

EDITO

SALUT A TOUS LES FANZINIENS ET FANZINIENNES (EH OUI, LE MOT MISOGYNE NE FAIT PAS PARTIE DE NOTRE VOCABULAIRE, C'EST BIZARRE, J'AI L'IMPRESION DE ME REPETER). EN EFFET, NOUS AVONS RECU LA LETTRE D'UNE CEPECIENNE, CE QUI NOUS A FAIT ENORMEMENT PLAISIR (AU FAIT, BISOUS SANDRINE). ALORS VOILA DONC LA BANDE DES QUATRE (PIGMY, SCAMP, WEED & RESET) QUI S'EST SURPASSEE DANS CE NUMERO, POUR VOUS OFFRIR DE NEUVE RUBRIQUES. PAR AILLEURS, LES HABITUES DE PEEK-POKET, SE SERONT APERÇU DE LA PRESENCE D'UN NOUVEAU VENU DANS LA REDAC. EN EFFET, RESET N'A PU RESISTER A LA TENTATION LORSQU'IL A VU LE PREMIER NUMERO (EN VOILA UN D'INTELLIGENT AU MOINS). MAIS CERTAINS DIRONT QUE NOTRE PREMIER NUMERO MANQUAIT UN PEU DE DECOR MAIS IL FAUT NOUS EXCUSER CAR NOS MOYENS ETAIENT LIMITES. EN OUTRE, NOUS REMERCIONS AMSTAR & CPC POUR NOUS AVOIR PUBLIE ET POUR NOUS (LA REDAC ET VOUS LECTEURS) AVOIR FAIT DECOUVRIR CE GENRE DE HOBBY QU'EST L'ELABORATION D'UN FANZINE. AU FAIT, NOUS VOUDRIONS SIGNALER QUE LES RUBRIQUES PUB, PA, HIT, EXPLOIT, TOP... ONT ETE CREEES POUR QUE LE LECTEURS NOUS FASSENT PARVENIR LES LEUR BON, JE VAIS M'ARRETER LA CAR MON RUBAN D'IMPRIMANTE COMMENCE A FAIRE DES SIENNES.

MERCY ET A BIENTOT.

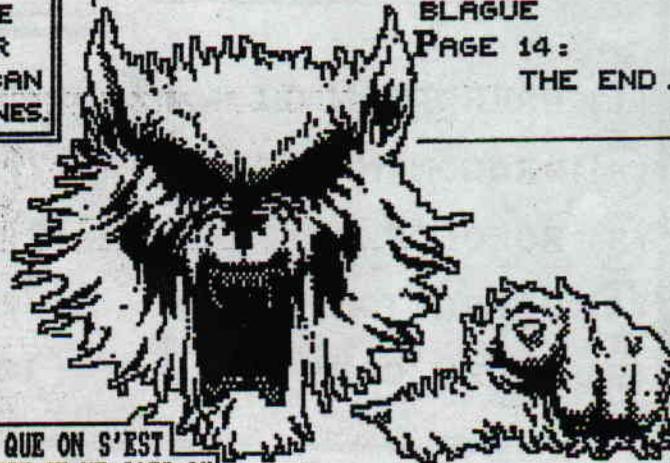
SCAMP

TENEZ, REGALEZ VOUS DEJA AVEC CE BEAU DESSIN TIRE DE LA PRESENTATION D'HURLEMENT (JEU QUE L'ON A TERMINE LES DOIGTS DANS LE NEZ, N'EST CE PAS MON CHER PIGMY !!!)



SOMMAIRE

- PAGE 1: EDITO, SOMMAIRE
 PAGE 2: LE MONDE APPARTIENT AUX FANZINES, HIT, QUESTION
 PAGE 3: NOTE, OLDIES (AIRWOLF)
 PAGE 4: TEST (CRAZY CARS II)
 PAGE 5: DOSSIER FOOT (SUPER SOCCER, MATCH DAY)
 PAGE 6: SUITE DU DOSSIER (FOOT, INDOOR SOCCER)
 PAGE 7: SUITE ET FIN DU DOSSIER (GLEN HODDLE SOCCER), DE A à Z, BIDOUILLE
 PAGE 8: BEURK! (THE FURY), PA
 PAGE 9: TEST (OPERATION WOLF), PA
 PAGE 10: OLDIES (IKARI), PUB
 PAGE 11: TOP A GOGO, EXPLOIT, AFFICHE INDIANA JONES
 PAGE 12: DANS VOTRE SALLE DE CINEMA (INDIANA JONES)
 PAGE 13: QU'EN PENSENT LES ARCADES (SHINOBI), HELP, BLAGUE
 PAGE 14: THE END.



OUI, TOI LECTEUR, T'AS INTERET D'ADORER PEEK-POKET PARCE QUE ON S'EST DECARCACE POUR TOI. ALORS FONCE REMPLIR LE BULLETIN QUI EST JE NE SAIS OU DANS CE NUMERO SINON JE TE TRANSFORME EN BOUILLIE !!!



LE M A A Δ E

A A A A T / E A T

A Δ X F A A Z / A E Δ

L'HISTOIRE DES FANZINES EST TRES RECENTE. EN EFFET, ELLE DATE SEULEMENT D'UN PEU PLUS D'UN AN. NOUS POUVONS EN RECENSER DE PLUSIEURS SORTES. D'UNE PART, LES FANZINES SUR PAPIER ET GRATUIT DE SURCROIT DU GENRE MEMORY FULL, QUE VOUS POUVEZ VOUS PROCURER A L'ADRESSE SUIVANTE: SAJOURS THIERRY-9 RUE MICHEL GACHET-13007 MARSEILLE OU TEISSIER OLIVIER-16 RUE MICHEL GACHET- 13007 MARSEILLE (ENVOYEZ UN OU DEUX TIMBRES A 2F20 POUR LE RECEVOIR).

CE FANZINE TRAITE DE CHOSES TRES INTERESSANTES (PAR EXEMPLE, UN DOSSIER PIRATAGE ETONNANT). DE PLUS, LES RUBRIQUES SONT TRES VARIEES. D'APRES LA REDAC, C'EST UN FANZINE GRANDISSANT QU'IL FAUT ABSOLUMENT POSSEDER. PAR AILLEURS, LA DERNIERE PAGE DE MEMORY FULL CONTIENT TOUJOURS UNE DIGIT OU UNE PRESENTATION DE JEU, SANS OUBLIER LE MOT DE LA FIN. TOUT CE CI EST BIEN MENE PAR LEUR REDAC QUI NE MANQUE PAS D'IDEES. ENFIN, LE MOUVEMENT DES FANZINES S'ACCROIT DE JOUR EN JOUR. EN EFFET, CHAQUE MOIS, ON EN REPERE DES NOUVEAUX QUI SONT ELABORES PAR DES GENS D'AGE DIFFERENT. PAR CONSEQUENT, LES FANZINES SONT ADAPTES A TOUTES LES CATEGORIES.

JE CONCLUERAI EN M'EXCUSANT POUR TOUS CEUX QUE JE N'AI PAS CITER, MAIS CE N'EST QUE PARTIE REMISE !! PAR AILLEURS, PEEK-POKET N'A PAS FINI DE VOUS SURPRENDRE.

YOUR FAVORY SCAMP.



W I T . . .

question

DANS LA CHOSE, QUE FAIRE QUAND ON EST DANS LA FORET? GREGORY.G

- | | | | |
|------------------|------|----------------------|------|
| ① BARBARIAN II | ↑ +1 | ⑥ TARGET RENEGADE | ↓ -1 |
| ② DRAGON NINJA | ↓ -1 | ⑦ TINTIN SUR LA LUNE | ↓ -1 |
| ③ ROBOCOP | → | ⑧ CHICAGO 90 | E |
| ④ OPERATION WOLF | → | ⑨ RAMBO III | E |
| ⑤ CRAZY CARS II | ↑ +3 | ⑩ FORGOTTEN WORLDS | ↓ -3 |

UN NUMERO TOUT FRAIS PAYE POUR LE PREMIER AVANT LA BONNE REPONSE... LA REDAC.

Nous attendons votre hit et vos questions ...



NOTE

OPERATION WOLF : 15 / 20

CRAZY CARS 2 : 18 / 20

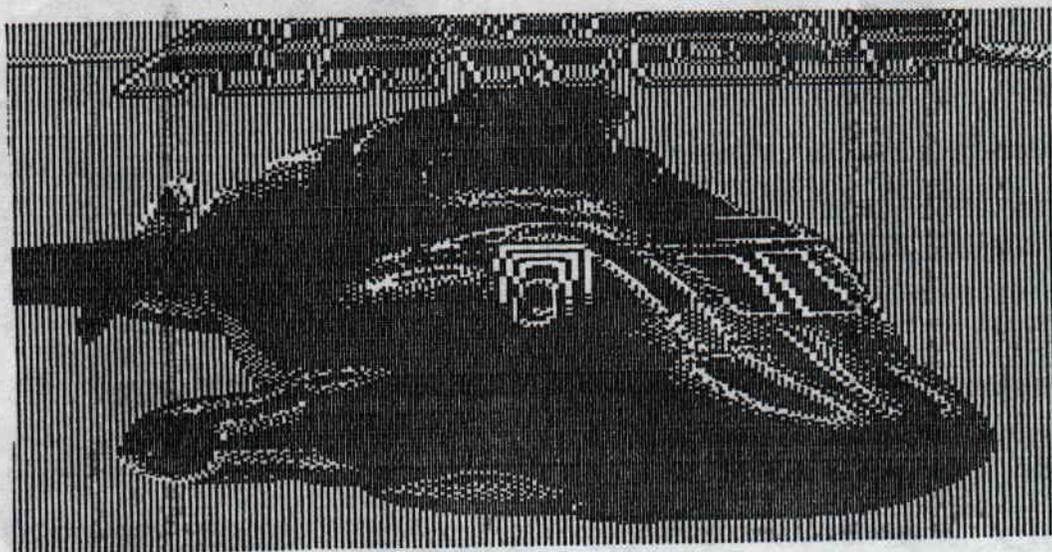
QUT RUN : 09 / 20

CALIFORNIA GAMES : 11 / 20

GAUNTLET 2 : 15 / 20

NOUS AVONS NOTE CES JEUX DE FACON ARBITRAIRE. CHAQUE MEMBRE DE LA REDAC AVANT DES CRITERES DIFFERENTS. EVIDEMMENT, CES NOTES N'ENGAGENT QUE NOUS ET SI VOUS N'ETES PAS D'ACCORD, ENVOYEZ NOUS VOS REMARQUES. EN BREF, NE CROYEZ PAS QUE NOUS EN VOULONS A CERTAINS EDITEURS (US GOLD POUR QUT RUN), CAR PARFOIS CERTAINES CONVERSIONS DEPASSENT VRAIMENT LES LIMITES DU RAISONNABLE.

La Redac.



O
L
D
I
E
S

AIR WOLF :



Ce soft m'a procuré beaucoup de crises de nerfs. En effet, l'adaptation sur CPC de la série du même nom est peut-être trop audacieuse de part la précision des mouvements de l'hélico. D'une part, il est impossible de stabiliser l'appareil sauf bien sur avec de superbes pokes (n'est ce pas PIGMY !!!). D'autre part, la difficulté est trop soutenue pour un novice comme moi.

Les graphismes sont assez bien réalisées surtout si on a la présentation devant les yeux.

Ce soft, comme vous avez pu vous en apercevoir, ne m'a guère emballé. Mais mon opinion reste seulement un point de vue parmi des millions.

UN SOFT QUI VOUS METTRA LES NERFS A VIF.

SCAMP FELLOW HAWKE.



... TEST TEST ...

CRAZY CARS II

Le deuxième volet de la saga crazy car est totalement différent du précédent. En effet, vous voici au volant de la voiture la plus convoitée au monde : la **F40** .

Mon sang ne fit qu'un tour, même mon chien en est tombé raide mort. La présentation !! Wonderful, enfin du bon boulot. L'anstrad est à la portée des ST.

Vous êtes un agent secret à la solde du gouvernement américain. Vous devez démasquer le plus grand gang de trafiquants de voitures du coin. Votre but est de relier deux villes avec votre bolide en vous aidant de la carte fournie avec le logiciel. Hé oui, dur dur bande de pirates !!!

Mais cela n'est pas si simple. En effet, la police composée de ripoux (de mèche avec le gang) et de bons agents qui font leur travail en vous arrêtant (n'oubliez pas que vous roulez à 327 KM/H) va vous mener la vie dure !!!

Mais revenons au jeu lui même. Le décor est très varié. En effet, vous pouvez vous déplacer à travers quatre états différents, chacun ayant leur propre paysage.

Ce logiciel n'est pas aussi difficile qu'on le dit (n'est ce pas mon cher SCAMP !!), car semer les cops du genre Conlumbo qui ne vous lâche pas d'une semelle, est une simple formalité.

Nous remercions **AMSTAR & CPC** de nous avoir publié dans leur numéro d'octobre 1989. Merci de leur coup de pouce. Soulignons leur effort pour le monde des fanzines

N'oubliez pas de l'acheter tous les mois !!!

La rédac.

UN SOFT A VOUS PROCURER...

NEED.

dossier :

foot

MATCH DAY

C'EST LUI QUI DANS LE DOSSIER FOOT DOMINE LES AUTRES. TOUT D'ABORD, ON REMARQUE UNE PAGE DE PRESENTATION DIGNE DES MEILLEURES PUIS ARRIVE LE MENU AVEC SES OPTIONS HABITUELLES: CHOIX DES COULEURS, DU NIVEAU, DES COMMANDES (TOUCHES OU JOYSTICK), DUREE DU MATCH, ETC... PUIS LA PARTIE COMMENCE.

LES DEUX EQUIPES CONSTITUEES DE SEPT JOUEURS CHACUNES S'ALIGNENT SUR LE TERRAIN ET LES HYMNES RESPECTIVES SE FONT ENTENDRE (MOMENT TOUCHANT. SNIF!).

L'ARBITRE SIFFLE LE COUP D'ENVOI

ET L'AVANT CENTRE TOUCHE LE PREMIER LE BALLON

IL AVANCE D'UNE DIZAINE DE METRES ET, D'UNE

PASSE TRANSVERSALE, TRANSMET LE BALLON SUR LA

DROITE, A SON AILIER QUI PERCE LA DEFENSE. IL

DRIBBLE, TIRE ET C'EST LE PREMIER BUT. CA DE

MARE MAL POUR MON EQUIPE. MAIS CELA N'EST PAS

GRAVE CAR CE JEU A UN GROS AVANTAGE PAR RAP

PORT AUX AUTRES SIMULATIONS FOOTBALLISTIQUES

EN EFFET, AU BOUT D'UNE PARTIE, VOUS ETES TO

TALEMENT HABITUES AUX COMMANDES ET VOUS VOYEZ

LE JEU IMMEDIATEMENT D'UN SIMPLE COUP D'OEIL

A MON AVIS, MATCH DAY EST LA MEILLEURE SIMU

LATION QUE JE CONNAISSE ET QUE JE PRATIQUE.

EN EFFET, GENERALEMENT JE TROUVE LE FOOT SUR

CPC RASANT ET BARBANT MAIS ICI, RIEN DE TOUT

CELA. LE TERRAIN ET LES BUTS SONT IDEALEMENT

CHOISIS. LE SEUL DEFAUT QUE JE PEUX TROUVER

A MATCH DAY EST QUE, LORS DU DEPLACEMENT EN

DIAGONALE, LA VITESSE DU JOUEUR DIMINUE FOR

TEMENT. MAIS CELA EST GENERALISE A TOUS LES

SOFTS DE FOOT. ENFIN, NE SOYONS PAS TROP EXI

GEANTS, CAR MATCH DAY OFFRE DES POSSIBILITES

HABITUELLES TELLES QUE LES TIRS, PASSES, TE

TES, CORNERS, TOUCHES ETC..., MAIS RIEN D'EX

TRAORDINAIRE COMME DANS LES JEUX PLUS RECENTS.

UNE AUTRE CHOSE DE BIEN DANS CE LOGICIEL: IL

N'Y A JAMAIS DE CARTONS COMME 10-0 MEME QUAND

VOUS ETES MAUVAIS (CE QUI M'ETONNERAIT).

VOUS ALLEZ DIRE QUE J'AURAI PU TESTER MATCH

DAY DANS LES OLDIES MAIS COMME NOUS FAISONS

UN DOSSIER FOOT, NOUS AVONS PREFERE LE METTRE

AVEC LES AUTRES SIMULATIONS DE FOOTBALL.

BON, J'EN AI ASSEZ DIT COMME CA, J'AI UN AU

TRE TEST A FAIRE.

PIGMY THE GOLEADOR.

NOTE: 14 / 20

SUPER

NOTE: SOCCER
9/20

TOUT LES FANAS DE FOOT SE SONT DONNES RENDEZ-VOUS DANS LES TRIBUNES. LA COUPE DU MONDE EST VRAIMENT UN GRAND MOMENT DE SPORT.

LES SPECTATEURS SONT EN PLEIN DELIRE: C'EST LA FINALE. IL

NE RESTE PLUS QUE QUELQUES MINUTES AVANT QUE LES JOUEURS

NE PENETRE SUR LE TERRAIN. MAIS AVANT DE RENTRER SUR

CELUI-CI, VOUS AVEZ LE CHOIX DE L'EQUIPE. VOUS ETES PRET

A VOUS JOINDRE A LA FETE DU FOOTBALL. UN GRAND SILENCE

FAIT PLACE AVANT DE RENTRER SUR LA PELOUSE. LES DEUX EQUIPES

S'AVANCENT VERS LE CENTRE DU TERRAIN. LES HYMNES RETEN

TISSENT. VOUS VOICI DANS LE ROND CENTRAL PRET A JOUER.

POUR SAVOIR QUEL JOUEUR VOUS DIRIGER, REPEREZ VOUS A LEUR

CHAUSSETTES.

CE QUI EST BIEN DANS CETTE SIMULATION, C'EST QUE VOUS

POUVEZ FAIRE DES TAGLES. A CAUSE DE CELA VOUS POUVEZ ETRE

SANCTIONNE EN PRENANT DES CARTONS. VOUS POUVEZ COMPTER SUR

VOTRE GARDIEN, CAR IL FAIT DES PARADES EXCEPTIONNELLES

POUR UN JEU DE FOOT. MAIS CELA N'EMPECHERA PAS VOS ADVERSAIRES DE MARQUER DES BUTS. POUR BATTRE L'AUTRE

EQUIPE, IL FAUT SE LEVER TOT. JE N'AIME PAS LES DEFAITES, J'Y RETOURNE.

WEED THE STOPPEUR.

INDOOR SOCCER

suite ...

HE OUI, VOUS ETES BIEN SUR
BEEK-POKET. VOTRE COMMENTATEUR
PREFERE EST A BERCY POUR VOUS FAIRE VIVRE
LES MEILLEURS MOMENTS DE FOOT EN SALLE
AVEC LES MEILLEURES EQUIPES.
VOUS AVEZ LE CHOIX ENTRE TROIS NIVEAUX DE
DIFFICULTE (POUR MOI, IL N'Y A PAS TEL-
LEMENT DE DIFFERENCE).
VOUS AVEZ CHOISI DE JOUER CONTRE LE COM-
PUTER, ALORS GOOD LUCK !! LE JOUEUR QUE
VOUS DIRIGEZ PREND UNE COULEUR FONCEE.
ATTENTION !! LE MATCH VA POUVOIR DEBUTER,
IL NE RESTE PLUS QUE QUELQUES SECONDES A-
VANT LE COUP D'ENVOI. C'EST PARTI. J'AI
ENCORE DES DIFFICULTES POUR DIRIGER MON
JOUEUR (BECAUSE JE VIENS DE LE RECEVOIR,
IL VIENT DE CHEZ DUCHET COMPUTER : PUB !).
JE COMMENCE A M'Y FAIRE, MAIS JE PERDS
DEJA 2-0. C'EST PAS GRAVE, JE VAIS RATRAP-
PER LE RETARD. IL SERA COMBLE TRES VITE
POUR LE PREMIER NIVEAU (12-2), MAIS AU
SECOND NIVEAU, CELA S'EST AVERE PLUS DUR,
EN EFFET, JE N'AI GAGNE QUE PAR DEUX PE-
TITS BUTS DE DIFFERENCE. JE ME SUIS DIT,
AU DERNIER NIVEAU, JE VAIS ME PRENDRE UNE
RAFFLEE DE BUT. QUI L'EUT CRU, JE LES AI
BATTUS DE 15 BUTS A 5. QUEL ETONNEMENT DE
MA PART LORSQUE JE VIT CE RESULTAT.
AVEC CETTE SIMULATION, VOUS POUVEZ PASSEZ
DE LA JOIE AU DESEPOIR (SURTOUT POUR LES
NERFS), A CAUSE DE LA RAPIDITE DE ADVER-
SAIRES QUAND ILS VOUS PRENNENT LE BALLON.
CELA SE RESOLVERA DURANT LA PARTIE. CE
QUI EST EXTRA PAR CONTRE, C'EST QUE VOUS
QUE VOUS POUVEZ METTRE VOTRE ADVERSAIRE A
TERRE SANS ETRE PENALISE DE SUITE. MAIS
LORSQUE LES FAUTES S'ACCUMULENT, VOUS VOYEZ
AUSSITOT APPARAITRE VOTRE GARDIEN. C'EST
UN PENALTI, MAIS DOMMAGE QU'IL N'Y AIT PAS
UN ARBITRE POUR LE SIFFLER. ENCORE GAGNE
AU DERNIER NIVEAU! BON, JE VOUS LAISSE
POUR CET ARTICLE, CAR JE VEUX DE SUITE RE-
PRENDRE MA REVANCHE AU SECOND NIVEAU.
TOUS AUX ABRIS ?!!

NEED THE ASSAILANT.

NOTE: 11/20

FOOT

EN VOILA UN JEU QU'EST BIEN GENTIL
GENTIL MAIS UN PEU SIMPLE. NOTONS
LE SURNOM DE CE JEU: MARIUS TRESOR
MAIS, VOYONS UN PEU DE QUOI IL EN
RETOURNE. UNE PAGE MENU SIMPLE A-
VEC LE TITRE ET LES OPTIONS. CEL-
LES-CI CONSISTENT EN CHOIX DU MAIL-
LOT, DONC DU PAYS (QUATRE EN TOUT)
LE CHOIX DE LA FORCE DE CHAQUE
JOUEUR ET DU NIVEAU DE L'EQUIPE
ADVERSE (DE 0 A 100).
MAIS, REVENONS A CES OPTIONS, CHA-
QUE JOUEUR POSSEDE UNE FORCE DE
VINGT UNITES MODIFIABLES A VOLONTE.
APRES AVOIR BIEN REPARTI LES FORCES
VOUS ENTRZ DANS LE TERRAIN, ET
COMME DANS MATCH DAY, L'EPISODE
DES HYMNES FAIT TOMBRE UN SILENCE
LOURD DANS LES TRIBUNES. ON ENTEND
LE COUP DE SIFFLET ET TOUT DE SUI-
TE, UNE STRATEGIE S'ORGANISE SUR
LE TERRAIN. ET TOUJOURS COMME
DANS MATCH DAY, LES DEPLACEMENTS
EN DIAGONALE SONT MERDIQUES. NOTONS
AUSSI UNE CHOSE ETRANGE, CAR LA
MI-TEMPS NE DURE PAS 45 MIN MAIS
1500 UNITES (LES PROGRAMMEURS DE
FOOT SONT DINGUES D'UNITES !!).
POUR REVENIR AU JEU LUI MEME, DANS
L'ENSEMBLE, IL EST PAS TROP MAL.
LE TERRAIN EST BIEN DESSINE ET LES
JOUEURS AUSSI MAIS MOINS BIEN QUE
DANS MATCH DAY. L'ANIMATION EST
UN PEU SACADEE MAIS L'ASPECT GENE-
RALE DU JEU EN FAIT UN SOFT QUI
EN PASSIONNERA CERTAINS TOUT EN
EN DEGOUTANT D'AUTRE.

A POSSEDER DANS SA LOGITHEQUE...

PIGMY THE MANAGER.

NOTE: 13/20

DE A à Z

BIDOUILLE



COMMENT MERGER DEUX
IMAGES BINAIRES ?



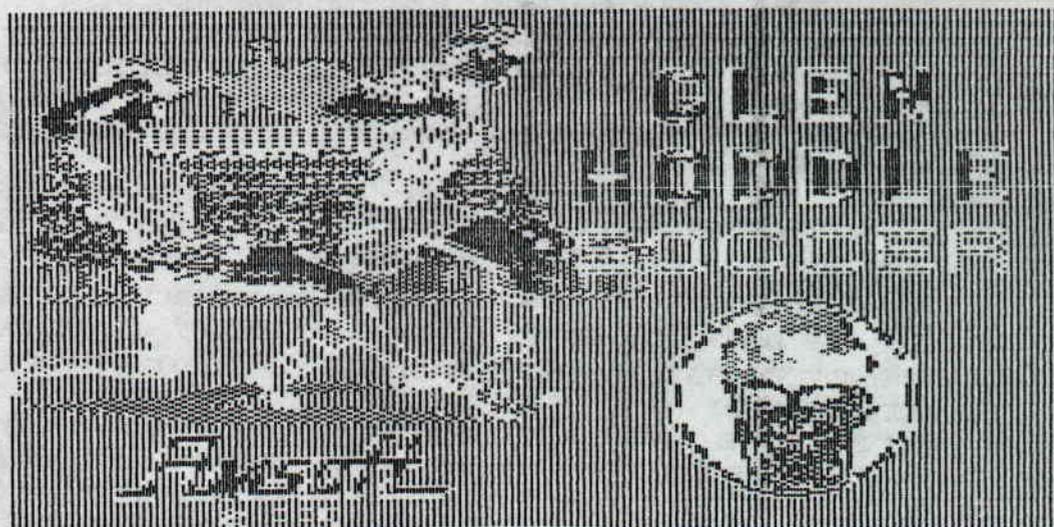
CELA N'EST PAS AUSSI DUR QU'IL
N'Y PARAÎT. IL SUFFIT DE CON-
NAÎTRE LA LONGUEUR DE CHAQUE
IMAGE (TRANQUILLE AVEC DISCO).
MAINTENANT, VOUS ALLEZ TAPER
LE PROGRAMME SUIVANT :

```
10 L1=LONGUEUR DU PREMIER
FICHER
20 L2=LONGUEUR DU DEUXIEME
FICHER
30 MEMORY &3FFF
40 LOAD "DESSIN1",&
4000:LOAD"DESSIN2",&
4000+L1
50 SAVE"DESSIN",B,&4
000,L1+L2
```

CETTE NOUVELLE RUBRIQUE NE VOUS SURPRENDRÀ PAS. EN EFFET, ELLE EST RÉSERVÉE AUX BLA-BLA. DONC, PRENONS LA PREMIÈRE LETTRE DE L'ALPHABET QUI COMME TOUT LE MONDE LE SAIT EST UN "A" (N'EST CE PAS RESET). "A" COMME AMSTRAD, AMSOFT, ...
CES NOMS, J'EN SUIS SÛR, NE VOUS SONT PAS INCONNUS. PAR AILLEURS, AMSTRAD N'EST-IL PAS L'UN DES MEILLEURS ORDINATEURS RAPPORT QUALITÉ PRIX. DE PLUS, AMSOFT EST, QUANT À MOI, LA MEILLEURE QUALITÉ DE DISQUETTES. ET VOILÀ, C'EST DÉJÀ FINI. VOUS ME DIREZ QUE CE FUT BREF, MAIS, MA RÉPONSE SERAIT: JE NE SUIS PAS DU GENRE DE CEUX QUI ONT POUR DEVISE: "LA CULTURE C'EST COMME LA CONFITURE, MOINS ON EN A, PLUS ON EN ÉTALE" SUR CE, À LA PROCHAÎNE...

THE FAMOUS SCAMP.

GLEN HODDLE SOCCER



VOUS AVEZ CHOISI VOTRE TEMPS DE JEU POUR UNE MI-TEMPS (VOUS VALIDEZ VOTRE CHOIX). IMMÉDIATEMENT, VOUS ÊTES SUR LE TERRAIN. COUP DE SIFFLET DE MR

L'ARBITRE. VOS ADVERSAIRES SONT DÉJÀ DEVANT VOS BUTS, LA PANIQUE! VOUS VOUS EMMELEZ LES PINCEAUX POUR TROUVER LE MOYEN DE DÉPLACER VOTRE JOUEUR. ET BUT! RETOUR DANS LE ROND CENTRAL, REBELOTE, MAIS CETTE FOIS CI JE VOUS AIDE. POUR CONNAÎTRE LE JOUEUR QUE VOUS DIRIGEZ, REGARDEZ SON MAILLOT, IL PREND LA COULEUR DE L'ÉQUIPE ADVERSE, QUELLE CONFUSION! MAIS, UN AUTRE PROBLÈME SE POSE, CE N'EST PAS LE JOUEUR LE PLUS PRÈS DU BALLON QUI SE DÉPLACÉ. C'EST VOUS, AVEC VOTRE JOYSTICK QUI CHOISISSEZ VOTRE JOUEUR. MAIS CELA N'EMPECHERA PAS VOS

ADVERSAIRES DE GAGNER À LA MI-TEMPS. EN FACE DE VOUS, VOUS AVEZ DES PROS D'UNE RAPIDITÉ INCROYABLE. LE MATCH SE TERMINE SUR UN SCORE FLEUVE. MAIS ILS NE ME FONT PAS PEUR, JE PARVIENDRAIS À LES METTRE KO.

suite ...

NOTE: 8/20

NEED THE BUTTOR.

BEURK!

VOICI ENCORE UNE NOUVELLE RUBRIQUE, ET J'ESPERE QU'ELLE N'APPARAÎTRA PAS TROP SOUVENT DANS PEEK-POKET CAR LES JEUX NULS, ON PEUT S'EN PASSER. CETTE FOIS CI, ON VA CARTONNER THE FURY DE CHEZ MARTECH. JE VAIS VOUS DONNER LES POINTS POSITIFS TOUT DE SUITE, CA NE SERA PAS LONG. LE PREMIER REPOSE RIO. EN EFFET, TOUT PRIX GÂSÉ DU CERCLE LE SUR UNE PIS-DANS L'ESPACE ASSURE). LE POSITIF EST LA EST BIEN FAITE A NOTER LE JEU REMONTERAIT LA



SUR LE SCENAIL EST VACHE-VOUS DEVEZ A GNER LA COURQUI SE DEROUTE FLOTTANT (SI, SI JE VOUS DEUXIEME POINT NOTICE. ELLE ET SI J'AVAIS C'EST CA QUI NOTE. ARRETONS

LA, PASSONS PLUTOT AUX POINTS NEGATIFS. N'OUBLIONS PAS QUE LA RUBRIQUE S'APPELLE BEURK! TOUT D'ABORD, IL N'Y A PAS DE PAGE DE PRESENTATION (HEUREUSEMENT, SINON JE ME DEMANDE COMMENT ELLE AURAIT ETE). ENSUITE ARRIVE LA PAGE MENU: PAS DE MUSIQUE, LES COULEURS SONT MAL CHOISIES, NUL A CHIÉR QUOI. CE MENU REGROUPE PLUSIEURS TYPES D'OPTIONS: DEBUT DE PARTIE, INDIQUER SON NOM, MENU D'OPTIONS. CE DERNIER EST COMPOSE DU CHOIX DES COMMANDES, DE LA TRAJECTOIRE DE LA VOITURE (FIXE OU FLOTTANTE). ENSUITE, VOUS POUVEZ CHOISIR VOTRE COURSE, VOTRE VOITURE ET VOTRE ARMEMENT, MAIS VU QUE VOTRE BUDGET EST LIMITE, VOUS COURREZ DROIT A LA MORT.

ARRETONS LE BLA-BLA, ET PASSONS PLUTOT AU JEU. VOUS ETES SUR UN GENRE D'AUTOROUTE A SIX VOIES (TRES MAL DESSINEES). LA VOITURE, N'EN PARLONS PAS, UN VRAI DESASTRE. DE PLUS, VOUS NE RISQUEZ PAS DE PERCER LE MUR DU SON, TOUS LES AUTRES CONCURRENTS VOUS DOUBLENT. LA DUREE DE VIE DANS CE JEU EST TRES LIMITEE ET JE ME DEMANDE SI ON PEUT GAGNER UNE COURSE. L'ANIMATION EST CORRECTE, MAIS LES COULEURS SONT NULLES, ON PEUT MEME DIRE PISSEUSES.

POUR FINIR, JE DIRAI QUE CE SOFT M'A BEAUCOUP DECU CAR D'APRES LE SCENARIO, ON AURAIT PU PENSER QU'IL AURAIT FAIT UN CARTON. D'AILLEURS, JE ME POSE LA QUESTION COMBIEN S'EN EST-IL VENDU? CERTAINEMENT PAS BEAUCOUP, MAIS DE TOUTE FACON, TOUS CEUX QUI L'ONT ACHETE SE SONT FAITS AVOIR CAR IL EST TROP CHER POUR CE QU'IL VAUT (N'EST-CE PAS MON CHER WEED QUI S'EST FAIT ROULER DE 150 BALLEES!)

UN SOFT A EXCLURE DE SA LOGITHEQUE ...

PIGMY THE EXTERMINATOR.



S'ADRESSER A LA REDACTION POUR TOUTE PROPOSITION...

- RECHERCHE LECTEUR 5 POUCES 1/4 PAS TROP CHER.
- CHERCHE TOUT SUR FERRARI (CARTE POSTALE, POSTER, AUTO-COLLANT ETC...).



IKARI WARRIORS

Rien que le nom du soft ne fait frémir. Cet oldies fut un hit en son temps, et il l'est peut être encore pour certains. Vous pouvez jouer à deux en même temps (mais cela a quelques inconvénients, n'est ce pas les connaisseurs).

Ce jeu à un scrolling verticale d'une fluidité exceptionnelle n'a beaucoup amusé. En effet, le bon scénario type "commando" (un jeu d'enfer , j'adore !!!) n'a tout de suite emballé. On peut s'éclater comme des durs. La possibilité de lancer des bombes est géniale. On balaye l'écran de cette chose dangereuse. He hop, plus d'ennemis !!

Bon je vous parle mais je n'ai pas que ça à faire, bidouillage oblige. Bref à mon avis IKARI est le jeu qui a révolutionné la programmation sur AMSTRAD.

À SE PROCURER LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE,
SI CE N'EST DÉJÀ FAIT.

PIGMY ON THE MOON.

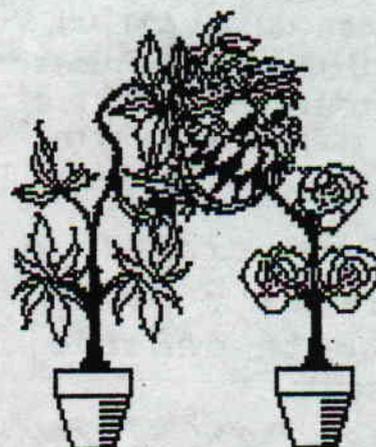
DEB



100%



CONTINUEZ COMME CA LES GARS.
VOTRE NUMERO D'OCTOBRE ETAIT
BIEN LE MEILLEUR CAR DEPUIS QUELQUES
MOIS, C'ETAIT PAS TERRIBLE. C'EST PEUT-
ETRE DU AU DEPART DE ROBBY QUI EST PAR-
TI SE FAIRE RASER LE CRANE !!!
ACHETEZ LE, C'EST DU TOUT BON.



QUEL GOUT CE PEEK-POKET !!!

... TEST TEST ...

OPERATION WOLF



Depuis le temps que je voulais vous parler de ce méga-hit qu' est **OPERATION WOLF**. Le jeu se charge ! J'attends. Une page de présentation peu extraordinaire mais qui en dit long pour la suite. Malgré une page menu qui ressemble à celle de Rambo III, je suis impatient de passer à l'acte. Je sens qu'ce jeu est canon. Je redéfinis les touches. Le premier tableau se charge, ça y est, ça commence. On m'indique que je dois délivrer des otages (peu originale). Tout de suite, une meute de soldats ne carde sans pitié. Moi, avec mes grenades et mes chargeurs, je ne sais où donner de la tête, mais enfin, telle est ma mission. Soudain, un soldat apparaît au premier plan (quels sprites mes amis !). Je lui envoie une balle en pleine tête, il s'écroule. Puis c'est la fin du niveau où j'ai rencontré multiples chars et hélicos. Au second niveau, apparaissent des bateaux armés (très dur à détruire). Puis, aux niveaux suivants, votre tâche devient de plus en plus difficile. Il est presque impossible de survivre au sixième niveau. A noter qu'au niveau quatre, votre énergie est remise à son maximum et qu'au niveau cinq, vos munitions subissent le même sort.

La réalisation, quant à elle, est démente. Les graphismes qui ont nécessités surement de gros efforts, a good sound, une animation d'enfer et un scrolling fluide sont les preuves qu' **OPERATION WOLF** est une excellente conversion d'arcade. Sur ce, je retourne y jouer pour faire un high-score et délivrer les otages.

PIGMY THE EXTRATERREST.

P.A.:

- VENDS CARTE **FO.DOS** NEUVE (POUR FAIRE CROIRE A VOTRE 464 QU'IL EST UN 6128): 350 F
- VENDS DIVERS LOGICIELS ORIGINAUX K7 ET D7 (PRIX A DEBATTRE).

Contactez la
rédac pour
toute demande



A PROPOS D'OPERATION WOLF,
NOTONS QUE JOYSTICK HEBDO S'EST FAIT
ROULER DE 250 BALLES POUR UN
POKE ET UN TRUC VERREUX.

ESPERONS QUE CELA LEUR SERVIRA
DE LEÇON.

LA REDAC. LE PRENNAIT POURTANT
COMME UN HEBDOMADAIRE SERIEUX.

DOMMAGE !!!

DANS VOTRE



DE CINEMA

INDIANA JONES

the last crusade

"JUNIOR" EST DE NOUVEAU DE RETOUR. ET IL A TOUJOURS, LE SOURIRE CHARMEUR D'HARRISON FORD. INDIANA JONES EST UN DES DERNIERS EXPLORATEURS AUJOURD'HUI DISPARU: L'AVENTURIER A LA FOIS ROMANTIQUE, CULTIVE ET BAGARREUR.

AVEC TOUS SES GADGETS, INDIANA SE LANCE A NOUVEAU DANS UNE CROISADE ENCORE PLUS DANGEREUSE: LE SAINT GRAAL.

LE PERSONNAGE IMAGINE PAR SPIELBERG ET LUCAS A TOUJOURS LA MEME DEVISE: LE RESPECT DE L'ART ANCIEN. COTE SPECTACULAIRE, ON VOUS PROPOSE UN COCKTAIL PARFAITEMENT DOSER D'ACTION, D'AVENTURE, DE VOYAGES ET DE CATASTROPHE DES EGOUTS DE VENISE JUSQU'AU FIN FOND DES DESERTS BIBLIQUES PAR TOUS LES TRANSPORTS INIMAGINABLES DES ANNEES 1940. ET POUR RELEVER LA SAVEUR DU COCKTAIL, SPIELBERG AJOUTE UNE PETITE PINCEE DE PIMENTS: L'HUMOUR.

POUR CETTE NOUVELLE AVENTURE INDIANA A POUR COMPAGNON DE ROUTE UN HOMME REMARQUABLE: LE PROFESSEUR HENRI JONES, LE PERE D'INDIANA.

ALORS QUE SON FILS NE REFUSE JAMAIS DE MISSIONS RISQUEES SUR LE TERRAIN LE PROFESSEUR JONES EST AVANT TOUT UN UNIVERSITAIRE ET UN HOMME DE PRINCIPES MORAUX. C'EST D'AILLEURS DANS CETTE PHILOSOPHIE TRADITIONNALISTE QU'IL A ELEVE LE PETIT INDI. ON VOIT LE RESULTAT !! JONES PERE & FILS ONT UN SACRE CONFLIT DE GENERATION A RESOUDRE, ET CELA VA SE PASSER DANS LE CADRE MOUVEMENTE D'AVENTURE OU LES DANGERS ET LES ENNEMIS SONT LANCES LE PROFESSEUR HENRY JONES, BUREAUCRATE, VA RAPIDEMENT DEVENIR AUSSI AVENTURIER QUE SON FILS (S'IL N'Y A PAS DE RATS). C'EST SEAN CONNERY, IL N'A PAS OUBLIE JAMES BOND ET A SU CONSERVER SES FACULTES ET SON PLAISIR DEVANT LES ALLEMANDS ET LES CASCADES. CACHANT MAL UN HUMOUR JUBILAIRE. DERRIERE LA FACE DU PERE AUTORITAIRE, LE PROFESSEUR JONES EN FAIT VOIR DE TOUTES LES COULEURS A SON "JUNIOR" DE FILS. ET LA COMPLICITÉ DES DEUX ALORS QUE SPIELBERG S'AMUSE A FAIRE ECOULER LE MONDE, EST BIEN PLUS QU'UN GRAND MOMENT DE CINE. C'EST UN MOMENT DE COMEDIE.

WEED SCHULBERG.

PHOTOCOPIEZ MOI... LISEZ MOI... MAIS NE ME VENDEZ PAS

QU'EN PENSENT LES ARCADES ?

SHINOBI:



VOUS ETES UN NINJA SE SERVANT DE SHURIKENS ET D'UN SABRE LORSQUE L'ENNEMI EST TROP PRES. CES DERNIERS SONT CONSTITUES DE PUNKS, DE TIREURS ET BIEN D'AUTRES ENCORE. VOTRE MISSION EST DE RAMENER UN CERTAIN NOMBRE DE GONZESSES, SANS SE FAIRE TUER. VOUS AVEZ EN TOUT CINQ MISSIONS QUI SONT CHACUNES DIVISEES EN QUATRE STAGES. PAR AILLEURS, ENTRE CHAQUE MISSION, IL Y A DES SCEANCES DE BONUS PERMETTANT D'AVOIR UNE EN PLUS SI ON ARRIVE A ELIMINER TOUS LES ENNEMIS. EN, EFFET, CEUX-CI SE SITUENT SUR DEUX BANDES (UNE AU DERNIER PLAN ET UNE AU SECOND) ET SAUTENT DE LA PREMIERE A LA DEUXIEME (BANDE) POUR ESSAYER DE VOUS ATTEINDRE. SI VOUS N'ARRIVEZ PAS A LES TUER A TEMPS, VOUS APERCEVEZ ALORS UN SUPERBE NINJA JUSTE DEVANT VOUS.

EN OUTRE, CHAQUE MISSION EST PONCTUEE D'UNE EPREUVE FINALE (LA PREMIERE ETANT D'APRES MOI LA PLUS DURE CAR ON DOIT AFFRON-

TER KEN'OH QUI NOUS LANCE DE SUPERBES FLAMMES DANS LA TRONCHE). D'AUTRE PART, N'OUBLIONS PAS QUE L'EPREUVE DE LA DERNIERE MISSION EST TRES DURE. LE BUT EST DE SUPPRIMER QUATRE ENNEMIS L'UN APRES L'AUTRE. SI VOUS Y PARVE-NEZ, VOUS ARRIVEZ A LA FIN ET VOUS AVEZ GAGNE L'INVISIBILITE QUE RECHERCHE TOUT NINJA.

SHINOBI EST UN JEU D'ARCADE ASSEZ DUR, EN EFFET, IL M'A COUTE UN CERTAIN NOMBRE DE TEMPS POUR ARRIVER A L'INVISIBILITE. POUR FINIR, JE DIRAIS QUE L'ON NE PEUT PAS COMPARER SHINOBI ASTRAD AVEC LA SHINOBI ARCADE, CAR CE DERNIER A BIEN SUR DES GRAPHISMES ETONNANTS ET LES MISSIONS NE SONT PAS EXACTEMENT LES MEMES.

POUR CEUX QUI AURAIENT ENVIE D'ACCEDER A L'INVISIBILITE DU NINJA, PREPAREZ VOTRE PORTE-MONNAIE !!!

SCAMP THE UNSEEN.

BLAGUE...

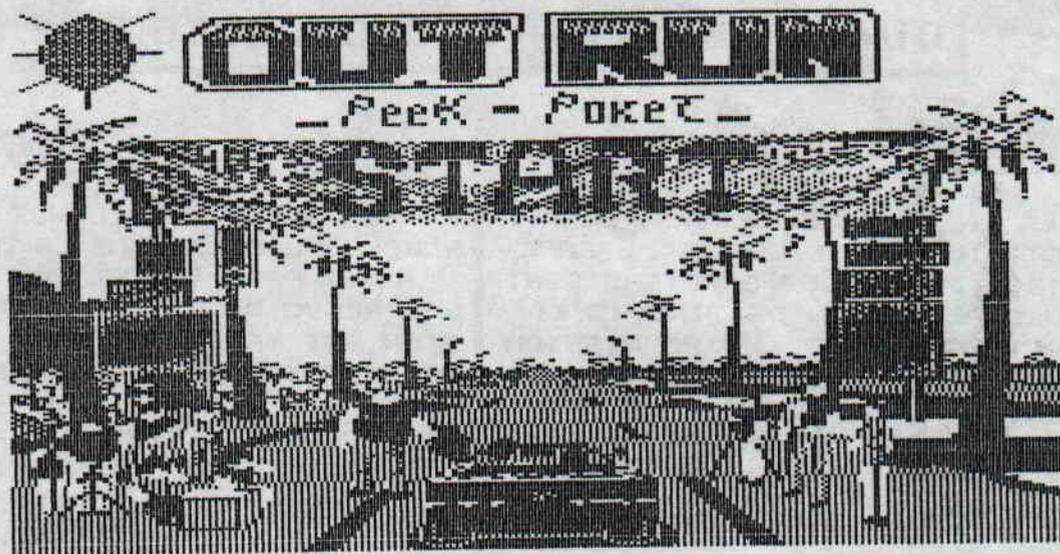
DIX MOINES CONSTRUISENT UNE ABBAYE. C'EST ALORS QU'UNE MOTO NOIRE PASSE ET QUE LE MOTARD JETTE UNE GRENADE SUR L'ABBAYE: CINQ MORTS. LES CINQ MOINES RESTANT RECONSTRUISENT L'ABBAYE EN MEMOIRE DES CINQ AUTRES. LE MOTARD REPASSE ET REJETTE UN AUTRE PROJECTILE: QUATRE MORTS. LE DERNIER MOINE CONSTRUIT ALORS UNE ULTIME FOIS CETTE SACREE ABBAYE, MAIS PREVOYANT LE RETOUR DU MOTARD, IL SE CACHE AU LOIN ET ATTEND. LE MOTARD PASSE ET OPERE COMME D'HABITUDE. LE MOINE ENFOURCHE ALORS UNE MOTO ROUGE ET POURSUIT LE MEURTRIER. APRES UNE FOLLE COURSE POURSUITE, LE MOINE RATTRAPE LE DELINQUANT.

MORALITE: LA MOTO ROUGE VA PLUS VITE QUE LA MOTO NOIRE (ELLE EST BONNE N'EST CE PAS ???)

HELP

- SUPER PIPELINE II: D8-06-3E-03-32-57
FF-255 VIES
- BUGGY BOY: FE-4E-3E-70-32-74
FF-100 SEC.
- FIRE & FORGET: ROULEZ COLLE A DROITE
POUR EVITER LES ENNEMIS.
- BEYOND THE ICE PALACE: PRESSEZ ELITE
ET CAPS LOCK EN MEME TEMPS
POUR ETRE INVULNERABLE (DK).
- IKARI WARRIORS: REDEFINIR LES TOUCHES
AVEC LE JOYSTICK POUR LE
SECOND PLAYER ET OH SURPRISE
DANS UNE PARTIE A DEUX JOU-
EURS: VOUS DIRIGEZ LES DEUX!





ET BIEN VOILA, C'EST FINI POUR CE NUMERO. ON PENSE AVOIR FRAPPE UN GRAND COUP DANS LE MONDE DES FANZINES, MAIS CELA NE TIENT QU'A VOUS. POUR VOTRE BONNE INFORMATION, NOUS VOUS SIGNALONS QUE LE NUMERO 2 DE PEEK-POKET A ETE REALISE AVEC: UN CPC 464+DD1+EXTENSION 64K DK'TRONICS (DISPONIBLE CHEZ DUCHET COMPUTERS 51 ST-GEORGE RD - CHEPSTOW - NP6 5LA * ANGLETERRE * TEL:(+44) 291 625 780). ON VOUS INDIQUE LE PRIX: 540 F AVEC MANUEL (C'EST DONNE !!!). DE PLUS, NOUS DISPOSONS D'UTILITAIRES TELS QUE OXFORD PAO, THE ADVANCED OCP ART STUDIO, MAIS NOUS NE DEDAIGNONS PAS UTILISER L'ECRIVAIN POUR REPENDRE AUX LECTEURS...

COMME ON EST SYMPA, ON VOUS OFFRE CE BÔ DESSIN D'OUT RUN.

A CE PROPOS, SACHEZ QUE "THE REAL CROCOMAG" A REALISE PAR L'INTERMEDIAIRE DE UGLY MONSTER AVEC UN PEU D'AIDE DE LA PART DE DIGIT, "OUT RUN GRAPHIC DEMO", UNE DEMO REPRENANT LE JEU DE CAFE "OUT RUN" POUR LA RECEVOIR, ENVOYEZ UN TIMBRE A 3.70 F (PORT) AINSI QU'UNE DK VIERGE A CETTE ADRESSE:

LAURENT KNAUTH * 14 ALLEE COLETTE * 78260 ACHERES

THE

END