



Vous croyez que j'exagère, hein ? Eh bien, lisez ce qui suit, ça risque de vous en boucher un coin...

Ikari Warrior, 11 minutes 30 secondes de chargement... *Ghouls'n Ghosts*, 4 minutes 30 pour le programme principal, puis 50 secondes à chaque niveau (soit multipliées par 5)... *Last V8*, un jeu de voitures, 14 minutes 30... *Dragon's Lair*, 1 minute 10 pour chacun des huit niveaux sans compter le programme principal...



Syntax: Error

Alors oui, les jeux d'aujourd'hui prennent 5 à 6 minutes à être installés. La différence, c'est qu'ils le sont définitivement sur votre disque dur tandis que pour l'*Amstrad*, il fallait les recharger à chaque fois ! Et entre nous, hein, prenez l'exemple de *Jet Set Willy*, un petit jeu qui pèse 42 Ko. Il fallait 2 minutes 53 secondes pour le charger ! Soit, avec un savant calcul, un taux de transfert de... 0,24 Ko par seconde ! Pour *Ikari Warriors*, c'est encore pire. 11 minutes 30, vous disais-je ? Le programme fait 32 Ko. Soit un taux de transfert de 0,046 Ko par seconde...

Bref, une génération de joueurs aura passé le nez devant son ordinateur, montre en main pour savoir combien de temps il restait... J'en ai fait partie.

Et encore, je ne vous parle pas des messages d'erreurs qui apparaissaient parfois au beau



milieu ou, pire, juste à la fin du chargement ! *Read Error B* ou *Syntax: Error* sont deux des messages les plus haïs par les anciens possesseurs de *CPC 464*... Rapidement, nous avons donc pris l'habitude de lancer un chargement avant d'aller faire nos devoirs ou avant d'aller prendre le sacro-saint pain-beurre-chocolat du goûter. Ça évitait de perdre trop de temps par la suite...

Press Play then any Key

Enfin, bon... à l'époque, on ne s'en plaignait pas trop. Ce fut aussi le début du piratage de masse... Ben, oui. Il suffisait d'avoir un double lecteur de cassettes et hop, vous faisiez la copie d'un jeu sans souci. Je le sais. Je me souviens de cet après-midi en compagnie de mon pote François, qui avait également un *CPC 464* et qui avait apporté la cassette d'un jeu dont je ne me rappelle plus le nom. Le problème était simple : je voulais continuer à jouer même quand il serait parti parce que c'était un jeu de foot et qu'il était drôlement chouette. C'est mon grand frère qui a eu l'idée d'essayer de copier le jeu à l'aide de la chaîne *hi-fi*. Et ça a marché. Et nous avons donc commencé à nous échanger les jeux... Oui, je saillais, c'est paaaaa bien. Mais bon, à l'époque, tout était différent. Le piratage était un terme uniquement employé pour des enregistrements de concerts revendus sous le manteau... ou carrément dans certaines boutiques de disques. Ça n'avait rien à voir avec maintenant... Nous étions jeunes, insouciant et, merde à la fin, nous n'avions pas assez d'argent de poche – les jeunes de l'époque n'en avaient jamais assez, hein...

Enfin bref, l'*Amstrad* a connu l'âge d'or du jeu et a vu des hits incontournables adaptés pour lui. De *Double Dragon* à *Donkey Kong* en passant par *Gauntlet* ou *Prince of Persia*, pour ne citer qu'eux. Bon Dieu, si mon père ne l'avait pas jeté pour faire de la place dans sa cave, j'aurais bien ressorti mon vieux *CPC 464* poussiéreux et relancé quelques parties !

