

# retro\*GAMER

VIEUX!

# Collection



VOLUME 19

Le guide ultime  
des classiques  
du jeu vidéo



ARCADE | SEGA | ATARI | MICROSOFT | SONY | NINTENDO | AMSTRAD



200 PAGES  
DE PUR  
RETRO GAMING

FRANCE / BELGIQUE / ITALIE : 12,90€ - SUISSE : 21 CHF

L 16409 - 19 - F: 12,90 € - RD



# retro\* GAMER Collection

Le guide ultime des classiques du jeu vidéo

## SOMMAIRE



18



36



44



64

### DOSSIERS

- 8 **Les 35 ans du CPC\*464**
- 56 Zoom sur la **Game Boy Color**
- 120 **Licence ? Quelle licence ?**
- 178 Carnets de route :  
**Mon premier mois  
chez Ocean Software**

### MAKING OF

- 18 **The Eidolon**
- 36 **The Getaway**
- 72 **Gauntlet : the third encounter**
- 110 **Super Mario World 2 :  
Yoshi's Island**
- 136 **EyeToy: Play**

### IL ÉTAIT UNE FOIS...

- 78 ... **Baldur's Gate**
- 102 ...**Cool Spot**
- 158 ...**Shenmue**

### TAILLONS BAVETTE...

- 48 ...avec **Ashley Routledge**  
et **Dave Saunders**

### SORTEZ LES ARCHIVES

- 22 **Emerald Software**
- 96 **Bits Studios**
- 144 **Coktel Vision**

### TRÉSORS OUBLIÉS

- 44 **Spécial Gamate**
- 128 ...**Spécial Atari 8-bits**

### LE GUIDE ULTIME

- 28 **Spyro le dragon**
- 64 **Toki**
- 88 **Narc**
- 130 **R-Typell**
- 150 **Ninja Gaiden**
- 170 **Mega Man II**



78



# LES 35 ANS DE L'AMSTRAD CPC 464



CPCULTE!

## CODEMASTERS

Le spécialiste du gros jeu à petit prix



### SUPER ROBIN HOOD

□ S'il est loin d'être original, le jeu de plateforme 16 couleurs des frères Oliver s'appuie sur les atouts du CPC. Le jeu est ardu, mais pas impossible, grâce surtout à une barre de vie qui remplace les traditionnelles morts instantanées et des mécaniques de jeu qui se focalisent plus sur la récupération d'objets difficiles à atteindre que sur des obstacles mortels à surmonter.



### DIZZY

□ Lorgnant autant sur le puzzle que sur la plateforme – des objets spécifiques servant à passer des obstacles –, la première aventure de Dizzy l'œuf à pattes opte pour le mode 4 couleurs, mais la palette judicieuse et les détails des graphismes dans ce mode d'affichage haute résolution ne l'en rendent pas moins attrayant.



### PRO BMX SIMULATOR

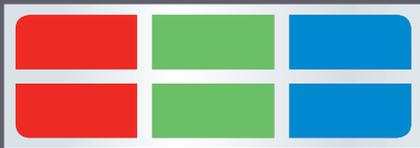
□ Conçu par Richard Darling, mais programmé par Philip et Andrew Oliver, ce titre est une version améliorée de *BMX Simulator*. Les graphismes 16 couleurs de cette version CPC sont plus jolis que sur Spectrum ou Commodore 64 et le jeu inclut un multijoueur à quatre (les autres versions se limitant à deux), plus un mode 'Expert' avec des chronos raccourcis et des collisions entre concurrents.



### CRYPTS OF TROGAN

□ Pour un titre vendu à petit prix, *Crypts Of Trogan* a tout d'une aventure vendue au prix fort. Comme *Dizzy*, le jeu exploite intelligemment le mode 4-couleurs du CPC, mais troque cette fois les puzzles par des combats contre des créatures magiques, de la plateforme périlleuse et des sorts et autres parchemins à récupérer. Sur CPC Plus, le jeu bénéficie en prime de couleurs supplémentaires et d'un scrolling amélioré.

# AD



**Le CPC 464 est arrivé bien après ses concurrents, mais il a eu droit à de beaux jeux et a ravi le cœur de bien des joueurs français ! Fêtons ensemble les 35 ans de ce petit ordinateur 8-bits dont le souvenir nous donne toujours le frisson...**

**Q**uand le CPC 464 sort en avril 1984 en Angleterre et en septembre de la même année en France, le marché du microordinateur 8-bits est déjà bien occupé par le Commodore 64, l'Oric 1 et le ZX Spectrum. Après un démarrage laborieux – d'aucuns diraient calamiteux –, Amstrad monte une équipe dirigée par Roland Perry pour remettre le projet sur les rails, comme l'explique l'ancien consultant hardware : "Il fallait absolument revoir le 464 pour Noël 1984, c'est pourquoi on a fait appel à nous dès le mois d'août 1983", se souvient Roland. "Amstrad savait qu'il fallait changer radicalement les choses, sinon le 464 ne marcherait jamais. On a donc eu un temps limité pour sauver le projet, revoir sa conception et le relancer comme produit conçu et distribué en interne. C'était court. Il fallait un an pour produire ce genre de machine, mais on était assez dingues pour relever le défi."

La présence de trois modes graphiques différents va profondément déterminer le catalogue des jeux 464, mais Roland souligne que cet aspect de la machine n'est pas de son fait : "Les modes graphiques ont été déterminés très tôt, car la puce graphique choisie ne pouvait pas faire autrement. La haute résolution, le mode 4-couleurs et le mode multicolore, c'était un peu comme avoir le cul entre trois chaises."

La fin de l'année 1983 approche à grands pas quand l'équipe de Roland réussit à achever un prototype d'ordinateur. "La première semaine de décembre 1983, j'ai pris en urgence l'avion pour le Japon avec le prototype sous un bras et un de mes ingénieurs sous l'autre, parce que les gens de l'usine nous disaient que si on voulait produire la machine pour le Noël suivant, il fallait leur montrer un prototype avant la fin de l'année présente. Nous sommes restés au Japon une semaine et demie pour leur montrer le prototype, et ils ont validé la mise en place de la chaîne de production."

De retour en Angleterre, Roland se concentre sur la partie logicielle pour que le 464 ne sorte pas sans software à son lancement sur le marché. "Le 464 était totalement conçu pour le jeu, c'était totalement sa raison d'être", souligne-t-il. "C'était au cœur de la stratégie commerciale, ►



► [Amstrad CPC] Le label Amsoft était là dès le lancement du CPC 464, avec de très bons jeux comme *Strangeloop*.





CPCULTE!

# OCEAN SOFTWARE

## Le roi de la conversion sur CPC 464

### HEAD OVER HEELS

□ Le portage CPC du jeu-culte de Jon Ritman et de Bernie Drummond est sans doute la meilleure version de ce titre, une sorte de *Knight Lore* à l'humour surréaliste où l'on dirige alternativement (ou simultanément, après les avoir rassemblés) deux personnages complémentaires afin de résoudre les nombreux puzzles qui parsèment les environnements isométriques du jeu.



### RENEGADE

□ *Double Dragon*, le successeur spirituel de *Renegade*, est plus connu grâce à son succès en arcade, mais la version CPC de *Renegade* bat celle de *Double Dragon* à plates coutures. Ce portage est aussi meilleur que ceux du C64 et du Spectrum, au demeurant excellents, grâce notamment à ses 16 couleurs qui le rapprochent visuellement de l'original d'arcade.

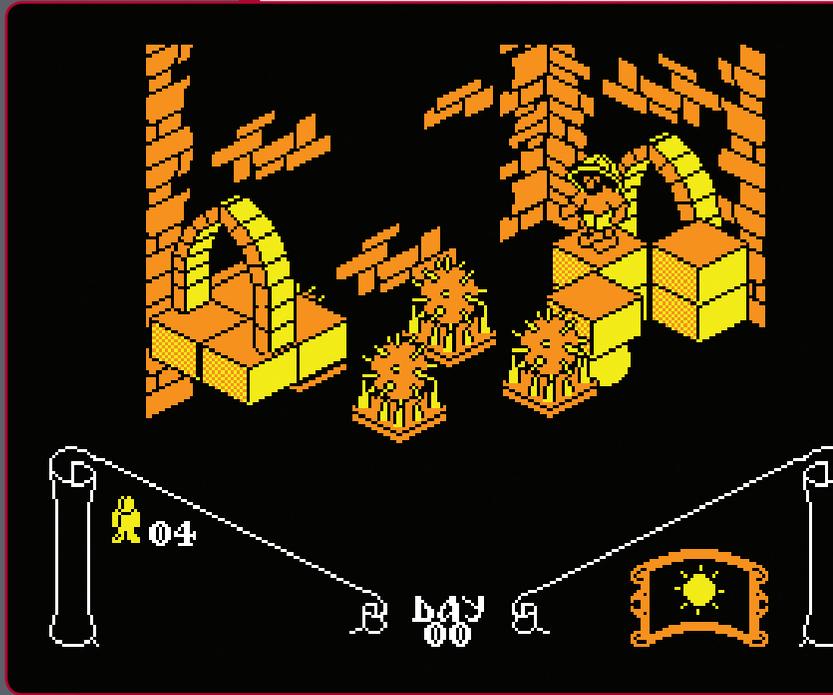
### GRYZOR

□ Certes, le premier niveau de la version CPC du *run-and-gun* de Konami ne scrolle pas comme son homologue d'arcade, mais c'est bien là son seul défaut! Tout le reste, c'est un feu d'artifice coloré et un gameplay ardu comme on aime, aussi bien dans les séquences vues de côté que dans les stages en pseudo-perspective. Mark K. Jones s'est dépassé, sur ce coup-là!



### CHASE HQ

□ Les jeux de course en perspective sont majoritairement bien foirés sur CPC, mais *Chase HQ* est l'exception qui confirme la règle. Il a évidemment fallu faire des concessions graphiques et le jeu est assez lent, mais le résultat est plus que respectable, et même meilleur que sur la borne d'arcade en termes de palette de couleurs.



» [Amstrad CPC] *Knight Lore* est certes né sur Spectrum, mais il est plus joli et bénéficie d'un meilleur environnement audio sur 464.

► et donc si on voulait en vendre, il nous fallait des jeux dès le départ. On ne pouvait pas mettre en vente une machine nue en espérant que les gens l'achètent dans l'espoir que des jeux sortiraient dessus. Non : l'objectif était que le CPC sorte avec une cinquantaine de titres d'éditeurs-tiers, disponibles au lancement." Involontairement, la recherche de titres de lancement auprès de studios de développement a conduit à la création d'un département d'édition au sein même d'Amstrad. "Des gens venaient nous voir avec des jeux et nous demandaient si on voulait bien les éditer", se souvient Roland. "Alors on est devenus éditeurs, presque par accident. C'est comme ça qu'Amsoft est né, juste pour aider à vendre le hardware. Je crois qu'Amsoft n'a jamais fait de bénéfices, mais sans cette structure, je suis sûr qu'on n'aurait pas vendu ces centaines de milliers de 464. D'une certaine façon, Amsoft a été un catalyseur."

comme le souligne le développeur Jon Ritman : "Je ne connaissais pas le 464, et je ne crois pas qu'il représentait une grosse part de marché à l'époque", nous dit-il, "alors Ocean a juste décidé de porter *Match Day* sur ce support. Mais les développeurs qui se sont occupés de ce portage n'en avaient rien à secouer, et le résultat est pitoyable. C'est pour ça que j'ai programmé moi-même les versions 464 suivantes!"

Jon signe ainsi une suite à *Match Day*, bien plus réussie, mais aussi des portages améliorés de *Batman* et de *Head Over Heels*, deux hits Spectrum qu'il a conçus avec son complice Bernie Drummond. "C'était chouette de faire des écrans haute définition en quatre couleurs, ça change pas mal de choses", nous dit Jon. "C'était un peu plus lent que la version

comme le souligne le développeur Jon Ritman : "Je ne connaissais pas le 464, et je ne crois pas qu'il représentait une grosse part de marché à l'époque", nous dit-il, "alors Ocean a juste décidé de porter *Match Day* sur ce support. Mais les développeurs qui se sont occupés de ce portage n'en avaient rien à secouer, et le résultat est pitoyable. C'est pour ça que j'ai programmé moi-même les versions 464 suivantes!"

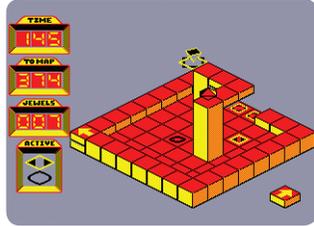


» [Amstrad CPC] Le 464 a eu de très bons portages de l'arcade, dont celui de *Yie Ar Kung Fu*.



» Rémi Herbulot a créé *Crafton* et *Xunk* sur 464 et porté *Macadam Bumper* sur ce support.

d'origine, vu qu'il y avait plus de données à gérer, mais on ne voit pas tellement la différence, dans un jeu isométrique de ce genre. *Match Day II* était un peu plus lent encore, mais il y avait pas mal de graphismes plus lourds à manipuler."



» [Amstrad CPC] *Spindizzy*, le puzzle game ardu, mais passionnant de Paul Shirley, a été conçu à l'origine pour le 464.

**L**e processeur du 464 et celui du Spectrum ayant bien plus en commun que leurs systèmes d'affichage des couleurs, Jon passe moins de temps à convertir le code des jeux d'aventure isométrique que son collègue graphiste n'en a besoin pour en adapter les graphismes. "Je n'ai presque rien eu à changer dans le code, pour le 464. Ça a dû me prendre deux ou trois jours", se souvient Jon. "Bernie, de son côté, avait conçu les graphismes pour le Spectrum et devait les transférer sur 464 pour les coloriser, et vu que le système d'affichage du 464 pouvait faire des choses impossibles sur Spectrum, il y a pas mal de différences entre les deux versions. Avec la palette monochrome du Spectrum, il fallait généralement dessiner un contour pour faire ressortir des objets, mais ce n'était pas nécessaire sur 464, grâce à sa palette de couleurs plus étendue. En revanche, ça demandait pas mal de travail de retouche pour que ça rende bien."



» [Amstrad CPC] Le 464 a eu droit à une très bonne version de *Druid*, le hit multiplateforme de Firebird très inspiré de *Gauntlet*...

## LE CRÉATEUR



**Roland Perry**, qui était à la tête du projet CPC 464, revient sur la genèse de la machine...

**Quels étaient vos principaux objectifs, quand vous avez commencé à concevoir le 464 ?**

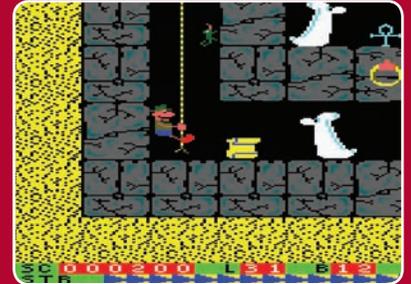
On voulait concevoir une machine avec des modes graphiques décents, assez proches de ceux de la concurrence – le Spectrum, le C64, etc. –, pour faciliter et encourager les conversions.

**Que pensez-vous de ces divers portages paresseux du Spectrum au 464 ?**

Je ne dirais pas qu'ils étaient meilleurs ou moins bien. C'était la même chose, mais sur un autre support. Je n'ai jamais entendu personne dire "Jouons plutôt à ça sur Spectrum, parce que c'est merdique sur CPC!". Ceci dit, il a fallu du temps aux programmeurs pour maîtriser les capacités du CPC. Quand ils ont appris à bien l'exploiter, les jeux se sont un peu améliorés.

**Pourquoi la quantité était-elle privilégiée, chez Amsoft ?**

On ne peut pas gagner de l'argent en ne faisant que des trucs haut de gamme. Il faut proposer tout un éventail de produits et laisser les consommateurs choisir ce qu'ils souhaitent acheter. Et puis, il y avait la presse spécialisée et ses critiques. Les gens pouvaient lire un test et se décider pour un jeu auquel ils ne se seraient pas forcément intéressés sans cela.



» [Amstrad CPC] *Roland*, la mascotte de plusieurs jeux Amsoft, doit son nom à Roland Perry.

**Avez-vous cherché à obtenir des exclusivités 464 auprès des éditeurs de jeux, pour Amsoft ?**

Pas que je me souvienne, non. On voulait une plateforme ouverte. La quintessence du CPC, c'était que plus on aurait de software, plus on vendrait de hardware. Ça ne nous intéressait pas d'enfermer les gens dans un environnement propriétaire.

**Quel regard portez-vous sur le 464, aujourd'hui ?**

J'ai beaucoup d'affection pour le CPC et je suis fier qu'il ait atteint un tel niveau de popularité, que les gens l'aient apprécié, chéri – et qu'aujourd'hui encore, il y ait une très grande communauté autour. Je crois qu'il doit son succès à sa simplicité, au fait qu'il avait tout ce qu'il fallait dès le départ.

### CPCULTE !

## ÈRE INFORMATIQUE

Les maîtres du made in France sur CPC 464



### CRAFTON ET XUNK

Le mode 16-couleurs du CPC est un choix curieux, pour une aventure isométrique, à cause de sa faible résolution qui ne se prête guère à des graphismes détaillés, mais Rémi Herbulot et Michel Rho ont fait des miracles sur *Crafton et Xunk*, où l'on va, entre autres, déménager les meubles pour ouvrir des portes et récupérer des objets cachés, se débarrasser de divers ennemis et extirper des codes secrets à des scientifiques.



### EDEN BLUES

Dans *Eden Blues*, on est un prisonnier cherchant non seulement à s'évader, mais aussi à trouver une des dernières femmes de l'Humanité. Et on se fiche pas mal des clefs : on défonce les portes à coups de pied. On mange et on boit du pinard pour récupérer l'énergie perdue. Pour les combats, on gagne en assurance en ingurgitant du café. Le train-train quotidien, en somme.



### L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

La version originale est sur ST, mais le CPC a bénéficié d'une très belle conversion. Plus une expérience qu'un jeu vidéo, ce titre mystico-futuriste vous envoie explorer la galaxie en quête de vos clones pour les tuer. Sur chaque planète, vous devrez chercher des indices pour les localiser. Chaque atterrissage demande du doigté, tout comme les discussions avec les habitants du coin – dont vous ne comprenez pas forcément la langue !



### PURPLE SATURN DAY

Cette compilation de mini-jeux de sports futuristes privilégie le style à la substance, mais la réalisation est excellente, avec une esthétique très léchée et une palette de 16 couleurs très flashy. On alterne les épreuves de réflexes, de précision et de réflexion, contre les extraterrestres du coin. Si certains challenges sont moins amusants que d'autres, l'ensemble n'en reste pas moins très divertissant.



▶ À peu près à la même époque que le *Batman* en quatre couleurs de Jon et Bernie, un certain Rémi Herbulot fait sensation avec un autre titre isométrique, cette fois en 16 couleurs : *Crafton et Xunk*. "Quand le 464 est arrivé en France, les rares développeurs français faisaient surtout des jeux pour l'Oric", se souvient Rémi. "Mais on a tous vite sauté sur le 464, qui avait bien plus à offrir ! J'adorais cet ordi, surtout pour ses graphismes. On avait plus de liberté pour créer des sprites colorés sur des arrière-plans plus élaborés... On s'est vite mis à créer des jeux inédits pour le 464, d'autant qu'on n'en avait pas tant que ça à convertir. Moi-même, j'essayais toujours de faire quelque chose de neuf, d'aller plus loin que les autres."



» Le CV de Nick Bruty déborde de hits 264.



» Les graphismes de Bill Harbison sur *Chase HQ* sont toujours aussi impressionnants, aujourd'hui.

derrière le C64 et le Spectrum, et les jeux étaient un peu bâclés ou bricolés. Mais en France, le 464 était bien plus populaire, et c'est pour ça que les développeurs français ont su exploiter bien mieux ses formidables capacités."

Le graphiste Nick Bruty était pour sa part bien peu convaincu par les capacités de la machine quand il a créé ses premiers visuels sur ce support, fin 1986. "*Impossible Mission* était un vrai défi, parce que la résolution était inférieure et que les 16 couleurs de l'Amstrad ne m'aidaient pas vraiment", nous raconte-t-il. "Les sprites haute résolution et la fluidité des animations que j'avais sur C64, c'était les fondements mêmes du jeu. C'était compliqué à reproduire sur 464."

Les talents de programmeur de David Perry ont plus tard fait changer Nick d'avis sur le 464. La version 464 de *Trantor* qu'ils ont signée ensemble éclipse largement la version Spectrum d'origine. "Je m'attendais toujours à ce que les portages 464 soient plus lents, à cause de la taille

de l'écran, tout ça", nous explique Nick. "Mais Dave Perry changeait la donne. Quand j'ai vu que la version Amstrad de *Trantor* tournait plus vite que celle que j'avais faite sur Spectrum avec David Quinn, ça m'a totalement scotché ! Je n'étais toujours pas très fan du mode 'gros pixels' de l'Amstrad, mais je voyais bien l'intérêt d'avoir un personnage de grande taille. Si on avait conçu *Trantor* sur Amstrad en premier lieu, on aurait sans doute intégré plus de choses au jeu. Il aurait été plus détaillé, plus étoffé, parce qu'il y avait plus de choses avec lesquelles on pouvait s'amuser, sur l'Amstrad."

Le talentueux duo enchaînera avec deux autres titres qui vont encore repousser les limites du 464, à savoir *Savage* et *Dan Dare III*. Nick est cependant convaincu qu'ils auraient pu aller encore plus loin sur 464 : "On essayait de mettre autant de couleurs et d'animations que possible à l'écran, mais je crois qu'on n'a pas vraiment atteint les limites de la machine", nous dit Nick. "À cette époque, le marché

## CPCULTE !

# PROBE

La machine à hits qui a repoussé les limites du 464



### TRANTOR

□ Le programmeur Dave Perry et le graphiste Nick Bruty ont enchaîné les miracles sur 464, en premier lieu avec *Trantor*, un run-and-gun avec scrolling très explosif. Basée sur le jeu Spectrum d'origine, cette version est rehaussée par des effets visuels et sonores dignes de l'arcade qui subliment magnifiquement l'aventure, très inspirée de l'esthétique du film *Aliens* (comme pas mal de jeux à l'époque, d'ailleurs).



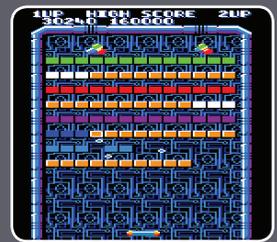
### SAVAGE

□ Un premier niveau en scrolling à la *Trantor*, plein de bruit et de fureur, où les haches remplacent les flingues, mais où les boss et les effets pyrotechniques pullulent. Étonnamment, le second stage bascule dans le shooter à la *Space Harrier*, tandis que la troisième partie vous met aux commandes d'un aigle géant dans un environnement en scrolling multidirectionnel – excusez du peu. Comme *Trantor*, la version CPC de *Savage* éclipse la mouture Spectrum d'origine.



### SMASH TV

□ Nick et Dave signent ici un portage de l'arcade qui réussit à reproduire le chaos frénétique de l'original d'Eugene Jarvis et Mark Turmell. Les niveaux sont infestés d'adversaires et de power-ups, et les graphismes 16-couleurs font honneur à l'esthétique d'origine, jusqu'aux boss massifs – et tout ça, sans aucun ralentissement. Respect.



### ARKANOID

□ Encore un beau portage signé Probe, qui tire bien parti du mode 16-couleurs du CPC, parfait pour reproduire les briques arc-en-ciel du casse brique de Taito, lui-même évolution colorée du *Breakout* d'Atari. Côté gameplay, c'est là aussi très fidèle à la borne d'arcade, juste un petit peu plus lent.

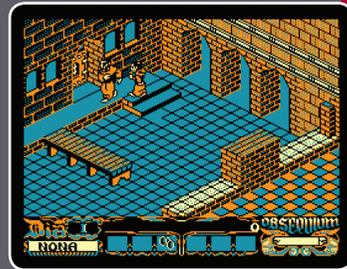
déclinait et on migrerait vers les consoles 16-bits. C'est dommage, mais je crois qu'on n'a pas pu arriver au point où on aurait pu se concentrer vraiment sur les atouts de la machine. Avec *Dan Dare III*, on a poussé notre moteur de jeu au bout de ses capacités, pourtant je suis convaincu qu'on aurait pu faire encore mieux que *Dan Dare III* sur l'Amstrad."

**S**i la production 464 de Bill Harbison, graphiste chez Ocean, est moindre que celle de Nick,

le portage CPC du célèbre *Chase HQ* que lui et le programmeur Jon O'Brien ont conçu est entré dans les annales et reste considéré comme une des meilleures conversions de l'arcade sur ce support. "Je n'avais jamais touché un Amstrad avant d'entrer chez Ocean, et je n'étais pas sûr de pouvoir m'en sortir", nous confie Bill qui a adapté les graphismes du portage Spectrum de *Chase HQ* sur 464. "J'étais content d'avoir toutes ces couleurs à disposition. Les pixels étaient un peu plats, mais le mode 16-couleurs m'a permis de mieux coller à l'esthétique de la borne d'arcade. On dessinait nos graphismes en noir et blanc sur Atari ST, donc j'ai pu reprendre les sprites d'origine et superposer des pixels double

largeur par-dessus. En gros, j'ai juste colorisé mes propres graphismes. Les jeux Amstrad étaient souvent effectués après coup. On mettait le plus gros de notre temps dans la conception du moteur de la version Spectrum, ce qui nous prenait en moyenne six mois, avant d'entreprendre le portage Amstrad, qui demandait en gros 6 semaines de boulot. Je me suis souvent demandé pourquoi on ne passait pas plus de temps sur les portages Amstrad, qui auraient pourtant mérité. Je crois que le seul qui prenait le temps de le faire, c'était John Brandwood, qui avait *Gryzor* sur Amstrad. D'ailleurs, tout le monde l'appelait 'Johnny Amstrad' !"

Le graphiste Mark K. Jones a travaillé avec ce fameux John Brandwood chez Ocean, sur deux portages de l'arcade : *Renegade* et *Gryzor*, deux titres qu'il considère très adaptés au mode 16-couleurs basse résolution du 464



» [Amstrad CPC] *La Abadía Del Crimen* est un excellent titre 464 original, surtout connu en Espagne où le jeu a été conçu.



» [Amstrad CPC] La version CPC de *Barbarian* est aussi gore que la version C64 originelle, mais avec une palette de couleurs bien plus sympa.



» [Amstrad CPC] Ocean a publié des tas d'adaptations de films très décentes, dont cette adaptation de *Batman* sur CPC 464.



## L'ARTISTE

**Mark K. Jones** a signé de superbes visuels pour maints titres CPC 464...

### Comment compareriez-vous le travail graphique sur CPC 464 et sur les supports concurrents de l'époque ?

Le CPC 464, c'était 'mon' ordi! Je l'avais acheté avec mes propres sous, et c'est avec lui que j'ai créé tout mon portfolio. C'était mon outil graphique favori. Ça me gonflait de chercher à contourner les limites du C64 et je n'ai jamais eu l'occasion de bosser sur Spectrum.

### Ça vous embêtait de ne travailler que sur des portages de jeux d'arcade ?

J'étais nouveau dans le métier. Mon premier poste, c'était chez Ocean/Imagine, et j'ai sauté sur l'occasion dès qu'elle s'est présentée, abandonnant mes études par la même occasion. J'avais 18 ans, j'étais débordant d'énergie et plein d'idées de jeux que j'ai oubliées depuis. Je me fichais pas mal de ce que je devais faire, tant que c'était des jeux vidéo!

### Quelles sont d'après vous les raisons du succès de votre version 464 de *Mag Max* ?

J'ai travaillé peu de temps sur *Mag Max*. Les éléments graphiques d'origine n'étaient pas au format standard, alors on m'a demandé de les refaire. Pour moi, c'était un boulot purement artistique, sans contrainte technique – ça a sans doute aidé. Mais je ne sais pas pourquoi la



» [Amstrad CPC] Outre *Renegade* et *Gryzor*, Mark K. Jones a aussi travaillé sur l'excellent portage CPC de *Mag Max*.

version Amstrad a si bien marché. Peut-être grâce à son côté très coloré.

### Quel regard portez-vous aujourd'hui sur le CPC 464 ?

C'était incroyable de voir tout ce qu'on pouvait faire avec un petit sprite en basse résolution! Et puis, les 16 couleurs permettaient aux graphistes de se lâcher un peu plus. Il m'a fallu du temps pour trouver mon style, j'aurais certainement pu faire plus. Sinon, je suis ravi que l'on se souvienne de ces jeux. C'est très gratifiant de savoir que ce sur quoi on a travaillé a divertit et donné du plaisir aux gens. C'était génial de voir nos jeux en boutique, après avoir passé plusieurs mois à bosser dessus. Par contre, le dessin au curseur, pixel par pixel... c'était fastidieux et j'avoue que ça ne me manque pas trop!



» [Amstrad CPC] *Dan Dare III* a droit à un scrolling multidirectionnel et à tout un tas d'effets pyrotechniques.



» Les frères Oliver ont conçu plusieurs titres 464 originaux à petit prix, vers la fin des années 80.

► – notamment grâce à l'absence de scrolling. "J'aimais bien le niveau de détail du mode 4-couleurs, et je m'en suis servi pour quelques visuels, mais pour les jeux, je trouvais que le mode 16-couleurs était plus adapté", nous explique Mark. "À l'époque, la plupart des utilisateurs ne jouaient pas sur un moniteur, mais sur l'écran de leur télé, où un effet de flou améliorerait le rendu en masquant un peu les pixels. C'était un vrai défi que de coller au plus près aux visuels du jeu d'arcade d'origine. J'adorais ça. C'est pour ça que je préférais le mode 16-couleurs, qui permettait d'obtenir des rendus plus proches. Je soignais le moindre pixel, je revenais encore et encore sur les

sprites jusqu'à ce que je ne puisse plus les améliorer. Je me suis bien amusé sur le portage de *Gryzor*, et j'avoue être plutôt fier du résultat. L'un des gros soucis du 464, c'était qu'il n'était pas très bon pour le scrolling. Toutes ces couleurs mobilisaient pas mal de mémoire et dès que ça se mettait à bouger, l'ordi tirait la langue!"

Outre les portages de l'arcade vendus à prix fort, comme *Renegade* ou *Gryzor*, le marché du 464 a également bénéficié d'une large gamme de jeux originaux à petit prix, surtout vers la fin des années 80. Philip et Andrew Oliver en ont conçu une bonne fournée : "*Super Robin Hood* a été notre premier gros succès, puis il y a eu *Ghost Hunters*", se souvient Philip. "On était persuadés que si l'on vendait nos jeux quatre fois moins cher, on en vendrait au moins quatre fois plus ! Alors bien sûr, ce n'était pas aussi simple, comme calcul, mais dans l'ensemble, ça a bien fonctionné, pour nous. Si un jeu à petit prix était bon, les gens n'en étaient que plus contents, vu qu'ils ne s'attendaient pas à un jeu de cette qualité."

**L**a stratégie des frères Oliver ne leur a pas pour autant garanti la tranquillité, car ils ont rapidement dû affronter des titres plus anciens ressortis à prix réduit : "C'est devenu compliqué de vendre des jeux au prix fort vers 1987", se souvient Philip. "Alors tout le monde a ressorti d'anciens titres des cartons. US Gold et d'autres se sont mis à lancer des gammes budget à tout va, et soudain, on s'est retrouvés en concurrence avec tout un tas de jeux!"

Les jumeaux ont répliqué en améliorant encore la qualité de leurs jeux 464 et en enchaînant les productions, dont la trilogie des *Dizzy*, avant d'arrêter le développement sur ce support à la fin de la décennie. "Le marché Amstrad se mourait, et on savait qu'il serait difficile de vendre grand-chose après les fêtes de Noël 1989", ajoute Philip. "L'Amiga et le ST étaient sortis trois ans plus tôt, et presque tous les joueurs étaient passés dessus. On ne vendait plus qu'à ceux qui n'avaient pas assez d'argent pour se payer un micro 16-bits."

Les frères Oliver ont continué à produire des

jeux 464 jusqu'en 1993, bien après la fin de la vie commerciale de la machine. De leur propre aveu, ce choix était loin d'être fructueux : "Ça devenait de plus en plus difficile, année après année, et en 1993, le marché 464 était complètement mort. *Robin Hood Legend Quest* est notre dernier jeu Amstrad. Je crois qu'il n'a quasiment rien rapporté."

La plupart des titres 464 publiés en 1993 sont dans des gammes budget, et majoritairement des ressorties. Mais c'est à cette époque que l'ancien démomaker Elmar Krieger signe un contrat avec Titus Software pour produire deux titres 464 à prix fort, basés sur des jeux PC à venir. Il s'agit de *Super Cauldron* et de *Prehistorik 2*, qui bénéficient non seulement d'un très bon game design, mais exploitent aussi toutes les astuces possibles pour extirper de la machine jusqu'aux dernières gouttes de performance. "Ça faisait six ans que je hackais le CPC avec des démos et des jeux", raconte Elmar. "Mon plus gros projet, jusque-là, avait été un remake de *Pang* du nom de *Zap'T'Balls*. Je ne connaissais vraiment que le CPC, et aucune boîte ne m'aurait engagé pour développer le prochain hit Amiga, alors c'est sans doute pourquoi Titus m'a confié le boulot. Mais quel que soit votre talent, il n'est juste pas possible d'obtenir sur CPC ce qu'on peut faire sur Amiga. Peu importe votre acharnement ou toutes les bidouilles que vous utilisez. Je crois que j'ai fait mon maximum."

**E**lmar laisse à son tour le développement CPC derrière lui. Fin 1994, le flux de jeux CPC commerciaux se tarit pour de bon, laissant derrière lui une



» [Amstrad CPC] *L'Ange de Cristal* (1987) est le dernier jeu CPC de Rémi Herbulot.

puissante nostalgie, tant chez ceux qui y ont créé des jeux que pour ceux qui y ont joué.

“Je sais bien qu'on a tous tendance à glorifier le passé, mais pour moi, l'ère CPC reste une période d'émerveillement constant”, conclut Elmar.

Philip Oliver garde lui aussi de bons souvenirs de l'ère CPC : “L'Amstrad avait une vraie communauté de passionnés. Et puis, c'était une belle machine. Même si l'Amiga et le ST l'ont éclipsé techniquement, le CPC avait quelque chose en plus. C'était comme une histoire d'amour.”

Rémi Herbulot rend de son côté hommage à l'énorme grand succès de la machine d'Amstrad en France : “L'Ange de Cristal est mon tout dernier jeu CPC, en 1987, avant de basculer sur le ST et l'Amiga. Mais même alors, des tas de jeux CPC sont sortis en France, portés par le formidable engouement des joueurs pour la machine et grâce au parc installé. J'imagine que c'est parce que des tas de programmeurs amateurs créaient des jeux chez eux, sur leur microordinateur personnel. Un CPC, évidemment.”

Laissons logiquement le mot de la fin à l'un des créateurs du 464. “J'avoue que ça m'a surpris qu'Amstrad vende encore des 464 deux ans après le lancement de la machine”, nous confie Roland Perry. “Il faut dire qu'à l'époque, le marché évoluait très vite et vous aviez de la chance si votre machine ne tombait pas vite aux oubliettes ! Mais le 464 a trouvé le bon équilibre, et il a largement mérité son statut de micro-culte.” ★



» [Amstrad CPC] Elmar Krieger a repoussé les limites du 464 avec son portage de *Super Cauldron* (1993).



» Elmar Krieger a travaillé sur *Super Cauldron* et *Prehistanik 2*.

## LE PROGRAMMEUR



Jon Ritman partage ses souvenirs de développement sur 464, avec son complice Bernie Drummond.

**Comment vous partagiez-vous les tâches pour vos jeux isométriques 464, avec Bernie Drummond ?**

On choisissait et on réglait ensemble les palettes de couleurs. On jouait avec les combinaisons et on les baptisait, souvent avec des noms débiles, comme “Crème glacée et verdure”, pour une palette verte et jaune. Tout tournait autour du fait qu'il fallait que tout prenne le moins de place possible en mémoire, donc on se limitait à huit palettes. Il faut un certain sens artistique pour savoir si une palette de couleurs fonctionne rien qu'en la regardant.

**Pourquoi n'exploitez-vous pas le mode 16-couleurs du CPC 464 ?**

Parce que ça impliquait une résolution inférieure à celle du Spectrum, qui aurait obligé Bernie à tout refaire, ce qui aurait été un vrai cauchemar. On aurait perdu les détails et donc une grande partie de l'esthétique. C'est pourquoi il était hors de question qu'on utilise le mode 16-couleurs pour *Batman* et *Head Over Heels*.

**Et pour *Match Day II* ?**

Le scrolling était une plaie sur *Match Day II* avec seulement 4 couleurs, mais en 16 couleurs,



» [Amstrad CPC] La jouabilité de *Match Day II* sur CPC 464 est la même que sur la version Spectrum d'origine... en plus lent !

ç'aurait été trop moche – même le ballon n'aurait pas été rond !

**Quel regard portez-vous aujourd'hui sur le CPC 464 et sur la version de *Match Day* sur ce support ?**

Je ne suis pas sûr que *Match Day II* ait si bien vieilli que ça. Le scrolling est bien plus lent que sur Spectrum. C'était très bien pour l'époque, mais mes jeux isométriques ont largement mieux résisté au temps, parce que la vitesse d'affichage ne compte pas autant. Et puis, mieux vaut oublier le premier *Match Day* sur 464. Ce n'est pas du tout mon jeu. Les développeurs n'ont pas utilisé quoi que ce soit de mon code, ils ont juste fait un jeu de foot de merde.

### CPCULTE !

## HEWSON

L'éditeur au firmament du 464



### RANARAMA

▢ *Paradroid* de Graftgold était une exclu C64, mais ce titre très inspiré dudit *Paradroid* a été porté sur CPC, dans une version aussi jouable que l'original sur Spectrum, mais avec de meilleurs graphismes. Comme *Paradroid*, *Ranarama* est en vue du dessus, où le contenu de chaque salle reste un mystère jusqu'à ce qu'on y entre. Le jeu a aussi un petit côté RPG avec ses sorts et ses runes à récupérer dans des mini-jeux.



### EXOLON

▢ La version Spectrum d'origine de Raffaele Cecco ne manque pas de couleurs, mais à côté, la mouture CPC est un vrai feu d'artifice pour les yeux ! La jouabilité est également très bonne, avec 124 niveaux mêlant plateforme, stratégie et réflexes. Attention : on peut facilement se retrouver à court de munitions et n'oubliez pas qu'il n'y a qu'un seul exosquelette par section...



### NEBULUS

▢ La rotation de la tour de *Nebulus* est tellement hypnotique, sur CPC, qu'on en oublierait presque l'absence du mini-jeu de tir sur poissons de la version d'origine sur C64. On vous concède que le jeu est un poil plus lent sur Amstrad que sur commodore 64, mais ça n'affecte en rien le gameplay.



### STORMLORD

▢ Tout comme le portage d'*Exolon*, cette conversion CPC de *Stormlord* est plus colorée que le jeu original. Le gameplay est en revanche pratiquement identique, bien que la version 464 soit un petit peu plus facile grâce à des ennemis légèrement moins agressifs. Mais sinon, c'est le même jeu, jusqu'au mini-jeu façon shoot-'em-up plein de jolies petites fées à exploser.