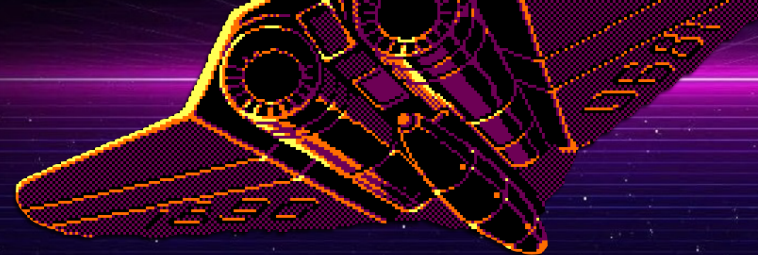




AMSTRAD MANIAQUE

La grande interview !



Dans la grande famille des passionnés de pixels colorés et de bips **8-bits**, certains noms résonnent comme des évidences. Parmi eux, **Amstrad Maniaque**, figure incontournable de YouTube, s'est taillé une place de choix.

Depuis des années, il partage avec enthousiasme ses longplays et ses découvertes sur le mythique **Amstrad CPC**, fidèle compagnon de jeu de toute une génération. Avec plus d'un millier de vidéos au compteur, il incarne cette mémoire vivante qui nous rappelle que la magie du **CPC**, entre sprites clignotants et musiques grincantes, n'a rien perdu de son charme.

J'ai eu le plaisir de l'interviewer pour revenir sur sa passion, ses débuts et sa vision de la scène rétro actuelle.

Eric Cubizolle (TITAN)

Sept. 2025



Bonjour cher, et mystérieux, **Amstrad Maniaque** !

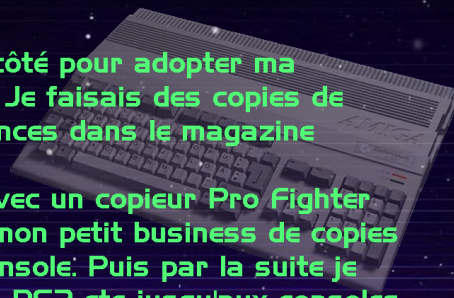
Tout d'abord, c'est au nom de toute la communauté Amstrad que je te remercie d'avoir pris de ton temps pour répondre aux questions qui nous rongent à ton sujet !

1) Je sais que tu tiens à ton anonymat et c'est très légitime, mais afin de situer un peu mieux qui tu es, connaître tes activités, apprécier tes goûts et comprendre ton parcours jusqu'à aujourd'hui, peux-tu te présenter ?

Je fais partie de la génération 75 et vais bientôt fêter mes 50 ans. Je suis né en France à Avignon, je suis en couple et je vis à Montpellier, où je travaille dans l'immobilier depuis environ huit ans. Mes hobbies sont le ping-pong, que je pratique en club depuis mon enfance, ainsi que le jardinage et, bien sûr, les jeux vidéo.

Mon parcours avec l'informatique et les jeux vidéo a commencé très tôt. Tout a débuté avec les jeux électroniques, comme Formula 1 de Tomy ou les célèbres Game & Watch (Parachute, Oil Panic, etc.). Je passais également mes mercredis après-midi chez mon voisin à jouer sur sa ColecoVision, notamment à Donkey Kong et Zaxxon. En 1986, je découvre l'Amstrad CPC 464 monochrome chez mon oncle, avec Harrier Attack qui tournait dessus. Ce fut une véritable révélation. Un an plus tard, Noël 1987, je reçois mon premier ordinateur personnel : un Amstrad CPC 6128, accompagné de la compilation Ocean's All Star Hits 2. Et sans oublier les jeux copiés que l'on échangeait avec les copains pendant la récré et tous les mercredis et week-end après-midi.

Puis, en 1990, j'ai mis mon CPC 6128 de côté pour adopter ma deuxième machine de cœur : l'Amiga 500. Je faisais des copies de jeux que je revendais via les petites annonces dans le magazine Joystick. Ah, c'était le bon vieux temps ! Après, je suis passé sur console SNES avec un copieur Pro Fighter et, comme avant, j'ai continué et terminé mon petit business de copies de jeux PIRATES! sur cette magnifique console. Puis par la suite je suis passé sur PC Windows, Playstation, PS2 etc. jusqu'aux consoles next gen actuelles.



2) Quel est l'origine de ton pseudo ? Comment l'as-tu choisi ?

"Amstrad" vient de mon tout premier ordinateur (CPC 6128), qui a marqué mes débuts dans l'informatique et le jeu vidéo. "Maniaque" parce que, quand j'entreprends quelque chose, je le fais toujours à fond, sans rien lâcher, et cela ne concerne pas seulement les jeux vidéo, mais bien tout ce que j'entreprends.

3) Je suppose qu'on a du te le demander un nombre incalculable de fois... Quels est ton TOP 5 en matière de jeux Amstrad ? Pourquoi ?

Oui, très souvent ! Et c'est toujours difficile, car il y a énormément de très bons jeux.

Mon TOP 5 : Barbarian, Chase HQ, Gryzor, Target Renegade, Le Passager du Temps.



Barbarian : Le meilleur jeu de combat en versus, où l'on s'affronte au glaive. On peut même décapiter son adversaire, ce qui était marquant à l'époque et en plus on peut jouer à deux.

Gryzor : Un "run and gun" que j'aime beaucoup car, une fois qu'on le connaît par cœur et qu'on le termine plusieurs fois, on peut s'amuser à faire du speedrun car il n'est pas long à finir.



Target Renegade : Je l'ai choisi car c'est l'un des rares jeux de combat jouables à deux. J'ai beaucoup hésité avec Double Dragon (version Virgin), mais Target Renegade a quand même de plus beaux graphismes.



Le Passager du Temps : Un jeu d'aventure à texte. Il en fallait bien un dans mon top 5 ! C'est mon préféré dans le genre, notamment pour son humour et son fameux chat rigolo.



4) Peux-tu nous expliquer ce qui t'a conduit à entreprendre ton activité de Youtubeur spécialisé dans les longplays Amstrad CPC ? Quelle est l'histoire de ta chaîne ?

Ma chaîne a été créée le 2 août 2013. En cherchant sur YouTube, je me suis aperçu que la plupart des jeux auxquels je jouais plus jeune n'y figuraient pas. J'ai donc commencé à publier de courts extraits, des Short-Gameplay d'une à deux minutes.

Trois ans plus tard, j'ai décidé de me lancer dans les Longplay. Le succès a été tel que j'ai pris la décision de repartir à zéro : j'ai supprimé toutes mes vidéos de Short-Gameplay pour ne proposer que des Longplay sur ma chaîne.

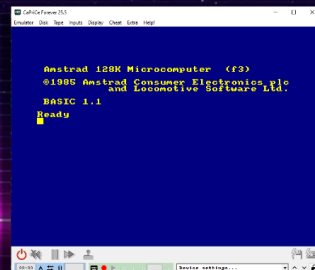
Cependant, cette année, je me suis rendu à l'évidence : je ne peux pas toujours produire autant de Longplay. Ainsi, pour certains jeux particulièrement difficiles, voire injouables, je publie désormais à nouveau des vidéos en format Short-Gameplay.

5) Du choix du jeu à la publication sur ta chaîne, peux-tu nous expliquer, étape par étape, comment se déroule la création d'une vidéo ?

Je choisis un jeu un peu au feeling, ou bien en fonction d'une demande. Toutefois, je privilégie en général les titres sortis récemment.

Je joue principalement sur un vieux PC équipé de 5 ou 6 émulateurs Amstrad, mais j'utilise le plus souvent Caprice ou WinAPE. Mon écran est un 34 pouces : c'est bien plus pratique qu'un ancien moniteur CTM, surtout pour les jeux où la précision au pixel près est importante. Pour la capture vidéo, j'utilise OBS Studio.

Une fois un jeu terminé et enregistré, je ne le publie pas forcément immédiatement sur YouTube. J'ai en effet déjà pas mal de vidéos prêtes et en attente de diffusion, ce qui me permet d'étaler les publications.



6) Comment se passe la phase de choix d'un jeu ?

La phase de choix d'un jeu se fait en général selon plusieurs critères. D'abord, il faut que le jeu me donne envie d'y jouer, soit parce qu'il a marqué mon enfance, soit parce qu'il est demandé par la communauté, soit parce qu'il est récemment sorti.

L'accessibilité du jeu est aussi importante, si je sens qu'il est jouable et qu'il ne risque pas d'être trop frustrant, ça motive davantage à en faire un Longplay. Pour qu'un Longplay soit réalisé, il faut surtout que le jeu soit terminable, j'évite donc ceux qui sont buggés ou inachevés.

7) Ya-t-il un jeu en particulier que tu n'as pas encore traité sur ta chaîne YouTube, mais dont tu redoutes déjà l'exercice ?

Oui, et il n'y en a pas qu'un ! La plupart appartiennent aux genres stratégie, simulation et jeu de rôle.

Stratégie :

Contamination (Ere Informatique - 1985)

L'Art de la Guerre (Broderbund France - 1990)

Simulation :

Carrier Command (Rainbird Software - 1989)

Gunship (MicroProse Software - 1988)

Jeu de rôle :

Black Land (Bollaware - 1995)

Bloodwych (Image Works - 1990)

Je ne suis pas très à l'aise avec ces genres, car ils m'ennuient souvent profondément.

Mais il y a des exceptions, justement les jeux que j'ai cités, que j'aimerais bien un jour réussir à terminer.



8) Combien d'heures, en moyenne, passes-tu à jouer pour réaliser tes longplays ?

Je dirais entre 2 et 3 heures par jour. Ensuite, tout dépend du jeu : certains peuvent se terminer en 5 minutes, tandis que d'autres demandent plusieurs semaines, voire des mois, selon leur style et leur difficulté.



9) Quel jeu t'a donné le plus de fil à retordre lors de la réalisation de son longplay ?

L'Arche du Captain BLOOD (Ere Informatique - 1988).

C'était il y a environ 7 ans, et à l'époque il n'existait aucune vraie solution complète du jeu sur internet ni même dans les magazines. Le jeu est tellement vaste que j'y ai passé énormément de temps : j'avais même réalisé une carte complète de la galaxie avec toutes les planètes, et traduit tous les symboles extra-terrestres pour pouvoir dialoguer avec eux.

Petite anecdote : je suis d'ailleurs le premier à avoir publié un Longplay de ce jeu, toutes machines confondues !

Sinon, Le Maître des Âmes (UBI Soft - 1987) ou Le Maître Absolu (UBI Soft - 1989) ne m'ont pas épargné non plus.



10) Quel est ton meilleur souvenir de longplay ?

Mes meilleurs souvenirs de Longplay remontent à l'époque où j'étais qu'un enfant, quand je finissais plusieurs fois de suite certains jeux, comme Batman The Movie, Robocop ou encore Gryzor.



Mais si je devais en choisir un seul, ce serait clairement Batman The Movie.

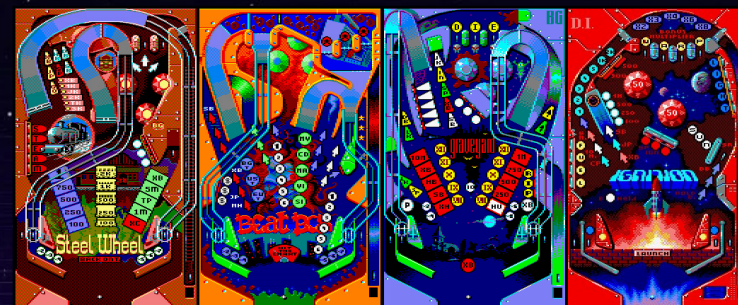
11) As-tu pour objectif de passer en revue toute la logithèque Amstrad ?

Non, ce n'est pas possible, car il y en a beaucoup qui sont soit bugués, soit inachevés... Mais je compte en faire encore beaucoup ! Comme je l'ai dit plus haut, je vais aussi proposer des vidéos de Short Gameplay pour les jeux trop difficiles à finir voir quasi injouable. Et tant que j'y prends du plaisir, je continuerai.

12) Si tu ne devais emporter qu'un seul jeu sur une île déserte pour te divertir jusqu'à la fin de tes jours, lequel choisirais-tu ?

Pinball Dreams (Batman Group - 2019). Tout simplement parce qu'il propose 4 flippers différents : impossible de s'ennuyer !

Et puis c'est une véritable petite merveille technique sur Amstrad, un jeu que je pourrais relancer sans me lasser.



13) Selon toi, quel jeu à le mieux traversé les affres du temps ?



Bomb Jack traverse le temps grâce à son gameplay simple et nerveux, ses contrôles précis et sa boucle de jeu addictive, toujours aussi fun aujourd'hui.

14) Quel jeu mériterait d'être transposé sur console Next Gen ?

Antiriad mériterait une version Next Gen.



15) N'as-tu jamais eu envie de créer toi-même un jeu CPC ?



Je n'ai pas vraiment le temps ni la patience, mais si j'avais les compétences et beaucoup de talent, je ferais un jeu de combat à la **Double Dragon** ou bien un versus à la **Street Fighter** où l'on pourrait jouer à deux, car il y a très peu de jeux de ce genre sur nos machines.



16) As-tu un avis, des attentes, voire même des craintes au sujet de la scène Amstrad actuelle et des jeux qu'elle engendre ?

Je trouve que la scène Amstrad actuelle est impressionnante, tant par sa vitalité que par sa créativité, malgré les contraintes. Son avenir dépendra toutefois de sa capacité à attirer de nouveaux talents et à oser aller encore plus loin.

17) En douze années d'activité sur Youtube, tu as certainement dû accumuler quelques anecdotes ?

J'ai remarqué qu'à l'époque, on sortait des jeux à la pelle sans même les tester.

Il y avait pas mal de jeux buggés ou inachevés.



Le plus bel exemple, c'est **Airwolf** - Amsoft (1985), et c'est très étonnant, car ce n'est pas vraiment le genre d'Amssoft de sortir des jeux à moitié finis. D'habitude, ce problème, on le rencontre surtout chez de petits éditeurs.



Il y a un autre exemple chez un autre gros éditeur : **Crazy Cars 2** - Titus (1989).

Quand on arrivait au bout des 14 trajets, on tombait sur un beau bug avec une destination complètement farfelue et incompréhensible, et donc... pas de fin.

Mais ce qui est super, c'est que des passionnés comme Roudoudou ne l'ont pas accepté et ont décidé de régler le problème en déboguant le jeu et en y ajoutant une vraie fin !

Pour ceux que cela intéresse, la version corrigée est téléchargeable sur le site **CPC-Power**.



18) Que manges-tu au petit déjeuner ?



Du saucisson !

Non, plus sérieusement, le plus souvent ce sont des œufs, des biscuits d'avoine et un expresso !

19) Sinon...Chocolatine ou pain au chocolat ?

Pain au chocolat !



Mais à choisir je préfère une bonne Fougasse aux grattons !