

SHADOWS OF DEATH



1984...



Tandis que le dernier tube de **DEPECHE MODE** résonne dans tous les casques de walkmans et que **GHOSTBUSTERS** ne cesse de remplir les salles de cinémas, la ville de **GHOSTCITY** est le théâtre d'incessants affrontements nocturnes entre bandes rivales.

Ce soir-là, **BILLY** aurait d'ailleurs dû y passer et manger les pissenlits par la racine...

Il faut dire que sa came et son whisky frelaté l'avaient une fois de plus conduit à présumer de ses capacités. Bien qu'habitué des bastons, le mauvais garçon qu'il était n'aurait clairement jamais dû s'en sortir après ce méchant coup de clef à molette qu'il avait encaissé en pleine face.

Mais il était comme ça, **BILLY**... Sous sa délicate chevelure d'or se planquait en réalité une véritable raclure corrompue que rien ne semblait pouvoir altérer ou même simplement émailler. A croire qu'il n'y a de la veine que pour la canaille !

Pourtant, ce soir, il allait avoir à faire à plus sombre et coriace que lui... La mort, dans toute sa splendeur et son opiniâtreté, n'en avait pas fini avec notre vaurien. Si, par une chance insolente, **BILLY** avait échappé à son funeste destin, la mort n'avait cependant pas l'intention d'en rester là. Assoiffée de vengeance, elle réclamait son dû : une âme plus ténébreuse encore que les enfers à ajouter à son tableau de chasse déjà empreint d'une noirceur insondable.



SHADOWS OF DEATH



Ce soir, **BILLY** ne rentrera peut-être pas chez lui.

Il devra affronter ses propres démons jusqu'à l'épuisement... Un ultime combat qui le confrontera aux ombres difformes ayant pris naissance dans l'obscurité de la nuit, venues le chercher et le traîner jusque dans les limbes.

Combien de temps pourra-t-il tenir face aux forces démoniaques ? Parviendra-t-il à résister jusqu'à ce que les premières lueurs du petit matin fassent enfin disparaître ces ombres mortelles ?

Ainsi, pour **BILLY**, chaque seconde de survie se gagnera désormais à la force des poings et des pieds !

Dans **SHADOWS OF DEATH**, vous incarnez **BILLY**, un loubard qui doit, coûte que coûte, combattre et éliminer les ombres qui l'attaquent pour rester en vie.

Pour faciliter sa progression, **BILLY** pourra récupérer des armes et de l'argent mais il faudra pour cela généralement détériorer les biens publics de la ville !

L'action prend racine au cœur d'une ruelle sombre, pour se poursuivre dans les méandres de **GHOSTCITY**. Les environnements s'enchaînent en suivant une logique de progression du temps qui emmène **BILLY** du plus profond de la nuit au petit matin.

Il est également possible pour un second joueur d'incarner **KELLY**, l'alter ego de **BILLY** aux pouvoirs psychiques développés.

SHADOWS OF DEATH

AFFICHAGE

Score

Vies

Temps restant

Ennemi (OMBRE)

Argent de poche

Décor interactif

Jauge d'énergie

Objet à déglinguer

Objet à vandaliser

Joueur (BILLY)

Pièce à ramasser

Item à ramasser



SHADOWS OF DEATH

LES HÉROS

BILLY



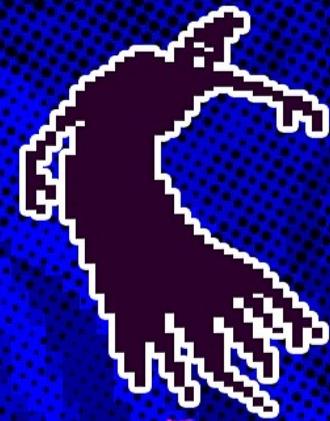
Issu d'une famille modeste, **BILLY** a vu sa plus tendre enfance bercée par les héros de ses films d'action préférés. Loin d'être une lumière, il a surtout passé le plus clair de son temps loin des bancs d'écoles à bidouiller sa caisse ou à s'entraîner à manier le cran d'arrêt. C'est ainsi que, glissé dans un blue-jean délavé et étrié faisant avantageusement ressortir ses muscles saillants, il s'est forgé une petite réputation dans le quartier.

KELLY



Arrivée il y a peu en Europe, la belle **KELLY** est de nature bienveillante, elle déteste les armes et s'est juré de ne jamais y en avoir recours. Rompue aux sciences occultes et à l'ésotérisme par sa mère qui lui a transmis tout son savoir sur le sujet, la jeune fille est venue s'installer à **GHOSTCITY** dans le but d'ouvrir un magasin de magie vaudou. Jouissant d'un physique avantageux aussi envoûtant qu'ensorcelant, il est bien difficile de rester insensible à ses charmes... Et ce n'est pas **BILLY** qui pourra dire le contraire ! Elle pourrait d'ailleurs s'avérer une précieuse alliée...

SHADOWS OF DEATH



BIGSHADOWS

Flottant des les airs tels des fantômes, ces linceuls de mauvais augure que sont les **BIGSHADOWS** se montrent plus coriaces. Impressionnantes de prime abords, leur taille les rend, en revanche, bien peu discrètes.



SHADOWJAWS

Glissant sournoisement et sans bruit sur le sol, les **SHAWOJAWS** s'apparentent à des pièges à loup dont les mâchoires acérées se referment sans pitié sur les chevilles de ceux qui ont le malheur d'y poser le pied.

LES OMBRES

Créatures mutilées, grouillantes et rampantes, gnômes répugnants, chauves souris au vol frénétique : les ombres peuvent revêtir différentes formes. Sombres émissaires envoyés par la mort, ces sbires pugnaces donnent l'avantage au nombre plutôt qu'à la puissance et à la résistance. Il est ainsi assez aisé de se débarrasser de ce type d'ennemi qui tirera sa révérence après un ou deux coups bien placés. Cependant, il ne faudrait pas sous-estimer leur potentiel puisque la plus grande difficulté reste encore de les discerner lorsqu'elles se fondent dans la pénombre.



LIL & MIDSHADOWS

Gauches et plutôt crétines, les **LILSHADOWS** et les **MIDSHADOWS** étaient autrefois des êtres humains dont les âmes corrompues ont été collectées par la mort. Totalement décérébrés, ces ombres se comportent de façon quelque peu illogique et ne constitueront qu'une simple formalité.

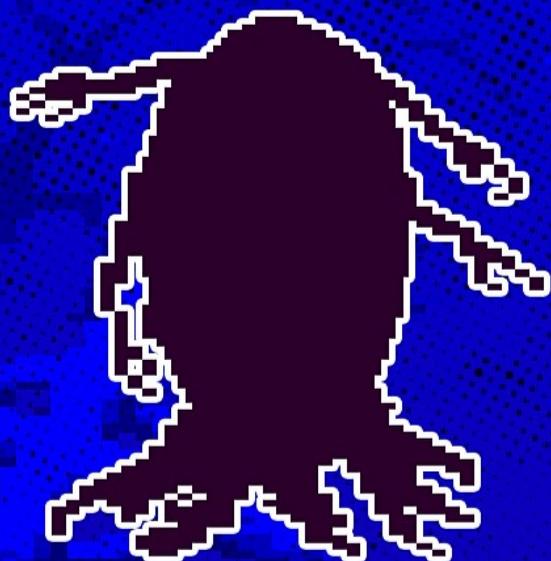


SHADOWCREEPERS

Rampant avec difficulté sur le sol, tels des zombies mutilés, on dit que les **SHADOWCREEPS** sont les spectres des victimes de la route. Ayant subi une fin violente et, pour la plupart atroce, ces vestiges d'anciens êtres humains n'auront de cesse de se diriger, tels des papillons attirés par la lumière, vers les formes de vies pour aspirer leur énergie vitale.

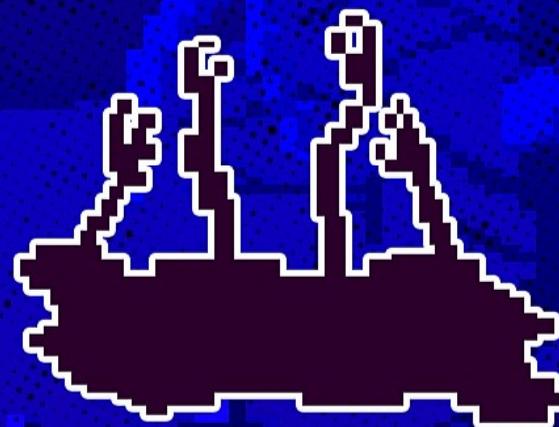
SHADOWS OF DEATH

6



SHADOWEGGS

Véritables sources inépuisables du mal, les **SHADOWEGGS** ont la capacité de générer, inlassablement, des **BIGSHADOWS**. Détruire le plus rapidement ces générateurs prolifiques d'ombres est une nécessité absolue pour quiconque ne désire pas s'épuiser dans de vains et interminables combats.



SHADOWPUDDLES

Les **SHADOWPUDDLES** sont d'immondes flaques gluantes, poisseuses et répugnantes, dont les tentacules sont capables de saisir l'infortuné qui croise leur route, l'immobilisant net.



SHADOWLILBATS

Pugnaces et infatigables, les **SHADOWBATS** sont des chauves-souris qui, lorsqu'on les détruit, ont la faculté de se subdiviser en **SHADOWLILBATS**, des vampires de taille plus petite... et encore plus véhéments ! De véritables petites saletés très énervantes !

SHADOWS OF DEATH

LES ITEMS

Les objets peuvent être collectés au fil de l'aventure ou acquis dans le **MAGASIN VAUDOU**.



La **CANETTE DE PEPSI COLA** régénère la jauge énergie.



La **POUPÉE VAUDOU** octroie une vie supplémentaire.



Le **BOCAL DE LUCIOLES** agit telle une smart-bomb en éliminant toutes les ombres présentes à l'écran.



L'**ORBE MAGIQUE** permet d'invoquer des clones combatifs.



La **BRIQUE DE LAIT** invoque une meute de chats destructrice se ruant sur les ennemis.



Le **PIMENT ROUGE** rend invincible durant une courte période.



Les **PIÈCES DE MONNAIE** permettent d'acquérir divers objets et peuvent être insérées dans le monnayeur d'une borne d'arcade.



Cet **ARTEFACT** est tellement puissant qu'il a dû être caché à différents endroits de la ville pour ne pas tomber dans les mains des cupides et avides de pouvoir.

SHADOWS OF DEATH

LES ITEMS



Des temples de l'**ÉGYPTE** ancienne aux chaumières des sorcières, les chats ont de tout temps été associés au mystère et à la magie. Les mythes et légendes qui les entourent, ainsi que les pouvoirs qu'on leur prête, sont nombreux et persistants. Arborant un pelage roux et exhibant des griffes acérées, **BASTET** est un chat de gouttière cabochard qui, bien que d'ordinaire solitaire, saura s'attacher et remercier celui qui lui portera secours.



Maitrisant l'art du combat de rue, **BILLY** est bien évidemment capable se battre à mains nues. Ceci dit, il pourra toutefois bénéficier de l'aide de différentes armes comme, par exemple, des **SHURIKENS** ou un **NUNCHAKU** qu'il trouvera au fil de son périple.

LES BOSS

SHADOWS OF DEATH



LA MORT

Drapée dans une toge noire en lambeaux, la grande faucheuse manie la faux comme personne pour moissonner les âmes damnées. Celui qui la provoque a ainsi de très fortes chances d'y laisser jusqu'à sa vie. Capable de revêtir plusieurs apparences au fil de l'affrontement, **LA MORT** est tenace et il faudra faire preuve de rapidité et de dextérité pour espérer la vaincre et, peut-être même, lui ravir son arme fétiche !



LUCIFER

Lorsque l'ange déchu, en personne, déploie ses ailes, c'est que la situation est grave... mais pas forcément désespérée ! Fondant sur sa victime tel l'éclair, il inflige des dégâts considérables que seule une maîtrise de l'esquive saura peut-être s'en préserver. **LUCIFER** est connu pour son opiniâtreté et il n'hésitera pas à harceler celui qui l'a défié.

SHADOWS OF DEATH

COMMANDES

Toutes les commandes peuvent être personnalisées dans le menu **OPTIONS**.

Il est possible de jouer à la **MANETTE**.

Les commandes par défaut au **CLAVIER** sont les suivantes :



Pause



Copie d'écran



JOUEUR 1



Start



Déplacements



Action



JOUEUR 2



Start



Déplacements



Action



Maintenir la touche **ACTION** pour lancer une attaque spéciale!
(2x par niveau)

SHADOWS OF DEATH

GHOST CITY



Avant de pouvoir s'enfuir de **GHOSTCITY** à bord de sa caisse et laisser enfin derrière lui tous ses ennuis, **BILLY** devra résister toute la nuit à ses agresseurs en visitant pas moins de 12 environnements différents !

Des ruelles sombres de la ville, jusqu'aux docks, en passant par le cimetière, chaque lieu apportera son lot de surprises.

Mais ce n'est pas tout !

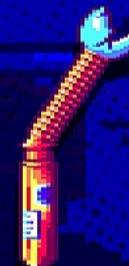
En effet, une fois arrivé au bout du parcours, il devra alors effectuer le trajet inverse pour revenir au point de départ... Mais pas de panique, il sera alors équipé comme il se doit pour effectuer un retour fracassant !

Certains lieux permettent d'ailleurs à **BILLY** de s'équiper de divers items. Pour cela, il ne faudra pas être tendre avec les biens publics dont la destruction libèrera armes, énergie, vies supplémentaires, passage secrets et bien d'autres bonus encore.

Observez bien le décor car des portes donnant accès à des lieux inaccessibles jusqu'ici s'y déverrouillent parfois.

???

Pensez également à bien explorer chaque décor car il se pourrait bien qu'un niveau bonus y soit dissimulé...



SHADOWS OF DEATH

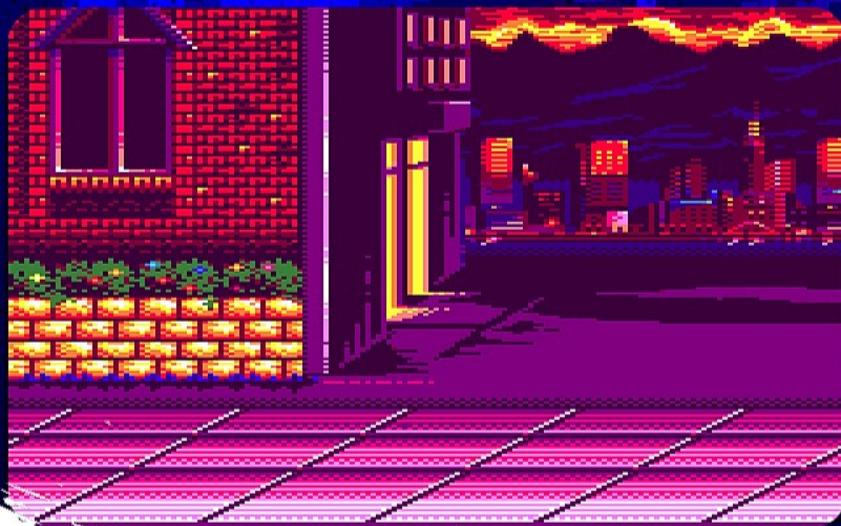
LES LIEUX



La salle d'entraînement

Pas toujours très propre et souvent désordonné, le garage désaffecté dans lequel **BILLY** fit jadis ses premiers pas dans l'univers de la mécanique fait aujourd'hui office de **SALLE D'ENTRAÎNEMENT**.

Sur ses murs souillés par la graisse et le cambouis, trônent désormais fièrement les trophées remportés par notre bad boy. Les diverses armes négligemment laissées éparses sur le sol poussiéreux sont toujours pour **BILLY** l'occasion de s'entraîner au maniement de ses équipements préférés. Comme un rituel immuable, **BILLY** ne manquera jamais de passer dans cette salle pour se faire un peu la main avant une bonne baston !



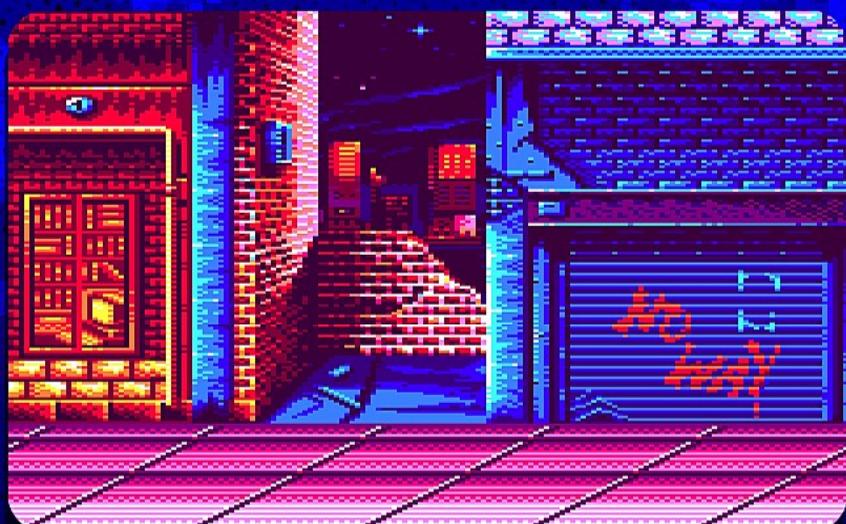
Rue Saint-Just

C'est au 7 de la **RUE SAINT-JUST** que **BILLY** a résidé durant toute son enfance avec ses parents. Du haut de ses 3 étages, l'imposant immeuble aux fenêtres démesurées a ainsi vu naître aussi bien les premières amourettes de **BILLY**, que ses premières bagarres... Le concierge, ce bon vieux **RAYMOND**, pourrait d'ailleurs en raconter de bien belles sur notre fripouille en herbe !

Comme cette fois où il avait tendu un fil de nylon invisible au bas de la porte d'entrée, faisant ainsi chuter tous ceux qui en franchissaient le pas... ou encore cette fois où il avait farci de pétards toutes les boîtes aux lettres de l'immeuble, les faisant voler en éclats dans un vacarme assourdissant...

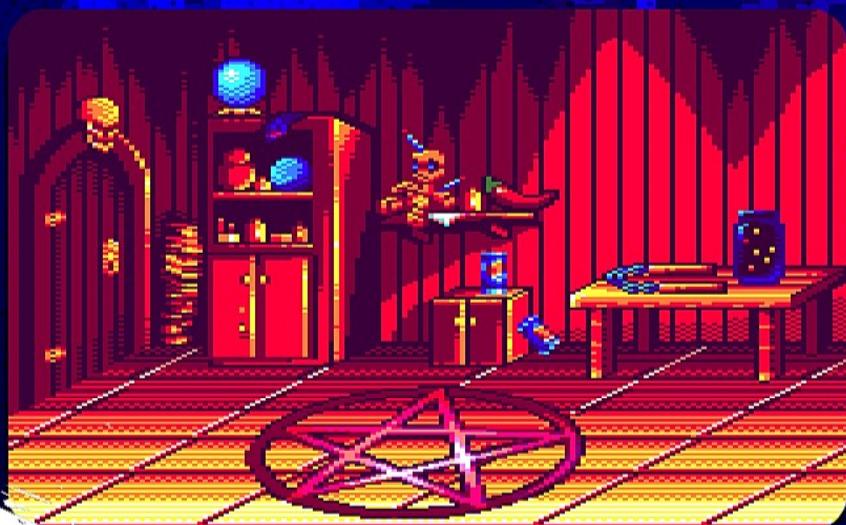
SHADOWS OF DEATH

LES LIEUX



Rue du 11 Novembre

Animée et effervescente la journée grâce aux nombreux magasins qui la bordent, cette rue piétonne bruyante voit inlassablement les pavés de son sol foulés par des touristes en quête de babioles et autres souvenirs à ramener de leurs séjours. Fébrilement éclairées par la lueur feutrée des enseignes lumineuses, c'est un tout autre visage, plus intime et délicat, qu'elle révèle la nuit. **BILLY** connaît bien cet endroit pour y avoir reluqué tant de fois les pixels des premiers ordinateurs qui le fascinaient derrière les vitrines du **MAGASIN MEGA INFORMATIQUE**. C'est dans cette même rue qui fait la fierté de **GHOSTCITY** que **KELLY** a décidé d'installer sa petite échoppe vaudou.



Magasin Vaudou (Voodoo Shop)

Cartes divinatoires, vieux grimoires de sorts, tsantzas jivaros, couteaux sacrificiels, potions magiques, boules de cristal, philtres d'amour... vous trouverez absolument tout ce qui touche de près ou de loin à la magie noire et aux sciences occultes dans la boutique de **KELLY** !

SHADOWS OF DEATH

LES LIEUX



Rue de Bel Air

Devenue célèbre depuis que l'illustre acteur **SYLVESTER VAN SCHWARZENEGGER** s'est installé dans la plus belle maison des environs, cette avenue est régulièrement fréquentée par les fans de la star. On peut d'ailleurs habituellement y admirer les superbes voitures sportives que le comédien milliardaire collectionne et gare précautionneusement sur la place. Si ces belles et rutilantes cylindrées captivent forcément le regard de **BILLY**, c'est surtout pour sa salle d'arcade que l'avenue attise l'intérêt de notre loubard. Car **BILLY** est un grand fan de jeux d'arcade et il ne rechigne jamais à glisser une pièce de monnaie dans la fente des monnayeurs de ses bornes préférées ! Inutile de préciser qu'il excelle littéralement dans les jeux de combat !



Arcadia (la salle d'arcade)

Plantées au milieu de la fumée de cigarettes telles des dolmens ancestraux déchirant la brume épaisse, les bornes d'arcade sont le rendez-vous de toute la jeunesse de **GHOSTCITY** et il n'est pas rare d'y rencontrer ce cher **BILLY** s'adonner à son jeu favori : **STREET FIGHTER II** !



SHADOWS OF DEATH

LES LIEUX



Cour Fauriel

Connu pour son carrefour où se croisent des véhicules lancés à vive allure et pour sa voie express au trafic dense et incessant, le **COURS FAURIEL** a la réputation d'être un lieu plutôt dangereux pour le piéton insouciant. Créé en 1857 tandis que **GHOSTCITY** commençait tout juste à s'étendre, ses vieux bâtiments à l'architecture d'un autre temps font désormais naître une impression d'anachronisme, tout perdus qu'ils sont, au milieu de la circulation urbaine contemporaine. Si ces vieilles pierres ne font naître que bien peu d'intérêt aux yeux des riverains, un œil averti pourrait pourtant bien y déceler quelques mystères...

La dimension parallèle (bonus stage)

Il est une légende ici-bas qui raconte qu'un passage vers un monde parallèle existe quelque part à **GHOSTCITY**. Un portail qui mènerait tout droit en un lieu étrange où la réalité s'altère et où le temps se suspend l'espace d'un instant fugace. On dit que celui qui le franchi doit faire preuve de persévérance et résignation pour espérer en repartir plus fortuné qu'en y entrant. A ce jour, personne n'a encore découvert ce lieu que beaucoup disent imaginaire...



SHADOWS OF DEATH

LES LIEUX



Le quai du Furan

Façonné par la main de l'homme, le timide et insignifiant ruisseau qui serpentait jadis dans la ville, arbore désormais des allures de véritable fleuve. Jouissant du calme des abords nautiques, les lieux offrent aux routiers un environnement paisible pour se reposer, loin du tumulte de la circulation. Il n'est ainsi pas rare de croiser semi-remorques, camions citernes et autres poids lourds garés le long du canal.

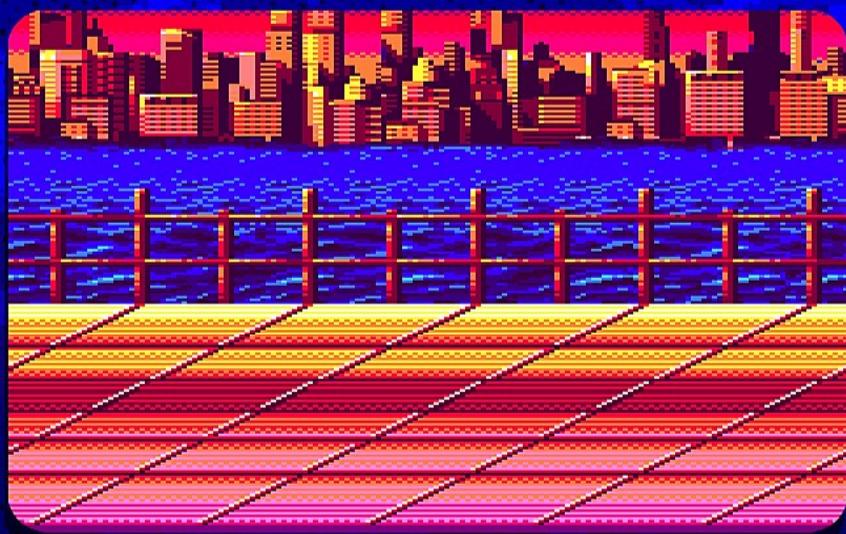


Le cimetière du Crêt de Roc

Juché sur la plus haute colline de la périphérie de **GHOSTCITY**, la nécropole tentaculaire de la ville délivre une atmosphère pesante et inquiétante qui donne la chair de poule... Certains disent y avoir vu d'étranges phénomènes s'y produire tandis que d'autres racontent y avoir entrevu rôder la mort en personne ! Quoi qu'il en soit, une chose est sûre : à part quelques ados en manque de sensations fortes ou encore deux ou trois satanistes du dimanche, personne n'ose trainer ici la nuit tombée...

SHADOWS OF DEATH

LES LIEUX



Les docks d'Emmett Brown

Larges et spacieux, si les docks offrent un champ dégagé idéal pour les joggeurs la journée, ils deviennent le théâtre de rodéos sauvages et autres courses de voitures débridées et illicites la nuit ! En amoureux des belles mécaniques, **BILLY** connaît bien cet endroit où il a remporté de nombreuses courses.



L'autoroute

Baptisée « LA VOIE DES ANGES » à cause de son fort taux de mortalité, cette autoroute constitue la seule manière de quitter **GHOSTCITY**.

SHADOWS OF DEATH

CRÉDITS

Merci à tous ceux qui ont supporté le projet, que ce soit en relayant l'info, réalisant des vidéos, testant le jeu, soumettant des idées, ou tout simplement en nous encourageant !

Concept et graphismes
Éric CUBIZOLLE (Titan)

Programmation
Frederic AHNOU (Kimono)

Musiques
Johan DECANIS (Pulsophonic)

Bruitages et speeches
Cosmobuggi, Laylioness et Cindy LAURENDON

Aide à la programmation
Bloodbane et Kratus

Soutien
Lana et Ellie

Création de cette notice
Grégoire de MORTILLET (ScrollKidd)



FICHE TECHNIQUE

SHADOWS OF DEATH a été conçu en prenant garde d'épouser parfaitement les contraintes graphiques et sonores de l'**AMSTRAD CPC** dans le but de proposer une expérience rétro tout en profitant de la convivialité et de la puissance de la technologie contemporaine.

Ainsi, les graphismes respectent à la lettre les exigences du **MODE 0** de l'**AMSTRAD CPC** :
16 COULEURS simultanées pour une résolution de **320x200 pixels**.

Mais comme ils seront toujours plus parlants que n'importe quel discours, voici les chiffres clés de **SHADOWS OF DEATH** :

SHADOWS OF DEATH



400 sprites

Créés avec **MULTIPAIN**

19 musiques originales

Composées avec **LOGIC PRO X**

12 environnements

Des rues mal famées de **GHOSTCITY** aux confins des enfers, en passant par une salle d'arcade qui fleure bon la testostérone.

4 styles de gameplay

Beat them'up, Hack'n Slash, Versus Fighting et Shoot them'up.

8 ennemis différents

5 BOSS de fin de stage

10 armes et items

2 joueurs en simultané

LES AUTEURS

SHADOWS OF DEATH



Concept & Graphismes
Éric CUBIZOLLE
TITAN

<http://amigamuseum.emu-france.info>

Bien que timidement initiée en 1990 avec la démo jouable d'un jeu que j'avais baptisé « **VENGEUR** », la volonté de créer intégralement un beat'em up pour l'**AMSTRAD CPC** est un désir ancien que je n'avais finalement jamais réussi à concrétiser sur la machine aux crocos...

Les années et les micros s'étaient ainsi succédés jusqu'à ce que je découvre **MULTIPAINT** en 2018, un logiciel de graphisme qui me replongera avec émotion dans le monde bigarré et flashy du Pixel-Art & bits ! **SHADOWS OF DEATH** se veut ainsi un condensé de l'univers de ma propre enfance, celui des années 80 pour lequel j'éprouve encore un souvenir ému.

Nombreux dans le jeu sont d'ailleurs les clins d'œil à y faire référence, qu'ils soient issus de la TV (**HAPPY DAYS...**), du cinéma (**GHOST, ROCKY...**) des jeux vidéo (**CADILLACS & DINOSAURS, HEART OF DARKNESS, FINAL FIGHT, BILLY LA BANLIEUE...**) ou tout simplement des fondements emblématiques de cette période (Salle d'arcade, jeans...). Avec **SHADOWS OF DEATH**, je réalise un rêve de gosse qui, je l'espère, vous conduira à passer un bon moment d'arcade !

READY? FIGHT!



SHADOWS OF DEATH

LES AUTEURS



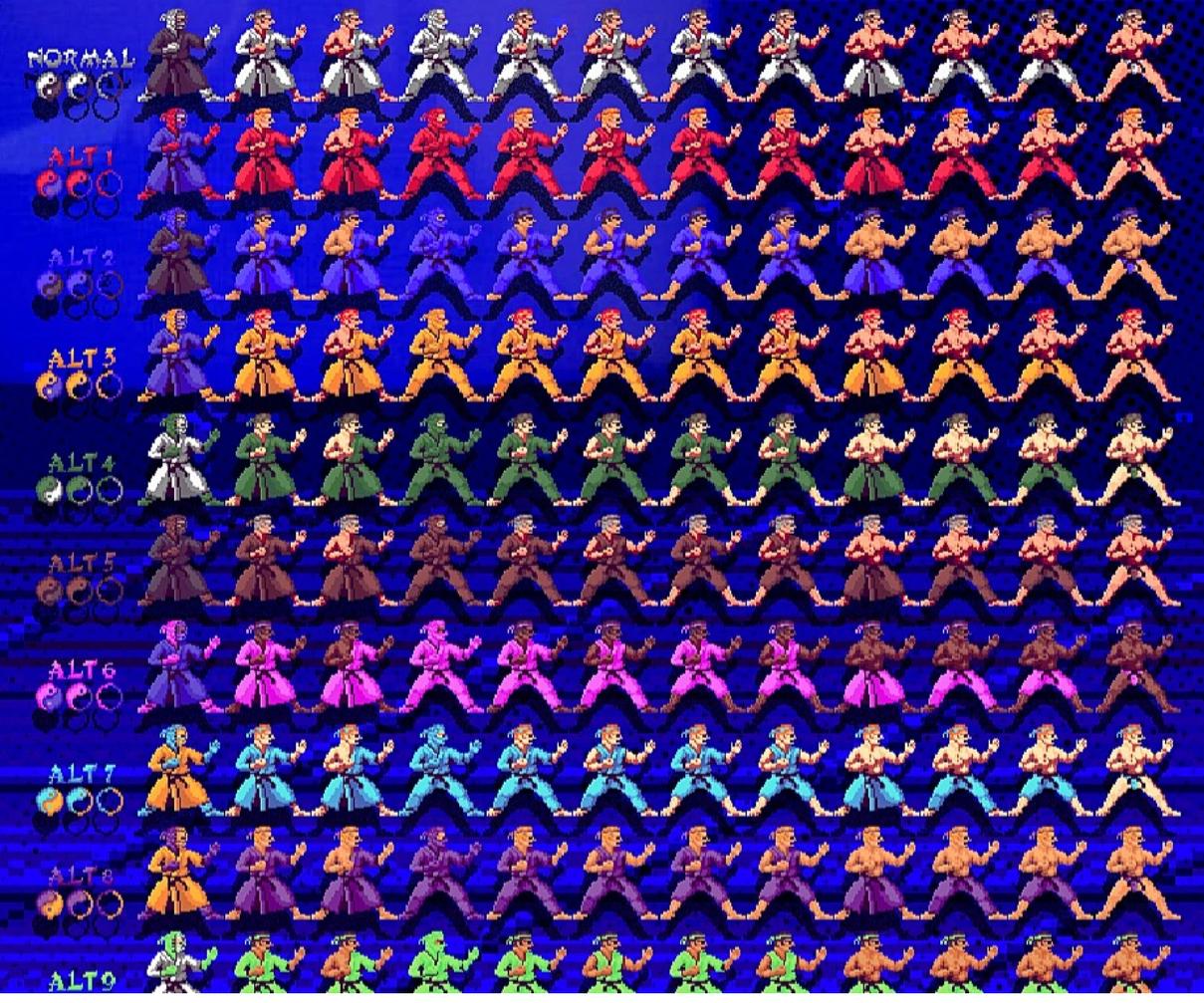
Programmation
Frederic AHNOU
KIMONO

Depuis plusieurs années maintenant, je prends plaisir à faire mouvoir quelques personnages 2D que j'ai créé, tout en leur donnant une attitude propre et un background dans lequel ils se sentent dans leur élément.
Exemple: **WAY OF MARTIAL ARTS** est un autre jeu que je développe, à mi-chemin entre un **SPARTAN X**, **IK+**, **WAY OF EXPLODING FIST** et **NINJA MISSION ARCADE** pour la phase histoire:
<https://gamejolt.com/games/kimono/389531>

J'ai toujours considéré que le beat'em up comme un des meilleurs styles de jeu qui soit, partant du fait qu'il est intuitif et dynamique. Quel bonheur à l'âge adulte de pouvoir retranscrire ces sensations d'antan, à travers le moteur Openbor !
SHADOWS OF DEATH pourrait être un de ses dignes représentants mais ceci, c'est vous qui choisissez 😊.

Longue vie au pixel !

Amiga 64K Microcomputer (v2)
©1984 Anstrad Consumer Electronics plc
and Loconotive Software Ltd.
BASIC 1.1
Ready



SHADOWS OF DEATH

LES AUTEURS



Musiques
Johan DECANIS
PULSOPHONIC
www.pulsophonic.com

Actuellement sound designer et compositeur, j'ai passé mon enfance bercée par les années 80. L'AMSTRAD, l'ATARI, l'Amiga ont été mes premiers ordinateurs et restent aujourd'hui une source d'inspiration dans mes projets actuels.

COBRA, ALBATOR, ULYSSE, mais aussi BLADE RUNNER, TERMINATOR, ALIEN, PREDATOR sont également des œuvres qui ont marqué mon existence.

Pour en revenir au 6128, j'avais à l'époque créé avec mon ami SAMUEL qui se reconnaîtra, « LOST IN THE GALAXY » mais qui est malheureusement perdu aujourd'hui.

J'ai rencontré récemment ERIC qui cherchait quelqu'un pour composer les musiques du jeu vidéo qu'il était en train de designer. J'ai alors sauté sur l'occasion de ce projet complètement fou. Evidemment, comme le jeu est pour PC (pour le moment), et je me suis permis quelques extras audio (musique sur 4 pistes au lieu de 3).

Mais j'ai gardé en tête qu'elle soit portable sur nos chers CPC.

J'ai quand même trouvé l'idée de créer du jeu CPC sur PC fort intéressante car aucune limitation frustrante CPU ou RAM si ce n'est celle de garder l'esthétique de nos machines adorées.

J'espère qu'il y aura beaucoup d'autres réalisations de ce genre...



LOGIC PRO X



LES AUTEURS



Création de la notice
Grégoire de MORTILLET
SCROLLKIDD
Tweeter #Scrollkidd

Je suivais ERIC alias TITAN avec ses créations visuelles sur un groupe FACEBOOK dédié au CPC. C'est alors que je vois passer son projet de notice pour SHADOW OF DEATH pour lequel je me propose aussitôt d'apporter mon ombre à l'édifice.

Le CPC est, après le MSX et le MOS, un de mes premiers contacts avec le monde de la micro. Un son inimitable et d'inoubliables souvenirs avec mon cousin à saisir d'interminables listings sur le clavier de son 6128.

Graphiste, j'ai fait mes armes tout début 90 sur un merveilleux MACINTOSH II CX et depuis je caresse le fou rêve de réaliser mon propre jeu vidéo. D'ailleurs je passe le pas, comme ERIC, en cette année 2021 avec 2 projets : un Beat them up et un plateformer dont le héros est un aligator (cousin du crocodile, tiens, tiens...) et en écrivant ceci je réalise combien mon héros ressemble à la mascotte d'AMSTRAD sur cette publicité, dingue non ?

LET'S KICK SOME SHADOWS!



SHADOWS OF DEATH



NOUVEAU! TU PEUX BOS ET T'ECLATER!

Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater!

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes, micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc...

Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et les Plus, il en a : un super lock, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de 4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin' Rubber » sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2990 F TTC en version monochrome, ou 3990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome.

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad

à partir de **2990 F TTC* COMPLET**

AMSTRAD