

# DEAD



# PLAYER



N  
U  
M  
E  
R  
O

CYBERSOFT  
RIPPER J.  
AEROKID  
NY AXTER

DEAD PLAYER 82 Chemin du charbonnier  
69200 VENISSIEUX



## AKIRA

c'est violent et c'est beau

et notre redactrice en chef : n a t a c h a

EDITO·EDITO·EDITO·E

Salut ! Vous entrez dans le monde de DEAD PLAYER.  
Un fanzine de plus ne direz vous. Mais attention  
ce fanzine est genial ! hein keskidi RIPPER J ?  
Moi ! pretentieux !! oui bon ce fanz est un essai  
qui je l'espere ne sera pas definitif.  
Je ne connais pas encore assez OXFORD PAO pour  
pouvoir l'exploiter a fond.  
Alors lisez bien DEAD PLAYER et n'oubliez pas que  
la mort rode au prochain pixel !!

P-A P-A P-A P-A

RIPPER J vend sa MULTIFACE 2+ et L'INSIDER 350fr  
Contactez la redaction

CYBERSOFT recherche un lecteur 3.50 pour CPC avec  
Ramos contactez encore la redac...

NATACHA

## le sommaire

- VOUS POURREZ LIRE LES TESTS DE SONIC, D'ALTERED BEAST ET DE SPIDERMAN SUR MEGADRIVE.
- VOUS POURREZ LIRE LES TESTS DE TERMINATOR 2 DE RBI 2 BASE BALL; DE SWITCHBLADE; DE MONACO GP...SUR CPC.
- IL AURA AUSSI UNE RUBRIQUE SUR LES DEMOS QUI TOURNENT SUR NOS CPC PREFERES !
- UNE RUBRIQUE JEU DE ROLE POUR CYBERPUNK : METTRE DE L'AMBIANCE.  
ET POUR ROBOTECH AVEC UN SCENARIO ASSEZ COOL.
- UNE RUBRIQUE POUR FAIRE DE LA PUB AU FANZ KI SONT COOL.
- QUELQUES PETITS PROGRAMMES POUR LE CPC.
- ET ENFIN KELKE POKES ET DES ASTUCES POUR CPC ET MEGADRIVE.



# MEGADRIVE

Attention ! le chouchou de SEGA est parmi nous. Il est la pour delivrer ses potes.

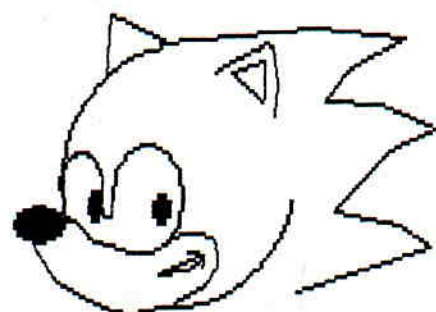
## SONIC

EDITEUR : SEGA

Cher lecteur, vous allez assister aux tests de jeux sur console. En l'occurrence, une MEGADRIVE.  
Le jeu ? SONIC pour l'instant !!!

- Côté graphisme : les sprites sont superbes, mais finalement pas assez variés à mon goût. Les décors sont également fantastiques, mais on a un peu le même problème que les lutins : 95%
- L'animation : phénoménalement rapide et fluide. 97%
- Jouabilité : bonne, grâce à l'excellente réalisation; un bon joueur finit le jeu en une semaine !!! 87%
- Musique : très bonne dans l'ensemble, mais énervante à forte dose. 80 %
- Note globale : Très bon jeu dans l'ensemble, mais il aurait fallu plus de variété et de pièges à éviter ! 91%

RIPPER J.



## SEGA

par Cybersoft

Hein ? Quoi ! NATACHA veut que je testes SONIC ! Ah non ! Je déteste ce jeu.....  
AAAAAAH MERDE ! J'suis à l'antenne !!

Bonjour, hello (de lu); salut. Donc tout le monde connaît SONIC, le p'tit hérisson bleu tout naze de chez SEGA qui doit délivrer ses potes.

- Je dois dire que les graphismes sont très cool, ça vaut 90%
- L'animation flash un max. Y a même des fois, je sais plus où je suis tellement ça va vite. Allez 95%
- Euh...Jouabilité ! C'est pas mal, mais on est loin de finir le jeu en 1 semaine comme le dit RIPPER J. (faut dire que lui, il joue nuit et jour) Surtout si on essaie de chopper les 6 diamants ! Certaines zones m'ont tellement énervé que j'ai pas encore retrouvé mon calme depuis. 78%
- Les zics sont nazes et à l'eau de rose. À déconseiller aux hardos. 70%
- Note globale : 90% Tiens je suis d'accord avec RIPPER J. Ça; c'est rare ! SONIC est un bon jeu (qui saoule au bout d'un certain temps). Graphisme et animation sont les très gros points forts. (pour remplacer la zic écoutez GUNS N'ROSES Use Your Illusion. VOL 2)

CYBERSOFT

Bonjour à tous !

vous desirez nous dire quelque chose, nous faire partager quelque chose alors écrivez nous vite !

Prochainement : Le Courrier Des Lecteurs

DEAD PLAYER 82 Ch du charbonnier 69200 VENISSIEUX

Alors keski a au menu du jour ! Oh ! SPIDERMAN ! Chouette, j'adore les comics.

## SPIDER MAN

EDITEUR : SEGA

Vous êtes SPIDER MAN. Vous devez combattre ELECTRO, VENOM...pour enfin battre LE CAID.

- Comme présentation : y a le dale : on voit SPIDEY se balancer au bout de sa toile. C'est tout. 65%
- Côté graphisme, les programmeurs ont bien assuré. Tous les niveaux sont différents et bo. 89%
- L'animation est super fluide, avec un super scroll multidirectionnel. Le sprite de l'araignée est super : il a les mêmes attitudes que dans la BD faite par TODD MAC FARLANE (STRANGE : 18 fr par mois). 90%
- Bonne jouabilité, SPIDEY est un peu dur à diriger au départ mais ça rentre vite sous votre petite caboche. La difficulté est croissante. C bien 89%
- Musique : toujours pas de Hard Rock mais elle vous jette dans l'ambiance (pas trop fort) 80%
- Note globale : 80 % Les fans de comics doivent se le procurer. Vous ressentirez un plaisir immense quand vous aurez infligé une raclée au CAID !!

CYBERSOFT

SPIDERMAN le tisseur de toile sur MEGADRIVE...

- et ben ouais !!! Il existe et même que graphiquement; c'est assez remarquable et que j'irais même dire que les décors sont bien travaillés et assez colorés, c'est du beau = 90%
- L'animation est correcte sans plus car c'est toujours pareil, sauf peut-être lorsque l'on s'envole au bout de sa toile...Vive le scrolling multidirectionnel qui remonte la note à 78%
- une jouabilité pas faite pour les petits joueurs car assez dur : SPIDERMAN nous fait utiliser gravement la manette en tout point. Attention embrouille sur les boutons au départ. Mais on assimile vite, et ça devient assez marrant...vas-y que je me colle au mur, je glisse sur les vitres...bien vu tout ça = 80%
- Quand à la musique...ouais...on a vu mieux, peut-être le





...point faible de la cartouche. De plus pas de sound est mais ca c'est pas trop grave. Les bruitages sont limites. **Damage = 70%**  
 En general, la tete de toile sur MD n'est pas le jeu de l'annee mais c'est pas mauvais du tout. **85%** pour ce jeu de baston assez original.

AEROKID

VOUS AVEZ DES IDEES DE RUBRIQUE ET VOUS VOULEZ NOUS LES FAIRE PARTAGER, ECRIVEZ A DEAD PLAYER.

VOUS AVEZ DES REMARQUES A NOUS FAIRE, DES FELICITATIONS A NOUS ADRESSER, DES INSULTES AUSSI ALORS ECRIVEZ NOUS !

DEAD PLAYER 82 ch du charbonnier 69200 VENISSIEUX  
 NATACHA

avec un scenario moyen, SEGA nous vend ce jeu avec sa console preferee.

aurait fallut verifier la qualite de la realisation...

Parske y a une couille dans le botage !!!

certaines personnes seraient bien enter d'acheter la SUPER FAMICOM avec MARIO 4...

# ALTERED BEAST

Vous incarnez un soldat mort au combat ramene a la vie par Zeus pour aller delivrer sa fille.  
 waaouh ! quel scenario !  
 bonne chance !

Jeux suivant : **ALTERED BEAST**

■ Graphisme : Il a ete soigne, surtout les decors. Donc un bon point. Mais les sprites sont vraiment tres peu diversifies. **80%**

■ Animation : 2 ou 3 scroll en parallaxe et c'est vraiment tres lent. Par contre les sprites se bougent bien. **70%**

■ Jouabilite: tres mediocre, meme si le jeu n'est pas mal dose; les tableaux sont vraiment trop courts et peu diversifies. **55%**

■ Musique : pas entrainant. Pas rejouissant. **45%**

■ Note globale : **60%** Moi; j'accroche pas du tout; tres peu diversifie, lassant, c'est vraiment mauvais. Pourtant SEGA le vend avec sa console. C'est pas bon pour le marketing, car la MEGADRIVE vaut mieux que ça...

RIPPER J.

Après l'intro du haut de la page, il faut reprendre du poil de la beast (ouarff! ouarff!)

■ presentation : une page ecran moyenne. **52%**

■ Graphisme : les personnages sont tres bien dessines, les decors sont beaux, si, j'avoue, c tres beau **85%**

■ Animation : Y a pas de probleme d'animation, a part aux monstres de fin, ca bugge sans plus.

Il y a 3 ou 4 scrolls differentiels : **80%**

■ Jouabilite : le jeu est beau, bien anime mais alors la !!! C nul; on aime pas du tout. Les monstres, c toujours les memes a taper, alors non ! J'veux plus jouer. **56%**

A deux c mieux **61%**

■ Musik : nul, mais elle plonge dans l'ambiance. Y a aussi de belles voix digitalisées. **69%**

■ Note globale : Ce jeu a tout pour etre bien, ben moi, il me laisse froid ! Il y a kelke choz ki mank et ben c la jouabilite ! **69%**

CYBERSOFT

ATTENTION AU PROCHAIN NUMERO,  
 DEAD PLAYER, CA CARTONNE !!  
 AVEC STREET OF RAGE  
 GAIARES  
 MYSTIC DEFENDER  
 SUPER REAL BASKET BALL

SEGA

SEGA

SEGA

SEGA



Salut la jeunesse, "Tu vas le saisir ton texte me gueule les autres " ils peuvent, ça fait deux fois que j'oublie le brouillon. Bon les cocos on y va!!!

- **Presentation:** la premiere fois que j'ai chargé la D7, je l'avoue j'me suis cassé la gueule de ma chaise. Elle est comme qui dirait extra, un joli petit transfert de page. Alors un petit 90%.
- **Graphisme:** rien à dire j'ai même pas la joie de les incendier (la pire insulte que je puisse c'est qu'ils auraient pu faire un peu mieux), pour ces wonderful graphs 90%.
- **Animation:** Sans problème on fait ce qu'on veut d'Arnold, sauf qu'il pourrait un peu plus se bouger le cul dans les zones où il affronte t'es minette. Qui c'est sur il faut pas trop lui en demander. On sait tous que ses neurones ont du mal à s'exprimer, y'a fallu qu'il trouve une minuscule place pour son cerveau. Pour les graph, hip hip houra, c'est pas ça, non pas les dans: 80%.
- **Jouabilité:** Ça peut aller, elle est bonne (pour les petits rigolots qui voudraient continuer, je prends les devants: elle ne fait pas la cuisine... HAHAHA je m'éclate...): 80%.
- **Musique:** Enfin quelque chose à incendier dans ce super jeu: la zionu est à se pisser dessus, j'ai jamais vu aussi pourrax (sauf quand je compose sur EQUINOXE). Bref elle n'aura qu'une petite KLAX. 65%.
- **Note globale:** Je vais me manier le cul passke NATACHA va me fouetter (ND CYBERSOFT: veinard!) allez: 85%  
NY AXXTER

## RBI 2 BASE BALL

Vous ne connaissez pas les règles de Base ball. Malheureusement, je ne vais pas vous les expliquer car ce jeu est tellement nul à chier que je vais me dépêcher. (Faut dire que j'ai rencardé avec Mat...)

- **Non presentation,** y a juste une page écran en mode 0... Bon, OK. RIPPER veut que je me calme. Je disais donc que après la page écran, y avait quelques options (1 ou 2 joueur(s), Joy ou clavier...) et les caractéristiques des joueurs. C'était confus. 55%.
- **Graphisme:** C'est paté riblé. Mais au moins on comprend ce qui se passe sur l'écran. 60%.
- **Animation:** le scrolling qui suit la balle est tassé sakadé. Le sprite du batteur est pas mal, bien que son geste soit très mauvais (je suis ou une technicien, moi!) Allez, 60%.
- **Jouabilité:** 45% Vous êtes sûr de battre toutes les balles. On contrôle mal les tirs de base en base...
- **Musiques:** 45% pas de bruitages nikés...
- **NG:** Je fais du BB et ce jeu m'a bien déçu 47%  
cybersoft



## S.M.G.P.

La borne arcade de ce jeu est super good, mais voilà; l'adaptation suivra t-elle sur nos petits CPC, la voilà la question. Je vais d'ce pas y répondre... non! celui là de pas!

- **presentation:** ke du bo: de beaux graphismes en mode 0. La meuf est pas mal (j' préfère Natacha) 90%.
- **Graphisme:** y a d'la digit dans l'air, l'écran de game over est super. 90%



- **Animation:** Le scrolling est rapide, on voit la différence entre 30 km/h et 300 km/h. Le volant de la voiture tourne quand on bouge le joy. 88%.
- **Jouabilité:** on peut choisir entre une boîte automatique une boîte 4 ou 7 vitesses. C'est bien 87%. c'est même un peu dur à contrôler.
- **Musique:** Les bruitages sont bien. On entend le moteur. Disons... 80%.
- **N.G:** bonne adaptation pour un CPC, faut pas cracher dans la soupe, allez un p'tit 90%  
CYBERSOFT

## GP 500 2

Encore un Grand Prix à courir!! Oui, mais attention quand c'est bien; ça va et là je dois dire que ça va relativement bien! cette course de motos se dispute sur tous les circuits du monde! Et ça va vite!

- **Presentation:** une superbe page écran d'un motard en mode 0 nous accueille. Il y a des options clairement illustrées. 80%.
- **Graphisme:** Les motards sont très bien dessinés, y a plein de détails. Seul les décors sont moyens et reviennent tout le temps. 89%.
- **Animation:** Le scrolling est pas mal, les joueurs sont très bien animés. 88%.
- **Jouabilité:** Dur mais bien. On s'accroche, on veut pas tomber... NON!! Autre point positif: les autres motards font quelques fois des chutes, et ça c'est cool! Un bon 81%. On peut jouer à deux et là c'est 91%.
- **Musique:** Les bruitages prennent la tête, ouais, même si il faut baisser le son au bout d'un moment. 65%.
- **Note globale:** C'est un bon jeu. À deux c'est cool! On a un malin plaisir à doubler son pote en lui faisant un bras d'honneur. Allez, 89%  
CYBERSOFT

ATTENTION!! LA REDAC CHERCHE UN SCANNER DART OU UN DIGITALISEUR VIDI D'OKAZ. MERCI D'AVANCE NATACHA



# switchblade

EDITEUR : GREMLIN

Dans ce jeu, vous devez rassembler les morceaux éparpillés d'une épée pour vaincre un démon appelé Havoc....Hé ! Hé ! débarrassez vous avec ça !

## Presentation :

le titre en gros avec quelques fenêtres et du texte pour expliquer l'histoire  
83%

## Graphisme :

C'est très réussi.  
Tout est en mode 1  
85%

Animation : le sprite du petit héros bouge bien. Il n'y a pas de scrolling horizontal. 75%

Jouabilité : bon résultat. On progresse petit à petit

Il y a plein de bonus. Pour s'ouvrir des passages secrets; il faut détruire des pierres. 88%

Bande son : Seulement 2 musiques et pas de bruitages. Heureusement que les zics sont bonnes...82%

Note globale : 82%

Switchblade est un bon jeu de plate-forme. De bons graphismes accompagnent le jeu. Il devient monotone au bout de 5 heures de jeu d'affilée !!!!!

RIPPER J.

VOUS VOULEZ  
PASSER UNE  
P.A. GRATOS ?  
Ecrivez nous.



# POKES ET ASTUCES

## MEGADRIE

### THUNDERFORCE III :

Cette astuce est inédite, c'est AEROKID qui l'a découverte : pour sélectionner toutes les armes, il faut appuyer sur HAUT et B puis BAS et B (15 X)

### SUPER SHINOBI/REVENGE OF SHINOBI :

Pour avoir des shurikens infinis, sélectionnez 00 shuriken puis appuyer comme un malade sur START jusqu'à obtenir le symbole Infini.

### JAMES BOND II :

Pour ouvrir les portes appuyer sur GAUCHE et C puis START. Pour ouvrir les sorties appuyer sur ABC et faire tourner le joystick

### GAIARES :

Faites une Pause pendant le jeu, DROITE A C. Enlever la pause et vive l'invincibilité !

### ALTERED BEAST :

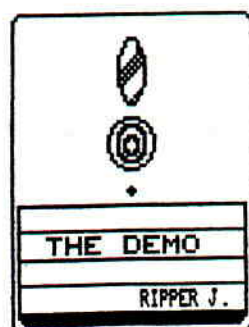
Attention ! Vous voulez le Sound Test de ce jeu ? Et ben ça va pas être de la tarte ! A la page de présentation, diag Haut Droit AB et START. Le tout en même temps.

## CPC

- KLAX : &0bef,&00 crédits infinis
- TORTUES NINJAS : 3d,32,7e,86,86,7f,0e,10 3d = 00  
énergie infinie
- MYSTICAL : 84,2b,35 35 = 00 vies infinies
- SUPER SKWEEK : cb,e9,cd,5b,00 = cb,e9,00,00,00  
vies infinies
- SHINOBI : 8d,8d,3e,86,32,AE 06 = 00 ou  
&109d,&00  
annule les monstres de fin.
- TERMINATOR 2 : 00,00,00,ea,24 1er 00 en 01  
énergie infinie.  
&24D5,&01 vies infinies
- R TYPE : 06,14,0e,01,35,21,03,09 35 = 00  
vies infinies

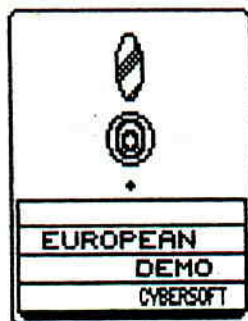
EXPLOSION DE JEUX :  
XYPHOES FANTASY  
HERO QUEST  
SMASH TV  
THE SIMPSONS...





# DEMO

RIPPER J.  
CYBERSOFT



Cette demo est de tres haute qualite pour un CPC et c'est normal , c'est THE DEMO .  
Elle hait kon posée de 7 parties principales . On y a acces par une superbe intro . De plus on apperçoit quelques fois 2 mini demos "turn disc" .

## PART 1. TAKE IT EASY BY PICT

L' esthetique est frappante (aiiiiie , sale ped , va te faire mettre AEROKID) . Reprenons , moi j'adore faire le con avec les 19 scrolls . Quant a axxter ... a zob c'est pas facile de taper avec des griffes ... Quant aux rasters c'est l'un des plus beau que j'ai pu voir .

## PART 2. LOBOTOMIA BY SLASH

Mama mia ... Ce scroll est geant , enorme bref c'est le plus grand . Pratiquement 2 lettres par ecran . Je ne parle pas des zek-quoi-lit-zaires . Mais le manque de couleurs gache un peu le tout ; vraiment dommage !

## PART 3. MEGALOMANIAC BY DIGIT

Une des parties les + demente ; il y a de tous : Graph sublimes (comme NATACHA) , Scrolls bizarres (comme la tete de CYBERSOFT) , mais surtout un raster inedit (comme le pif de AXXTER) qui fait tourner un logo dans tout les sens . Et les musiques , ah les musiques ...

## PART 4. PHOENIX DEMO BY LONGSHOT

Y a des scrolls , des scrolls et de la musique et des trucs que je ne sais meme as comment appeler . D'ailleurs si LONGSHOT veut me dire comment il nome l'espece de plaque gravee qui tourne sur elle meme , j'attends son mot !!!

## PART 5. GO SCROLL BY PICT

Quoi ! Encore PICT ! Et bien oui ; ce petit gars est tres pro duk tiff . La zic est entrainante ; et le scroll en 3D (si AEROKID , c'est possible avec Assan PICT) est vraiment exeptionnel et que meme si tu l'a pas vu tu crevera tel un cretin ...

## PART 6. BALLS BALLS BALLS BY NAMINU

Premierement on a un equalizer gigantesque . Et quand on regarde les 9 sprites s'agiter et que l'on peut les accelerer a une vitesse folle , on oublie la possibilite d'obtenir une seconde partie !!!

## PART 7. NEGA DEMO BY FRED CRAZY

Peut etre plus classique que les autres (quoique ! ) , mais la realisation est impeccable . Le scrolling vertical est super classe ainsi que l'espace trouble .

## EUROPEAN DEMO BY LOGON SYSTEM

Cette demo a ete code par FRED CRAZY dans la 1ere partie et par LONGSHOT dans la seconde.

Donk comme prevu je lance la D7. Apres un court charge ment, apparait a l'ecran BATMAN, dessine par BRAD (en overscan bien sur). Apres la pression d'espace, BATMAN disparait et apparait LOGON en gros (BRAD again). Ce mek est un tres bon graphiste !

Apres la repression d'espace, on voit un scrolling sinu- soidale dans 1/3 de l'ecran du bas. MAIS attention : ce scroll est baptise : MEGA SINUS SCROLL et pour cause !! Il comporte environ 20 effets differents !! (je m'excuse aupres des LOGONS : j'ai du en oublier 2 ou 3). Mais c complètement genial !!!

Un texte, dans les 2/3 de l'ecran en partant du haut, apparait lettre par lettre : FRED CRAZY y presente les credits, les greetings et ses groupes de Hard favoris. (moi, c METALLICA et les GUNS N'ROSES (mais tout le monde s'en fout)). La zic vient de DARK FUSION et L est canon! dans la seconde partie, y a un graphx d'un mec. Avec un scroll blanc ki passe sur le graph. En bas un scroll en mode 0, ou tout les participants au meeting disent kelk chose (un peu lent ce scroll...).

En conclusion, c une mega bonne demo a posseder absolu ment !!

CYBERSOFT.

VOUS VOULEZ DES DEMOS, MAIS VOUS NE  
SAVEZ PAS A QUI EN DEMANDER, ECRIVEZ  
NOUS !



Salut ! C moi, CYBERSOFT qui anime cette rubrique : je suis MAITRE DU JEU dans CYBERPUNK et je joue avec 4 ou 5 punks degeneres alors l'ambiance ça m'connait !! Dans notre bouquin prefere CYBERPUNK, une rubrique en parle, mais pas assez a mon gout.

## LA VILLE

Les joueurs ne connaissent rien d'autres : la journee on ne voit pas le ciel, il pleut assez souvent, il y a toujours du bruit (voitures, bruits de la foule, cris, bruits de rafales...) Quand il pleut tout le monde se refugie soit dans les fast food, soit dans les magasins, ils n'ont rien a acheter...ils viennent a l'abri.

La nuit... Hein ?? Quelle nuit ?? Mais il ne fait jamais nuit a NIGHT CITY ! Y a tellement de neons et de lumieres emanant des magasins ouverts (24/24) que la nuit, il y a presque autant de monde que le jour !! mais la nuit est le domaine des boostergangs, pret a tout pour du matos cyber et de la drogue. La violence gratuite, ils ne connaissent que ça !! Va leur en donner, punk ! Si ils te regardent de loin, tire toi de la chombatta !

Meme quand les PJ sont dans une aventure, ils peuvent et doivent se faire agresser par des boosters ou des fous, c la vie...

La suite bientot mais voila un boostergang vachement balaise pour occuper vos PJ.

## BLOOD & TEARS

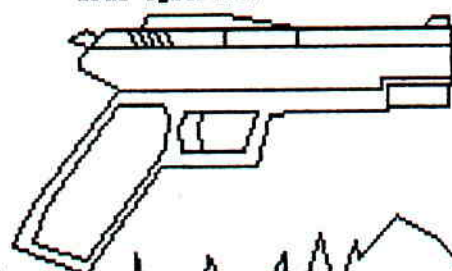
INT : 7   REF : 9   TECH : 7   SF : 7  
BT : 6   CH : 7   MU : 7   COM : 8  
EMP : 3

Pour devenir membre, il faut avoir combattu 3 ans dans la rue. Leur habitude est de recuperer le matos cybernetique des victimes qu'ils ont au prealable bien massacrees. Ces types sont aussi forts que des solos experimentes et que des troupes de securite corporatiste.

Competences : experimentees

Armures : Armure legere, grosse armure (PA 10-20)

Matos cyber : 10 ou 11 implants (Booster, lunette de visee, bras cyber...)



N'oubliez pas, il faut parler CYBERPUNK pour donner une dimension de plus a une aventure cyber voici une liste que vous devrez completer au fur et a mesure de la rubrique :

CHILLED : etre cool, etre ensemble

SONDER : voir, comprendre, observer

SE MEDIER : se soigner

DRIVER : conduire

OBJECTIF OPTIMAL ATTEINT : reussite totale

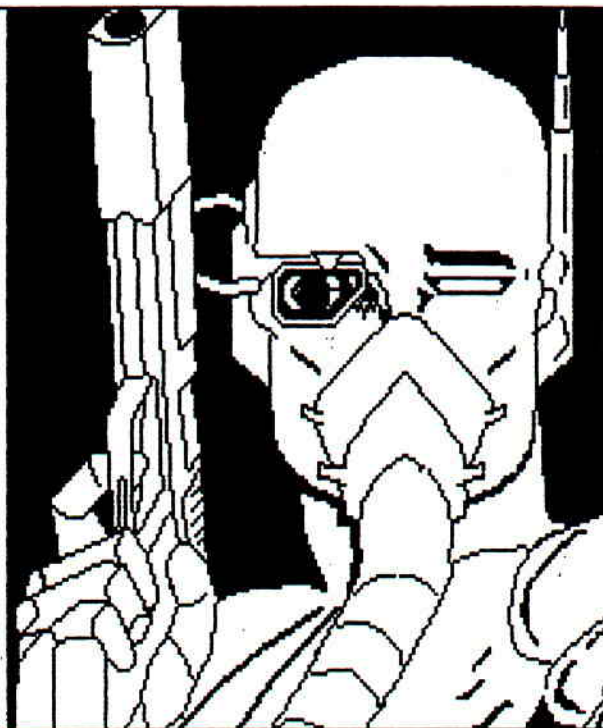
OPTIONS : choix

TRANSFERT : voyage

INTUITER : avoir une idee, reflechir

SE LOGIQUER : se calmer

DOCTEUR DOCTEUR



TOUT LES GRAPHS DE CE FANZ SONT REALISES  
AVEC THE ADVANCED OCP ART STUDIO

NATACHA



# ROBOTECH

CONSEIL : Allez voir LE DERNIER  
SAMARITAIN avec BRUCE WILLIS.  
C'est complètement tres bien !

Salut, pour cette rubrique je vais donc parler de....et oui !  
De Robotech !!

heu...Merde...Attendez deux secondes...deux....J'ai une mau  
vaise nouvelle : je retrouve pas ma feuille et comme je suis  
pas chez moi, je peux pas vous relier cet article...  
**NON !** Me tapez pas ! Pas d'coup de griffes, Ripper !  
Non pas dans l'ventre !!

INTERRUPTION DE L'IMAGE DUT A  
UN PROBLEME TECHNIQUE  
(MEME QUE C'EST LA FAUTE A CE CON DE CYBERSOFT)

En tant que  
boursier de  
DEAD PLAYER

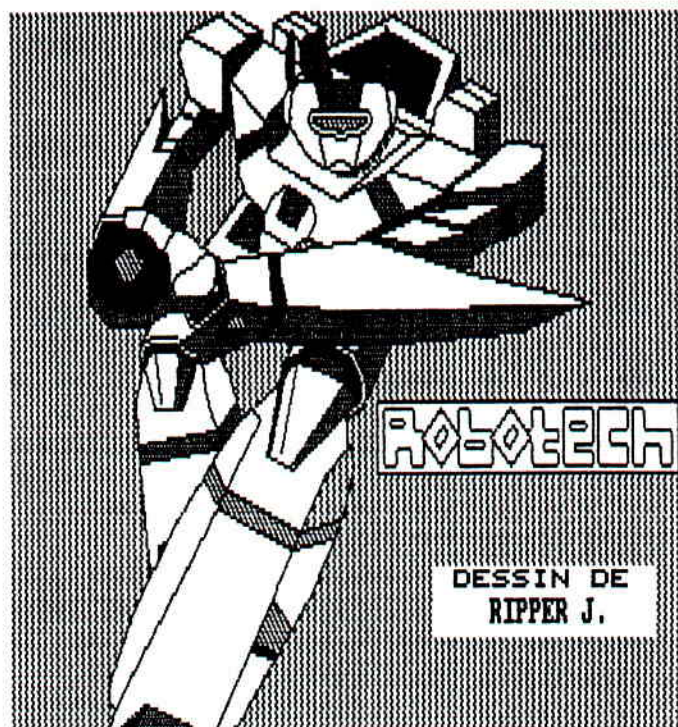
Je vous promets  
un scenar le  
prochain n°!

RIPPER J.

Si vous avez des petit prog pour ma rubrique ; et que vous voulez  
montrer votre talent ; vous savez quoi faire hein !!  
Comme je suis pas un gros travailleur fournissez moi des oeuvres  
de 30 lignes maximum .  
Et au risque de me repeter : VIVE MOI !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

LE NUMERO DE DEAD PLAYER QUE VOUS  
ENTRE LES MAINS EST CELUI DE  
FEVRIER/MARS DONC J'EN CONCLUS  
QUE LE PROCHAIN NUMERO SERA AU  
MOIS D'AURIL/MAI (CERTAINES PERSONNES AVAIENT  
OUBLIEES DE LE DIRE....N'EST CE PAS LES GARS ?)

NATACHA



PROCHAIN NUMERO : le test de L'AIGLE D'OR 2 ou  
celui de BABY JO ??  
Peut etre les 2 !!

Contactez nous sur pls.  
serveurs minitel : ACPC ;  
JOYSTICK ; TCPLUS .  
Notre bal. : CYBERPUNK

Nous recherchons JADE.  
L'utilitaire qui permet  
de creer des jeux d'  
aventure sur CPC.

VEUILLEZ NOUS EXCUSEZ DE CES QUELQUES PROBLEMES  
TECHNIQUES. LES COUPABLES SERONT PUNIS :  
CYBERSOFT NE POURRA PLUS JOUER AVEC CES LAMES  
DE RASOIR PENDANT DEUX SEMAINES (SI, TU L'ME  
RITES !) ET IL SERA OBLIGE DE FINIR LE JEU  
MICKEY MOUSE : CASTLE OF ILLUSION DEVANT DES  
TEMOINS (NDRIPPER ; BIEN FAIT !)

NATACHA, QUI N'EST PAS CONTENTE.

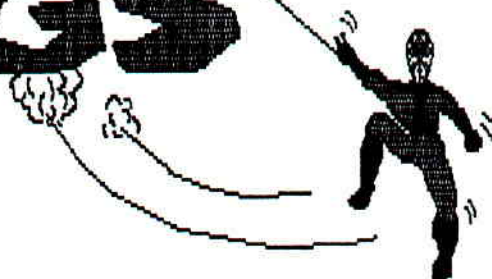


# PROGS

POUR CPC

BY

RIPPER J.



## PROD 1

```
10 ink 0,0:ink 1,26:border 0:mode 2:input "mode de l'ecran :",a
20 input "nom de l'ecran :",a$
30 mode a:origin 140,70
40 plot a+1,0:draw a+1,266:draw 374-a,266:draw 374-a,0:draw a+1,0
50 for t=1 to 4:bd=string(t):c$=a$+"."sc"+RIGHT$(bd,len(bd)-1)
60 locate 1,1:print t:save c$,b,&c000,&4000:next:end
```

## PROD 2

```
10 for t=&8100 to &81a9:read a$:poke t,val("&"a$):next
20 mode :ink 0,0:ink 1,26:border 0
30 cls:input "nom de l'ecran :",a$:call &8000,a$a$:goto 30
40 data FF,1,C0,DD,6E,0,DD,66,1,4E,23,5E,23,56,6,0,79,C6,4,32,A7,81,21,A0,81,EB,
ED,B0,EB,36,2E,23,36,53,23,36,43,23,36,31,22,A5,81,CD,8B,81,11,0,10,CD,8B,81,11
,2E,10,CD,72,81,CD,8B,81,11,70,3F,CD,72,81,CD,8B,81,11,9E,3F,CD,72,81,2A,A5,81
50 data 36,41,3A,A7,81,A7,81,47,11,0,C0,21,A0,81,CD,8C,BC,21,0,10,11,ED,5E,1,0,0
,3E,2,CD,98,BC,C3,8F,BC,6,84,21,52,C1,C5,E5,1,2E,0,ED,B0,21,2E,0,19,EB,E1,CD,26,
BC,C1,10,ED,C9,3A,A7,81,11,0,C0,D5,21,A0,81,47,CD,77,BC,E1,CD,83,BC,CD,7A,BC,2A,
A5,81,34,C9,0,0,0,0,0
```

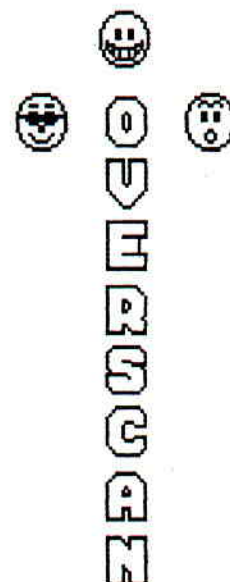
## PROD 3

```
10 FOR T=1000 TO &80E8:READ A$:POKE T,VAL("&"A$):NEXT
20 INPUT "":A$
30 MODE 1:BORDER 0:INK 0,15:INK 1,0:INK 2,6:INK 3,24:CALL &8000,a$a$:MODE 0:PRINT
A$
40 DATA FE,1,C0,DD,6E,0,DD,66,1,4E,23,5E,23,56,6,0,79,C6,4,F5,21,E7,80,EB,ED,B0,
EB,36,2E,23,36,53,23,36,43,23,36,41,C1,21,E7,80,11,80,6,CD,77,BC,D0,21,D0,0,11,0
,81,1,0,1F,ED,B0,1,1,BC,ED,49,D,4,ED,49,21,80,6,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,0,40,E5,E5,
E5,11,0
```

oye;oye

Si malgré ma  
vigilance vous  
remarquez une erreur ;  
merci de m'en faire part .  
Je corrigerai aussitot !!

RIPPER J.





30 data C8,44,4D,ED,B0,21,80,6,D1,1,80,39,ED,B0,D1,21,D0,0,6,A0,E,C0,CD,A2,80,11,  
0,C0,E1,6,68,E,80,CD,A2,80,21,CF,80,CD,BD,80,21,0,C0,54,1E,1,1,0,40,36,0,ED,80,  
D,6,BB,21,DB,80,CD,BD,80,21,0,81,11,D0,0,1,0,1F,ED,B0,C9,C5,E5,E0,1,5C,0,ED,B0,  
E,E1,C1

30 data D5,7C,C6,8,67,A1,28,4,11,5C,C0,19,D1,10,E6,C9,E,6,6,BD,5,7E,ED,79,4,23,7,  
ED,79,23,D,20,F3,C9,1,2E,2,31,6,21,7,22,C,C,D,68,1,28,2,2E,6,19,7,1E,C,30,D,0,  
3,0

## EXPLICATIONS

POUR OBTENIR UN DESSIN EN OVERSCAN , VOILA COMMENT OPERER :  
 LANCER LE PROG 1 ; IL VA VOUS DEMANDER UN NOM , REPONDEZ screen . CE PROG VA  
 ALORS CREER 4 FENETRES APPELEES SCREEN.SC1 , SCREEN SC2 etc . VOUS DEVEZ ALORS  
 LES RENOMMER EN PAGE1.SCR , PAGE2.SCR etc . PUIS GRACE A OCP OU UN UTILITAIRE DE  
 CE GENRE ; FAITE DANS CHAQUE FENETRE UN QUART DE VOTRE OEUVRE , UNE FOIS LE  
 TRAVAIL FINI FAITE L'OPERATION INVERSE ET RENOMMEZ COMME INITIALEMENT ,  
 IL EST MAINTENANT TEMPS DE LANCER LE PROG 2 , C'EST LUI QUI SAUVEGARDE LES 4  
 FENETRES ET FAIT ENCORE PLEIN D'AUTRES CHOSES TRES UTILES ...  
 PUIS LANCEZ LE PROG 3 ET LE TOUR EST JOUE , MERCI QUI MERCI AMSTRAD 100% CAR  
 C'EST EUX QUI ONT PASSE CES PROGS , MAIS CA FAIT LONGTEMPS ALORS JE ME SUIS  
 PERMIS DE RECOMMENCER CAR CA VAUT LE COUP .

**SI VOUS VOULEZ PASSER VOS MEILLEURS PROGS ENVOYEZ LES MOI !!!**



```
10 PRINT CHR$(23); "A": BORDER 1: INK 0, 1: INK 1, 26: X=INT(4+15*RND): Y=INT(3+10*RND):  
A=X: B=Y: MODE 1: ORIGIN 320, 200  
20 WHILE (A<0 OR B<0) AND INKEY$="" : X=(2*(ABS(A)+319)+1)*X: Y=(2*(ABS(B)+199)+1)  
*Y: A=A+X: B=B+Y: MOVE A, B: DRAW -A, B: DRAW -A, -B: DRAW A, -B: DRAW A, B: WEND: RUN
```

TAPEZ. LANCEZ. ADMIREZ!!!





# MEGA FANZ

Donc, voici la rubrique pour la pub pour les fanz (seulement ceux ki sont bien, va y avoir du boulot...NON ! Je plaisante !! Promis, je recommence plus. Juré craché. Sur RIPPER J. !!! Merde ! excuse mec, j'ai pas fait exprès et puis c'est la faute des lecteurs ! z'ont ka pas me faire ...Koi ! j'suis vire ! et ben ca m'ferait chier ! C moi ki est lance ce fanz ! (pas par la fenetre; AXXTER !! t'es con ou koi ?? Oui, bon, t'es kon...) je reprends donc; aujourd'hui ARKADIA II LE RETOUR ET DISC FULL 6.

## ARKADIA II LE RETOUR

CE FANZ TIEN SUR 2 DISKS. DIGNE D'UN GROUPE DE DEMOMAKER, L'INTRO EST SUPER.

APRES LA PRESSION D'ESPACE APPARAÎT UN MENU CENTRAL CORRESPONDANT A CHACUNE FACE DE LA D7.

TOUT LES MENUS (AUX NOMBRES DE 5) ET TOUTES LES RUBRIQUES COMPORTENT DES DIGITS TRÈS COOL FAITES PAR VIDI (SURTOUT LE MENU 4 !!!). DONC UNE SUPER PRESENTATION.

Y A DE TRÈS BELLES ZICS. (MEME N'ELLES SONT FACILES A RIPPER (MEME KE C FAIT EXPRES.))

IL Y A UN TRÈS GROS CONTENU : UN EDITO, DES COURS BASIC ET ASSEMBLEUR, UNE INTERVIEW DES LOGONS (ON APPREND PLEIN DE TRUCS), UN COURS SUR LES FONTES, DES TESTS DE JEUX, KELQUES BIDOUILLES, UNE RUBRIQUE SUR LE VIDI.

KE DU BON. LE CONTENU EST AUSSI BON KE LE CONTENANT.

INFO : IL N'Y A PAS D'ARKADIA III COMME LE DIT AMSTRAD CENT POUR CENT OU DISC FULL.

C GREGORY CANN KI ME L'A DIT LUI MEME.

RAISON : IL PREFERE POURSUIVRE SES ETUDES.  
C UNE BONNE IDEE...

Cybersoft, votre serviteur

Gregory Cann  
1 Rue A Le Bras  
29200 BREST

Pour Arkadia envoyez 2 D7  
avec l'enveloppe timbrée et auto  
adressée.

ATTENTION SI VOUS VOULEZ  
QU'IL Y EST UN DEAD PLAYER  
NUMERO 2, ECRIVEZ NOUS A  
NOTRE ADRESSE PREFEREE:

DEAD PLAYER 82 CHEMIN DU CHARBONNIER 63200 VENISSIEUX

## DISC FULL 6

LE DISK KE MON LECTEUR A ENTRE LES DENTS EST DISC FULL SIXIEME DU NOM.

L'INTRO DU FANZ A ETE CODE PAR L.B.C. (UN DEMOMAKER POUR LES INCULTES DU MONDE DES DEMOS)

IL Y UN MENU OVERSCAN AVEC KOMME GRAPH, CEUX DE XYPHOES FANTASY DE FEFESSE (KE NOUS TESTONS AU PROCHAIN NUMERO, (QUAND A SAVOIR QUAND IL SORTIRA CA, C UNE AUTRE HISTOIRE...))

Y A UN SEUL TEST DE JEU ( UN PEU LEGER LES GARS, NON ?), UNE JOLIE RUBRIQUE SUR LES DEMOS (SUPERBE DIGIT), DES PA ET DES CREDITS, DE LA PUB POUR LES FANZS, UNE RUBRIQUE BEUHH QUI PERMET A LA REDAC D'EXPRIMER SA N ET UN REPORTAGE SUR L'EXPO 91. Y A DE CHOUETTES MUZAXX.

LE CONTENU EST BON MAIS ON EN VOUDRAIT ENCORE PLUS (AUTANT KE DANS ARKADIA, CA SERAIT COOL) MAIS N'EXAGERONS PAS, C DEJA TRÈS BIEN.

Cybersoft 6

MADE/DISC FULL

98 Rue des ordeaux  
75020 PARIS

Komme d'habitude avec 1 D7

vierge et une enveloppe timbrée  
auto adressée.

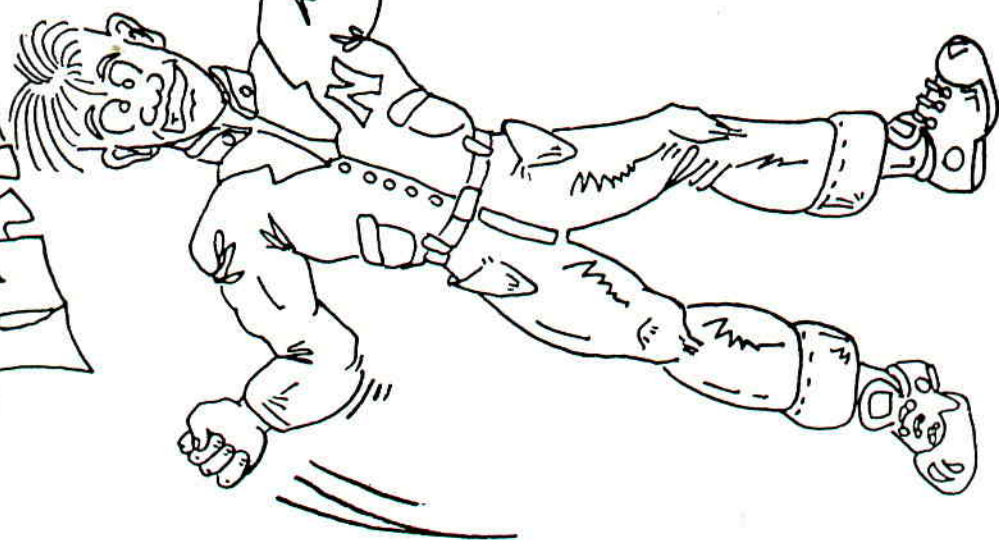
Pour toutes réclamations  
contre les conneries qui  
ont été dites, veuillez  
vous adresser à la redac  
Natacha se fera un plaisir  
de vous répondre dans  
sa prochaine rubrique  
Le Courrier Des Lecteurs

Quant à moi; je vous dis  
à bientôt dans DEAD PLAYER  
2 !!!

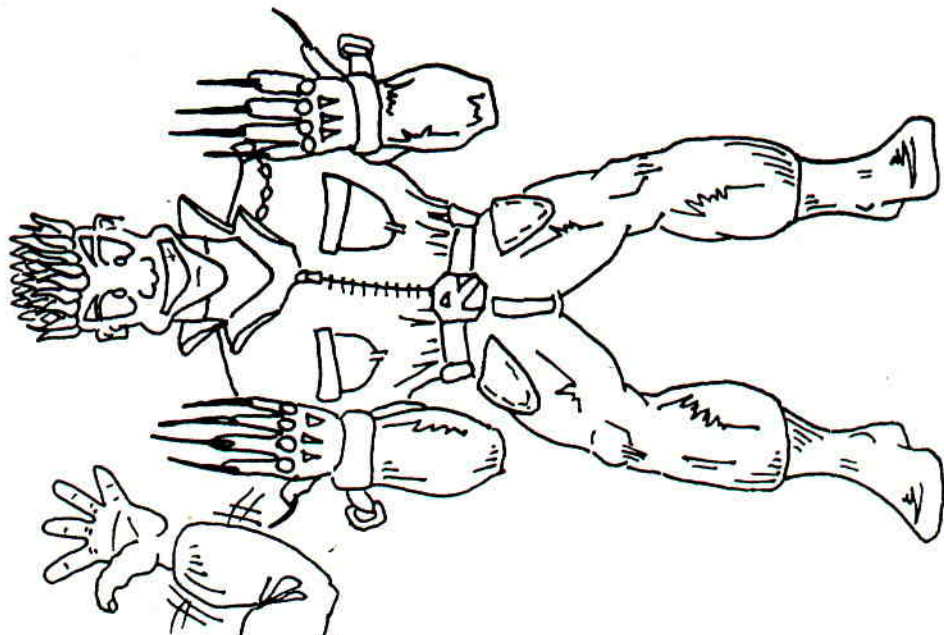
cybersoft & co.



THE  
A



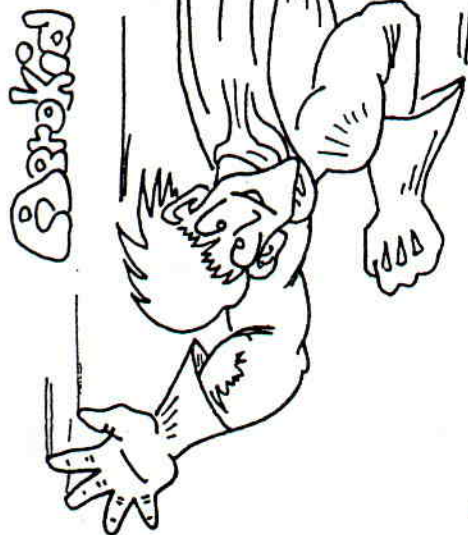
AK-AK-AK



RIIIR-1



JOKE-5



POKE-3