



Amstrad 128K Microcomputer (f3)

©1985 Amstrad Consumer Electronics plc  
and Locomotive Software Ltd.

BASIC 1.1

Ready





SAMSUNG











8BP

RETRO  
BYTES  
PRODUCTIONS

MADONNE  
GAMES







## Unknown Title

: 07/07/2020

---

# Le Dandanator Entertainment System arrive !

Le format définitif pour profiter au maximum de ton CPC... Oublie les formats physiques ennuyeux à gérer... connecte seulement ton appareil et.. profite de tes jeux !



[Je Veux En Savoir Plus](#) [Je Veux Réserver](#)

## Qu'est-ce que le Dandanator Entertainment System ?

Le Dandanator Entertainment System (DES) est un nouveau support physique pour les jeux d'Amstrad CPC.

Il offre de plus grandes capacités techniques pour la création de jeux et une expérience de jeu jamais vue avant sur CPC, ajoutez à cela une facilité et une simplicité d'utilisation incroyable.

**Caractéristiques Techniques:**



- Des cartouches de jeu de 512 KB de mémoire ROM d'accès instantané, offrant une expérience de « type console ».
- De petites cartouches de jeu, faciles à ranger et à classer.
- Détection de cartouche insérée, de manière à ce que si la cartouche n'est pas présente le système est désactivé. Il n'est pas nécessaire de déconnecter l'appareil pour l'utilisation normale.
- Connexion à l'arrière pour des expansions futures. Compatible avec des extensions de mémoires ou autres, permettant ainsi de profiter de jeux qui requièrent de 128KB de RAM sur CPC doté de 64KB.
- Il fonctionne directement sur n'importe quel CPC 464, 664, 6128, 464+ et 6128+, il faut seulement le connecter et cela fonctionne !
- Du fait de la compatibilité du projet avec le CPC Dandanator mini, DES est aussi supporté par les émulateurs RetroVirtualMachine, Arnold et ZesarUX.
- Projet de domaine public.

### Caractéristiques du software:

- Grâce au software les jeux ou programmes de la cartouche peuvent changer depuis le CPC lui-même, sans besoin de hardware additionnel par une connexion USB au PC.
- Il comprime les jeux de façon que l'on profite plus d'espace de stockage
- Il offre un software de création, gestion et de transfert de « romsets » de jeux pour Windows, MacOS et Linux.
- Il supporte les images au format SNA, CDT et DSK (à l'essai). Il ne supporte pas les jeux multicharge.
- Il permet de sélectionner les pokes d'une librairie compatible à WinApe ou de les introduire manuellement.
- Il incorpore la Rom de test de McLeod Ideafix.





Exemples de dossier de bienvenue que nous espérons envoyer avec le produit fini.



Le DES au complet, avec des exemples de cartouches, et les connecteurs pour CPC et CPC+.



Vue de face du DES, avec un 6128 à l'arrière-plan.





Vue arrière du DES.



Exemples de dossier de bienvenue que nous espérons envoyer avec le produit fini.





Le DES au complet, avec des exemples de cartouches, et les connecteurs pour CPC et CPC+.

- 
- 
- 
- 
- 
- 

## Découvre comment il fonctionne

Que vas-tu trouver quand tu recevras ton DES ?

Apprends de la bouche de [Pablo Forcén](#), comment nous espérons que soit l'expérience du DES.





<https://youtu.be/fQLzKOdCUHo>

## L'origine du DES et ses différences avec le Dandanator d'Origine

Le DES se base sur une idée originale de Dandare, overCLK, mad3001...: le **Dandanator CPC! Mini**.

C'est une cartouche de jeux pour ordinateurs Amastrad CPC et Amstrad CPC+, avec une capacité de 512Kb de mémoire ROM, divisés en 32 blocs de 16KB chacun.

Il est orienté vers le développement et la distribution de jeux en mode cartouche, tout comme le chargement de « snapshots » par l'intermédiaire de PC ou MAC avec une connexion usb. Le système supporte les jeux de 64 et 128 KB, en sachant que pour les faire fonctionner le CPC doit disposer de la mémoire correspondante ou une expansion si cela est nécessaire.

Vous pouvez trouver toute cette information et plus de détails sur le site du [projet](#), ainsi que tout le software nécessaire pour l'utilisation et les sources de projet pour pouvoir le reproduire.

Ce système de jeu basé sur des cartouches est actuellement utilisé comme support physique par le groupe de développement [4mhz](#), lequel a démontré la viabilité du système avec la compilation de jeux « [Repoker de ases](#) ».

**Quelles différences y a-t-il entre le Dandanator CPC ! Mini et le DES ?**



**CARTRIDGE**

**BASE**



Le Dandanator Entertainment System (DES) dispose de deux composants: la base et la cartouche..

Sur la partie frontale de la base du DES nous trouvons un connecteur IDC « qui se libère facilement », lequel nous permet d'utiliser un câble de type EDGE (CPC classique) ou Centronics (CPC PLUS).

Sur la base nous trouvons une fente par laquelle on met la cartouche avec le **flash rom**, où se trouve le jeu.

Sur l'image on peut voir un graphique conceptuel du système. La cartouche avec le flash de rom (en haut) s'insère aisément par la partie supérieure sur la base (en bas).

Sur la proposition de **Dandare**, la détection de cartouche insérée a été incluse, de façon que si la cartouche n'est pas présente le CPC se comporte comme si le système n'était pas connecté.

Au cours de la conception il a été pris en compte la possibilité d'inclure une connexion arrière avec le format **MX4**, pour des possibles expansions futures, comme la connexion de l'alimentation (au cas où cela est nécessaire).

**Nous sommes partis de l'idée d'adapter deux aspects:**

**Réduire le coût du support physique**

**Le rendre totalement compatible avec la gamme plus**

Etant donné que le « jeu ou programme » réside dans le **flash rom**, nous pouvons faire que celle-ci soit interchangeable en lui donnant la forme d'une **cartouche**, et le reste de la partie électronique d'origine nous l'incluons dans une base qui à son tour se connecte au CPC ou CPC+.



Cela nous va à permettre de faire une **cartouche de jeux significativement plus accessible**. Avec cette conception, **la base devrait être acquise uniquement une fois**.

De plus, comme tous les utilisateurs Amstrad actuels le savent, dû au coût élevé des disques 3" et le mauvais fonctionnement des reproducteurs de cassettes, un support physique alternatif est nécessaire.

Comme il ne pourrait en être autrement, **le projet sera du domaine public pouvant se reproduire librement comme le projet d'origine**.



## Dans quel état se trouve le développement ?

Il est possible que pour certains le Dandanator Entertainment System puisse encore paraître comme une sorte de mirage, malgré le fait que lors du dernier évènement [Run"AUA](#) nous avons plusieurs de nos DES de la première mouture qui fonctionnaient et étaient à la disposition de tous ceux qui voulaient l'essayer.

La raison pour laquelle sa sortie a été retardée est due au fait que nous avons remarqué certains détails qui pouvaient être améliorés dans le design et nous ne voulions pas les laisser tels qu'ils étaient. Car une des finalités du projet Dandanator Entertainment System est que tous ceux qui le recevront, soient en mesure de pouvoir le monter soi-même.

Vous pourrez trouver ici plus d'informations sur le montage , tout comme les archives et sources , pour que puissiez faire le DES vous-même.

**Mais... ceux qui ne veulent pas ou ne savent pas le monter : que peuvent-ils faire ?**



Ne vous inquiétez pas, nous répondrons à vos demandes et nous produirons toutes les unités que vous avez sollicitées. Si vous voulez obtenir **vosre DES monté et prêt à l'emploi** vous pouvez le noter sur la liste de pré-réserve [par l'intermédiaire du formulaire que vous trouverez sur cette même page](#). Par l'intermédiaire de cette liste on vous attribuera un code de pré-réserve, et nous vous informerons des étapes à suivre pour obtenir votre unité.



<https://youtu.be/50wih6oq-el>

## Le DES comme ROMBOX

Comme nous avons pu vous l'expliquer dans un des [articles précédents sur le futur du DES](#), une de nos intentions est que le système soit le plus facilement portable possible pour les jeux et programmes actuels sur Amstrad CPC, et permettre aux développeurs que ce dernier soit un système pratique et facilement applicable pour leurs jeux.

**Cette partie du développement est suspendue pour le moment**, néanmoins, nous pensons que le système Dandanator CPC malgré le fait qu'il ne comporte pas le mode de maniement de la mémoire ROM habituelle sur Amstrad CPC, il permet de réaliser des jeux qui dépassent en grande partie les attentes des jeux jusqu'alors parus pour notre cher ordinateur.

Nous sommes sûrs qu'à l'avenir, les nombreux développeurs, qui, avec l'engouement de la communauté, verront bientôt d'un bon œil le Dandanator CPC et le Dandanator Entertainment System comme support pour la publication de jeux.

## Tu veux réserver ton DES ?

Si tu es aussi bien un utilisateur qui veut en obtenir un, ou si tu es membre d'une équipe de développement qui est intéressé de connaître plus de détails car tu envisages de produire tes jeux sur ce support, n'hésites pas à nous contacter par l'intermédiaire de ce formulaire :

\* Gracias por la traducción del texto a Pascal y Cyrille.



