

Collectionneur & Chineur

LA PASSION ET LE PRIX DE VOS OBJETS



Rencontre
5 000 cochons
chez un charcutier-chineur ! P. 10



200 €



15 €



400 €

Dinky Toys
Ford Poissy 5T

P. 38



Vos objets mystères
P. 8

CENDRIERS PUBLICITAIRES

Combien ça coûte ?

P. 28

DAFT PUNK ▶ CORRIDA EN FIGURINES ▶ LIVRES ▶ PAQUEBOT
ZORRO ▶ ÉLECTRICITÉ ▶ TIMBRES ▶ LEGO ▶ BLOGS ▶ CLUBS

Cartes postales

Le monde féroce de la politique P. 36



Amstrad CPC

La révolution informatique des années 1980 P. 42

Playmobil

Un club créateur de dioramas P. 34

Pipes en terre

Simple ou superbement sculptées P. 6



ENCHÈRES

L'univers de la poupée à Lyon P. 25



4 900 €

SALONS, BROCANTESES...

Notre calendrier jusqu'au 9 juillet

[cahier central]

PETITES ANNONCES

GRATUITES P. 50

F: 3,70 € - BEL: 4,00 € / ISSN 1954-1074

L 14410 - 248 - F: 3,70 €



EDITIONS **U&L**



Des prix, des prix, des prix !

Combien ça coûte ? Qu'est-ce que cela vaut ? Quelle est la cote ?

Vous avez une estimation ?

Vous êtes très nombreux à nous

demande le prix de vos objets. Mais deux philosophies s'affrontent parfois dans les courriers que nous recevons à la rédaction. Il y a les lecteurs qui veulent absolument connaître les prix. D'ailleurs, à peine acheté, ils ouvrent leur journal à la page des "Trouvailles" ou des résultats d'enchères. Un premier rendez-vous incontournable, immuable. Et il y a ceux qui ne veulent pas "réduire" l'objet à un prix. C'est avant tout une histoire de passion, de patrimoine, d'amour pour tout ce qui est ancien. À *Collectionneur & Chineur*, nous faisons la synthèse en respectant chaque point de vue, en essayant d'offrir à chacun ce qu'il attend dans la lecture de son journal préféré. Ainsi, dans le "Dossier" de ce numéro, "Les cendriers publicitaires : combien ça coûte ?", nous vous donnons des fourchettes de prix pour pouvoir estimer les vôtres, mais nous vous offrons aussi des éléments historiques et des informations pratiques. Car nous pensons que *l'univers de la collection est un tout*, que l'histoire, la beauté et l'intérêt de chaque objet peuvent être accompagnés par une photographie du marché et donc de prix. Et la passion de la collection... a-t-elle un prix ? À l'heure des examens du baccalauréat, vous avez 4 heures pour répondre !

Xavier Bony

"Un collectionneur de girouettes est un girephiliste"



Coll. M. Suchard/Ph. X. Bony

SOMMAIRE

- 3 **Entre nous**
- 4 **Les news des blogs**
- 5 **Bon d'abonnement**
- 6 **Collection privée : les pipes en terre**
- 8 **Vos objets mystères**
- 10 **Collection privée : 5 000 cochons**
- 12 **Actus : expositions, livres, clubs, salons, interviews, nouveautés...**
- 18 **Toutes nos trouvailles : prix en brocantes et résultats d'enchères**
- 28 **Dossier : les cendriers publicitaires**
- 34 **Playmobil : club Playmo du Sud**
- 36 **Vieux papiers : les cartes postales politiques**
- 38 **Miniatures : les Ford Poissy 5T Dinky Toys**
- 42 **Informatique : l'Amstrad CPC**
- 46 **Figurines : la corrida vue par Pech Hermanos**
- 49 **Bonnes adresses**
- 50 **Petites annonces**
- 62 **Index général des articles parus dans C&C**



Votre cahier central détachable

CALENDRIER COMPLET DES MANIFESTATIONS

Brocantes, vide-greniers, salons, bourses, puces..., et les ventes aux enchères à venir.

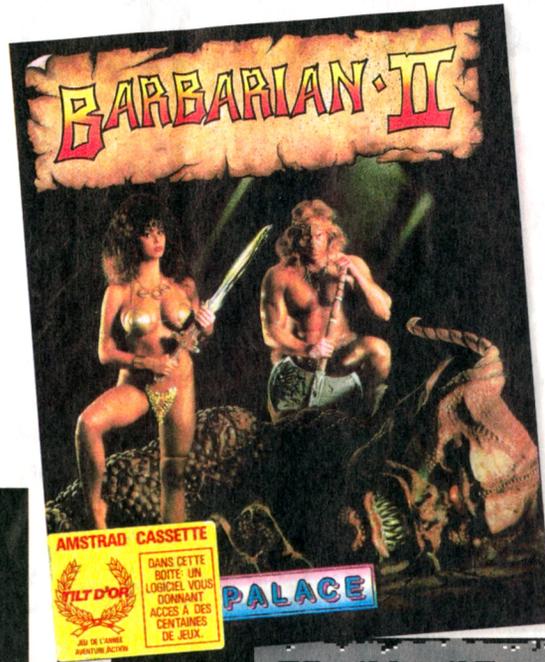
Prochain numéro de *Collectionneur & Chineur* en kiosque le vendredi 7 juillet

**VOUS CHERCHEZ C&C ?
CONTACTEZ MAUREEN !**

Vous recherchez un point de vente ? Kiosquiers et libraires, on vous demande C&C et vous ne l'avez plus dans vos rayons ? Contactez Maureen au 01 60 39 69 13 ou par e-mail : maureen.boisguerin@lva.fr



◀ CPC 664 : un 464 + écran couleur.



◀ La jaquette culte de *Barbarian II*, avec le modèle sexy Maria Whittaker qui fit vendre le jeu même à des gens n'ayant pas d'Amstrad ! Ci-dessous, l'écran-titre du jeu. ▼



Le lecteur de cassette d'un 464 français. ▶



Amstrad CPC

LA RÉVOLUTION DES ANNÉES 1980

Pour la première fois, en 1984, avec l'Amstrad CPC 464, un ordinateur était vendu clé en main à l'attention de toute la famille, pour jouer ou travailler. Une gamme de plusieurs machines fut proposée par la marque au crocodile.

Amstrad... À l'époque, seuls les Anglais connaissent cette marque spécialisée essentiellement dans la hi-fi. Un jour, Alan Sugar, son patron, se dit qu'entre l'électronique de ses chaînes et les ordinateurs, il n'y a qu'un pas. En 1984, il sort l'Amstrad CPC 464 et c'est une révolution. Une vraie !

Alors que les ordinateurs concurrents se vendaient quasiment pièce par pièce, voire en kit à assembler, Sugar vend tout compris, clé en main : unité centrale, lecteur de cassette et surtout écran ; monochrome par défaut, une option permettait de se doter de la couleur pour quelques livres sterling de plus (un "464" avec écran en couleurs s'appelle un "664"). Le succès est là ! Et il s'en écoule deux millions rien que la première année. Mais on peut toujours faire mieux...

De la cassette à la disquette

En 1985, Amstrad sort ce que le journal français *HebdoGiciel* appellera un ordinateur "dangereux", le CPC 6128. Évolution

du 464, cette version double le plaisir. En effet, la mémoire vive est multipliée par deux, de 64 Ko, on passe à 128. Et surtout, exit le lent et fastidieux lecteur de cassette. Vive le lecteur de disquette intégré ! Il faut rappeler aux plus jeunes, qu'en ce temps-là, charger un jeu au format

cassette prenait entre 10 et 30 minutes. Et parfois, il fallait recommencer à cause d'erreurs de lecture !

L'Amstrad CPC 6128 est un ordinateur de rupture. Avec lui, c'est le début de l'informatique réellement familiale et accessible à tous, aussi bien sur le fond que sur la

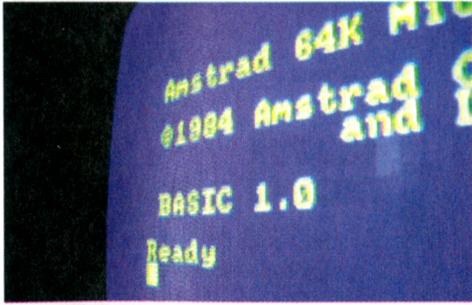
(suite page 44)

◀ Publicité double-page parue dans la presse des années 1980 vantant le CPC 464 et son évolution : le CPC 6128.

DIFFÉRENTS PÉRIPHÉRIQUES

Le 6128 se vendit par millions dans toute l'Europe, en particulier au Royaume-Uni et en France. Avec un tel succès, les périphériques furent nombreux et variés. Du classique **lecteur de disquette externe** à l'**imprimante** matricielle à points (qui faisait un raffut de tous les diables quand elle tournait et dont l'encre séchait très vite dans les cartouches), on trouvait également un **stylo optique**, une **souris** à trois boutons, un **modem** et même un **synthétiseur vocal**.

Zoom sur l'écran avec "l'invite de commande"...



▲ Détail du clavier d'un 6128 avec son lecteur de disquette.

L'une des faces d'une disquette 3 pouces. ▶



L'ÉMULATION AUJOURD'HUI

Pour retrouver les émotions du CPC, sans se ruiner, sur vos appareils modernes, l'émulation (capacité à rejouer à des jeux ou utiliser des logiciels anciens) est là. Les logiciels gratuits le permettent (entre autres) : Caprice32 sur Windows et Arnold sur Mac.

PIRATAGE ET DISQUETTES

Qui dit ordinateur, dit piratage. Il était bel et bien présent sur Amstrad avec ses groupes de "déplombeurs" proposant, à l'échange ou contre espèces sonnantes et trebuchantes, les derniers hits. Il faut souligner que le piratage sur Amstrad était loin d'être gratuit : les disquettes vierges 3 pouces étaient chères à l'achat et peu évidentes à trouver dans les magasins, à cause d'un approvisionnement aléatoire et donc d'une spéculation intensive des grossistes et revendeurs. Amstrad avait choisi ce format propriétaire, créé par Hitachi, du fait d'un formidable rabais consenti dessus de la part de la marque nipponne qui ambitionnait, à ce moment-là, de voir ses disquettes prendre la place des fameuses 3 pouces et 1/2. En vain.



Avec le CPC 6128, le lent lecteur de cassette a disparu.

Ci-dessous, deux publicités de la fin des années 1980 vantant l'arrivée du clavier azerty sur les CPC 464 et CPC 6128. ▼

IL ETAIT UNE FOIS LE FUTUR

Nouveau : clavier azerty

Choisir son futur, c'est faire un compte à rebours. On décide que dans 5, 7 ou 10 ans on doit avoir réussi à conquérir sa place, la meilleure.

Reste à travailler pour y parvenir.

Et à choisir le meilleur partenaire possible : le CPC 6128 Amstrad, vous épauler, depuis la 1^{re} ligne à l'université ou la grande école. Mathématiques, sciences, gestion, arts graphiques ou musique ; il est répétiteur, professeur, outil de création et partenaire de jeu intelligent.

Choisir le CPC 6128, c'est choisir le standard d'aujourd'hui : celui pour lequel on crée chaque jour le plus grand nombre de programmes éducatifs, scientifiques, professionnels et de jeux. Jouer est aussi une façon d'apprendre.

Choisir le CPC 6128, c'est encore choisir le meilleur rapport performances/prix du moment.

2990 F avec écran vert : le futur est à vous.

CPC 6128 écran couleur 3990 F*

AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le CPC 6128

Nom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Retourer ce coupon à : Amstrad France - BP 12 - 92212 Neuilly Cedex

* Prix promotionnel

Télex 3461 Code AMSTRAD

IL ETAIT UNE FOIS LE FUTUR

CPC 464 Écran Couleur et Nouveau Clavier AZERTY 2990*

AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE

Merci de m'envoyer une documentation sur le CPC 464

Nom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Retourer ce coupon à : Amstrad France - BP 12 - 92212 Neuilly Cedex

* Prix promotionnel

Télex 3461 Code AMSTRAD

Votre avenir, c'est un monde de machines merveilleuses, machines à travailler, machines à voyager, à détecter de nouvelles ressources. Toutes pilotées par des ordinateurs, eux-mêmes commandés par... vous ! L'avenir, ce n'est pas un scénario commandé par... vous ! L'avenir, c'est ce que vous voulez. Un scénario. L'Amstrad CPC 464 est fait pour ça.

Pour vous faciliter l'apprentissage des connaissances essentielles : mathématiques, géographie, sciences, langues...

Pour vous apprendre à maîtriser l'outil de l'avenir, l'ordinateur, et à en faire un outil de création : dessin, musique... Choisir le CPC 464, c'est choisir le standard d'aujourd'hui : celui pour lequel on crée chaque jour le plus grand nombre de programmes éducatifs, scientifiques, professionnels et de jeux (jouer est aussi une façon d'apprendre).

Choisir le CPC 464, c'est encore choisir le meilleur rapport performances/prix du moment.

2990 F avec son écran couleur : le futur est vraiment à la portée de tous.

LE COMPLEMENT D'OBJET DIRECT

Le lecteur de disquettes DDI-1 avec interface est le complément indispensable de votre 464

1790^F TTC
AVEC 10 JEUX DU HIT PARADE SUR UNE DISQUETTE 3"

TOP 10
saboteur sigma 7
airwolf
combat lynx
thanos
saboteur II
critical mass
deepstrike
turbo esprit
bombjack II

En vente chez tous les revendeurs Amstrad. Pour recevoir une documentation sur le lecteur de disquettes DDI-1, l'adresse de votre ordinateur et le nom de votre magasin, écrivez à : Amstrad France, B.P. 73, 92310 Suresnes. Ligue commerciale : 01 26 08 83. Tauxer 0815 code Amstrad.

AMSTRAD
La Qualité. L'innovation en plus

PÉRIPHÉRIQUES AMSTRAD

LE PARADIS DES MORDUS

Lecteur de disquette
Le lecteur de disquettes DDI-1 avec interface est le complément indispensable de votre 464. Il est compatible avec les disquettes 3" 1/2 et 5" 1/4.

Souris AMSTRAD
La souris AMSTRAD est la plus précise et la plus confortable pour votre 464. Elle est compatible avec les modèles 464 et 464P.

Adaptateur Périphérique
Pour profiter pleinement de votre ordinateur, vous avez besoin d'un adaptateur périphérique. L'adaptateur AMSTRAD est le plus performant et le plus fiable.

Imprimante DMP 2000
L'imprimante DMP 2000 est la plus rapide et la plus économique pour votre 464. Elle est compatible avec les modèles 464 et 464P.

Joystick
Pour piloter tous vos jeux, vous avez besoin d'un joystick. Le joystick AMSTRAD est le plus précis et le plus confortable.

NOUVEAU
Multiplan, le tableur bien connu de Microsoft, disponible pour le CPC 620 et le CPC 6128 à un prix Amstrad 498 F TTC.

D Base II, le système de base de données relationnelle les plus performant qui vous permettra de construire tous vos fichiers pour ordinateur sous vos données pour ordinateur. 790 F TTC.

AMSTRAD
LE MORDANT INFORMATIQUE



Quickshot II, un joystick pour Amstrad avec auto-fire (tir automatique). ▶

◀ Ci-contre, publicité de la fin des années 1980 pour différents accessoires à connecter à l'ordinateur. À gauche, pub pour le lecteur de disquette DD-1 qui, raccordé au clavier du CPC 464, alors doté d'un format cassette, lui permettait de lire les 3 pouces.

10 JEUX INCONTOURNABLES

Dix jeux sont à rechercher en priorité pour jouer sur votre Amstrad :

- ▶ Sorcery +
- ▶ Gryzor
- ▶ Renegade
- ▶ Boulder Dash
- ▶ Trantor
- ▶ Barbarian I
- ▶ Barbarian II
- ▶ Gauntlet
- ▶ Arkanoid
- ▶ Le Manoir de Mortevielle

forme. Le fond, c'est son prix. Pour moins de 4 000 francs en 1985, vous repartiez avec un carton contenant ordinateur et écran couleur. La forme, c'est sa facilité d'utilisation qui fut très convaincante. En effet, il suffisait de raccorder l'unité centrale au moniteur, puis de brancher la prise électrique. Deux câbles en tout et pour tout ; on était bien loin des assemblages compliqués des autres ordinateurs qui nécessitaient un stage à la NASA avant de les faire tourner...

128 Ko possibles...

Côté performances, l'Amstrad se révèle être un ordinateur assez moyen. Bâti autour d'un Z80, "LE" processeur des années 1980, il est bien aidé par quelques circuits dédiés, mais ça n'en fait pas une Formule 1 pour autant, loin de là...

Vu son prix initial, il ne fallait pas espérer mieux. Même sa fameuse mémoire de 128 Ko cachait une légère "arnaque", puisqu'elle était paginée (une astuce d'informaticien pour fournir plus de mémoire vive). Pour faire simple, le processeur Z80 étant incapable de gérer plus de 64 Ko de mémoire, il a fallu bidouiller et séparer la RAM totale en deux. À noter qu'à part les applications professionnelles, bien peu de logiciels utilisaient ces 128 Ko de mémoire.

D'ailleurs, pour des raisons de compatibilité et de rentabilité, la plupart des jeux sortis sur cette machine tournaient aussi bien sur 464 que sur 6128, montrant clairement que seuls 64 Ko de RAM étaient utilisés.

Ces mêmes jeux furent la clé du succès du 6128 : des éditeurs, essentiellement anglais, se sont battus pour pouvoir développer sur cette machine et des milliers de titres en découlèrent.

Tuner TV et pistolets

À partir de 1988, la gamme CPC commença à donner des signes de fatigue. Les ventes s'essouffèrent et tout le monde



◀ Ci-contre, Billy La Banlieue, jeu français réalisé par Loricels, boîte très active pendant la dernière moitié des années 1980. À gauche, écran-titre de Cauldron II, un jeu de précision.

DEJA 3 SUPER JEUX COMPATIBLES

PHASER

POUT SE JOUER AVEC OU SANS PHASER

WANTED CAPONE

CRAZY SHOT

POW!

SPÉCIFICATIONS DU PHASER
Précision Luminosité Intégrité
Facilité de manipulation des commandes
Régulation des paramètres de jeu
RS232 (pour les modèles 464 et 464P)
CPC 6128 (pour les modèles 464 et 464P)
CPC 620 (pour les modèles 464 et 464P)
CPC 640 (pour les modèles 464 et 464P)

VIRGIN MASTERTRONIC PRÉSENTE LE MAGNUM LIGHT PHASER POUR AMSTRAD. SANS COMMENTAIRES.

+ 6 JEUX GRATUITS

- ▶ OPERATION WOLF
- ▶ ROCKEY
- ▶ ROBOAT ATTACK
- ▶ MINIELE GARDON ZERO
- ▶ SOLAR INVASION
- ▶ BULL'S EYE

CEST UN JEU VIRGIN LOISIRS

sentait bien que le 8 bits, c'était fini. Le 16 bits était là avec ses ordinateurs phares comme l'Atari ST ou l'Amiga, sans parler des consoles nipponnes qui commençaient à percer. Amstrad tenta de redonner un peu d'oxygène à sa gamme en proposant des accessoires inédits, comme un tuner TV qui permettait de recevoir les chaînes nationales sur l'écran de son CPC. Des éditeurs lancèrent également des périphériques

ludiques, tels des pistolets. D'éphémères cures de jouvence...

Une relève espérée : les CPC + et GX-4000

1989-1990 : alors que tous les possesseurs d'ordinateurs 8 bits, devenus obsolètes, cherchaient à s'en débarrasser, Amstrad mita sur une console, la GX-4000, et surtout une nouvelle série d'ordinateurs,

◀▲ Publicités de 1989-1990 pour deux types de pistolets lumineux à brancher sur son CPC.

la télé vue sur le micro!

1290^{F.TTC*}

plaisir compris



▲ La console GX-4000 fut la réponse d'Amstrad aux machines japonaises de Sega et Nintendo qui gagnaient, de mois en mois, des parts de marché grâce au public européen. Ce modèle fut bâti sur la même architecture que l'Amstrad CPC+. Mais ce fut un bide absolu!

◀ Publicité Amstrad de 1988-1989 pour l'achat d'un tuner permettant de visionner la télévision sur l'écran de son CPC.



Station 6128 Amstrad :

- Vous possédez déjà un Amstrad 6128 (ou 464) couleur ? Alors lire bien ceci : pour 1.290 francs seulement, Amstrad vous propose :
- Un adaptateur qui permet de regarder la télé vidéo sur votre micro.
- Un tuner radio AM-FM avec fonction radio-réveil.
- 15 cassettes ou disquettes de jeux.
- Une manette de jeux.
- Pour faciliter l'installation à tout moment et sans secouer le désordre dans votre chambre, un superbe bureau.
- Prix public généralement conseillé (compromis) de la station avec l'ensemble.
- * Le coût moyen par an est de 120 000 francs de la partie 12 VDC.

AMSTRAD

La Qualité. L'innovation en plus

Je souhaite recevoir une documentation sur le produit AMSTRAD :

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

Retourer ce coupon à : Amstrad France, BP 33-92310 Suresnes Cedex.

Logo constructeur : _____

Titre : _____

Code AMSTRAD 6128 B

Cette publicité de 1990, pour la GX-4000, à tendance plutôt raciste, montrait bien le succès des consoles japonaises à cette époque... ▶

les "CPC+". Mis à part leur forme évoluant un Amiga et quelques améliorations internes, comme une palette de 4096 couleurs et le son en stéréo, c'était toujours les mêmes 8 bits dépassés. Les ventes furent désastreuses et la chute brutale. La console, dont le prix perdit 50 % en à peine 6 mois, fut la première sacrifiée, et les CPC+ résistèrent une petite année avant que la production ne cesse totalement. Il était évident qu'en pleine vague 16 bits, un 8 bits, même légèrement dopé, ne pouvait faire le poids. Amstrad l'apprit à ses dépens avec des pertes monstrueuses. La marque au crocodile évita la faillite grâce à ses PC, en particulier les fameux PC-1512, qui équipèrent nombre de lycées publics au début des années 1990, avant de se retirer du monde de l'informatique et revenir à ses premières amours, la hi-fi, puis les décodeurs satellites.

dans les brocantes, très abîmés, gisant dans des cartons. Contrairement aux consoles japonaises, qui sont quasi increvables, les ordinateurs sont des machines fragiles et qui tiennent assez mal sur la durée. Des touches du clavier ont sauté, l'écran a grillé... Mais la panne la plus récurrente des 6128 est la rupture de la courroie d'entraînement du lecteur de disquette. Des tutos sont disponibles sur Internet pour la remplacer.

Il existe toujours une scène "amstradienne" très active produisant démos, jeux originaux, ainsi que des adaptations plus réussies que les versions officielles (voir sur YouTube "R-Type remake"), sans parler des bidouillages permettant de lire des mp3 ou carrément de surfer sur le Net avec un simple 464. Le Crocodile est loin d'avoir été empaillé! ■

Merci à Pambou pour toutes ses précisions.

Attention fragile

Malgré une fin apparentée à un suicide, une légende des années 1980 comme le CPC ne peut avoir été totalement oubliée. On en trouve parfois

SUR YOUTUBE

▶ www.youtube.com/watch?v=oua2xCWTK48
Un joueur s'amuse à tester Airwolf sur 464.

Publicité pour l'Amstrad CPC+, qui devait théoriquement remplacer les CPC classiques... ▶

NOUVEAU! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER!

AMSTRAD PLUS 6128

Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater! Sur ses disquettes, tu résolves tes cours, ses mathématiques, son français, le génie ou son anglais. Tu tiens de toi pour bosser et te perfectionner en micro-informatique.

Ses cartouches d'écran ont comme un feu avec Action, Simulation, Réflexion etc... L'Amstrad 6128 Plus, il est unique.

Programes Plus? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et ça, il est à un super prix, un graphique impressionnant (32 couleurs) parmi une palette de 4096, un son stéréo époustouflant et deux lecteurs de disquettes de 3 pouces, compatibles avec les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran adapté, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile - Burnin' Rubber - sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

► Prix public généralement conseillé en version monochrome.

Pour nous envoyer sur le 6128 Plus, tapes 3615 code Amstrad et chez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus.

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Ville : _____

Code postal : _____

Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 75 - 72776, Grande Rue 92310 SEYRES

à partir de **2990^{F.TTC*}** COMPLET

AMSTRAD

On ne touche pas à ma console de jeux AMSTRAD!

Nouvelle console de jeux Amstrad

GX 4000

Branche la nouvelle console Amstrad GX 4000 sur sa tête. Te voilà propulsé dans le monde merveilleux des jeux sur Amstrad. Des jeux au graphisme exceptionnel, avec un son à te couper le souffle.

La GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles. En plus de son look d'enfer, ses performances sont étonnantes : 64 Ko de mémoire, un son à 16 bits, 32 couleurs parmi 4096... une technologie qui assure un jeu de haute qualité qui assure un jeu de haute qualité.

Elle est d'enfer

Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver.

Et en plus, le jour où tu voudras évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 464 Plus ou 6128 Plus, tu pourras garder tes cartouches puisqu'elles sont compatibles avec ces micro-ordinateurs.

La nouvelle console de jeux Amstrad GX 4000 est livrée complète, avec ses 2 manettes de jeux, le cordon de raccordement à la prise Vidéo, et un jeu de simulation de course automobile - Burnin' Rubber - sur cartouche.

990^{F.TTC*}

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, tapes 3615 code Amstrad et chez Amstrad Cent Pour Cent dans tous les kiosques.

* Prix public généralement conseillé.

SOUVENEZ-VOUS DU BASIC...

Il faut également parler du Basic (langage informatique) intégré dans l'ordinateur et qui était un véritable petit bijou. De nombreux programmeurs ont démarré grâce à lui. Les logiciels professionnels, bien que de qualité, se trouvaient limités à cause de l'absence de disque dur. Le moindre fichier devait être enregistré sur disquette et, avec une capacité de moins de 180 Ko par face, il fallait oublier le stockage massif, ce qui posait très vite un réel problème.

Combien ça coûte ?

Les CPC sont relativement simples à trouver, mais beaucoup moins en état de marche. Les lots complets se taillent la part du lion sur les sites d'enchères avec ordinateur complet, jeux, manette et souvent des bouquins (manuels, livres pour programmer, revues, etc.). Les CPC+ sont plus rares car ils ont été produits pendant une seule année, mais ce sont les plus faciles à dénicher en état de fonctionnement du fait de leur relative fraîcheur.

▶ **CPC 464/6128 et CPC+ :** entre 150 et 200 € complet (ordinateur + écran) en état de marche et plus selon l'état. 50 € si HS.

▶ **Jeux :** de 1 à plus de 200 € selon la rareté et l'état. Les jeux en édition limitée (boîtier ou jaquette différents) sont les plus recherchés. Les lots contenant des dizaines de jeux originaux sur support cassette ou disquette se négocient entre 50 et 100 €.

Les jeux sur **cartouche**, moins nombreux et uniquement utilisables sur CPC+, démarrent entre 5 et 10 € pièce et plus selon l'état et les titres.

▶ **Marché important pour les périphériques** en état de fonctionnement (imprimante, lecteur de disquette externe, etc.). Comptez jusqu'à plusieurs dizaines d'euros.

Alors que les ordinateurs concurrents se vendaient quasiment pièce par pièce, voire en kit à assembler, Sugar vend tout compris, clé en main : unité centrale, lecteur de cassette et surtout écran ; monochrome par défaut, une option permettait de se doter de la couleur pour quelques livres sterling de plus (un "464" avec écran en couleurs s'appelle un "664"). Le succès est là ! Et il s'en écoule deux millions rien que la première année. Mais on peut toujours faire mieux...