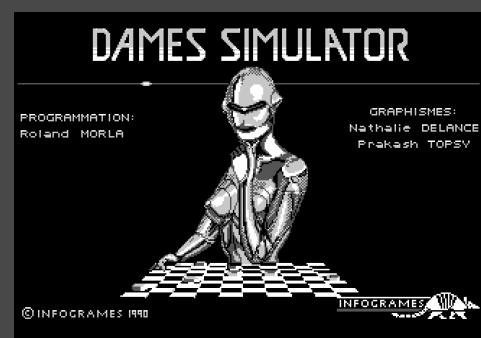
beau la jeunesse. La réalité est brutale. Très vite, je suis devenu un champion, un champion en nombre de parties perdues ! Car derrière son côté sympa, arrangé à la sauce 3D, l'algorithme lui était un redoutable adversaire. Et même au niveau 1, sur les 9 que compte le jeu, j'étais souvent vite éliminé en peu de temps machine. À un moment, j'ai même cru que je m'appelais Mat !



Au final, je remercie ce jeu, car il a été un bon adversaire. Trop fort, mais cela m'a bien fait progresser au jeu de Dames.

Plus belle la vie.

Toug, nous avons une surprise pour toi ! Lors de la réédition de ce jeu en 1990 par Infogrames, celui-ci a été renommé Dames Simulator. Il y a peu de changements apparents dans le jeu, mise à part qu'Infogrames a fait ajouter un écran titre. Et regarde donc cet écran d'accueil !



Papa, facebook, c'est...

Pourquoi ce titre ? En fait ce n'est pas un titre, mais une phrase que ma fille m'a dit ouvertement l'autre jour, « plus personne utilise Facebook, Papa. C'est pour les vieux ! » Ne rigolez pas, car vous êtes dans le lot ! J'assume mon rôle de vioc, et en tant que tel, je vous propose une sélection de quelques pages et autres groupes Facebook. Tous parlent d'Amstrad CPC, c'est mon choix, je le partage avec vous, grand prince que je suis. Il existe plein d'autres pages Facebook, dont certainement beaucoup dont je ne connais même pas l'existence. Désolé pour les non cités et qui aimeraient l'être. N'hésitez pas à vous manifester à la rédaction, sur notre page ou par l'intermédiaire de l'un de nous trois (Wild, Slype ou moi - moi, c'est Toug, pfff, suivez un peu quand même !) Nous mènerons l'enquête afin de faire découvrir aux

yeux de tous la présence de votre groupe ou page Facebook. Cela nous donnera l'occasion d'en parler dans un prochain numéro. Note pour cet article,

j'ai indiqué le nombre d'abonnés pour chaque groupe (à la date de l'écriture de cet article) pour information, sans arrière-pensée bien au contraire.



100% Amstrad CPC

Le premier à apparaître ici, c'est 100 % Amstrad CPC, un groupe créé par le prolifique Éric Cubizolle, que l'on ne présente plus. Le groupe à dépassé les 3000 membres début mars 2024, ce qui est quand même énorme pour un si jeune groupe. C'est un de mes groupes préférés. Il est nourri d'informations régulières et ça « j'aime » (calme-toi Éric, parfois j'ai du mal à suivre toutes tes publications !). On y apprend plein de bonnes choses, et sur chaque sujet traité, les membres enrichissent le débat en y apportant des anecdotes, des infos oubliées et parfois insoupçonnées. Franchement, pour moi, ce groupe est une pépite. Le dernier gros sujet que j'ai découvert, c'est l'histoire sur les Black System, ces deux frères, Luc et Hervé Guillaume, qui ont créé une trentaine de jeux. Vous savez les jeux avec des lignes et des lignes de code à taper que l'on trouvait dans les magazines (une vraie torture pour les doigts et les yeux). Et ça, ce n'est qu'un article parmi tant d'autres. Nous

avons par ce groupe, une espèce d'encyclopédie qui est en train de se constituer, là devant nos yeux imbibés du sang qui gicle de la tête de ce pauvre barbare qui l'a perdu sur l'écran de la bannière du groupe. Pour parfaire le tout, Éric à une belle plume (on se calme les gars). Ses narrations se boivent comme du p'tit lait, c'est mon Pierre Bellemare de l'Amstrad à moi !



fessepropre*



Série spéciale déambulation
Maisons de repos / EHPAD



facecare le spécialiste du confort

* En vente uniquement sur abonnement (9,90€ /jour)

XINOK

PLAY ALL LIFE



KING SPEED 3

KIN

pour les vieux !



moins de 3 prix : meilleur graphisme, meilleur jeu d'action et meilleur jeu de l'année devant les non moins bons jeux que sont Red Planet et Pingouin Attack. Le prix a été remis par M. Roland Perry en personne, le concepteur des ordinateurs Amstrad CPC. Félicitations les gars, on ramène la coupe à la maison !

Ici, c'est plus open. Et même s'il y a une concentration de publications faites par quelques-uns, il y a plus de mixité que sur le groupe précédent. De nombreux membres l'alimentent tour à tour, avec tout plein d'articles divers et variés. Il y a parfois des sujets plus techniques, des vidéos, des photos et autres tutos qui font le bonheur de tous. C'est un autre style, différent du premier nommé. Cela complète l'offre. Un groupe à ne surtout pas manquer. Adhérez-y si ce n'est pas encore fait !



Géré par Cyrille Gouret, Markus Hohmann et György Képes, ce groupe compte 8 000 abonnés début mars 2024. Dernièrement, le groupe a été alimenté de photos et de vidéos de la convention Amstrad Eterno 2023 (Espagne). Normal, la Team GGP y était présente, et pas pour rien ! Elle a été couronnée de succès pour son jeu Toki, avec pas



En plus du site Internet ACME (Amstrad CPC Mémoire Écrite), celui-ci a son propre groupe sur Facebook. ACME se veut être le site dédié à la conservation du

patrimoine imprimé des Amstrad. Début mars 2024 806 membres y étaient déjà inscrits. Ici, vous trouverez des infos sur les derniers magazines, les livres et fanzines scannés et ajoutés au site et donc téléchargeables.



Pendant un moment Frédéric, l'admin qui gère à la fois le site et la page Facebook, proposait des protections en tissu à poser sur vos CPC. Il en existait pour tous les modèles de CPC. Perso, j'en ai acheté deux, une pour mon 6128 Azerty et une pour mon 464 Qwerty. C'est très qualitatif et d'une réelle efficacité. Tout son stock a été vendu, et ayant repris un "travail" au sens commun, Frédéric ne souhaite pas, pour le moment, relancer une

faceprout*



Produit 100% d'origine naturel
Fabriqué dans les meilleurs EHPAD



facecare le spécialiste de l'odeur

* En vente uniquement à la sauvette

Contenu faussement sponsorisé !

production, car il faut du temps pour gérer les commandes, les envoyer...

Si vous désirez être tenu au courant des nouvelles créations, inscrivez-vous sur le groupe, vous recevrez ainsi, à la fois les dernières informations sur les derniers scans, les nouvelles archives et tout ce que Frédéric peut faire autour des Amstrad en goodies. Vous aussi vous pourrez également participer à ce projet, si vous avez des documents uniques en rapport avec les Amstrad, partagez-les en prenant contact avec lui.

Inclus dans toute notre gamme KING SPEED :

Protocole de communications : WiWi, BlueBlue, ZigZig, LoLoRaRa, FoFox, NFCC, //, ZZTop...

Siège chauffant et massant. Stick Rectal vibrant et réglable en taille et en intensité. Batterie Plomb/Amiante très performante avec recharge ultra rapide. Compatible avec tous les casques VR avec aucune prévention des chutes. Vitesse et sécurité accrues.



3617
XINOK

OFFRE SPÉCIALE



POUR TOUT ACHAT D'1 KING
SPEED 1 KID SPEED OFFERT !

Contenu faussement sponsorisé !

T



AIR

Date : 2023

Durée : 1 h 52 min

Genre : Biopic, Drame

Réalisation : Ben Affleck

Scénario : Alex Convery

Musique : Hits des années 80

Avec : Matt Damon, Ben Affleck,

Jason Bateman, Viola Davis,

Chris Tucker

Air raconte l'histoire de la marque Nike Air Jordan. Le film de 1 h 52 a été tourné avec, comme acteur, du lourd, Matt Damon, dans le rôle de Sonny Vaccaro. Celui-ci est à la recherche d'une star de la NBA pour représenter la marque Nike au plus haut niveau. Ceci car la NBA est plutôt représentée par Converse et Adidas. Dans le rôle du grand patron de Nike, nous trouvons Ben Affleck qui doit prendre une décision qui va changer la marque au sommet de son art. Mais ça, il ne le sait pas encore. Sonny a repéré Michael Jordan pour porter la marque, mais celui-ci ne voit que par Adidas et ses survêtements Street. Pour arriver à ses fins Sonny va courtiser les parents de Michael et... Je ne suis pas fan de basket, mais j'ai adoré ce film qui nous refait vivre les années 80.



LA MÉTHODE WILLIAMS

Date : 2021

Durée : 2 h 25 min

Genre : Biopic, Drame

Réalisation :

Reinaldo Marcus Green

Scénario : Zach Baylon

Avec Will Smith, Aunjanue Ellis,

Saniyya Sidney

Titre original : King Richard

La Méthode Williams est un film de 2 h 25 sur l'histoire des sœurs Williams. Vénus et Sérena ont été entraînées par leur père Richard. Le film est une superbe adaptation avec Will Smith qui ici joue le rôle du père. Il a 5 filles, il a projeté un avenir pour chacune d'entre elles, dont Vénus et Sérena destinées à devenir des cracks de tennis. Avec l'aide de sa femme Oracene, il va appliquer sa méthode et détourner le système à sa manière pour protéger ses filles d'un succès trop rapide et de tous les dangers que cela peut comporter, comme la drogue... Pas évident pour une famille noire américaine dans un milieu de bourgeois. Mais quand le talent est là... Franchement un film à ne pas louper, je vous le recommande, les 2 actrices sont attachantes dans leurs rôles.



GREAT COURT
Éditeur :



LION

Date : 2016

Durée : 1 h 58 min

Genre : Biopic, Drame

Réalisateur : Garth Davis

Scénario : Luke Davies

Musique : Hauschka,

Dustin O'Halloran

Avec : Dev Patel, Nicole Kidman,

Rooney Mara, David Wenham

Lion est un film de Garth Davies avec Nicole Kidman et Dev Patel (Slumdog Millionnaire). C'est encore un film tiré d'une histoire vraie (biopic). Saroo, 5 ans épuisé de fatigue s'endort dans un train et se réveille à 1 500 kilomètres de sa gare de départ. Ne connaissant pas son adresse ou d'autres renseignements qui auraient pu aider l'administration à retrouver sa famille, il est recueilli dans un orphelinat puis adopté par une famille australienne. 25 ans plus tard, le jeune homme veut retrouver sa famille avec les vagues souvenirs qu'il a de son enfance. Ses recherches commencent avec Google Map pour essayer de retrouver des images en Inde qu'il pourrait reconnaître. La suite serait du spoil, alors bon visionnage...



Le Tour Du Monde
en 80 Jours



LE FONDATEUR

Date : 2016

Durée : 1 h 55 min

Genre : Biopic, Drame

Réalisateur : John Lee Hancock

Scénario : Robert D. Siegel

Musique : Carter Burwell

Avec : Michael Keaton, John

Carroll Lynch, Nick Offerman

Titre original : The Founder

A travers ce film, vous allez découvrir l'origine de l'histoire de l'empire Mc Donald. C'est l'histoire de la détermination et de la tchatche d'un commercial. Aux commandes, Michael Keaton dans le rôle de Raymond, un représentant qui vend des machines de milk-shake à des restaurateurs. Celui-ci fait la rencontre des frères Mc Donald propriétaires d'un restaurant avec un concept de restauration rapide. Du jamais-vu à l'époque. Raymond arrive à les convaincre de s'associer à lui pour faire grandir leur petite entreprise et surtout faire beaucoup plus de profit. À partir de là, le seul aux commandes, c'est Ray. Le gentil commercial va vite se transformer en une vraie pourriture, assoiffé d'argent. À la fin du film, il y a des extraits d'archives et de vidéos d'époque. Une histoire de dingue.



SIM CITY
Éditeur :

UN JEU

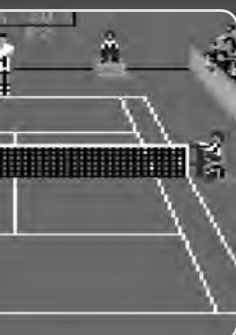
No man's land



Golden Basket est un jeu édité en 1990 par Opera Soft. Je viens de le découvrir pour faire cette rubrique. Le jeu est plutôt bien fait graphiquement, même les animations sont satisfaisantes. C'est une très bonne surprise moi qui ne connaissais que Fernando Martin Basket Master. C'est dur de choper le ballon (un peu brouillon), c'est le jeu ma pauvre Lucette. Le Computer est balaise aux shoots à 3 points, dunks... Les règles du Basket sont respectées. Vous pouvez jouer seul ou à 2 contre le Computer. Le jeu est en espagnol, mais cela ne gêne en rien puisqu'ici, on tape d'la balle, au clavier ou à la manette avec un son assez basique. Je me prends des roustes oui et alors... Les victoires commencent par des défaites (je suis philosophe aussi !). Essayez-le au moins une fois pour la découverte et pourquoi pas pour des matchs d'anthologie.



Golden Basket
Date : 1990
Éditeur : OPERA Soft



Date : 1999
Ubi Soft

Great Courts d'Ubi Soft, c'était Patrick (Katze, membre de CNR) qui m'avait prêté le jeu. Great Courts est un jeu où il fallait toujours avoir la notice, car la protection était un mot choisi au hasard dedans. Ici, il faut jouer de la raquette dans les 4 grands chelems pour devenir the *number one*... Le jeu a été retravaillé pour la console GX4000 sous le nom de Pro Tennis Tour, ça a quand même un peu plus de gueule. Il est plus facile à jouer que Match Point (Balle de Match) édité par Psion (1985) puis EDOS. Ce dernier était difficile à apprivoiser pour taper la balle au bon moment. Je ne vous cache pas qu'après-avoir joué sur Dreamcast à Virtua tennis (jeu d'arcade) ou à Topspin sur PS4 (jeu de simulation), les jeux de tennis sur Amstrad on mal vieilli et on ne retrouve plus le plaisir d'autrefois. Mais avis aux amateurs ou pros et faites vos jeux.



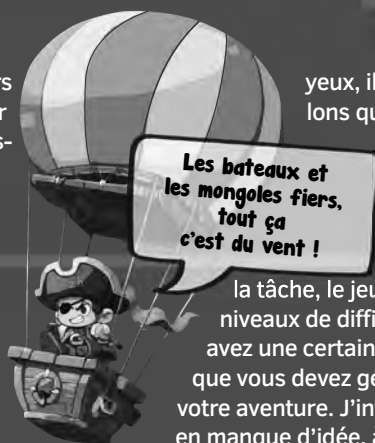
MATCH POINT
Date : 1985 PSION
Réédité :
Date : 1991 EDOS

PRO TENIS TOUR
Date : 1990
Éditeur : Ubi Soft
Amstrad GX 4000



Date : 1984
Innelec

Le Tour Du Monde En 80 Jours (No Man's Land) fut édité par Innelec en 1984. Ce jeu s'inspire évidemment de l'ouvrage de Jules Verne. Il représente un bon petit jeu d'aventure. Ici, vous ne retrouverez pas de graphisme de fou, juste des cartes et du textes. En fait on pourrait parler d'un jeu textuel avec des cartes. Vous avez 80 jours pour faire le tour du monde. La tâche peut paraître simple à nos



yeux, il en est rien. Rappelons que nous sommes en 1872 et qu'il n'y a pas de TVG et encore moins d'avion à réaction. Pour vous faciliter la tâche, le jeu vous propose 4 niveaux de difficulté. Au départ vous avez une certaine somme d'argent que vous devez gérer tout le long de votre aventure. J'invite les Streamers, en manque d'idée, à tester ce jeu car on se prend facilement à l'aventure.



Date : 1989
Infogrames

Vous incarnez le maire d'une ville avec un budget initial de 20 000 dollars. Votre but est de bâtir la ville parfaite tout en équilibrant votre budget : résidences, centrale énergétique, aéroport, gare, poste de police, pompier, hôpital... Il va falloir gérer au mieux, et gérer tous les soucis du type, inondations, tremblements de terre, feux, criminalités et j'en passe. Moi en tant que Maire de Sim City, je pose ma démission, beaucoup trop de catastrophe pour une si petite ville. Non justement ici vos nerfs sont mis à rude épreuve. Si vous aimez le challenge et que vous êtes patient ce jeu de simulation en temps réel est fait pour vous. Ce jeu a cartonné sur PC et cette conversion sur CPC est assez fidèle. Trois niveaux de difficultés, je vous conseille le niveau facile pour commencer et vous faire la main.



La couleur rouge d'une rose

On a eu envie de faire plus ample connaissance de Titi, celui à l'initiative du fanzine CPC ùCPM. Un fan de la première heure du CPC qui réalise son fanzine sur un CPC et une imprimante, en utilisant tout l'équipement et les moyens du bord de cette époque. Il nous prouve ici que les fanzines auraient pu être beaucoup plus qualitatifs. Et qui sait, certains auraient même pu concurrencer de vrais magazines. Aujourd'hui ùCPM, c'est une Team. Tiens, un peu comme Cpc Fanz Bzh. Mais son aspect et sa fabrication demeurent identiques au premier numéro, contrairement à Cpc Fanz Bzh, qui, avec l'arrivée de Slype, est un peu parti voguer sur des flots inconnus ! Mais revenons, à Titi et allons l'interviewer...

Toug Hello Titi. Merci de nous accorder une interview pour ce numéro #02 de Cpc Fanz Bzh. Ton pseudo Titi, je suppose qu'il n'y a aucun lien avec le monde du CPC ?

Titi Merci à toi et à ton équipe de m'accueillir dans votre fanzine. En effet, mon pseudo n'a aucun lien avec le monde du CPC. Je le tiens de mon enfance. Je me prénomme Thierry et depuis tout petit, ma famille, mes amis... m'appellent Titi..

Toug Dans quelle région te trouves-tu ?
Titi Je suis originaire de Moselle (57). Jusqu'à mon baccalauréat, j'ai vécu dans cette région. Ensuite, pour les études, je suis parti en Alsace à Strasbourg (67). J'ai ensuite vécu à Lyon (69) avant de revenir sur Strasbourg pour enfin atterrir à Mulhouse (68) depuis une dizaine d'années.

Toug Tes premiers pas dans le monde de l'informatique ?

Titi Mes premiers pas dans l'informatique remontent à 1988 quand mes parents m'ont acheté un CPC 6128 avec écran couleur et son imprimante DMP 2160. Matériel que j'ai d'ailleurs toujours et qui fonctionne parfaitement. Au passage, je n'ai eu que cet ordinateur à la maison jusqu'en 2002, où j'ai acheté un PC. Je n'ai jamais eu d'Amiga, d'Atari, etc.



Toug As-tu participé activement à la scène CPC de 1986 à 1995 ?

Titi Non, pas du tout. J'ai connu l'existence de la scène CPC en 1992 en correspondant avec Electro-Jack (Jacques DE LAMAR) du fanzine papier « Le petit Electro Jack illustré ».



J'adorais lire les fanzines papier et avec l'aide d'E/J, j'ai réalisé 3 slides show de digits avec le digitaliseur VIDI destinées à illustrer les fanzines papier de l'époque. Je les avais nommés les Digits à Gogo. Donc j'étais clairement plus spectateur de la scène qu'acteur.

Toug Quels sont tes plus gros souvenirs de cette époque ?

Titi L'été 97, je suis allé au meeting Punch Meeting de Greg du fanzine disc Baba Fanz. C'était à une heure trente de chez moi et je voulais voir à quoi ressemblait un meeting CPC. L'ambiance était vraiment sympa et je me rappelle avoir fait des copies de disquettes durant tout ce week-end et aussi d'avoir aidé un peu Greg dans l'organisation sur place (tu pourras lire dans l'onglet « meeting » de Baba Fanz 7 que j'ai fait le taxi pour Madram et Zik ^^). Ce meeting est l'un de mes meilleurs souvenirs car c'était un petit meeting, mais l'ambiance était comme celle que je lisais dans les différents fanzine disc / papier et démos.



Toug Quels sont tes jeux préférés, démos, fanzines, disquettes/papiers, magazines de l'époque et maintenant ?

Titi Je n'ai jamais été un grand joueur, mais j'ai beaucoup joué à Bomb Jack, Fruity Franck, Rick Dangerous, New Zealand story, Nebulus... Niveau démo, j'en recevais peu lors des échanges de disquettes via la poste avec mes différents contacts de l'époque. Je me souviens davantage des pseudos des demo-makers que du nom des démos en elle-même.

Au niveau fanzine papier, j'ai adoré le Petit E/J illustré, Quasar CPC, Bonsoir la Planète, EuroStrad, Road Runner.....

en noir et blanc

Interview de Titi



J'ai connu Le Canard Déchaîné quand il n'existait plus. Pour les fanzines disc, mes préférés étaient Demoniak, Dracula Fanz, Disc Full, SOS Fanzine, The Addams Fanz, New Arcade, Phaser, Fanz'Y... Idem pour CNR, j'ai connu son existence quand c'était fini.



Quant aux magazines de l'époque, je n'achetais qu'Amstrad 100 %. Je les ai d'ailleurs toujours. En fait, je n'ai rien jeté ni rien vendu de tout le matériel Amstrad que j'ai acheté depuis 1988.

Titi Mais revenons en 2023. Niveau démo, très honnêtement, j'en regarde très peu tout comme je joue extrêmement rarement. Quand j'allume mon CPC, c'est pour aller sur SemWord et Oxford PAO. Pour les jeux, la plupart du temps, je regarde un peu sur Youtube les différentes vidéos pour regarder rapidement à quoi ils ressemblent, tout comme les démos. La dernière démo que j'ai regardé sur mon CPC était Sphere de Roudoudou, les derniers jeux Toki des GGP ainsi que Puzzle Bobble. Et c'était pour les besoins de mon fanzine.

Quant aux magazines, je n'ai lu que les gratuits, autrement dit que CPC Fanz BZH :). J'ai trouvé le contenu très inté-

ressant (comme je te l'avais écrit à sa sortie). D'ailleurs, en parlant des fanzines/magazines payants, je trouve un peu dommage que leurs créateurs ne proposent pas une version téléchargeable gratuitement. Ce qui n'empêcherait pas les personnes souhaitant une version physique de l'acheter. Car, à ce jour, ùCPM et CPC Fanz BZH sont les seuls fanzines gratuits à ma connaissance. Je ne sais pas pour le tien, mais concernant ùCPM, il le sera toujours. Pour les fanzines disc actuels, il n'y a à ma connaissance que FATMAG de Roudoudou. Je pensais qu'il serait plus graphique, un peu en fait comme à l'époque. La page avec le sommaire est vraiment belle et les articles sont intéressants.



Toug Dis-nous pourquoi, et à partir de quand, tu as voulu créer ùCPM ?

Titi En fait, j'ai toujours aimé les fanzines papier. Au fil des années, les sites internet, les groupes FB, les forums, se sont multipliés, mais niveau papier, il n'y avait plus grand-chose. En 2020, pendant la crise COVID, j'ai vu une vidéo sur YouTube dans laquelle il était question des fanzines papier de l'époque... Et là, je me suis dit que ce serait une bonne idée de refaire un petit fanzine papier entièrement réalisé sur CPC, en listant les différentes chaînes YT, les sites internet, les groupes FB... D'autant plus que j'avais tout le matériel pour le faire. Mais durant cette période, j'ai eu énormément de travail, je suis policier. Et en travaillant de nuit, ce n'était pas évident de trouver du temps, la journée, pour le CPC. L'idée à continuer à germer et deux ans après, j'ai réussi à sortir 8 feuilles de chou :).

voir de la couleur dans une image en noir et blanc

Toug Pourquoi as-tu choisi d'utiliser Oxford PAO pour ton Fanzine ?

Titi À l'époque, déjà, j'utilisais Oxford PAO au collège et au lycée pour faire des exposés. Je le trouvais plus simple qu'Amx PageMaker. En plus, E/J avait réalisé tout un tas de petits programmes qui permettaient de convertir les textes de SemWord au format d'Oxford PAO ainsi que les images .SCR ou .BIN au format .DR. Ce n'est que l'an dernier que j'ai eu entre les mains Micro Design+ qui rassemble, en fait, tous les programmes de

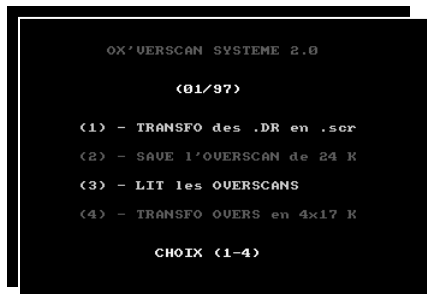


conversion que E/J, Antoine Pitrou et d'autres se sont évertués à réaliser. Tom Pouce en avait bien parlé dans les derniers numéros d'EUROSTRAD, mais



vers la fin de son fanzine, il mettait beaucoup de temps à répondre aux courriers et je n'ai donc jamais eu cette version qui date pourtant de 1992 !

➔ Tom Pouce avait pas mal de contacts à l'étranger et c'est ainsi qu'il a eu cette version. Mais vers 1997, soit presque 5 ans après sa sortie ! Pour ùCPM, le choix d'Oxford PAO était donc de mise.



Toug Peux-tu nous présenter ton équipe et comment cela s'est fait, ainsi que le rôle de chacun ?

Titi Quelques jours après la sortie d'ùCPM numéro 1, David (Kenshiro72) m'a contacté par mail. Il voulait savoir si je pouvais lui envoyer par voie postale un exemplaire. Je n'ai pas bien compris au début, vu qu'il y avait des PDF qu'il pouvait imprimer. En fait, il voulait l'exemplaire que j'avais imprimé via le CPC (c'est un puriste en fait ^^). Il s'en est suivi quelques mails et il m'a proposé d'écrire des articles pour le numéro suivant. Depuis, je lui envoie à chaque fois l'exemplaire que j'imprime. David, c'est une machine à écrire ! On est actuellement en cours de récolte des articles pour le numéro 5, mais lui, il en est déjà au numéro 45 ^^.

En fait depuis le numéro 2 du fanzine, on est 2 à la tête du fanzine. La ligne éditoriale, le choix des articles, des rédacteurs... tout cela se fait à 2.

David m'aide aussi pour la rédaction sur SemWord. En revanche, il ne touche pas à Oxford PAO. J'ai bien essayé de le former un peu, mais il est assez réfractaire. Depuis le numéro 2 aussi, Kukulcan s'occupe de la partie dismag du fanzine et nous aide aussi pour différentes choses techniques. ùCPM n'existe donc pas sans David et Kukulcan. J'ai contacté Kukulcan via son site CPC-Power en lui envoyant le numéro 1 d'ùCPM à sa sortie. Et depuis le numéro 4, il rédige également des articles et nous suggère différentes idées pour le fanzine. Mais il n'intervient pas dans le choix définitif du sommaire. Donc pour toute contestation, jet de tomates, œufs pourris, etc... faut s'en prendre à David ou à moi.

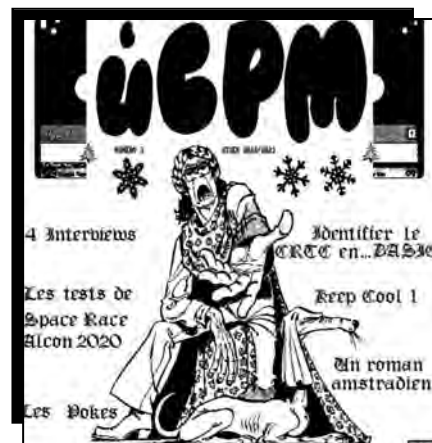
Depuis le numéro 3, il y a également CheshireCat qui a rejoint la team et qui s'occupe des articles plus techniques. Avec David, on l'a remarqué dans une vidéo d'un youtubeur en octobre 2022 à l'occasion de la RGC 2022. David l'a contacté par Messenger et elle a acceptée de participer au fanzine.

Ensuite, il y a différents rédacteurs à qui on demande s'ils veulent bien écrire un article car on apprécie ce qu'ils font. Et à partir du numéro 5, nous allons accueillir un nouveau rédacteur qui on l'espère deviendra comme Claire (Cheshirecat), un récurrent du fanzine.



Toug Franchement, c'est énorme de faire la maquette de ton fanzine sur CPC. Tu avais eu une formation en PAO quand tu étais à l'école ? Je dis ça, car ta maquette est mieux que ce que Wild et moi arrivons à faire avec les outils d'aujourd'hui !

Titi Non pas du tout. J'ai découvert Oxford PAO avec E/J. J'ai beaucoup correspondu avec lui et il m'a appris le fonctionnement du logiciel au fil de nos échanges par courrier. Et taratata pour ta maquette ^^, mon petit doigt m'a dit que ce numéro 2 de Cpc Fanz Bzh serait magnifiquement mis en page !



Toug J'aime bien aussi le fait que vous l'imprimiez directement à partir du CPC. Si on avait eu cette qualité à l'époque, on aurait été les rois ! Mais du coup, pourquoi vous ne proposez pas, pour les puristes comme David, d'envoyer, moyennant quelques timbres ou équivalents, des versions imprimées ?

Titi Oui, quand j'ai pensé au fanzine, je voulais vraiment un fanzine papier comme à l'époque et donc imprimé via le CPC. Je me suis rappelé que Quasar CPC avait rapidement abandonné la DMP 2160 pour une imprimante à jet d'encre. L'impression était plus rapide et de meilleure qualité que la DMP. J'ai donc fait de même. Petit message à Offset, s'il lit cette interview, je n'arrive toujours pas à utiliser ton driver pour la Canon BJ 200. Chez moi, la page est imprimée à 125 %. Je ne peux donc pas imprimer une page entière d'Oxford PAO et celle imprimée est de ce fait déformée, Help !!! :).

Concernant des versions photocopiées du fanzine imprimé, on y songe en effet depuis quelque temps. Mais on ne sait pas vraiment combien de personnes seraient intéressées. Et je ne suis pas sûr qu'en 2023, beaucoup souhaitent payer pour des photocopies en noir et blanc, sans compter l'envoi postal. Mais on y réfléchit tout de même.



Unitée datant de 1985 toujours utilisée en production en 2024 !



Toug La scène CPC bouge pas mal en ce moment, tu en penses quoi ?

Titi En effet, ça bouge beaucoup et c'est tant mieux ! Il n'y a qu'à regarder tous les jours le site amsnews.fr pour le constater ! Entre les magazines, les extensions, les sites internet, les groupes FB, les jeux, les démos, etc. Pour une machine qui a presque 40 ans, c'est beau ! Comme je l'ai dit, je ne suis pas très jeux et pourtant j'attends avec impatience Bubble Quest, GNG, Sonic, Vasperino...

Toug Aurais-tu d'autres projets mis à part ton Fanzine ?

Titi Le fanzine me prend pas mal de temps, donc non, pas vraiment d'autres projets CPCiens. David met à jour régulièrement le site internet du fanzine sur ucpm.fr. Il a également créé un Discord du fanzine fin septembre. Tous les numéros sont téléchargeables gratuitement sur le site. Tout comme les hors-séries de David, les Disc Missing, une plongée dans le rétro toujours mis en page sur CPC comme ùCPM. Ah, si un projet tout de même : j'espère pouvoir participer à un meeting l'année prochaine, histoire de revivre l'ambiance CPCienne.

Toug As-tu un message à faire passer par le biais de cette interview ?

Titi Alors, quelques messages : Je recherche un Scanner Dart. Pour le fanzine, on recherche également un graphiste pour un nouveau logo ùCPM. Quand sortira cette interview, la Benediction Coding Party #3 aura eu lieu. Si l'un des participants est partant pour écrire un article sur ce meeting, il sera publié dans ùCPM. Pour tout cela, merci de me contacter à cette adresse : ucpmfanzine@gmail.com
Un petit message également à certains. On ne vit pas dans un monde

de bisounours (je ne le sais que trop bien), et toutes/tous les CPCistes actuel(les) sont des passionné(e)s. À l'époque, quand je regardais des démos sur mon CPC, des fanzines discs ou que je lisais des fanzines papier, il y avait toujours des pics des uns envers les autres ou des pseudos guéguerres entre les différents groupes de demomakers. C'était bon enfant et ça me faisait sourire, comme la plupart des CPCistes, je pense. Mais les gamins, ados ou jeunes adultes qu'ils étaient sont devenus des adultes, des parents... Et aujourd'hui, quand je lis des propos des uns dans des démos ou des commentaires des autres dans des tests, sur des forums ou groupes FB, ça me désole un peu. Car tous sont des personnes qui touchent leurs billes

dans leurs domaines de compétences et ensemble ils pourraient apporter encore davantage à la scène. Alors, je ne suis pas médiateur et j'ai bien compris que les uns et les autres ne partiront plus en vacances ensemble. Mais je trouve cela dommage tout de même. On ne se dispute pas devant les enfants ! Continuez à produire et ignorez-vous :).

Sinon, ça fait plaisir de voir régulièrement d'anciens pseudos revenir sur la scène CPC, comme toi par exemple, que je n'ai pas connu à l'époque et dont j'ai découvert les productions après coup.

À tous, continuez de produire des jeux, des démos, des fanzines... Et longue vie à Cpc Fanz Bzh !

DROITS DANS LES BOTTES !



BLINDERZ

Trois passionnés de musique : Fred, Ben et Fab qui est le dernier à avoir rejoint le groupe en 2019, dont les débuts remontent à 2016. Trois profils très différents, que l'assemblage peut paraître, en tout cas sur le papier, improbable. Mais il faut les voir sur scène pour comprendre qu'il y a là une alchimie qui transmute ce trio, une alchimie que tous les spectateurs ressentent à chaque concert au plus profond de leurs tripes. Tous ceux qui les ont vus peuvent en témoigner : il y a une rage bestiale qui émane de ce trio, une soif de vivre et de partager leur principale passion, la musique.

Leur style est à l'image de leurs influences. Il vous suffit d'imaginer le fracas que ferait une fois passés au shaker les groupes Béruriers Noirs, Foo Fighters, Nirvana, Noir Désir, Nova Twins, NTM, Rage Against The Machine ou encore Stevie Ray Vaughan ; puis ouvrez le bocal pour laisser ressortir tout ce beau monde en mode Rage Quit. Ouais, hein, ça décoiffe ! Quant aux textes, qui sont distillés par Fab, ils parlent du fracas d'aujourd'hui et à venir ; les mots sont vécus en live et balancés brut à la face de la foule, comme si le public était en fait d'la famille car, au final, nous sommes tous dans ce beau bordel qu'est la vie.

Mais les BLINDERZ ce n'est pas que d'la musique, non, c'est aussi du saucisson, de la bière et des potirons ! Oui, oui, vous avez bien lu ! Ben, celui qui a plus d'une corde à son arc et à ses guitares, est aussi dans la vraie vie (IRL comme on dit chez les bobos) a-gri-cul-teur. Il gère une petite exploitation dans laquelle il produit des légumes et, parfois, de savoureux saucissons savoyards et de la farine. Pendant chaque concert, le trio organise une vente aux enchères de légumes sous forme de spectacle, ce qui permet au public de participer. Sur leur stand, on y côtoie, entre la bière et la bonne humeur, des chips, de la farine, des potirons et autres légumes de saisons de la ferme de Ben. Et, si vous cherchez bien, vous devriez trouver également leur EP, quoi que... c'est déjà devenu un objet de collection ! En tous cas, si vous êtes de leur région, la Savoie, il faut absolument aller les voir sur scène.

Tout cela n'explique pas pourquoi ce concours ici ?

Ah, c'est une bien longue histoire, que l'on va raccourcir ici, à quelques mots. Par un heureux hasard, Slype a acheté en ligne, un téléphone d'occasion à Fred, et, au bout de deux-trois échanges, Slype a découvert que Fred était le batteur du groupe Blinderz, mais aussi un grand passionné d'Amstrad et qu'il a longtemps gardé son 6128. It's a small world !





CONCOURS A GAGNER 2 EP POUR LE PREMIER DE CHAQUE CATEGORIE 2 EP DU GROUPE BLINDERZ



1 CONCOURS, 2 CATEGORIES = 2 CHANCES DE GAGNER !

Catégorie PiXEL.ART.

Créer une illustration dans l'un des formats vidéo des Amstrad CPC (old) qui reprend au moins deux des termes de la liste ci-dessous. Il doit s'agir d'une création et non pas d'une conversion. Vous pouvez utiliser les logiciels CPC (c'est mieux.) ou des logiciels plus modernes, mais le résultat doit être rendu sur Amstrad et envoyé au format .dsk (image disc) ou sur une vraie disquette*.

Liste des termes :

AGRICULTEUR GEEK GNÔLE MUSICIEN POTIRON SAUCISSON

* Aucun des documents envoyés à la rédaction ne sera renvoyé aux participants.

- Chaque participant, en envoyant sa/ses propositions, autorise en même temps la Team CFB à publier sa/ses propositions dans le fanzine, sur le site Internet de cpcfanzbzh.net, et sur les réseaux sociaux du fanzine.

- Chacun des participants, peut concourir à l'une ou l'autre des catégories ou même deux, dans le cas de participation aux deux catégories, le participant doit envoyer deux bulletins de participation (impression, recopie manuelle et photocopies sont acceptées) vous trouverez une version .pdf de ce bulletin sur notre site cpcfanzbzh.net à l'article Concours BLINDERZ.

Catégorie CoDE.ART.

Créer un programme Basic ou en LM, limité à 464 caractères affichés sur un listing (numérotation et espaces blancs inclus), qui reprend au moins deux des termes de la liste ci-dessous.

En clair, on vous demande de créer de l'art avec du code !

Pseudo : _____

Prénom : _____

Nom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____

Ville : _____

Mail : _____

Je participe au concours dans la catégorie :

☐ **PIXEL.ART**

☐ **CoDE.ART**

☐ Je reconnais avoir pris connaissance du règlement du concours, consultable sur notre site cpcfanzbzh.net.

Date limite de réception des participations :

30 juin 2024

À envoyer à :

Cpc Fanz Bzh Concours BLINDERZ

3 Hent Ar Bradenn

Lannion 22300

ou à : concours@cpcfanzbzh.net



Est-ce encore le hasard ?

Suite au premier numéro du Fanz, j'ai demandé si des personnes avaient des suggestions et critiques à faire pour une éventuelle suite. Attention, quand je dis critiques, c'est aussi bien les bonnes que les mauvaises, si elles sont fondées et argumentées. C'est comme cela qu'on progresse à mon sens. Du coup, une personne m'a fait un super retour sur les défauts de celui-ci et aussi des compliments (hop, je prends). Au fil de quelques Questions / Réponses via Facebook, je lui ai demandé si le numéro 2 se faisait s'il pouvait y participer...

Toug : Tout d'abord, Anon Bienvenue dans l'équipe CFB.

Anon : Merci bien Toug.

Toug : Avant de commencer cette interview, j'aimerais te remercier pour ce retour via Facebook. Merci de te présenter par cette interview maison.

Anon : Ben écoute, j'ai vu ton message présentant Cpc Fanz Bzh sur un des groupes Facebook dédié aux Amstrad. Je l'ai chargé et lu direct. De suite, j'ai eu envie de réagir sur l'aspect visuel (la PAO étant une de mes passions).

Toug : Allez, En Avant Guingamp !

Anon : Moi à part le quai de la gare je ne connais pas vraiment Guingamp. Bon ok, je sors... Tiens je vais prendre l'air marin...

Toug : As-tu un pseudo dans le monde informatique ou c'est Anon tout court ?

Anon : Pour tout ce qui touche à la créa, et au code de près ou de loin, j'utilise le pseudo Slype. Donc, à partir de cette seconde même, merci de n'utiliser plus que ce pseudo, sinon je ne réponds de rien !

Toug : Ok d'accord, alors Slype en quelle année as-tu eu ton 1er ordinateur et était-ce un CPC ?

Slype : Mon Dieu, c'est si loin ! Alors pour tout te dire, mon premier « micro » devait être un Sinclair ZX 81. J'étais très jeune à l'époque. J'avais économisé pendant des mois l'argent nécessaire pour acheter un ordinateur. J'étais décidé à aller le chercher chez ILLEL informatique, une boutique dont

vous avez certainement tous vu les publicités. Celle-ci se trouvait non loin de la Gare du Nord à Paris, quartier dans lequel je traînais, quand mon train partait avant l'heure. Bon ok, c'était moi qui étais en retard, mais c'était contagieux, puisque presque tous mes trains arrivaient en retard eux aussi. De ce fait, je commençais à bien connaître le quartier, ainsi que les bornes d'arcades des bars mais pas que. Je connaissais également bien la vitrine du ILLEL, je la connaissais même par cœur cette vitrine. Dès qu'ils y ont annoncé le ZX 81 je me suis dit « ah enfin, un ordi que je vais pouvoir m'acheter ». Mon budget était à l'époque très limité. Tiens... un peu comme aujourd'hui.

Le jour J, je suis monté à Paris. C'était un samedi, et pour tout te dire (heu non, je vais la faire courte, parce que sinon on va y passer toutes les pages), je maudis encore la réponse de ce vendeur, qui puait la sueur. Certes, il faisait chaud, très chaud même. C'était fin juin ou début juillet si mes souvenirs sont bons. Son costard deux pièces cravate l'étouffait. On aurait dit qu'il était dans un scaphandre. Même sa cravate semblait avoir changée de couleur.

« On en a plus » avait-il dit d'un ton usé par la répétition de cette phrase.

« On en recevra peut-être pour la rentrée ». Ce « peut-être » m'avait glacé le sang sur place malgré la chaleur écrasante. Tous mes espoirs d'avoir un computer sans vendre un de mes reins, venaient de fondre dans l'odeur immonde de cette cravate liquéfiée. Cette odeur était intenable. Je suis sorti re-

prendre ma respiration. Revenant quelques instants plus tard, pour essayer de négocier celui qu'il avait certainement dû mettre de côté pour un lointain cousin, qui sait ? Mais non. Rien. Que nenni. Pas même un os à ronger. Je rageais comme pas possible, oubliant par la même occasion que nous étions samedi, et les horaires des trains. Finalement, j'ai passé ma journée à rendre visite à toutes les boutiques ouvertes ce samedi et sensées vendre des micros. Je suis rentré chez moi, tard, par le dernier train. Dans mon sac à dos, il n'y avait pas de ZX 81, introuvable sur Paris, mais une TI 59 ! Il me fallait absolument un truc, qui se programme, et sache enregistrer.

Ce n'est que quelques années plus tard, après avoir usé presque tout l'or du connecteur d'extensions d'un clone de TRS-80 (un Video Genie System EG 3003, voir page de droite), et presque rongé jusqu'à l'os un Oric Atmos (en dessous du précédent) que j'ai pu m'acheter le tout nouveau tout beau, Amstrad CPC 464.

On en recevra peut-être pour la rentrée

Toug : La scène Amstrad (demo-maker, fanzines ou autres), tu en as fait partie ou es-tu resté un simple utilisateur ?

Slype : De la « scène CPC » à proprement parler, non. Je bossais à Paris; oui, déjà à mon âge. Je faisais des allers-retours chaque jour, cela ne me laissait pas assez de temps libre sur Paris, pour, par exemple, rencontrer des fans et utilis-



teurs ou découvrir des clubs. De ce fait, c'est par listings interposés, que j'ai faits mes premières armes sur CPC. J'étais déjà un habitué d'Hebdogiciels, de l'Ordinateur Individuel, de Micro Systèmes et bien d'autres magazines, du fait de mon passif en « micro-informatique ». Et ça, c'est sans parler des livres. Car si tu ne le sais pas encore, saches que j'ai une affection toute particulière avec le papier.



Micro Systemes N°51 Mars 1985

Toug : Quels ont été tes meilleurs souvenirs sur cette machine ?

Slype : Pfff, t'en poses de ces questions toi, presque quarante ans plus tard !

Des instants jouissifs, j'en ai eus, ce n'est pas forcément très précis tout ça. C'est dans le foutoir de mon bloc de neurones, j'ai néanmoins le souvenir un peu flou, de quelques moments, comme :

- Le premier éditeur hexa. Je ne me souviens plus trop bien d'où je tenais ça.

Cela devait tourner

sous CP/M. Je crois

que c'était extrait

d'une feuille de

choux, en anglais

peut-être bien (NDLR :

une feuille de choux est un magazine, un fanzine, un journal, en tout cas, un truc imprimé sur du papier). Ça mon gars, ça te fait entrer direct dans la matrice du CPC.

- Et puis, il y a eu Discology et un autre outil du même genre, mais en plus féroce. Je ne me souviens plus du nom non plus. Je ne sais même plus s'il y en avait un ou si c'était une de ces choses que l'on s'échange sous la table. Ça mon gars, ça te fait cloner la matrice !

- Le premier hack. Ne me demande pas, en vrai, je ne sais même plus quel jeu c'était. Je testais et testais tellement de choses en même temps, attend, il n'y avait pas une protection sur Sorcery ?

- Le lecteur de disquette, salvateur pour le 464 et son utilisateur !

- L'imprimante, oui l'imprimante. Très importante, l'imprimante pour moi, et pas que pour les listings.

- Et puis il y a eu OCP, Oxford PAO et consorts. Là mon gars, j'y étais à fond. Et c'est grâce à cette combo CPC, OCP, Oxford et l'imprimante, que bien plus tard j'ai changé de métier !

Toug : C'est quoi tes meilleurs jeux, logiciels, magazines, fanzines disquette et papiers...

Slype : J'ai déjà nommé certains softs et magazines tout à l'heure. J'ai beau regarder en arrière, je me rends compte que je me souviens principalement que je codais. Je fouillais beaucoup. Puis, quand l'imprimante est arrivée, j'ai commencé à faire des trucs en papier. J'ai peu joué en temps total sur CPC. Par contre, j'imprimais des invitations, des flyers et autres cartes d'anniversaires

pour les amis, la famille, les voisins... De fils en aiguilles (d'imprimante !), j'ai fait mes premières armes en PAO en offrant ces documents. Tout le monde trouvait mes documents magnifiques, pourtant, moi, je les voyais vraiment très perfectibles.

Les contraintes d'Oxford et la qualité d'impression limitaient aussi un peu les possibilités.

Il y a peu, en glanant sur certaines chaînes de « CPCTube », j'ai vu des jeux auxquels j'avais joué, que d'autres souvenirs de l'époque avaient apparemment masqués. Mis à part Sorcery, lui je m'en souviens bien, j'ai aussi le souvenir d'un joystick qui me faisait croire que j'étais nul aux jeux vidéo. Sa conception était bien trop peu sérieuse pour satisfaire les sollicitations de certains jeux. Et c'est sans parler de la précision qui était très aléatoire. Sinon, mes boîtes de cassettes et de disquettes étaient surtout



Modèle :
TI-59 Texas Instruments
Microprocesseur :
Texas TMC 0501 [4 bits]
RAM : 1 Ko [13 bits]
Module 6 Ko
Affichage :
12 diodes rouges
Sauvegarde :
carte magnétique



Modèle : Video Genie System EG 3003
(Clone de TRS-80)
Microprocesseur : Zilog Z80 à 1.76 MHz
RAM : 16 Ko (extensible à 64 Ko)
Affichage : 64x16 caractères,
128x48 semigraphics
Sauvegarde : cassette



Modèle : Oric Atmos
Microprocesseur : MOS 6502A à 1 MHz
RAM : 48 Ko
Affichage : 240x200 pixels, 8 couleurs
Son : 3 canaux via un G.I. AY-3-8912
Sauvegarde : cassette / disquette



remplies de codes, provenant de listings de magazines, de codes adaptés de mes précédents micros, ou d'autres que j'avais soit modifié, soit créé. Mais ne te fait pas d'illusion, il y avait là aucun hit en-devenir dans mes archives. Mon placard CPC contenait beaucoup plus de papiers (magazines, livres, listings et créas) que de K7 et D7 originales. Par contre, aussi incroyable que cela puisse paraître, je suis complètement passé à côté des Fanzines CPC Français. J'avais bien récupéré quelques floppies avec quelques démos en anglais. Mais j'étais étranger à ce milieu. On a certainement raté quelque chose là.

Toug : Pourquoi revenir dans l'univers CPC aujourd'hui ?

Slype : Dans la tête, j'ai toujours ce CPC greffé de toute part. A la fin je l'avais intégré à un meuble en bois que j'avais réalisé pour lui, avec un lecteur de cassettes déporté. Celui d'origine chantait tout seul sans même avoir besoin d'une cassette. L'imprimante était à droite de l'écran, un peu plus bas mais plus haut que le CPC. Le lecteur 3" trônait fièrement. J'aimais bien quand sa LED s'activait. J'avais l'impression que le CPC était vivant. Il y avait aussi l'extension de RAM que l'on ne voyait même plus, ce qui n'était pas toujours pratique. Quelques années plus tard, ce CPC, ainsi que tout ce qui gravitait autour, fut rangé dans des boîtes d'archives à l'intérieur d'un grand placard.

Le placard était plein. Il y avait aussi le Video Genie et ses cassettes dans son carton. Mais un jour de printemps, où j'étais parti plusieurs jours pour une formation, toutes ces merveilles ont disparues. Non, ce n'était pas un cambriolage. C'était celle qui partageait ma vie à l'époque, et qui était depuis peu une "ex", avait pris la décision de faire un grand ménage de printemps, de façon verticale, si tu vois le genre !

Le lecteur externe 3" tronnait fièrement

Toug : Cela fait quelques temps que je trouve que ça bouge beaucoup plus dans l'univers des CPC. Beaucoup s'empressent de faire des choses, un peu comme moi d'ailleurs avec ce fanzine. Fais-tu partie de ceux-là ?

Slype : Pas vraiment. Mais en effet, cela fait quelques temps que je trouve aussi que ça bouge plus autour des CPC. Je pensais que c'était parce que de nombreux « vieux » s'étaient enfin mis aux réseaux sociaux. Mais ta remarque est intéressante. C'est clair, les confinements ont modifié le quotidien de tous. Certains ont pris le temps de réfléchir au sens de leur vie, et certains ont tout plaqués. D'autres se sont lancés dans des projets qui sommeillaient. Pour ma part, le retour dans le monde CPC, comme tu dis, n'est pas vraiment un retour. Je suis présent depuis bien longtemps sur les réseaux et autres forums, de façon assez anonyme. J'aime bien rester discret, comme on dit sur Twitch, je suis un viewer de l'ombre. Si l'on envisage un retour, tel que tu l'évoques, qu'il se réalise à travers un magazine ou, comme ici, par le biais d'un fanzine, cela correspond précisément aux aspirations du jeune adolescent d'il y a

40 ans, qui s'initiait à la PAO sur son CPC. Cela réunit plusieurs passions et la publication assistée par ordinateur est une véritable passion chez moi.

Toug : Comment as-tu découvert le fanzine Cpc Fanz Bzh ?

Slype : Lol, tu le sais bien. Je te le disais en intro. T'aimes bien être brossé dans le sens du poil, toi. C'est de bonne guerre. Et bien en fait, ce jour-là, ce n'est pas seulement Cpc Fanz Bzh que j'ai découvert. Non, ce jour-là,



j'ai découvert tous les autres Fanzines CPC qui ont existé depuis 1984. Enfin, quand je dis tous, en tous cas ceux qui ont été archivés. D'ailleurs je remercie les sites qui s'efforcent de conserver tous ces trésors, comme ACME, CPCRu-

lez, CPC Power et bien d'autres. Je n'ai pas encore fini de survoler l'ensemble de toutes ces productions. Il y a juste, à mon grand regret, quelques Fanzines où certains passages et parfois des pages entières qui ne sont pas vraiment lisibles. Idem, j'ai découvert tous les fanzines en versions numériques, comprendre les disczines sur disquettes, comme vous en avez vous-mêmes réalisés avec Crack'N Rom, que l'on peut retrouver aujourd'hui sur le site www.zyvaprod.fr/cracknrom, grâce au travail de Wild. Un grand merci à lui.

Toug : Oui, Wild ressuscite notre passé avec ce site. Il y a des trucs que l'on ne se souvenait même plus.

Tiens allez, j'aimerais bien que tu nous fasses une analyse du Cpc Fanz Bzh numéro 1, là en live, avec tes yeux d'expert. **Slype :** Expert, expert, c'est vite dit quand même ! Mais, allez oui. Et pour une fois, je vais même commencer par le positif.

J'aime bien cette odeur de Bretagne, une odeur d'authenticité qui fait du bien. Et avec les recettes de Mémé on arrive au point culminant, non pas du phare, mais du cholestérol qui se respecte. Toujours en positif, j'aime la bonne humeur et la passion qui transpire dans nombres d'articles, sans pour autant sentir le beurre rance, demi-sel of course.

Pour les points moins positifs. Et si on ne devait améliorer qu'un seul point, ce serait l'orthographe et la grammaire.



Le Canard Déchainé N°1

Perso, je le sais, je ne suis pas très bon à l'exercice. Je m'impose une relecture à chaud et au moins une autre à froid. Mais la meilleure option est de se faire relire par d'autres.

Côté contenant, c'est à dire l'apparence. Ce n'est pas si mal ce que tu as fait. Bon ok, on voit de suite que tu ne maîtrises absolument rien des aspects du métier. Mais pour un amateur, ce n'est pas plus horrible que certaines vraies publications ! Bon ok, c'est loin de ce que je m'apprête à faire sur le numéro #02. Et, peut-être, regretteras-tu ton style papiers, crayons, ciseaux, scotch et bouts de ficelles. Mais tu as signé pour le meilleur comme pour le pire !

Côtés contenus, pour moi le fanzine manque de maturité. C'est normal c'est le début. Et c'était avant tout, une espèce de bouteille jetée à la mer. Il va falloir trouver un équilibre. En l'étoffant de quelques rubriques, du code, des astuces, des démos de démos, des pseudos news. Oui, je sais, des news dans un truc qui sort si peu souvent, ce n'est pas un exercice simple. Pourtant, c'est possible mais avec une autre approche. On en reparle pour le #02 ou le #03. Il y a tellement de choses qui peuvent avoir leur place dans ce fanzine. Il y a de quoi faire de Cpc Fanz Bzh un fanzine qui plaise au plus grand nombre, et ça, c'est motivant. Surtout, que depuis des mois, nous discutons beaucoup nous trois (toi, Wild et moi). Nous sommes tous les trois sur le même axe : ne pas se prendre la tête, ne pas se prendre au sérieux, faire ce fanzine avant tout pour faire plaisir à tous, avec le but de réunir tout le monde, autant lecteurs que ceux qui seront publiés ici. Chacun y a sa place.

Toug : Nous avons échangé quelques mots sur la conception de Cpc Fanz Bzh. Tu m'as apporté de très bons conseils pour la suite. Peux-tu nous raconter ton parcours professionnel dans le monde de l'informatique, de la conception et de l'édition de magazines ?



Lors de l'un de nos premiers échanges avec Slype, il m'a envoyé une version revue par lui de la couverture du numéro 1. En utilisant exactement les mêmes éléments, qu'il a retouchés un par un, et avec une disposition quasi-identique, la page est tout simplement sublimée. La différence n'est peut-être pas très perceptible à cette taille, mais le



résultat est beaucoup plus percutant. Slype est un perfectionniste, il a travaillé le fond de page en reproduisant l'effet des écrans cathodiques, on se croirait presque devant un moniteur Amstrad. Je sais qu'avec lui, Cpc Fanz Bzh va complètement se transformer, mais j'aime bien son idée de donner un coup de fouet au fanzine, attendons de voir !

Slype : Tu es sérieux là ? Oui ?! Bon ok d'accord. Mais finalement, prends-la cette chaise et assis-toi !

Pour des raisons, disons familiales, mon parcours professionnel a commencé très jeune, à mon grand désespoir. Tout petit je souhaitais intégrer le CNRS et devenir chercheur d'étoiles. La vie en a décidé autrement. Ce n'est pas grave. J'avais d'autres

une brocante où un CPC 664 était exposé

passions que l'astronomie. Une chose est certaine, ma vie a toujours été marquée par mon usage des ordinateurs. Comme dit plus haut, j'ai fait mes premières pages et publications avec un CPC. Puis, plus tard, bien plus tard, après les 8-bits dont le CPC, puis les Amiga et les Mac que j'utilisais à titre personnel, c'est au détour d'une brocante, oui, d'une brocante, où un Amstrad CPC 664 était exposé sur un étal, que mon avenir professionnel à définitive-

ment basculé. Ce jour-là, j'y ai fait la connaissance d'un touche à tout (le propriétaire de ce 664), un peu comme moi, mais en plus âgé. Pour faire simple, chaque moment de sa vie ressemble à un opus d'une suite de films d'aventures. Au moment où j'ai fait sa connaissance, il

rentrait des chauds pays, tu sais là où il y avait tant qu'ingénieur pour superviser la construction d'usines de parfums. Cela ne s'invente pas ce genre de compétence. Là, il cherchait à se ranger un peu. Il ne souhaitait plus faire des allers-retours de par le monde pour profiter de sa famille. Après plusieurs rencontres, nous avons conclu un accord. Lui allait m'apprendre le métier de « P.A.O. » à l'ancienne, la



vraie quoi, sur banc photo, la typo avec des lettres en plomb, tout ça tout ça, tu vois le genre. Et moi, en échange, j'allais le former à la mise en page dite moderne, numérique, celle que j'avais apprise au fil de toutes ces années. Je venais d'arrêter un job, disons alimentaire, pour changer d'orientation afin de revenir à ce qui me semblait essentiel. Il s'est passé presque une année, assez intense, avant que l'échange de savoirs s'imprègne chez l'un comme chez l'autre. On faisait ça chez lui où il avait aménagé un environnement de

travail à l'ancienne dans une partie de sa propriété, avec un atelier comprenant une chambre noire et tout ce qui était nécessaire. Ce matériel, il l'avait acheté une poignée d'écus auprès d'anciennes imprimeries. Ainsi qu'un petit bureau cosy pour les ordinateurs.



À la suite de cette fusion de connaissances, nous avons monté deux structures. Une que lui gérait, plus axée dans le domaine de la création de packagings et autres flaconnages pour la cosmétique et les parfumeurs (on revient souvent sur les mêmes choses) et une autre que je gérais, axée plus sur la communication avec un spectre un peu plus large, mais principalement sur tout ce qui s'imprime, sauf dans son domaine. Nous avons travaillé en binôme pendant trois années, avant de nous éloigner en distance, lui toujours dans la campagne où je l'avais connu, et moi de retour sur Paris. Après, j'ai eu une période où je faisais de l'assistance et de la formation. J'aidais les professionnels du secteur, imprimeurs et prestataires à opérer leur transition vers le numérique, en plus d'extras que je faisais pour des grandes agences de com' parisiennes. À cette époque, j'étais connu pour mes capacités, à gérer n'importe quel type de document. Je savais tout rendre imprimable (chez les imprimeurs). Word, Publisher et CorelDraw, pour ne citer qu'eux

m'ont fait gagner de l'argent ! Au gré du temps et des rencontres, j'ai doucement glissé vers la mise en page de magazines, plus spécifiquement de magazines d'informatiques et de jeux quasi à 80 %. Ça y était, je touchais à mon rêve de gamin ! Il est fort possible que vous ayez tous lu, au moins une, voire des dizaines et peut-être même des centaines de pages dont j'ai fait la maquette. Très souvent, de façon anonyme, puisque c'était en tant qu'extra pour des rédactions qui étaient en retard. Les bouclages

dans toutes les rédactions, c'est souvent très intense. Je me suis même vu remplacer des extras.

Puis un peu plus tard, à la période dite d'or des ventes de magazines spécialisés, je suis devenu gérant, directeur technique, et directeur de publication d'une startup de presse. Cette startup était spécialisée dans l'édition de magazines de jeux en tous genres et de jeux de rôles, un univers idéal. Au début, j'y faisais toutes les maquettes, mais très vite j'ai dû former de jeunes maquettistes, car la production s'intensifiait, surtout que je maquettais toujours en dehors de la startup. Puis il y a eu « la crise de la presse ». La startup qui était passé en moins de quatre ans de 5 à plus de 50 salariés, en comptant les pigistes réguliers, mais sans compter les nombreux illustrateurs externes, n'y a pas résisté. La startup fut fermée. Le bloc des actionnaires s'étant scindé en deux, il était impossible de continuer. Chacun revendiquant la paternité de ceci ou de cela. J'en ai profité pour partir au vert et m'éloigner de Paris, avec un projet familial. Aujourd'hui, nous sommes toujours au vert, même encore un peu plus loin, mais plus connecté que jamais. Et je vais te faire la maquette de ton Fanzine CPC, nan mais sérieux !

Toug : Ah oui quand même, quel parcours ! Mais dis-donc, il ne faut pas te laisser le micro à toi ! Sinon en t'écoutant je me demandais si tu avais des racines Bretonne ou pas ?



Slype : Désolé de te décevoir. Mais, non, je suis un produit issu d'un improbable mélange entre un jambon beurre parisien et une salade niçoise. Et même aujourd'hui, je suis bien loin des bars de Brest. Mais j'avais de la famille à Morlaix, où petit j'ai passé plusieurs étés. C'est là que j'ai appris à aimer les livres, les magazines et tout ce qui est imprimé. La tantine y tenait une librairie, une vraie caverne d'Ali Baba pour moi.

Toug : Comme je le fais toujours, je te laisse le mot de la fin.

Slype : De la fin ? Mais qu'est-ce que tu racontes, d'un début plutôt !

Je suis curieux du retour que vont nous faire les lecteurs de ce numéro #02 de Cpc Fanz Bzh. Pas certains que tous apprécient ce virage à 180°. Mais c'est le deal entre nous, tu me laisses carte blanche pour tout ce qui se rapporte au rendu final. Mon approche va certainement paraître trop pro pour un fanzine. Mais non, pas du tout ! Les fanzines ont bien évolué au fil des années, il existe même des variantes (les graphzines) encore plus graphiques que ce que je vais faire. Je souhaite juste rendre ton fanzine agréable et lui faire faire le bond dans le temps qui s'impose.

Et sinon, on ne fait pas un fanzine (ou un magazine) seul. Non. Nous avons besoin de vos retours, besoin également que vous preniez part à cette aventure, si vous avez d'excellents sujets à proposer. Que ce soit votre histoire CPCiste, vos codes, vos productions ou tout ce que vous pensez être intéressant pour les autres fans de CPC qu'ils soient old ou +. Nous sélectionnerons les meilleurs et ceux raccord avec notre idée du fanzine. Il y a même un concours dans ce numéro, raison de plus pour participer ! Comme d'habitude, comme pour toutes les autres rédactions, les manuscrits et autres documents envoyés ne seront pas retournés, bla bla bla, bla bla bla.

Bonne lecture à tous.



AMSTRAD CPC 464



Microprocesseur : Zilog Z80A à 4 MHz | Mémoire RAM : 64 Ko, extensibles
Modes vidéo : 160x200 16 coul., 320x200 4 coul. et 640x200 2 coul.
Son : 3 canaux stéréo via un G.I. AY-3-8912
Sauvegarde : cassette / disquette

Il faut tuer le soldat : Q2K.

Dans le premier numéro, je vous avais fait une interview sur Mickael, qui est le créateur du site internet <https://bzhgames.xyz>. Le site qui vous permet de jouer à

plein de jeux Amstrad et où tous vos scores sont mémorisés. Alors pourquoi faudrait-il tuer le soldat

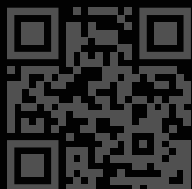
Q2K (Q2K abréviation de : Kukulcan). Tout simplement, parce que sur l'ensemble des jeux proposés sur le site de Mickael, c'est notre ami Kukulcan qui collectionne les médailles d'or. Et maintenant, je dis Stop ! Ça suffit ! Je fais donc un appel à tous les lecteurs, retrouvez vos manettes et vos claviers, afin de mettre fin à son règne !

L'autre matin, j'ai envoyé un message de provocation (oui, je suis un ouf !) à Kukulcan (Bruno en IRL) pour lui signaler que sa première place sur le jeu P47 avait sauté. La médaille d'or était désormais mienne ! Seulement, voilà, quelques jours plus tard, je me suis aperçu que celui-ci avait, d'une part, repris sa médaille d'or, et d'autre part, il avait fini le jeu, le tout sans même me le dire. Quelle humiliation ! Il n'y a plus de respect dans ce monde.

Pour cet affront, je t'envoie la horde des lecteurs du fanz, on verra bien si tu vas tenir longtemps !

Je vous laisse la liste des jeux disponibles à la date du 16 juin 2023. Car d'ici la sortie du Fanz, d'autres jeux seront ajoutés. À propos, vous trouverez une interview de Mickael et Kukulcan dans le premier numéro de Cpc Fanz Bzh pour ceux qui l'auraient raté. (Disponible sur notre site)

■ Toug



Classement	General	Medailles	Pays
Top 10 joueurs Amstrad			
1	Kukulcan	72.2 %	100 10 5 3
2	SirOdoth	68.7 %	10 11 13
3	MichaelL	66.4 %	24 14 13
4	Mordicus35	63.5 %	10 11 13
5	GeorgeGR	39.1 %	4 8 17
6	Cubitus	30.5 %	2 6 19
7	Jenes2	22.1 %	1 4
8	Ramius14	22.0 %	10 12 16
9	Shaun M Neary	21.1 %	3 4 9
10	Kenzo	18.6 %	2 4
28	Zape77	5.4 %	1 1
29	Toug	5.2 %	1 1
30	MerCologne	5.2 %	1 1

**BZH
GAMES**

10 Frame, 1942, 1943, 3D Fight, 3D Grand Prix, 3D Quark Invaders, 3D Star Fighter, 3D Starstrike, 5e Axe, 6 Computer Hits, Action Fighter, After Burner, After The War Part 1, Airwolf, Airwolf 2, Alien Highway, Android One, Antirad, Apb, Arkanoïd, Arkanoïd II, Army Moves Part 1, Army Moves Part 2, Asphalt, Assault Course, Astro Marine Corps, Avenger, BMX Simulator, Ball Breaker, Barbarian, Barbarian II, Barry Mc Guigan Championship Boxing, Batman, Battle Ships, Beach-head, Best Of The Best - Kick Boxing, Betiled, Beyond The Ice Palace, Big Trouble In Little China, Biggles, Billy La Banlieue 2, Bitume, Blood Brothers, Bobo, Bomb Jack, Bomb Jack II, Boulder Dash, Boulder Dash 2, Boulder Dash 3, Bounder, Bravestarr, Bruce Lee, Bubble Bobble, Buggy Boy, Captain America, Captain America - Defies The Doom Tube, Carlos Sainz, Championship Sprint, Chase Hq, Chuckie Egg, Classic Invaders, Cobra, Cobra Stallone, Cobra s Arc, Combat School, Commando, Corsarios part 1, Corsarios part 2, Covenant, Cowboy Kids, Crafton and Xunk, Crazy Cars II, Cyber Chicken, Cybernoid, Cybernoid II, Cyrus II Chess, Daley Thompson s Olympic Challenge, Dames-3D-Champion, Dan Dare III - The Escape, Darts 180, Dead On Time, Death Wish 3, Decathlon, Deflektor, Desert Fox, Dive-Dive-Dive, Dizzy, Donkey Kong, Dr. Dooms Revenged, Dragon Attack, Dragon Ninja, El Capitan Trueno Part 1, El Capitan Trueno Part 2, Empire, Equinox, Er-Bert, Exolon, Exploding Wall, Express Raiders, Extreme, Fernandez Must Die, Fernando Martin Basket Master, Flimbo s Quest, Freddy Hardest, Frog Alot, Frost Byte, Fruity Frank, Game Over, Garden Party, Garfield, Gauntlet II, Gauntlet Micro Power, Ghost Hunters, Ghosts n Goblins, Goliath, Grand Prix 500cc, Great Courts, Green Beret, Gryzor, Gun Fight, Gyroscope, Hard Drivin, Head Over Heels, Hotshot, Hyper Sports, Ikari Warriors, Indiana Jones And The Last Crusade, Interchange, International Karate, International Karate Plus, Into The Eagle s Nest, Jack And The Beanstalk, Jail Break, Jarlac, Jet Set Willy, Jet Set Willy 2, Jim Power - In Mutant Planet, Just Get 9, Kane, Killer Gorilla, Klax, Knight Lore, Kung-Fu Master, La Abadía Del Crimen, Lazer Tag, Le manoir de Mortvielle, Licence To Kill, Light Force, Live And Let Die, MLM 3D, Macadam Bumper, Mach 3, Mad Mix Game, Mag Max, Marauder, Mask, Masters Of The Universe, Match Day, Megablaster, Mermaid Madness, Metal Army, Metro-Cross, Meurtres a Venise, Miami Cobra Gt, Miami Vice, Mikie, Mission Elevator, Molecularr 2, Mot Part 2, Motos, Mr. Heli, Mutant Monty, Navy Moves Part 1, Nemesis The Warlock, Nether Earth, Ninja Scooter Simulator, North Star, Off Shore Warrior, Official Father Christmas, Oh Mummy, Oil Mania, Operation Alexandra, Operation Thunderbolt, Othello, Out Run, Outlaws Reloaded, P-47 The Freedom Fighter, Pac-Man, Pacific, Pacman, Paper Boy, Pepe Bequilles, Phantis Part 1, Pinball Dreams 1, Pinball Dreams 2, Pinball Dreams 3, Pinball Dreams 4, Pinball Wizard, Ping-pong, Platoon, Prohibition, Project Future, Puzzle Bobble, Python, Quad, Raid Over Moscow, Rainbow Islands, Rambo, Ramparts, Renegade, Rick Dangerous, Road Runner, Robocop, Rolling Thunder, Rygar, Saboteur, Saboteur 2, Sabre Wulf, Sai Combat, Samurai, Samurai Warrior, Sapiens, Savage - part 1, Savage - part 2, Savage - part 3, Scooby Doo, Scramble, Sergeant Seymour Robotcop, Shadow Warriors, Shao Lin s Road, Shinobi, Short Circuit Part 2, Shufflepuck Cafe, Sigma 7, Skate Ball, Slap Fight, Smash TV, Solomon s Key, Sorcery Plus, Space Moves 2020 Part 1, Space Racer, Space Rider, Spindizzy, Split Personalities, Spy Hunter, Star Wars Return Of The Jedi, Stormlord, Street Hawk, Stryfe, Subterranean Stryker, Super Edge Grinder, Super Stock Car, Super Tetris, Switchblade, Tai-Pan, Target Renegade, Tau Ceti, Teenage Mutant Hero Turtles, Tetris, Tetris 2, Tetris 95, Tetrix, Thanatos, The Addams Family, The Dawn Of Kernel, The Goonies, The Ice Temple, The Island Of Dr. Destructo, The Last Mission, The Rocky Horror Show, The Scout Steps Out, The Way Of The Exploding Fist, They Sold A Million, They Sold A Million 3, They Sold A Million II, Thundercats, Tiger Road, Tintin on the Moon, Tobruk, Trailblazer, Trantor The Last Stormtrooper, Turbo Chopper Simulator, Turbo Girl, Twin Turbo V8, Uwol 2 Quest For Money, Venom Strikes Back, Wacky Races, Wec Le Mans, West Bank, Who Dares Wins II, Whopper Chase, Wild Streets, Willow Pattern, Winter Games, Wizard Warz, Wizball, Wonder Boy, Xeno, Yie Ar Kung-Fu, Zaxx, Zorro, Zox 2099



Peek & Poke and Rock 'n' Hack!

Sur invitation de Toug, moi Two Mag, je me suis penché sur la possibilité de faire un petit hack du superbe jeu Magica sortie en 2016, auquel Toug a joué tout l'été dernier. Et même s'il prétend ne pas vouloir tricher, il sait que certains débordent d'envie d'aller plus loin dans ce jeu. Magica comporte quelques tableaux bien récalcitrants. Il n'est pas donné à tous de pouvoir passer chacun des tableaux sans encombre, surtout dans le temps imparti. De plus, le jeu est peuplé de PNJ(*) qui ont tous la bougeottes. Certains vont même vous harceler uniquement dans le but de vous faire perdre du précieux temps. En fait, on a là, une définition d'un bon jeu ! Ensemble, nous allons voir comment s'introduire dans le code d'un programme afin de manipuler son code dans le but d'augmenter le nombre de vies et le temps imparti. Nous allons étudier la possibilité, pourquoi pas, d'avoir des vies et du temps infini. Avec ça, aucun doute, vous deviez pouvoir finir le jeu !

Pour cette mission spéciale, nous allons nous créer un environnement virtuel. On arrive à cette prouesse par l'intermédiaire de l'émulateur WinAPE. Dans notre exemple, nous allons utiliser sa version 2.0. Dans WinAPE, nous allons choisir le CPC que nous allons émuler. Quitte à en choisir un, autant émuler un bon et vaillant Amstrad CPC 6128. À partir de là, nous allons nous constituer une configuration digne d'un archéologue de code machine. Pour cela, nous allons donc adapter la configuration de ce 6128. Cela se fait via les réglages de WinAPE. Dans cette aventure, les commandes du BASIC, et même celles du CP/M ne nous seront d'aucun recours. On va donc faire comme si nous étions sur une vraie configuration physique. Nous allons commencer par installer l'extension par excellence pour ce type de travail. Vous l'avez compris, ici je parle, du boîtier « Hacker » tel que le nommaient les pages de pubs françaises de chez Duchet Computers. Moi, je préfère l'appellation des pubs anglaises, celles de Siren Software, qui utilisaient le terme « Hackit », beaucoup plus proche de ce qu'est réellement cette interface, c'est-à-dire un vrai couteau suisse pour hard-codeurs.

On va faire des ajustements dans les réglages, Direction Settings dans le menu de WinAPE, et plus exactement dans l'onglet Memory. Ici, nous définissons l'interface physique du Hackit, exactement comme si nous connectons un Hackit physiquement à notre 6128 (virtuel). Cette incantation est possible, en utilisant simplement le fichier ROM de cette interface : c'est-à-dire une copie du code de l'EEPROM du Hackit). Cela émulerait le Hackit comme s'il était réellement connecté au CPC 6128 virtuel, qui est lui émulé par WinAPE !



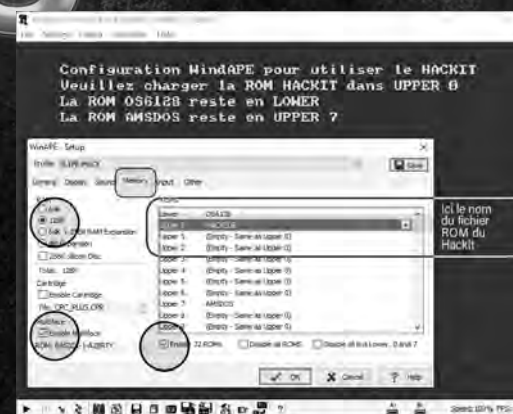
King of M

Évidemment, on ne va pas mettre ce fichier ROM n'importe où. Nous allons configurer tout cela. Il faut placer la ROM Hackit que vous aurez téléchargé dans les entrailles de WinAPE. Nous allons faire ça dans les règles de l'art, et respecter un ordre précis. Cet ordre, c'est celui du démarrage des CPC. On se doute bien que le Hackit doit absolument prendre la main au démarrage. Nous allons donc placer la ROM du Hackit dans l'emplacement [Upper 0], celui qui est chargé juste après la ROM system du 6128. Elle se trouve en [Lower] cela permet en quelques sortes, au CPC de savoir qu'il est un 6128. Le chargement suivant sera celui de la ROM Basic (qui est en [Upper 7]), qui prendra la main (voir la capture 1). Évidemment après avoir fait toutes ces modifications dans les ROMs du CPC virtuel, et, pour être certain que tout soit bien pris en compte, la moindre des choses est de redémarrer WinAPE. C'est fait ? Ok, on vérifie. On retourne voir dans les réglages pour constater qu'ils ont bien été enregistrés. C'est ok. Nous voilà maintenant armés de notre besace bien garnie, avec les bons outils. On va enfin pouvoir partir à l'aventure !

Il lui manque pas un truc à lui, ici ?
Version distribuée gracieusement par ACP.CE



* PNJ = personnage non joueur



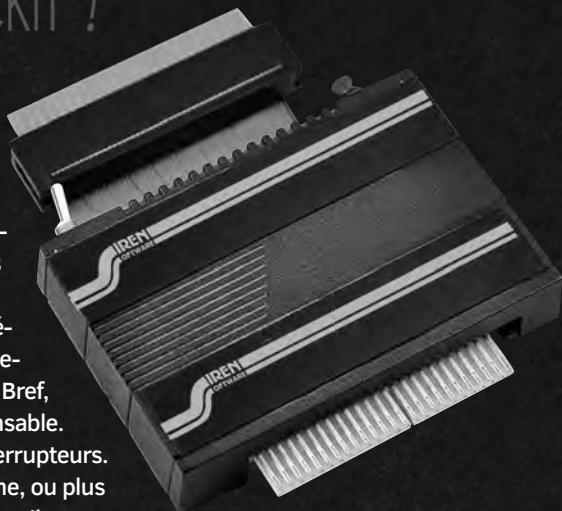
Capture 1

A l'aventure !

A l'aventure, oui, mais où aller exactement ? Bonne question. Par où commence-t-on dans ce genre de situation ? Ben oui, quoi, on ne part pas à l'aventure, dans une jungle de codes inconnus, comme ça, les mains dans les poches trouées à se gratter les burnes. Non ! Il faut déjà savoir laquelle on va gratter en premier. Heu, pardon, je m'égare. Il faut savoir ce que l'on va chercher, et, ici, que recherchons nous ? Nous recherchons à avoir des vies et du temps infinies dans le jeu, ou au moins en ajouter.

HackIt, HackIt !

Le boîtier HackIt de Siren Software, aussi appelé le couteau suisse de tous les bons codeurs sur CPC, est une backdoor physique que l'on greffait sur le port d'extension des CPC. Il offrait tous les outils nécessaires à l'exploration et la modification de la mémoire, et donc au retro engineering et à la réécriture de code. Bref, le HackIt c'était l'outil indispensable. Le boîtier dispose de deux interrupteurs. Il y a celui de la mise en marche, ou plus simplement le On/Off. D'ailleurs, il manque l'indication de ces deux positions. Sachez que cet interrupteur est en position On quand il est orienté vers l'intérieur du boîtier, et donc le Off quand cet interrupteur est poussé vers l'extérieur du boîtier. Le deuxième interrupteur, c'est un bouton-poussoir. En principe rouge, ce bouton permet de figer le CPC et ainsi de pouvoir faire tout ce que vous souhaitez dans la mémoire du CPC. Si vos bidouilles provoquent un arrêt cardiaque de celui-ci, votre dernier recours sera d'utiliser le bouton marche/arrêt de votre vaillant CPC. Comme je ne vais pas vous faire ici un test complet du HackIt, qui est bien fourni en commandes spécifiques et dont les usages peuvent être multiples, je vous invite à télécharger la notice en Français que [Slype] a refait pour vous. Elle est sur le site de Cpc Fanz Bzh. Vous trouverez le lien à la fin de l'article, où l'on vous mettra tous les éléments que nous avons utilisés dans cet article.



pages, vous a déjà préparé un PDF tout neuf de la notice en français du HackIt. Reportez vous-y pour connaître les différentes commandes incluses dans la ROM. Cela permet déjà d'y voir plus clair, et de savoir ce qui se cache sous les noms des commandes utilisées ici.

La première commande que nous lançons, c'est la commande [D] (Capture 2A). Celle-ci charge la ROM AmsDos pour que le HackIt puisse avoir accès aux fonctions Basic de base du CPC, comme l'accès au catalogue du disque. Cela va nous être utile. Enfin, ici je dis AmsDos car c'est cette Rom qui a été configurée dans WinAPE. Si on pointe sur une autre ROM « Dos », c'est celle-ci que la commande [D] chargera. Puis, comme on l'aurait fait en Basic, on demande un catalogue de la disquette avec la commande [CAT]. Oui c'est la même commande qu'en Basic, puisque l'on vient de charger le Basic, suivez un peu ! Le catalogue nous retourne trois fichiers, et l'on voit que le lanceur (Magica. 1K) fait 1k, et qu'il y a deux autres fichiers binaires MAIN. BIO 11K et MAIN. BI 17K. (Capture 2B)

Mais non. Stooooop !

Là, je vous sens nerveux. Vous vous dites, « Ah ben tiens, je m'en doutais, c'est facile pour lui. Il utilise une version différente de la mienne. Moi sur ma disquette, je n'ai qu'un seul fichier qui apparaît, quand je lance la commande CAT ». Ah, oui, c'est vrai. Vous avez raison. C'est bien différent. Mais c'est juste parce qu'avant de charger la disquette dans mon 6128, j'ai désactivé l'option « fichier caché » pour les deux fichiers MAIN. J'ai réussi ce miracle avec le génial utilitaire ManageDsk de Ludovic (DEMONIAK) Deplanque. Lisez l'encadré « Démoniak » page suivante, je vous y explique comment ça marche, c'est plus simple que de jouer à Pacman.

Magica

Ok, mais pour cela, il nous faut, une ou plusieurs infos valides, à partir desquelles on va pouvoir s'orienter dans cette jungle. Ces infos, nous les avons déjà. C'est, d'une part, le nombre de vies au début du jeu (3) et d'autre part, la valeur du chronomètre au départ d'un tableau (50). Voilà. Ça, c'est du

concret. Nous voilà déjà sur plusieurs pistes. Partons découvrir les méandres de cette forêt dense de codes, à la recherche d'où se cache ces valeurs, et de là, de ce qui fait qu'elles limitent nos chances.

Si c'est votre première fois avec le HackIt, vous remarquerez de suite que vous êtes dans un nouveau monde. Ici le fond bleu criard et habituel du Basic laisse la place à un gris bien moins agressif pour les yeux. On aurait

presque l'impression d'être sur un autre computer. Il n'y a pas que le décor qui a changé. Toutes les commandes sont différentes. Toutes, enfin presque, mais c'est tout comme. L'objet de cet article étant de faire un hack, je ne vais donc pas vous faire un tuto pour utiliser le Hackit, cela pendrait des plombes ! Si vous désirez en savoir plus à propos du Hackit, regardez donc l'encadré là-haut, les mecs de CPC Fanz Bzh sont des oufs, Slype le magicien des

```
A { LE HACKER V4.79 * NARD (12/89) + X OR (05/92) + NULLOS CRAKER (05/92)
> AMSDOS S'INITIALISE D'HABITUDE A #A6FB
  APPUYEZ SUR RETURN POUR GARDER CETTE ADRESSE OU TAPPEZ UNE NOUVELLE
  ADRESSE EST INITIALISE
>

B { >CAT
  DRIVE A: USER 0
  MAGICA.      1K  MAIN  BIO  11K  MAIN  BI1  17K
  149K FREE

C { >HEA
  FICHIER MAGICA.
  TITRE      ADRESSE  LONGUEUR  ENTREE  TYPE
  MAGICA.    0200      0189      0200    BINAIRE

D { >L
  FICHIER MAGICA.
  ADRESSE DE CHARGEMENT
> ■
```

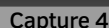
Capture 2A
Capture 2B
Capture 2C
Capture 2D

En rouge, ce que vous devez saisir

« On ne devient pas sorcier
du jour au lendemain,
qu'est-ce que vous croyez ! »

A partir de maintenant, nous allons entrer dans le vif du sujet. Ça va peut-être aller un peu vite pour vous, surtout si vous n'avez pas les bases. Mais nous sommes dans la jungle du pays du langage machine (LM) et du dieu Z80. De fait, les commandes sont beaucoup moins explicites qu'en BASIC. Et pour cause, ici, il faut que ça aille vite, très vite. Tout cela s'écrit avec un alphabet particulier et qu'on s'appellera Hexadécimal. Si vous désirez, vous aussi, devenir un crack du code, il vous faudra, tout comme pour un musicien qui apprend par cœur le solfège, apprendre vous aussi par cœur l'équivalence des valeurs hexa en base dix, mais aussi aux commandes du LM du Z80. D'ail-

Voilà le fichier lanceur s'est installé en RAM. Nous allons, sans attendre, utiliser une des fonctions les plus intéressantes de WinAPE, le débogueur, que l'on déclenche par un appui sur la touche F7 du clavier (ou par le bouton « pause » en bas de la fenêtre de WinAPE (Capture 3)).



Pour cela, j'ouvre l'application ManageDSK dans Windows : un double-clic, vous savez. La fenêtre principale s'ouvre. Nous aurons besoin que de cette fenêtre. Première chose, je charge le .dsk dans ManageDSK. Pour cela, j'utilise le bouton [Lire DSK] et je sélectionne l'image disque que je souhaite modifier. Une fois chargée, la liste des fichiers apparaît dans la fenêtre principale. Ici, nous voyons bien les trois fichiers contenu dans la disquette Magica. Pour les deux fichiers Main.BI(x), on voit que la fonction [Caché] est activée. On peut modifier cela de deux façons, soit par un double-clic sur le nom du fichier (juste le nom) ou bien avec un clic droit au même endroit. Cela ouvre une fenêtre pop-up « Informations sur un fichier », dans laquelle vous pouvez cocher/décocher cette option. Voilà c'est tout. Vous validez cela pour les deux fichiers Main.BI(x). Puis une fois fait, n'oubliez pas d'enregistrez la disquette (le .dsk) en cliquant sur le bouton [Sauver DSK]. C'est fini. Dorénavant les trois fichiers seront visibles en utilisant la commande CAT sur votre CPC.

Attention ! Si WinAPE est en fonction et que vous avez déjà sélectionné votre image disque (.disk) dans l'un de ses lecteurs, cela peut poser un problème car WinAPE fait un espèce de clone de l'image disque dès que celle-ci est montée dans un lecteur de WinAPE. De ce fait si vous modifiez l'image disque dans ManagedSK après avoir monté cette image dans WinAPE, les modifications faites via ManagedSK ne seront pas prises en charge par WinAPE. Pire encore, WinAPE peut même écraser vos modifications dès l'instant où vous utilisez toujours cette image disque. Alors pensez à bien éjecter votre image disque dans WinAPE avant d'utiliser ManagedSK, car WinAPE reprend son « clone » quand il est relancé !



Pour se rendre une adresse mémoire spécifique vous n'avez qu'une option, utiliser le bouton de saut à une adresse, symbolisé par une petite main pointant un doigt (Capture 4). Après si vous voulez jouer pendant des heures avec la molette de votre souris, vous pouvez aussi le faire comme ça. C'est vous qui voyez. Une fois arrivé à l'adresse &0200, le débogueur qui affiche aussi le code source en langage machine, sous forme compréhensible, nous permet de « lire » le code (compréhensible... si vous connaissez le LM) en plus des valeurs hexadécimales. A partir de là mes yeux glissent sur le code, ligne par ligne, et buttent à l'adresse &028F. Où là, je repère un saut (JP &4888) qui pointe à l'adresse &4888. Cette adresse est vide pour le moment car le lanceur est juste chargé en mémoire, il n'a pas encore été exécuté. On ne va pas plus loin pour le moment. Nous allons placer un Break-point, là en &028F. Pour cela, on sélectionne la ligne de cette adresse, puis nous avons deux options. Soit on fait F5 ou tout simplement, on fait juste un clic sur la bande grise qui est à gauche des adresses mémoire. En se plaçant bien en


```

028B OR C B1
028C DEC BC 08
028D JR NZ,#028E 20 E7
028F JP #4888 C3 88 48
0292 LD HL,#02A6 21 8E 02
0295 LD B,#08 06 09
0297 LD DE,#0400
029A CALL #BC77

```

Capture 5

face de l'adresse concernée, cela active le Breakpoint qui est visible par un marqueur rouge. Impossible de le rater (Capture 5).
 Notez que sans le débogueur de WinAPE, donc à la OldSchool, j'aurai changé les octets C3 88 48 par un 18 FE, c'est un JR sur lui-même, ce qui revient au même que de poser le Breakpoint (oui, oui, C3 88 48 en hexa est égale à JP &4888 en LM). Vous comprenez que le but de faire cette manipulation, c'est de trouver l'endroit où le jeu s'initialise, et donc trouver où sont stockés les valeurs des vies, du temps et le tableau de départ, et évidemment les routines qui gèrent ces valeurs.

A la charge !

Pour nous assurer que le jeu se charge complètement, nous devons fermer la fenêtre du débogueur. Ne vous inquiétez pas, le Breakpoint sera conservé. Comme indiqué plus avant, le programme lanceur est juste en mémoire pour le moment mais ne s'exécute pas encore. Nous allons donc l'autoriser à s'exécuter en utilisant la commande [RAM] qui redonne la main au BASIC sans effacer la RAM (Capture 6). Et puisque le BASIC reprend la main, il exécute le programme lanceur qui va charger en mémoire, le reste

```

>L
FICHER MAGICA
ADRESSE DE CHARGEMENT
>RAM

```

Capture 6

du programme. Dès que le programme arrive au niveau du Breakpoint (en &028F), le debugger s'active. Allons donc faire un tour à cette adresse &4888 (Capture 7). On cherche

```

4884 OR HL,#48C1 22 8B
4886 ADD HL,HL 29
4887 NOP 00
4888 CALL #BDF2 CD E2 8D
488B CALL #4680 CD 80 46

```

Capture 7

où le jeu s'initialise, avec comme repère, que nous avons 3 vies et que le temps de départ est de 50 secondes soit en hexadécimal &32. Eh oui, il faut toujours penser en hexa ! Je n'ai malheureusement pas le temps de vous expliquer toutes les instructions du Z80. Sachez juste pour le moment, qu'il suffit de suivre les routines.

```

4794 OR A B1
4795 JR Z,#47CB 28 34
4797 CALL #383F CD 3F 58
479A CALL #4436 CD 36 44
479D LD IX,#0000 CD 31 00

```

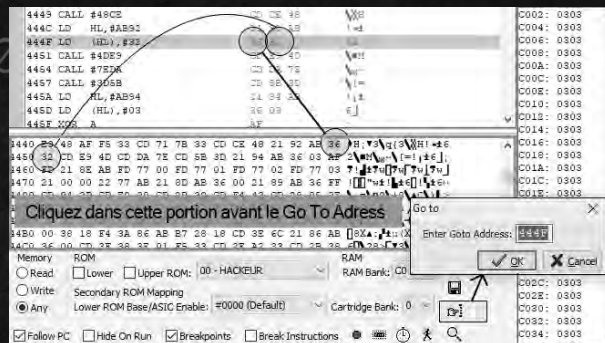
Capture 8

Au final je trouve en &479A (Capture 8) un CALL &4436 qui me semble bon d'aller explorer. (Capture 9)
 De là, j'arrive en &444F. Là, oh, on trouve la valeur &32, ce qui correspond à 50 en

Modifier le code

Dans WinAPE, on effectue les modifications de code, uniquement dans la section Hexadécimale, soit la portion qui se trouve en dessous du listing en langage machine, là où il n'y a que du code hexadécimal et une représentation, plus ou moins graphique, de ces valeurs.

Il est assez facile de se tromper d'emplacement mémoire quand on fait une modification dans cette section. Aussi je vous conseille de toujours utiliser la fonction « Go To Adress » (représentée par la petite main pointant du doigt) et de saisir l'adresse concernée. Ici, par exemple, nous saisissons 444F et nous arrivons juste au début de la ligne (LD (HL),#32) qui nous intéresse, représentée par le 36 (attention de bien cliquer à l'intérieur de cette portion « hexadécimale » pour que la fonction « Go To Adress » pointe dans cette partie de la fenêtre). Il suffit alors d'aller à la valeur suivante (32), que nous modifions, en double-cliquant dessus. Nous saisissons ici, pour cet exemple, la valeur FF. Oui, nous aurions pu saisir directement l'adresse 4450 à la place de 444F, puisque c'est l'emplacement suivant, et que c'est là que se trouve la valeur à modifier. Mais on y va doucement. Et si vous vous êtes fait cette réflexion, c'est que vous avez déjà passé un lvl en faiseur de code CPC !



```

4433 LD E,C 59
4434 CCF 3F
4435 NOP 00
4436 CALL #38A5 CD A5 38
4439 CALL #AB64 CD 64 3B
443C CALL #7D56 CD 56 3B

```

Capture 9

décimal. Serait-ce le temps de départ ? Et en &445D, nous apercevons un &03 (les

```

4449 CALL #48CE CD CD 48
444C LD HL,#AB92 21 92 AB
444F LD (HL),#32 36 22
4451 CALL #4DE9 CD E9 4D
4454 CALL #7EDA CD DA 7E
4457 CALL #3D5B CD 5B 3D
445A LD HL,#AB94 21 94 AB
445D LD (HL),#03 16 03
445F XOR A AF
4460 LD IX,#AB8E

```

Capture 10

3 vies ?) (Capture 10). Faisons de suite le test, en modifiant les valeurs &32 et &03 par des &FF (soit 255 en décimale) (Capture 11 et voir l'encadré « Modifier le code » au dessus).

```

444C LD HL,#AB92 21 92 AB
444F LD (HL),#FF 36 FF
4451 CALL #4DE9 CD E9 4D
4454 CALL #7EDA CD DA 7E
4457 CALL #3D5B CD 5B 3D
445A LD HL,#AB94 21 94 AB
445D LD (HL),#FF 36 FF
445F XOR A AF

```

Capture 11

On ressort du désassembleur pour revenir dans la fenêtre du CPC. Le jeu continu. Je test une partie pour voir. Ah, mais oui, nous sommes bien sur un temps et des vies modifiés !!! (Capture 12). On voit bien que j'ai 55 vies et que le temps au lieu de commencer par 50, il est à 53, du coup, nous savons où sont stockées les vies, en &AB94. Et pour le temps, il se trouve en &AB92. Maintenant il nous reste à trouver où sont décrétementés ces valeurs.

Pour cela, nous allons faire des recherches, en hexadécimale.

La première chaîne à rechercher sera : 94 AB. Oui, c'est la valeur de l'adresse RAM &AB94. Comme vous pouvez le constater, les adresses sont indiquées poids faible avant la partie poids fort. On cherche bien à trouver des portions du code qui pointent vers l'adresse &AB94 en recherchant la chaîne 94 AB.

- Première recherche : on tombe en &3DF6 (Capture 13), ce n'est pas une décrémentation, mais plutôt une incrémentation. On continue la recherche en appuyant sur la touche F3.

```

3DF5 LD (HL),A 77
3DF6 LD HL,#AB94 21 94 AB
3DF9 INC (HL)
3DEA LD HL,#0802

```

Capture 13

- Deuxième recherche : on tombe en &3E7C (Capture 14). Mauvaise pioche, on continue, F3.

```

3E7B PUSH BC C5
3E7C LD A, (#AB94) 3A 94 AB
3E7F LD B,A
3E80 LD C,#02

```

Capture 14

- Troisième recherche : on tombe en &445A (Capture 15). Cela test si la valeur en &AB94 est à zéro. Ce n'est pas ça, on continue avec F3.

```

445A LD HL,#AB94 21 94 AB
445D LD (HL),#FF 36 FF
445F XOR A AF
4460 LD IX,#AB8E

```

Capture 15



Capture 12

- Quatrième recherche : on tombe en &456E (Capture 16). C'est l'initialisation de base pour les vies F3.

```
456B CALL #3D94      CD 34 3D
456E LD A, (#AB94)    3A 94 AB
4571 OR A             B7
4572 JP NZ, #457A
```

Capture 16

- Cinquième recherche : on tombe en &4F96 (Capture 17). Là on voit une décrémentation !!! DEC (HL), je pense que c'est bon. Changeons donc le &35 par un &00 (NOP) et on ferme la fenêtre de l'assembleur de WinAPE.

```
4F94 LD (HL), #18      36 18
4F96 LD HL, #AB94      21 94 AB
4F99 DEC (HL)          35
4F9A LD IY, #AB89
```

Capture 17

On remarque bien que les vies ne diminuent plus, nous avons donc trouvé les vies infinies en remplaçant par &00 le &35 en &4F99 !

Parfait. Maintenant, recherchons à faire de même pour avoir un temps infini. Même protocole, on recherche en hexa la suite. Au tour de l'adresse 92 AB (&AB92) (Capture 18).



Capture 18

- Première recherche : on tombe en &3E9B (Capture 19), une décrémentation, mais pas la bonne, on continue par F3.

```
3E99 JR Z, #3EEE      28 53
3E9B LD A, (#AB92)    3A 92 AB
3E9E SUB #0B          D6 0B
3EA0 JR NC, #3EBE
```

Capture 19

- Deuxième recherche : on tombe en &3EB0 (Capture 20) qui test si la valeur en &AB92 est à zéro. On continue : F3.

```
3EAF INC SP           33
3EB0 LD A, (#AB92)    3A 92 AB
3EB3 OR A             B7
3EB4 JR Z, #3EBE
```

Capture 20

- Troisième recherche : on tombe en &3EC7 (Capture 21), RAS, on continue, F3.

```
3EC6 PUSH BC          33
3EC7 LD A, (#AB92)    3A 92 AB
3ECA LD B, A          B7
3ECB LD C, #02
```

Capture 21

- Quatrième recherche : on tombe en &3EDF (Capture 22). Sans intérêt, on continue, F3.

```
3EDE POP AF          33
3EDF LD A, (#AB92)    3A 92 AB
3EE2 SUB #0B          B7
3EE4 JP NC, #3EEF
```

Capture 22

- Cinquième recherche : on tombe en &4223 (Capture 23). Sans intérêt également, on continue, F3.

```
421F LD (IY+#00), 04    ED 36 00 04
4223 LD HL, #AB92      21 92 AB
4226 LD (HL), #33      36 33
4228 LD HL, #AB93
```

Capture 23

- Sixième recherche : on tombe en &4253 (Capture 24) qui test si la valeur en &AB92 est à zéro, on continue, F3.

```
424F LD (IY+#00), #5A   ED 36 00 5A
4253 LD A, (#AB92)      21 92 AB
4256 OR A               B7
4257 JP Z, #4357
```

Capture 24

- Septième recherche : on tombe en &428C (Capture 25). Là on voit une

```
4288 LD (IY+#00), #00   ED 36 00 00
428C LD HL, #AB92      21 92 AB
428F DEC (HL)          35
4290 LD IY, #BBBC
```

Capture 25

décrémentation ! De nouveau un DEC (HL). Changeons donc le &35 par un &00 (NOP) pour tester et on ferme la fenêtre de l'assembleur de WinAPE. Bon visiblement c'est pas bon. Alors on rétablit la valeur &35 et on continue.

- Huitième recherche : on tombe en &444C (Capture 26). C'est l'initialisation de base, F3.

```
4443 CALL #48CE      CD 3D 48
444C LD HL, #AB92     21 92 AB
444F LD (HL), #32     36 32
4451 CALL #4DE9
```

Capture 26

- Neuvième recherche : on tombe en &453F (Capture 27) qui test si la valeur en &AB92 est à zéro, on continue, F3.

```
453B LD (IY+#00), #00   ED 36 00 00
453F LD A, (#AB92)      21 92 AB
4542 OR A               B7
4543 JR Z, #455D
```

Capture 27

- Dixième recherche : on tombe en &454B (Capture 28). Là, on voit une décrémentation DEC (IY+#00). Remplaçons par &00 les valeurs &FD et &35, pour tester et on ferme

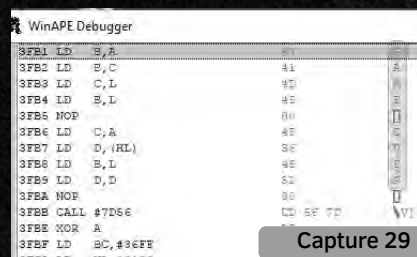
```
4549 JR NZ, #455D      20 12
454B LD IY, #AB92      ED 31 92 AB
454F DEC (IY+#00)      FD 35 00
4552 LD A, (IY+#00)    FD 35 00
4555 OR A              B7
4556 JR NZ, #455D      20 05
4558 LD HL, #AB8A
```

Capture 28

la fenêtre de l'assembleur de WinAPE. On remarque bien que le temps ne diminue plus. Nous avons donc trouvé comment rendre le temps infini en remplaçant par &00 les &FD et &35 qui sont en &454F ! Il faut aussi noter que l'on a de la chance que la routine, qui décompte le temps restant pour passer au niveau suivant, ne soit pas la même que celle pendant le jeu. Dans ce cas, nous ne pourrions plus passer au niveau suivant puisque le temps est infini. Bien sûr, dans ce cas nous aurions trouvé une parade.

Game Over !

Il y a bien d'autres façons pour rechercher à avoir le temps et les vies infinies. Par exemple, on pourrait rechercher la routine qui affiche le mot « GAME OVER » (Capture 29).



Capture 29

Ce mot se trouve en &3FB1. Il suffit de rechercher B1 3F avec WinAPE. On tombe en &3FB3. On remonte la routine, qui elle commence en &3F42. On recherche alors la routine qui pointe en &3F42. C'est en &43F1. On remonte la routine qui commence en &4386, qui nous renvoie en &4574. On remarque alors juste au-dessus un test sur zéro sur &AB94, où sont stockés les vies. Donc, on revient à rechercher la routine qui décrémente cette adresse. En &454B, on voit aussi un test à zéro pour l'adresse &AB92 vous connaissez la suite...

-TWO-MAG->

LES SOURCES

Veuillez utiliser les versions suivantes afin de vous retrouver dans la même configuration. On vous place tout cela dans un dossier sur le site de CpcFanzBzh.net. Comme ça, vous avez tout au même endroit. Pour le HackIt, il faut utiliser une des deux ROM suivantes, la ROM version 4.79 ou 4.81 (nous avons besoin de la commande RAM qui n'existe pas dans les premières releases). Pour vous faciliter les choses, les autres fichiers (WinAPE 2.0b2, ManageDSK v0.20g, Magica et la Notice en Français du HackIt, sont également dans ce dossier.



<https://cpcfanzbzh.net/Ressources/CFB-02/Magica>

CrocoFest 23 & 24 mars 2024
Rue de l'Arsenal
Site Airbus Atlantic
Rochefort (17) France

Edition #2

Ready
Run "CrocoF24"



CrocoFest 2024

L'ÉVÈNEMENT RETROCOMPUTING PLEIN DE BITS !

Entrée: 5€ - Expositant : 10 € - Gratuit pour les - 12

ACORN **AMSTRAD** APPLE ATARI CANON COLECO COMMODORE DAI DRAGON DATA DEC ERIC ENTERRAISE 64 EXEL VISON
FUJITSU HP IBM MATTEL MATRA MSH NEC ORIC PHILIPS SINCLAIR SHARP SORD TANDY TEXAS INSTRUMENTS THOMSON

Exposants & Visiteurs réservez vos billets sur crocofest.fr >



CRACK'N ROM FANZINE LE CANARD DECHAINE - DISCZINE CRACK'N ROM IS BACK!



NOUVEAU : NEWS, ARTICLES, TESTS, PEEK&POKE, INTERVIEWS...

ARCHIVES : NOS FANZINES, NOS DISCZINES, NOS JEUX...

zyvaproduct.fr/cracknrom
Version distribuée gracieusement par ACPC.ME



**AFFRONTÉZ
LES MEILLEURS !**



bzhgames.xyz

Des centaines de jeux Amstrad