

VIEUX!

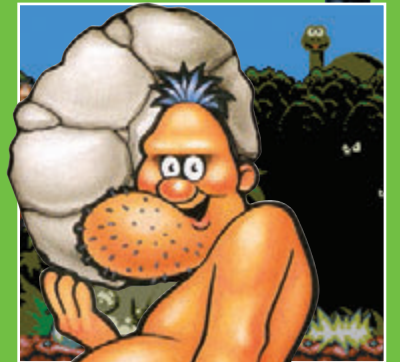
retro*GAMER

Collection

VOLUME 14

Le guide ultime des classiques du jeu vidéo

ARCADE | SEGA | ATARI | MICROSOFT | NEC | NINTENDO | AMSTRAD | PC | AMIGA



200 PAGES DE PUR RETRO GAMING

FRANCE : 12,90€ - SUISSE : 21 CHF

M 01902 - 14 - F: 12,90 € - RD



retro* GAMER Collection

Le guide ultime des classiques du jeu vidéo



SOMMAIRE



20

DOSSIER

8 Au cœur de la Xbox

IL ÉTAIT UNE FOIS...

20 ...Chuck Rock

134 ...Amstrad

MAKING OF

40 Crash Team Racing

68 Super Mario Sunshine

88 Master of Orion

96 Star Paws

116 Koronis Rift

122 Redhawk et Kwah!

128 Zeewolf

152 Contra III et Hard Corps

174 Eliminator

TRÉSORS OUBLIÉS

36 Satellaview

162 Jeux de foot

SORTEZ LES ARCHIVES

44 Sierra On-line

LE GUIDE ULTIME

28 Shock Troopers

144 Turok

180 Flying Shark

MATOS

50 Pin-up Matos :

Game Gear

58 Dossier :

La PC Engine

78 Vision périphérique :

Le pad Saturn

100 Dossier :

CDi : l'interactivité selon Philips

126 Pin-up Matos :

Intellivision

150 Vision périphérique :

Atari CX40



40



44



52



58



Page
28

IL ÉTAIT UNE FOIS

AMST



AMSTRAD

Pendant plus de 10 ans, Amstrad a produit des dizaines d'ordinateurs, du CPC au compatible PC, en passant par le PCW. Roland Perry, Richard Chandler et Lord Sugar, le fondateur d'Amstrad, nous racontent cet âge d'or...

Entre 1987 et 1989, dans chaque numéro du magazine anglais *Amstrad Action*, évidemment dédié à l'Amstrad, une bande dessinée mettait en scène un super-vilain du nom de Sugarman, directement inspiré d'un certain Alan Michael Sugar, qui rêvait de dominer le monde grâce à ses ordinateurs. La BD racontait son rachat de Sinclair, l'échec de sa conquête du marché américain, etc.

Alors, soyons clairs : cette BD est loin d'être un chef-d'œuvre, mais elle montre bien combien Alan Sugar, bien avant d'être ennobli par la Reine d'Angleterre en 2009, était déjà célèbre. En fait, il est impossible de distinguer l'homme de la société qui porte son nom (car Amstrad, c'est Alan Michael Sugar **TRAD**ing). À l'origine de tout, il prenait toutes les décisions et a tout fait pour garantir le succès de sa société.

Né le 24 mars 1947, le futur Lord Sugar a très tôt la bosse des affaires. Enfant, il vend des sodas au gingembre à ses camarades de classe. Adolescent, il se lève tôt pour aller travailler sur les marchés, entre autres petits boulots. Il inscrit des centaines de boutiques



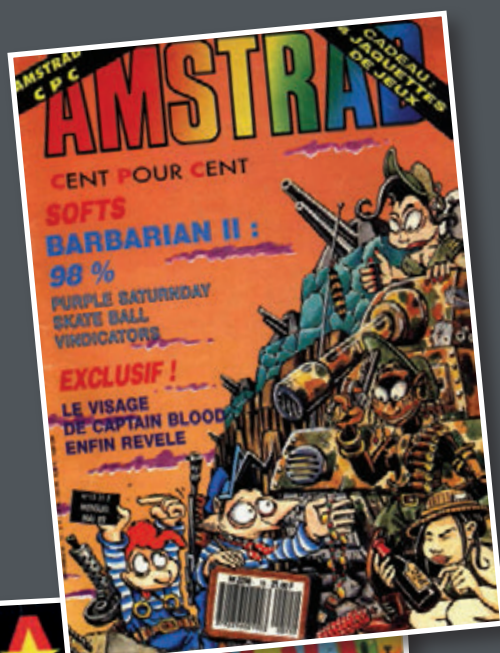
Image © Retro Computer Museum

Le CPC 664 n'a été vendu que pendant six mois avant qu'Amstrad ne décide de le remplacer par le CPC 6128 à 128 Ko.

de Londres dans son carnet d'adresses en travaillant comme commercial dans plusieurs sociétés, dont Robuk Electrical, R. Henson et Binatone. Bref, il est bien armé quand il fonde Amstrad en 1968.

Au début, il revend des produits *rebrandés*, mais l'idée de fabriquer ses propres produits et de les vendre moins cher que la concurrence s'impose rapidement à lui. Ses premières protections de chaînes Hi-fi, peu coûteuses à produire grâce à des techniques de

AMSTRAD



L'Amstrad a très bien marché en France et a eu droit à plusieurs magazines dédiés, dont *Amstar*, *CPC*, *Amstrad 100%* et *Amstrad Magazine*.

► moulage par injection, se vendent bien et très vite, Amstrad commence à fabriquer des amplificateurs et des tuners radio.

Mais la société de Lord Sugar décolle vraiment avec ses appareils de musique tout-en-un. Amstrad combine un amplificateur, un tuner et un lecteur de cassettes dans un seul appareil qui ne demande pas de branchements ou de réglages compliqués. Les audiophiles détestent, mais ils ne sont pas la cible de Lord Sugar.

“À l’époque, dans le milieu de l’audio et de la hi-fi, les gens pensaient – à tort – que les grosses marques japonaises avaient quelque chose de très, très spécial”, nous dit-il. “Mais en réalité, elles n’avaient rien de particulier. Le prix des produits qu’on fabriquait et qu’on vendait correspondait à leurs coûts de production, et pas à ce que les gens pensaient qu’ils valaient.”

Si Amstrad fait des voitures et des radioréveils, Lord Sugar commence à s’intéresser de près à un nouveau marché. Il a observé les succès de Sinclair, de Commodore et d’Acorn dans le milieu de la micro-informatique et a repéré un problème qu’il pense pouvoir régler.

“Leurs ordinateurs monopolisaient le téléviseur de la maison”, souligne-t-il. “Il fallait se brancher dessus et régler la modulation de fréquence sur une certaine station. Et vous deviez aussi brancher sur la machine un lecteur de cassettes externe pour charger les programmes. C’était très, très compliqué.”

Lord Sugar pense pouvoir faire sur micro qu’il a fait dans la hi-fi : “Ma solution était très simple. Tout-en-un. Vendre un ensemble avec son propre écran et son propre lecteur de données. On déballe, on branche, et ça marche. Pas de câbles dans tous les sens. C’était ça, la philosophie d’Amstrad. On voulait vous faciliter la vie.” Mais Lord Sugar comprend aussi que s’il veut vendre un ordinateur, il doit le concevoir complètement de zéro. Il n’y a donc pas de temps à perdre...

“Pour faire les choses sagement, il aurait fallu environ un an pour concevoir un ordinateur”, explique Roland Perry, qui travaillait à l’époque chez Ambit International, à la fois fournisseur de composants et société de consulting en technologie. “Amstrad a confié la tâche à deux types qui avaient déjà bossé avec eux, mais ces types ne comprenaient pas l’énormité de la tâche, et quand ils ont réalisé qu’ils n’y arriveraient jamais, ils ont tout laissé tomber...”

Quand il l’apprend, Bob Watkins, le directeur technique d’Amstrad, se tourne vers Ambit et leur demande s’ils peuvent sauver le projet.

“Ils cherchaient quelqu’un d’assez dingue pour se croire capable de reprendre les choses en main et de tout finir en trois mois !” nous dit Roland en riant. “Et c’est ce qu’on a fait !”

Lord Sugar pensait que la conception d’un ordinateur était plus simple : “On était une société de produits électroniques grand public, et pour moi, un ordinateur était un produit électronique comme les autres. Je sentais que si on appliquait notre stratégie de production de masse pour ce projet, on décrocherait le jackpot.”

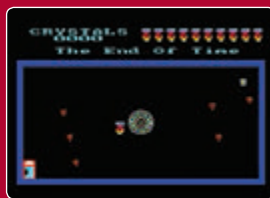
Pour imaginer ce premier ordinateur, Amstrad



En 1992, Amstrad a sorti un portable à architecture Z80 de la taille d’une feuille A4 : le NC100 Notepad.



10 JEUX LÉGENDAIRES DE L'AMSTRAD

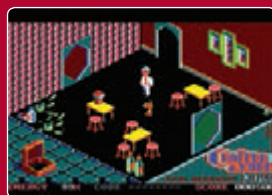


ROLAND IN TIME

□ Il y a eu 8 jeux *Roland* sur Amstrad CPC, entre 1983 et 1985 : “Il y a eu *Roland On The Ropes*, *Roland In The Caves*, Roland fait ça, je ne me rappelle plus de tous,” nous avoue Lord Sugar. “Le personnage sautait dans tous les coins. Il tient son nom de Roland Perry.”

CRAFTON ET XUNK

□ Sortie à l’origine sur CPC, cette amusante aventure isométrique est un jeu français où l’Amstrad a très bien marché. Ce petit bijou signé Rémi Herbulot et Michel Rho est à la fois graphiquement superbe, magnifiquement animé, doté de très belles musiques... et un sacré défi !

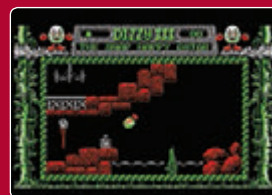


GRYZOR

□ ... ou *Renegade*, ou tout autre classique d’Ocean, souvent superbes sur CPC grâce au talent du graphiste Mark K. Jones. *Gryzor* est long, bourré d’armes et terriblement plaisant à jouer. Les joueurs sur CPC 6128 avaient en plus droit à une version améliorée du jeu.

FANTASY WORLD DIZZY

□ L’un des rares jeux Amstrad portés sur Spectrum, et non l’inverse, les jumeaux Oliver ayant fait du CPC leur plateforme de prédilection. Par coïncidence, *Fantastic World Dizzy* était développé quand Amstrad a racheté le Spectrum.



BURNIN' RUBBER

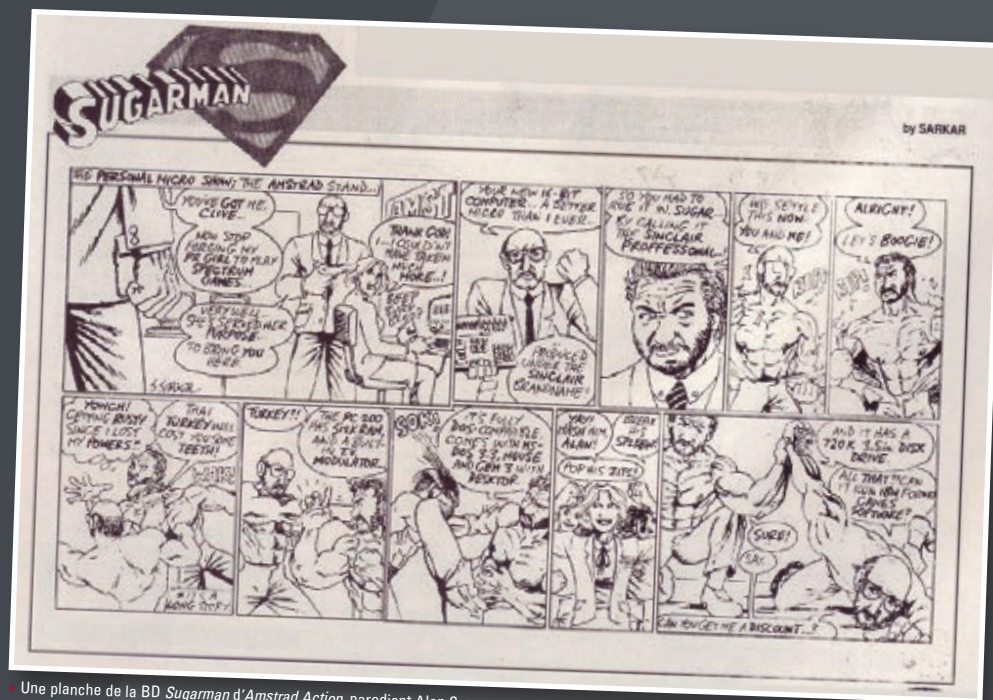
□ Un jeu de lancement inclus dans la boîte des GX4000, 464 Plus et 6128 Plus, histoire de démontrer la puissance de ces nouvelles machines. Cette version officielle de *WEC Le Mans*, conçue par Ocean, présente de superbes effets de *sprite scaling* et de magnifiques graphismes.

étudie les points forts et les points faibles du Commodore 64, du BBC Micro et du Spectrum. Le Motorola 6502 (le microprocesseur de l'Apple IIe, du Commodore PET, du BBC Micro, du Commodore 64 et de tant d'autres) est ainsi retenu. Mais quand Roland passe chez Locomotive Software, les choses changent rapidement...

"Roland est venu nous voir avec un prototype d'ordinateur", raconte Richard Clayton, cofondateur de Locomotive Software. "Il voulait savoir combien de temps ça nous prendrait pour adapter notre interpréteur BASIC dessus, et vu qu'il n'y avait pas encore vraiment de code existant, pour aussi écrire un système d'exploitation simple pour la machine. Je lui ai dit qu'il nous faudrait environ six mois. Le problème, c'était que le système tournait sur un 6502 et que notre BASIC était conçu pour le Z80. Je lui ai dit que le convertir sur un Z80 ne nous prendrait que quatre mois. Alors on a appelé notre ami Mark-Eric 'Mej'



En Allemagne de l'Ouest, Schneider a distribué des produits Amstrad sous sa propre marque.



Une planche de la BD *Sugarman* d'Amstrad Action, parodiant Alan Sugar.

Jones, ingénieur hardware, pour qu'il vienne jeter un œil. Il a vite remarqué que le circuit ne fonctionnerait pas, parce que les puces n'étaient ni alimentées, ni connectées, et il a suggéré de reprendre aussi tout le hardware." Roland en ressort convaincu qu'il vaudrait mieux passer à un processeur Z80.

Perry donne le feu vert et Locomotive se met au travail, avec comme date-butoir le mois de janvier 1984.

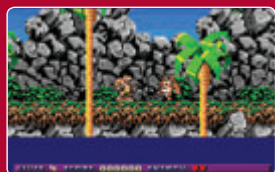
"C'était un sacré boulot et de très longues journées de travail", se souvient Richard, "mais on y est arrivés." Ils pensent à modifier leur BASIC pour qu'il soit plus explicitement logique, et ajoutent des commandes comme 'DRAW', 'INK' ou 'FILL'. Mej suggère à Amstrad de réduire le nombre de composants dans la machine et de rassembler plusieurs éléments sur une seule puce, afin de réduire les coûts de production. "En plus, ça compliquait les choses pour nos amis asiatiques, si l'envie leur prenait de cloner la machine," ajoute Richard.

Il en ressort finalement un ordinateur commercialement exploitable et en avril 1984, Amstrad dévoile son bébé, l'Amstrad CPC 464. "On avait conçu une machine 8-bits polyvalente capable de faire tout ce que les autres micros pouvaient faire", nous dit Lord Sugar. Mais le 464 est vendu avec un lecteur de cassette intégré et un moniteur, et le tout est alimenté par le biais d'une seule prise de courant. L'ordinateur embarque aussi 64 Ko de mémoire (Lord Sugar savait que les acheteurs potentiels compareraient les chiffres), 27 couleurs, trois modes d'affichage et des prises pour deux joysticks.

L'ordinateur est vendu 2990 francs avec écran monochrome et 4490 francs avec écran couleur (soit un peu plus de 600 € actuels), soit le prix d'un ordinateur concurrent sans écran. Les acheteurs peuvent aussitôt se familiariser avec le BASIC ou insérer une cassette et charger un programme. "Mais le problème, c'était de trouver des gens pour écrire des

PREHISTORIK 2

Amstrad voulait que les extras du Plus ne soient disponibles que sur les jeux vendus sur cartouche, mais les développeurs ont vite trouvé comment contourner le problème. Sur cassette et sur disquette, *Prehistorik 2* tire parti des capacités graphiques et de la palette de couleurs étendue, au prix tout de même de quelques ralentissements.



BATMAN

Le tout premier jeu *Batman* est également sorti sur Amstrad PCW, prouvant que la machine de traitement de texte pouvait accueillir des jeux. Les sons sont horribles, les graphismes en monochrome, mais cette aventure isométrique n'en est pas moins très jouable.

SONIC THE HEDGEHOG

Eh oui, ce hit de la Mega Drive est sorti sur l'Amstrad Mega PC, dans une version totalement identique à l'originale. Il faut dire que c'était exactement le même jeu, branché sur le port Mega Drive de cet hybride PC-console et tout à fait jouable avec la manette incluse.



BLOCKADE

Ce clone de *Tetris* (et ses deux variantes *Super Blockade* et *Trikade*) a été conçu pour l'écran large et étroit du Notepad d'Amstrad (une machine ennuyeuse plus taillée pour le traitement de texte et les tableaux que pour le jeu).

PRINCE OF PERSIA

La réalisation de la version CPC de ce classique, vendue en bundle avec le PC5286, frôle le niveau des machines 16-bits. Cet ordinateur à destination des joueurs était vendu avec un joystick et un écran VGA de 14 pouces, et affichait 256 couleurs sur une palette de 250.000.





LE BUSINESS DE L'AMSTRAD

Le marché de l'informatique grand public en pleine croissance.



» En 1986, un compatible IBM-PC à moins de 5000 francs était une vraie révolution !

"On a renversé le marché", fanfaronne Lord Sugar à propos de l'entrée d'Amstrad dans l'arène du compatible IBM-PC en 1986, avec le PC1512 et ses 512 Ko. "En un an et demi, on détenait 25 % du marché européen. Le prix de la machine, très en deçà de celui de la concurrence, y est bien sûr pour beaucoup."

Pour créer des ordinateurs compatibles IBM-PC à vendre dans le monde entier, Lord Sugar demande aux ingénieurs d'Amstrad de décortiquer un PC. "On s'est aperçus que les composants de la machine ne justifiaient pas le prix qu'en demandait IBM", explique Lord Sugar. "Nos PC ne coûtaient pas moins cher à faire que tous les autres : on les vendait juste à un prix plus raisonnable."

Et ça marche, puisqu'Amstrad écoule des millions d'unités.

"Les ventes ont explosé", nous affirme Lord Sugar. Même si Amstrad décide d'abord de ne pas acheter de licence MS-DOS, mais d'opter pour le DOS-Plus de Digital Research, la machine peut facilement faire tourner des titres très populaires comme *Monkey Island* et *Elite*. Un port joystick est également présent sur le clavier. Bien d'autres modèles de PC ont suivi, dont la gamme des portables PPC, mais les joueurs que nous sommes relèvent tout particulièrement le PC5286 et le Mega PC. Le premier est un PC 286 cadencé à 16 MHz, avec un disque dur de 40 Mo et une mémoire embarquée de 1 Mo. Une machine à destination des gamers, vendue avec *Prince Of Persia*, *F-15 II* et *Links*.

Le Mega PC est le produit d'un accord avec Sega, en 1993, intégrant à la fois le hardware de la Mega Drive et son processeur 68000,



» Aujourd'hui collector, le Mega PC pouvait faire tourner des jeux Mega Drive européens, japonais, américains et même sans licence !

mais aussi une puce Intel 80386SX 32-bits d'Intel. Malgré son disque dur de 40 Mo, sa mémoire de 1 Mo extensible à 16 Mo et sa manette incluse, la machine ne s'est pas très bien vendue... mais au moins, elle n'a pas donné lieu à un casse-tête comme celui de 1989. Cette année-là, Amstrad a fait les gros titres en étant obligée de remplacer tous les disques durs des modèles PC2386 à cause d'un défaut du Seagate ST227R inclus à l'origine. Cette mauvaise presse a très largement entamé la réputation d'Amstrad, qui a perdu sa position dominante sur le marché du PC.

► programmes pour notre ordinateur, alors que le Sinclair avait déjà des millions de jeux", se souvient Lord Sugar. "Convertir ces développeurs au CPC 464 a été notre plus grand défi !" Pour encourager les développements, Amstrad envoie des prototypes aux studios de jeux, mais ouvre aussi sa propre division, à la fois concepteur de jeux, rédaction de magazines et de manuels d'instructions et club d'utilisateurs. À Noël 1984, ce sont pas moins de 200.000 CPC 464 qui trouvent acquéreur. Amstrad s'est fait une place, mais il faut déjà penser à l'avenir :

"On a d'abord choisi les cassettes, parce qu'on voulait garder un prix agressif, et un lecteur de disquette aurait doublé la facture", explique Roland. "Mais on avait un lecteur de disquette externe pour le 464, et on s'en servait pour charger des jeux pendant nos démonstrations, au lancement. Quand le CPC a été mis en vente, on a été inondés de demandes d'utilisateurs qui nous demandaient de mettre un lecteur de disquette dans le 464. On a donc obéi à cette énorme demande."

Le CPC 664 – nom de code 'IDIOT' pour *Includes Disk Instead Of Tape* ('des disquettes à la place des cassettes') sort en avril 1985.

"Le marché était en train de changer et il fallait plus de données qui chargeaient plus vite, alors on a intégré le lecteur de disquette dans un nouveau CPC", raconte Lord Sugar. "Il fallait suivre le vent."

"Mais on vendait aussi à l'étranger et les distributeurs nous disaient qu'ils ne pourraient plus vendre un ordinateur avec 64 Ko, que ça ne suffisait plus", ajoute Roland. "Alors une autre équipe d'ingénieurs a travaillé sur le CPC 6128 – en gros, un 664 avec 128 Ko de mémoire, qui est

d'abord sorti aux États-Unis."

La distribution américaine est confiée à Jose Luis Domínguez d'Indescomp, qui avait plus tôt harcelé Amstrad pour vendre le CPC 464 en Espagne. Si Lord Sugar avait des doutes vis-à-vis du marché espagnol

(sans doute à raison, vu que des magouilles sur les taxes d'importation sur les ordinateurs de 64 Ko de RAM ou moins ont obligé Amstrad à souder une barrette de 8 Ko supplémentaire, inutilisée et purement 'décorative'), Jose s'en est très bien tiré sur le territoire ibérique.

Lord Sugar hésite également à lancer le CPC 6128 aux USA, certain que le marché américain est plus compliqué – et hostile aux fabricants informatiques européens. À raison, également : si les 64 Ko supplémentaires permettent de faire tourner le CP/M+ sur la machine (un bon argument de vente), les prix de vente imposés par Indescomp en font un cuisant échec. La version couleur, avec le traitement de texte *Amsword* et un jeu *Roland In Time*, était vendue 799 \$



(environ 1500 € actuels) et celle avec un écran monochrome, plus *Wordstar* et trois disquettes vierges s'affichait à 699 \$ (soit environ 1300 €, là encore en prenant en compte l'inflation).

En Europe, le 6128 remplace le 664 après seulement six mois : "On n'aurait pas dû le faire si tôt, on aurait dû attendre quelques mois de plus. Après tout, pas grand-monde, en Europe, ne savait qu'on avait lancé un 6128 aux États-Unis", nous dit Roland. Le 6128, avec ses 128 Ko de RAM et son lecteur de disquette, est une machine de jeu très décente et séduit bien des joueurs, surtout en France où la machine est un énorme succès.

Certains jeux exploitent d'ailleurs particulièrement bien cette RAM supplémentaire, comme *Nigel Mansell's World Championship*, *Hero Quest* et *Switchblade*.

Lord Sugar n'est pas un grand amateur de jeux : "Je jouais à des jeux d'échecs, et parfois à des shoot-'em-ups, juste pour essayer", nous confie-t-il. "Mais j'étais loin d'être un expert en la matière !" Il s'intéresse plus aux affaires et s'assure qu'Amstrad lance un nouveau produit chaque année. En juillet 1984, il lance l'idée d'un nouvel ordinateur, avec un moniteur de taille A4 doté d'une imprimante et d'un lecteur de disquette intégrés. Quand le premier modèle de PCW, une machine à traitement de texte conçue pour remplacer

les machines à écrire, sort en 1985, il arbore cependant un moniteur monochrome standard et une imprimante neuf brochés classique séparée.

"Le PCW visait autant les auteurs en herbe que le gérant de société ou le curé qui préparait ses sermons hebdomadaires", nous dit Roland.

Locomotive Software participe cette fois encore à la conception et développe le traitement de texte *LocoScript*. Mais Lord Sugar est un peu déçu : "Ce qu'il voulait vraiment, c'était une machine à écrire électronique, et il n'aimait pas qu'il faille terminer d'éditer un document avant de l'imprimer", raconte Richard. Malgré tout, les ventes du PCW sont phénoménales et éloignent Amstrad de la gamme CPC. Il y aura en tout 6 modèles de PCW jusqu'en 1995. "Je n'ai jamais compris pourquoi personne n'a construit de machine équivalente pour nous concurrencer", s'interroge Roland. "On avait le marché pour nous tout seuls."

On ne peut pas en dire autant pour la gamme de PC d'Amstrad. Amstrad ouvre le marché PC au grand public avec son premier modèle PC1512, lancé en 1986 à moins de 10.000 francs (soit pratiquement deux fois moins que les machines concurrentes et environ 2000 € actuels). 30 modèles (de bureau et portables) suivront et si deux d'entre eux sont particulièrement taillés pour le jeu (le PC5286 et le Mega PC), la majorité cible prioritairement

"JE N'AI JAMAIS COMPRIS POURQUOI PERSONNE N'A CONSTRUIT DE MACHINE ÉQUIVALENTE POUR NOUS CONCURRENCER"

Roland Perry

Le PCW8256 est une évolution de la gamme CPC, principalement à destination des professionnels.



AMSTRAD PCW

L'aventure d'une machine à traitement de texte.

Quand Amstrad lance la gamme PCW en 1985, elle ne sait pas qu'elle a donné le jour à une gamme d'ordinateurs qui restera extrêmement populaire sur sa terre natale, pour n'être battue en termes de volumes écoulés que plus de 30 ans plus tard, par les 8 millions d'exemplaires du Raspberry Pi en 2016. Pas mal, pour une machine conçue pour envoyer la machine à écrire aux oubliettes...

Le premier modèle PCW8256 embarquait 256 Ko de mémoire, un clavier avec des touches de fonction pour couper, copier, coller et imprimer, et une imprimante. "C'est la même philosophie que le CPC", nous dit Lord Sugar. "Une solution complète, simple et accessible." Le principe est celui d'une machine à traitement de texte, avec une résolution de 90x32 pour afficher une pleine page A4 sans avoir à scroller.

"Avant le PCW, les gens devaient acheter un programme pour leur ordinateur, mais aussi une imprimante à part et un moniteur en plus. Mais je me suis dit qu'il fallait rassembler tout ça dans un seul appareil : le moniteur et l'électronique dans une boîte, un lecteur de disquettes intégré, et un clavier devant. Sur les premiers concepts, l'imprimante était intégrée sur le haut de la boîte, mais on a changé d'avis en se disant que ce n'était pas pratique."

Amstrad a continué d'affiner sa gamme. Le 8256 a été suivi par le PCW8512, avec 512 Ko de RAM et deux lecteurs de disquettes 3 pouces ; le PCW9512 a remplacé l'écran vert par un moniteur noir et blanc et le PCW9256 est arrivé avec son lecteur de disquettes 3,5 pouces. Le PCW16 est sorti en 1995 avec une nouvelle interface graphique, mais comme le Mega PC, il ne s'est pas très bien vendu.

Quelques jeux s'y sont aventurés, notamment des titres d'Infocom, de *Level 9* et de *Magnetic Scrolls*, mais aussi des jeux célèbres comme *Batman*, *Head Over Heels*, *Match Day II* ou *Last Ninja 2*. "Le PCW était le premier ordinateur pour lequel il y avait des listes d'attente, dans les grands magasins", nous dit Roland Perry. "Et les revendeurs ne pouvaient pas rediriger les consommateurs vers d'autres produits équivalents, parce qu'on n'avait pas le moindre concurrent!"



AMSTRAD



MAIN BASSE SUR SINCLAIR

Comment Amstrad a repris le Spectrum.

Lord Sugar savait ce qu'il allait faire des Spectrum bien avant qu'il ne décroche le téléphone pour faire une offre de rachat de ses marques et produits à Sir Clive Sinclair. Il avait déjà demandé à un de ses designers de plancher sur le sujet et à ses ingénieurs d'ouvrir un Spectrum pour faire la liste de ses composants et estimer les coûts de fabrication.

En connaissance de cause, Lord Sugar savait qu'il pourrait réduire les coûts et faire de confortables profits avec les machines Sinclair. Après quelques négociations, un accord est trouvé et il récupère le Spectrum.

C'est alors qu'Amstrad se rend compte qu'elle a un autre atout entre les mains : l'ancien ingénieur de Sinclair Richard Altwasser, qui est entré un peu plus tôt chez Amstrad. Richard Altwasser connaissait bien les entrailles du Spectrum et en a profité pour modifier la carte mère de la machine et améliorer les capacités sonores de sa puce.

Très vite, le Spectrum +2 à cassettes sort, avec un meilleur clavier et un design semblable à celui du CPC 464. Il s'écoule à 250.000 exemplaires en un an, avant d'être remplacé par le Spectrum +3 à disquettes 3 pouces. La machine intègre l'AMSDOS sur une ROM 64 Ko, mais n'est pas totalement compatible avec le hardware et le software Spectrum 48 Ko. Les deux machines ont été produites en Asie pour réduire encore les coûts, mais aussi résoudre un gros problème : "Le taux de retour des Spectrum était horrible. On en recevait plus qu'on en vendait!", nous apprend Lord Sugar. "Je ne sais pas pourquoi, mais ils avaient de gros problèmes techniques..."

Il n'a jamais été question de faire disparaître la marque Sinclair, comme le confirme Roland Perry : "On a juste repris en main la production pour faire des machines plus abordables et plus fiables."

► les utilisateurs professionnels et représentent près d'un quart du marché informatique européen.

Mais Amstrad veut toujours plus. Le 7 avril 1986, la société annonce avoir racheté les droits de production et de distribution des ordinateurs Sinclair existants et à venir, pour 56 millions de livres sterling (soit l'équivalent de 13 millions d'euros actuels). Ce n'est guère une surprise : Sinclair Research a vendu plus d'un million de Spectrum et représente encore 40 % du marché de la micro domestique, mais les finances n'étaient plus très roses, depuis l'année précédente : si Dixons n'avait pas acheté 160.000 Spectrum Plus et leurs écrans pour 10 millions de livres, la société aurait déjà fait faillite.

"Sinclair allait déposer le bilan, alors on leur a racheté les droits sur leurs propriétés intellectuelles", nous raconte Lord Sugar. "On a pris le Spectrum Plus et on l'a modifié en rajoutant un enregistreur à cassettes. On en a vendu des centaines de milliers."

Parallèlement, Amstrad n'a pas complètement abandonné le CPC.

En 1988, la société commence à revisiter le 464 et le 6128 pour se tailler une plus grosse part d'un marché en pleine expansion. Amstrad envisage aussi de s'attaquer à Nintendo avec la console de jeu GX4000, basée sur le même processeur Z80A à 4 MHz que le CPC, mais avec des composants supplémentaires qui lui permettent d'afficher des sprites hardware de 16x16 pixels et 16 couleurs, de gérer un scrolling hardware et de donner l'illusion de plus de sprites et de couleurs avec ses interrupteurs de scanlines (lignes de balayage). L'audio est pris en charge par un contrôleur DMA (accès

mémoire direct) qui soulage le processeur et les cartouches embarquent 128 Ko de code accessible.

Mais malgré sa palette de 4096 couleurs, le GX4000 reste une machine 8-bits, à une période dominée par les 16-bits. De plus, la plupart des cartouches sont de simples portages de jeux CPC. "La GX4000 n'était pas terrible, et elle est sortie à une époque où l'on essayait de ressusciter des produits basés sur le 464. Honnêtement, ça n'a pas très bien marché", nous avoue Lord Sugar. Pourtant, Roland n'a pas de regrets : "Pour moi, la GX4000 et la Plus ne sont pas une erreur. Beaucoup de monde nous harcelait pour qu'on fasse quelque chose à partir des plateformes existantes, et on avait de quoi rivaliser avec Nintendo. Alors on a tenté le coup."

La GX4000 ne s'est écoulee qu'à 15.000 consoles et a été bradée quelques mois après sa sortie, signant par la même occasion la mort de la gamme CPC. Amstrad s'est ensuite concentrée sur les PC et les PCW, tout en



Il peut sembler aujourd'hui rudimentaire comparé aux MacBook et aux Surface, mais le PPC512 était un portable vraiment impressionnant à l'époque.

Image © Retro Computer Museum



Le système de visioconférence de l'E-m@iler ne fonctionne plus aujourd'hui, le service ayant été coupé en 2011. Mais on peut toujours téléphoner avec!

s'essayant ci et là à d'autres marchés. Dans les années 90, Amstrad fabrique des décodeurs et des paraboles satellite, en partenariat avec un gros service de télévision anglais (le réseau Sky du milliardaire Rupert Murdoch). À partir de 1999, ces décodeurs ont intégré un service de télévision interactive, *Open*, proposant divers jeux assez simples, dont *Beehive Bedlam*, *Fathom*, *Big Top Drop*, *Sheep Dip*, et des versions de *Tomb Raider* et de *Corporal Cluck*.

Deux ans plus tard, Amstrad PLC bat de l'aile et ses parts sont partagées entre Viglen et Betacom. Betacom est rebaptisée Amstrad PLC et sort un combiné téléphone/messagerie électrique, l'E-m@iler, qui sera suivi par l'E-m@iler Plus et le vidéophone E3. Ces deux derniers modèles incluent un émulateur Spectrum, que les utilisateurs peuvent utiliser en téléchargeant des jeux Spectrum. L'E3 était même vendu avec une manette.

Mais l'obsession de Lord Sugar pour ces appareils a de tristes répercussions...

Bob Watkins, qui a travaillé chez Amstrad pendant 25 ans, aurait démissionné en 2001, certain que ces machines ne fonctionneraient pas. Lord Sugar les a défendues, et cela lui a coûté son poste de président de la société : il est poussé à la démission en 2008. "Le problème, c'était qu'il n'y avait pas de *business model viable*," nous dit Roland. "Et il en fallait un, parce que l'appareil était fortement subventionné. Mais là non plus, ça n'a pas été une perte de temps. Amscreen, une société très prospère dirigée par le fil aîné d'Alan Sugar, Simon, est l'héritière de l'Em@iler. Elle vend des emplacements publicitaires sur des panneaux numériques. Comme quoi on peut réussir après un échec commercial."

Aujourd'hui, Amstrad appartient à BSKyB, qui a racheté la société en 2007 pour 125 millions de livres (environ 180 millions d'euros). Lord Sugar est encore plus célèbre en Angleterre, suite à sa participation à la version anglaise de *The Apprentice* (comme Donald Trump aux USA et Bruno Bonnell chez nous – la version française a été déprogrammée au bout de 2 épisodes).

Si les ordinateurs font désormais partie du passé de Lord Sugar, il en garde un souvenir ému, surtout de l'ère CPC : "Je suis étonné que des gens utilisent encore ces machines aujourd'hui", nous dit-il. "C'était il y a bien longtemps, et les choses ont bien changé depuis, mais j'ai adoré cette époque géniale." ✨

"JE SUIS ÉTONNÉ QUE DES GENS UTILISENT ENCORE CES MACHINES AUJOURD'HUI"

Lord Sugar



LE CPC OUBLIÉ

Richard Clayton et Roland Perry nous donnent des détails sur cet ordinateur jamais sorti...

Après la sortie du 6128, la gamme CPC est mise de côté, et Amstrad se concentre sur les marchés du PC et du PCW, avant de revenir brièvement au CPC avec la gamme Plus. Mais d'autres *Colour Personal Computers* étaient prévus...

Mark-Eric Jones de Data Recall et de Locomotive Software a ainsi été commissionné pour concevoir une autre machine en parallèle



Image © oldcomputer.info

» L'ANT aurait repris le boîtier du PCW, avec un clavier plus proche de celui du CPC.

au développement du PCW 8256. Cet ordinateur baptisé ANT (pour *Arnold Number Two*) devait être à la fois compatible avec le PCW et le CPC.

Roland Perry et Richard Clayton de Locomotive Software nous en ont dit plus sur cette machine, qui aurait dû être une version couleur du PCW avec un émulateur CPC : "Les logiciels CPC auraient été émulés, avec quelques petites choses en plus", nous dit Richard. "Il y avait beaucoup de points communs entre le CPC et le PCW."

Cet ordinateur aurait vraisemblablement embarqué 256 Ko de RAM. "Comme le PCW, et avec le même système de gestion de la mémoire", souligne Richard. "Mais on a aussi pensé mettre plus de mémoire. 512 Ko, comme les plus gros modèles de PCW", ajoute Roland.

Les joueurs auraient été bien

servis, avec ce surplus de mémoire, même si Richard rappelle qu'en mode couleur, la résolution n'aurait pas été la même que sur PCW."

Locomotive aurait fourni une nouvelle version de *LocoScript* et du système d'exploitation CP/M, avec le même firmware/BASIC que le CPC. L'ordinateur aurait aussi chargé un écran de CPC 464 : "Le *boot loader* disait au hardware de l'émuler, exactement comme pour le PCW, en ce sens qu'il n'y avait que le software à charger sur disquette", explique Richard, qui possède toujours un prototype de la machine.

"L'idée était de pouvoir faire tourner tous les programmes existants sur CPC et PCW, sur une même machine", ajoute Roland. "On pouvait basculer entre les différents modes écran, mais je ne crois pas qu'il était possible de passer du moteur CPC au moteur PCW ou inversement."

"Je pense que ce serait faisable, peut-être en examinant la piste 0 d'une disquette, pour booter sur le *Locoscript* ou l'environnement CP/M depuis ladite disquette, ou en basculant sur une image de la ROM du firmware CPC", intervient Roland.

Le boîtier de la machine aurait été le même que le PCW et le clavier du CPC. "Les touches du clavier devaient être à des endroits spécifiques, pour certains jeux, et pas dispersées comme elles l'étaient sur un clavier PCW", souligne Roland.

Mais pourquoi cette machine n'a-t-elle jamais vu le jour ? "C'est en partie notre faute. On était à fond sur le *LocoScript* et on n'a pas fait grand-chose pour l'ANT," confesse Richard. "Et puis, Amstrad a décidé que ça ne valait plus le coup, quand les machines 16-bits ont pris de l'importance."