

Le collectionneur

N°3

Sommaire

Sommaire
Edito
Partenaire
Contact

Présentation
Annonces
La gamme CPC
Accessoires

Présentation
Les collections
Arcade
Games & Watch
Analyse

Toujours pas de mail pour le concours,
donc arrêt de la rubrique (sniff...).

Edito

N°3 du collectionneur et presque autant de messages dans ma boîte mail. Mais que se passe-t-il ? Existe-il un remède à cette malediction ? Hé bien oui ! Vous trouverez en effet sur le forum du site phenix informatique une nouvelle rubrique : Fanzine CPC. Cette rubrique traite essentiellement des différents Fanzines (vraiment ?) existant sur le net, n'hésitez donc pas à y faire un tour pour répondre aux messages ou pour en poster un. Sinon, concernant le mail de Plissken qui voulait quelques rubriques techniques, j'annonce officiellement (n'importe quoi...) qu'une ou deux rubriques seront bientôt consacrées à la programmation. Mais il me faut un peu de temps avant que ça s'installe dans le fanzine. Et pour tous ceux qui voudraient un mag plus long, je suis désolé de leur répondre que ce mag restera en 4 pages car cela me prend environ 5 heures par numéro et que je ne dispose pas de plus de temps par semaine, désolé.

Contact

Pour me contacter, m'envoyer une annonce ou me faire une suggestion, ça n'a pas changé, il suffit de m'envoyer un mail à l'adresse suivante :

vincent.v62@voila.fr

Pour ceux qui ont des records perso de jeux, ou l'envie de refaire un concours dans le fanzine, aucun problème, un petit mail et c'est parti !

J'en profite d'ailleurs pour remercier Plissken de m'avoir donné son avis sur mon fanzine.

Partenaire

Toujours le site de phenix comme partenaire et comme c'est un excellent site, je vous conseil d'aller y faire un tour (super conseil, non ?). Comme vous avez été sages, (pas sûr...) vous avez le droit à la nouvelle bannière du site (le site en lui-même a d'ailleurs changé de look).



Phenix Informatique

La passion du CPC renaît

www.phenixinformatique.com

Amstrad Cpc

Présentation

Comme hardware CPC, je vous propose cette semaine celui du 664, même si il moins répandu que ces petits frères. Vous trouverez aussi une nouvelle annonce (je vais quand même vous refiler celle de la semaine dernière) et un nouvel accessoire (l'adaptateur TV). Sinon, vous trouverez dès la semaine prochaine un numéro spécial émulation où vous pourrez trouver les meilleurs roms et émulateurs de toutes les vieilles consoles (dont le CPC ;-)

Annonce

Nouveau numéro donc nouvelle annonce, cette fois, c'est cinced13 qui souhaite vendre des cds;

cincd13@voila.fr

Propose à l'achat 3 cds complets de magazines Fanzine.

N'hésitez pas à me contacter.

Annonce posté le 08/06/2003

Accessoires

L'accessoire qui suit est un adaptateur pour utiliser son CPC sur une TV. Même si l'on ne voit pas trop l'utilité d'un tel accessoire, c'est sûrement parce que l'on trouve maintenant un CPC avec son écran à moins de 30 Euros Mais en 1985, date à laquelle le 6128 sorti en France, un tel ordinateur coûtait environ 4990 francs et deux fois moins cher environ sans son moniteur couleur. Les utilisateurs les moins fortunées ont quand même pu profiter de cette bête de course en achetant l'unité centrale et l'adaptateur.



Deux versions existent : MP-1 pour les 464 et MP-2 pour les 644 et les 6128. Si vous voulez vous en procurez un, sachez que vous pourrez en trouver entre 15 et 25 Euros (Selon l'état).

La gamme CPC

Vous trouverez si dessous le hardware du CPC 664 ;

CPU:

Z80 à 4 Mhz

RAM:

64 ko + 16 ko

ROM:

48 ko

TEXTE:

20 x 25 en 16 couleurs

40 x 25 en 4 couleurs

80 x 25 en 2 couleurs

GRAPHISME:

160 x 200 en 16 couleurs

320 x 200 en 4 couleurs

640 x 200 en 2 couleurs

palette de 27 couleurs

SON:

3 voies, 7 octaves, 1 canal de bruit.

collection

Présentation

Pour ce numéro, je vous propose de continuer les « sagas » que nous avons commencés la semaine dernière avec au programme; THE pad arcade :

L'HotRod d'hanaho games. Ce magnifique objet de collection (je pèse mes mots: environ 3 kgs de conneries) est aussi magnifiquement cher : environ 1700 francs (vive l'euro !). A part ça, vous trouverez dans la rubrique Games & Watch le jeu Donkey Kong. J'espère donc que ça vous plaira.

Arcade

Le contrôleur HotRod est semaine sur les feux de la rampe, Yaooooouuu !!! (je m'emballe un peu là). Non, plus sérieusement, pour vous faire une idée de la bête, je vous donne ses caractéristiques dimensionnelles (ça existe ?) :

Longueur : 65 cm
Hauteur : 10 cm
Largeur : 25 cm
Inclinaison : 10 %
Poids : 6 kg
Nombre de boutons : 16
Nombre de manette : 2



Ce monstre se branche sur le port de votre clavier, mais une prise est prévu sur l'HotRod pour choisir votre périphérie. De plus, il est livré avec un CD de 14 jeux Capcom. Dernière précision : il est compatible MAME.

Les collections

Toujours pas de nouvelle collection cette semaine, vous trouverons donc l'ensemble de mes jeux. Je n'ai bien sûr pas détailler tous (nom des jeux, date...) car cela prendrai beaucoup trop de temps et serai inutile. Sachez tous de même que j'ai quelques excellent jeux en double (donc quelques uns sont assez difficile à trouver comme Space Invaders sur Atari VCS 2600) et que je suis prêt à les échanger contre des jeux de même valeur.

8 jeux SEGA Master System sous boîte avec notice.

1 jeu SEGA Mega Drive sans boîte ni notice.

2 jeux NINTENDO Super Nes sans boîte ni notice.

4 jeux cassette CPC sous boîte avec notice (j'émule beaucoup).

1 jeu cassette Commodore 64 sous boîte avec notice.

10 jeux SEGA Game Gear sous boîte sans notice.

2 jeux HANIMAX PC-50x sans boîte ni notice.

34 jeux ATARI VCS 2600 sans boîte ni notice.

Comme vous pouvez le constater, je n'ai pas énormément de jeux, mais c'est peut-être parce que je possède des consoles dites « PONG » où l'utilisation de cartouche n'était pas encore démocratiser.

collection

Game & Watch

Pour ce deuxième Game & Watch, vous trouverez Donkey Kong, l'un des gros succès de Nintendo en arcade.

Mais revenons un peu en arrière, en 1981, Nintendo sort sa borne d'arcade Donkey Kong qui était composé de quatre niveaux, évitant ainsi la monotonie des anciens jeux.

Afin de renouveler ses Game & Watch, Nintendo décida donc de proposer un jeu Donkey Kong proche des bornes d'arcades. Le problème, c'est qu'il était techniquement impossible d'avoir plusieurs niveaux différents sur un même écran. Ce problème sera résolu avec la gamme « multi » qui, comme son nom ne l'indique pas, proposait un Game & Watch « classique », mais avec deux écrans.

Donkey Kong fut le premier jeu de cette nouvelle gamme qui fit un carton dans les boutiques de jeux.



Le principe était le suivant: dans le premier écran, vous deviez éviter les poutres et les barils, tout en montant aux échelles. Lorsque vous arriviez en haut de ce premier écran, vous passiez au deuxième (sans blague ?). Dans ce dernier, vous deviez actionner une grue à laquelle vous deviez vous accrochez (en évitant des barils) pour finir l'écran. Cette manipulation réalisée 3 fois, vous liberiez la princesse Peach (Cool !).

Analyse

Nous allons pour ce numéro analyser la Game Gear de SEGA. Cette console est la première portable que j'ai achetée, et c'est sûrement pourquoi c'est une de mes préférés.

C'est en 1991 que l'on vint débarquer le monstre de chez SEGA. En effet, même si elle devait rivaliser avec la Game Boy, ce ne sera pas par la taille car la portable de SEGA était environ une fois et demi plus grosse que celle de NINTENDO. C'était déjà un mauvais point pour la firme SEGA mais ce n'était pas le seul. La Game Gear vidait en effet littéralement les 6 piles LR06 en moins de 4 heures ! Autant dire que si on avait l'adaptateur ou la batteries, la paye du moins y passer !



MOS.COM
Tous droits réservés au site MO5.com

Mais il y avait heureusement des points positifs comme par exemple la puissance de la machine: Incomparable par rapport à la Game Boy (première du nom). Mais surtout il y avait l'ECRAN ! Ces formidables caractéristiques (LCD couleur rétroéclairé de 160 sur 146 pixels avec le choix entre 32 couleurs sur 4096) ont permis aux développeurs de sortir d'excellent jeux. Pour ce qui est du design de la console, comparé à la Game Boy, je le trouve bien meilleur car je trouve les boutons bien placés (je pense surtout au bouton start, plus accessible sur la console de SEGA). Voilà, maintenant si vous en voulez une, comptez environ 30 Euros.