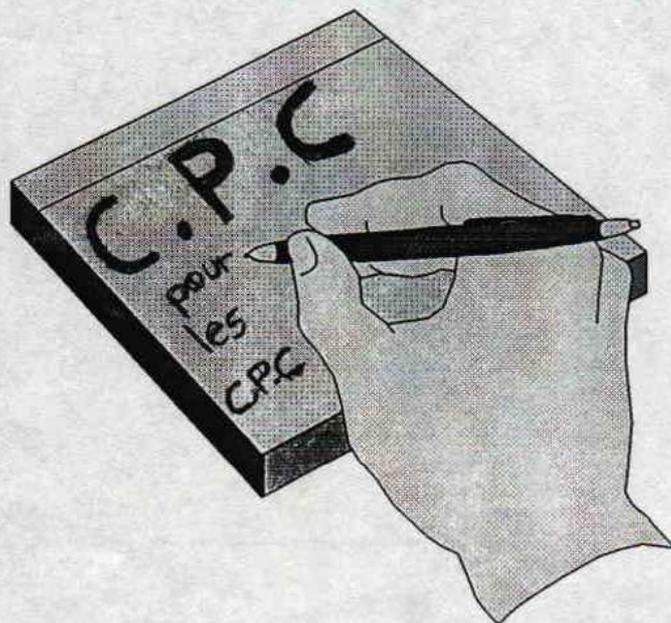


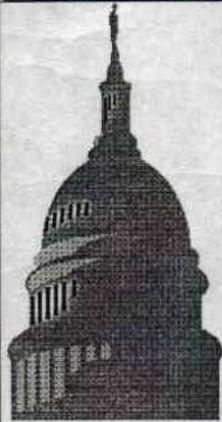
Baba

Numéro 1

Fanz

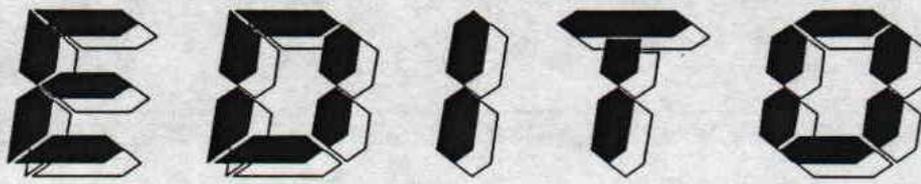


SOMMAIRE



Edito	Page 2
Tests	Pages 3 - 4 - 5 - 6
Trucs et Astuces	Pages 7 - 8
Fanzines	Page 9
Publicité	Page 10
Renseignements	Page 11
Initiation	Pages 12 - 13
Top Fanz	Page 14
La vie des jeux vidéo	Page 15
L'histoire	Page 16
Lexique	Page 17
Les Tops	Pages 18 - 19
The end	Page 20 (avec les P.A.)





Salut ! les AMSTRADIENS

Nous sommes nouveaux, nous sommes deux et nous avons beaucoup d'ambition. Alors attendez-vous à avoir un superbe premier numéro.

Je peux dire que nous deux on n'arrête pas de se "fendre la gueule" ensemble et même quelquefois à cause de jeux débiles qui existent même sur C.P.C.

Vous pourrez nous demander tout ce que vous voudrez à propos de nos Fanzines. Nous nous réunissons tous les soirs après les cours à la recherche de l'inspiration. Nous sommes 100% C.P.C.istes et nous ne laisserons jamais tomber nos fans. Ah : oui, au fait, nous ne sommes pas encore présentés :

- lui, c'est Babar - 18 ans et moi c'est Greg - 14 ans -

Je peux vous dire que si vous êtes des fans de C.P.C. nous vous en serons très reconnaissants.

J'espère que notre premier numéro vous donnera satisfaction, parce que nous nous sommes donné du mal pour vous plaire, vous les AMSTRADIENS.

A BIENTOT !



THE WAR IS OVER!

... awaits announcement from No 10

EUROPE AT 3 AM

1. THE WAR IS OVER!
2. THE WAR IS OVER!
3. THE WAR IS OVER!
4. THE WAR IS OVER!
5. THE WAR IS OVER!
6. THE WAR IS OVER!
7. THE WAR IS OVER!
8. THE WAR IS OVER!
9. THE WAR IS OVER!
10. THE WAR IS OVER!

MONTY'S
H.D.
DECLARATION



STOP PRESS

VICAR IN AMSTER SHOCH

Signé, Grég et Babar

T E S T S

Nous entrons donc dans le monde des tests.

Nous allons essayer de vous faire les tests des meilleurs jeux qui existent en ce qui concerne nos C.P.C. préférés.

J'espère que nos notes vous donnerons satisfaction et qu'après nous avoir lu, vous en saurez plus sur la qualité des jeux présentés.

CRAZY CARS 3

Présentation ⇒ 89 %

Animation ⇒ 90 %

Conversion ⇒ 82 %

Graphisme ⇒ 83 %

Jouabilité ⇒ 92 %

Intérêt ⇒ 83 %

Son ⇒ 70 %

Difficulté ⇒ 61 %

BLUES BROTHERS

Présentation ⇒ 90 %

Animation ⇒ 90 %

Conversion ⇒ 85 %

Graphisme ⇒ 85 %

Jouabilité ⇒ 92 %

Intérêt ⇒ 90 %

Son ⇒ 91 %

Difficulté ⇒ 89 %

WILD STREET

Présentation ⇒ 92 %

Animation ⇒ 79 %

Conversion ⇒ 88 %

Graphisme ⇒ 90 %

Jouabilité ⇒ 75 %

Intérêt ⇒ 83 %

Son ⇒ 89 %

Difficulté ⇒ 70 %

SUPER CAULDRON

Présentation ⇒ 90 %

Animation ⇒ 93 %

Conversion ⇒ 91 %

Graphisme ⇒ 90 %

Jouabilité ⇒ 94 %

Intérêt ⇒ 89 %

Son ⇒ 73 %

Difficulté ⇒ 70 %

PREHISTORIK 1

Présentation ⇒ 91 %

Animation ⇒ 73 %

Conversion ⇒ 98 %

Graphisme ⇒ 94 %

Jouabilité ⇒ 75 %

Intérêt ⇒ 89 %

Son ⇒ 87 %

Difficulté ⇒ 94 %

PREHISTORIK 2

Présentation ⇒ 93 %

Animation ⇒ 95 %

Conversion ⇒ 95 %

Graphisme ⇒ 95 %

Jouabilité ⇒ 97 %

Intérêt ⇒ 96 %

Son ⇒ 90 %

Difficulté ⇒ 95 %

PRINCE OF PERSIA

Présentation ⇒ 87 %

Animation ⇒ 98 %

Conversion ⇒ 93 %

Graphisme ⇒ 90 %

Jouabilité ⇒ 97 %

Intérêt ⇒ 91 %

Son ⇒ 89 %

Difficulté ⇒ 78 %

PANZA KICK BOXING

Présentation ⇒ 80 %

Animation ⇒ 92 %

Conversion ⇒ 95 %

Graphisme ⇒ 96 %

Jouabilité ⇒ 89 %

Intérêt ⇒ 91 %

Son ⇒ 89 %

Difficulté ⇒ 78 %

B.A.T.

Présentation ⇒ 92 %

Animation ⇒ 89 %

Conversion ⇒ 99 %

Graphisme ⇒ 98 %

Jouabilité ⇒ 90 %

Intérêt ⇒ 98 %

Son ⇒ %

Difficulté ⇒ 90 %

MOKTAR

Présentation ⇒ 84 %

Animation ⇒ 82 %

Conversion ⇒ 93 %

Graphisme ⇒ 92 %

Jouabilité ⇒ 78 %

Intérêt ⇒ 90 %

Son ⇒ 93 %

Difficulté ⇒ 92 %

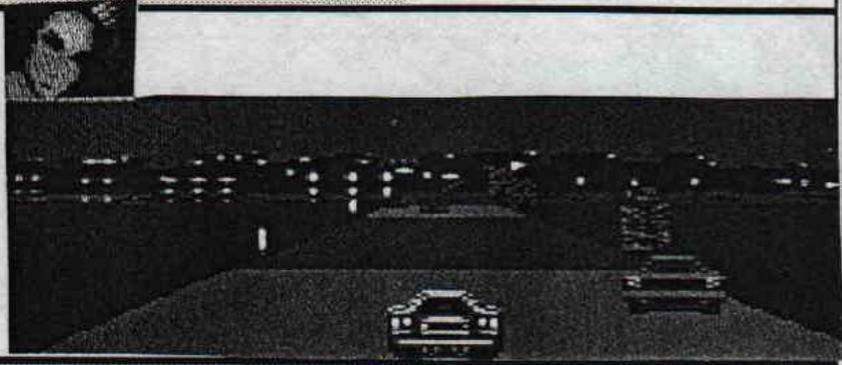


Je pense que nos tests vous ont fait plaisir et n'oubliez pas que la prochaine fois, ce sera d'autres jeux encore plus "chouettes".

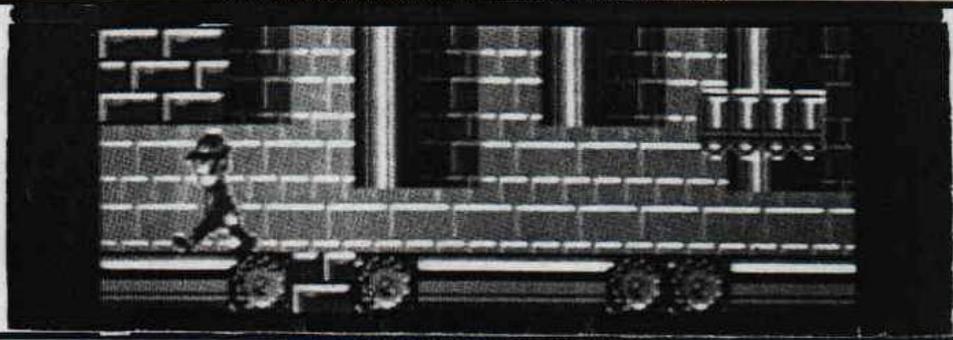


IMAGES DES TESTS

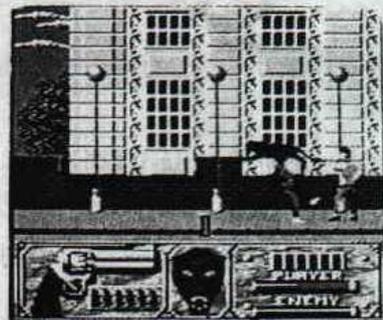
CRAZY CARS 3



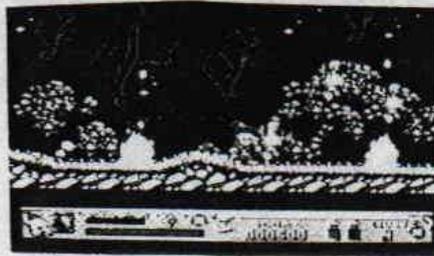
BLUES BROTHERS



WILD STREET



SUPER GAULDRON

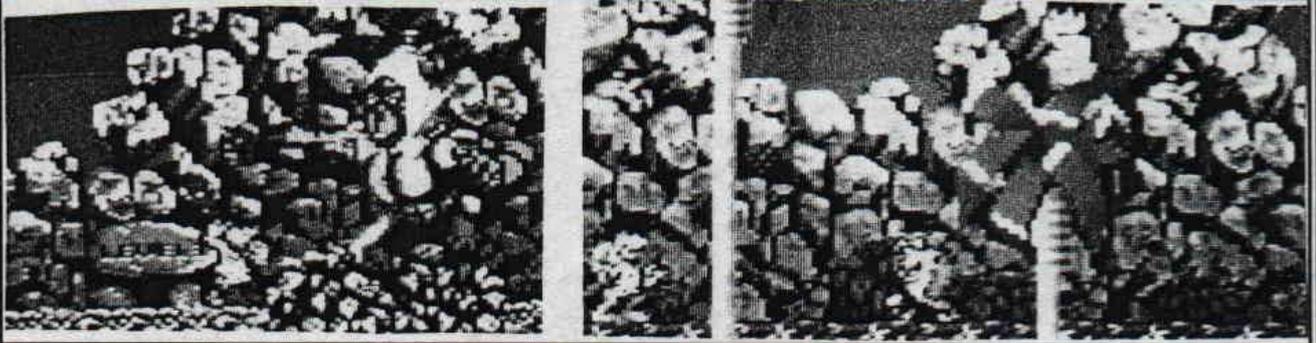


PREHISTORIK 1

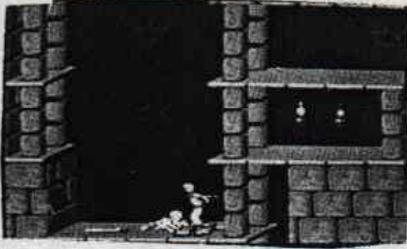


IMAGES DES TESTS

PREHISTORIK 2



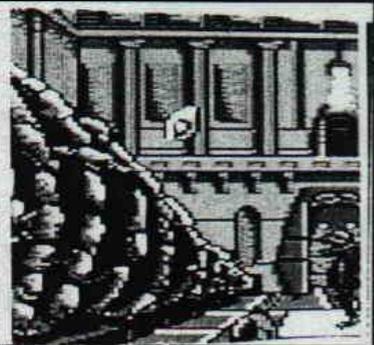
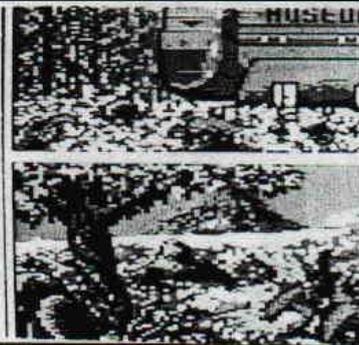
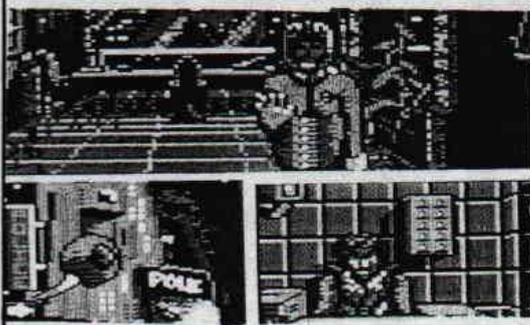
PRINCE OF PERSIA



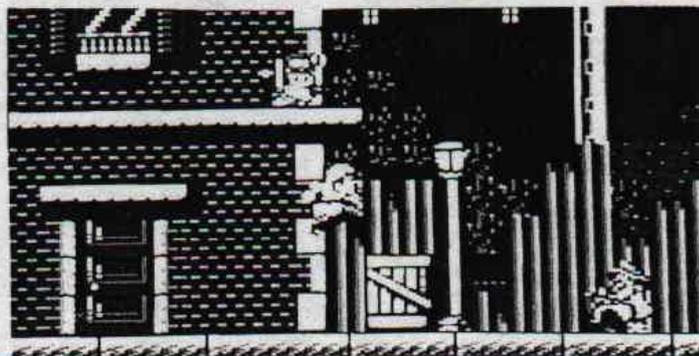
PANZA KICK BOXING



B.A.T.



MOKTAR



TRUCS ET ASTUCES

Les trucs et astuces, c'est découvrir le jeu vidéo en entier.

Pour vous simplifier la vie, nous avons alors sélectionnés les meilleurs jeux avec leurs astuces



5ème axe

Pour avoir tout infini, remplacez ☞ 38,47,C6,99,27 par 38,47,C6,99,27

Pour avoir 38,47,C6,99,27 faites ☞ POKE &5A2F, &9A

3D fight

10 REM vies infinies sur 3D FIGHT – version DisK

20 REM pour le pack – MEGAPACK2' de LORICIEL

30 REM (c) BABA FANZ

40 OPENOUT "PM":MEMORY & 3E7:COSEOUT:Mode 1

50 IUSER,1:LOAD"DISC":POKE & 13FE,Ø:CALL &8ØØØ

Pour avoir desvies infinies, remplacez les octets 21 82 15 7 E 3D
par ☞ 21 82 15 7 E ØØ

Abu Simbel Profanation

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 8C 4A 3D CA
par ☞ 3A 8C 4A A7 CA

Pour avoir des vies infinies, faites : POKE&17EC,&A7
AIGLE D'OR

Pour vies infinies

- POKE &6F D4 Ø - POKE &9402,Ø

- POKE &999BA,Ø - POKE &9ACØ,Ø

- POKE &9BBB,Ø



After The War

Vies infinies (partie 9)

faire POKE &804E, &0

Afterburner

Pour avoir des vies infinies, faites

POKE &20CF,0

POKE &20D0,0

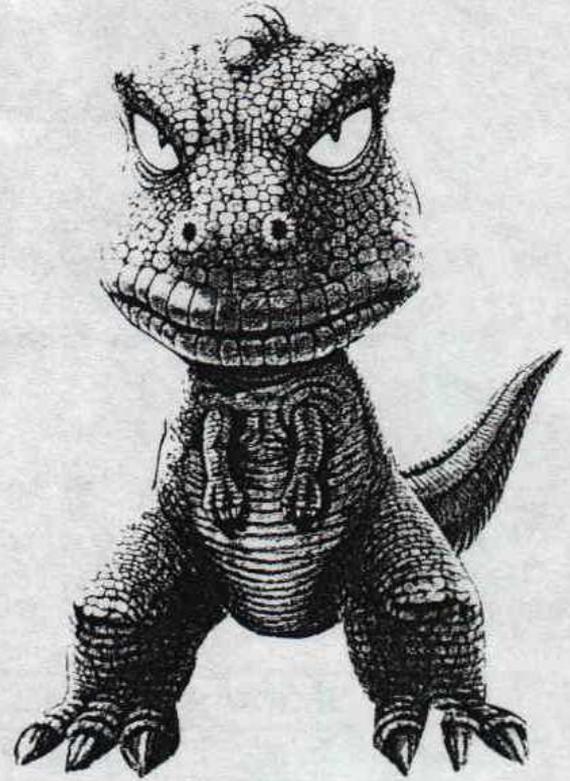
POKE & 20DI,0

Bombes infinies

POKE &1D 7F,0

POKE &1D 80,0

POKE & 1D81,0

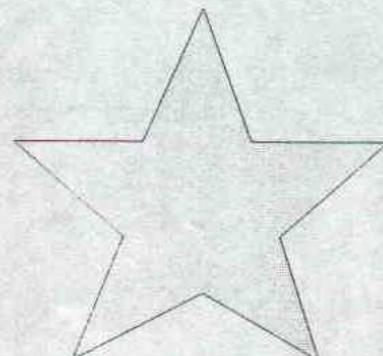
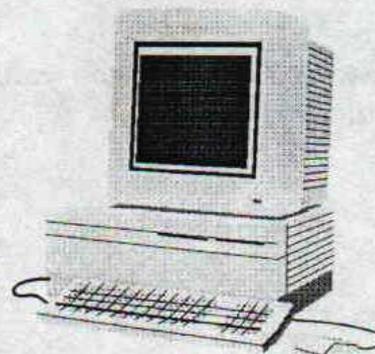
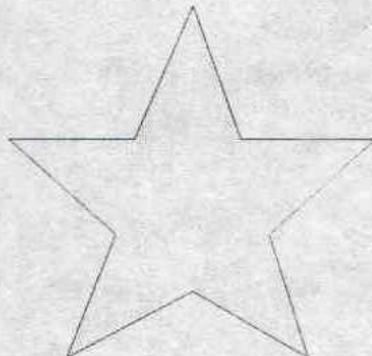
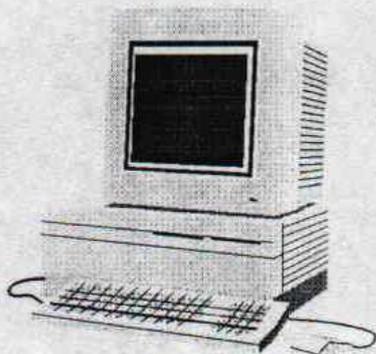


Je pense que cette séquence

TRUCS et ASTUCES

va vous aider à arriver rapidement
à la fin des jeux.

Si vous n'avez trouvé le jeux désiré,
ne vous désollez pas, ce sera dans les
numéros futurs.....





Voici quelques adresses de FANZINES papier et disc.

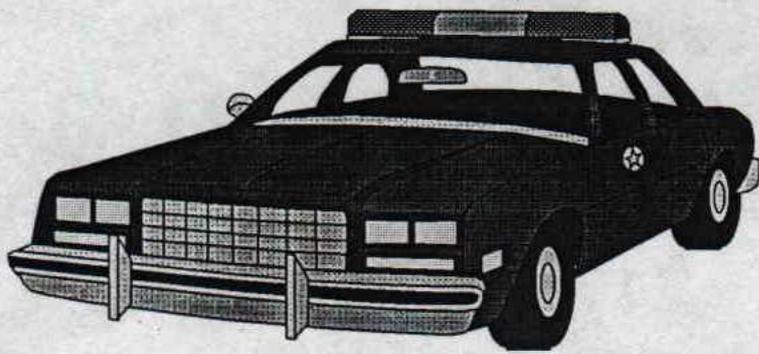
Si vous décidez de nous contacter pour obtenir des renseignements ou des documents, n'oubliez surtout pas de joindre 1 enveloppe timbrée, libellée à votre adresse pour le retour.

Fanzine papier	Fanzine disc
<i>BABA FANZ'</i>	
<i>Sébastien DEMANGE 359 rue Emile Walter 88640 AUMONTZEY</i>	<i>DISC FULL 98 rue des Orteaux 75020 PARIS</i>
<i>Grégory GEORGEL 6 la Sauteure 88640 GRANGES SUR VOLOGNE</i>	<i>READY FANZ 36, rue du Colonel Auria 75015 PARIS</i>
<i>CROCO WORLD La Goderais 35250 HOUAZE</i>	<i>ADDAMS FANZ' 13 rue P.Baudry 85300 CHALLANS</i>
<i>COOL LA MICRO 1 rue du Mangetemps 79780 MIONS</i>	

Cette rubrique est maintenant terminée – Si vous voulez plus de renseignements, n'hésitez surtout pas à nous écrire – nous serons toujours là pour vous répondre.

Bonne continuation





Renseignements

Nous voici dans une nouvelle rubrique qui, je pense, va paraître intéressante pour vos affaires parce que je vais vous parler des jeux que nous avons sur CPC cassette et disquette. Moi, j'ai des jeux sur CPC cassette - si vous voulez vous en procurer, il suffit de m'écrire à l'adresse suivante :

Grégory GEORGEL

6, la Sauteure

88640 GRANGES Sur VOLOGNE

ainsi qu'une enveloppe timbrée à 8.50 F pour le retour.

La liste de jeux disponibles est longue. Voici ci-dessous quelques titres :

- Préhistorik 1 et 2
- Super Cauldron
- Crazy Cars 3
- Blues Brothers
- Wild Street
- Dragon Ninja
- Barbarian 1 et 2
- Super Ski,
- etc.....

Je pense qu'avec une liste de bons jeux comme ça, vous n'allez pas quitter votre CPC cassette de si tôt.

Par contre, comme je sais que les jeux disquette sont plus répandus, je vais vous en donner un aperçu. Pour les obtenir, il suffit de vous adresser à :

Sébastien DEMANGE

359, rue Emile Walter

88640 AUMONTZEY

Joindre 1 enveloppe timbrée à 7.00 F. pour le retour.

Voici la liste de jeux disponibles :

- Préhistorik 1 et 2
- Super Cauldron
- Barbarian 2
- Golden Axe
- Oriental Games
- Shadow of the beast,
- etc.....

Vous vous apercevez que nous avons de superbes jeux de haute qualité. Alors écrivez-nous vite.

Je passe maintenant à un autre sujet, à savoir, les questions qui ne sont encore même pas commencées.

Allons-y ! Voilà, nous y sommes.

Si vous désirez avoir un complément d'informations sur le Mag ou si tout simplement, vous voulez en savoir plus sur nous ou encore si vous trouvez que notre Fanzine manque de rubriques, donnez-nous vos idées. Elles seront les bienvenues.

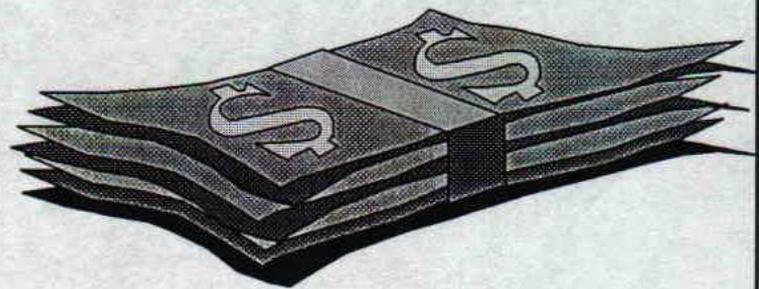
Il me reste encore un peu de place pour écrire, mais je ne sais plus quoi dire, alors je vais chanter....

"Au clair de la lune, mon ami Pierrot!!!!"

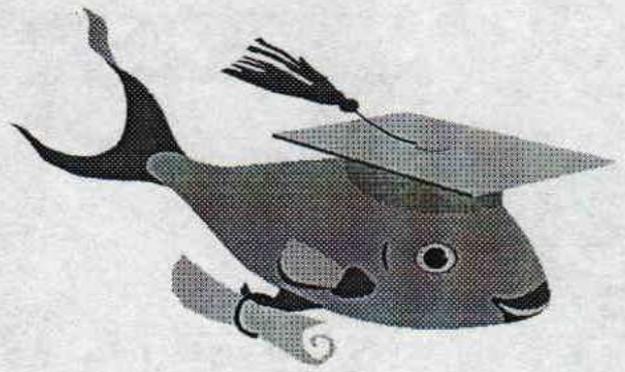
Vous savez, quand je ne sais plus quoi faire, eh bien je fais n'importe quoi !

Bon, maintenant il faut que je me calme et que je vous dise à la prochaine fois pour notre rubrique.

Greg



Initiation



Je vais vous parler maintenant de notre microprocesseur :

LE "ZILOG Z80"

J'espère qu'il va beaucoup vous intéresser. Je pense qu'avec toutes les informations fournies dans cette rubrique, j'arriverai à éclaircir vos idées.

Système d'exploitation

CP/M ce qui veut dire \Rightarrow Control Programming for Microcomputer

Z80 est très complexe

Il est composé

 de 2 accumulateurs : (A,A') et de 2 couples de 6 registres :

- BC, DE, HL, B'C'n H'L' avec en plus 2 registres index (ix, iy)

- 1 pointeur de pile (SP),

- 1 compteur ordinal (PC)

- le registre d'instruction (RI)

- 2 registres spécialisés I et R -

le premier étant utilisé pour les interruptions

le second pour la gestion des "rafraichissements" de la mémoire

 Aussi, 2 registres temporaires sont présents dans l'unité arithmétique et logique : TMP et PCC Temps Utilisés avec l'accumulateur pour effectuer les calculs

 Il y a 2 registres d'états identiques appelés F et F', qui contiennent les bits suivants :

- S Bite (Bit) du signe

- Z Bit de zéro

- H Bit de demi-retenu (BCD)

- P/V Bit de parité ou de dépassement (selon la valeur des autres bits)

- N Bit de soustraction utilisé par le système dans les opérations en BLD

- C Bit de retenue

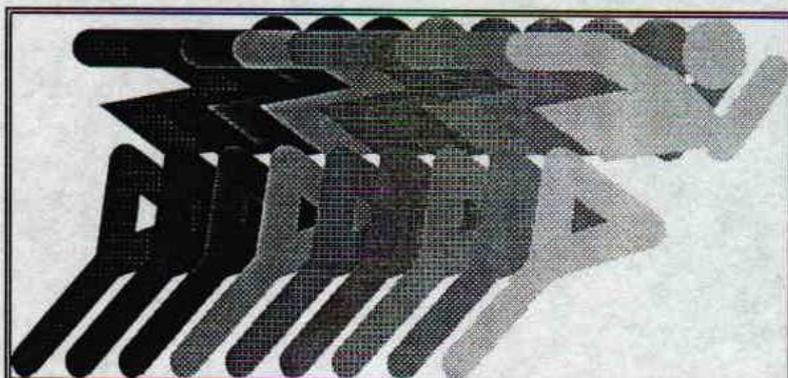


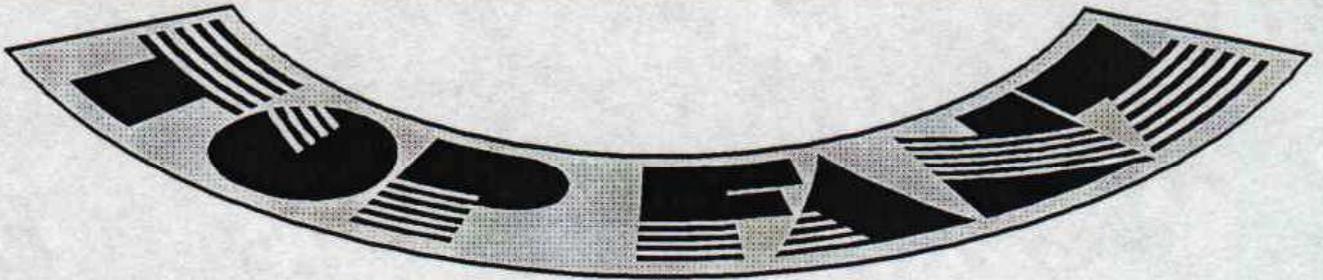
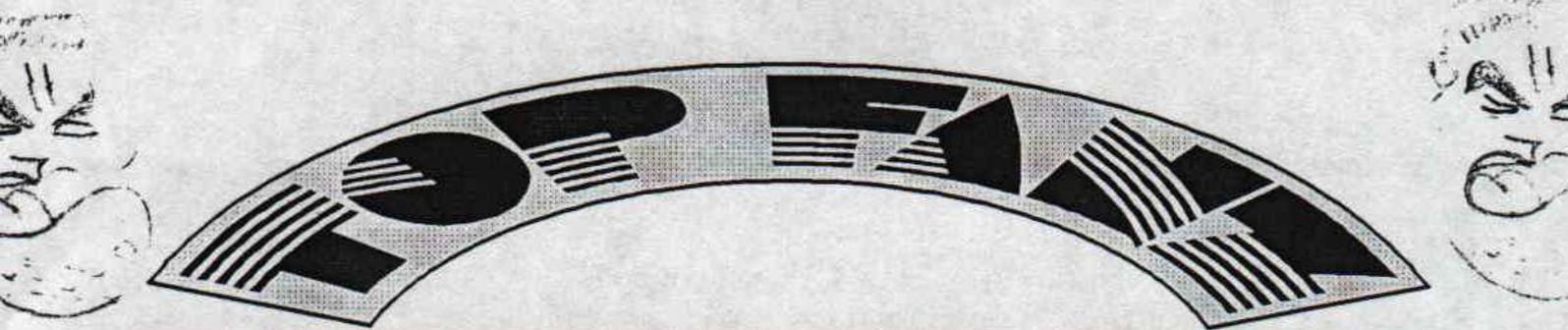
A11	1	40	A10
A12	2	39	A9
A13	3	38	A8
A14	4	37	A7
A13	5	36	A6
ϕ	6	35	A5
D4	7	34	A4
D3	8	33	A3
D5	9	32	A2
D6	10	31	A1
+5V	11	30	A0
D2	12	29	M
D7	13	28	AFSM
D0	14	27	MI
D1	15	26	RESET
INT	16	25	BUSRQ
NMI	17	24	WAIT
HALT	18	23	BUSACK
MREQ	19	22	WR
IORR	20	21	RD

- a - Bus d'add : A0 : A15
- b - Bus de données : D0 : D7
- c - Alimentation : +5V, masse
- d - Bus de STRL :
- e - Horloge de l'UC : ϕ
- f - Cycle machine de mise en place (Tetch) : M1
- g - Signal que l'UC effectue un accès mémoire : MREQ
- h - Signale une opération E/S : IORR
- i - Signale que l'UC lit dans la mémoire : RD
- j - Signale que l'UC écrit dans la mémoire : WR
- k - Signal de rafraichissement de la mémoire : RFSM
- l - Arrêt effectué par l'UC : HALT
- m - Demande d'attente : WAIT
- n - Demande d'interruption : WMI, INT
- o - Réinitialisation de l'UC : RESET
- p - Ligne de CTRL des bus : BUSAG, BUSAK

Je souhaite que ce cours de micro-informatique vous a permis d'en savoir un peu plus qu'avant sur le micro-processeur "ZILOG Z 80" et qu'à partir de maintenant, il n'aura plus aucun secret pour vous.

A Bientôt





Je suis très heureux de pouvoir classer les différents fanzines selon mon goût. Mais si vous n'êtes pas d'accord, vous pouvez toujours faire opposition en me contactant.

Fan de CPC et CPC+, vos courriers sont attendus avec impatience et seront lus avec enthousiasme.

Premier

Deuxième

Troisième

Quatrième

Cinquième

Sixième

Septième

Huitième

Neuvième

Dixième

Disc Full ↔ Disc

Le croco déchainé ↔ papier

Le croco world ↔ papier

Dead player ↔ papier

Exit ↔ papier

Addams fanz ↔ disc

Z80 ↔ disc

Pot de call ↔ disc

Bad mag ↔ disc

Darkstrad ↔ disc

Alors, vous êtes d'accord ? Celà vous a-t-il plu ?

Nous nous retrouverons, j'en suis sûr, dans le prochain numéro de BABA FANZ avec un autre TOP FANZ.

N'oubliez surtout pas que les fanzines sont sur disc et papier.

LA VIE DES JEUX VIDEO

Je vais vous parler des anciens jeux sur AMSTRAD CPC qui ont pour certains malheureusement existés : graphismes nuls – sons non variés – pas de sprites ou très peu ni de scrolling, etc...

TOP 10 – année 1985

- 1 – *Return of ring*
- 2 – *The forest at worlds end*
- 3 – *Sorcery*
- 4 – *The wag of the exploding first*
- 5 – *Empire*
- 6 – *A view to a kill*
- 7 – *Red arrows*
- 8 – *Hacker*
- 9 – *Stegfos*
- 10 – *Franck Brano's boxing*

En octobre 1985, le CPC 6128 sortait en Angleterre puis sur le marché américain. Il sera en France en Décembre 1985. Toutes machines, telles que l'AMIGA – MACINTOSH – APPLE 3 et THOMSON sortent en même temps.

TILT à interviewé le président de THOMSON : *"le 6128 AMSTRAD ne semble quère m'inquiéter"*

Le verdict tombe :

- faiblesse en logiciels
- standard trois pouces "tordu"

THOMSON est maintenant enterré depuis 1989

Cette rubrique touche à sa fin.

Nous vous retrouverons dans un prochain numéro encore plus surprenant dans le monde merveilleux des Amstradiens et Amstradiennes.

Nous concluerons que c'est en 1986 que tout a basculé dans l'univers de la micro-informatique familiale et professionnelle.

Restez avec nous pour la suite

l'histoire

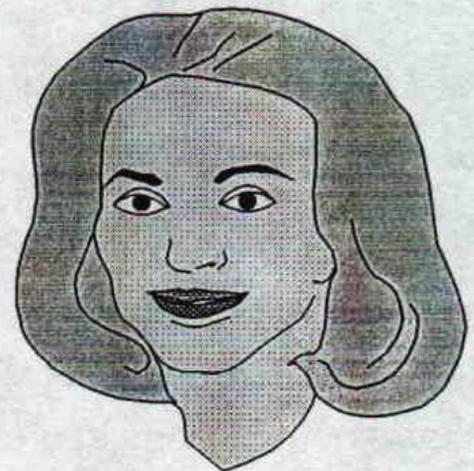
ette rubrique va consister à raconter comment s'est déroulée la fabrication de notre fanzine. Déjà le début de l'histoire est : "un jour Babar et moi nous eu la charmante idée (un coup de tête) de créer un fanzine papier". Nous ne pouvions pas toujours nous unir alors on a décidé de se faire un plan de travail. Cela consiste à ce que nous se répartissent des tâches à peu près équivalentes . Alors, on a travaillé chacun dans notre coin et on se réunissait à la fin de la journée pour finir le boulot qu'on avait fait.

en sûr comme dans tous les groupes de fanzine, il y a des moments où l'on n'est pas du même avis (ex : en ce qui concerne les tests de jeux). Mais il ne faut pas s'en faire, cela est très rare, on ne s'arrêtera pas de faire "BABA ANZ" seulement pour de petites disputes.

en ,maintenant revenons à nos tâches de travail.

Elles sont assez importantes puisque nous ne sommes que deux ; alors nous les avons réparties dans un certain ordre. Babar avait fait les meilleurs fanzines ,le lexique et ce qui concerne l'initiation du Basic. Moi mes tâches étaient différentes ; je m'occupais d'écrire l'édito, l'histoire, les tests sur CPC, les tests sur consoles et tous les textes (ex: les renseignements). On s'est sorti avec bien du mal mais pour vous les C.P.Cistes on continuera toujours sans s'arrêter (le jour où nous nous arrêterons n'est pas encore proche).Et bien, j'espère que ce que je viens de vous raconter vous a plu, et bientôt pour la prochaine histoire.

A +++



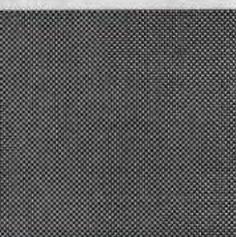
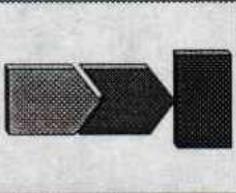
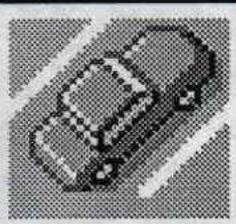
LEXIQUE

Nous allons entrer maintenant dans une rubrique très instructive, celle qui consiste à vous permettre de mieux connaître le vocabulaire existant sur nos chers CPC.

J'espère que cela facilitera beaucoup la compréhension de tout ce qui existe.

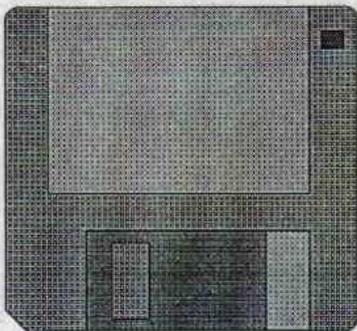
Une des principales choses qu'il faut absolument retenir c'est la contraction de BITS qui signifie Binary digits

Quelques mots de vocabulaire à savoir

	ADM	↔ Accès Direct à la Mémoire Transfert de données entre un périphérique et la mémoire sans passer par l'inité centrale.
	APL	↔ A Programming Language Langage de programmation à usage scientifique
	APT	↔ Automaticalley Programmed Tools Langage de programmation spéciale utilisé pour préparer des données destinées à la commande numérique.
	AMSDOS	↔ Amstrad Disk Opérating System Système d'exploitation Amstrad permettant au BASIC d'accéder à un ou plusieurs discs.
	I / O	↔ Input / Output Entrées / sorties

J'espère que cela ne vous pas penser au profs "chiants" de vos collègues et lycées. Vous vous doutez bien que nous faisons seulement cette "leçon" pour votre bien.

A la prochaine pour une nouvelle séquence LEXIQUE.



Le top

Le top, c'est une liste des 10 meilleurs jeux sur nos charmantes bêtes les CPC

Mais ce n'est pas tout, il y aura aussi

- les 5 plus nuls du CPC
- les 3 meilleurs sur diverses consoles
- 5 super compilations

LES 10 MEILLEURS SUR CPC

- | | |
|-----------------------|---------------------------------|
| 1er exequo | PREHISTORIK 2 & FINAL FIGHT |
| 2 ^e exequo | TURRICAN & PRINCE OF PERSIA |
| 3 ^e | BEST OF THE BEST KARATE |
| 4 ^e exequo | TURRICAN 2 & B.A.T. |
| 5 ^e exequo | SUPER CAULDRON & MOKTAR |
| 6 ^e exequo | RICK DANGEROUS 2 & CRAZY CARS 3 |
| 7 ^e | SWIV |
| 8 ^e | RICK DANGEROUS |
| 9 ^e | FORGOTTEN WORLD |
| 10 ^e | U.N. SQUADRON |



LES NULS SUR CPC

- | | |
|----------------|---|
| 1er | JET SET WILLY |
| 2 ^e | BEACH HEAD II |
| 3 ^e | Une lessive éprouvante pour Monsieur WONG |
| 4 ^e | KICK OFF |
| 5 ^e | BUMPY |



LES COMPILES

SUPER HEROS (Loricel) avec PRINCE DE PERSE - BABY JOE et L'AIGLE D'OR

PRENIUM (Loricel) avec PANZA KICK BOXING - TENNIS CUP - BABY JOE

PODIUM (Loricel) avec PANZA KICK BOXING - PARAGLIDING - DISC et GRAND PRIX 500 II

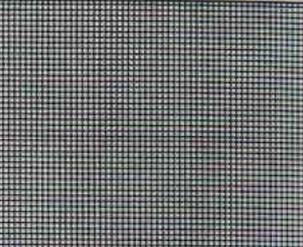
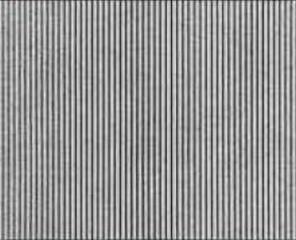
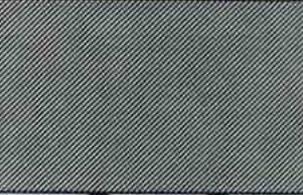
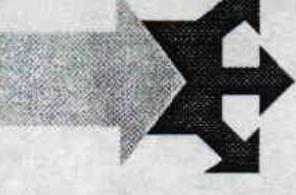
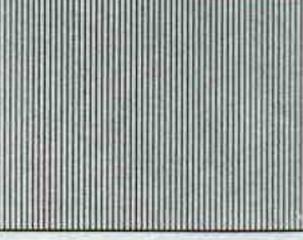
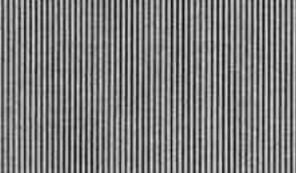
FOX COLLECTION VOL 1 (Titus) avec BABY JOE - MOKTAR - THE BLUES BROTHERS - MONTY PYTHON

FANTASY PACK (Silmarils) avec TARGHAN et XYPHOES FANTASY

Je suppose que cette rubrique vous éclairera pour vos futurs achats sur nos charmants CPC.

LES 3 MEILLEURS JEUX SUR DIVERSES CONSOLES

Babar et moi, nous préférons de loin les CPC mais faire les tops des jeux sur consoles ne nous fait pas de mal non plus !! allons-y, c'est parti

	GAME BOY	1° 2° 3°	ZELDA SUPER MARIOLAND 3 FATAL FURY	
	NES	1° 2° 3°	SUPER MARIO 3 SALAMANDER DOUBLE DRAGON 2	
	SUPER NES	1° 2° 3°	SUPER SPECIAL STREET FIGHTER 2' TURBO ZELDA 3 U.N. SQUADRON	
	GAME GEAR	1° 2° 3°	MORTAL COMBAT ALADIN STREET OF RAGE	
	MASTER SYSTEM	1° 2° 3°	MORTAL KOMBAT ALADIN CASTEL OF ILLUSION	
	MEGA DRIVE	1° 2° 3°	SUPER SPECIAL STREET FIGHTER 2' TURBO VIRTUA RACING ETERNAL CHAMPION	
	NEO GEO	1° 2° 3°	ART OF FIGHTING 2 FATAL FURY SPECIAL WORLD HEROES 2	

J'espère que notre TOP sur les consoles vous a fait plaisir. Tout en ayant moins de connaissances sur les consoles, nous avons tout de même essayé d'approcher la réalité le plus prêt possible.

Heureux de vous revoir à notre prochaine séauence du TOP des consoles.

THE END

THE END

THE END

Le dernier texte

Eh oui, c'est encore moi qui vous présente la dernière page du fanzine.

J'espère que vous avez pu passer de bons moments de détente avec nous et que nos différentes rubriques vous ont donné beaucoup de plaisir.

De toute façon, nous avons créé cette fanzine uniquement pour vous les CP..Cistes.

Pour les prochains numéros, nous pensons garder les mêmes rubriques, à moins que vous nous communiquiez vos idées et ensemble, nous pourrions en créer de nouvelles encore plus palpitantes.

Ce premier numéro est un essai. Donnez nous votre avis - S'est-on bien débrouillé ? Les rubriques vous plaisent-elles ? A-t-on répondu à votre attente ? Avez-vous appris quelque chose ?

Nous savons qu'il y a en France de nombreuses personnes qui sont folles de C.P.C. mais nous ne les connaissons pas - alors, écrivez-nous en précisant vos noms - ou surnoms- prénom et adresse.

Babar et moi, nous n'avons pas pris de vacances pour pouvoir bosser sur ce premier numéro .

Alors, Bye Bye et salut - en attendant le 2ème numéro

THE END

PETITES ANNONCES

La rédaction cherche quelques éléments pour perfectionner son travail

On recherche une personne voulant bien nous prêter de bons jeux sur cassette et sur disquette (retour assuré) et notamment Street Fighter II - un cadeau surprise accompagnera le retour du logiciel.

- Ne pas oublier de timbrer à 7.00 F. pour le retour -