



I AM STRAD

### EDITORIAL

SALUT, C'EST RE-NOUS, LECTEURS ET LECTRICES BIEN AIMES (SURTOUT LECTRICES). MAUVAISE NOUVELLE A L'HORIZON, I AM STRAD AUGMENTE, COMME LE PRIX DES TIMBRES D'AILLEURS. CROYEZ BIEN QU'ON EST AUSSI DECU QUE VOUS ! PAR CONTRE, BANDE DE VEINARDS, VOUS TROUVEREZ DANS CE NUMERO UN SUPER CONCOURS AVEC DE NOMBREUX SOFTS D'ESAT SOFTWARE A GAGNER.

### SOMMAIRE

Page 1.....	Présentation
Page 2.....	Divers
Page 3 à 5.....	Tests
Page 6.....	Pokes en stock
Page 7.....	Interview
Page 8.....	Concours
Page 9.....	Rock Ciné Bd
Page 10.....	E.V.B.
Page 11.....	PA, Pub



# TILT D'OR

SIMULATION.....	M1 TANK PLATOON
AVENTURE / ACTION.....	LAST NINJA 2
SIMULATION DE VOL.....	FALCON
AVENTURE EN FRANCAIS.....	VOYAGEURS DU TEMPS
AVENTURE EN ANGLAIS.....	INDIANA JONES
REFLEXION / STRATEGIE.....	POPULOUS
ACTION.....	SKWEEK
SHOOT THEM UP.....	SILKWORM
SIMULATION SPORTIVE.....	KICK OFF & GREAT COURTS
ADAPTATION ARCADE.....	STRIDER
MEILLEUR GRAPHISME.....	SHADOW OF THE BEAST
UTILITAIRE DE CREATION MUSICALE.....	FM MELODY MAKER
UTILITAIRE DE CREATION GRAPHIQUE.....	DELUXE PAINT 3
LANGUAGE.....	G.F.A. 3.0
EDUCATIF.....	LES 1001 VOYAGES
P.A.O.....	CALAMUS
ANIMATION.....	INTERPHASE
ACTION <CONSOLE>.....	SUPER MARIO BROS 2
AVENTURE <CONSOLE>.....	CASTLEVANIA
SHOOT THEM UP <CONSOLE>.....	R-TYPE
ORIGINALITE.....	SIM CITY
PRIX SPECIAL JURY.....	WEST PHASER



**I AM STRAD**



**CEDRIC FONTAINE**  
**3 avenue de LATTRE DE TASSIGNY**  
**85000 LA ROCHE SUR YON**

N'hésitez surtout pas à nous envoyer vos critiques, qu'elles soient bonnes ou mauvaises. Cela nous permettra de modifier le fanzine selon vos goûts et de créer une Rubrique Courrier.

# PREVIEW : MAFFIA

Vous, DON MILLARD, êtes le parrain de la maffia et, à votre retour de "vacances", vous vous apercevez que vos soi-disants amis ont fait main-basse sur vos villes. Avec les quelques hommes qui vous sont restés fidèles, vous allez essayer de reprendre leur contrôle.

Vous êtes donc dans l'immeuble faisant face à celui de vos "amis" et devez tirer sur les gangsters apparaissant aux fenêtres (tireurs, lanceurs de grenades...) tout en évitant de blesser des innocents. À la fin du tableau apparaîtra alors le café qu'il vous faudra descendre pour enfin reprendre le contrôle de cette ville.

Le passage à la ville suivante se fera à bord d'une voiture où vos ennemis essaieront de vous faire sortir de la route afin que vous n'arriviez pas à bon port.

PROGRAMMATION : DEVPAC  
GRAPHISMES : SALUT L'ARTISTE ET OCP ART STUDIO  
SONS ET MUSIQUES : MUSIC STUDIO, ADVANCED MUSIC SYSTEM ET ECHOSOFT

Le programmeur de ce jeu (Nicolas LE CORVIC) nous informe sur ses qualifications et ses projets.

J'ai débuté l'informatique avec un ZX-81 sur lequel j'ai appris le langage machine du Z80. Ensuite, je suis passé à l'Amstrad où je me suis réellement mis à programmer et j'ai réalisé un labyrinthe en 3D. Avant MAFFIA, il n'y a eu aucun autre programme qui soit maintenant connu, si ce n'est un programme de Chiologie (étude des lignes de la main) qui a été publié par NEWSTRAD. J'ai une licence et une maîtrise d'informatique et je suis actuellement en DEA (Diplôme d'Etudes Approfondies) d'informatique (plus particulièrement dans le traitement d'images). Je travaille avec ESAT SOFTWARE depuis environ Avril 89. J'ai de nombreuses idées (dont quelques unes très originales) pour de futurs programmes.

## THE STRIDER

Avant de vous parler des détails de la superbe adaptation de CAPCOM qu'est THE STRIDER, parlons d'abord du thème.

Dans ce jeu, vous incarnez un héros muni d'une super épée à mouvements tournants et vous devez affronter des ennemis de plus en plus redoutables pour enfin pouvoir mener le grand combat final avec le chef de l'armée rouge en Russie.

Le graphisme est assez bien fait, mais le mieux reste l'animation: SUPERBE !!

Le personnage peut effectuer des sauts, il peut aussi grimper aux murs, tout ça, sans défaut d'animation.

Un conseil: achetez ce jeu.

GRAPHISME : 14  
SON : 15  
ANIMATION : 18

# MOT

Les espagnols ont encore frappés !

MOT est un jeu en 3 parties magnifiquement réalisé, avec des graphismes superbes, une animation très fluide, et surtout, une présentation sous forme de bande dessinée à vous couper le souffle. Mot, un gros pachyderme verdâtre sorti d'une télévision fait des siennes. Léo devra alors se débrouiller pour voler une clef et le faire sortir de chez lui par une porte spatio-temporelle sans que personne ne le remarque (ce qui n'est pas évident vu sa taille !). Dans la seconde partie, vous dirigerez Mot, tout en évitant et en assommant vos adversaires qui deviendront de plus en plus dangereux au fur et à mesure que vous avancerez, afin de retrouver Léo qui s'est fait enlevé (coups de poing et de queue garantis !). Enfin, dans la troisième et dernière partie, qui ressemble beaucoup à la seconde d'ailleurs, vous devrez réparer un ordinateur détraqué, à Iripza, le monde de Mot.

Maotsékong.

Avis d'un ignare :

Il est super ce jeu ! On se croierait chez moi ! Il y a le père qui gueule quand on lui pique la clef, et la mère qui tombe dans les pommes dès qu'elle voit Mot !

# AFTER THE WAR

Vous parcourez un New York dévasté à la "recherche" de blondinets à étaler. Cependant, ce n'est pas aussi facile que ça en a l'air ! Vous devrez agir prudemment pour éviter balles et batons de dynamites, d'autant plus qu'à la fin de chaque niveau, vous serez confrontés à une brute assez coriace !

Avec un peu de chance, vous obtiendrez le code et parviendrez à la seconde partie (sinon voir Pokes en Stock), et là, les ennuis vont réellement commencer pour vous.

Armé d'une mitraillette, vous devrez vous frayer un chemin à travers vos adversaires. Là aussi, de nombreux pièges se présenteront à vous (dont quelques mines volantes...), et sans oublier, dans le rôle de la brute, un robot.

La présentation, le scrolling, l'animation, les graphismes sont extra. On regrette pourtant une ergonomie un peu faible.

Maotsékong

Avis d'un ignare :

Ah ! En voila un jeu qu'il est bon ! Avec des bagarres partout, tout comme j'aime !

# DOUBLE DRAGON

Deux jumeaux ont grandi dans la rue et y ont appris à combattre, leurs noms: Jimmy et Billy. La fiancée de Billy a été enlevée et tous deux doivent la délivrer du mauvais Shadow Boss.

vous pouvez prendre tous genres d'armes (NDMaostékong: Ouaf! Ouaf! le jeu de mots.): battes de base ball, dynamite, fouets, caisses, couteaux, rochers...

Bonne adaptation d'arcade, scrolling multidirectionnel, graphisme moyen mais dans l'ensemble, c'est un bon jeu.

GRAPHISME : 12

SUN : 11

ANIMATION : 14

GLOIN



## GALACTIC CONQUEROR



Si vous êtes observateurs, vous venez de comprendre que ce que vous lisez n'est autre qu'une rubrique Poubelle. Eh oui ! Tout bon fanzine ce doit d'en avoir une !

Le principal défaut de Galactic Conqueror, qui est en fait un Remake de Mach 3 et d'After burner, est l'absence de décor durant le jeu.

Assis confortablement aux commandes de votre chasseur intergalactique, vous devez détruire les vaisseaux ennemis venant à votre rencontre pour les empêcher d'envahir votre galaxie. Pour cela, vous disposez d'un puissant laser et d'un écran magnétique chargé de vous protéger.

Seule la présentation s'annonçait bien; on pouvait voir apparaître, sur fond de musique digitalisée, un magnifique vaisseau ressemblant beaucoup à celui de La Guerre Des Etoiles.

En bref, ce jeu, d'un scénario un peu trop classique n'en vaut pas des masses.



# POKES EN STOCK

## SPECIAL CODES ET MOTS DE PASSE

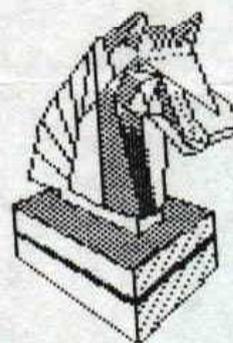
AFTER THE WAR : 94656981

THE VINDICATOR : NIVEAU 2 : OPPENHEIMER  
NIVEAU 3 : ENOLAGAY

L'HERITAGE : PARTIE 2 : BBBB BBBB  
PARTIE 3 : OLAAGAKA

PHANTIS : 84187

INERTIE : PLANETE 1 : J12C58  
2 : A35F13  
3 : J74V99  
4 : KIM742  
5 : SUNC79  
6 : G8I365  
7 : RS232C  
8 : UBI57H  
9 : D97P94  
10 : T78S26



GAME OVER : 10218

ARMY MOVES : 15732

FREDDY HARDEST : 897653

STARQUAKE : VOREX - RALIA - DULON - QUORE - ANGLE - ELIXA - UPAZZ  
INDOL - OPTIK - ZODIA - AMBON - TALIS - KRYZL - SNODY  
AXIO

SAVAGE : PARTIE 2 : SABATTA  
PARTIE 3 : FERGUS

FRANK BRUNO'S BOXING : ( UTILISEZ LE NOM BOB )

JAPON : CN5IOL5B8  
URSS : IH9IOM3F7  
AFRIQUE : BL3IONBL5  
FRANCE : OF7INN903  
ITALIE : NIAINF7FA  
AUSTRALIE : AM4INC59B  
USA : 968IIB399  
FINALE : FH8INO6N6

TRANTOR : KEMPSTON - JOYSTICK - SPECTRUM - SOFTWARE - KEYBOARD  
COMPUTER - SINCLAIR - GRAPHICS - HARDWARE - TERMINAL  
PASSWORD - CASSETTE

SOL NEGRO : 2414520

# INTERVIEW

Salut,

Ce mois-ci ESAT SOFTWARE à bien voulu répondre à mes questions.

I am strad: Combien de jeux sortez-vous par an ?

Laurent Kutil: Il faut que vous sachiez qu' ESAT SOFTWARE regroupe 3 labels:

- ESAT SOFTWARE pour les utilitaires (environ 15 à 20 jeux par an).
- COSMIC SOFTWARE pour les jeux ( 6 jeux pour 1989 et le 1er trimestre. C'est une jeune société).
- MAGIC SOFT pour les utilitaires de sauvegardes (1 seul logiciel depuis sa création).

I.A.S.: Avez-vous peur de la concurrence ?

L.K.: D'une manière générale, on peut dire que OUI. Il faut savoir que le marché de la micro-informatique est un marché très dur, où il faut sans cesse produire une qualité meilleure. C'est surtout pour COSMIC SOFTWARE que le problème se pose, car nous touchons le domaine du jeu. Le marché de la micro-informatique n'est pas élastique; c'est-à-dire que l'utilisateur ne peut augmenter énormément le budget qu'il consacre à l'achat de logiciels. Pourtant chaque mois, des centaines de nouveaux jeux viennent inonder le marché, et l'utilisateur doit choisir parmi ceux-ci. Il faut donc que son choix se porte sur un de nos jeux. Là est vraiment la concurrence.

I.A.S.: Sponsorisez-vous beaucoup de choses ? Si oui, dans quel domaine ?

L.K.: Oui, nous sponsorisons un bateau dont la saison a été très réussie. Nous aidons parfois des jeunes créateurs à lancer une idée en leur envoyant des logiciels gratuitement.

I.A.S.: Connaissez-vous beaucoup de fanzines ?

L.K.: Je connais MICROBOY, L'ECHO DES CROCOS, mais il faut avouer que je n'en lis pas beaucoup. Un seul reproche: beaucoup de fanzines ne contactent pas régulièrement et directement les éditeurs.

I.A.S.: Avez-vous peur des critiques ?

L.K.: Une mauvaise critique, ou un mauvais banc d'essai ne font jamais vraiment plaisir. si nous sommes critiqués, cela doit nous permettre d'en tirer des leçons afin de mieux faire sur les prochains logiciels.

I.A.S.: Avez-vous peur des pirates et que faites-vous contre ?

L.K.: Il est certain que les pirates nous font perdre beaucoup d'argent. Ma position face à ce danger serait de privilégier les relations afin de leur donner les moyens d'intégrer de véritables équipes de développement. Je ne cacherais pas que j'ai été en contact avec des pirates, qui, depuis, mettent leurs connaissances au service de la création informatique.

I.A.S.: Y a-t-il un jeu qui va sortir prochainement ?

L.K.: Oui, même plusieurs...MAFFIA et ALLIANCE pour CPC, BREAK STONES pour PC et Compatibles, et un peu plus tard ATOMIC CYBORG pou Atari et Amiga.

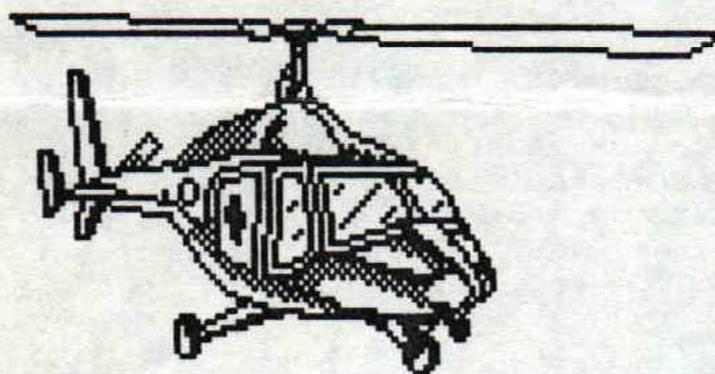
I.A.S.: Exportez-vous des jeux ?

L.K.: Oui, nos produits sont vendus en Europe et bientôt aux USA.

I.A.S.: Quelles sont les caractéristiques que doit posséder un jeu pour avoir la marque ESAT SOFTWARE ?

L.K.: Bien que nous possédions une véritable politique de création, nous sommes toujours prêts à examiner un projet venant d'un auteur indépendant.

Propos recueillis par PEOMAN



## CONCOURS

# 5 SOFTS OFFERTS PAR ESAT SOFTWARE A GAGNER

QUESTION 1: Dans quel jeu de Virgin Games pouvez-vous utiliser à la fois une jeep et un hélicoptère ?

QUESTION 2: Quel est le jeu d'Hewson dont le but est de délivrer de magnifiques fées ?

QUESTION 3: Quel est le copieur d'ESAT Software dont le nom est aussi celui d'un athlète mythologique ?

QUESTION 4: Citez les 3 labels d'ESAT Software.

QUESTION 5: Combien font 1+1 ? (Calculatrice formellement interdite)

QUESTION 6: Retrouvez les 4 noms de jeux découpés en syllabes pour former ce mot: DERMARAMSTRITANBOFIATI

A RENVOYER AVANT LE 20 FEVRIER 1990



## Rock Ciné Bd

CINE: RETOUR VERS LE FUTUR II de Robert Zemeckis



Doc Brown embarque Marty en 2015 pour sauver sa famille de l'anéantissement. Cependant, Marty ne pourra s'empêcher d'acheter un almanach sportif, qui, l'ayant ensuite abandonné, sera récupéré par le vieux Biff Tannen. Celui-ci volera la De Lorean et se rendra dans le passé pour l'offrir à lui-même jeune. Lorsque Doc et Marty retourneront dans le présent, celui-ci aura légèrement changé...

Ca a l'air assez compliqué comme ça, mais on s'y habitue vite. Je ne vois pas ce qu'on pourrait dire de plus au fait qu'il y a de superbes effets spéciaux, une superbe musique, et que c'est un film super. La troisième partie sortira bientôt dans nos salles.

BD: LE SOLEIL DES LOUPS d'Arthur Qwak, 2 numéros édités chez Vent d'Ouest: LE SOLEIL DES LOUPS et LE CREUSET DE LA DOULEUR

Le premier numéro relate le destin de Dabriel, jeune garçon victime de 3 sorcières avides de pouvoir. Il a, en effet, été désigné pour les servir dans leurs noirs desseins. Mais il préférera se réincarner en loup plutôt que d'obéir. Ceci n'est que le début d'une machination montée contre les sorcières dont les secrets sont dévoilés dans le tome 2.

Le dessin, bien qu'un peu bizarre, est néanmoins très beau. Le scénario (de Gilles Gonort), quant à lui, est super. Malgré un dessin qui ne sera pas génial pour tous et un vocabulaire pas toujours soutenu, Le Soleil Des Loups mérite bien sa place dans votre collection de BD.

ROCK: GHOSTBUSTER II de chez MCA

Pas grand chose à dire à part le fait que c'est un disque et qu'il est très bien. On y retrouve, bien sûr, les 2 chansons du 45 tours: On Our Own par Bobby Brown et Ghostbuster version rap par Run DMC. Bref, c'est pas mal du tout...

# L'EUTHANASIE VITE-FAIT BIEN-FAIT

## Grand feuilleton médico-lacrymal

### RESUME DU CHAPITRE PRECEDENT :

Gaston Montblanc, le cancérologue du Who's Who, et les infirmières de nuit du service des E.V.B.\*, s'agitent maintenant dans les couloirs de l'institut Pierre-et-Marie-Pouléot-Curie de Ville-Crouille, où la paix nocturne n'est troublée que par les râles agacés des agonisants réveillés comme chaque nuit par les cent dix-sept coups de minuit de l'horloge bègue du centre hospitalier le plus moderne des Hauts-de-Seine.

\*E.V.B.: "L'Euthanasie Vite-fait Bien-fait, je le répéterai pas trois fois.

### CHAPITRE DEUXIEME :

Les E.V.B. étaient l'orgueil de Gaston Montblanc. Au crépuscule d'une vie d'ascète escarlapien, toute entière consacrée à soulager les souffrances des anciens du cours Simon, nommés pour les 7 d'Or, il avait découvert, après des nuits entières de veille au chevet des comateux du gratin, que ceux-ci ne souffraient plus dès qu'ils étaient morts.

Partant de ce principe simple, il conçut l'idée révolutionnaire de finir lui-même ses patients par infection intraveineuse de jus d'Amanite Phallofde.

- "Déjà minuit ! Je vais rater le final du "Crazy Horse Saloon\*" où Zézette Paraboum, la stripteaseuse leucémique des folles nuits parisiennes, a tant besoin de mon réconfort" soupira Gaston Montblanc en enfilant son loden de chez Kenzo sur sa blouse de l'assistance publique. Il allait quitter le bureau quand le téléphone sonna avec une telle insistance que le professeur se demanda si ce n'était pas un coup de fil.

A suivre...

\*"Crazy Horse Saloon": cabaret spécialisé dans les spectacles dansants de bon goût, c'est-à-dire qu'on voit pas les poils.

Extrait de L'ALMANACH de Pierre Desproges

**LONGUE VIE A  
GERONIMO THE APACHE WARRIOR  
D'EQUINOX**