

CONSOLES
MICRO-ORDINATEURS
DE LÉGENDE

50 ANS DE JEU VIDÉO !

GAMER HORS-SÉRIE
RETRO

COLLECTOR
268
PAGES

LES STARS, LES RÉVOLUTIONNAIRES, LES EXOTIQUES

CONSOLES & MICRO-ORDINATEURS DE LÉGENDE

De la Magnavox Odyssey à la PS5 : toutes les machines
qui ont fait l'histoire du jeu vidéo

Consoles & micro-ordinateurs de légende

HORS-SÉRIE VIDEOGAMER RÉTRO

CONSOLES D'ORIGINES, MINIS OU RECONDITIONNÉES
2022 : JOUEZ RÉTRO !

L 13893-4 H-F: 13,90 € - RD



BELUX 14.90€ - CH 22 CHF - CAN 21.90 CAD



BIENVENUE IL Y A DÉJÀ 50 ANS !

Il y a 50 ans, la Magnavox Odyssey donnait le coup d'envoi de ce qui allait être une révolution culturelle : l'arrivée du jeu vidéo dans les foyers. Retrouvez ici les consoles et les micro-ordinateurs qui ont marqué ce demi-siècle. À la lecture de certains noms, vous allez sûrement replonger rapidement dans le passé, les

souvenirs seront là, comme si finalement le temps venait de s'arrêter. Nous avons tous en mémoire ces moments incroyables où nous avons déballé notre première machine, attendue souvent depuis plusieurs mois. Nous n'avons pas non plus oublié nos allées et venues devant les vitrines des magasins

spécialisés, nos échanges de jeux pour nous offrir la dernière console, notre impatience avant d'appuyer sur le bouton POWER pour la première fois. Bref, nous vous proposons un numéro autant nostalgique que d'actualité. Car, comme vous le verrez la plupart de ces consoles incroyables sont encore trouvables aujourd'hui !

Nous avons aussi voulu témoigner de nos propres souvenirs. Sachez que nous avons pris beaucoup de plaisir à faire ce numéro spécial tant le sujet ravive chez chacun d'entre nous de belles émotions. Bonne lecture à tous !

La Rédaction

“Nous avons tous en mémoire ce moment incroyable où nous avons déballé notre première machine.”



GAMER RETRO

SERVICE ABONNEMENTS
235 avenue le Jour se Lève
92100 Boulogne Billancourt
Email : abo@nickelmedia.fr
Téléphone : 01 44 70 72 32
Web : abo.nickelmedia.fr

Tarif France pour 1 an : 32,90 €
Prix au numéro : 7,90 €

RÉDACTION

191-195, avenue Charles de Gaulle
92200 Neuilly-sur-Seine
Email : videogamerretro@nickelmedia.fr

Rédacteur en chef: Laurent Deheppe

Création graphique: Éric Sallé
Ont collaboré à ce numéro: Christophe Collet,
Jean-Marc Delprat, Thomas Huguet, Mickael
Lemoine, Hung Nguyen, Christophe Ottl.

DIRECTION D'ÉDITION

Sloop Consulting - info@sloopbiz.com

PUBLICITÉ

191-195, avenue Charles de Gaulle -
92200 Neuilly-sur-Seine
Email : pub@nickelmedia.fr

GESTION VENTES AU NUMÉRO (REASSORT)

(réservé aux dépositaires et diffuseurs)
A Juste Titres
Tél. : 04 88 15 12 42
Magazine disponible sur www.direct-editeurs.fr
Diffusion : MLP
Impression : BLG Toul
ZI Croix de Metz - 54200 Toul-France

Dépôt légal : à parution
Commission paritaire : 1024 K 93505
ISSN : 2556-6741

VIDEOGAMER RETRO est édité par Nickel Media
SASU au capital de 40 000 €
Président : Sloop Consulting FZ-LLC
Associé unique : Didier Macia
Directeur de la publication : Didier Macia
RCS de Nanterre : 789 870 433
Siège social : 191-195, avenue Charles
de Gaulle - 92200 Neuilly-sur-Seine
Tous droits de reproduction réservés
VIDEOGAMER RETRO est une marque déposée

AMSTRAD

MICRO PC POUR UN GRAND PUBLIC

Dans la catégorie des micro-ordinateurs qui ont marqué l'histoire, on ne peut passer sous silence l'apport de l'Amstrad CPC, une gamme qui a catapulté son constructeur de novice à cador de l'informatique en peu de temps. De cette affaire, on retient essentiellement son impact sur le grand public, ainsi que l'incapacité de son constructeur à transformer l'essai.

Dans d'autres circonstances, cet article aurait parfaitement pu s'appeler « comment rattraper la concurrence quand on a deux décennies de retard ». Amstrad nous donne en effet une véritable leçon de succès que l'on imagine possible que dans un film, et pourtant l'histoire est bien vraie. Cela dit, la leçon est surtout mercantile. En 1984, quand Amstrad lance le tout premier ordinateur de la gamme, l'Amstrad CPC 464, ce n'est pas un cri d'amour pour l'informatique que l'on entend dans la bouche d'Alan Sugar. Le chef d'entreprise est déjà à la tête d'un empire florissant

spécialisé dans les produits Hi-Fi. Cette soudaine déviation vers un nouveau secteur lui vient du début des années 80 quand il observe avec envie le succès fulgurant des pionniers qui essayent de faire bouger les choses dans ce domaine. Le ZX80 et ZX81, mais surtout le Commodore 64 ouvrent la voie à Amstrad qui voit une opportunité dans le créneau des ordinateurs tout public. Le projet de l'Amstrad CPC, initié en 1983, se veut héritier de cette démocratisation. D'ailleurs, ce ne sont même plus les programmeurs du dimanche, intéressés par l'informatique en

**BON
À SAVOIR**

Si Amstrad est la contraction d'AMS (Alan Michael Sugar) et trading, CPC signifie quant à lui Color Personal Computer.



1



1 L'unité centrale, comme le lecteur de cassettes ou de disquettes se trouve sur le clavier des Amstrad CPC.

2 Il n'y a pas d'exclusivité phénoménale sur Amstrad CPC mais d'excellents jeux de l'époque sortent dessus, comme *Contra* ou *Barbarian*.

3 Tout comme Clive Sinclair, Alan Sugar a été anobli en 2009 pour devenir le baron Sugar.

les familles comme nouvelles cibles. Plus précisément, ce sont tous ceux qui n'ont pas les moyens de s'offrir les ordinateurs haut de gamme et ceux qui ne se sentent pas à l'aise avec l'offre d'entrée de gamme, trop peu intuitive pour les non-initiés, qui sont concernés par les projets d'Amstrad. Si le constructeur voit aussi large, c'est parce qu'il a appris en observant les

anciens. Reprendre le concept des machines qui ont démocratisé l'informatique et gommer leurs défauts, voilà la véritable nature de l'Amstrad CPC. Les concurrents ont des produits trop compliqués à installer, pas de problème, le micro-ordinateur possède des branchements limités dont une simple prise à brancher sur secteur. La qualité du matériel est misérable (sans rancune les ZX) ? L'Amstrad CPC 464 est

l'équilibre parfait entre fiabilité et économie. Des évidences qui en font vendre 2 millions d'unités sur les 3 millions que revendique l'intégralité de la gamme.

TOUT EST DANS LA PRÉSENTATION

Amstrad se veut didactique, sa leçon ne consiste pas seulement à trouver un nouveau public mais aussi à le convaincre d'acheter son produit. Tel un universitaire, la société propose une deuxième

tant que loisir, que la société vise. Le public est beaucoup plus large, Alan Sugar a en tête



2



3

DANS LA FAMILLE CPC, JE VOUDRAIS...

AMSTRAD CPC 464

Le jeune prodige s'impose sans difficulté sur ses pairs. Son moniteur et son prix sont pour beaucoup dans le succès du micro-ordinateur, mais niveau technique, la machine arrive tout juste à faire mieux, ou aussi bien, que des PC plus vieux.

AMSTRAD CPC 664

Celui-là n'est pas mort-né, mais ce n'est pas loin. Avec seulement six mois d'existence, l'Amstrad CPC 664 n'est pas resté dans les annales. Au mieux, on retient sa participation pour avoir été le premier à utiliser un lecteur de disquettes.

AMSTRAD CPC 464

Comme le 464, l'Amstrad 6128 est remarqué pour ses talents économiques et son accessibilité à toute épreuve. Sa technologie limitée à faire tâche quand la génération 16-bits est arrivée, et cela malgré de légères améliorations ainsi que 64 Ko de RAM en plus.





- 1 Les jeux sur Amstrad CPC sont généralement d'une qualité graphique inférieure par rapport à la concurrence, un fait facile à vérifier sur *Ghost'n Goblins*.
- 2 Les Amstrad CPC 664 et 6128 font partie des rares appareils à utiliser des disquettes de 3 pouces, plus difficiles à se procurer.
- 3 Les Amstrad plus abordent un look plus moderne mais restent arriérés technologiquement parlant.

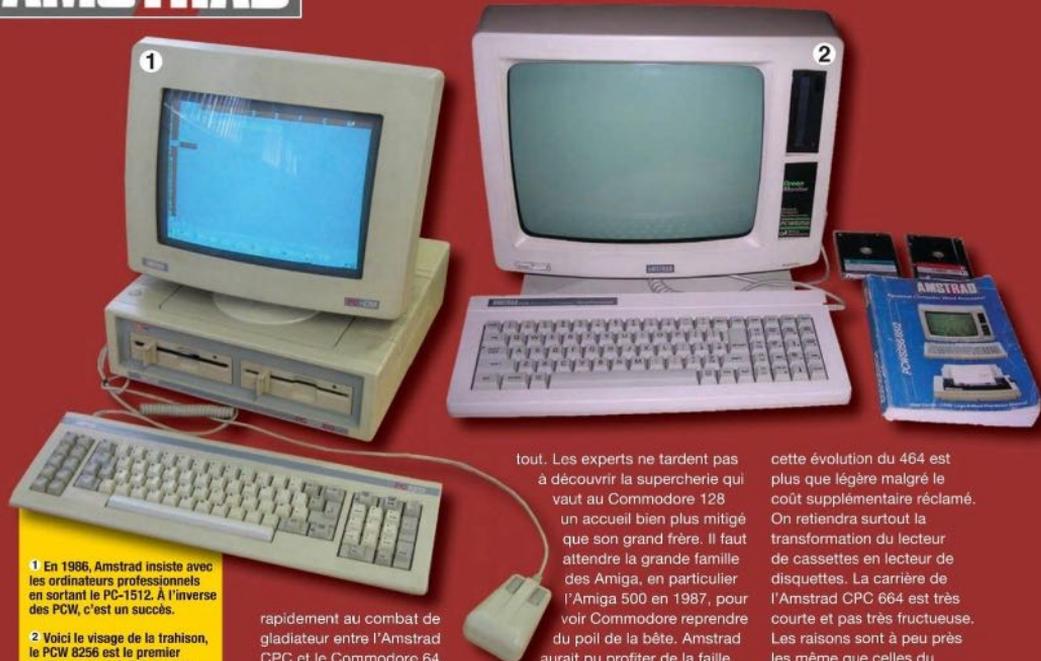
partie sous le signe de l'équipement. Un élément que l'Amstrad CPC est loin d'ignorer, bien au contraire. Pour un PC familial, il faut dire qu'il arrive à avoir un certain standing. Cela commence par l'ajout d'un moniteur compris dans le prix d'achat. Qu'il soit vert monochrome ou en couleur, la pratique n'est pas commune. C'est justement l'un des points faibles de l'industrie informatique qu'Amstrad a l'intelligence d'exploiter en permettant à ses clients de ne pas utiliser le téléviseur du salon comme écran. Amstrad ajoute un peu d'inattendu avec un lecteur cassette, lui aussi intégré d'office. La mention spéciale revient toutefois à son code de programme Basic. Ce dernier s'avère être très performant par rapport à ses concurrents, permettant de programmer à peu près n'importe quoi et de l'exécuter facilement. Le dénominateur commun entre ces petites touches d'innovation

est qu'elles donnent un aspect impressionnant au packaging. À vrai dire, la présentation des ordinateurs est jusque-là négligée par les constructeurs, préférant se concentrer sur l'aspect technique, quitte à se froisser avec ceux qui ne savent pas ce qu'est un processeur ou la définition d'un Ko. Le plus fort dans tout cela étant que la technologie utilisée n'est pas folle une seule seconde. Individuellement, chacun de ces éléments n'a rien de révolutionnaire, ils sont juste mieux exploités et il n'est pas rare qu'on trouve mieux ailleurs. Sur le plan de la mémoire vive par exemple, le premier modèle de la gamme est armé de 64 Ko, ce qui lui permet tout juste de s'aligner sur des modèles plus vieux que lui, notamment le Commodore 64. D'ailleurs, en remontant en 1984, on se rend compte que c'est le Sinclair QL qui est le mieux loti de ce côté-là (il compense avec d'autres

“L'Amstrad CPC 464 est l'équilibre parfait entre fiabilité et économie. Des évidences qui en font vendre deux millions d'unités”



EN 2022 UN CPC CA SE TROUVE !
 Pour environ 200 €, voire moins, vous pourrez dénicher un CPC 464 ou 664. Veillez quand même à ce que le clavier soit en AZERTY et qu'il possède bien le moniteur.



1 En 1986, Amstrad insiste avec les ordinateurs professionnels en sortant le PC-1512. À l'inverse des PCW, c'est un succès.

2 Voici le visage de la trahison, le PCW 8256 est le premier ordinateur spécialisé dans la bureautique produit par Amstrad.

rapidement au combat de gladiateur entre l'Amstrad CPC et le Commodore 64. Avant l'arrivée de son challenger, c'est ce dernier qui dominait largement les débats, remportant au passage le titre d'ordinateur le plus vendu de la génération 8-bits, un record toujours en sa possession. Toujours est-il que la tendance s'inverse, et pas qu'un peu. La confrontation entre belligérants perdue en 1985 lorsque Commodore dévoile le Commodore 128 par un beau matin de janvier. Une tentative pas très judicieuse de la part de ses créateurs puisqu'au final cet ordinateur n'est que l'amélioration sommaire des capacités du Commodore 64. L'appareil a plus de mémoire vive (128 Ko), un code Basic plus solide, un nouveau look... et c'est à peu près

tout. Les experts ne tardent pas à découvrir la supercherie qui vaut au Commodore 128 un accueil bien plus mitigé que son grand frère. Il faut attendre la grande famille des Amiga, en particulier l'Amiga 500 en 1987, pour voir Commodore reprendre du poil de la bête. Amstrad aurait pu profiter de la faille de son adversaire s'il ne s'était pas lui-même pris les pieds dans le tapis la même année. En mai 1985, l'Amstrad CPC 664 est de sortie. Il n'est pas dit dans la chanson si le projet est prématuré, toujours est-il que

cette évolution du 464 est plus que légère malgré le coût supplémentaire réclamé. On retiendra surtout la transformation du lecteur de disquettes en lecteur de disquettes. La carrière de l'Amstrad CPC 664 est très courte et pas très fructueuse. Les raisons sont à peu près les mêmes que celles du Commodore 128, mais c'est aussi parce qu'Amstrad sort six mois plus tard un nouveau modèle bien plus intéressant, l'Amstrad 6128, entraînant au passage l'arrêt de la production du 664. Le nouveau-venu a la

défauts) avec ses 128 Ko de RAM. Les considérations techniques sont cependant secondaires en 1984 tant le calcul est vite fait. Un ordinateur qui offre la simplicité et un confort matériel plus que satisfaisant pour moins de 3000 francs de l'époque, c'est une opportunité que l'on ne peut pas refuser, surtout pour ceux qui n'ont pas encore découvert les joies de l'informatique. Sans pression, l'Amstrad CPC se fait une place dès sa première année de commercialisation et n'a plus qu'à dérouler le tapis rouge pour les modèles suivants.

LA COURSE À L'ARMEMENT

La lutte pour devenir le meilleur ordinateur tout public vire

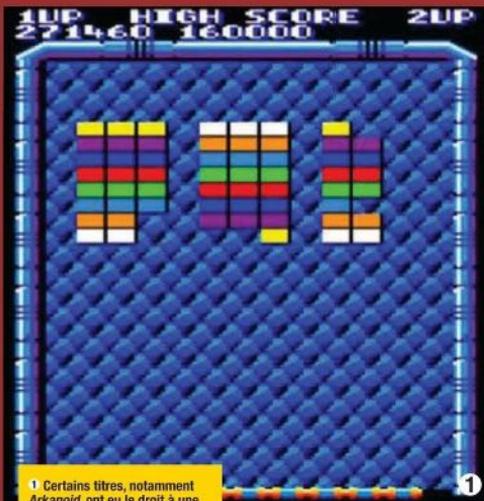
Bien que sortis tardivement, soit en 1989, *Rick Dangerous* et sa suite sont publiés sur Amstrad CPC et d'autres vieux systèmes.



“Le CPC se fait une place dès sa première année et n'a plus qu'à dérouler le tapis rouge pour les modèles suivants.”

UNE CONSOLE AMSTRAD ?

Dans sa tentative désespérée pour se rappeler au bon souvenir de ses clients, Amstrad n'a pas développé que le 464 plus et le 6128 plus. Le GX 4000 est aussi né dans cette crise, bien qu'il fut vite enterré par la suite. Derrière ce nom se cache en fait une console de salon, la seule et unique d'Amstrad. Techniquement, ce n'est rien d'autre qu'un 6128 plus avec des pads. Autant dire que l'intérêt est limité... Ça tombe bien, les ventes le seront tout autant.



1 Certains titres, notamment *Arkanoid*, ont eu le droit à une résolution un peu particulière pour reproduire l'effet borne d'arcade.

2 Notez que l'Amstrad 464 plus dispose d'un lecteur de cassettes et non de disquettes, comme son modèle original.

particularité d'afficher un prix identique au modèle 664, ce qui en fait automatiquement une évidence. Avec de belles améliorations graphiques, le double de mémoire vive et

d'autres petits arrangements, le modèle 6128 affiche comme son prédécesseur le meilleur rapport qualité/prix.

RETRAITE ANTICIPÉE

En 1985, il reste encore cinq années de vie à la gamme des CPC, cinq longues années où il ne se passe pas grand-chose. L'attention d'Alan Sugar s'est détournée depuis longtemps de ses micro-ordinateurs. Cette année-là, le grand patron a les PC professionnels en ligne de mire, qu'il tente d'atteindre avec sa gamme de PCW. Une tentative vaine qui ne concerne pas les CPC de toute manière, mais sur laquelle capitalisera un moment Amstrad. 1986 ne semble pas non plus être une date propice pour soutenir ses créations. Le rachat de Sinclair durant cette période pourrait être considéré comme tel sauf qu'Amstrad en profite à la place pour sortir le ZX Spectrum +2 et le ZX Spectrum +3 en 1987. Et pendant tout ce temps, l'Amstrad CPC dépérit à petit feu jusqu'en 1990, date à laquelle

la série cesse d'être produite. Les ordinateurs seraient probablement morts bien plus tôt s'ils n'avaient pas pu compter sur une ludothèque aussi fournie et d'une qualité similaire à celle du Commodore 64. Pas de quoi faire un miracle non plus, la qualité du hardware de l'Amstrad CPC étant toute relative, les jeux ont déjà l'air moche en 1984 sur le modèle 464. Avec l'arrivée des PC et consoles 16-bits vers la fin des années 80, il devient difficile de justifier l'hécatombe visuelle produite par une résolution limitée et les sons atroces qui sortent d'un haut-parleur que l'on croirait possédé. Le baroud d'honneur de ces machines réside dans la fabrication des Amstrad 464 plus et Amstrad 6128 plus en 1990. L'amélioration par rapport aux modèles d'origine est indéniable mais reste fondée sur une technologie 8-bits beaucoup trop en retard pour redonner à l'Amstrad CPC ses lettres de noblesse perdues.

