

MEGA AMSTRAD

N°5

Novembre - Decembre 89

 EDITO

Bonjour tout le monde!!!













Eh oui, nous savons: nous sommes en retard, et nous nous en excusons, en espérant que cela ne se reproduira plus.

A part cela, le club a maintenant une super mascotte encore sans nom et dessinée par un jeune dessinateur plein de talents.

Nous vous souhaitons de bonnes fêtes et vous donnons rendez vous au 1er fevrier!!!

Benjamin et Laurent

SMIRRE

- | | | | |
|--|--|--|---|
| 1.  | 3.  | 6.  |  |
|  | 4.  |  |  |
| 2.  | 5.  | 7.  |  |

TEST
E
EST

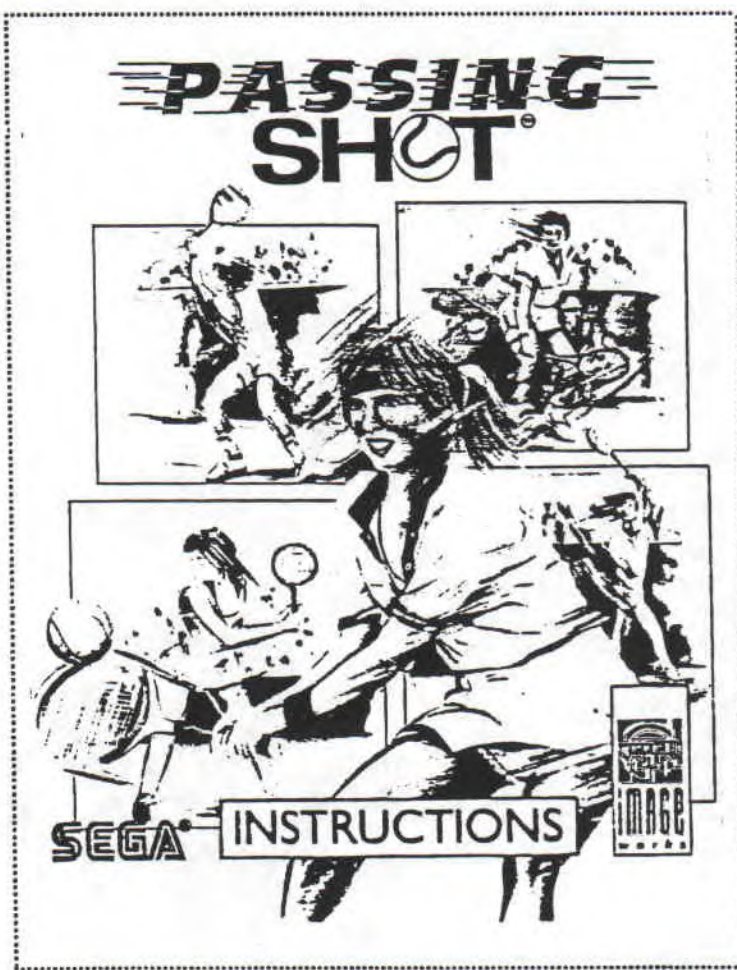
Voilà une idée qu'elle est bonne: tester l'une des adaptations les plus attendues de la rentrée!!

Super!!

C'est ce que je me suis dit, lorsqu'on j'ai découvert PASSING SHOT dans les bacs de revendeur micro préféré (L'ESUREC, pour ne pas le citer). J'attendais cette conversion de la superbe borne d'arcade de SEGA depuis longtemps. Hélas, ce jeu, qui aurait pu être très bon n'est que moyen, et cela est dû à la paresse des programmeurs, ce qui me désolé profondément.

Bof!!

En effet, le produit ne fait pas "fini": il n'y a pas de pause, on ne voit pas le public continuellement, les bruitages se limitent au simple bruit de la balle, les arbitres et juges de ligne sont partis en vacances... Tous ces petits détails qui ne prennent que très peu de mémoire, et qui ne ralentissent que très peu l'animation, au-



raient rendu le tout plus attrayant.

Mais, je plains les pauvres programmeurs, qui à force de rester planté devant leur écran deviennent daltoniens: en effet la notice dit: "vous pouvez jouer des matchs sur terre argile ou sur gazon". Cependant, que nous soyons à ROLAND GARROS ou à WIMBLEDON, la surface de

jeu reste désespérément verte!!

Bon, OK!!, le jeu n'a pas que des défauts: la vue de dessus est pratique, et le lob lifté est si lifté, qu'il serait capable de faire tomber un DC 10 sur-

volant FLUSHING MEADOW!! Mais, je vous ai gardé le plus gros défaut pour la fin: la difficulté!!!

Beurk!!

En effet, le CPC est plus nulle que ma grand mère!!! La première fois que j'ai joué à PASSING SHOT, je l'ai fini!! Je passe les quelques bugs, sinon il me faudrait une seconde page.

N'achetez pas P.S., comme ça les éditeurs bosseront plus, et feront des bons jeux!!!

NOM: PASSING SHOT	
EDITEUR: IMAGWORKS	
GRAPHISME	4/8 ASSEZ FIN, MAIS PAS ASSEZ COLORE.
ANIMATION	5/8 FLUIDE, MAIS UN PEU LENTE.
DIFFICULTE	8/8 NO COMMENT!!!
SON	2/8 TROP ABSENT.
APPRECIATION	5/8 MOYENNE: UN PETIT TRUC ACCROCHE!
NOTE GLOBALE: <u>8</u>	
JE TROUVE SCANDALEUX DE PAYER 145 F POUR UN SOUS-JEU! UN POINT, C'EST TOUT!!!	

Ca y est! Il est là! Celui que vous attendez tous: LE COMPARATIF DE TOUS LES MAGAZINES D'INFORMATIQUE

Nous allons tout de suite commencer par un important tableau

qui va permettre de mieux cerner les contenus des différents

magazines d'informatiques de loisirs, les magazine pros étant

écartés.

Accrochez vous bien
CA VA FAIRE MAL!!

TITRE	PRIX	PAGES	ORDINATEURS	NEWS	TESTS	REP.	POKES	P.PR	P.AU	LIS	BUD.	PUB	DIV
TILT	24 F	158	CPC	0	1.9	3.8	3.2	0	0	0	0	38.6	8
			AUTRES	7	35.5	0	0	0.7	1.3	0	0		
JOYSTICK HEBDO	12 F	32	CPC	10.9	4.7	0	7.8	0	0	0	0	10.9	6.3
			AUTRES	17.2	31.3	0	10.9	0	0	0	0		
MICRONEWS	25 F	132	CPC	2.3	3.8	2.3	2.3	0	2.3	0	0	25.8	21.2
			AUTRES	7.6	20.5	9.1	3.8	0	0	0	0		
MICROMAG	22 F	166	CPC	2.4	6	3.6	0	1.2	2.4	4.8	0	29.8	7.7
			AUTRES	5.4	12.5	13.7	1.2	0	4.2	6	0		
MICROWORLD	0 F!!	100	CPC	1	11	0	0	0	0	0	0	23	18
			AUTRES	10	37	0	0	0	0	0	0		
AMSTAR-CPC	22 F	116	CPC	5.2	18.1	3.4	0.9	4.3	8.6	24.1	1.7	20.7	13
AMSTRAD 100%	21 F	132	CPC	3	14.4	4.5	3	5.3	5.3	4.5	3	36.4	20.6

Ce tableau d'apparence austère, est en fait très simple: pour magazine, on peut lire le pourcentage de pages traitant d'une certaine catégorie, en sachant qu'il y a dix catégories que voici:

1. NEWS: cela comporte toutes les infos concernant la micro, mais aussi les avant-premières.
2. TESTS: cela est évident!!!
3. REP: cela comprend tous les reportages sortant de l'ordinaire,

comme l'interview d'un éditeur.

4. POKES: solutions, astuces et pokes sont dans cette catégorie.

5. P.PR: cette rubrique regroupe tous les articles s'adressant au programmeur débutant.

6. P.AU: cette rubrique regroupe tous les articles s'adressant au programmeur ayant déjà de sérieuses bases

7. LIS: listing.

8. BUD: cela regroupe les tests de "budget"

9. PUB: logique.

10. DIV: tout le reste!

Comme vous avez pu le remarquer, j'ai divisé certaines rubriques en 2: une partie CPC et une pour les autres machines.

Les cases en gras correspondent aux pourcentages les plus élevés dans chaque rubrique.

Quelques exemples pour rendre plus évocatif ce tableau:

Le journal, qui offre le plus de nouvelles, est JOYSTICK HEDBO avec 10.9% des pages, qui sont des nouvel-

les concernant le CPC et 17.2%, qui sont des nouvelles concernant les autres machines. Compris?

Alors maintenant, après les chiffres, le texte: courez vite en page 4 pour l'analyse de ces chiffres qui sont très sérieux et le fruit d'un long travail.

BT

Déjà, à la lecture de ces statistiques, tous les prix se trouvent dans les mêmes ordres, à l'exception de Microworld un journal assez bon et gratuit(!) et de Joystick Hebdo qui est hebdomadaire et dont une page vaut 48 centimes(!), ce qui n'est un bon point pour lui. A part ces deux exceptions, tous les journaux partent à égalité, mais à part cela ils sont tous aussi différents, que 2 gouttes de pluie peuvent être identiques!!!

PUB!!!!

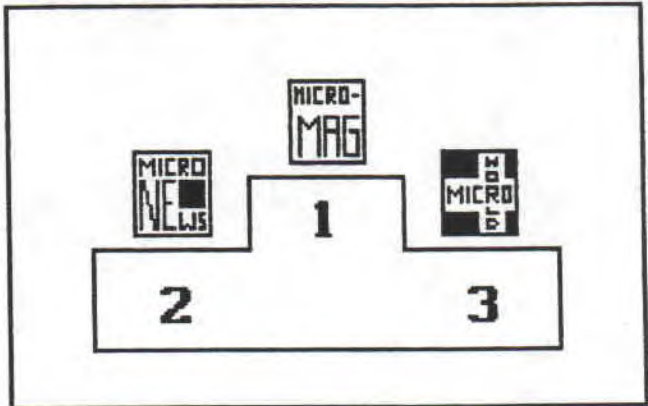
Eh oui, comme vous avez pu le remarquer, la presse micro est bourrée de pub!! Lorsque vous achetez TILT vous achetez 68 pages de pub sur 158 (c'est le record!): cela fait comme si il y avait 25 mn de spots publicitaires par heure sur TF1: un scandale!!

D'autre part, le journal comportant le moins de pub est AMSTAR-CPC, avec tout de même 1 page sur 5.

Oui!!!!

Mais ne soyons pas médisant et essayons de voir les bons points de chaque magazine. Un journal est un homme, il a son caractère son style, ses articles spécialisés, sa mise en page...

Faut il préférer un mag résolument ludique comme Tilt à un autre un peu plus sérieux comme Micromag?



Cela est en fonction de vous et de vos goûts, pour ma part, je pense que le meilleur des mags de micro est MICROMAG (il porte bien son nom!): il est assez riche, d'un style agréable, et réussit à allier les loisirs, avec des B.D, des tests... et le sérieux avec des infos sur le business de l'

informatique, des très bons cours de programmation, sur le Hard..

D'un autre côté, si vous souhaitez un journal "Délire", Micronews est fait pour vous, avec les dessins de Carali, les rubriques hyperdiversifiées les petites B.D, le style "délire".... En définitive, un journal très intéressant avec les nombreuses preview et les nombreux tests

et malgré le faible pourcentage de pages dédiées au CPC. Microworld, quant à lui, est complètement tourné vers les tests de jeux. Pour son prix, c'est un bon journal, bien qu'il ait trop tendance à encenser le logiciel, à croire que les éditeurs paient le magazine, pour avoir une bonne note!

Non!!!!

Je n'irais pas jusqu'à dire que les autres journaux sont mauvais, mais je n'en suis pas loin!!

En fait, seuls les Amstrad 100% et Joystick Hebdo se sauvent du naufrage, à l'aide d'un style assez bon et de pourcentages favorables. Mais les 2 derniers sont juste potables!!! Tilt est de plus en plus mauvais et hostile au CPC, que ses journalistes considèrent comme une loque: à chaque fois il disent à propos d'un jeu sur CPC: "Très bon, pourtant ce n'est qu'un 8 bits!!" d'un air dédaigneux. Quant à Amstar-Cpc, c'est le meilleur dans catégorie "Pages Perdues" avec près de la moitié du numéro consacré à des listings ou à de la pub, ce qui n'est pas très intéressant.

Finalement, je dirais que le meilleur mag de micro est actuellement MICROMAG et va le rester longtemps

du numero 4.

HORIZONTALEMENT

- A. Xybots.
 C. Jaws.
 F. Kult.
 I. Barbarian.
 J. Exit.
 L. Northstar.
 O. Gunship.
 S. Hate.
 .Utah.
 T. 3D Pool.
 .Dark side.
 U. Time scanner.
 V. 7200.
 .3D Grand Prix.

VERTICALEMENT

1. 007.
 2. Xeno.
 3. Zombi.
 .A 320.
 4. Atari.
 8. Skweek.
 .Run the Gauntlet.
 10. Running Man.
 11. Out Run.
 12. G.L. Hot Shot.
 14. Print.
 21. Renegade 3.
 22. Hardware.

Le jeu mystère é-
 tait donc: **RENEGADE**, la
 superbe conversion de
OCEAN.

Au mois prochain
 pour un nouveau jeu!!

B.T

Le club a connu durant les dernières semaines un bond spectaculaires des adhérents.

C'est donc le mo-
 ment de participer à
 la vie du club, si
 vous voulez obtenir
 de nouveaux contacts!
 Depuis quelques mois,
 je répétais chaque
 fois comment procéder
 pour être plus prés
 de nous: pour éviter



de perdre tant de
 place dans chaque nu-
 mero, je vais faire un
 fascicule résumant
 toutes les activités
 du club, que je vous
 enverrais avec le nu-
 mero 6!!!

Alors, encore 1 mois
 à attendre avant de



connaître toutes les
 nouvelles possibilité
 du club. Si vous êtes
 trop impatient, n'hé-
 sitez pas à nous té-
 léphoner ou à nous é-
 crire: Laurent Duplan
 220, allée des Coucoucs
 Domaine du Cap Sicié
 83500 LA SEYNE / MER
Benjamin Trocché
 Collège Ampère
 10, rue Dr Schweitzer
 38100 GRENOBLE
 Tel: 76.21.22.36

B.T

QUESTIONS

- 001: Comment fait on
 pour mettre un poke
 dans un jeu ?
 002: Qui aurait une a-
 stuce pour RAMBO (com-
 pil. They Solf A Mil-
 lion I) ?

- 003: Quelqu'un aurait-
 il la solution ou une
 partie de celle-ci du
 jeu: La Dernière Mis-
 sion ?
 004: Quelqu'un aurait-
 il un truc pour être
 invincible à Green

Beret ?

REPONSES

001: pour trouver un
 poke dans un jeu, la
 méthode est très lon-
 gue à expliquer: elle
 est très bien expli-
 quée dans AMSTRAD CPC
 No 16-17-18.

-on peut trouver
 une explication dans
 le numero 4 de JOYS-
 TICK HEBDO.

LD



À VOUS MEGAMSTRAD sou-

haitant être toujours plus près de vous inaugure une nouvelle rubrique qui vous laisse la parole.

Cette rubrique consiste à engager un débat entre plusieurs adhérents sur un sujet proposé (quelques lignes suffisent!).

Le premier sujet traité est l'événement **BATMAN!!!!** Qu'en pensez vous ? Comment est le film ? Comment est le jeu ? Est ce que **BATMAN** mérite toute cette pub ?

Exprimez vous!!! Ne vous genez pas!!!! Les différentes opinions seront publiées dans le numéro 6: il y aura quelques points CPC à gagner pour les meilleurs lettres.



JOYEUX NOEL



Je vous l'avez annoncé le mois dernier **LE SUPER CONCOURS** de MEGAMSTRAD pour fêter Noël et le prochain anniversaire du club.

Que faut il faire pour gagner ce concours: simple, répondre aux quatre questions suivantes.

1. Quand et où s'est déroulé la dernière **AMSTRAD EXPO** ?
2. Combien y a t-il de tableaux à **TARGET RENEGADE** ?
3. **BATMAN** est-il un film ou un jeu ?
4. Quelle est le mois de parution du premier bulletin de **MEGAMSTRAD** ?

- Repondez avant le 1er janvier 1990, et vous gagnerez peut être un de ces superbes lots:
- 1: **THUNDERBLADE** original en cassette.
 - 2: Un prolongement de votre adhesion au club de 6 mois.
 - 3: Un prolongement de 4 mois.
 - 4: Un prolongement de 2 mois.

- 5: Un poster de jeu.
- 6-10: 2 points CPC.
- 10-15: 1 point CPC.

Les lots seront attribués suivant le nombre de bonnes réponses, puis suivant la date d'envoi. Alors **BONNE CHANCE!!!** Résultats dans le numéro 6.



PETITES ANNONCES

1. Recherche OCP ART STUDIO & MUSIC PRO.
Mr WACHALA Vincent
14b, rue Diderot
59135 WALLERS
TEL: 27.35.57.12
2. Echange jeux sur 6128. Envoyer listes à
BORJA Jean
8, rue du Plo
81800 RABASTENS
TEL: 63.33.88.91
Après 19H.



Ce mois-ci, on a décidé de vous gater, en vous proposant une autre conversion d'arcade très attendue.

Enfin !!

Et oui!! Il est là, devant moi, après pratiquement une année d'attente: **DOUBLE DRAGON** débarque sur CPC!

Tout le monde connaît ou a déjà entendu parler de ce super jeu d'arcade, que vous pouvez trouver dans les cafés, les fêtes, ou dans les salles de jeux.

Ce jeu est bien adapté sur CPC. Tout la panoplie de coups qui est sur arcade a subsisté: coups de tête, coups de pieds, coups de poing, manchettes.. En plus, vous pouvez ramasser des battes, des fouets, des barils ou des couteaux que vous lancerez sur vos ennemis. La technique de ramassage des objets est simple: vous n'avez qu'à appuyer, en même temps, sur la touche du bas(↓), et

le bouton FIRE.

Dur-Dur!!

Vous devez ainsi, dans un temps limité, parcourir quatre tableaux; et à la fin de chacun d'eux, vous devez affronter un bonhomme au moins 2 fois plus grand que vous!! Il vaut le tuer pour aller au niveau suivant. Le tableau final est très difficile, néanmoins on peut s'en sortir: à la fin de

celui-ci, vous vous retrouvez devant "un mec" avec une armure, et portant une grosse mitraillette. Pour qu'il meure, il faut lui donner un grand nombre de coups de batte dans la tête.

En Duo?

Coté réalisation, Double Dragon ne casse pas des briques: le scrolling est assez lent. Les graphismes, par contre, sont bien.

La mobilité des joueurs, quant à elle, est excellente!

Ah, j'ai oublié de vous dire le plus important, mais vous devez sûrement le savoir: on peut jouer à deux, en même temps!!! Compte tenu de cela, je dirais que l'animation est pas mal.

Vous pouvez aussi sélectionner vos touches au début, ce qui est agréable et trop rare dans les jeux. Mais ce qui est dommage, c'est qu'après avoir tué le mec avec la mitraillette, on ne vous dit rien, à part que vous avez rempli la mission, et le jeu est fini!!!

En conclusion, **DOUBLE DRAGON** est un excellent jeu, qui vous fera passer des heures supers excitantes et supers tendues!!!!

LD

NOM: DOUBLE DRAGON		
EDITEUR: VIRGIN-MASTERTRONICS		
GRAPHISME	6/8	BIEN.
ANIMATION	6.5/8	TRES BIEN, A PART LE SCROLLING.
DIFFICULTE	7/8	EXTREME.
SON	5.5/8	PAS MAL.
APPRECIATION	7/8	TRES BON JEU.
NOTE GLOBALE: <u>16</u>		
TRES BONNE ADAPTATION DU SUPERBE JEU D'ARCADE: C'EST UN LOGICIEL A POSSEDER.		

Ce mois ci, une avalanche de trucs arrive parmi nous!!

10 'DRAGONS LAIRS II
20 'VERSION DISK
30 MODE 1:INPUT*EPREU
VE: ",E
40 IF E<1 OR E>8 THEN
GOTO 30
50 OPENOUT"CPC":MEMOR
Y 700:LOAD "DL2":C
LOSEOUT
60 FOR M=31878 TO 318
81:POKE M,0:NEXT:P
OKE 31500,E-1
70 CALL 6979

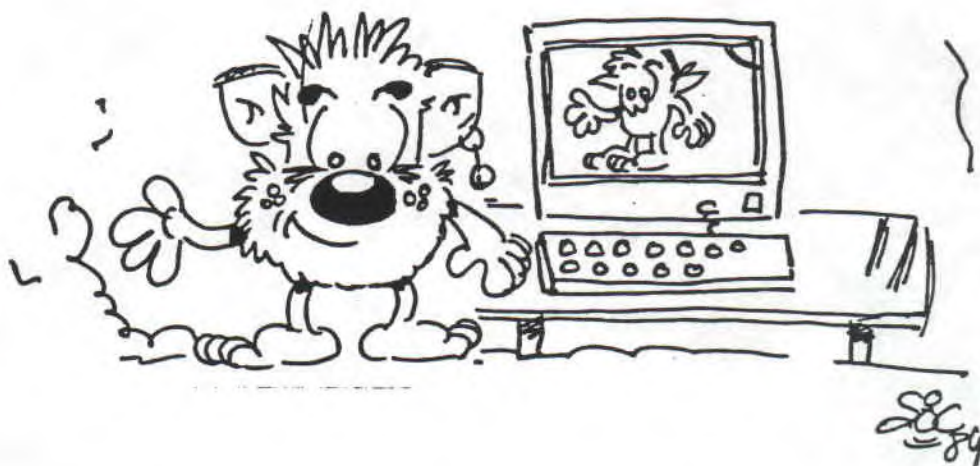
DISCOLOGY-EDITEUR
PAPERBOY
Choisir la fonction
"RECHERCHER", taper la
chaine suivante:3A,07
7F,3D,32,D7,7F puis
remplacer 3D par 00:
vous aurez alors des
vies infinies!!

DISCOLOGY-EDITEUR
CAULDRON II
Choisir la fonction
"RECHERCHER", taper la
chaine suivante:3A,1C
BE,3D,FA,74,84,32,1C,
BE puis remplacer 3D
par 00: vous aurez des
vies infinies.

Enfin, vous vous dé-
cidez à envoyer des
astuces au club: mais
attention les astuces
et pokes doivent être
inédits et non pompés
dans un magazine!!!

L.D

DISCOLOGY-EDITEUR
ASPHALT
Choisir la fonction
"RECHERCHER", taper la
chaine suivante:3A,0C
,01,3D,32,0C,01 puis
remplacer 3D par 00:
vous aurez alors des
vies infinies!!



MEGA
CLUB Hello!!! Voici une
nouvelle rubrique
pour les paresseux!!!
Chaque numéro, je sé-
lectionnerai quatre
ou cinq jeux, que je
rechercherai dans les
différents clubs de
vente par correspon-
dance, et je vous an-
noncera leur prix.
A vous de choisir!
Ce mois ci: quatre
jeux: Crazy Cars II,
Forgotten Worlds, Per-

mis de Tuer, et Thun-
derbirds.

MICROMANIA K7 DK
Forgotten W.: 99 149
Permis de T.: 99 149
Thunderbirds: 125 145
Crazy Cars 2: 129 169
Frais d'envoi: +18F
STARSOFT K7 DK
Forgotten W.: 93 139
Permis de T.: 109 162
Thunderbirds: - -
Crazy Cars 2: 95 121
Frais d'envoi: + 15F

JESSICO K7 DK
Forgotten W.: 95 142
Permis de T.: - -
Thunderbirds: 119 142
Crazy Cars 2: 135 165
Frais d'envoi: +18F
COCONUT K7 DK
Forgotten W.: 99 149
Permis de T.: - -
Thunderbirds: 125 145
Crazy Cars 2: 129 169
Frais d'envoi: +15F

B.T

DANS
MOIS Dans le numero
six, vous aurez
droit à:
-un test de FREEDOM.
-un test d'un jeu
qui va bientôt rede-
venir d'actualité: SU-
PERSKI.
-les rubriques habi-
tuelles et une grosse
SURPRISE, qui a un rap-
port avec le No 4!!!
Mais Chut: tout n'est
pas sur! Alors
WAIT & SEE!!

