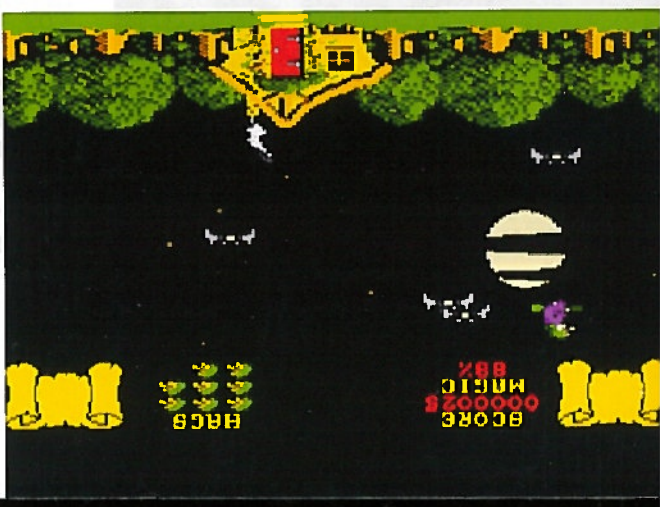


les jeux

Tres :



Où l'on apprend que l'Amstrad c'est long...

Voilà deux pages qui sentent bon le pain-beurre-chocolat, avec le souvenir de moments interminables d'attente de chargement, les copies de jeux - boooooh ! - et les hits inoubliables. Raaaaah, j'en ai presque la larme à l'œil, tiens. L'heure où la chute du marché de l'informatique a frappé de plein fouet des machines telles que le C64, le ZX Spectrum ou la console Colecovision, l'Amstrad va apporter un souffle nouveau aux développeurs de jeux. Son prix ridiculement bas pour l'époque explique en partie son succès, succès qui va logiquement faire que toutes les sociétés vont s'intéresser de près à cette étrange petite bestiole rouge, bleu et vert. Ajoutez à cela une facilité de programmation et il n'y a rien

d'étonnant à voir fleurir un grand nombre de jeux sur cette machine. Par contre, l'Amstrad a connu deux périodes vraiment distinctes : à savoir, la période 464 et la période 6128. Si les deux ordinateurs étaient, à peu de choses près, identiques, ils comportaient toutefois une différence qui... euh... ben, justement fait toute la différence : le média. Alors que le 464 apparaît avec un lecteur de K7, le 6128 arbore, lui, un lecteur de disquettes. Nos plus jeunes lecteurs ne savent sans doute même pas de quoi je parle, et c'est bien dommage. Le 6128 apparut en 1985 bénéficiant du portage de la plupart des jeux déjà sortis sur 464 et ira même jusqu'à voir des jeux originellement destinés à l'Atari ST ou l'Amiga 500 adaptés pour lui. Jusqu'en 1991, il n'est pas rare qu'un jeu sorte sur ces trois machines. La disquette, à l'époque, c'est la rapidité de chargement, la rapidité d'exécution et une grande capacité de stockage.

Read Error B



lait via l'émission sonore de la cassette. Ne me demandez pas comment ça marchait techniquement parlant, je serais incapable de vous répondre... Mais là où les plus jeunes de nos lecteurs ne peuvent pas comprendre toute la subtilité de l'Amstrad CPC 464, c'est que ces cassettes étaient parfois d'une longueur étonnante et vraiment décourageante. Parce que pour charger un jeu, un programme, ou je ne sais quoi d'autre, il fallait que la bande se déroule entièrement, 10 minutes pour charger un jeu, ça vous dit ? Et pourtant, c'était ça à l'époque. Benis soient le CD et le DVD aujourd'hui.