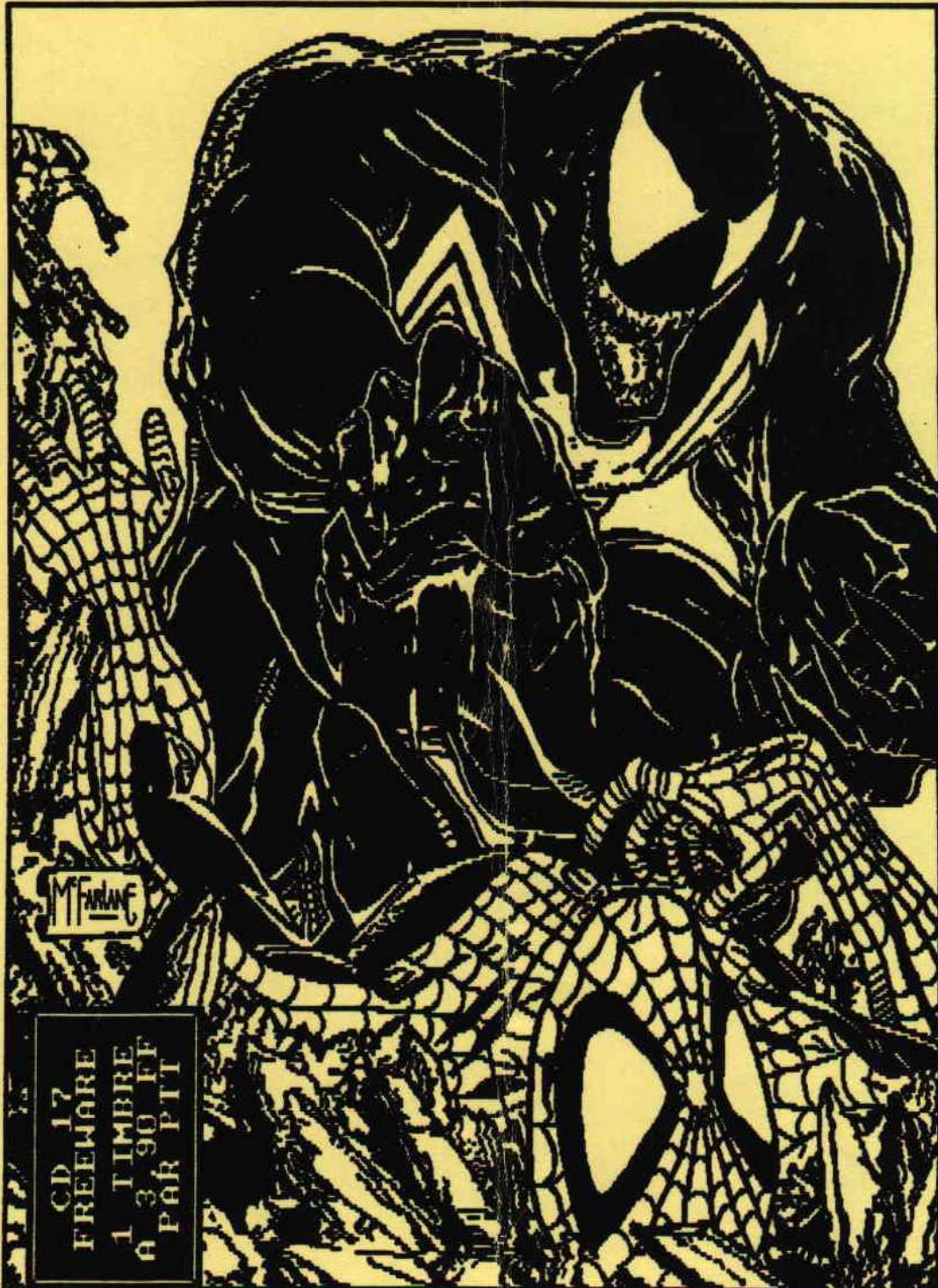
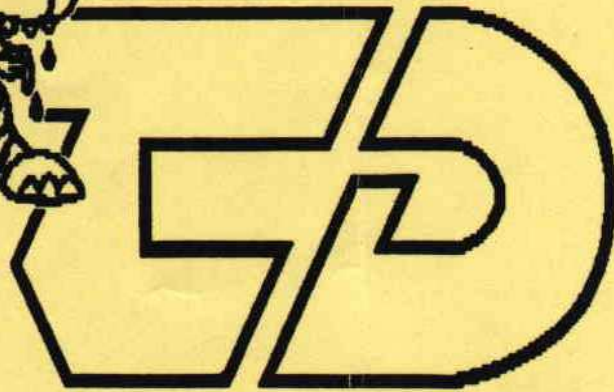


5, rue Tournade-17000 L.R.-46 67 69 46 (SAYM)

ADHERANT A L' AFC

AOÛT - SEPTEMBRE - OCTOBRE



CD 17
FREEMARE
1 TIMBRE
A 3,90 FF
PAR PTT

US GARRGO DEFFHANE

Ouf! Quel number! (Anglais? Ben ouais, poussé par 'SHOT et ses comics, je m'y fais!) Des scans comme jamais vu! Des articles en béton armé (chercher le blanc!). Une mise en page hard; je tiens d'ailleurs à féliciter YANN pour ses débuts fulgurants (cf pages North & South, Super cars, Total recall, Démo, Boboss et Défonce!), par là-même, je compatis (on a été obligé de le platrer...) et un SHEL qui se démène! Bref, notre meilleur No! Le 15 est finalement surpassé! A noter: Que ce No demande un timbre à 3,90FF et non 4FF. Notre BAL aussi: 36 14 RTE2 BAL ZZTOP/AST (l'ancienne ayant été détériorée). Ne pas oublier non plus les distributeurs du CD à l'étranger (BELGIQUE, ESPAGNE). D'autres choses plus ou moins importantes concernent le remplacement de SYNDROME par ZZTOP pour la rubrique démo, l'absence de MIMIL et de VERB (qui sera assurément présent pour le No18), le retour de vacances de SDC avec plusieurs pages. Et surtout la possibilité à tous les invétérés du CD de s'acheter un Tee-Shirt à son effigie (pour information, contacter la redac en joignant un timbre à 2,50FF).

Comme à notre habitude, nous sortons trois mois après le No16 mais l'enjeu en valait le coup. Aussi, nous allons essayer de sortir un bon No18 point de vue texte contrairement à ce No qui, lui, est très axé scans (ça demande beaucoup de temps). T.R.NIC me précise d'ailleurs, qu'à cet effet, qu'il passera dans le Défonce du No18 toutes les lettres qui critiquent le CD; alors défoncez-vous, ça vaut franchement le coup! N'est-ce pas LYRIC, FEINDERS? On compte sur vous deux aussi!

Allez, place au spectacle des yeux!!!



LA REDAC SALUE...

Nathalie, Jocelyne, Chantal, AMSAD, FEINDERS (GAME OVER), LYRIC (MICROBOY), Patrick (RUNSTRAD), CANDESTINE (CROCO PASSION), FIDO et JP (CPC FREE), NICO (VICTORIA; quoi de neuf?), Bruno (MICROZINE), l'AFC et son nouveau président, Carmelo, THE AMAZING FANZINE, NEOFIT (AFC), RASTER, les professionnels de la littérature informatique qui peuvent bien peu en ce moment, AMSTUS, Ricardo, GNASHER-ATLANTIS, AMSTRAD FRANCE qui nous fait des merdes pas possibles, AMSNORD, CARTOON, FRANCE TELECOM qui est un dieu dans sa collaboration, M2I qui bien que sympathique assure de très bons services, HELPZINE, LES DIEUX DU CPC, la librairie GREFINE, LMCP, JOYSTRAD, READ ONLY, les joyeux éditeurs de jeux qui savent y faire pour nous arnaquer mais sans qui nous ne serions rien, MEGAZINE, DRAPEAU NOIR, MICRO MAG (mais si les gars, il y a un minimum de respect à conserver...), et enfin MASTER MAG que nous n'aimons pas du tout (le fanz!), mais... ça nous regarde!! Et tout ceux que nous avons oubliés... c'est fait exprès!!!

EDITO/GREETINGS/SOMMAIRE	P. 2
TEST CAPTAIN AMERICA	P. 3
TEST TOTAL RECALL	P. 4
TEST SUPER CARS	P. 5
TEST NORTH & SOUTH	P. 6-8
TEST BO-BOSS	P. 8
BANDE DESSINEE	P. 9-11
DEMOS	P. 12
DEFONCE	P. 13-17
BIDOUILLE	P. 18-20
SUITE DEFONCE	P. 20

LE CROCO DECHAINE

Rédacteur en chef: SAYM
Mise en page: SAYM, YANN, SDC.
Rédacteurs: SHEL, YANN, SDC,
LONGSHOT, TRNIC, ZZTOP.
Illustrations: SAYM, YANN, RIP,
SHEL, W, GHS.
Consultant: LUBO.
Courrier ainitel: ZZTOP.
Sponsors: FRANCE TELECOM,
M2I, la librairie GREFINE.

TEST

Ces derniers temps au sein même du CD un certain nombre de groupes se sont formés: les éfonceurs, les défoncés et les autres. En fait tout le monde s'en donne à coeur joie en artonant Le Rédac Chef, Yann...

Qui à leur tour cassent les artoneurs. C'est pourquoi dans ce numéro je n'essaierais pas de m'approprier l'édition comme certains le font. Je ne dirais de mal de personne, pas même de R NIC qui en ce moment même se livre à d'odieux trafics, racketant les co-ains pour soi-disant acheter des timbres alors qu'il détourne les fonds pour arrondir ses fins de mois. Il a de la chance que je le connaisse bien car je ne le dénoncerai pas. Je plus je démens tout ce qui sera dit sur mon compte dans ce numéro. Étant donné que le CD est devenu un Fanzine à périodicité irrégulière comme chacun a pu le constater, je ne sais absolument pas quand il sera fini d'imprimer.

Après ces quelques lignes d'intro attaquons le test proprement dit. Ce mois-ci (enfin pour le numéro 17) RAYM m'a demandé de tester CAPTAIN AMERICA afin de pouvoir caser un dessin. En effet au CD on utilise le test pour mettre en valeur les scannérisations. C'est pour ces différentes raisons que je vais entamer le test de "CAPTAIN AMERICA" dans : LE TUBE DE LA MORT DU DR MEGALOMANN (LONGSHOT m'a affirmé qu'il ne s'appelait pas MEGALOMANN mais DOOM. MEGALOMANN/DOOM c'est du Kif) un jeu qui aurait pu être bien s'il n'avait pas été aussi dur et compliqué (pour moi en tout cas).

LE SCENARIO : Un taré vient demander la place du président sous prétexte qu'il possède un missile nucléaire contenant un virus génétique et qu'il menace de le faire péter s'il n'obtient pas satisfaction (Non seulement on sera atomisé mais en plus nos restes pour peu

qu'on en ai seront mutanisés). Et bien vous n'allez pas me croire mais le président, la CIA, le FBI et tout le fourbi ont gobés l'histoire à dormir debout de ce débile et ont décidé d'envoyer le CAPTAIN AMERICA (Le grand baraqué habillé "dernière mode") car l'armée elle-même s'est fait ratatiner la tête car la base secrète du "MEGALOMANN" est contaminée par un virus (Et oui encore) et infestée de robots (il est très joueur, vous n'trouvez pas). Le super Héros partira seul pour accomplir son devoir. Pour descendre, ce Ricain purses souches prendra l'orbivator (Traduit du langage MARVEL par ascenseur) qu'il contrôle grâce à une poignée. Il descendra donc sous terre pendant près de

60 étages avant de pouvoir rencontrer le propriétaire de ce superbe bunker grand standing. Il va de soi que chaque étage est contaminé et infesté de cyborg. Le capitain se servira de son légendaire bouclier fabriqué sur Mars avec des métaux inconnus (enfin je suppose comme d'un shuriken et qu'il dispose de grenades pour le combat au corps à corps (comment n'y avoir pas pensé plus tôt. Qu'il est futé ce CAPTAIN AMERICA). J'allais presque oublier le plus important : Pour progresser il faut trouver un mot de passe afin de créer de l'antitoxine. Heureusement que les graphismes sont corrects ainsi que l'animation, car passé le 4eme étage le jeu devient impossible. La notice (Véritable mine d'information) précise bien : "L'homme qui est le symbole de la liberté et du rêve Américain, part pour le tube de la mort, sachant très bien qu'essayer d'immobiliser le missile de MEGALOMANN sera la tâche la plus difficile de sa carrière !" Pour ma part ce fut sa dernière mission car il n'est jamais sorti de ce tube de la mort ; la notice stipule tout de même : "Il possède des capacités athlétiques une force, une vitesse et une endurance supérieures à n'importe quel athlète olympique. Son endurance est phénoménale puisque le sérum élimine dans les muscles l'acide lactique provoquant la fatigue." Moralité le CAPTAIN AMERICA est un camé et qu'il ne vaut pas mieux que Ben Johnson sans sa dose d'amphétamine.



- TOTAL RECALL -

VOYAGE AU CENTRE DE LA MEMOIRE

T.R.NIC: Argh ! Méga-réunion de la redac' du CD pour discuter du sort de ce jeu puissamment moyen qu'est TOTAL RECALL, adaptation micro du film du même nom du célèbre Paul VERHOEVEN. Malgré ce titre élogieux, vous comprendrez bientôt que le jeu et le film n'ont finalement presque aucun rapport. Je pourrais me lancer dans une casse sans précédent mais je cède le clavier à un de mes illustres collègues.

YANN: Je persiste et signe en disant que si le jeu n'a presque aucun rapport avec le film, c'est que OCEAN n'a pas les droits du film, donc les scènes ne sont pas dans le même ordre! Et je le prouverai...

LONGSHOT: Avec tout le respect que je dois à YANN en tant que membre du C.D, arrêtes donc de dire des conneries ou des n'importe-quoi aux lecteurs de ce fanz! Sur ce,

T.R.NIC: Voir Shel s'envoyer sa dose de HARD, TRASH, HEAVY METAL, à 100000 décibels dans les oreilles grâce à son casque thermo-nucléaire couplé à son enrouleur (fausse ND YANN: hein, quoi, c'est quoi un enrouleur?) me fait penser (j'espère que vous avez suivi) à la musique que Jonathan DUNN a fichrement bien ratée dans ce jeu.

LONGSHOT: Et tout ceci pendant que SAYM, call him le savant fou, est dans son labo glauque et humide, pleinement occupé dans des manipulations génétiques entre un quickjoy et un quickshot II.

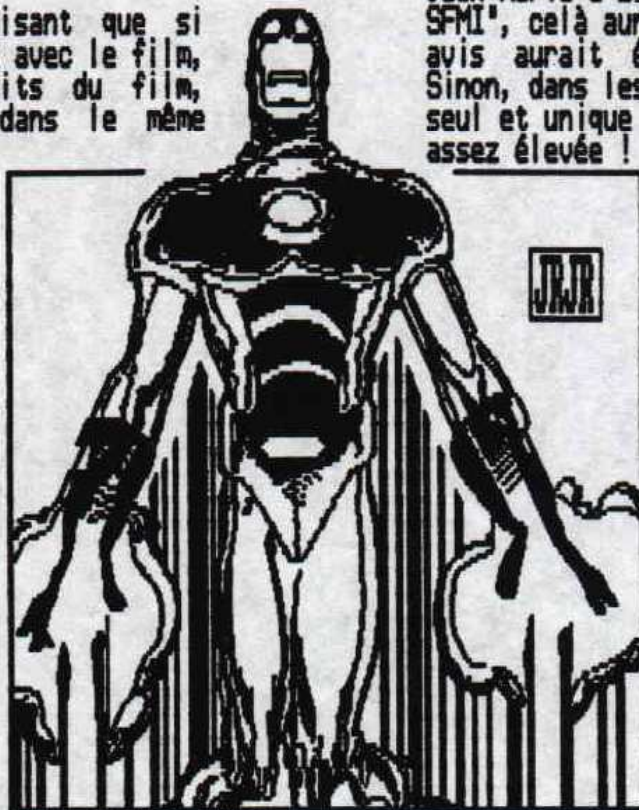
YANN: C'est ben vrai, ça...
T.R.NIC: Nous voilà revenus au temps des vachers dégénérés. Revenons au jeu ! Heureusement que je suis là pour m'occuper de ce test: les graphismes sont, comment dire, cubiques pour les personnages, un peu mieux réussis pour les décors. Ce jeu est composé de cinq parties... N'est-ce-pas LONGSHOT ?

LONGSHOT: Euh... Tout à fait T.R.Nic! Notons au passage que le jeu est divisé en cinq parties et non cinq comme vient de le dire Nic. La 1ère se déroule sur la Terre (ND T.R.Nic: ah bon?) et vous devez retrouver un certain nombre d'objets, tout en survivant à des dizaines de gardes armés ou non, en voulant surtout à votre peau! Le 2ème étant honteusement pompé sur le batman du même éditeur, se déroule dans une rue d'on ne sait où! Vous êtes au volant et c'est peu dire d'un

véhicule pouvant tirer sur tout ce qui bouge. Une fois que vous serez à la fin du niveau, vous devrez affronter dans un duel à mort un affreux tank horrible et cruel! ayant besoin d'eau (non je ne suis pas un végétal), je vous passe Shel.

Shel: Le jeu est nul. Fin de communication. Suivant.

T.R.NIC: Et voilà, encore un rédacteur neurasténique ! GATEAU !!!! Bon, les parties 1 et 5 sont identiques à la première et la 4ème ressemble étrangement à la seconde, tout ça avec des décors différents, tout de même ! Tout ça pour dire que dans toutes ces parties nous n'avons toujours pas trouvé les rapports existants entre le jeu et le film. A vrai dire le jeu se serait appelé "les aventures du petit Jean-Marie à Barbès" ou "SAYM rend visite à SFMI", cela aurait été la même chose et notre avis aurait été probablement plus positif. Sinon, dans les petits détails techniques, le seul et unique intérêt du jeu est sa difficulté assez élevée !



les notes:

Shel: 2/20 (pour la jaquette)

SAYM: 9/20

YANN: houlaaaaa ! Vous m'avez demandé trop !

LONGSHOT: 11,75/22

T.R.NIC: 12/20 (j'aime les jeux qui me résistent !)

la REDAC' EN FOLIE
(qui d'ailleurs passe son temps à s'envoyer des paquets de PEPITO à la gueule)

Et je le prouve...

Dans le JOYSTICK #19, page 54, ligne 2-6, dans l'encadré noir, en parlant de l'adaptation du film "The Blues Brothers". Je cite:

"En effet TITUS a réussi la performance de décrocher une licence d'exploitation pour les 2 personnages du film The Blues Brothers. Attention, une licence pour les personnages, pas pour le film lui-même, c'est pourquoi le scénario du jeu ne suit pas celui du film."

De là à penser que OCEAN fut dans le même cas de figure pour l'adaptation du film "Total Recall", il n'y a qu'un pas...

YANN

**"L' ARGENT FAIT LE BONHEUR,
LES FEMMES FONT LE RESTE"**

MB 8

- SUPER CARS -

LA COURSE DE LA MORT

Le voici, le voilà, le nouveau jeu GREMLIN est là!! Après une longue attente, après des jeux plus ou moins réussis (surtout moins!), c'est avec une certaine excitation (et crainte) que je chargeais ce tout nouveau jeu nommé SUPER CARS (titre, vous en conviendrez, très original!!). Et ma foi, je m'attendais à pire.

En effet, après un bref chargement et une page de présentation plutôt nulle, tellement nulle que je me demande pourquoi j'en parle... (ND SAYM: Et oui!! Pourquoi?)... voilà que j'atterris dans une rue (sans passer par la case départ!). Là, vous avez plusieurs possibilités: soit vous pouvez aller au garage du coin où, accueilli par une pulpeuse demoiselle (arrête de baver T.R.NIC!) vous pourrez acheter de multiples choses (comme des missiles, de l'essence, des pneus,...), soit vous pouvez vous rendre chez le vendeur de voitures, un mec très



propre sur lui, où vous trouverez sûrement la voiture de vos rêves (à noter que vous pourrez voir les caractéristiques des trois sortes de voitures disponibles) moyennant bien sûr la somme d'argent correspondante au montant (plus ou moins exorbitant, selon le modèle choisi!) qu'on vous propose et sachant que vous partez dès le début avec un capital de 5000 crédits, que vous devrez judicieusement utiliser si vous ne voulez atterrir à la casse avec votre voiture!! Car, si vous n'êtes pas un dégénéré mental (comme V... du GPA)(ND SAYM: VIRUS?), vous aurez compris que SUPER CARS est un jeu de voitures (ND LONGSHOT pour SAYM et les autres: cars en anglais signifie voitures!). Une fois tous vos achats effectués, vous pourrez vous lancer en piste: dans la classe 1 vous avez le choix entre 9 pistes (la première étant la plus facile et la neuvième la plus dure!). Vous voyez la partie du circuit où vous êtes, le scrolling bougeant avec votre voiture. Vous êtes opposés à trois adversaires (si on peut les appeler ainsi!) sans pitié, qui feront tout pour gagner! Je vous conseille fortement de vous payer les missiles "avant" et "arrière" afin de vous débarrasser de deux ennemis, qui une fois stoppés laisseront leurs débris sur la piste ce qui donnera lieu à de nombreuses péripéties!! Votre voiture dispose d'un blindage, ce qui lui permettra d'encaisser un certain nombre de coups, d'une certaine quantité d'essence et d'autres options qui une fois épuisées causeront votre défaite!! Une fois la course gagnée, vous aurez droit à une prime ainsi que des statistiques (temps moyen au tour, vitesse moyenne au tour, vitesse maximum, meilleur temps réalisé, etc). Si vous perdez, ne pleurez pas car le plus important c'est... de participer (en fait le plus important est de gagner!!) Alors, recommencez!! Certes, au premier abord le contrôle de votre voiture vous paraîtra impossible mais avec de la patience et de la persévérance vous arriverez à prendre des virages à fond la caisse et peut-être un jour, espérer devenir aussi bon que moi!!

Donc la place me manquant, me voici obligé de conclure: SUPER CARS est un jeu qui mérite toute votre attention et qui malgré quelques défauts, intéressera les fans de SUPER SPRINT et tous les autres, du moins je l'espère (et puis pour une fois que GREMLIN sort un bon jeu, un conseil: ACHETEZ LE!!!).

LONGSHOT

"La guerre civile américaine, qu'on appelle aussi 'Guerre de Sécession', fut la conséquence inévitable de la crise qui troubla, au milieu du XIXe siècle, les Etats-Unis, les divisant en deux groupes opposés. D'un côté, le Sud, avec son économie agricole fondée sur le travail des esclaves; de l'autre, le Nord, anti-esclavagiste et industriel."

● NORTH & SOUTH ●

"LONGSHOT VS SAYM"

Le jeu n'était pas encore chargé que déjà les hostilités avaient commencé:

SAYM: Je t'étaie quand je veux et en plus, sans entrainement!

'SHOT: ... Et moi, je te massacre rien qu'en jouant avec mes pieds!

Chose étrange, c'est SAYM qui décide de prendre le Nord, ce qui peut étonner, surtout que comme esclavagiste, il n'a pas son pareil. LONGSHOT, défendra donc une cause perdue d'avance, celle du Sud (ND 'SHOT: Quand tu veux!).

En première page, nous pouvons voir s'étaler un énorme Tatou (mammifère édenté venant d'Amérique du Sud, genre de T.R.Nic avec une carapace sur le dos), le célèbre logo de l'éditeur français, INFOGRAMMES. La 2ème page est animée: on peut voir la silhouette d'un soldat à cheval qui lance et joue de son clairon sur une "chouette musicale". Il faut alors choisir la langue dans laquelle le jeu va se dérouler (à savoir: anglais, français ou espagnol):

'SHOT: Prenons Français, SAYM comprend toujours pas l'Anglais!

SAYM: Je faisais de l'anglais alors que t'étais pas encore né! Alors, hein!

La page suivante représente les héros de la BD "Tuniques Bleues" de Lambil et Cauvin. Vous avez alors le choix des premières options comme la redéfinition des touches des 2 joueurs. Viennent ensuite les options principales: 3 degrés de difficultés qui varient avec le grade des joueurs (lieutenant, commandant & général); des dangers humains comme l'Indien et le Mexicain qui vous attaquent lorsque vous restez trop longtemps sur leur territoire (rassurez-vous, ça n'arrive pas souvent!), ou naturels, comme l'orage qui bloque les armées occupant un Etat (à noter que l'orage bouge, ce qui est assez normal); la possibilité d'obtenir des renforts par bateau (en Janvier, Mai et Septembre); l'année à laquelle commence la guerre (1861, 1862, 1863 et 1864), sachant que chacune correspond à une situation de départ différente, la composition des armées et l'Etat dans lequel elles se trouvent; les joueurs aimant les séquences arcades garderont les batailles, alors que pour ceux privilégiant le côté wargame du jeu la supprimeront (l'option arcade), le CPC



décidant alors de l'issue des batailles (sorte de Loto). Pour quitter ce menu, et commencer une guerre impitoyable et cruelle, il ne vous reste plus qu'à cliquer sur la valise du photographe, qui immortalise cet inoubliable moment (si vous voulez le faire rire, chatouillez lui le luc! Je sais, c'est dégoûtant! Non mais!).

Après un court chargement et avoir retourné la disquette, l'écran principal du jeu s'affiche, écran représentant les Etats-Unis d'Amérique et leurs différents Etats (cet écran s'affichera de nouveau après chaque action). Après chaque action, 1 mois s'écoule et après 12 mois, chose bizarre, le calendrier prend 10 ans au lieu d'1. Les armées sont représentées par un soldat, bleu pour le Nord et gris pour le Sud. Le déplacement s'effectue d'une case à une autre (sauf quelques exceptions). Quand deux armées sont sur le même territoire, c'est l'affrontement. Nous avons alors trois décors possibles: la plaine (arbres et cailloux), le canyon (un pont naturel et un autre artificiel le surplombent) et la rivière (un pont et un gué pour la franchir). Une armée se compose de 3 cavaliers qui peuvent s'arrêter mais pas revenir en arrière et chargent sabre au clair, six fantassins qui peuvent reculer, tirer au fusil (pas trop loin), qui peuvent changer de formation et finalement, d'un canon, dont la longueur du tir est réglable, mais, hélas, aux munitions limitées et qui peut seulement monter ou descendre. Pendant le jeu, il est possible de

réunir deux ou trois armées simples en une seule armée, ce qui vous donnera alors une supériorité numérique non négligeable.

SAYM: Viens t'la mettre, p'tit con...

La première bataille commence et a pour enjeu le territoire qui apporte les renforts par bateaux.

SAYM: C'est une première victoire du Nord par annihilation totale de l'ennemi!

Nous remarquerons que l'animation, assez bonne, devient de plus en plus rapide au fur & à mesure que le nombre de morts augmente sur le champ de bataille. SAYM, pour ne pas s'arrêter en si bon chemin et fort de cette victoire, décide de prendre un fort sudiste. L'enceinte du fort sert de décor de fond sur un scrolling de gauche à droite. Le soldat attaquant le fort à lui tout seul possède 4 couteaux et ses poings pour se défendre contre 10 soldats ennemis avec les mêmes armes que lui. Des chiens de garde viennent aussi en sens inverse pour le stopper. Des caisses de dynamite lui exploseront en plein visage s'il les percute. En bas de l'écran, une chaussure courant après une horloge ou la devantant indique si le soldat est en avance ou en retard. Le but est de descendre le drapeau du fort pour empêcher les renforts d'arriver. SAYM échoue d'une manière assez lamentable et se déclare "dégouté". Il avancera comme excuse que "les commandes sont pas terribles pour le fort". Propos démentis par SHOT un peu plus tard lors de l'attaque du fort Nordiste par lui-même, attaque survenant après un "repli honteux de l'ennemi" sur le champ de bataille. Son style est différent et fluide. C'est après avoir fini le parcours largement en avance qu'il déclare: "Les commandes marchent très bien!".

SAYM: je ne comprends plus,, je n'avais jamais perdu au fort avant... Notons au passage que SAYM avait pourtant triché avec son FREEZER en gelant le personnage mais pas le temps.

SAYM: Bricolage artistique, voir CROCO PASSION. Il récidivera plus tard avec plus ou moins de réussite.

SHOT (après avoir manqué de prendre un nouveau fort nordiste): il a cassé le rythme du jeu en actionnant le PAUSE MODE! (NDY: Ouiin, c'est pas juste!)

L'attaque du train est une variante de celle du fort. Elle est presque identique, excepté le fait que l'action se passe sur le toit d'un train. Le soldat doit premièrement monter sur le toit du train (ce qui n'est pas évident, vu que le soldat ne peut remonter qu'au début ou à la fin d'un wagon). Après vous être débarassé des soldats ennemis, et être arriver au bout de la locomotive sans que le temps soit écoulé, les sacs d'or de ce train seront à vous.

Puisqu'on parle de sacs d'or, lorsque vous avez cinq sacs d'or, vous obtenez une armée simple en renfort que vous placerez près de vos forts, et si vous n'en n'avez plus, près de vos terrains. Le Nord (SAYM) finira par vaincre après avoir battu toutes les armées sudistes. On ne refait pas l'histoire! Au fait, pour obtenir ces fameux

sacs d'or, il vous suffit de relier deux de vos forts. C'est alors qu'un train fera le voyage, vous apportant un certain nombre de sacs. Le but du jeu consistant à posséder le plus de terrains possible et donc ainsi, un plus grand nombre de sacs d'or et donc d'armées. Facile, non?

SHOT: J'ai été honteusement arnaqué et je veux une revanche! On va la jouer tactique puisque la force brutale ne marche pas.

SAYM: T'as aucune chance, je vais te les couper!

SHOT: Pardon?

SAYM: Les renforts!

Une nouvelle partie commence, les batailles se suivent & se ressemblent mais malgré ce que SAYM avait déclaré, SHOT reçoit vite...

SAYM: Naan! Pas les renforts!

Et SAYM se retrouve à quatre armées contre deux et se fait réellement massacrer en perdant trois batailles sur trois! Donc, cette deuxième partie se termine par la victoire du Sud.

SAYM: Je t'aurai! J'demande la belle!

SHOT: Ok, bub! Mais je te préviens, après tu ne viendras pas pleurer!

Troisième et dernier chargement, quoi qu'il arrive... L'atmosphère est lourde, la tension monte rapidement. LONGSHOT, n'attendant pas le réveil de SAYM, s'empare du territoire donnant les renforts par bateaux suite à une bataille facilement gagnée par le Sud. Sentant la défaite arriver, SAYM engage les négociations:

SAYM: J'attaque ton train si tu ne me laisses pas le bateau...(air bien connu)

LONGSHOT répond aux menaces de SAYM en jetant une armée double sur une pauvre armée simple du Nord qui trainait par là.

SAYM: Argh!!! Je suis... mort... ("j'ai perdu ma concentration, je n'ai plus goût à la vie"). Ça devenait franchement inégal: deux canons, douze fantassins et six cavaliers contre un fantassin nordiste! "Sans parler qu'avec deux fantassins, il m'a massacré une armée simple!".

Bon, il faudrait penser à finir ce test qui s'étire en longueur! En lui-même, et d'après un avis général, le jeu est très bon! S'en suit des remarques cueillies à chaud: les séquences d'arcades, qui constituent le pôle attractif du jeu, sont bien faites et rigolotes (malgré la présence de quelques bugs que l'on qualifiera de dérangeants!), les musiques sont "gentillettes" mais "agaçantes à la longue", des soi-disants



défauts dans les commandes, d'après SAYM (celui qui a perdu, quoi!), l'ordi, contre qui on peut jouer, est vraiment nul, la victoire complète et totale de LONGSHOT (qui a décidément beaucoup de chance...), qui, suite à sa victoire, disait de SAYM que "c'était un adversaire fair-play et valeureux" alors que SAYM était plongé dans un profond désespoir, disant que c'était "dégoutant et écoeurant!".

LONGSHOT, SAYM & YANN

- THE BOSS -

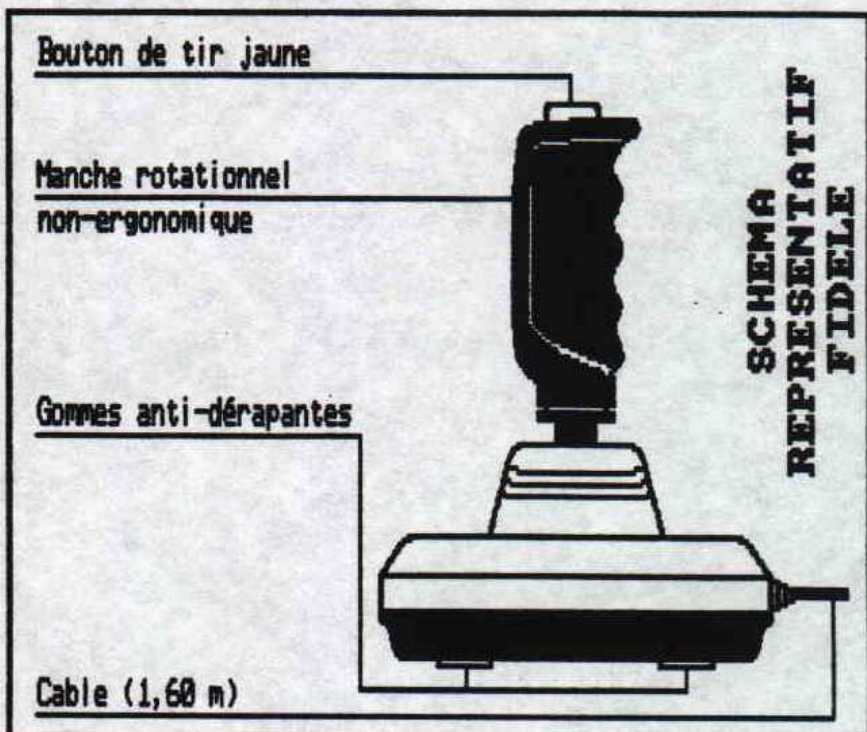
SHel: BO-BOSS !!!

Je vais poursuivre en lançant un appel désespéré aux lecteurs du CD: J'aimerais savoir s'il existe un logiciel de dessin plus performant qu'OCF Art Studio et si oui où le trouver, merci d'avance. Les tests se suivent et malheureusement se ressemblent bien souvent. Alors que Yann (Je ne sais quel pseudo utiliser pour ce numéro) et les autres ont fait un test façon résumé sportif, T.R.Nic (The Racketeur) de son côté doit faire une solution complète de Prince of Persia (Enfin, je m'avance peut-être!). Je vais faire un test sous forme télégraphique ou peut-être sous la forme d'un questionnaire du genre: Trouvez-vous ce jeu: très bon; bon; passable; mauvais; carrément nul. Ajoutez les mentions inutiles. Rassurez-vous je ne ferai rien de tout ça, cette fois-ci du moins.

Alors que LONGSHOT se tape des délires quasi mystérieux (ND SAYM: quasi?) en faisant des parties de Psycho Pigs, je vais tenter de tester un Joystick. Le Joystick en question c'est le mondialement connu "The Boss", fabriqué il y a de cela des millénaires afin peut-être pas, mais il demeure néanmoins le joystick ayant le meilleur rapport qualité-prix. En effet pour la modique somme de 120 FF TTC vous pourrez vous payer le luxe de le jeter dans les escaliers, de marcher dessus, etc... Bien que ce ne soit pas l'utilisation appropriée ça calme les nerfs. Parlons maintenant de précision, il faut avouer que ce n'est pas la qualité majeure de ce joystick, ne possédant ni microswitchs ni bouton de tir automatique (rigoureusement inutile sur un strad car dans cent pour cent des cas il ne fonctionne pas), les contacts se font sur des lamelles de ferrailles. Je ne pense pas que l'on puisse parler de Design futuriste ni même aérodynamique, sa forme s'apparenterait plutôt à une manette de jeu d'arcade avec l'emplacement des doigts en plus. Les ventouses y sont remplacées par des anti-dérapant ce qui d'après moi n'est pas un mal car lorsqu'un joystick se colle à un coin de table alors que l'on ne le veut pas, il faut s'y mettre à deux pour le décrocher.

Résumons nous: Ergonomie: pas terrible, pas de ventouse, prix raisonnable, indestructible

mais hélas pas très précis. J'y pense maintenant le retour au point mort se fait en souplesse, le joystick a en effet une "conduite" très souple, ce qui n'est pas le cas des derniers joysticks où des ressorts ramènent la manette à son point mort vitesse grand V ce qui occasionne parfois des pertes de contrôle. Je pense avoir tout dit. Boss est LE Joystick à posséder. Pour moi c'est Boboss ou rien. L'essayer, c'est l'adopter. Malgré tout, rien ne vaut les traditionnelles touches du clavier.



qui est aussi
l'auteur du test
de CAPT'AMERICA.

Et un clin
d'oeil pour:

qui nous est
d'un grand
secours!

m2i
21, rue Albert 1er
17000 LA ROCHELLE
46-41-88-58

Ce mois-ci, je ne savais pas du tout de quoi j'allais vous parler dans la rubrique BD du CD : les rayons de la librairie Grefine étaient aussi remplis qu'un tests de SHEL, les assez rares nouveautés ne m'intéressaient pas vraiment, et de plus, on ne trouvait plus un seul exemplaire du Journal de MICKEY ou de PIF! Bref, j'étais dans le caca, d'autant plus qu'il fallait à tout prix donner un article à notre rédac'en chef, sans quoi le Croco ne tarderait pas à devenir annuel! Heureusement pour vous, j'avais gardé une carte dans ma manche! J'allais parler (encore, disent déjà certains!) de comics... mais duquel?

En effet, il ne me restait plus qu'à présent choisir le comics que je devrais "tester" (comme le dit si bien SAYM, espérons que cet article ne sera pas aussi scandaleusement censuré que l'a été celui de X-FORCE !!!!!) pour le CROCO et pour vous plus particulièrement. Mon choix était déjà fait et mon article tapé, quand SAYM me téléphona pour me dire que la scannérisation de la couverture d'un Spider-Man que je lui avais filé était géniale et qu'il la passerait pour la cover du CD #17 (ND SAYM: je tiens, d'ailleurs, à remercier LONGSHOT pour tous les dessins et les nombreuses autres choses qu'il me donne, je dois vous dire qu'il est très généreux)(ND VRAI SAYM: c'est vrai, mais alors quel boulot pour ces scan's!!). Ainsi, dans un effort de logique et de cohésion, je décidais de refaire un article qui porterait sur un des super héros les plus connus en France, vous avez bien sur deviné, je parle de SPIDER-MAN. Pour un amateur, le choix s'arrêterait là, mais pas pour moi! Il existe quatre séries SPIDER-MAN aux USA: "WEB OF SPIDER-MAN", "SPECTACULAR SPIDER-MAN", "AMAZING SPIDER-MAN" et "SPIDER-MAN". Mais les fidèles lecteurs du CD savent sûrement de quelle série je vais parler puisque j'en ai déjà parlé! Eh, oui... Il s'agit de "SPIDER-MAN" tout court, la plus récente série de SM, dont le number one, sorti en août 1990, détenait le record de vente mondial des comics avec 2.5 millions de numéros. Cette série est beaucoup plus intéressante que les autres et ceci en de nombreux points... vous vous demandez pourquoi et vous n'avez pas tort!!! Et oui, pourquoi?!

En fait, la différence qui existe entre cette série SPIDER-MAN et les trois autres est assez simple et je vais tenter de vous l'expliquer (il paraît qu'à la rédac' peu de gens comprennent ce



que je dis! M'enfin!): "WEB" et "SPECTACULAR" SM sont réalisés par les mêmes personnes depuis dix ans, or ils ne sont pas géniaux du tout! Pour le "AMAZING", c'est le dessinateur qui n'assume pas du tout! Quant à "SPIDER-MAN", tout est génial! Oui, c'est possible! À peine croyable mais vrai! Le maître d'oeuvre de ce comics est un canadien, agé d'une vingtaine d'années qui fit ses débuts avec le numéro 298 d'"AMAZING" comme dessinateur invité. Très rapidement, c'est-à-dire au #300, il devient le dessinateur régulier de la série. son succès en tant que dessinateur, bien qu'en étant à ses débuts, est immédiat et énorme! Au fur et à mesure des numéros, son style s'affirme et il va créer "SON" SPIDER-MAN: les yeux de son masque occupent les trois quarts du visage, des toiles d'araignées "spaghettis", costaud mais pas trop baraqué, un sens de l'humour assez particulier, une femme, Marie-Jeanne ou MJ, sexy ou toujours dans des tenues affriolantes, etc... Grâce à lui, les ventes d'"amazing" et les cotes des épisodes qu'il fait vont rapidement monter. Mais au fait, je ne vous ai pas toujours dit son nom et son nom est Todd Mac FARLANE! Donc tout semblait aller le mieux possible dans le

meilleur des mondes, quand, au #328, sans donner aucune explication, Mc FARLANE disparaît... et ceci pendant trois ans!

Trois longues années pendant lesquelles on ne verra plus rien de lui, si ce n'est un numéro de HULK par ici, un numéro de DAREDEVIL par là et quelques covers! Mc FARLANE est-il mort? Non, ce n'était pas vrai, mais que faisait-il alors? Son éditeur avait pour rêve de faire de SM le comics le plus lu sur la planète et quand un beau matin Todd lui téléphone en lui disant qu'il revient, tout semble arrangé... Mais c'était aller bien vite! Todd Mac FARLANE étant une star, il exige d'avoir son comics où il veut (quasiment) tout faire: scénario, dialogues, dessins, encrage et même s'occuper de la rubrique courrier! MARVEL acceptera son offre et ainsi naquit la quatrième série de SPIDER-MAN, qui connut le succès que vous savez. Une des différences se situe donc au niveau de la qualité, le "SPIDER-MAN" étant sans problème supérieur aux autres séries. Mais Mac FARLANE a voulu faire de sa série, une série à part entière. Si bien qu'il a fait des scénarios que je pourrais qualifier de "hard" avec du sang partout, des cadavres, une atmosphère noire et tout ce qui va avec! Bien qu'étant apprécié par une majorité de lecteurs, les scénarios, trop violents ont choqué beaucoup de lecteurs, qui ne se gênent pas pour le faire savoir. Résultat, Mc FARLANE quittera sa série avec le #16 alors qu'il comptait s'installer pour un bon bout de temps!

J'espère que vous apprécierez la cover du CD qui vous donnera un (léger) aperçu du travail de Todd Mc FARLANE. Au cas où certains d'entre vous seraient intéressés par la série "SPIDER-MAN", vous pouvez trouver tous les trois mois un album de quatre épisodes chez tous vos libraires. Mais attention, après avoir goûté à Mc FARLANE, les autres séries Spider-Man vous paraîtront fades! Enfin, pour finir, je vous dévoile un scoop pour le CD: Mc FARLANE sera le dessinateur d'une mini-série de quatre numéros PREDATOR contre BATMAN qui sortira chez DC avant décembre et qui devrait être, espérons-le, suivi assez rapidement d'une version française de qualité.

LONGSHOT

Librairie Gréfine



17, rue St YON
17000 LA ROCHELLE
Tel: 46.41.46.85

FORCE

Au moment où vous lirez ceci, vous serez ravis d'apprendre chère(s) lecteurs et lectrices du CD que le numéro 1 de X-FORCE est enfin disponible à la vente sur toute la planète!!! Après une attente (que certains qualifiaient d'interminable) de trois mois, un des comics les plus attendus de cette année 1991 est enfin sorti pour notre plus grand plaisir à tous (hein Fred)!!! Je sais, vous allez dire que je me répète, que je deviens vieux et sénile, voire même grabataire ou lobotomisé (tel notre rédacteur en chef...), je suis tout simplement heureux d'avoir entre mes mains un exemplaire de X-FORCE #1!!!

Pour ceux qui ne suivent rien si ce n'est le Journal de Mickey (hein SHEL), pour ceux qui restent au fond de la salle près du radiateur pendant que je parle (hein T.R.NIC), pour ceux qui ne comprennent (presque) rien à l'anglais et encore moins à l'américain (hein SAYM), pour ceux que cela intéresse (merci YANN) ainsi que pour les lecteurs du CD, je vais vous parler aussi brièvement que possible de cette nouvelle série de MARVEL sortie en juillet. Il faut tout d'abord savoir que X-FORCE succède au NEW MUTANTS, qui s'était arrêtée avec le numéro 100, numéro dans lequel une nouvelle équipe était formée. Ensuite, X-FORCE correspond à un changement radical dans la mentalité du comics: fini les gentils qui ne veulent pas faire du mal aux méchants, maintenant on va faire des dégâts. En clair, y'a pas intérêt à les emmerder (diantre, quel langage!)!!! Ce changement d'état d'esprit va aussi bouleverser les autres équipes de mutants (X-MEN, qui vont se séparer en deux équipes, X-FACTOR et EXCALIBUR), d'ailleurs aux U.S.A, ces bouleversements sont intitulés "MUTANT GENESIS" ou si certains préfèrent "la genèse, les origines des mutants". L'équipe de X-FORCE est actuellement constituée de sept membres: CABLE, FERAL, CANNONBALL, BOOM BOOM, DOMINO ET WARPATH. CABLE qui est leader de l'équipe est un homme puissant et tout aussi mystérieux, qui se démarque par sa mentalité. Il a joint les NEW MUTANTS dans le numéro 87 et depuis fait l'objet d'un véritable engouement aux USA (l'épisode dans lequel il apparaissait, qui date de deux ans, acheté 10 francs, en coûte désormais 180!!). DOMINO semble être une amie intime de CABLE et reste tout aussi mystérieuse puisqu'on ne sait absolument rien de ses origines! De plus, elle ne semble pas posséder de pouvoirs spéciaux!! CANNONBALL, qui est le seul à faire partie de l'équipe d'origine possède, lui, le pouvoir de voler tout en étant invulnérable.



BOOM-BOOM, sa petite amie, elle a la spécificité de créer de mini-bombes à retardements et possède un physique... hum, plus qu'avantageux... comme ses camarades DOMINO et FERAL d'ailleurs!!! Voilà que cela intéresse T.R.NIC tout d'un coup. Allez savoir pourquoi? Après nous avons WARRPATH, le gros baraqué de l'équipe dont les pouvoirs sont uniquement physiques mais ne lui dites pas qu'il est un imbécile sinon vous risqueriez de le mettre en colère!!! Quant à FERAL, ce n'est qu'une copie revue et corrigée de WOLVERINE et de SABRETOOTH. Pour finir, j'ai gardé le meilleur pour la fin, il y a SHATTERSTAR, un extra-terrestre venant d'une dimension parallèle qui a été créé génétiquement pour faire la guerre, de plus il maîtrise la chance comme un de ses ancêtres déjà venu sur Terre et qui se nomme LONGSHOT!!! Voilà donc pour ces quelques personnages et de la petite histoire.

Quant à la partie artistique nous devons X-FORCE en majeure partie à Rob LIEFELD, un des mégastars des années 90 et sûrement des années à venir. Comme cela est actuellement très à la mode dans le monde impitoyable des comics, Rob s'occupe des scénarios, des dessins et de l'encre mais le domaine où il excelle plus particulièrement reste le dessin! D'ailleurs, il est considéré par beaucoup (sur tout par mon ami Fred) comme un pur génie malgré qu'il y ait de nombreux bruits qui courent disant qu'il calquerait ses dessins sur des déjà existants!!! M. LIEFELD, transfuge de chez D.C. a été véritablement découvert dans le NEW MUTANTS numéro 86

où il devenait le dessinateur régulier de la série après avoir été dessinateur invité de X-FACTOR 40 et de UNCLEY X-MEN 245. Son succès fut quasi immédiat, si bien qu'il devait s'emparer du scénario au numéro 98 pour finalement avoir son comics!!!

Vendu à 7 millions d'exemplaires, battant ainsi le record de vente mondiale qui était détenu jusqu'ici par le SPIDER-MAN de Mc FARLANE, X-FORCE s'affirme déjà comme étant une des séries principales de MARVEL, Rob LIEFELD s'ouvrant ainsi la porte du succès (et de l'argent). Gageons qu'il ne s'arrêtera pas en si bon chemin (pour la petite histoire, le numéro 1 a été vendu uniquement sous un plastic bag avec dans chaque édition un autocollant des membres de l'équipe, il n'y a que les américains pour faire ça!!!). (X-Force - Marvel - 10 francs)

LONGSHOT

LE TITRE
 ET MOI?
 GREAT THINGS
 (GREETINGS)
 SKB DEMO II - 81%
 DE LA FIN
 LE MOI

**DES MOTS, OH QUE
 C'EST BEAU !**

Je suis ZZTOP (graphiste et un peu coder), j'ai déjà quelques démos à mon actif: MISSIPI DEMO, MICRO DEMO et dernièrement METAL SCREAMMER. C'est d'ailleurs bien pour ça que je m'occupe de cette rubrique!
 Voilà, j'attends vos critiques, suggestions, etc... BYE.

YNEXIS (PARADOX), WHIRLWIND (ANEKHOU), AST SYSTEM, DR FELIX (AMS' DEM), L.B.C (GENERATION CPC), TOM & JERRY (GPA), I.N.O (READ ONLY), J-CLAUDE, STARMAN (AMSTUS), SKF & MIG (VIRUS et UNIX), BENJY et STROOKI (NEW AGE), VIRUS (GPA), le GPA, PARADOX, UNIX, MALIBU CODERS, GENESIS, SCANLINE (MURPHY), CRADOS CRACKER'S, BAM BAMS.

L'équipe du SKB est de retour... Après SKB DEMO I, qui était pas trop mal, voici la seconde démo de même nom.

Elle occupe une face entière mais quelle face! Trois parties démentes dont un menu tout aussi cool!... Niveau programmation, rien à redire: c'est génial (rasters en folie et scrolls hard à la pelle). Encore en plus (ND SAYM: et oui, ça se dit dans leur trou...), il y a de très bonnes idées.

CODE: 18/20
 GFX: 13/20
 TEXTE: 15/20
 RICHESSE: 18/20
 APPRECIATION PERSO: 17/20
 REMARQUES: A posséder absolument.

Une petite critique: ça manque de graphismes dans certaines parties. A part ça, je pense que cette démo mérite vraiment de faire partie de votre démothèque.

Bon voilà, c'est fini pour ce numéro. Toutes les démos testées sont disponibles chez votre swapper favori c'est-à-dire moi! Pour commander une ou plusieurs démos, envoyez un timbre à 4FF plus une disquette à:

LEGALIC GREGORY
 12, ALLEE DES TAMARIS
 57600 FORBACH

J'en profite pour faire de la pub pour un super fanz sur disquette:

AMS' DEM
 VINCENT RENAUD
 17, SQUARE DE RE
 78310 MAUREPAS

* Avant tout, sachez qu'au moment où vous lisez ces lignes, la METAL SCREAMMER est finie! "Ouais et alors?", me dites-vous! Sachez également que cette démo a été faite par moi (ZZTOP) et YNEXYS (de PARADOX, il m'a aidé à faire les graphismes)... Une seule chose: procurez-vous la!

* Comme vous le savez tous (enfin je l'espère!), il y a eu un meeting chez BMC (du GPA). Pour en savoir plus sur ce meeting, achetez, volez ou empruntez AMSTRAD 100p100. On attend de ce big meeting: LOBOTOMIA DEMO 2 et la démo d'OVERFLOW.

* D'après VIRUS (GPA), la CUDDLY DEMO devrait sortir vers décembre. Argh, encore du retard... Mais je pense que ça vaut le coup car elle s'annonce superbe! On attend aussi EXCTASY DEMO (GENESIS) et PARADISE DEMO (PARADOX)... Il ne vous reste plus qu'une chose à faire: ATTENDRE!!

* ANEKHOU est maintenant composé de quatre membres: MOAH (coder), SOXXE LEDELA (coder), ALF (swapper/"fanzineur" -> ANONYME FANZ) et le petit dernier WHIRLWIND (un très bon coder). Je pense recevoir d'ici peu la SMURF DEMO (tirée de "MEETING DRAPEAU NOIR") faite notamment, par ANEKHOU et d'autres...

* Dernières nouvelles toutes fraîches: je fais également parti de PARADOX ainsi que DEMONIAK.

* Virus s'achève (MIG & SKF ont trop de boulot) et le numéro 4 ne sortira pas. L'intro de VIRUS est quand-même disponible.

Voici donc la première méga-démo de l'allemand BTA... Hum, à première vue cette démo n'est pas mal du tout: six parties en tout, une bonne programmation (surtout dans la dernière partie qui ressemble à une partie de la TERRIFIC DEMO), des graphismes moyens... Les musiques sont très bien choisies et celle de la première partie est même retransférée d'AMIGA... En conclusion, je dirais que ça vaut la peine de sacrifier une face d'une disquette (pourtant si chère!) pour une aussi bonne production. Il faut voir aussi que BTA l'a faite seul et ça représente un boulot monstre! Dommage que certains textes soient en allemand...

CODE: 15/20
 GFX: 13/20
 TEXTE: 13/20
 RICHESSE: 19/20
 APPRECIATION PERSO: 17/20
 REMARQUES: Impossibilité de la

copier à cause d'un secteur bizarre.

Dans cette rubrique, c'est vous, lecteurs, qui votez pour les 5 meilleurs dans chaque catégorie. Ecrivez moi vite (et nombreux?). Cette fois-ci, c'est quelques démomakers qui ont voté...

TOP GFX:

TOP CODER:

- 1- MIG
- 2- SKF
- 3- MOI et YNEXIS (pas de jaloux)
- 4- ELDRIK
- 5- ZEBIGBOSS

- 1- LONGSHOT
- 2- SYNTAX ERROR
- 3- NAC
- 4- FRED CRAZY
- 5- WHIRLWIND

NEWS EN FOLIE
 RTA DEMO - 77%
 LES TOPS

DEFONCE-TOIT

Que ceux qui ont compris ce jeu de mots stupide et putride (BEURK !) à la fois, écrivent au C.D. parce que moi, j'ai pas compris. Quand aux autres, brûlez des cierges, ça viendra !

Intro nulle pour un DEFONCE nul puisque mes collègues ont profité lâchement de mon absence pour prendre possession de ma rubrique préférée et la remplir de quelques bêtises ineptes et sans intérêts que vous trouverez plusieurs lignes plus loin.

Au menu ce soir :

-comme apéritif, il serait de bon goût de prendre une liqueur de T.R.NIC préparée par notre spécialiste: Yann.

-une salade composée assaisonnée à la sauce Longshot et relevée au Yann.(vous savez ? cet aromate réputé pour ses vertues aphrodisiaques!)

-comme plat de résistance, une défense assidue d'un certain STARFOX servie par notre 'SHOT national.

-nous vous proposons enfin pour le dessert la spécialité du chef: une défonce ragougnassante fourrée au T.R.NIC plus, peut-être, quelques extras.

BON APPETIT !

T.R. NIC

L'AFFAIRE TR NIC = LE PROCES

Je sais qu'il ne faut pas remuer la merde parce que ça pue, mais une promesse est une promesse alors vous allez avoir droit à un "Défonce ?" spécial T.R.Nic. Certains diront que ce n'est pas beau du tout de ma part de tirer sur une ambulance, mais cet article n'est pas là pour l'achever, juste pour qu'il me réponde dans le prochain C.D., remplissant ainsi une bonne page de "sa" rubrique, qui serait vide sans ses propres articles (je vais en entendre parler de cette affirmation...).

Tout commença pour la parution du #10 ('SHOT m'a converti aux #!) dans lequel T.R.Nic écrit ses tout premiers articles. Nous passerons sur la sombre histoire de poulet (était-il poursuivi par la police? faisait-il parti de la Mafia? de la Maggia? de la Cosa Nostra? du McDonald d'à côté?). X-cusez moi, la rentrée fut TRES dure. Bref, dès son premier article (KNIGHT FORCE) le ton était donné: "mais qu'est-ce que je raconte là?". Cette question est peut-être bien une des seules intelligentes qu'il posera dans sa vie (avec "To be or not to be, that is the question". Mais là la question ne se pose même pas, je lui conseillerais la 2eme solution). Une de ses occupations favorites dans ses articles c'est de foutre des faux ND des copains et des vrais NDNic dans ceux des autres. Je doute qu'il



A QUI LE TOUR ?

Il y en ait une seule de vrai dans le test de GHOSTBUSTER II exceptées celles de SAYM. Dans un autre registre (c'est très Dechavianien tout ça, on passe d'un sujet à un autre, n'ayant aucun rapport entre eux et sans transition, je sais, c'est parfois crispant), sa paresse légendaire qui passe inaperçue comparée à celle de SHEL mais qui existe quand même: C.D.#11, il venait juste "de boucler GHOSTBUSTER II", son 2ème test en tout et pour tout mais il signe quand même "T.R.Nic, très fatigué". Je vous livre telle quelle un superbe exemple plus que significatif de la syntaxe revue et corrigée par l'accusé, C.D.11-p.8: "presque autant que lors du match Cameroun-Angleterre où ces cons d'anglais qu'à cause d'un penalty pourri". Mais qu'est-ce qu'il a bien pu vouloir dire par là?!? Notons tout de même la création de "sa" rubrique ("créée par moi, écrite par moi et conçue par moi". Que la modestie t'étouffe.). C'est peut-être le seul bon point que je lui accorde parce qu'il m'a ainsi fourni du boulot. Si il y a bien une chose que je ne ferais plus c'est le laisser taper un de mes articles! Mon premier bébé... article pardon (NIGHT HUNTER, C. D.#14-p.8,9,11) a été saccagé par ce sauvage qui a rajouté des ND et des erreurs! La moitié des gags devenus incompréhensibles, le texte charcuté par SAYM et

**DEFONCE TOUT
COU PRESQUE !]**



**C'EST AVEC CA
QU'IL FAUT DEFONCER NIC!**

YANN: Il fait beau, TRES beau ! Il fait chaud, TRES chaud ! Pour pas faire comme tout le monde, 'ce pas, mon éminent collègue 'SHOT et moi-même avons décidé de nous enfermer dans le Temple du Comix (traduction: sa chambre) pour vous concocter un épisode de la guerre inter-rédactionnelle du C.D !

LONGSHOT: Salut, chers lecteurs! Nous nous trouvons dans mon temple, mon très compétent confrère et moi-même, dans le but de dévoiler au grand jour tous les ténébreux scandales du C.D (vous verrez, vous allez être servis!).

YANN: Nous allons donc commencer avec SAYM le rédac'chef de service, qui ne lit la plupart du temps que les 1/7 de nos articles. Afin de démontrer mes propos, prenons le C.D 16 page 3 où l'article annoncé par T.R.Nic, n'a JAMAIS existé! Faute aux torts partagés: à Nic

mon dessin inverse par SHIN, on peut dire que je m'en souviendrai de mon apparition au C.D. Survient alors l'affaire de l'édito pompé qui couronnera une carrière qui était pourtant déjà bien remplie. Rappelons les faits. Par des moyens plus ou moins détournés (chantage? pot de vin? escalope de saumon sauce à l'oseille? quelle heure peut-il bien être, j'ai une de ces faims!?!), l'accusé, mesdames et messieurs du jury, obtient de SAYM, le rédac'chef attitré du C.D., d'écrire l'édito du #15. Et c'est là que tout bascule dans l'horreur mesdames et messieurs, un aller simple pour la quatrième dimension, il nous refait FREDDY XXIII à lui tout seul, trainant ainsi la réputation de cet honnête fanzine dans la boue, aimé et respecté de ses confrères et brisant l'avenir de ses camarades. Oui, mesdames et messieurs, voici l'homme par qui le scandale arriva! Il avait tout simplement et ignoblement plagié un édito de Mad Movies par le célèbre JPP! Mais le plus grave, mesdames et messieurs, c'est que la supercherie ait été découverte! Mais pas par n'importe qui! Par CPC INFO qui a une diffusion nationale! Je rappellerai pour mémoire qu'à cause de cela le C.D. a du s'arrêter, SAYM ne pouvant supporter cette réputation de pompeur qui collait maintenant au fanzine. C'est pourquoi, mesdames et messieurs, je ne vous demande pas l'emprisonnement à perpétuité mais la peine capitale (oui mesdames et messieurs, la mort!), seul chatiment à la mesure pour cet acte ignoble. Je vous remercie." Non content de s'être fait prendre, il en rajoute! C.D.16-p.12: il essaye de nous faire gober une histoire incroyablement comme quoi ce serait un nouveau jeu: "De quel journal ceci est tiré?". J'espère que c'est du second degré destiné à se moquer de lui-même (ce qui est nettement plus marrant), parce que personne ne croira une telle excuse cousue de fil blanc. J'ai une idée à te proposer pour te débarrasser de tes "p... d'originaux": pourquoi ne pas les rendre à ceux à qui ils appartiennent? hein? Rends moi celui de SHADOW WARRIORS, ça t'en fera un en moins. Il y a une chose que j'ai pas vraiment apprécié dans le #15 p.3, en début de mon article il a trouvé ça malin de rajouter "LES PETITS DEBUTS D'UN FUTUR MINUS, YANN". Le "MINUS" en question te remercie et te réponds: Va te faire voir chez les grecs pour rester poli (SAYM m'autorise à passer la version HARD, donc: Va te faire enculer!)

Allez ZOU! J'arrête parce qu'il y en a vraiment trop et que j'ai pas que ça à foutre. Imaginez une seule seconde qu'il devienne rédac'chef à la place de SAYM: qu'elle différence y a-t-il alors entre le C.D. et le Viet Nam? Aucune. Pourquoi je vous parle de ça? Parce que le dessin du 16, "Je veux être rédac'chef à la place du rédac'chef" est de T.R.Nic et que c'est la seule de ses ambitions qu'il ait avouée (il souhaite entre autre devenir Dieu!). Voilà voilà, je ne sais même pas ce que j'écrirais le mois... enfin le trimestre prochain, ce sera la surprise. A tchao les aminches...

YANN

existe: faute aux torts partagés, à NIC d'arrêter le crack et le whisky, et à SAYM de lire TOUS les articles et de corriger ce genre d'erreur... c'est tout de même mon article qui est passé à la place. Les boules! Le dessin de la page 8, et bien il est de moi! Premio, il n'est pas encadré (comme de nombreux dessins dans le C.D) et deuo il a zigouillé ma légende, à savoir: "YANN - Bretonus Vulgaris". Et là, ça avait plus de sens, 'ce pas?

LONGSHOT: Et moi! Qu'est ce que je devrais dire?! Tout d'abord, la couverture du C.D: je fournis à SAYM les dessins qui font les couvertures du CROCO depuis maintenant le #15 et à chaque fois, il me dit qu'il va passer les dessins en taille NORMALE, non en taille T.R.Nic... Euh! pardon, je voulais dire en taille (très) REDUITE! Ensuite, SAYM est un couard! Il me fait passer ces messages par l'intermédiaire du C.D. Je me casse la tête à lui faire un nouveau logo, je le retravaille chez lui alors que celui-ci se fout de moi... En plus, il ne passe pas! Ma rubrique BD est un essai? Ah, bon! Première nouvelle, ravi de l'apprendre... De même que mon article sur le jeu SUPER CARS s'est perdu dans l'incroyable tas de D7 que possède SAYM (4 ou 5 en tout!). Avec un peu de chance, peut-être l'aura t-il retrouvé pour le prochain #... Enfin, lui qui m'a persécuté pendant des semaines entières à admirer le logo de la saga WEAPON-X qu'il a digitalisé, voilà qu'il l'oublie! M'enfin...

YANN: Pas mal ce p'tit, on en fera quelque chose!!! And now, for something completely different... ah, c'est vrai, il ne comprend strictement RIEN à l'Anglais! Je voulais juste passer à quelque chose de différent dans la langue des Monthly Python. Tiens pourquoi pas Shel? Hein? En voilà une idée quelle est bonne. Par exemple, le bruit court dans les couloirs de la rédaction du C.D que c'est SAYM qui taperait tes articles sur CPC avec AMSWORD (information que je vous donne au conditionnel, donc à vérifier). Qu'en est il vraiment? Remarque, si tous tes tests sont de la taille de THUNDERBLADE, SAYM ne passe pas beaucoup de temps à s'en occuper. Dans ce même article, la dernière phrase est révélatrice et ne qualifie pas seulement l'avant-dernière phrase mais TOUS tes articles: comme tu as beaucoup de temps, tu meubles avec beaucoup de stupidités!

LONGSHOT: A moa, à moa! Je ne vous dirai pas grand chose de plus que ne l'a si bien fait YANN, si ce n'est que... N'invitez jamais chez vous Shel (malgré son air simplet et innocent)! Surtout si vous possédez des K7 de musiques de jeunes, des livres de Stephen King ou de H.P Lovecraft, des cookies, du coke et des tortues (pas forcément ninjas ou vivantes! 'ce pas?). Ne venez pas dire que je ne vous avais pas prévenu!

YANN: Avant de passer à T.R.Nic ("LE gros morceau" selon 'SHOT) quelques mots à propos de la Mutation Instable de Martien Ionisé par Lubrification (M.I.M.I.L.)! Tu ne serais pas masochiste des fois (Continuez, allez-y les

gars, j'aime ça)? En veux-tu en voilà... Le fait que tu ne te rases pas dénote une hygiène de vie (chiennne de vie?) assez dégoûtante et quant aux "putrides boutons" tu gardes ça pour toi, d'accord? C'est le détail qui manquait à notre journée! Je pense que ça n'intéresse pas du tout nos lecteurs...

LONGSHOT: quant à moa, je tiens à vivement féliciter LYRIC pour son "droit de défonce". J'ai particulièrement apprécié les passages concernant le logo et le slogan du C.D (que je déteste autant que toi, sinon plus!).

YANN: Je suis d'accord avec la proposition de LYRIC (qu'"ils se tapent dessus une bonne fois"). Je prends T.R.Nic où il veut et quand il le veut, à une condition, que ce soit à un contre un et non Nic et trois de ses copains contre moi! Tu m'as fait le coup une fois, pas deux.

LONGSHOT: Sur ce, nous continuons dans la joie et la bonne humeur avec le bouquet final de ce "droit de défonce" spécial rédaction du C.D, j'ai nommé Le Très Rigolo Nicolas, alias T.R.Nic! First, dans l'intro du "défonce" du C.D #16, il nous dit "qu'un des rédacteurs du C.D aurait insinué que nous n'étions plus mensuel mais trimestriel! Un comble!"... OK!! Regardez, amis lecteurs, la couverture du C.D #15 et #16! Devinette à 1 timbre à 3,90 FF: comment appelle t'on un journal qui sort tous les trois mois? Premier candidat, Lormaelle?

LORMAELE: (ND SAYM: Il ne sait même pas écrire LAURE-MAELLE correctement!...) Notre premier candidat est SHEL ... Votre réponse s'il



**LONGSHOT & YANN:
NIC, VIENS PAR ICI!**

vous plait?
Shel: (ND SAYM: encore un faux...) Euh...
'hésite entre bissextilite et menstruel... euh...
bissextilite?

LORMAELLE: Et bien non! Vous avez perdu!
votre prochain candidat s'appelle MIMIL.

MIMIL: Agha?
LORMAELLE: Attendez... Non, ce n'est pas la
bonne réponse! Candidat suivant...

PAPY MOUGEOT: C'est PAPY MOUGEOT! Est-ce que
e shimilimi...

LORMAELLE: ...Vous devez vous tromper de
studio PAPY MOUGEOT! Notre dernier candidat, il
s'agit de monsieur LONGSHOT!

LONGSHOT: Oui... A tout hasard, mais je ne
suis pas sûr du tout, je dirais trimestriel!

LORMAELLE: Gooooaaaaà!!!! Bravo, monsieur
LONGSHOT, vous repartez donc avec ce superbe
timbre à 3,90 FF! Second, et je pense que tous
nos lecteurs seront d'accord avec moi, je
voudrais donner à T.R.Nic le trophée du plus
original pompeur du C.D (si SAYM me donnait 1
franc à chaque fois que je cite le nom du
magazine, je serais aussi riche que Crésus - Dieu
ait son âme-).

YANN: Je ne dirais qu'une chose: lisez mon
article (trimestriel?) spécial T.R.Nic!

CONCLUSION: Cet article passera-t-il dans le
C.D #17? Qui est Lormaelle? Qu'est ce qu'on
pouffe ce soir? Que feront LONGSHOT et YANN au
prochain #? Les X-Men survivront-ils à Magneto?
Les maillots de bain des jeunes filles
seront-ils encore plus légers l'an prochain que
cette année? Qui vivra verra...

LONGSHOT & YANN

SAUVONS LES STARFOX

Je voudrais profiter de
cette rubrique pour régler
quelques problèmes. En
effet, j'ai appris que
Syntax Error le (soi
disant) chef du GPA
voulait virer STARFOX (un
de mes très bons amis) du
groupe car il n'a pas reçu
de ses nouvelles depuis
qu'il a déménagé!! Hé,
faudrait pas se prendre
pour SADAM HUSSEIN, est ce
que par hasard il aurait
la tête qui gonfle? Si
c'est le cas, STARFOX m'a
dit de dire qu'il quittait
de lui-même le GPA! Si
Syntax Error veut bien
calmer ses ardeurs de
dictateur manqué et
frustré, STARFOX restera!
Toujours est-il que
Starfox sera toujours ami
avec MAZESOFTS, qui lui
est sympa et drôle (pas



comme certains)! Deuxième problème -on reste
dans le GPA- STARFOX a lu (en bon lecteur qu'il
est!) le CD numéro 13 et a éclaté de rire -et
moi aussi- quand il a lu que Virus (du moins
celui qui est désigné par ce nom) était en passe
de devenir dieu graphiste (élu meilleur blagueur
de l'année et gagnant du titre Champion du rire
à la foire des abrutis réunis)!!! S'il pense
vraiment ceci quand il le dit, soit il est ro
des hypocrites et des menteurs, soit il est
encore plus débile et crétin qu'il en a l'air!
En tout cas, une chose est sûre: si le dénommé
Virus pense être dieu graphiste, le dénommé
STARFOX est un MEGA-DIEU des grands dieux pères
des petits dieux pères des dieux des graphistes
(et je rigole pas!). Pour ceux qui seraient
sceptiques en lisant ces lignes, je leur
recommande la démo du GPA au logo en arc de cer
cle et de regarder à l'intérieur du logo (qu
est très bôôô!!)... J'attends vos remarques et
(s'ils osent) la défense d'un ou des deux
coupables! A bon entendeur, salut!

LONGSHOT

TR NIC XXXII: LA MISE A MORT

Eh oui, cher LYRIC, nous sommes enfin passés
(salut, interception de phrase. Détournement
d'idioties. J'ai le contrôle du clavier. Vive
Shel, votez Shel. Shel est le meilleur. Envoyez
moi du fric. Donne qui veut, donne qui peut!
(c'est encore moi, si Tête de Rat Nic ne revient
pas bientôt je vais manquer d'inspiration
C'est pas grave je vais saboter sa rubrique.)

...Shel! Lache ce clavier! Vilain garçon,
retourne à la niche... Bon, reprenons! Je
disais donc avant d'être grossièrement
interrompu:

Eh oui, cher LYRIC, nous sommes enfin passés
de la guerre au massacre. Il y a effectivement
failli y avoir une baston entre deux rédacteurs
que je ne nommerai pas pour une raison très
conne et n'ayant aucun rapport avec le C.D.
c'est pourquoi je ne m'étendrai pas là-dessus
c'était pour dire comme ça en passant.

Sinon, je voudrais faire remarquer à 'SHOT et
YANN que leur article qui se trouve être
quelques lignes plus haut n'est pas complet
comme ils espéraient le laisser entendre
effectivement, il y a deux personnes dans leur
inventaire qui n'ont pas été "défoncées".

D'ailleurs, j'ose à peine les citer
tellement cela paraît logique: ce sont
YANN et LONGSHOT. Cela me paraissant
totalement inconcevable et impardonnable,
je vais tenter de réparer cette grossière
erreur tout en puisant dans votre article qui
est une véritable mine (NDY: saute dessus!).

Commençons tout d'abord par YANN qui débute
en reprochant à SAYM de ne pas lire nos
articles. Mon p'tit YANN, prends ton C.D. #16 à
la page 3 et suis bien le raisonnement qui va

suivre: ce que tu croyais être l'annonce d'un nouvel article délirant de T.R.NIC n'est en fait que ma signature au bas de l'article précédent! Démentiel, non? L'erreur de SAYM est au contraire l'oubli d'un titre annonçant l'article suivant qui d'ailleurs est de toi. Élémentaire.

Quand à ton conseil d'arrêter le crack et le whisky, dois-je te rappeler tes états

post-commateux de certains Samedi après-midi (De plus, j'ai horreur du whisky). Viens ensuite une critique du test de THUNDERBLADE par Shel qui serait trop court. Mon avis est que sur une telle merde, on ne peut réellement pas raconter grand chose et ce qu'il en dit me paraît amplement suffisant pour signaler le flou artistique qui règne sur les graphismes et la nullité ambiante qui se dégage de ce jeu.

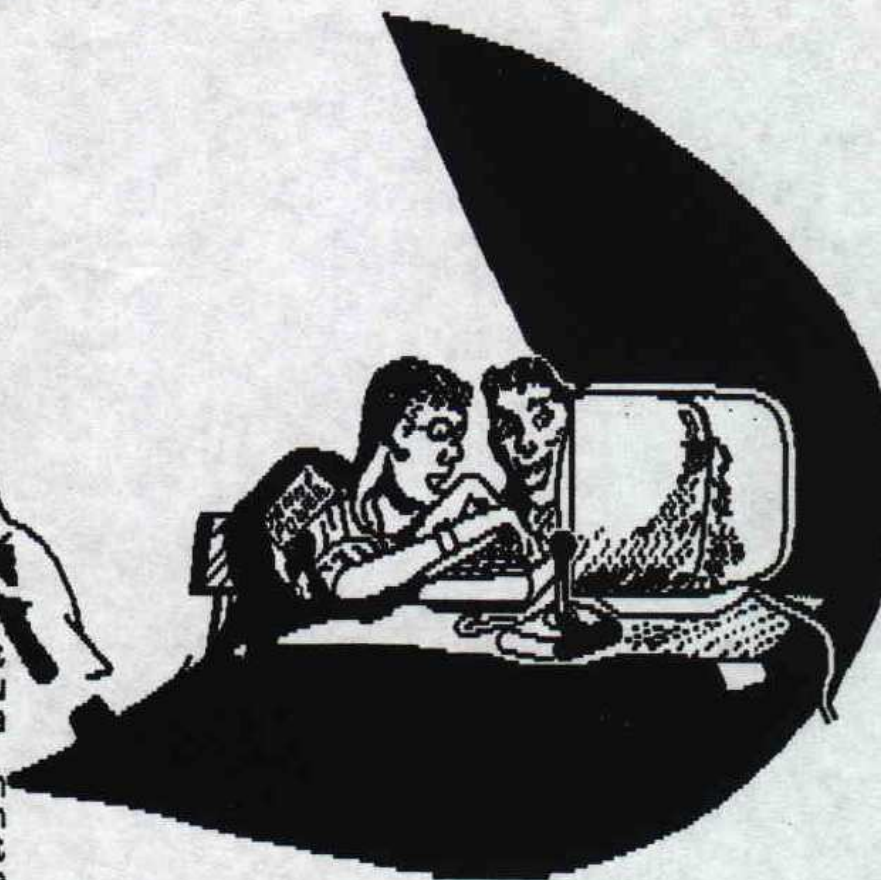
Pour en finir avec YANN, je voudrais qu'un jour, je puisse te rappeler la véritable version des faits de notre dernière rencontre: il est inutile d'essayer de passer pour un martyr. Ce jour-là, tu avais tout les torts et je crois pouvoir affirmer que tu ne peux le nier.

Passons à LONGSHOT! Comment peux-tu te permettre de parler au nom de Laure-Maëlle? J'ai bien l'impression qu'elle n'a pas apprécié le fait que tu lui empruntes son identité pour écrire cette ineptie. Enfin, j'espère qu'elle n'ira pas jusqu'au meurtre, ce serait dommage que tu ne puisses plus écrire tes articles sur les B.D. (AKIRA, c'est génial, hein?!-Les X-Mens, c'est tous des glands!-surtout Longshot, cette grande asperge (1,83 m pour 37 kilos!-cette hypertrophie vient de ses os qui sont creux(personne n'est parfait!)-par contre, NOTRE 'SHOT national, pour les creux, faut plutôt chercher du côté du crâne).

Pour en revenir à cette histoire de mensuel trimestriel, n'es-tu pas capable de comprendre une vanne pourtant simpliste (faut bien que j'me mette à ton niveau!). J'ai simplement voulu insinuer que la flemme légendaire de SAYM s'était encore vérifiée car son projet de repasser mensuel a été annulé (maintenant, il veut passer bimestriel: qui vivra verra!).

Tout ça pour ressigner aux deux andouilles de service que, normalement, pour écrire dans le Défonce, il faut se baser sur des faits concernant le CD et, de préférence, REELS. A propos, une erreur s'est glissée dans ce Défonce, laquelle? (NDY:Toi!)

NIC ATTAQUANT LACHEMENT PAR DERRIERE SES PETITS CAMARADES YANN ET 'SHOT



FANZ: MICRO MAG #5

Je précise avant de commencer que je n'ai lu que l'édito et juste "survolé" les autres rubriques. J'ai pris quelques exemples significatifs de ce fanz. "Du texte, du texte et toujours du texte": à part ça nous on baratine, c'est ça? Tu as ton bac de français à la fin de l'année? Tu te croies seul au monde? Moi aussi mon pote (et même bac tout court) à part ça j'assure. Et puis en plus, ils innovent: "une couverture et une page de fin avec des illustrations!". La nouvelle du jour: ils passent de 8 à 12 pages! On ose même pas rire... Quand il dit (c'est pas important "qui?", un des deux rédacteurs, on s'en fout après tout): "je pourrais parfaitement mettre des digits partout", fais le si t'es un homme! Pour conclure, tu ne nous ferais pas un complexe d'infériorité par rapport aux fanz qui ont beaucoup de collaborateurs, beaucoup de pages et beaucoup de dessins (bref les bons)? J'ajouterais que si tu ne veux plus avoir de contacts avec ceux qui te paraissent bizarres comme les membres du C.D., pas la peine de nous envoyer MICRO MAG #5 (le nom est d'un banal entre nous) vu ce qu'est devenu le #4!

YANN POUR LA REDACTION

...PAR SDC...

ME REVOICI DONC APRES QUELQUES MOIS (ET UN AN DE VACANCES PASSEES SOUS LE SOLEIL. IL FAUT DONC OUBLIER LES BELLES MAIADAS (ANNA, KARINE...), POUR A NOUVEAU AFFRONTER LES DURES REALITES DE LA VIE (ET LE TRAVAIL, EN EST UNE...). JE M'EXCUSE DONC ENCORE AUPRES DE VOTRE REDACTION POUR CE RETARD INADMISSISSSSIBLEUUU.

VOILA, CECI ETANT DIT, PASSONS AUX CHOSES UTILES, C'EST-A-DIRE LE BIDOUILLAGE. CE MOIS-CI, NOUS ALLONS ABORDER ENSEMBLE LA GESTION HARDWARE (QUE JE VAIS APPELER CE MOT) DU CLAVIER. AUTEMENT DIT, POUR LES PROCHAINS NUMEROS, JE VAIS ESSAYER DE VOUS FOURNIR (OU DE VOUS FAIRE APPRENDRE POUR CERTAINS) LES OUTILS NECESSAIRES A GERER LE CLAVIER DE CPC, ET CECI SANS PASSER PAR LES ROUTINES SYSTEMES. COMBIEN LENTES DU SYSTEME. QUELLE EST L'UTILITE DE

LES OUTILS SI IL EXISTE DES ROUTINES-SYSTEMES ME REPONDRONT CERTAINEMENT. EN BIEN IL Y A PLUSIEURS RAISONS, QUE JE M'EN VAIS VOUS EXPLIQUER. D'ABORD LA RAPIDITE, JE L'AI DEJA DIT. EN EFFET, LA CONSULTATION DU CLAVIER SE FAIT EFFECTUEE TOUTES LES 1/50e DE SECONDES PAR LE SYSTEME, ET L'ON NE PEUT COMPTER EN PLUS LE TEMPS D'ACCES A CES ROUTINES (APPEL AUX ROUTINES-SYSTEMES). IMAGINEZ QUE VOUS AVEZ, A UN MOMENT OU UN AUTRE, BESOIN DE CONSULTER LE CLAVIER HYPER RAPIDEMENT. EN BIEN LE TEMPS D'ACCEDER AUX ROUTINES-SYSTEMES, ET VOUS AUREZ DEJA PERDU UN TEMPS PRECIEUX. DEUXIEME RAISON, LA PLUS IMPORTANTE: VOUS ETES PARFOIS AMENES A INHIBER LE SYSTEME (POUR DES RAISONS IDENTIQUES DE RAPIDITE, DANS LES CAS MOUS PAR EXEMPLE), SOIT EN EFFECTUANT UN "DI", SOIT EN FACANT UN "EI" SUIVI D'UN "RET" VECTEUR D'INTERUPTION SITUÉ A L'ADRESSE 80038. DANS CES CONDITIONS, LA QUESTION D'UTILISER LES ROUTINES-SYSTEMES, CELLES-CI UTILISANT LES INTERRUPTIONS, N'EST PAS A CE MOMENT LA QUE VOUS AVEZ NECESSAIREMENT BESOIN DE VOS PROPRES ROUTINES POUR CONSULTER LE CLAVIER.

LE CLAVIER EST RELIE A L'AY-3-8912, COMPOSANT APPRELE COMMUNEMENT "PSG" (PROGRAMMABLE SOUND GENERATOR). COMME SON NOM L'INDIQUE, IL S'AGIT DU PROCESSEUR SONORE DU CPC, QUI, EN PLUS, POSSEDE UN PORT PAR LEQUEL TRANSMITTENT LES DONNEES CONCERNANT LE CLAVIER. LE PSG N'EST PAS ACCESSIBLE DIRECTEMENT PAR LE Z-80, MAIS PAR L'INTERMEDIAIRE DE L'INTERFACE PARALLELE 8255, AUSSI APPELEE PIO. CETTE INTERFACE GERE MOULT FONCTIONS, NOTAMMENT QUE LE PORT K7, LA SYNCHRO VIDEO, LE SIGNAL "USV" DE L'IMPRIMANTE, ETC..., AINSI DONC QUE LE CHIP SONORE ET LE CLAVIER. TOUT CELA POUR VOUS DIRE QUE LE PIO EST UN COMPOSANT TRES SOLICITE SUR CPC. LE PIO POSSEDE 4 REGISTRES INTERNES, MODIFIABLES VIA LE PORT Z-80 (INSTRUCTION "OUT"). LE PREMIER REGISTRE

CORRESPOND AU PORT A (ADRESSABLE EN #F400), LE SECOND AU PORT B (EN #F500), ET LE TROISIEME AU PORT C (EN #F600, VOUS L'AVIEZ DEVINE). QUANT AU QUATRIEME ET DERNIER REGISTRE, IL S'AGIT DU REGISTRE DE COMMANDE, QUI DEFINIT LE MODE DE FONCTIONNEMENT DES 3 PORTS (LECTURE OU ECRITURE), IL EST ACCESSIBLE PAR LE PORT #F700. LE REGISTRE DU PORT B (#F500) NE NOUS CONCERNE PAS DANS LE CADRE DU CLAVIER. LE PORT A (#F4) EST RELIE AU PROCESSEUR SONORE (PSG), C'EST PAR LUI QU'IL S'EFFECUERONT LES ECHANGES DE DONNEES ENTRE LE PIO ET LE PSG. IL PEUT ETRE PROGRAMME EN ENTREE OU EN SORTIE SUIVANT QUE L'ON VEUILLE EFFECTUER UNE LECTURE OU UNE ECRITURE DU PSG. LE PORT C (#F6) EST UTILISE EXCLUSIVEMENT EN ECRITURE. ON PEUT AGIR PAR SON



REGISTRE SUR LE NUMERO DE COLONNE DU CLAVIER A LIRE, LE MOTEUR DU LECTEUR K7 ET SES SIGNAUX D'ECRITURE, ET ENFIN SUR L'ACTION DU PSG. LE REGISTRE DE COMMANDE (#F7) COMMANDE LUI LE MODE DE FONCTIONNEMENT DES 3 REGISTRES DU PORT (A,B,C) DU PIO. ON POURRA PAR CE REGISTRE METTRE LE PORT EN LECTURE OU EN ECRITURE.

LE PSG POSSEDE 15 REGISTRES, LES 14 PREMIERS (0 A 13) ETANT DEDIES AU SON (ILS NE NOUS CONCERNENT PAS ICI), ET LE DERNIER (REGISTRE 14) CONCERNANT LE CLAVIER. QUAND CE REGISTRE EST SELECTIONNE, LE PSG ENVOIE SUR LE PORT A (#F4) DU PIO LA VALEUR DE LA COLONNE CLAVIER SELECTIONNEE.

VOILA POUR LA PARTIE THEORIQUE, NOUS ALLONS PASSER A L'APPLICATION, A SAVOIR L'ALGORITHME DE LA LECTURE DU CLAVIER. PREMIERE CHOSE A FAIRE INDICER AU PSG QU'IL DOIT S'OCCUPER DU CLAVIER. IL FAUT DONC SELECTIONNER LE REGISTRE 14 DU PSG. POUR CELA, ON ENVOIE LA VALEUR 14 SUR LE PORT A DU PIO, CE QUI DONNE EN ASSEMBLEUR :

```
LD B,#F4 ; PORT A
LD C,14 ; REGISTRE 14
OUT (C),C ; ENVOIE COMMANDE
```

VOILA QUI EST FAIT. MAINTENANT, IL FAUT INDICER AU PSG QUE C'EST UN NUMERO DE REGISTRE QU'ON LUI ENVOIE ET NON UNE VALEUR DE REGISTRE. C'EST POSSIBLE GRACE AU REGISTRE DU PORT C (#F6), QUI COMMANDE LE PSG. LES BITS 6 ET 7 DU PORT C DETERMINENT L'ACTION DU PSG. REGARDEZ LE TABLEAU 1 POUR CONNAITRE LEUR SIGNIFICATION. IL FAUT DONC METTRE LES BITS 6 ET 7 A 1, POUR INDICER AU PSG QUE L'ON VEUT SELECTIONNER UN REGISTRE. CELA DONNE :

```
LD B,#F6 ; PORT C
LD C,#C0 ; BITS 6 ET 7 A 1
OUT (C),C
```

MAINTENANT QUE LE REGISTRE 14 EST SELECTIONNE IL FAUT CHANGER LE MODE DE FONCTIONNEMENT DU PORT (#F4). EN EFFET, JUSQU'ICI IL FONCTIONNAIT EN ECRITURE ON ENVOYAIT DES DONNEES AU PSG. A PRESENT, NOUS DEVON

L'ETAT DU CLAVIER PART CE PORT, IL FAUT DONC
 ER LE PORT A EN MODE LECTURE. C'EST LE REGISTRE DE
 ANDE (BF700) QUI EXECUTE CETTE TACHE : IL CONTIENT
 IT DE CHACUN DES 3 REGISTRES. POUR PLACER LE PORT A
 CTURE, IL FAUT METTRE LE BIT 4 DU REGISTRE DE
 ANDE A 1. MAIS ATTENTION: IL FAUT PRESEVER LES
 BITS DU REGISTRE DE COMMANDE, POUR QUE LES AUTRES
 CONTINUENT A FONCTIONNER NORMALEMENT. LA VALEUR
 ALE DU REGISTRE DE COMMANDE EST 82. EN METTANT LE
 A 1, NOUS OBTENONS 92. AINSI :

B, BF7 ; REGISTRE DE COMMANDE
 C, 82 ; ETAT INITIAL + BIT 4 A 1
 (C), C

A PRESENT, NOUS N'AVONS PLUS QU'A INDICUER AU
 QUELLE COLONNE DU CLAVIER NOUS VOULONT SCANNER.
 ATTENTION: LE CLAVIER N'EST PAS ORGANISE
 UNIQUEMENT DE LA MEME MANIERE QU'IL APPARAIT
 IUREMENT. LA POSITION DES DIFFERENTES TOUCHES
 CHAQUE COLONNE EST INDIQUEE DANS LE TABLEAU 2
 IER AZERTY). IL Y A 10 COLONNES DE 8 TOUCHES, CE
 FAIT 80 POSITIONS DE TOUCHES. EN FAIT, SEULES 79
 UTILISEES, JOYSTICKS COMPRIS. A NOTER QUE LES 2
 ES SHIFT SONT BRANCHEES SUR LA MEME POSITION
 S CORRESPONDENT DONC A UNE SEULE TOUCHE). C'EST LE
 C (BF600) QUI INDIQUE QUELLE COLONNE DOIT ETRE
 EE. LES BITS 0 A 3 DU REGISTRE CORRESPONDENT A LA
 R DE LA COLONNE. SI 16 VALEURS SONT POSSIBLES (0 A
 SEULES 10 SERONT VALABLES (0 A 9), CAR IL N'Y A
 10 COLONNES. IL FAUT DONC PLACER UNE VALEUR DE 0 A
 R LE PORT C. MAIS IL FAUT EGALEMENT INDICUER AU PSG
 L DOIT ENVOYER LA VALEUR DE L'ETAT DE LA COLONNE
 CLAVIER SELECTIONNEE SUR LE PORT A. SELON LE
 EAU 1, IL FAUT PLACER SUR LE PORT C LE BIT 7 A 0 ET
 IT 6 A 1, CE QUI FAIT 840, AUQUEL ON AJOUTE LA
 NE CLAVIER, DONC :

B, BF6 ; PORT C
 C, 840+COLONNE ; BIT 6 A 1 + NUMERO DE COLONNE
 (C), C

LE PSG VA MAINTENANT ENVOYER LA VALEUR DE
 T DE LA COLONNE SUR LE PORT A. NOUS ALLONS POUVOIR
 CETTE VALEUR SUR LE PORT BF400. PLACONS PAR
 CE CETTE VALEUR DANS L'ACCUMULATEUR :

B, BF4 ; PORT A
 A, (C) ; A CONTIENT LA VALEUR

AVANT DE TESTER CETTE VALEUR, IL FAUT TOUT
 TTE EN ETAT. D'ABORD, IL FAUT REPLACER LE PORT A
 DE ECRITURE, EN REDONNANT AU REGISTRE DE COMMANDE
 O (BF700) SA VALEUR INITIALE DE 82, CE QUI
 ENT A METTRE LE BIT 4 A 0. AINSI:

B, BF7 ; REGISTRE DE COMMANDE
 C, 82 ; BIT 4 A 0
 (C), C

ENSUITE, IL FAUT INDICUER AU PSG QU'IL DOIT
 ER D'ENVOYER LA VALEUR DU SCANNING CLAVIER DANS LE

PORT A, C'EST A DIRE RENDRE LE PSG INACTIF. SELON
 TABLEAU 1, IL FAUT METTRE LES BITS 6 ET 7 DU REGISTRE
 A 0. ON INDIQUE EGALEMENT AU PSG QU'IL DOIT SE PLA
 SUR LA DERNIERE COLONNE DU CLAVIER, CE QUI FAIT
 VALEUR 9 DANS LE PORT C, DONC :

LD B, BF6 ; PORT C
 LD C, 9 ; BITS 6 ET 7 A 0 + No COLONNE=9
 OUT (C), C

NOUS ALLONS MAINTENANT POUVOIR ANALYSER
 CONTENU DE L'ACCU., C'EST A DIRE LA VALEUR RETOUR
 PAR LE PSG LORS DU SCANNING DE LA COLONNE. IL FAUT
 TESTER LE BIT CORRESPONDANT A LA TOUCHE A TESTER.
 REPERER CE BIT, REFEREZ-VOUS AU TABLEAU 2. ATTENT
 LE CLAVIER FONCTIONNE EN MODE "LOW", C'EST-A-D
 QU'UN BIT MIS (1) INDIQUE UNE TOUCHE RELACHEE, A
 QU'UN BIT A 0 CORRESPOND A UNE TOUCHE ENFONCEE.
 EXEMPLE, SI AUCUNE TOUCHE N'EST ENFONCEE DANS
 COLONNE SCANNEE, L'ACCU. CONTIENDRA LA VALEUR 0FF,
 SI TOUTES LES TOUCHES SONT ENFONCEES. IL Y A
 MULTIPLES MANIERES DE TESTER UN BIT, VOUS POU
 EFFECTUER UNE ROTATION (PAR RRA OU LRA) ET TESTER
 FLAG CARRY, CETTE SOLUTION ETANT A ENVISAGER SI
 AVEZ TOUTES LES TOUCHES D'UNE MEME COLONNE A TEST
 MAIS SI VOUS N'AVEZ QU'UNE TOUCHE PARTICULIERE
 TESTER, MIEUX VAUT UTILISER L'INSTRUCTION "BT".
 ATTENTION, SI LA TOUCHE A TESTER CORRESPOND AU BIT
 7, FAITES PLUTOT UN RRA (OU LRA) QUI SERA PLUS RAP
 QU'UN BIT. DANS UN AUTRE CAS, UN BIT SERA
 EVIDEMMENT PLUS RAPIDE QUE PLUSIEURS RRA. DONC :

BIT No.BIT,A ; TESTE LE BIT, RESULTAT DANS LE FL

VOUS POUVEZ ALORS EFFECTUER UN TRAITEMENT
 SUIVANT QUE TELLE OU TELLE TOUCHE EST ENFONCEE.

RECAPITULE DONC LES COMMANDES A EFFECTUER:

LD BC, BF400+14	LD B, BF4
OUT (C), C	IN A, (C)
LD BC, BF6C0	LD BC, BF782
OUT (C), C	OUT (C), C
LD BC, BF792	LD BC, BF609
OUT (C), C	OUT (C), C
LD BC, BF640+COLONNE	BIT NO.BIT,A
OUT (C), C	RET NZ

--TRAITEMENT--

BIEN EVIDEMMENT, VOUS POUVEZ CREER DES TA
 AVEC LES DIFFERENTES TOUCHES A TESTER, ET LES ACT
 QUI LES CARACTERISENT, LE SYSTEME EST ORGANISE AINSI

VOILA, J'ESPERE AVOIR ETE ASSEZ CLAIR, SI
 POINT VOUS SEMBLE SOMBRE, N'HEситеz PAS A ECRIRE,
 SUIV LA POUR CA. DANS LE PROCHAIN NUMERO, JE
 LIVRERAI UN SOURCE EN ASSEMBLEUR RESUMANT TOUTES
 ROUTINES HARDS VUES JUSQU'ICI : SCROLL HARD, OVERS
 RASTER ET DONC GESTION CLAVIER. D'ICI LA, BIDOUILLER
 BIEN ...

S.D.C


TABLEAU 1: Signification des bits 6 et 7 du port C (BF600) du PIO.

B6	SIGNIFICATION
0	LE PSG EST INNACTIF, IL N'EFFECTUE AUCUNE ACTION CONCERNANT LE PIO.
1	LE PSG MET LE CONTENU DU REGISTRE SELECTIONNE SUR LE PORT A DU PIO. C'EST AINSI QU'ON LIRA L'ETAT DU CLAVIER.

B7	B6	SIGNIFICATION
1	0	INVERSE DU PRECEDENT: LE PSG ECRIT LA DONNEE SITUEE SUR LE PORT A DANS LE REGISTRE SELECTIONNE.
1	1	LE PSG SELECTIONNE UN REGISTRE. LE NUMERO DU REGISTRE DOIT ETRE SUR LE PORT A DU PIO (ENTRE 0 ET 14).

TAU 2: ORGANISATION DU CLAVIER. A CHAQUE TOUCHE CORRESPOND UN NUMERO DE COLONNE, AINSI QU'UN NUMERO DE BIT.
 EXEMPLE: POUR TESTER ESPACE, SELECTIONNER LA COLONNE 5 ET TESTER LE BIT N°7 DE L'OCTET RENVOYE.

COLONNE BIT	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	↑	←	CLR	-	à	!	1	'	&	JOY 1 HAUT
1	→	COPY	*)	ç	è	("	é	JOY 1 BAS
2	↓	f7	RETURN	^	o	u	R	E	ESC	JOY 1 GAUCHE
3	f9	f8	#	p	i	y	T	Z	A	JOY 1 DROITE
4	f6	f5	f4	ù	l	h	G	S	TAB	JOY 1 FEU 1
5	f3	f1	SHIFT	m	k	j	F	D	Q	JOY 1 FEU 2
6	ENTER	f2	\$	=	,	n	B	C	CAPS LOCK	NON CONNECTE
7	(PAGE NUM.)	f0	CTRL	:	;	SPACE	V	X	W	DEL

ATTENTION : →  (CLAVIER DIFFERENTS)

-S.D.C-

DEFONCE (SUITE): SPECIAL YANN...

AH, CE CHER YANN ! (AH NON, EXCUSES-MOI, C'EST YANNOU MOIS...). CE PSEUDO-CPCISTE A EU LA JOYEUSE IDEE DE METTRE A L'AFFICHE DE LA RUBRIQUE "DEFONCE" LORS DU PRESENT NUMERO DU CD (16). SI L'IDEE ETAIT BONNE, LA REPRENDRE, ELLE, L'ETAIT BEAUCOUP MOINS. EN EFFET, LES 3/4 DES CRITIQUES EMISES PAR CET MURLUBERLU A MON ENCONTRE SONT SANS FONDEMENTS. D'ABORD, LE DECOMPACTEUR NE FONCTIONNE PAS SUR LES DISquettes OCP. J'AVAIS EN EFFET PROPOSE DANS LE No 12 UN MANUEL DE NULLOS CRACKER PERMETTANT D'AFFICHER LES DISquettes COMPACTEES D'OCP ART STUDIO. EVIDEMMENT, IL NE PREVOIT PAS LA PRESENCE DE DEUX FICHIERS: LE FICHIER DE PALETTE PROPREMENT DIT (.SCR), ET LE FICHIER PALETTE (.PAL). EN BIEN CHERS LECTEURS, FIGUREZ-VOUS QUE YANN A ETÉ INCAPABLE D'OBTENIR CE DERNIER FICHIER. ENCORE UN FOIS, IL FALLAIT CONNAITRE LA SIGNIFICATION DUDIT FICHIER. DIS-MOI YANN, AVANT DE VOULOIR RECUPERER LES DISquettes D'OCP, IL FAUDRAIT D'ABORD SAVOIR SE SERVIR DE CET FICHIER, NON ? EN BIEN UN FICHIER .PAL, POUR TA PART, CONTIENT LA PALETTE DE COULEURS ET LE MODELE DU FICHIER-DESSIN, ET TU PEUX L'OBTENIR EN AVANTANT AVANT LA SAUVEGARDE COMPACTEE L'OPTION "PALETTE" (OH QUE C'ETAIT DUR !) DU MENU "FILE" D'OCP. YANN NE T'A PAS INTERPELE QUELQUE PART DE VOIR "PALETTE" DANS CE MENU ? ET CROIS-MOI, CE FICHIER .PAL EST TRES IMPORTANT, ESSAYE D'AFFICHER UN GRAPH EN MODE 1 LORSQU'IL A SAUVEGARDE EN MODE 0, ET TU VAS COMPRENDRE TA LECON. UNE FOIS QUE TU AS TROUVE LE BON MODE, JE TE

LAISSE 1/4 D'NEURE POUR RETROUVER LES 16 BONNES COULEURS, AVEC CE PROGRAMME "COMPLETEMENT INUTILISABLE" QUE TU DIS, J'AI DEJA EU LE TEMPS D'AFFICHER UNE BELLE CINQUANTAINNE DE DESSIN... ENFIN, POUR QUELQU'UN QUI VEUT BIEN "SIGNER SON NOM A LA POINTE DE L'OCP", JE TE TIENS A BIEN PEU RENSEIGNE ! DANS LA SUITE DE SON DELIRE, IL ME LAISSE ALLER A CRITIQUER UN DE MES LISTINGS DONT LA PREMIERE PARTIE A ETE "BOUFFEE" A LA COPIE. SACHE, YANN, QUE JE SUIS ABSOLUMENT PAS RESPONSABLE DES MAUVAISES PHOTOCOPIES, ET QUE SI LA MISE EN PAGE ETAIT SERIEE, C'EST QUE JE N'AVAIS PAS ASSEZ DE PAGES A MA DISPOSITION, MAIS FAIT AVEC CE QUE L'ON A ! ENFIN, A PROPOS DU SCROLLING HARD DU No 10, SI TU CONNAISSAIS LES RUDIMENTS DU BOUTON, TU AURAIS DEVINE QU'IL FALLAIT RAJOUTER DES LIGNES EN FIN DE LISTING (ET LES REMPLIR AVEC TON TEXTE), AU LIEU D'UNE BOUCLE REPETANT LA LIGNE 50 D'AUTANT DE FOIS QU'Y A DE DATA POUR AGRANDIR TON TEXTE. TU SAIS, QUAND JE PROPOSE DES LISTINGS, JE M'ADRESSE A DES CPCISTES, PAS A DES DEBILES. MES PROGS SONT LA POUR ETRE COMPREHENSIBLES, ET QU'ILS NE VOUS TOMBENT PAS TOUT CUIT SUR LE BEG. ENFIN MERDE, OUVRE UN PEU TON MANUEL D'UTILISATEUR, AU LIEU DE RESTER COMME UN TARE COLTANT TON JOYSTICK. POUR TERMINER, JE CROIS QUE TU ES ASSEZ PLACE POUR CRITIQUER UN REDACTEUR, ETANT DONNE QUE SEUL BOULOT JUSQU'ICI AU CD SE LIMITE A CA, ET A QUELQUES GRAPHES QUI C'EST VRAI NE SONT PAS VILAINS. LA PROCHAINE FOIS QUE TU DESIRES ME CASSER, TACHE D'ETRE UN PEU CONSTRUCTIF...

S.D.C