

Le collectionneur

N°2

Sommaire

Sommaire
Edito
Partenaire
Contact

Présentation
Annonces
Concours
La gamme CPC
Accessoires

Présentation
Les collections
Arcade
Games & Watch
Analyse

J'aimerais rajouter une rubrique électronique mais j'aurais besoin d'un renseignement, si un lecteur peu m'aider ou connaît un site où la personne a réussi à utiliser l'écran de la gamegear pour une autre console ou à adapter un tuner TV (ou autre chose), qu'il m'envoie un mail, se serait sympa .

Contact

Pour me contacter, m'envoyer une annonce ou me faire une suggestion (je lit et prend en compte tous les mail) c'est toujours pareil, il suffit de m'envoyer un mail à l'adresse suivante : vincent.v62@voila.fr

Edito

Et voilà, déjà le n°2 ! J'espère que vous avez apprécié le premier numéro et que vous vous jeterai sur celui-ci. Comme promis, vous trouverez des nouvelles rubrique (désolé pour la rubrique packaging, j'étais en mauque de place mais en prime, vous avez le droit à plein de belle rubrique, super !) . Mais ce n'est pas tout, d'autres rubriques veront le jour (ou la nuit, c'est eux qui choisissent) au fil des numéros; comme la rubrique partenaire, donc avis aux webmasters ! Enfin, une petite info qui peut intéresser les 2, 3 lecteurs de ce fanzine, j'ai bien réfléchi (Oula, ça fume !) et j'ai décidé que le collectionneur sera hebdomadaire.

Partenaire

Le collectionneur n'a qu'un seul partenaire pour l'instant, mais il est de taille ! En effet le webmaster de l'excellentissime site phenix informatique, qui diffuse mon fanzine, qui est d'une rare sympathie et qui a réussi à créer un site vivant avec du contenu et des mises à jour ponctuelles , rien que ça ! Vraiment, je tire mon chapeau de paille à ce merveilleux site CPC.

En prime, vous avez le droit à l'adresse du site et à sa bannière ;



www.phenixinformatique.com

Amstrad Cpc

Présentation

Dans la page consacrée exclusivement au CPC, je vous propose le hardware du 6128 afin d'aider les programmeurs (si il en existe encore, car les démos se font rare) du BASIC dans leurs œuvres.

Sinon, je vous donne une seconde chance pour le concours qui, rappelons le, se porte sur le jeu Arkanoïd II. Mais la grosse nouveauté, c'est l'ouverture d'une nouvelle rubrique; Accessoires.

Dans cette rubrique, nous vous présenterons un accessoire du CPC accompagné d'une zolie photo.

Annonce

Dans cette rubrique vous pourrez retrouver une annonce (sans blague ?), une personne cherchant un contact ou une annonce de vente. Ces annonces sont tirées du site Phenix informatique et je remercie le webmaster de m'autoriser à les utiliser.

nath.henault@wanadoo.fr

Recherche contacts pour pièces
Amstrad 6128 (couroie entraîneur,
lecteur de disquettes...)

Annonce posté le 14/06/2003

Accessoires



Ce formidable crayon optique amstrad permet d'avoir une meilleur prise en main d'un point de vue graphique (idéal pour les infographistes) Vous devriez le trouvez pour la modique somme de 8 à 9 euros.

Copyright téléachat

La gamme CPC

Pour ce deuxième numéro, j'ai dégotté les caractéristiques du CPC 6128.

CPU:
Z80 à 4 Mhz

RAM:
128 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.

Concours

Je n'ai reçu aucun mail (bouuuu !) de vos performances sur Arkanoïd II. Je suis un peu déçu mais je ne vais pas arrêter cette rubrique pour autant. En effet, soit vous n'avez pas eu le temps de me mailer, soit mon concours était pourri (je penche plutôt pour la deuxième solution...). Mais je vais quand même espérer un peu et vous laisser une semaine de plus (vu le vide dans ma boîte mail, même un score de 2, vous permettra d'être le meilleur !)

collection

Présentation

Pour ce numéro, nous analyserons la toute première PC Engine (blanche avec le logo rouge). Mais ce n'est pas tout, j'adore les borne d'arcade et plus particulièrement ceux des personnes qui construisent la leur (Systeme D...). Je compte faire la mienne d'ici un an et je vous tiendrez bien-sûr au courant (si mon fanzine vous plaît, car je n'ai prévu au début qu'une dizaine de numéro). En attendant, et pour faire plaisir aux personnes qui ne veulent pas construire la leur (ou pour donner des idées aux bricoleurs), je vais vous présenter dans ce numéro, et dans les deux qui vont venir, un produit de la marque Hanaho Games. Pour ce numéro, je vous propose la borne ArcadePC Ultra. J'espère que cela vous plaira, mais moi, j'aime beaucoup leurs produit (quoiqu'un peu cher).

Les collections

Pas de collection cette semaine car je n'a pas eu de mail concernant cette rubrique. Je tiens d'ailleurs à préciser une chose à propos des mails, il se peut que vous m'envoyer un message en fin de semaine, dans ce cas là, le numéro est déjà rédigé. Mais ne vous inquiéter pas, tout les annonces, collections et autres seront dans un numéro, peut-être avec une semaine de décalage, mais elles paraîtront. Afin de pouvoir quand même vous proposer des collections (au moins une toute les deux semaines), je vais aller chercher moi-même des collections sur le web (si je n'en reçoit pas) que j'intégrerai dans le numéro suivant (avec bien-sûr l'accord du propriétaire, on est pas des chiens !). Donc, si vous connaissait des sites de collection, mailer moi !

Arcade

Comme prévu, je vous présent l'Arcade PC Ultra. Sous ce nom bizarre se trouve en fait une « petite » (avec quand même une hauteur de 1m52 et un poids de 95 Kg) borne d'arcade. Elle est équipé d'un moniteur 17 pouces (19 pouces en option), de haut parleur stéréo, d'un PC 1ghz (parfait pour les émulateur comme Mame), d'un tiroir amovible pour clavier et souris (bien pratique) et surtout d'un petit contrôleur HotRod (descriptif la semaine prochaine). Pour plus d'infos :



www.adinformatique.fr

Arcade

Pour tout ce qui veulent se construire un pad arcade de A à Z, direction le site www.happcontrol.com . Ce site est celui d'un constructeur de composants de manette d'arcade qui sont utilisés par les professionnels dans les véritables machines ! Ainsi, vous êtes sûr de vous retrouver avec des composants de qualité et avec une robustesse digne de se nom ! (Je pense aux gros bourrins qui décollent les boutons des pads en jouant à decatlon...) Compter environ 15 francs (2,20 Euros environ. PS : vive l'euros !) pour un bouton de feu avec les frais de port et environ 130 francs (environ 20 euros) pour un joystick. Donc, si vous voulez faire une borne (ou un pad seul), direction le site happcontrol.com !

collection

Game & Watch

Petite présentation d'un game & watch par semaine (pendant 5 ou 6 numéro), ça vous intéressent ? J'espère car vous aurez le droit cette semaine au jeu Ball qui fut lancé sur le marché en 1980 par Nintendo. En effet, ces derniers (qui fut pendant un moment les premiers d'ailleurs) qui en avait un peu marre des cartes à jouer, décidèrent de lancer des petites boîtiers de 5 sur 4 cm plus communément appelé sous le nom de Games & Watch (traduction: Patate douce...) . Le premier d'entre eux fut le jeu « Ball », plus connu en France sous le nom de « jongleur ».



Ball en 1980

Ce jeu fait parti de la gamme « Silver » et le but était de jongler avec trois balles. Comme vous pouvez le voir, il n'y avez que deux directions: Gauche et droite. En effet notre petit personnage dans son cadre noir n'avez le droit qu'aux déplacements latéraux. Plus techniquement, et ce pour tout les games & watch, l'écran à cristaux liquide affiché des élément pré-dessiné donnant ainsi l'illusion du mouvement. Peu de ces jeux était doté d'une fin car la difficulté augmenté progressivement jusqu'à ce que le joueur soit dans l'impossibilité de continuer (beaucoup de Games & Watch ont donc fini en miettes après un superbe lancé fracassant contre le mur...) Le concept de ce jeu était donc simple mais efficace. De plus, c'était le début de la formidable aventure Nintendo dans le monde des jeux -vidéos...

Analyse

Deuxième numéro et donc deuxième analyse. Cette fois, je vous propose de méditer sur la PC Engine.

C'est en 1987 que la toute première PC Engine vit le jour grâce à la merveilleuse association entre Hudson Soft (pour les cartouches) et Nec (pour le hardware)

Le gros avantage de la PC Engine, c'est qu'elle était beaucoup plus puissante que la NES (sortie en 1983, voir premier numéro). En effet, la bête étant équipé de deux processeurs 8-bits, on pourrai facilement la classer dans la catégorie des 16-bits, mais bon, point de polémique, et revenons à nos moutons.

Mais la révolution n'était pas que dans la console elle même. En effet, on vit débarquer les jeux sous le format carte de crédit, le nom exact étant HuCARD.



La première PC Engine



La fameuse HuCARD

Côté jeux, on pouvez trouvez dès la sortie de nombreux hits : Ghouls&Ghosts, Bomberman, Graduis, Shinobi, R-Type et bien d'autre encore.

La PC Engine sortira sous de nombreuses déclinaisons, mais ce sera pour une autre fois ! Pour info, une PC Engine d'occas coûte environ 85 Euros.