

LES FANZINES C'EST BON POUR TOI ! SURTOUT CELUI LA...

LE GROCO DECHAINED

5, RUE A. TOURNADE-17000 LA ROCHELLE-46 67 69 46 (SAYM)

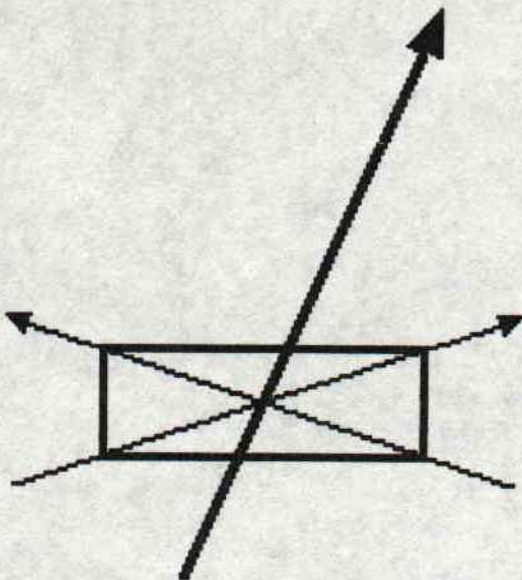
LE GROCO

DECHAINED

FREWARE 0,00FF

No15:FEURIER-MARS-AURIL

1 TIMBRE A 3,80FF



ADHERANT A L' AFC





1...2...3...A TOI !
Hein ? Quoi ? Déjà ? Oui ? Ah, bon ! En ce cas... Let's go !!!

Salut à vous amis Amstradiens ! Ici T.R.NIC qui, après avoir violemment viré SAYM du poste de rédacteur en chef, s'occupe de l'EDITO. L'éditorial, c'est chouette, surtout quand on n'a rien à dire. Cela laisse de l'espace pour parler d'autre chose. Souvent, les lecteurs pensent que l'éditorialiste porte en lui un message ou une vérité qu'il doit délivrer à toute force. Mais en fait, rien n'est plus faux. Des fois, il n'a rien à dire, le malheureux. D'ailleurs, on n'écrit pas un éditorial parce que l'on a des choses à dire. On dit des choses parce qu'il faut bien écrire un éditorial. Vous comprenez maintenant pourquoi tant de gens parlent à tort de n'importe quoi ?

Un éditorialiste consciencieux vous arrangerait vite fait une petite sauce autour des entrées et sorties imprévisibles de certains rédacteurs, d'un SFMI au service décevant, des autres Fanzines battants de l'aile et tombant comme des mouches autour de nous, de l'arrivée des TORTUES-NINJA II (non, pas elles, c'est monstrueux, laissez-nous...), de l'agaçante collection de Kinder Surprises à SHEL, ou de tout autre sujet éminemment dramatique.

Mais, en fait, nous allons plutôt parler de ce qui nous intéresse ici tous ensemble, à savoir le CROCO DECHÂINE, bien sûr.

Je vais ainsi vous apprendre que le retard certain que nous avons pris pour ce numéro est dû à l'ensemble de la rédaction. Que nous nous sommes enrichis de deux nouveaux sponsors: France TELECOM (par l'intermédiaire de Nathalie et pour certains numéros seulement !) et la Librairie GREFFINE que nous remercions tout deux pour l'aide qu'ils nous ont apportée ! De la venue de VERB qui a accepté de créer et de dessiner une BD en exclusivité pour le CD et nous a même autorisé à la scanner au lieu de bêtement la photocopier. Je voudrais vous signaler par ailleurs que selon les statistiques, ce numéro risque d'être un tantinet très long (un peu comme cet édito qui commence d'ailleurs à s'éterniser !) et que SAYM (ben non ! Je ne l'ai pas encore viré !) a passé de nombreuses nuits blanches pour que vous puissiez obtenir ce FANZ' dans des délais honorables.

Qu'est-ce que je voulais raconter d'autre ? Ah oui d'accord, il n'y a plus de place. C'est tout comme d'habitude, quoi ! Bon, tant pis !

SALUT A:

Nathalie, Constrictor, François de 3^{MAC}, Fido de CPC FREE, Agnès de la part de ANSMAD, Patrick de RUMSTRAD, Ric de MADSTRAD, Clandestine de CROCO PASSION, Lyric de MICROBOY, Syndrome, JP de RESKY, François de GAME OVER, Nico de VICTORIA, MEGAZINE, MICROZINE, HELPZINE, HEAVENMAC, LES DIEUX DU CPC, AMSTRAD & CO, HEAD ONLY, NZI, FRANCE TELECOM, la librairie GREFFINE, HACKER MAC, CRASHER, CROC'EN CHAMBRE, VIRUS, CARTOON, PAPI, L'ELEFAN, LA MICRO C'EST PLANANT, JOYSTRAD et l'APC.

A+++ à VOUS TOUS...

SAYM POUR LA REDAC'



DEFONCÉ

à domicile

Et oui ! Déjà le deuxième épisode des aventures de T.R.NIC en lutte perpétuelle contre la bêtise humaine. Au programme: les délires de YANN, grand défonceur devant l'éternel, une zouli réponse de SHEL à mes précédents délires, idem pour ce cher AMSAD, une ode si gentiment fredonnée à nos chers amis dirigeants d'AMSTRAD et, pour finir en beauté, un petit mot du sieur T.R.NIC.

Je vais donc céder la plume à ce tendre personnage qu'est YANN (YANNOU pour les intimes (NDYANN: et seulement pour les intimes...)).

T.R.NIC

LES PETITS DEBUTS D'UN FUTUR MINUS, YANN.

C'est bon ? J'ai le contrôle ? Alors let's go. Résumé des épisodes précédents des "Ravageuses du CD" (feuilleton bien connu): SAYM, SDC et SHEL sont devenus Cadets de l'air à l'académie militaire du Pentagone (après leur opération trans-sexe au Danemark). Ils descendent au drugstore du coin acheter du Kif, du Khat, du Hach, du Pop et l'horrible P. pour célébrer par une gigantesque orgie la promotion par voie de vote de LYRIC (Hi, man) au grade d'Officier Pourvoyeur Porno de sa Compagnie. Puis les "R. du CD" s'en vont dans leur Pogo pour kidnapper la belle au bois dormant (MINIL pour les potes) tandis que T.R.NIC charge un canon et que son fils malingre (AMSAD ! -mais je suis peut-être un peu dur, là-) subit une opération d'urgence à l'A&P réalisée par le gentil SYNDROME, docteur en phrénologie qui travaille le soir au noir comme aide dirlo au shopping center voisin. Et youpie !

Si j'en ai oublié un, qu'il me le fasse savoir. Avant de commencer je voudrais préciser que je suis aussi fort pour les compliments que pour défonceur, casser, étripier. Si on me le demande un jour, je vous ferai ça en vitesse. Mais on n'a dit y'a pas longtemps: "YANN, mon petit, tu n'as pas été embauché pour te faire des amis ou faire des compliments" alors...

SPECIAL SAYM

Je tiens à préciser que je n'ai rien de personnel contre notre redac'chef préféré (je peux t'appeler comme ça ! Merci). A part, bien sûr quelques babioles (triangulaire, mon avion ? Et pis quoi encore ?). Je crois qu'il prend un malin plaisir à me faire des



TOP DEFONCÉ :

- 1 - BATMAN cartouche
- 2 - BACK TO THE FUTURE II
- 3 - AMSTRAD
- 4 - T.R. NIC (!)
- 5 - SAYM

BLEB
**COURAGE SAYM,
LA REDACTION
EST AVEC TOI
!!!**

vacheries, comme refuser de passer mes dessins, ou les inverser ("The flying hérisson" page 9 CD14), et pendant qu'il y est, couper, hachurer, réduire en petits morceaux mes tests ! Rappelez-vous la légende en dessous de mon chat, page 6 CD14. C'est pas de la cruauté envers les animaux ça, peut-être ? C'est bien simple, à chaque fois qu'il y a une connerie dans la mise en page, c'est de sa faute (CD14, la soluçe de SRAM, il s'en prend même à SHEL, c'est honteux !). Je finirai sur quelque chose qui me tient à coeur: les scannérisations incompréhensibles (deux dans le CD13). Page 2, Tarzan et le gorille, qu'est ce qu'ils peuvent bien se raconter ? Personnellement, je dirai la dernière position de Kama-Soutra mais ça ne doit pas être ça. Et la scann' page 3 ? une tondeuse à neutron ? Un camembert coulant ? SHEL ? Gaffe avec les scann' mon petit, gaffe ! Avant de nous cuire, je voudrais te demander... ton slogan déb... tu sais "Les fanz' c'est bon pour toi ! Surtout celui-là...". Tu l'as trouvé un soir de grande beuverie ou quoi ? Parce que ça fait très fête de l'Huma. si tu vois ce que je veux dire.

Tout pour aujourd'hui. Le mois prochain je vais essayer d'épingler sir SDC du Croc codés chainés, le roi des retardataires, à qui vous devez de n'avoir jamais le CD avant le mois suivant la date de parution avancée ! (entre nous NIC, est-ce que je n'en suis bien tiré ?) Note à benet: en tant que témoin à décharge (publique) en faveur d'AMSAD, je peux vous dire qu'un type qui partage mes opinions à propos de NIC n'est pas totalement mauvais, voilà c'est tout.

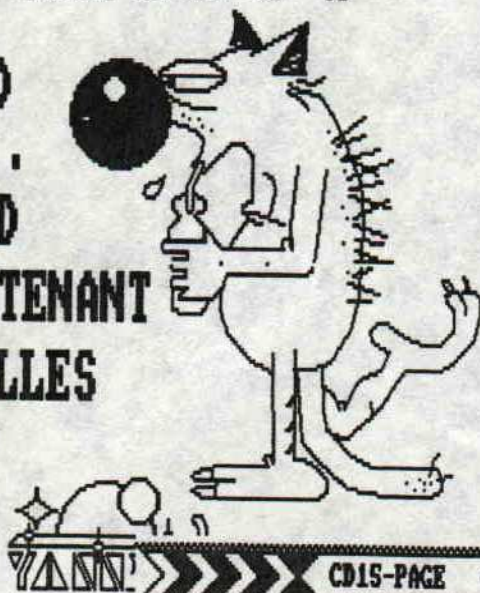
YANN

(qui attend les représailles de pied ferme)

PETIT DELIRE MADE IN SHEL

Salut à tous ! Je vais me venger, car comme l'a dit TR Nic j'ai aussi le droit de défoncer les autres. Passons aux choses "sérieuses" maintenant commençons par les nouveaux. Pour ce qui est de Yann je n'en rajouterai pas, il suffit de le laisser faire et, comme un grand, sans l'aide de personne, il se présente comme l'esclave personnel de TR Nic. Avouez tout de même qu'il faut en vouloir pour se présenter ainsi sans être victime de chantage, voire même de menaces émanants de cet être putride, j'ai nommé TR Nic ; c'est pour cela que je le laisserai planer sur son nuage indigo à pois verts, après tout chacun est libre de prendre son pied comme il le veut. Passons immédiatement à MIMIL: j'en vois certains (parmi les nouveaux lecteurs tout au moins) qui sortent leur carte "JOCKER" et ils ont tout à fait raison. MIMIL, celui-là même qui tenait la rubrique BASIC dans le No 13 ne donne plus signe de vie depuis un "petit" bout de temps; alors qu'en est-il ? MIMIL est-il déserteur ? Je n'en sais strictement rien (NDSAYM: oui, oui, c'est bien moi le rédacteur en chef) moi non plus!!!!). Mais pour ma part je pencherai plutôt pour l'abandon sur le bord de la route la veille des vacances. N'abandonnez plus les MIMILs en détresse ! Je vais poursuivre sur un cas bien connu des lecteurs de CD (je n'entends, je ne parle pas de platine laser mais bien du CROCO DECHADNE). Il s'agit bien évidemment de TR Nic. Il aime bien censurer les tests (surtout ceux des autres), certains aiment ça (je ne vais citer que Yann), d'autres pas. TR Nic a tellement honte de la signification de son pseudo qu'il n'a pas eu le courage de laisser éclater la vérité, c'est pour cela que j'en appelle à SAYM: "PROUVEZ-NOUS QUE TU N'ES PAS UN REDAC'CHEF A LA SOLDE DE CE MECREANT DE TR Nic !!!!! MONTRES-NOUS "ta puissance" (JE METS DES GUILLEMETS CAR JE M'EN SUIS PAS CONVAINCU). BREF, RETABLIS LA VERITE". Je vais donc continuer, après ce message, de me venger de TR Nic. Dans le dernier No du CD tu

**SHEL, GRAND
CHARMEUR...
JE COMPREND
MIEUX MAINTENANT
POURQUOI ELLES
CRAQUENT
TOUTES...**



t'attaquais au pauvre Yann (lui qui ne demande qu'à rendre service !) en lui demandant d'arrêter le yaourt, toi, par contre, tu devrais sérieusement songer à t'y mettre, car "les bouillies de bananes rayonnantes" n'existent que dans ton imagination ou peut-être dans les petits pots Bledina stockés à Tchernobyl. Enfin ! Ce n'est pas sérieux ! Je dirais même ridicule ! Bon pour le reste je ne déments pas, tout le monde fait des erreurs (ND SAYM: surtout toi) et cette rubrique est là pour les mettre en valeur. Mais je sais que SAYM attend son tour avec impatience, pour le moment je ne dirais rien sur lui, si ce n'est que je trouve la musique de SUPER SCRAMBLE toujours aussi pourrie (ND SAYM: tes oreilles n'ont toujours pas changées: à part Jarre et le Hard, que peuvent-elles filtrer ?).

J'ai dit ce que j'avais à dire, pour ce mois-ci tout au moins...

SHEL

UNE REPONSE D'ANSMAD (LE VRAI)

Avec ce cher petit (dixite lui-même) qui répond au doux nom (dixite toujours lui-même) de T.R. NIC, nous sommes en présence d'un paranoïaque en puissance. Il ne supporte pas la critique et encore moins l'objectivité (logique analyse de ses pseudos tests !). Mon cher "petit" T;Rinou, je suis désolé mais il n'était, il n'est et ne sera toujours impossible de "peser" les conséquences de mes actes ! Par contre je pouvais, je peux et je pourrai "peser" le pour et le contre de ce qu'elles engendreront ! Quant à un fanzine, s'il n'est pas amateur, il n'est plus un fanzine... Au fait tu dois sûrement, pour lancer des critiques et des remarques aussi sottes, avoir ta carte de presse ? Quant à dire que le 3^{MAG} ne possède pas assez de dessins, je te ferai remarquer le plus simplement du monde qu'il y en a au moins deux par page en moyenne et que les pages 3 et 4 du CD14 ont été agrémentées par des dessins tirés d'un des recueils que j'ai réalisé avec mes soit disant dessins inexistantes. Et j'en terminerai avec ces stupidités en demandant à SAYM de me prévenir lorsqu'il en aura marre de rafistoler et corriger les taches pixeliques empilées du SUCE nommé T.R. NIQUE ?!

C'était le droit de REPONSES accordé dans le milieu PROFESSIONNEL journalistique à toute personne diffamée ou attaquée...

Ahhhh le Croco Pro !

François, Rédacteur du 3^{MAG} !

MERCI AMSTRAD

Effectivement, je ne remercierai jamais assez ces charmants personnages qui ont eu l'idée du siècle: inventer le CPC 6128. Malheureusement, ils ne s'en sont pas tenus à cette magnifique lancée et viennent de sortir depuis six mois environ une séquelle (NDY: Comme il parle bien mon pote !) qu'ils ont, par un soir dépourvu d'inspiration, gratifiée de "PLUS". Sachez que les améliorations de cette machine ne se verront que sur cartouche (ne me demandez surtout pas pourquoi elles ne seraient pas sur un format habituel !). Mais, au fait, auriez-vous vu la publicité pour cette machine ? Oui ? Alors, regardez la photo de Batman et comparez-la avec la version que vous pouvez trouver chez votre revendeur favori. Allez-y, j'attends... Alors ? Et oui ! Effectivement, les photos de leurs publicités ne sont pas tirées (NDY: restons polis !) de leurs machines ! Elles viendraient plutôt d'un Amiga, ne trouvez-vous pas ? Pour ceux qui n'auraient pas la possibilité de voir Batman cartouche, sachez qu'il est à quelques menues différences près (la musique s'y fait plus lente à certains endroits) identique à sa version disquette. Dans le même ordre d'idées, sur la photo de Tennis Cup II, (qui reste tout de même un très bon jeu !) on peut apercevoir des ramasseurs de balles totalement absents de la version cartouche.

Enfin, bon ! Ce ne sont ni les premiers ni les derniers à utiliser de la publicité mensongère. Je crois tout de même utile de signaler que cette machine n'est pas entièrement compatible avec notre bon vieux CPC. Enfin, elle peut l'être ! Mais seulement si vous déboursez quelques francs supplémentaires pour acheter la cartouche qui

permet cette compatibilité. Avouez tout de même que payer pour réparer l'incompétence et la connerie des autres, c'est un peu se foutre de notre gueule.

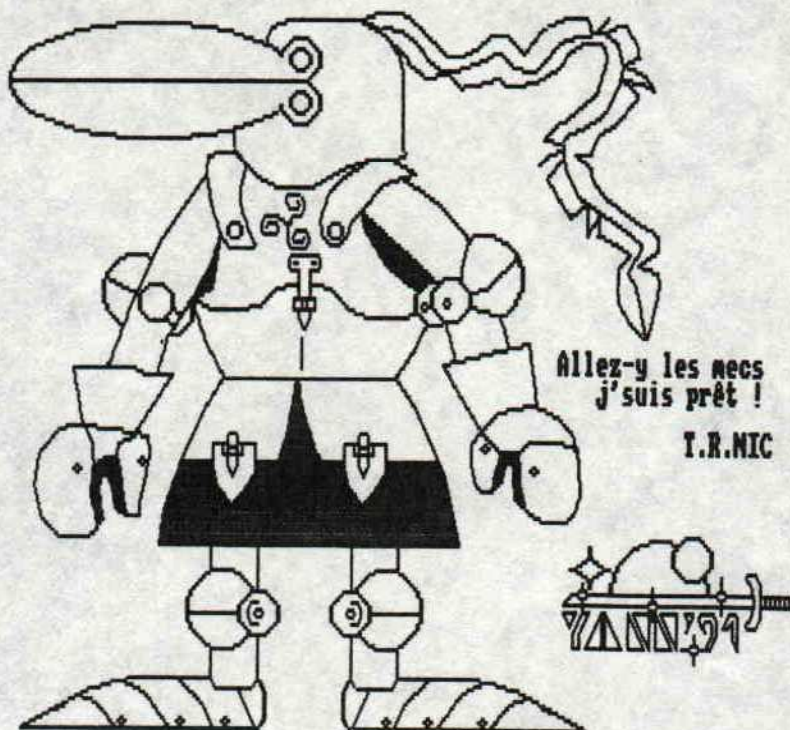
T.R.NIC

MEA CULPA

Après ce titre évocateur, je vais enfin passer au dernier texte du DEFONCE de ce mois. (j'ose encore espérer que nous arriverons à redevenir mensuel) "Pourquoi Mea Culpa ?", diront certains: tout simplement parce que, contrairement à d'autres que je n'aurai l'inconvenance de citer ("DES NOMS, DES NOMS !", crie la foule en délire. Eh bien non, pour une fois je resterai neutre !) je sais reconnaître mes erreurs et les clame publiquement: bon OK, d'accord avec toi AMSMAD, j'aurais peut-être du chercher à me renseigner un peu plus sur le 3^e MAG avant d'en parler. (je n'avais à ma disposition que le numéro 6 !) Depuis, j'ai rattrapé mon retard (SAYM m'a passé les numéros 6 à 13) mais je n'ai pas pu me procurer le numéro 14. Pour les dessins, je te signale tout de même ne jamais les avoir qualifiés d'"inexistants", je t'ai simplement fait remarquer que, tout comme les anciens numéros du CD, ils s'y faisaient trop rares. Par contre, inutile d'insinuer que le dessin de la page 3 du CD 14 est de toi: je ne suis pas dupe: ceci est une scannérisation choisie par SHEL et SAYM et faite par le sieur SYNDROME. Si je me trompe, faites le moi savoir. Ne t'inquiètes pas, je te pardonne (Non, non, c'est trop ! Je sais, je suis trop bon !) étant donné que celui de la page 5 est de toi. Donc je te fais platement toutes mes excuses pour ces quelques erreurs mais, comme dirais SHEL, personne n'est parfait.

A propos, je m'excuse SHEL, ta "bouillie de banane n'était pas "rayonnante" mais "rampante". Ahhh! Faute de frappe, quand tu nous tiens ! Sinon, saches que ce n'est pas moi qui me suis amusé à te censurer.

Pour finir le défonce de ce mois-ci, je tiens à préciser une chose pour le bon déroulement des opérations: cette rubrique fait appel, comme je l'ai précédemment signalé, à tous les lecteurs et rédacteurs du CD pour qu'ils signalent par des faits CONCRETS les bêtises et autres aneries des autres pour que ceux-ci puissent corriger leurs erreurs par la suite: je dirais donc un grand bravo à YANN qui a tout de même réussi à coincer l'incoincable (NUM ! Bizarre !), c'est à dire SAYM, merci à AMSMAD pour ses remarques (le jeu de mots vaseux à la fin était tout de même de trop) et un anti-greetings à SHEL qui reviendra en 16^e semaine pour n'avoir parlé que trop peu de ses erreurs (et EXXOS sait combien elles sont nombreuses). D'ailleurs, j'attends vos suggestions pour un spécial T.R.NIC.

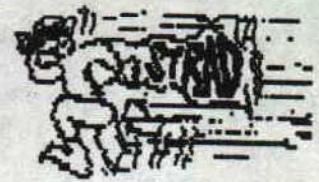


Allez-y les necs
j'suis prêt !

T.R.NIC

B - D

Vous aurez désormais dans le CD quelques pages consacrées à la BD. La première sera occupée par **CAPTAIN' STRAD** de **VERB** dont la naissance vous est expliquée en dessous. Et les autres par des tests de **BD** faits par **LONGSHOT**.



STRAD!

CAPTAIN'

LONGSHOT

Hi girls and boys ! My name is LONGSHOT and... (SAYM m'engueule parce qu'il ne comprend rien ! Donc je continuerai en français) (NDSAYM: mais qu'ont-ils tous à parler en mon nom ?) je suis tout nouveau à la rédaction (!?) du CD et j'espère y rester longtemps ! Je vais m'occuper de tester (au moins) un jeu par numéro, même si certains ne l'approuvent pas (des noms !! Des noms !!), et de vous parler de BD. Je voudrais -exceptionnellement- saluer quelques amis qui me liront (du moins je l'espère): tout les membres du GPA (sauf V....), Fred (my best friend), Laetitia, Flo, et tout ceux que j'ai oublié ! Je tiens aussi à vous préciser que je n'appartiens pas à LOGON SYSTEM mais que je portais ce nom alors que celui du LS était encore au berceau... (si, si !!) ...malgré ceci je le salue, ne fusse que par respect pour Arthur ADAMS (comprenez qui pourra !!). Sur ce, tchao et merci de m'avoir prêté attention !



**A
K
I
R
A**

AKIRA

Akira arrive enfin en France ! Le célèbre manga (qui, comme tout le monde le sait, est la bande dessinée de base au Japon) qui a marqué le monde entier arrive en version française quelques sept années après sa première parution (il était temps, j'ai failli attendre !). Nous devons cette bonne idée aux éditions GLENAT, que je remercie vivement !

Mais au fait, connaissez vous l'histoire d'AKIRA ? Non... (engagez vous au CROCO DECHAINE qu'ils disaient ! C'est facile et bien payé ! Non ... oui !!). Bon, pour résumer assez schématiquement la base du chef d'oeuvre de KATSUHIRO OTOMO (27 points au scrabble), l'histoire se déroule à Néo-Tokyo, en 2030, 38 ans après une troisième guerre mondiale qui a ravagé la planète entière !! Dans une cité high-tech qui fait office de décharge de la société, l'armée et la police règnent sur un monde ultra-violent ! Ainsi les jeunes, n'ayant plus grand chose à attendre de cette vie, se laissent aller à la violence, se droguent, se regroupent en gangs de motards et se retrouvent placés dans des

centres d'insertion. Akira nous narre l'histoire d'un de ces gangs et surtout de Kaneda et Tetsuo les leaders du groupe qui vont se trouver emportés dans une sombre histoire où sont mêlés un gouvernement cachant un mystérieux secret, un groupe de résistance cherchant à prendre le contrôle du pays et des mutants numérotés possédant des pouvoirs destructeurs. Le secret, que certains cherchent à trouver et d'autres à cacher, ne serait-il pas celui du mutant numéro 28 nommé AKIRA ? Quel est son pouvoir ? Pourquoi craint-on son réveil ? Et qui pourra l'arrêter si jamais cela arrivait ? C'est ce que vous verrez en allant acheter le tome 1, qui rassemble les trois premiers numéros d'AKIRA, nommé AUTOROUTE. Ainsi, vous découvrirez des dessins très agréables (qui puent le japonais) et riches de détails, des jeux de couleurs qui rendent bien l'atmosphère de ce futur plutôt noir ! Ajoutez à ceci une mise en page de qualité et vous avez alors tous les ingrédients de ce livre.

Pour tous ceux qui aiment et adorent le style SF moderne, l'action, la violence, les morts (n'est-ce pas T.R.NIC ! Que je remercie pour m'avoir prêté la suite de cette superbe saga !), l'humour (?!) et tout le reste, un seul conseil: **ACHETEZ-LE !!!** (SAYM adore cette phrase !)

(Akira Tome 1 - Glenat - 89 francs)



Image tirée de AKIRA.

**ELEKTRA EST DE RETOUR
(ELEKTRA LIVES AGAIN)**

Elektra est le personnage fétiche de Frank Miller. Dans Elektra Saga, nous avons découvert ses origines, sa brève histoire d'amour avec Daredevil (alias Matt Murdock, l'avocat aveugle), son combat contre les ninjas de la Main, sa mort et... sa résurrection. En effet, elle était déjà de retour dans Elektra Assassin où, une fois de plus, elle combattait la Main à travers 250 pages magnifiquement mises en images par Bill Sienkiewicz (qui est, comme son nom ne l'indique pas, un excellent artiste - dessinateur, encreur et coloriste ! Excusez du peu !) et imaginé par le (très) grand Frank Miller. Il était donc normal de le retrouver dans le dernier chapitre de cette longue et superbe série. Pour finir en beauté, Frank (Frankie pour les intimes !) n'y est pas allé avec le dos de la cuillère (ND MOI: un peu plus vulgairement - j'espère chers lecteurs que ce que je vais écrire ne sera pas censuré ! - y s'est pas fait chier !). Comme on n'est jamais mieux servi que par soi même, Mister Miller a TOUT fait (ou pratiquement) dans cet album ! La couverture est sublime et dans un ton très sobre. "Morte ou vivante, elle revient !". Voilà qui n'est pas pour me déplaire, mais comme vous le découvrirez en allant acheter le livre, ce n'est pas le cas de Matt Murdock. Elektra le retour se présente comme un véritable chef d'oeuvre: tout d'abord graphique, où le style de Frank Miller n'a enthousiasmé, puis sur le plan scénario, où vous pourrez découvrir un dosage habile et

détonnant de psychologie et d'action. En tout cas, une chose est sûre à la fin... À vous de la découvrir ! Pour finir, je tiens à vous prévenir que Frank Miller (au scénario) et John Romita Jr (au dessin) vont très prochainement sortir un Graphic Novel Daredevil chez Marvel (en principe sans Elektra) qui s'annonce très prometteur; je vous en parlerai dans un futur numéro, promis !

(Elektra le retour - Comics USA - 89 Frs)



Et voilà, cette nouvelle rubrique sur la Bande Dessinée s'achève pour cette fois. J'attends vos suggestions, remarques et appréciations que je ferai passer à LONGSHOT.

SAYM

Librairie Gréfine



17, rue St YON
17000 LA ROCHELLE
Tel: 46.41.46.85

ASIC

Salut les reptiles ! Me revoilà ! Alors, il faut que je me présente pour les nouveaux qui ne connaissent pas encore. Je suis: MIMIL ! Né d'un père Z80 3.3 Mhz et d'une mère AZERTY. J'ai passé ma jeunesse à programmer ma TI30. Mon but ? Vous faire découvrir le Basic AMSTRAD (le 1.0, je ne suis pas raciste !). Voilà, sinon, je suis encore écolier. Pour ceux à qui mon pseudo dit quelque chose: j'ai fait pas mal de MINITEL et j'étais dans les pages de feu TOPMAG (paix à son âme). Bon, pour ce mois-ci, je vais vous apprendre un truc super cool pour afficher votre logo (c'est sympa hein ?). Bon, les plus débrouillards se disent: "ouah, il va nous les casser (les pieds) avec SYMBOL". Eh bien non ! J'ai un petit truc plus cool (oh, qu'est-ce que je suis sympa !). Bon, en premier, on va commencer à voir le PAC (Piège A C...) que nous a réservé l'écran.

Tapez ceci:

Plot 0,0,1

Ce qui correspond à un point de couleur 1 aux coordonnées: $x=0; y=0$. Bon, si nous voulons faire un point à droite de celui que nous venons de faire, il nous suffit d'augmenter x de 1: $x=0+1=1$.

Tapons:

Plot 1,0,1

Et on ne voit pas de nouveau point ! Mais, alors, c'est quoi ce b... de m... ! ...c'est le PAC auquel j'ai fait allusion plus haut ! En fait, la bonne formule est $x=0+2$. Et pareil pour les y (en mode 1): $y=0+2$.

Bon, on a vu le PAC. Voyons voir le logo. Alors, mon logo, c'est une tête de mort (c'est gai !). Il est en noir et blanc (un logo doit être simple et facile à dessiner). Alors voilà: pour créer mon logo, j'ai d'abord établi mon RECTANGLE CAPABLE. C'est un rectangle invisible qui contient mon logo. Puis j'ai décomposé mon logo point par point (c'est pour ça qu'il vaut mieux un logo simple). Et, chaque fois qu'il n'y avait pas de couleur j'ai mis 0. Ça m'a donné ceci:

000011111100000

00111111111100 ... et ainsi de suite.

La première ligne comporte 15 chiffres donc, 15 points, c'est la largeur de mon rectangle capable. Sa hauteur est de 17 points, mais j'allais pas le dessiner en entier. Bon, j'ai été court mais, le programme ne l'est pas. Le premier point est contenu dans les variables DEPX et DEPY. A vous de jouer maintenant, si vous avez des problèmes en basic, écrivez moi ! Je vous donne pas l'adresse, c'est celle du CD, vous la connaissez ! Vous avez juste à écrire avant la question: "question pour MIMIL". Aussi, si vous voulez qu'on étudie un sujet ensemble, il suffit de le demander ! Tiens, par exemple, vous connaissez tous SYMBOL ? Aussi, si il y en a qu'ont des petits programmes en basic, qu'ils nous les fassent partager. Enfin, bref, bougez ! Sur cette dernière phrase, ho

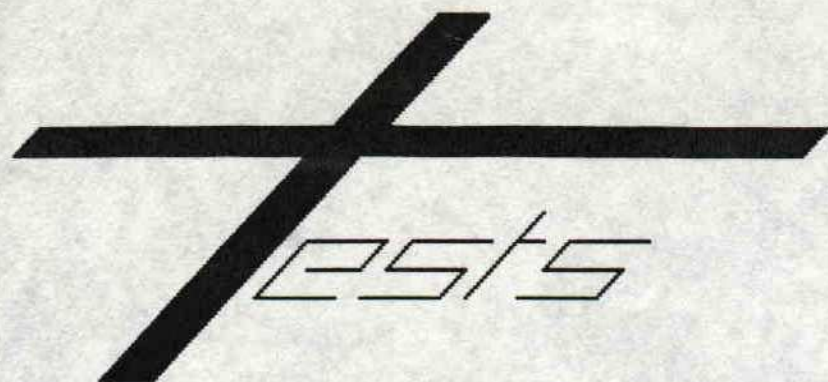


combien énouvante, je file au dodo... Bonne nuit les reptiles !

Le programme:

```
10 INK 0,0:INK 1,26:PEN 1:PAPER 0:BORDER
0:MODE 1
20 DEPX=314:DEPY=399
30 LONG=14:HAUT=17
90 REM: PROGRAMME PRINCIPAL
100 RESTORE 1000
110 X=DEPX:Y=DEPY
120 FOR A=1 TO HAUT
130 FOR B=1 TO LONG
140 READ C
150 PLOT X,Y,C
160 X=X+2:NEXT B
170 X=DEPX:Y=Y-2:NEXT A
180 END
190 REM:MON RECTANGLE CAPABLE ET SON CON
TENU
1000 DATA 0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0
1010 DATA 0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0
1020 DATA 0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0
1030 DATA 0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0
1040 DATA 0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,0
1050 DATA 1,1,1,0,0,1,1,0,1,0,0,0,1,1,1,1
1060 DATA 1,1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,1,1,1
1070 DATA 1,0,1,0,0,0,1,1,1,0,0,0,1,0,1,1
1080 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
1090 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1
1100 DATA 1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1
1110 DATA 0,0,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,0,0,0
1120 DATA 0,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,0,0
1130 DATA 0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,0
1140 DATA 0,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0
1150 DATA 0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0
1160 DATA 0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0
```

MIMIL



MITH, PAR SHEL.

Il arrive parfois qu'une page reste blanche pendant des heures entières, c'est à peu de chose près ce qui m'est arrivé ce mois, ci ce n'est qu'elles ne sont pas restées blanches quelques heures mais bel et bien quelques jours (ND SAYM: faudrait déjà sortir le papier). Il a bien fallu que je commence par quelque chose, c'est pourquoi je vous raconte ma vie, tout le monde s'en fout mais ça fait passer le temps. Bon je me lance. MYTH (c'est le jeu) peut être placé dans la catégorie arcade. Il met en scène un aventurier voyageant dans le temps, dans quatre périodes plus précisément. La première partie se déroule aux portes de l'enfer, dans chaque tableau il faut s'armer avec le matériel trouvé sur place et une fois l'objet prit, il est possible de le sélectionner grâce à un icône situé en haut de l'écran, j'allais oublier le plus important, pour sortir d'une période, il faut réunir des sphères donnant un talisman permettant, si l'on est placé au bon endroit (vous ne croyez tout de même pas que je vais vous dire où se trouve cet emplacement, j'en ai déjà trop dit) permet de passer au tableau suivant dans lequel l'aventurier est un Viking dans un pays Celte (excusez-moi ce tableau est le troisième, je l'ai fait exprès pour voir combien de lecteurs ont une confiance aveugle en moi) (ND SAYM: zéro !!). Le deuxième se déroule dans un décor antique, le dernier tableau se passe dans une pyramide égyptienne. En fin de chaque tableau un monstre (géant, dragon...) doit être détruit. Ce jeu, quoiqu'ayant des graphismes moyens et des couleurs réduites, possède une excellente animation et une finition dans les détails le rendant attrayant.

m2i
 21, rue Albert 1er
 17000 LA ROCHELLE
 46.41.80.58



H
O
C
H
M
I
H
O
I
O
A
C
H
O

DELIRES A TROIS (SAYM, T.R.NIC, LONGSHOT - le p'tit dernier - l'aut' blaire quoi !!) (ND LONGSHOT: petit mais plus grand que toi, immense abruti !!!)

T.R.NIC: Eh ! Les glands ! Regardez ce que je viens de trouver chez mon revendeur préféré (M2I, pour les ignares - n'est-ce pas LONGUE CHIOTTE !)

LONGSHOT: Attends un peu TETE DE MORT !

SAYM: Et merde !! Tapez pas comme-ça sur mon clavier !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

T.R.NIC: Et si on parlait du jeu, les mecs ? Il est génial, n'est-ce pas ?

SAYM: Ouais pas mal en version ----- (La censure est passée par là).

T.R.NIC: Tiens ?! La vieille d'en face est venue gonfler SAYM on fumé ! Profitons-en LONGUE CROTTE !

LONGSHOT: Retenez-moi ! Retenez-moi ou je fais un malheur...

T.R.NIC: Superbe jeu, disais-je donc avant d'être grossièrement interrompu par mes confrères ! Quels zoulis graphismes en mode 1 avec utilisation de trames, ne pensez-vous pas chers amis !!!

SAYM: Rien à foutre, la seule chose que j'allais dire à été censurée (c'est qui le patron ?).

T.R.NIC: C'est MDRRRRRRRRRR !!!!!!!!!!!

LONGSHOT: T.R.NIC versus SAYM, round 1 !!!

T.R.NIC: Et quelles douces musiques, hein ?

SAYM: Ne détournes pas la conversation, faux-jeton !!!

LE VRAI SAYM: Et en plus il parle pour moi !!

LONGSHOT: Bon, dans un souci de professionnalisme, si on continuait le test de ce jeu très, très moyen !!!

SAYM ET T.R.NIC: On va l'tuer !!! Et c'est le vrai SAYM !!

LONGSHOT: Ramenez-les à la raison, vite !!

T.R.NIC: Bon, ce jeu, on l'teste ? 1320

SAYM: Quel jeu ? Ah oui SHADOW OF THE BEAST: C'est vrai, un très bon jeu surtout par les graphismes (presque de l'Amiga).

T.R.NIC: ATARI, c'est pourri ! AMIGA, c'est

caca ! (comprends qui pourra !)

LONGSHOT: Dans un souci de vérité, chers lecteurs, cette phrase a été composée par mon grand ami du GPA : MAZESOFTS. Voici, une fois de plus l'illustration de l'état d'esprit de cette chose que l'on nomme T.R.NIC ! Quel voleur...

T.R.NIC: Eh ! LOIN DE SES CHIOTTES ! Heureusement qu'on est là pour corriger tes fautes de frappe ! (Yerk ! Yerk !)

LONGSHOT: Et réveilles-toi SAYM !!!

T.R.NIC: Laisse tomber ! Ce teckel neuroplégique (ça existe, ça ?) ne se réveillera qu'aux prochaines calendes !!!

LONGSHOT: Donc je disais que j'allais virer la disquette à la poubelle... POUH AIE... ARRETES... on me force à écrire ceci ! Où est Amnesty International ?...

SAYM (sortant de son profond sommeil): Au fait, il est de qui ce jeu ?

T.R.NIC: De GREMLIN, ce très bon éditeur.

SAYM: Et non moins voleur.

T.R.NIC: ...quoi qu'en dise l'idiot en LONGS SHORTS qui se trouve à côté de moi !

LONGSHOT: Tu es vraiment un champion du Rire (avec un grand R, s'il vous plaît!!) et je ne te dirai qu'un seul mot : ZLIKA !!

T.R.NIC: Laisse tomber, depuis que N..... m'a l..... je suis incapable de sortir une vanne de valable !!! Bon, ce jeu de merde, on l'teste, NOM DE DIEU !!! Alors, c'est un jeu génial avec des graphismes géniaux, une animation géniale et des musiques géniales ! Je ne dirai qu'une seule chose: ACHETEZ-LE ! Bon, revenons aux choses sérieuses !!!!!!! Qu'est-ce que tu disais DUSCHMOL (mais alors très molle, hein !) ?

SAYM: Par un commun accord, nous avons décidé que nous allions donner une note pour résumer ce que l'on n'a pas dit... Ma note: 15/20.

T.R.NIC: 15/20

LONGSHOT: Tout d'abord je tiens à vous faire remarquer, mais vous l'aurez déjà fait, que T.R.NIC n'a aucune originalité !!! Ma note 11,5/20 dans un extrême élan de générosité.

SAYM: Résultat: 13,83333333/20 (calculé avec une FX 7500G).

T.R.NIC et pour la fin: Alors AMSMAD, c'est pas de l'objectivité, ça ? Je ne ferai pas d'autres remarques désobligeantes.

Tout le monde: OUI ! OUI ! OUI !

T.R.NIC: C'est rien, SAYM vient de sortir les anciens numéros du CD (le numéro 7, vous connaissez ?).

THE END (Vive LONGSHOT!)

Et voilà; le tout en 679 mots et 4101 caractères !



TARGHAN

YANN: 15h12, l'atmosphère est tendue, quelque chose de very great va se passer: un test à deux rédacteurs pour CD en mode majeur (c'est la mode ces temps-ci, 'doit y'avoir l'ombre de la bête dans le coin).

T.R.NIC: A vrai dire, cette mode viendrait plutôt du fait que j'ai la flemme de faire ces p... de tests tout seul et aussi parce que je pense qu'il peuvent ainsi gagner en objectivité (n'est-ce-pas AMSMAD ?)

YANN: Ça commence sec. OK, tu veux du sang c'est-ça, hein ? T'aimes ça, hein ? (Oh oui là là maintenant !!!)

T.R.NIC: Heuuuuuuu, YANN, veux-tu bien lâcher ma jambe, s'il te plaît ? De toutes façons tu es là pour tester l'adaptation (carrée ?!) de ce hit sur 16/32 bits ! Alors, pourquoi carrée ? Tout simplement parce que les graphismes sont des transferts de ces machines sur les autres et que, malgré tout le talent que l'on connaît à Philippe PAMARD, il subsiste tout de même quelques imperfections dues à ce fameux transfert ! Qu'en penses-tu mon cher YANNoumnet !!!

YANN: Comment tu m'appelles là ? Non mais je



rève. YANNou, c'est pour les intimes, alors pour que tu puisses m'appeler YANNou... truc, faudrait que je t'attrapes autre chose que la jambe !!!

T.R.NIC: Tu ne te souviens plus, l'aut' soir, après la boîte, quand t'es venu chez moi sous prétexte que tu habitais trop prêt de ce joli bois où la lune hululait sous la tendre fraîcheur de tes doigts salés. (Ah tiens ! Ca me rappelle quelqu'un !)

YANN: T'es shouté ou quoi ? Réponse toujours aussi poétique: "Va te faire namer, grosse tanche !!!"

T.R.NIC: T'as raison, nos rapports plus que douloureux ne regardent personne, et encore moins nos lecteurs qui, je te le rappelle, attendent toujours ton avis personnel et propre (quoique: j'oublie qu'il ne faut pas trop t'en demander lorsqu'on sait ce que tu fais dans ta douche !).

YANN: RETIRES CE QUE TU VIENS DE DIRE PELLE-A-JOIRE ! Ou je te fais bouffer tes cassettes de +, qui passent sur canal Q, tu vois ce que je veux dire ? (Pourquoi douloureux ?, t'aimes pas ?)

T.R.NIC: Bon, alors, ce jeu ?!

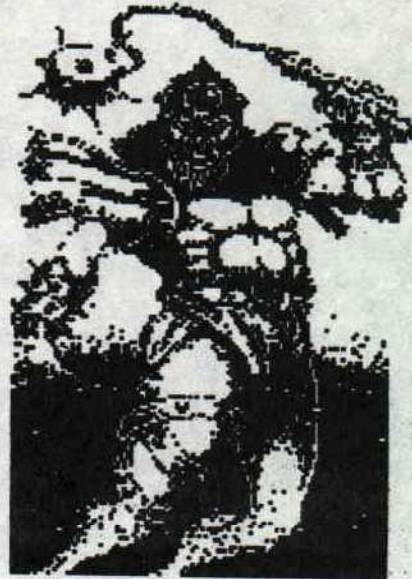
YANN: Mouis... On en reparlera ce soir (toujours 8 heures ?). TARCHAN (animation un tout petit peu saccadée ne souffle-t-on !) est un très bon jeux d'arcade/aventure de la même trempe de BARBARIAN II: t'avances, tu tues, tu ramasses, tu violes (non ? Ah bon, j'ai rien dit), bref c'est la belle vie ! (moi je ne demanderais pas mieux que de rapetisser T.R.NIC qui n'es déjà pas bien grand mais alors là, ce serait pire !). Eh ! On n'est pas des sauvages ! On

va pas se battre pour des insultes et un clavier !

T.R.NIC: Ne sachant pas comment répondre à ces disproportions, j'en reviens au jeu. La musique (vous savez combien je suis pointilleux à ce sujet !) est assez, comment dire, merdique, à chier, une vraie merde quoi ! Malgré tous les détails nuisant à la qualité de ce jeu, il réside tout de même une atmosphère héroïc-fantasy très prenante et qui nous donne l'envie de progresser dans cet univers où règne dragon, seni-hommes, amazones et autres joyeusetés. Il vous faudra pas mal de nuits blanches pour en venir à bout. Nous sommes donc ici en présence d'une nouvelle bonne production de SILMARILS. Un bon p'tit jeu, quoi !!!

YANN: Trop sérieux pour moi, tout ça. Il y avait plus simple à dire (et je ne m'en prive pas): c'est un jeu très bien dans l'ensemble ! THE END

T.R.NIC & YANN

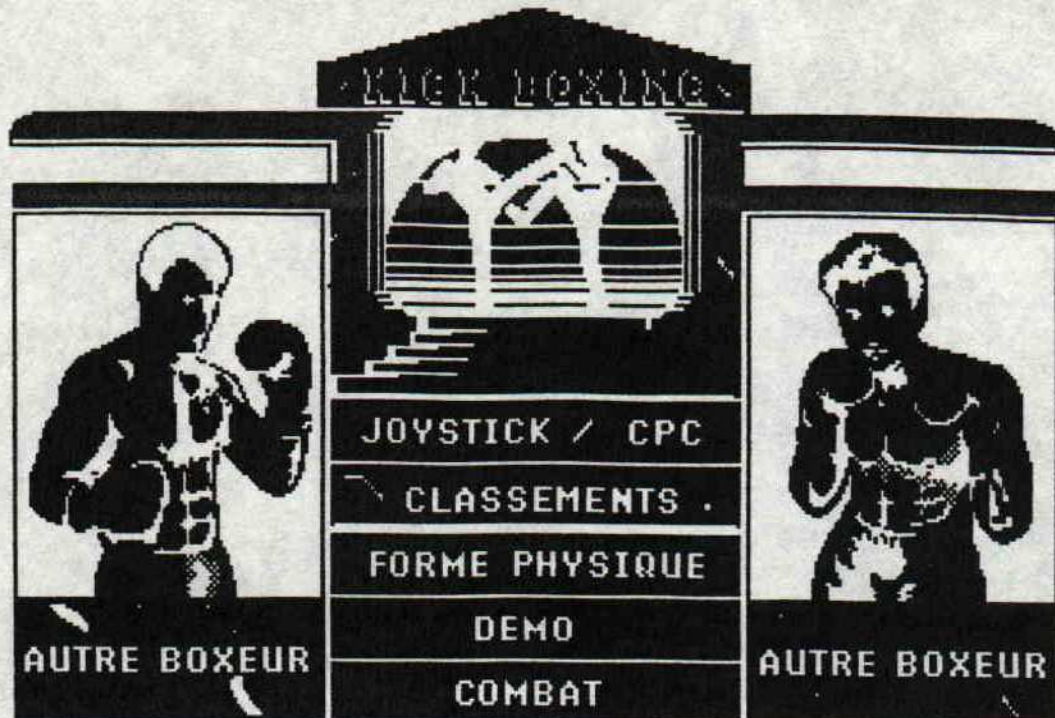


PETITES ANNONCES...

Jean Claude Girard cherche des correspondants sur 6128 pour faire des échanges de jeux. Contactez-le au: 266, route de Chateaufort 84100 ORANGE.

Yoann Harroué cherche quelqu'un qui pourrait le contacter pour former un groupe de programmeurs dans le but de faire des démos, trouver des bidouilles pour les jeux, ou routines diverses...

La treille BAI H20
Av Guillaume Dulac
13600 La Ciotat
Tel: 42.71.61.90 après 17H30.



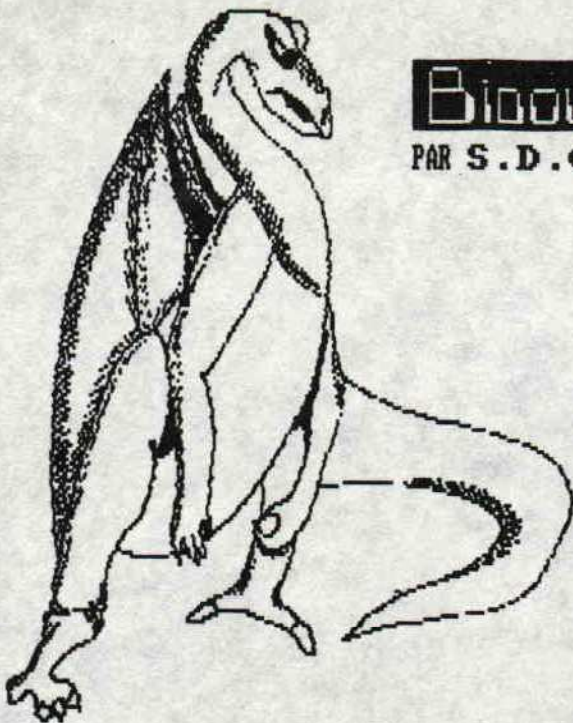
Je ne sais pas vous, mais moi j'adore les jeux de combats (ou si vous préférez les jeux où ça fait PANG, BOUM, AIE !) genre Renegade. Ce mois-ci j'ai testé pour vous (petits veinards !) le tout nouveau logiciel INFOGRAMMES: PANZA KICK BOXING (tout un programme !). En effet, pour les quelques personnes ne comprenant strictement rien à l'anglais (je ne citerai personne, n'est ce pas ?), le kick boxing est un sport assez violent dans lequel les adversaires peuvent utiliser leurs poings et leurs pieds (et pas la tête ! Alouette, alouette ! Je sais: c'est un peu facile comme jeu de mot !). C'est donc avec un certain empressement que je mis le disc dans mon lecteur...

...pour découvrir trois superbes pages de présentation, qui sont certes des digits, mais qui nous font croire que nous sommes devant l'écran d'un Amiga (ND NOÏ: est-ce là une bonne comparaison ?). Mais je m'éloigne et je ne parle pas du jeu ! Donc après un court chargement (du moins sur disc, parce que sur cassette !!!) on découvre le menu de ce jeu très complet. Tout d'abord vous avez la démo où vous pouvez regarder l'ordi faire un match, puis les contrôles (sans redéfinition des touches malheureusement !), le classement mondial, votre forme physique et enfin le début du jeu. Mais avant de commencer, vous devez choisir votre boxeur entre une dizaine de boxeurs. Chacun possède trois caractéristiques: la force, la résistance et les réflexes. Bien sûr au début votre boxeur sera nul (n'ayons pas peur des mots !) mais au fur et à mesure des matchs que vous gagnerez, vous progresserez. Et ce n'est qu'après avoir battu de nombreuses fois

vos sept adversaires que vous pourrez oser affronter et espérer battre ("l'espoir fait vivre !" phrase célèbre) le champion du monde de kick boxing (qui est français ! Pour une fois qu'un français est champion du monde, il vaut mieux en profiter ! Cela n'arrivera pas tous les jours !): A.PANZA. Pour ce qui est du jeu lui-même, les graphismes sont en mode 0 (ils ont donc 16 couleurs) et malgré cela les graphismes sont précis et pullulent (beurk ! c'est dégoûtant !) de petits détails. Les sprites sont de taille correcte (c'est à dire ni trop grand, ni trop petit). Le jeu en lui-même est bien mais devient assez rapidement lassant. En un mot, si vous voulez finir le jeu il vous faudra pas mal de patience ! (ND SAYA: Ou tout simplement une bidouille-) Vous vous battez sur autre joueur et tapez 1, puis 9 à chaque chiffre proposé et enfin EH au deux lettres.)

Pour conclure car il faut bien conclure (toutes les bonnes choses ont une fin !), PANZA KICK BOXING est un bon jeu si vous voulez vous défouler (en ce moment cela peut servir !). Toutefois on aurait apprécié le fait que les gentils programmeurs d'INFOGRAMMES nous mettent une sauvegarde ou quelque chose dans ce genre et qu'ils aient évité de mettre des chargements qui, notamment sur cassette, nuisent à la qualité du jeu. Bon d'accord, vous allez dire que je chipote...

LONGSHOT



BIDOUILLE: WHEN TIME IS COMING BACK

PAR S.D.C.

VOUS-VOUS SOUVENEZ DU LISTING DU No 13 ? POUR LES IGNARES QUI SONT PAS AU COURANT, JE LEUR EXPLIQUE : CETTE BIDOUILLE PERMETTAIT D'AVOIR L'HEURE SUR SON CPC, CECI PAR L'INTERMEDIAIRE D'UN RSX : !HEURE. AUTREMENT DIT, TU TAPAIS "!HEURE" SOUS BASIC, ET LE CPC T'AFFICHAIT L'HEURE COURANTE. BON, J'AI EU CERTAINS ECHOS ('CE PAS LYRIC !) SELON LESQUELS CETTE BIDOUILLE AVAIT UN GROS DEFUT : ELLE N'ETAIT VALABLE QUE SI L'ON ETAIT SOUS BASIC. LE PIED, CA SERAIT D'AVOIR L'HEURE CONSTAMMENT A L'ECRAN, SANS RIEN TAPER. ET BEN LE PIED, VOUS L'AVEZ (MAIS SI, CHERCHEZ BIEN !) : CAR LE PROGRAMME QUI SUIT REALISE CETTE MERVEILLE, LA SOLUTION PASSE EVIDEMMENT PAR LES INTERRUPTIONS : ON AFFICHE L'HEURE A L'ECRAN SOUS INTERRUPTION. AINSI, VOUS AUREZ TOUJOURS L'HEURE COURANTE A L'ECRAN, QUAND VOUS TRAVAILLEZ SOUS VOS UTILITAIRES, SEMWORD PAR EXEMPLE (HEIN, LYRIC !). VOILA, A NOTER QUE CETTE ROUTINE NE MARCHE QU'EN MODE 1 ET 2, ET DONC PAS EN MODE 0 (L'AFFICHAGE EST TRONQUE, M'ENFIN JE DOUTE QUE VOUS TRAVAILLIEZ DANS CE MODE), CECI A CAUSE DE LA ROUTINE D'AFFICHAGE DE CARACTERE DU

CPC QUE J'AI DU REECRIRE, PARCE QU'ELLE N'AIME PAS LES INTERRUPTIONS. VOUS TROUVEREZ LE LISTING BASIC JUSTE EN DESSOUS, DONC PRET A L'EMPLOI. UN PEU PLUS BAS ET EN PAGE SUIVANTE, VOUS POURREZ ZIEUTER LE LISTING SOURCE EN ASSEMBLEUR, ET NON COMMENTE, CAR LES ZIGOTOS QUI BOSSENT AVEC MOI SE SONT ETALES COMME DES DINGUES SUR LES PAGES DU CD, ET

JE N'AI EU LE DROIT QU'A DEUX PAGES (CA ME REVOLTE COMME DIRAIENT LES INCONNUS). ENFIN BON, POUR CEUX QUE CA INTERESSE ET QUI ONT DU MAL A DECHIFFRER LE SOURCE, LE LISTING COMMENTE EST DISPONIBLE, ALORS N'HESITEZ PAS A ECRIRE !

VOICI DONC LA SYNTAXE DE LA BIDOUILLE, UNE FOIS LA ROUTINE IMPLANTEE :

```

10 MODE 2: REM SDC-CROCO DECHAINE - FINI LE 6/4/91
20 PRINT"JE COMPILE..."
30 b=0:FOR i=8000 TO &A18D:READ a$:a=VAL("&t$a$):b=b+a:POKE i,a:NEXT
40 IF b(>)44268 THEN MODE 2:PRINT CHR$(7):"BEN OUAIS, BOULETTE DANS LES DATAs, CO
RRIGE-MOI CA TOUT DE SUITE :":PRINT:PRINT:AUTO 00
50 CALL &A000:MODE 2
60 INPUT "QUELLE HEURE EST-IL ? (HEURES,MINUTES,SECONDES) : ",hh,mm,ss:0HEURE,hh
,mm,ss
70 PRINT"L'HEURE TOURNE !":PRINT"POUR STOPPER L'AFFICHAGE : CALL &A003":PRINT"PO
UR REPREDRE L'AFFICHAGE : CALL &A000":PRINT"POUR METTRE A L'HEURE : 0HEURE,HEUR
ES,MINUTES,SECONDES":PRINT"ACTIF EN MODE 1 ET 2 (MODE 0:AFFICHAGE ALTERE)":PRINT
:PRINT:DELETE 1-65535
80 DATA C3,06,00,C3,13,00,3A,19,00,FE,C9,20,0C,21,9D,A1,C3,DA,BC,21,9D,A1,C3,DD,
BC,3E,C9,32,19,00,F3,06,7F,0E,89,ED,49,21,80,39,11,DD,A1,01,50,00,ED,B0,21,60,39
,11,AD,A1,01,08,00,ED,B0,21,D0,39,11,BS,A1,01,08,00,ED,B0,06,7F,0E,9D,ED,49,FB,2
1,93,A1,11,6C
90 DATA A1,01,00,81,CD,D7,BC,21,9D,A1,11,AB,00,01,00,81,CD,D7,BC,21,79,00,22,74,
00,21,7F,00,01,74,00,C3,D1,BC,00,00,C3,83,00,48,45,55,52,C5,00,00,00,00,FE,03
,C0,21,93,A1,CD,DD,BC,21,8E,A1,AF,77,23,06,03,DD,7E,00,77,DD,23,DD,23,23,10,FS,2
1,93,A1,11,6C
100 DATA A1,01,00,81,C3,D7,BC,FS,D5,C5,ES,CD,11,BC,21,3A,C0,11,59,A1,3E,23,28,08
,21,45,C0,11,57,A1,3E,00,22,AB,A1,32,41,A1,ED,53,34,A1,3E,05,3D,32,CF,00,20,40,3
E,05,32,CF,00,21,8E,A1,11,A7,A1,06,04,7E,12,23,13,10,FA,2E,0A,06,03,1B,1A,0E,00,
B7,0C,9D,30,FC
110 DATA 85,FS,79,3D,CD,1B,A1,F1,CD,1B,A1,05,78,B7,20,06,AF,CD,49,A1,10,E1,3E,01
,CD,49,A1,1B,1A,CD,1B,A1,E1,C1,D1,F1,C9,ES,D5,C5,CB,27,CB,27,CB,27,5F,16,00,21,B
D,A1,19,ED,2A,AD,A1,ES,06,08,1A,CD,59,A1,13,D5,11,00,08,19,D1,10,F3,E1,23,23,22,
AB,A1,C1,D1,E1
120 DATA C9,ES,D5,C5,11,B5,A1,B7,28,DA,11,AD,A1,18,D5,77,C9,FS,EG,F0,77,F1,23,EG
,0F,CB,27,CB,27,CB,27,77,2B,C9,3E,05,3D,32,6D,A1,C0,3E,05,32,6D,A1,21,89,A
1,11,8E,A1,1A,3C,12,BE,C0,AF,12,13,23,18,FS,0A,3C,3C,18,FF

```

SYNTAXE

- CALL &A000**
pour lancer l'affichage.
- CALL &A003**
pour stopper l'affichage.
- CALL &A000**
pour reprendre l'affichage.
- 0HEURE, HH, MM, SS**
pour mettre à l'heure.

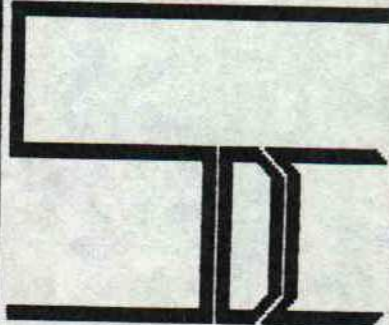


ATTENTION : Il est très possible que le prog. ne tourne que sur 6128. Cela serait du au fait que la routine fait appel à la ROM (matrices de caractères), qui n'est pas la même sur 464 - 664 et 6128. Dans ce cas, trouvez les correspondances...

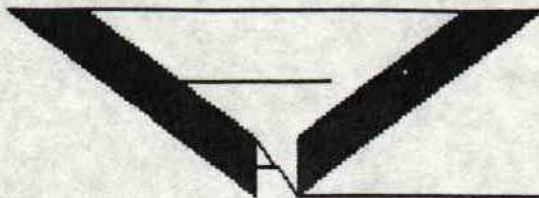


HEURE : Le SOURCE...

| | | | | | | | | |
|------|--------------|------|-----------------|-------|---------------|----------|---------------------|----|
| ORG | #A000 | INC | IX | DEC | DE | MODE1 | PUSH | AF |
| JP | START | INC | HL | LD | A, (DE) | AND | %11110000 | |
| JP | STOP | DJNZ | RSX_1 | CALL | AFF | LD | (HL), A | |
| LD | A, (INIT) | LD | HL, TAMPON | POP | HL | POP | AF | |
| CP | #C9 | LD | BC, #8100 | POP | BC | INC | HL | |
| JR | NZ, INIT | JP | #BCD7 | POP | DE | AND | %00001111 | |
| LD | HL, TAMPON2 | PUSH | AF | POP | AF | SLA | A | |
| JP | #BCDA | PUSH | DE | RET | | SLA | A | |
| LD | HL, TAMPON2 | PUSH | BC | PUSH | HL | SLA | A | |
| JP | #BCDD | PUSH | HL | PUSH | DE | SLA | A | |
| LD | A, #C9 | CALL | #BC11 | PUSH | BC | LD | (HL), A | |
| LD | (INIT), A | LD | HL, #C03A | SLA | A | DEC | HL | |
| DI | | LD | DE, MODE1 | SLA | A | RET | | |
| LD | B, #7F | LD | A, #23 | SLA | A | LD | A, 5 | |
| LD | C, %10001001 | JR | Z, CHGCODE | LD | E, A | DEC | A | |
| OUT | (C), C | LD | HL, #C045 | LD | D, 0 | LD | (TIME+1), A | |
| LD | HL, #3900 | LD | DE, MODE2 | LD | HL, CARCHIFF | RET | NZ | |
| LD | DE, CARCHIFF | XOR | A | ADD | HL, DE | LD | A, 5 | |
| LD | BC, 80 | LD | (POSCURS), HL | EX | DE, HL | LD | (TIME+1), A | |
| LDIR | | LD | (AFFMOD2), A | LD | HL, (POSCURS) | LD | HL, MAXI | |
| LD | HL, #3960 | LD | (AFFMOD1+1), DE | PUSH | HL | LD | DE, CRONO | |
| LD | DE, CARVIRGU | LD | A, 5 | LD | B, 8 | LD | A, (DE) | |
| LD | BC, 8 | DEC | A | LD | A, (DE) | INC | A | |
| LDIR | | LD | (AFFICH1+1), A | CALL | MODE1 | LD | (DE), A | |
| LD | HL, #39D0 | JR | NZ, FINAFF | INC | DE | CP | (HL) | |
| LD | DE, CAR2POIN | LD | A, 5 | PUSH | DE | RET | NZ | |
| LD | BC, 8 | LD | (AFFICH1+1), A | LD | DE, #800 | XOR | A | |
| LDIR | | LD | HL, CRONO | ADD | HL, DE | LD | (DE), A | |
| LD | B, #7F | LD | DE, VIDE | POP | DE | INC | DE | |
| LD | C, %10011101 | LD | B, 4 | DJNZ | AFF2 | INC | HL | |
| OUT | (C), C | LD | A, (HL) | POP | HL | INC | HL | |
| EI | | LD | (DE), A | INC | HL | JR | ENCORE | |
| LD | HL, TAMPON | INC | HL | INC | HL | DEFB | 10, 60, 60, 24, #FF | |
| LD | DE, TIME | INC | DE | LD | (POSCURS), HL | CRONO | DEFS 5 | |
| LD | BC, #8100 | DJNZ | BOUC2 | POP | BC | TAMPON | DEFS 10 | |
| CALL | #BCD7 | LD | L, 10 | POP | DE | TAMPON2 | DEFS 10 | |
| LD | HL, TAMPON2 | LD | B, 3 | POP | HL | VIDE | DEFS 4 | |
| LD | DE, AFFICH | DEC | DE | RET | | POSCURS | DEFS 2 | |
| LD | BC, #8100 | LD | A, (DE) | PUSH | HL | CARVIRGU | DEFS 8 | |
| CALL | #BCD7 | LD | C, 0 | PUSH | DE | CAR2POIN | DEFS 8 | |
| LD | HL, KERNEL | OR | A | PUSH | BC | CARCHIFF | DEFS 80 | |
| LD | BC, TABLERSX | INC | C | LD | DE, CAR2POIN | | | |
| JP | #BCD1 | SBC | A, L | OR | A | | | |
| DEFM | NOM_RSX | JR | NC, EC | JR | Z, AFF1 | | | |
| JP | RSX | ADD | A, L | LD | DE, CARVIRGU | | | |
| DEFM | HEUR | PUSH | AF | JR | AFF1 | | | |
| DEFB | 197, 0 | LD | A, C | LD | (HL), A | | | |
| DEFS | 4 | DEC | A | MODE2 | | | | |
| CP | 3 | CALL | AFF | MODE1 | | | | |
| RET | NZ | POP | AF | RET | PUSH | AF | | |
| LD | HL, TAMPON | CALL | AFF | AND | %11110000 | | | |
| CALL | #BCDD | DEC | B | LD | (HL), A | | | |
| LD | HL, CRONO | LD | A, B | POP | AF | | | |
| XOR | A | OR | A, A | INC | HL | | | |
| LD | (HL), A | JR | Z, SUIT | AND | %00001111 | | | |
| INC | HL | XOR | A | SLA | A | | | |
| LD | B, 3 | CALL | AFFSEP | SLA | A | | | |
| LD | A, (IX+00) | JR | BOUC3 | SLA | A | | | |
| LD | (HL), A | LD | A, 1 | LD | (HL), A | | | |
| INC | IX | CALL | AFFSEP | DEC | HL | | | |



TERMINE LE 5/4/91...



Les fanzines c'est bon pour toi, surtout ceux là...

Oh, ça ne va pas fort en ce moment! **START CPC** arrête (ce qui n'est finalement pas un mal pour eux...), de même pour **MEGAMAG** (**BRUNO** a décidé qu'il ne pouvait plus assurer la suite); et je reçois mes fanzines préférés de moins en moins souvent.

Mais dans tout cela, quelques uns réussissent à s'en sortir avec tous les honneurs qui leurs sont dus. C'est le cas de **MOOSTROD** qui n'en est qu'à son second numéro et qui d'après moi fait maintenant partie des cinq meilleurs fanzines CPC.

Nous pouvons aussi remarquer la sortie d'un fanzine superbement réalisé par **FEINDERS** (ex rédacteur en chef de **TOPMAG**), il s'agit de **GAME OVER**, mais il est uniquement consacré aux consoles et ce n'est pas un free.

Parmi les fanz's qui se portent bien, on peut aussi nommer **3^{MAG}** qui en est à son treizième numéro.

MICROZINE, lui aussi assure un superbe No13 qui fête ses deux ans d'existence. Le contenu est, ce bimestre, plutôt surprenant et très intéressant (huit pages cette fois). Je vous le recommande chaudement!

Il ne faut pas oublier non plus **CROCO PASSION** et son unique **CLANDESTINE** qui en a sortit le No4. Numéro à ne pas manquer selon moi.

Tiens, il y a aussi **READ ONLY** No10 qui est toujours aussi bien réalisé, bien qu'un peu froid dans la rédaction des textes; objectif à 100%.

RESET est lui aussi en bonne santé: quatre pages bourrées à craquer et pas avec du bla bla; c'est à voir (essayez et comparez!).

J'ai déjà presque fait le tour de la pile de fanzines que j'ai sous mes yeux. Il en reste encore quatre:

VICTORIA No21 qui fête son deuxième anniversaire. Un vieux de la vieille!

HELPZINE No12 marque une amélioration dans sa réalisation, mais le fait qu'il coute deux tiambres à 3,00FF au lieu d'un seul n'en fait plus un freeware!

MSWORD No13 ressemble à **MICRO SWITCH** mais est réalisé principalement avec un logiciel de PDD contrairement à **MICRO SWITCH** qui lui est presque écrit à la main... Autre point, il vient lui aussi du **NORD** (j'aime pas le **NORD**!). Enfin on peut dire que c'est un bon fanzine polyvalent: il parle de tout (même du CPC)...

GNASHER qui sort un No20bis. A voir si vous avez déjà tous les autres.

Un dernier mot pour vous parler de deux fanzines sur disk:

MICROBOY qui a sortit un bon No7 il y a quelques temps déjà.

Et **AMSTUS** qui devrait être plutôt bien dans sa nouvelle formule papier-disk (pour le moment il est moyen sans plus, bien que son rédac'chef soit sympathique et très enthousiaste).

SAYM

LA MICRO C'EST PLANANT; Et surtout sur CPC! Ca c'est ben vrai alors! Hummm... Une petite, très légère (!?hmmmpff?!) impression de fouillis, et une autre encore plus infime, d'ameublement (Comme dans le 3^{MAG}... Eh eh eh). Mais avec le temps, il paraît que ce genre de truc s'arrange...

CARTOON: Hmmm... Pourquoi ce nom? Je vous avouerais que je ne sais pas. Pour ce fanzine, je ne sais qu'une chose: il est clair, net et bien présenté et moi (non, non pas **MOHA** hein...) j'adore ça! J'attends avec impatience le No2.

HELPZINE: Le contenu est très bon, mais dommage que la PAO ça ne soit pas encore vraiment ce que l'on peut attendre... Alors permettez moi un petit Wait And See (**QUETTE INDE SI**).

L'ELEFAN: Ah mes aïeux! Ça faisait très, très, très longtemps que je n'avais pas vu un fanzine aussi bon! Personnellement j'ai eu le coup de foudre. Il donne envie d'être lu... Dommage cependant que:

- Il y ait des "collages".
- Il n'y ait pas tout ce que l'on peut attendre dans un fanzine CPC.

Mais sinon, je vous assure c'est du très bon! Mais heu... C'est l'éléfan d'Afrique ou d'Asie (déjà, je ne m'arrange pas, toujours aussi nulllll!)?

READ ONLY: Je ne sais que vous dire sur celui-là, si ce n'est que si vous ne le lisez pas, je ne vois pas quel autre fanzine vous lirez... C'est pire qu'un sandwich: il y a tout, dessins, interviews, bidouille, basic, tests, assembleur... **PARFAIT**... Quoique je ressente une sensation bizarre en le lisant, une sorte de je ne sais quoi qui l'empêche à mes yeux d'atteindre la perfection... Enfin... Simple avis personnel hein! Mais tant que je suis avec **READ ONLY**, petit message perso à mon grand ami **PATRICE**: pourquoi mettre en prévu une simple idée de démo qui germait dans l'esprit du **SKB** et qui à cause de cette divulgation devra voir le jour pour ne pas perdre la crédibilité du

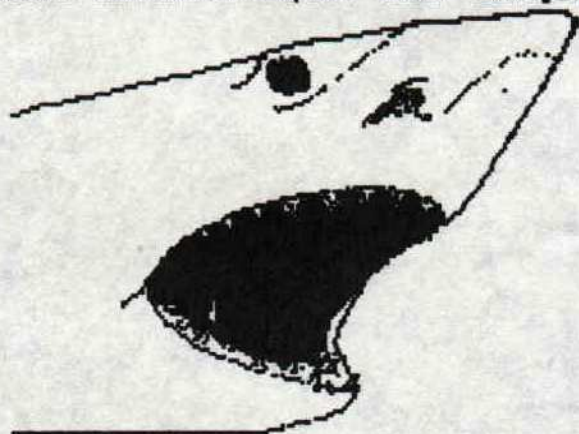


groupe, hummm ? Comme je te disais il y a un an sur minitel, INNNNNNOOOOO Tu prends la tête ! Hermmm... Excusez moi cet écart... Ceci étant dit, l'incident est clos. Lisez tout de même READ ONLY !

AMS-NORD: J'avais trouvé le No12 franchement nul (pire que le 3"mag No10, oui ça existe !), mais avec le No13, PANDANSLAGLE (oui oui pandanslagle vous avez bien lu), ils sont cent fois pardonnés. Il n'empêche que l'on se demande après l'avoir lu en entier, s'il vous plaît, s'il s'agit bien d'un fanzine CPC... Au fait, vous recevez une subvention du conseil régional du NORD-PAS DE CALAIS, les rédacteurs ?

VICTORIA: Ben disons que j'ai trouvé le No21 un peu vide... C'est un peu dommage... A vous, je poserai la question suivante: vous recevez une subvention de GAME OVER ? Dommage, pas un seul test de jeu, un horoscope... ? Très dommage... Enfin, cela laisse augurer un No22 en béton... P.S: Les listings bruitages ont déjà paru dans une revue en 1985-86 qui s'appelait AMSTRAD MAGAZINE et qui y a consacré deux pages, mais bravo EVERY, tu as pris les meilleurs !

MICROZINE: Deux ans et toujours aussi attrayant



avec en plus, 8 pages !

LOOKYSTRAD: Un petit fanzine très très complet qui tient sur une feuille A4, ça faisait longtemps que je n'en avais pas vu et comme en plus il est à coté de BORDEAUX (vi un compatriote quoi !), je ne peux que l'encourager !

3 Pouces MAG: Le No9 fut le meilleur, le No10 le plus raté, le No11 un des plus raté, le No12 une résurrection, le No13 une relance et le No14... Je ne sais pas encore, je ne l'ai pas encore commencé. Le No9 n'est plus malheureusement, aussi tous les espoirs sont permis pour le 14 ! Je peux dors et déjà vous dire qu'il sera beaucoup plus soft et détendu que les numéros précédents qui furent fait rapidement. 3 Pouces MAG: le fanzine qui déçoit ! (je vous donne ma parole que c'est moi qui ai fait cette auto-critique et d'ailleurs, je n'ai qu'une parole... que malheureusement j'ai déjà donnée eh eh !). Merci tout de même à DUNCAN et LBB qui le réhaussent vaillamment et brillamment ! Le 3 Pouces MAG reviendraaaaaaaaaaaaaaaaa...

...et j'ai gardé le meilleur pour la fin...



LE CROCO DECHAIINE

Ah là vraiment, SAYM tu m'en as mis plein la vue avec ta superbe couverture et ton excellente présentation (NDSAYM: C'est grâce à TRNIC !!)... Dommage que quelques taches persistent (un exemple concret ? ok: TRNIC à qui je demande d'ailleurs s'il connaît le groupe NTM et s'il sait ce que ça veut dire... Ah ah ah !). Mais bon, pour une plus ample destruction de ce parasite, référez-vous au droit de défonce... Pour en revenir au principal, je ne répéterai plus qu'il faut encadrer les articles, tous les articles, car mon SAYM tu ne dois pas savoir ce que ça veut dire... (NDSAYM: ben alors qu'est-ce qui t'arrives, tu as un problème pour suivre des articles qui sont à la suite ?) Je laisse tomber... Allez, t'es vraiment un des meilleurs !

Avant de vous quitter, je tiens à remercier SAYM qui me laisse écrire dans le CD, c'est très sympa et ça me change de cadre... Un grand bonjour ainsi que de grandes salutations au SKB (en particulier DUNCAN et LBB) et à XAVIOUS (Rhhhaaaa que le Cap Ferret est beau la nuit... hehehe).

Messieurs, mesdames, mesdemoiselles (là ça m'intéresse...) à bientôt !

AMSMAD

INTERVIEW DE FRANCOIS, REDAC' CHEF DE 3" MAG.

1- Non, prénom, âge ?

BOLNET, François, 16 zans.

2- Morphologie ?

??? Heu... 1m70, yeux noisettes, enfin grand b0, fort... etc ! Ah vi... je suis chatain, roux, blond, brun, la totale quoi !

3- Statut scolaire ?

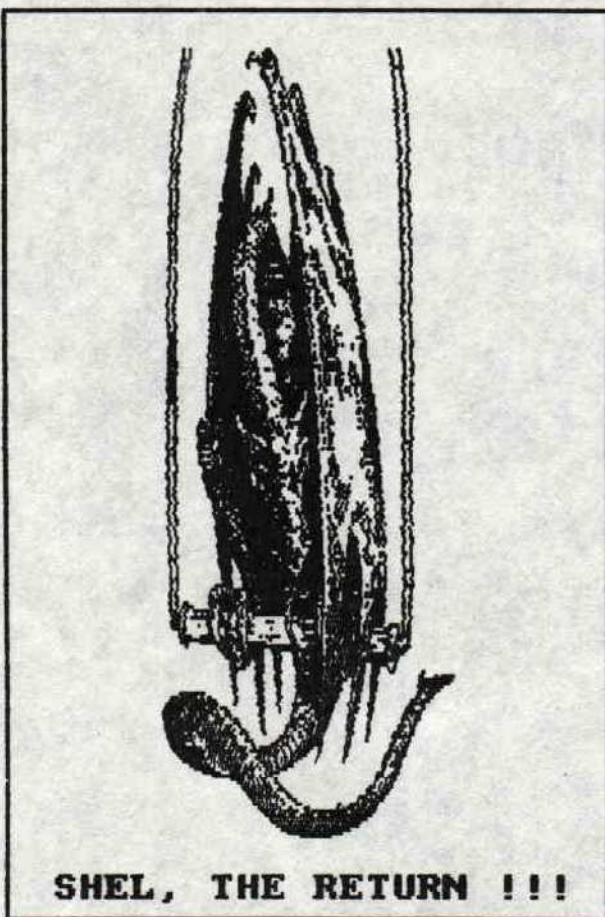
(Enfouraré va !), je huumm, comment dirai-je ? Je refais ma 3ème à la suite de mon accident eh eh eh !

4- Premier contact avec l'informatique ? (machine-date-circumstances)

En 1983 ou 84, je crois, chez des cousins qui avaient un T07. Franchement, au départ ça ne me branchait pas trop... Je me souviens que c'était un jeu avec une souris et du fromage... Arf arf arf

5- Comment le 3^{MAG} a-t-il débuté ? (historique: raconte pas ta vie quand même)

Dans l'idée, je t'avouerai que je ne sais



SHEL, THE RETURN !!!

pas trop... Un besoin d'expression, ça c'est certain. Mais surtout pour faire la jonction entre un journal que je faisais pour un club, payant en plus (bhoooo) et autre chose de plus amusant. Je voulais faire dans le "domaine public" et un truc pour moi, qui me ferai plaisir à faire. Mais ce qui m'a le plus décidé à faire un fanzine, c'est "LE CROCOTIER", l'excellent et défunt fanzine de mon grand copain Sylvestre. Comme en plus il m'a poussé, je me suis lancé. Seulement j'ai eu un petit problème: Toutes ces idées me sont venues au mois de Juin 1989, vers la fin du mois, et mon lecteur s'est cassé début Juillet ! J'ai été privé de mon CPC pendant tout l'été. Ça m'a laissé du temps

pour réfléchir à un nom. Et puis je ne sais pas quand, à ARCACHON, j'ai eu le flash: 3^{MAG} ! J'avais un nom, il me manquait des articles. J'ai commencé à en écrire dès le mois de Septembre, sur du papier, avec mon ami Xavier. Mon lecteur toujours cassé, j'ai trimbalé mon imprimante chez lui le 23 Septembre ou alors le week-end d'avant, et je me suis mis sur Oxford PAO. Beuuuuuuuurk ! Infect, ignoble ! J'ai de suite laissé tombé et me suis mis sur OCP. J'ai imprimé la première page. Un problème énorme se posait alors: une marge de près de 3 cm était présente de part et d'autre de la feuille A4. C'est en pliant une feuille A4 au format A5 et en la superposant à l'impression que je venais de faire, que je me suis aperçu que ce brave OCP imprimait en mode 2 à la largeur, ou presque A5. Voilà d'où est né la forme.

6- Que penses-tu de l'NEC ?

Association des Fanzines Cpc... C'est très bon comme idée, et si ça tient, ça peut faire de bonnes choses. Cependant, si la chère marque qui fabrique nos CPC veut s'en mêler et entrer dans le monde des fanzines, mieux vaudra quitter le navire. Enfin, pour ma part... Tient, ça me fait penser qu'il faut que j'envoie mon inscription !

7- Je ne veux pas savoir ce que tu penses du CD (voir dans nos propres lignes)...; mais j'aimerais savoir ce que tu penses de 3^{MAG} et de son avenir !

Le 3^{MAG} me déçoit énormément, car je m'attendais à faire du meilleur boulot. Il faut dire de toute façon que les lecteurs n'y mettent pas de la bonne volonté: j'ai l'impression qu'ils s'en foutent totalement. Le meilleur No que j'ai sorti fut le 9. Depuis, je n'arrive plus à trouver des marques. J'espérais m'en sortir avec les 12 et 13 mais à part le calendrier du 12, il n'y avait rien de bon. La seule chose de potable dans le 13 était la rubrique à cent à l'heure du 5KB. Si le 3^{MAG} s'en sort (Herm...), ce sera sans aucun doute grâce à eux ! J'espère cependant faire un bon No14...

Avec 3^{MAG}, on a un bon exemple de fanzine à la dérive totale. Cependant, je veux que tout le monde sache qu'avec le No13 j'ai retrouvé la pêche et la joie de faire de le PAO que j'avais eu avec les No7, 8 et surtout 9. Ça faisait longtemps que je ne m'étais pas autant amusé !

Ce qu'il faut, c'est une grande participation de ceux qui ne veulent pas voir s'éteindre le 3^{MAG}, sinon...

8- PESSAC, c'est petit connent ?

Ah Ah Ah ! PESSAC est l'une des trois villes les plus étendues de FRANCE, si ce n'est la plus. Mais c'est la banlieue de BORDEAUX, on y est très bien d'ailleurs. Mais tu devrais le savoir, la pub pour ma région, c'est pas



mon truc ! Peut-être un jour: PESSACAZINE, le fanzine des amoureux de la banlieue... ! Ah ah ah !

9- Que penses-tu des éditeurs ?

Pas grand chose, tout comme ce que je connais d'eux. Il est simplement dommage, vu le prix d'un soft qu'un programmeur ne puisse pas bien vivre. D'où vient le problème ? Peut-être que messieurs les éditeurs ne leur donnent pas assez lorsqu'ils font du bon boulot ? Ou alors peut-être quand ils font leur boulot trop court ? Je ne suis vraiment pas bien placé pour en parler parce que tout les programmes que j'ai faits étaient du domaine public eh eh eh ! Et puis les éditeurs, c'est comme tout le monde: Il y en a des sympas et d'autres franchement C.. ! Ce qui est dommage, c'est qu'un éditeur sur CPC, ne soit pas un gage de qualité. TRUCMUCHE SOFTWARE peut sortir un jeu excellent, et de suite après, un navet immonde ! Alors que sur Amiga, on sait bien qu'un jeu PSYGNOSIS sera superbe ! Les éditeurs ont peut-être un petit peu tendance à laisser passer n'importe quoi.

10- Nombre de lecteurs (c'est pas la peine de mentir...)?

Sincèrement je ne sais pas ! Par contre je peux te dire que je n'ai aucun abonné ! Il paraît, d'après Arndt, que le 3^{MAG} marche très bien en Allemagne. Quant à la Belgique et à l'Espagne, je n'ai aucun chiffre.

11- À part nous, quels fanzines connais-tu ? Un petit jugement sur la presse fanzinesque ?

"Personnellement", je connais RUNSTRAD (salut Patrick), qui à mes débuts m'avait donné de précieux conseils, j'ai de bons rapports avec LA MICRO C'EST PLANANT, et puis aussi CROCO PASSION, j'étais en relation avec MEMORY FULL jusqu'à ce qu'il ne donne plus signe de vie; Patrice, de READ ONLY, même s'il m'énerve parce qu'il ne peut rien garder pour lui, est un bon copain sur minitel. Je

crois que ce sont les seuls avec qui j'ai des rapports "directs".

Je pense que malheureusement dans son ensemble, les "fanzineurs" se prennent un peu trop au sérieux. À partir de ce moment là, ça ne peut pas vraiment donner de bons résultats. Le fanzine, pour moi, ce doit être un délire, un délire sur une passion que l'on veut partager. Pas un truc pour se faire de l'argent, plutôt pour en perdre, mais quelque chose de distrayant autant pour le rédacteur que pour le lecteur. Personnellement, avec DUNCAN et LBB je suis très bien tombé car ceux sont de VRAIS passionnés.

12- Combien et quelles sortes d'ordinateurs possèdes-tu ? Classement par préférence ?

J'ai, entre guillemets, trois ordinateurs. Un AMIGA et un CPC 6128 qui m'appartiennent, mais aussi un PCW, à mon père, et dont je peux me servir quand ça me chante. Ahhhhh... C'est très dur. Pour le son, les graphismes superbes, l'AMIGA. Mais au bout d'une semaine, je réclame vite mon CPC. Parce qu'avec un AMIGA on se sent un peu bloqué pour travailler. Alors disons 51% pour le CPC, mon premier amour, et 49% pour l'AMIGA, l'une des plus belles machines qu'il m'est été donné de voir. Mon prochain ordinateur ? Un ARCHIMEDE, dès que les prix baisseront encore...

13- Tes passions et "unpassions" ?

J'adore la musique, et j'ai du mal à rester sans elle. Le tennis, mais le pratiquer pas le regarder. Et le ski, bien que je ne puisse plus en faire avant deux ans. Et l'été, j'aime bien faire du Body Board. Ah, et une dernière passion: Mes AMIES et mes très bonnes copines ! A toutes, plein de bisous, surtout à Carole qui m'a écrit de là haut (Laisse tomber SAMUEL, elle comprendra). Je hais les MATHS !!! C'est tout...

14- L'Anglais ?

Une langue un peu trop envahissante, que je pratique pourtant. Mais il faut défendre notre langue, qui sans aucun doute est l'une des plus belles et plus complètes sur TERRE ! D'ailleurs pourquoi dire Demo makers au lieu de Réalisateur de démos ? ou encore Rasters pour Bandes de couleurs ? Il y a plein de mots comme ça !

15- Les démos ?

Oui, les démos... Eh eh eh ! Non, depuis que j'ai l'AMIGA je n'en parle plus...

16- Peut-on en savoir plus sur M.S....?

M.S, qui est-ce ?

17- Tes lectures ?

Des romans économiques et modernes plus la

pile de bouquins que nous donne à lire la prof de français...

18- La musique ?

Toute, car j'estime que chacun ressent la musique à sa manière. Mais mes préférences vont vers les musiques des années 78 (John MILES, Robert PALMER, FAME...). J'adore aussi la musique classique, surtout le Baroque (BACH, PACHELBEL, GLUCK...). Mais les derniers CD que je me suis achetés sont: La compil des PRETENDERS et celle de ORCHESTRAL MANOEUVRES IN THE DARK. A noter aussi que je suis fou de Kate BUSH et Peter GABRIEL ainsi que certaines chansons de Jimmy SOMMERVILLE.

19- Les fringues ?

Tout ce qui n'est pas à la "mode" pour ceux de mon âge. Je suis plutôt BCBG: Blazers, chemises fantaisies avec des pulls classiques, Jean's (sans trou(s)), Chaussettes soit classiques à damier (américaines) soit fantaisies (françaises), aux pieds, des mocassins (américains) ou des chaussures bateaux. Tu sais tout ! Ah non, j'allais oublier une canadienne s'il fait froid, un imper s'il pleut, et puis souvent un manteau droit en laine.

20- Carte blanche...

Je ne sais pas quoi dire, si ce n'est que je suis très content d'écrire pour le CD et que ça me fait bien plaisir. Je voudrais saluer et faire plein de bizzzz à mes amis, et dire un grand bonjour à DUNCAN, LBB ET XAVIOUS. Et je terminerai en lançant un SOS pour le 3^e MAG qui a bien besoin de vos lettres...

Et n'oubliez pas: LA PAO C BO !
LES FANZINES C'EST BON POUR TOI, SURTOUT CELUI LA !

**INTERVIEW REALISEE
PAR SAYM.**

ET S'IL FALLAIT FINIR...

Vous aurez certainement remarqué que SYNDROME n'a absolument rien fait dans ce numéro, ce n'est que partie remise pour le No16. En ce qui concerne MIMIL, il s'est finalement réveillé et n'est pas près de se rendormir ! Bon allez, passons au matos: huit CPC 6128, et un 664 (mais si...), deux DMP 2168, un scanner DART, cinq rubans d'imprimante, une cinquantaine de disquettes concernées, OCP ART STUDIO, OXFORD PAO, AMSWORD-SEAWORD, NPAGE, et plus de 500 FF de courant électrique...

Au No16,

SAYM



LE CROCO DECHAINE...

Rédacteur en chef: SAYM.
Rédacteurs: SDC, T.R.NIC,
LONGSHOT, YANN, AMSMAD,
MIMIL.
Illustration: SAYM, YANN,
VERB, SHARKI, GHIS.
Mise en page: SAYM, SDC,
T.R.NIC.
Consultant: LUBO.
Sponsors: FRANCE TELECOM,
M2I, la librairie GREFFINE.