

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

FREEMARE 3,90 FF PAR PTT

ADHERENT A L'AFIC

NOUVEBRE-DECEMBRE--JANUIER-FEVRIER

CD 18



FP



LEE
WILLIAMS

LE GRAND DECHANE

EDITO

Nous sommes toujours là malgré quelques bruits faisant état de l'arrêt du CD...? Non, non; il n'est pas question d'arrêter; plus que jamais, nous continuons avec 32 pages dans ce #! Et nous ne pensons pas en rester là, le CD n'a pas encore dit son premier mot! D'ailleurs, je me rappelle encore un de mes amis qui prétendait (il n'a jamais touché à la PAO; excusez le...) qu'il pouvait facilement faire mieux avec son AMIGA! Et même y mettre de la couleur! Le CPC commence peut-être à être un peu "déclassé", mais il serait idiot de travailler en noir et blanc sur un AMIGA; quant au fanzine couleur, sachant qu'une photocopie couleur coute environ vingt francs pièce, je vous laisse imaginer le nombre d'exemplaire(s) d'un tel freeware.

Pour en revenir au CD, point de vue texte, c'est ce que l'on vous avait promis. Ah vous vouliez plus de texte, eh bien en voilà du texte et vous remarquerez qu'il traite d'avantage CPC, ceci suite une consigne émanant d'un Shel surexcité à l'idée de penser que nous puissions dévier du CPC, le but premier du CD!

A noter, par ailleurs, le test de Shel, sur VINDICATOR, façon "interactive". Très original, mais nous ne nous arrêtons pas là, envoyez vos résultats et nous vous communiquerons un résumé ainsi qu'un corrigé (un timbre à 2FF50) grâce à notre nouveau service courrier assuré par... 'SHOT et en-conséquence redynamisé. De toute façon, la redac reste ouverte à tout courrier (on fait suivre au rédacteur concerné s'il faut!).

Au fait, la redac, recrute! Toute candidature est à envoyer au CD bien sûr (certainement toutes acceptées; préciser simplement le ou les domaines connu(s) en matière de CPC, s'il s'agit d'un don au dessin, ou toute autre idée nouvelle, etc...). Eh les ROCHELAIS, secouez-vous, plus que tous, on a besoin de vous, on espère doubler les effectifs du CD!...

Revenons à quelques propos plus terre à terre; je reprécise, car c'est l'endroit pour le faire, que des Tee-Shirt CD sont toujours en vente (un timbre à 2FF50 pour info), que nous avons toujours une BAL minitel: 36-14 RTE2 BAL ZZTOP/AST; et que le prochain CD demandera normalement un timbre à 7FF50 (vous serez remboursés en cas contraire...).

Pendant que j'y suis, la scan de la page 9 est issue de CROCO PASSION bien que retouchée par moi-même. Les scans sont moins nombreuses que dans le dernier CD, mais elle sont quand même de grande qualité...

Bienvenu à CENSORED qui, comme son pseudo l'indique, s'occupe de la censure (avec l'accord de l'auteur de l'article concerné!).

Un grand merci à CPC INFO (vous savez, le truc plein de DATAs...) qui nous a amené quelques lecteurs de plus grâce à sa rubrique



"FANZ infos" (la seule chose bien là-dedans...). Au fait, si vous lisez cet éditto, quand vous repiquez des scannérisations du CD (et mettez vos droits d'auteurs je suppose...) [cf #41], alors que vous n'en parlez même pas (à juste titre) signalez "s'il vous plaît" d'où cela provient! AMSTRAD CPC, on n'en parle même pas, depuis le #16 que je leur envoie le CD, ils n'ont toujours pas dénié le faire passer dans leur rubrique fanzine..., qu'est ce que c'est que cette discrimination!

Et pour conclure, je remercie Feinders pour la petite annonce qu'il a passée en mon nom (?) dans GAME OVER #7 (que je viens de recevoir); clin d'oeuil à la lettre qu'il n'a pas faite pour le DEFONCE. Eh, le casher suprême..., le CD te reste ouvert!

SAYM

SOMMAIRE

DEFONCE: p.3 à p.7 et p.26

FANZ: p.7 à p.10

TEST SPEED KING: p.10

BIDOUILLE: p.11 à p.13

DEMO: p.14 à 16

TESTS: p.17 à p.25

-VINDICATOR: p.17 à p.18

-TERMINATOR: p.18

-MEGAPHOENIX: p.18 à p.19

-LOOPZ: p.19

-SWITCHBLADE: p.20

-MIDNIGHT RESISTANCE: p.20 à p.21

-FINAL FIGHT: p.21 à p.22

-SKATE BALL: p.22

-SHADOW DANCER: p.22 à p.23

-ADI: p.24

-XYPHOES FANTASY: p.24 à p.25

BD: p.26 à p.30

BD "CAP'TAIN STRAD": p.31

ADRESSES FANZINES: p.32



The FAMOUS TOP MERDE J'espère que ce top réveillera
1. FINAL FIGHT l'esprit patriotique de certains
2. PITFIGHTER lecteurs qui ne seront pas d'accord
3. SUGAR avec ce classement et qui ne
4. LYRIC manqueront pas de le faire savoir!
5. MARVEL **SLASH**

DEFONCE

EDITO

GLOBAL ASSASSIN

L'Edito se défonce !

Et oui! Même dans le défonce vous avez le droit à un éditto. Pour une rubrique à la carrière déjà si éclatante (normal, c'est mon invention, faut-il le rappeler), il coulait de source que soit créé un nouvel éditto un peu moins nase que ceux auxquels nous avons droit en début de chaque CD. Et bien oui! J'ose remettre sur le tapis cette histoire d'éditto pompée!(cettipabocanaptitdame!). Malgré les dires de certains rédacteurs que le mensonge et la haine verbale n'étouffent pas et que je n'oserai citer par peur de salir mon bel article, je continue d'insister sur le fait que cette pompe n'était que la base d'un jeu qui malheureusement dut s'arrêter à un stade pire qu'...

CENSORED

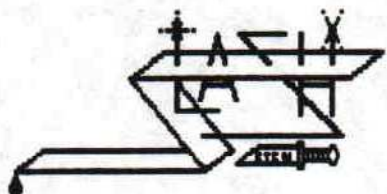
prendre et vous in... Enfin, tout ça pour dire en un brin de vulgarité tout ce que je pense de cette affaire.

Sans transition, je vous annonce le retour dans MA rubrique du TOP des TOP, j'ai nommé le TOP DEFONCE qui, après 2 numéros d'absence durant lesquels il a subi un petit lifting et un changement de nom, maintenant ce sera:

Le TOP MERDE

Nous y signalerons toutes les plus belles merdes du moment, Yann y compris! Voici à présent le menu du jour avec toutes vos défonces et défoncés favoris!

- le défonce made in SLASH réunissant toutes les bêtises du CD que j'aurai remarqué.
- une défonce attendue mais décevante de LYRIC qui s'est reconverti au kill & destroy, j'les aurai tous.
- le top merde qui devrait se trouver là où on l'attend le moins.
- une toute nouvelle rubrique qui, je l'espère, vous plaira: la petite histoire du croco déchainé avec tous les détails sur l'apparition et la progression de votre FANZ' favori.



Nous allons débiter ce "spécial tout" par la grande nouveauté de ce CD: la disparition de ce merveilleux rédacteur nommé T.R.NIC au profit du futur très grand SLASH. Qui est SLASH? Tout bêtement un T.R.NIC relooké et au plus haut de sa forme qui, pour on ne sait quelle obscure raison décida de changer de pseudo. Est-ce du à une indigestion de spaghetti ou à la choucroute volante de Yann ou est-ce juste le ras-le-bol de porter ce ridicule pseudo que j'avais trouvé un soir de grande beuverie accompagné d'un Yann comatant sous l'effet d'un trop plein de lecture de ses propres articles. Ben oui, je pense que pour un retour en force tel celui que j'effectue dans ce numéro, il était évident qu'il me fallait changer de pseudo. Donc, n'oubliez pas, SLASH signifie au grand désarroi de tous plus de textes, plus de tests, plus de défonces, plus de MOI.

Le deuxième sujet qui va à présent nous préoccuper sera la persistante connerie de chez AMSTRAD! Ben oui! Non content de son cuisant échec dans la commercialisation du CPC+ et de sa petite soeur, la console GX4000 (rendez-vous compte, ils ont même été obligé de baisser de 1000F le prix de l'ordinateur et de 600F celui de la console) et n'ayant ni compris mon article précédent que je leur avais si gentiment dédié, ni réfléchi à l'inutilité de la mise en vente de ces merdes, AMSTRAD récidive dans le domaine de la connerie consciente en nous pondant à nouveau des publicités mensongères! Effectivement, n'allez pas croire le croco rappeur dérangé et idiot qui tente vainement de vous faire gober que la version de BATMAN cartouche qui défille sur l'écran du CPC+ est de l'Amstrad "New Generation"! Je m'excuse mais je peux prouver que c'est de l'AMIGA ou du ST dont l'image a été incrusté dans l'écran CPCien et, en plus, en overscan, juste histoire d'être un peu plus alléchant! Ils avaient déjà essayé de nous faire croire ça dans leur pub sur papier et j'avais déjà dénoncé cette douteuse manoeuvre. Bon, c'était court mais suffisant pour dénoncer cette honteuse machination.

Passons à autre chose. Voyons, qui pourrait on défonce? Yann bien sûr! C'est en relisant le test de TOTAL RECALL que j'ai remarqué ton "et je le prouve" que tu as rajouté. Voici ma réponse: Bravo pour nous avoir magnifiquement

démontré que pour "Les Blues Brothers", le jeu n'aura pas le même scénario que le film parce que TITUS n'a pas n'en a pas les droits! Par contre, veux tu bien regarder la première pub du jeu TOTAL RECALL venue et y jeter un oeil en bas à droite. Tu pourras y lire "c 1990 CAROLCO PICTURES, INC" qui prouve que OCEAN a obtenu les droits d'exploitation. De plus, nous avons dit ne pas voir de rapports entre le jeu et le film, ce qui signifie que ce que doit y faire shwarzie ne ressemble pas au film bien que le scénario soit le même. Ta démonstration est à l'eau!

Pour finir, je ne répondrai pas à Yann car ce qu'il a fait sur T.R.NIC est bien fait à part certains points bien sûr emminemment faux et comme j'en ai marre de me répéter... Sinon, SDC a fait du très beau boulot pour anéantir ce soulard. A bon entendre, salut!



LE TRUC DE LYRIC

Allez louya le CD a enfin une couverture géniale! Je dirais même que vous avez la meilleure couverture de tous les fanzs CPC!! De plus l'horrible logo et l'ignoble slogan ont, enfin, disparu... Bref c'est Byzance (il est malade Saym?). Je tiens aussi à vous féliciter pour votre mise en page, assurément de ce point de vue là, c'est le meilleur No du CD, même SDC a fait des pages clean! Et bravo Yann, joli début.

Mais, BORDEL, votre contenu fout toute la baraque en l'air! Okay j'avais suggéré un massacre, m'enfin du style discussion générale, par lettre ou de visu car je suis sûr que dans le CD ça n'intéresse personne. Bon des petites vanes par ci, par là, ça peut même être sympa mais y consacrer un No ça craint!

Tout ça pour qu'une fois tout le monde calme, le CD continue à s'améliorer dans un climat de sincérité. Ca fait mesquin, méchant parfois, et ces querelles ridicules me font chier en tant que lecteur, en tant qu'amateur de fanzs (vous avez gaché la valeur de ce No) et aussi en tant que pote de SDC et de Yann (dans l'ordre alphabétique).

Nic semble être à la base d'une bonne partie de vos problèmes, vous voulez que je vous prête LAST KISSING (ma hache de 80 livres)?

Bon on me signale qu'il y a encore de la place, alors continuons dans la défonce avec l'importation des remarques de mes critique générales du CD (celles qui ne sont normalement que pour les lettres). Let's go!

Dans l'ordre et en étant chiant:
* Le test de Shel sur Captain America est instructif, on y apprend que Nic aimerait bosser pour la poste...

* LONGSHOT sauve les meubles? ("achetez le" pour Super Cars)

* ZZTOP faut que je te dise un truc: y a un groupe de zic qu'a le même nom que toi... Soit

courageux, ça fait très longtemps et en plus ils sont très connus, t'vois.

Sinon c'est sympa tes greetings mais tapes leurs noms correctement au moins (à défaut de les connaître tous). Ah bravo t'as fait le test d'une démo incopiable. Utile quoi. Enfin c'est cool, t'as le mérite de figurer dans ton propre TOP...

* T.R. NIC n'a pas compris "DEFONCE TOIT"? Et il sait toujours pas où est la porte? C'est beau de relever les oublis des autres man, mais dommage que tu t'inclues pas dans ton programme d'explications... Enfin si t'arrives au bas du scann page 14 ("DEFONCE TOIT") c'est que t'es vraiment un trou du cul. C'est fin.

Ah oui encore quelques trucs: d'où tu me sors "Cher Lyric"? C'est pas parce que t'as une hache qu'on a fait des massacres ensembles! Sans blague. Et puis la mienne elle est plus grosse, d'abord.

Donc t'aimes pas le whisky, okay c'est ton droit. Et le crack?

Je termine sur toi: j'ai que la version de Yann sur ce (triste) sujet qu'est "votre" baston (tu sais tes 3 potes contre lui) mais tu dis qu'il avait tous les torts. Il était seul et bourré?

Qu'importe c'est pas loyal, expliques donc (écris moi on va pas transformer le CD en France Dimanche).

* Désolé 'SHOT je trouve un peu nul ton article sur STARFOX. Ca n'a rien à foutre là, c'est un problème de couple, le divorce est une affaire privée. Sauf sur la 5.

* Merci SDC je savais pas qu'il y avait un PSG sur CPC (de toute façon j'aime pas le foot). Faut que je te dise aussi qu'il n'y a pas que des programmeurs, des joueurs ou des dessinateurs sur CPC. Y a moi quoi, je peux vivre aussi?

- Sinon terminer sur ta colère c'est moche. Sur le fond t'as pas tort mais sur la manière c'est un peu méchant. On voit bien que c'est pas toi qui a du envoyer des packs de Kleenex par centaines au pauvre Yann (si sensible).

Bon voilà ma défonce (prenez ça dans les dents), j'ignore quelle en sera la taille imprimée, mais sachez que je suis

LYRIC

ou l'humour façon Black is beautiful.

LA PETITE HISTOIRE DU CROCO DECHAINE

Nous sommes le 23/12/1991. Réunion au sommet entre vos deux rédacteurs favoris: SLASH et Yann enfin alliés face à la monstrueuse tyrannie de certains redac' chefs apparus pour la première fois en avril 90 dans une horreur 3pagiste que l'on nomme CROCO DECHAINE.

Yann: Effectivement SAYM fait son apparition au #7 encadré de Shel et de l'autre dont je ne retiens JAMAIS le nom (ND SAYM: SDC).

SLASH: Déjà le #7, mais pourquoi tant de haine!
Yann: C'est pas de la haine, mais nous préférons oublier les 6 premiers numéros.

SLASH: Expliquons cette infamie en citant le sus-cité rédac' chef: "...LE CROCO DECHÂINE reprends du service...[et] La rédac' a bel et bien changé.(...) Tout au long de ces nouveaux # du CD, nous essayerons d'égaliser LITTLE LUDWIG, BABY SOFT, et FLOG!" Ben oui, SAYM n'a pas inventé le CD, il n'y a même jamais rien fait à part la rédaction de certains éditos et de sa fameuse rubrique Fanzine.

Yann: rubrique fanzine qui ressemblait alors à celles des concurrents adverses actuels, TRES succincte, l'adresse prenant plus de place que la critique.

SLASH: SDC, avec une page bien remplie semblait être la pièce maîtresse du CD alors que SHEL nous servait des test short du style: alors DOUBLE DRAGON, les graphismes, l'animation, le scrolling, la musique, TOUT est nul mais le jeu est génial: achetez-le!

Yann: Ça n'a pas changé. La rubrique poubelle du #7 est caractéristique de SHEL, "Poubelle: THUNDER BLADE SHINOBI, SHEL." Qu'est-ce qu'il faut comprendre???

SLASH: pour finir avec ce #7, aucun dessin! Bref, le CD, c'était pourri. Pour le #8, Yann?

Yann: Et bien beaucoup plus de pages, des illustrations (deux fois la même), et c'est toujours aussi nul. Du recto verso mais vu les blancs qui sont laissés...

SLASH: #9: je vais citer ici le dessin de TOCHE qui avait assez de pitié envers ces pauv' rédacteurs pour envoyer ses dessins: alors SHEL, ces tests, "c'est déjà fini!" Faut-il signaler une nouvelle fois la taille rachitique de ses articles!

Yann: Page 4 de ce #, rubrique pas-de-titre. En parlant d'un listing: "Il va transformer votre lecteur de disquettes en hélicoptères. rassurez-vous, votre CPC ne va pas s'envoler, mais imiter le BRUIT du lecteur qui imite celui d'un helico". Noon? Moi j'ai vraiment cru que j'avais "un helico dans mon CPC", mais il est vrai que je suis un "débile".

SLASH: passons au #10! Ah! Enfin du T.R.NIC! Là, vous avez enfin le droit à des articles délirants sur KNIGHT FORCE et GHOSTBUSTERS II: ENFIN des LONGS tests. SHEL en reste à ses shorts.

Yann: Des LONGS tests, oui, mais bourrés de conneries. Ce numéro est dans la lignée directe des précédents. Tout mes articles "Spécial..." prennent pour début ce numéro. Je ne vous recommanderais jamais assez de TOUTS les relire. Je m'aime.

SLASH: T'es bien le seul! Nous en étions donc à l'apparition du seul BON rédacteur de ce fanz': T.R.NIC qui récidive dans le #11 qui était un "SPECIAL MOINS", quel horreur mon cher SAYM! Ce fut le dernier numéro où je permis à SAYM de taper mes articles sur l'ordi car les résultats furent décevants! (voir test KICK OFF)

Yann: Comme quand tu tapes les miens. Ce numéro est celui où les pages en 2 colonnes qui nous ont rendus célèbres apparaissent laissant présager de la qualité des # suivants. Je dirai que ce # est bien meilleur du fait de l'absence de la rubrique bidouille (Thanks My lord.)

SLASH: Ce fut aussi le début graphique de SHEL et la fin du TOP 5 DEMO.

Yann: Notons que la rubrique fanz' s'étoffe.

SLASH: L'horreur naît au #12. Tous les dessins provenaient d'un recueil qui, de plus, fut fautiveusement attribué à TOCHE. Ce fut encore une idée géniale de T.R.NIC d'amener un p'tit nouveau à la rédac': Yann qui devait se lancer dans l'illustration angulaire.

Yann: C'était mes premiers dessins (Snif, 2 jours pour en faire 1! C'était le bon vieux temps, hein NIC?!)



SLASH: T'inquiètes pas, ça n'est que le début d'une nouvelle et forte alliance.

Yann: "L'empire contre-attaque" de hier soir t'est monté à la tête ("May the force be with you")

SLASH: Premiers tests valables bien que confus de Shel.

Yann: The censure has striked again! Ca censure plus vite que son ombre dans ce #!

SLASH: première brève apparition de LYRIC!

Yann: Négatif, LYRIC avait écrit un article sur le film "Glory" dans le #9. Qu'est-ce que t'as encore ingurgité ce matin?

SLASH: Toujours plus con! AMSMAD rentre à la redac' pour filer un coup de main à SAYM.

Yann: Chacun ses bêtes noires. La mise en page de la rubrik Bidouille est toujours aussi pourrie. Un vrai débutant.

SLASH: le #13 vit la subite apparition de nouveaux rédacteurs: SYNDROME pour ce qui touche au démos et MIMIL pour les cours de BASIC aux dégénérés notoires qui n'ont jamais vu un CPC de leur vie.

Yann: MIMILI?! OUI OUI, laisse moi rire! Au passage: JAJA et Stéphane CARRE participent aussi au #13.

SLASH: Le #14 vit un T.R.NIC au plus haut de sa forme. Il créé le DEFONCE (j'insiste, c'est MA création!), fait monter le niveau en embauchant Yann comme rédacteur et, grâce à ses relations, permet au CD d'avoir une nouvelle qualité photocopiée par l'intermédiaire de la CÉLÈBRE NATHALIE. Ce numéro, marquant un passage vers une nouvelle qualité et un intérêt renouvelé, est le domaine de T.R.NIC. Il y est génial, en un mot (BOF, peut-être un peu plus!), JE suis le meilleur et l'âme directrice du CD. VIVE MOI !!!

Yann: Vous inquiétez pas, on est tous un peu négalo. Nic un peu plus que les autres c'est tout. Je l'avais déjà signalé c'est bien lui qui m'a embauché ("C'est peut-être le seul bon point que je lui accorde").

SLASH: Argh! Où est MIMIL? Est-il mort? Est-ce PEPSI qui l'a bouffée (pau' chienne)?

Yann: MIMILI?! OUI OUI, laisse moi rire!

SLASH: AMSMAD s'essaie à la défonce. C'est faible et sans intérêt. A part ça, Shel ne sait plus quoi tester.

Yann: Notre meilleur # jusqu'à ce que le 17 ne sorte.

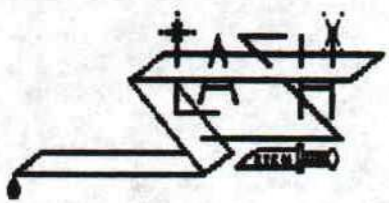
SLASH: A la prochaine pour les # 15, 16, 17 et 18.

Yann: J'allais le dire. Pas d'une manière aussi directe mais j'allais le dire, et de toute façon comme l'autre d'en face de chez mon pote (encore 2 lignes à tenir pour en avoir 150) l'a si souvent prouvé par "je vous ai jamais parler de mes poissons?" 150? C'est bon...

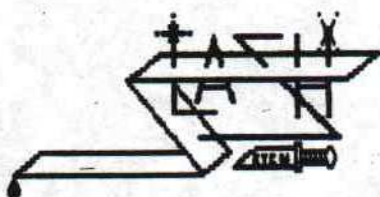


CONCLURE

Voilà un défonce bien envoyé et je demande aux personnes visées qu'elles n'en tiennent pas rigueur, c'est pour leur bien! Malgré cela, il faut que je rappelle quelque chose à LYRIC: tes remarques désobligeantes et scatologiques n'ont plus rien à voir avec un défonce de bonne qualité et ce n'est pas en écrivant dans ma rubrique que tu pourras nous convaincre qu'elle gache le CD. Demande à SAYM ce qu'il en pense et je crois pouvoir dire que tu auras une sacrée surprise (on se croirait chez Faux-cul). Quant à ma version des faits de la baston (qui n'a d'ailleurs pas eu lieu: il suffisait de lui faire peur pour calmer les envies destructrices qui l'avaient investi), je te l'enverrai car, comme je me plais à le répéter, le DEFONCE est une affaire "in CPC" et que cette histoire n'a aucun rapport avec le CD. Sinon, ne t'inquiètes surtout pas, j'ai parfaitement compris le minable jeu de mot que j'avais inventé pour le titre du DEFONCE du dernier numéro et je m'inclue dans ma rubrique en demandant aux autres de s'occuper de mon cas (ne trouve-tu pas que cela manquerait d'objectivité si je devais le faire?). Avant de finir, sache que la colère SDCienne était totalement justifiée et qu'elle était d'ailleurs particulièrement bien tournée. Terminons sur tes fabuleux exploits dans le domaine de la grossièreté "CHER" LYRIC: inutile de me traiter de "trou du cul", tout le monde aura compris que tu es un scatophage notoire.



Quant au crack, demande à Yann, mon fournisseur, de te narrer ses comatiques souvenirs overdosés. Voici malheureusement les dernières lignes de ce DEFONCE assaisonnées d'un conseil juteux à tous ceux qui désirent rester dans l'ambiance: écoutez les paroles du fameux "GET IN THE RING" des géniaux GUNS 'N ROSES, vous y apprendrez comment envoyer chier le premier rosbig qui vous tombe sous la main. A bon entendeur, salut !



FANZ

MASTER MAG #2: Le premier mot qui me vient, c'est "HYBRIDE". Comme je le disais dans le CD17, nous on n'aime pas les pluris..., qui, de plus, n'ont pas d'illustration. C'est déjà un mauvais point pour eux. Tout de même, j'ai peut-être été un peu méchant avec eux dans, justement, ce CD17. Au fait Olivier, as-tu eu le CD16, d'après ce que tu écris, j'ai l'impression que je ne t'en ai pas envoyé. Non, ce qui est franchement dommage, c'est que JP (RESET) y travaille. Et oui, la seule chose qu'il y fait, c'est donner des solutions, alors que son point fort c'est la parlotte... Si même JP donne une impression de baclage, où va-t-on? Encore une chose qui me choque (si, si, c'est bien le mot!), et là, je m'adresse directement à Olivier: arrête de mettre "Olivier THE BEST". Quand c'est FEINDERS (de GAME OVER, est-il nécessaire de le rapeller?...) qui casse tout le monde à grands coups de pompe en se prétendant the best ou encore en parlant de son fanzine: "LE TOP", "LE CASH SUPREME"; on comprend et se tait, car même si le CD est meilleur (quoi FEINDERS?); il est juste derrière, et ça fait chaud au coeur de voir une mise en page de cet ordre faite avec OXFORD PAO sur CPC! Mais quand on entend ou plutôt voit "Olivier THE BEST", on trouve ça franchement lamentable!... Et je pèse mes mots! Un, essaie de le devenir, et deux, une fois le un accompli, essaie de le rester et ommets de le dire même si tu le penses. Voilà pour le conseil amical (le CD ne s'est JAMAIS proclamé le meilleur!). Une dernière chose qui est un détail mais qui a son importance: dans M#1, tu parles d'une prof de Maths, à ta place c'est à une prof de Français que je ferais relire ton fanz, car en orthographe il y a des progrès à faire. "Le monde de demain, quoi qu'il advienne nous appartient"; j'espère que ces deux \$ de début ne tarderont pas à faire naître un futur BON fanzine comme on les aime. Olivier, appuies-toi sur JP. Il a une expérience qui peut te faire rapidement gagner des sommets insoupçonnés. Pour le lecteur avide, je conseille tout de même le #3 de MASTER MAG qui devrait selon Olivier être meilleur. On attend franchement des progrès, alors ne nous décevez pas!

GAME OVER #5: Ce numéro commence certes à être un peu vieux, mais je n'ai rien reçu depuis, alors, ce doit être le dernier. Commençons par la première page (couverture si vous préférez) on y trouve une scan de la taille de celle de la couverture du CD17 avec inscrit à droite sur un espace d'environ cinq cm sur vingt "LE TOP" et au dessus de tout ça, le titre du fanz. Tout ça pour vous dire que ça commence très fort! Il faut savoir tout de même qu'il est dédié aux consoles mais rien que la mise en page faite sur CPC vau le coup d'oeil. Autre chose:

le "ILS L'ONT DIT...". C'est simple comme rubrique, il se contente de reprendre des phrases qu'il a entendues à droite et à gauche, allant du tennis à GAME OVER en passant bien sûr par les consoles et autres citations d'inconnus: "J'ai besoin d'un conseil urgent: si j'ai un flingue chargé sur la tempe, j'appuie?"; "Dé détenteur de la mégaphase j'ouvre le bal, inventeur de la sodomie verbale j'ouvre aussi les trous de balle."; etc... Mais le résultat est assurément à ne pas manquer!

Tiens, une remarque comme ça que j'adresse à FEINDERS: "Ca ne serait pas du feutre noir que l'on voit sur la veste de "ONCLE SAM"? Eh oui, ça coute cher les rubans..."

On peut aussi y trouver concours, interviews, infos, tests, pin's GAME OVER (!), tests de revendeurs (très intéressant!), PA, fanzines, etc...

GAME OVER est le meilleur fanzine du moment (je ne reçois malheureusement plus RUNSTRAD (?!); il est donc exclu!).

VICTORIA #23: Toujours une couverture à thème... original je dirai. Ah, quoi, RIC (de feu MADSTRAD aux débuts fulgurants mais à la carrière écourtée à son second numéro...) fait désormais partie de la redac? Dommage, je l'aurais bien vu dans le CD... Enfin, c'est un sacré plus pour eux, n'est-ce pas NICO? Le fanz est bon, mais après trois années de parution, on se demande un peu comment il se fait que ce ne soit pas mieux. Et puis tous ces blancs ça me rappelle les débuts du CD. A noter que l'on peut y trouver un profscope qui bien que "pompe" (c'est eux qui le disent) reste intéressant! La redac semble vouloir s'aggrandir, c'est pas un mauvais point. Le tout sur... Et merde, il n'y a pas de numéro de pages! Le tout sur onze pages. Une dernière petite note: ce sont les pages de RIC les plus belles; ça c'est de la PAO, alors NICO, secoue-toi!

MICROMAG #4: Je sais, on en a déjà parlé dans le CD17, mais c'était dans le défonce. Venez-pas nous dire qu'on veut leur faire la guerre, c'était juste un jeu entre Antoine et moi dans le cadre du DEFONCE (qui a eu la cruauté d'inventer ce truc là?...); je vous publierai bien sa lettre, mais à quoi bon, la réponse était déjà distrayante. Tout ça pour dire que je vais tester franchement ce fanzine qui tout de même le mérite (pourquoi n'en avons nous pas l'honneur?!).

La première et la dernière page assurent bien; mais sur un format A5, c'est pas difficile de remplir une page entière. Douze pages au programme pour ce bimestriel (tiens, je devrais bientôt recevoir le #5). J'ouvre ce fanzine et... AH!! Horreur: pour répéter ce qu'a dit notre confrère NICO de VIC, c'est écrit trop petit, c'est trop serré. Ca ne met pas en appétit, c'est le moins que l'on puisse dire! Bon, une minute, je vais quand même le lire avant d'en parler.

Eh, il y a un sondage, on va s'empresse d'y répondre:

1) Quel(s) ordinateurs possédez-vous?

→ Deux 6128 et un PC 1640;

2) Comment avez-vous connu MICRO MAG?

→ Vous me l'avez envoyé;

3) Quelles rubriques aimeriez-vous trouver?

→ Ca, c'est à vous de le trouver car c'est ce qui fait la différence entre un bon et un mauvais fanzine!...

4) Quels périphériques avez-vous?

→ Multiface II, imprimante, joystick, scanner DART, RESET, FREEZER, c'est tout;

5) Quelles rubriques doivent selon vous se développer le plus?

→ Idem 3;

6) Que pensez-vous du look de MICRO MAG (pas de reproches sur l'absence de digits SVP!)?

→ Eh bien justement, parlons-en de ces digits: ça manque;

7) Etes-vous intéressé par l'abonnement?

→ Je ne suis pas concerné mais de toute façon, je ne le serais pas: vous êtes trop jeune encore pour dire que dans un an vous serez toujours là;

8) Aimez-vous les questions idiotes?

9) Quelles remarques éventuelles faites-vous (sauf pour le look)?

→ Pourquoi essayez-vous toujours de vous défilier quand on parle du look de MICRO MAG?

Tout ça pour dire que depuis pratiquement un an, tout le monde a compris que les sondages c'est pas ça! Je peux même t'expliquer pourquoi: ça ne marche pas et ça n'aurait d'intérêt que pour les rédacteurs du fanzine qui par là étancheraient leur soif de curiosité!...

J'ai tout lu. Si, si, j'y suis arrivé! Dur, mais finalement faisable. Au fait les mecs, je n'ai vu que dix "pages"; et puis c'est pas difficile de mettre des numéros aux pages...

Plus j'y pense, plus je trouve de choses à dire, tant pis, je me lance... Bon déjà, on a trois pages de texte dont on a rien à foutre plus deux pages "couverture" et "fin" où n'apparaissent que de beaux (!) dessins (repiqués...). Il nous reste donc cinq pages. Ah, j'oubliais presque: ils sont pluri! CPC et ST avec quand même une nette influence du CPC! Et c'est normal n'est-ce pas? Quelques tests de jeux, de fanzines (et nous n'y sommes pas volontairement!); des bidouilles; de l'assembleur; une rubrique délire (ça me rappelle vaguement quelque chose...) où l'on vous conseille de ne pas avoir de contact avec les bizarres membres du CD et il a raison car quand on voit leur gueule!... Mais ils écrivent et travaillent comme des dieux! Et vous pouvez prendre contact avec moi sans crainte aucune; seuls 'SHOT, T.R.NIC que dis-je, FOX hey non c'est KYC, ou CIDE? Ah? Ca a encore changé? Oui, je disais donc, seuls 'SHOT, SLASH, YANN, SHEL et quelques autres autres encore sont radio-actifs (mais alors très actifs!). Il y a aussi un petit débat minable (au fait, un débat, faut être plusieurs pour le diriger...) sur un sujet plus que commun...; des PA gratuites qui servent à combler les blancs et enfin un slogan: "MICRO MAG #4; 4Frcs! Changement de style, plus de bla-bla pas de texte" ou l'inverse selon interprétation... Le tout pour vous dire que

vous avez cinq pages pour 4 FF. Je signale au passage pour la petite histoire que le CD17 faisait 20 pages A4, était relié et avait une couverture cartonnée pour tous ses \$! Et il ne coûte que 3FF90. Lequel préféreriez-vous?

Je vais quand même revenir aux fanzines: en résumé, on peut dire que tout le monde il est beau, il est gentil alors que tout le long du MICRO MAG, on apprend que certains fanzines seraient médiocres, vilains et pas beaux!... Mais les gars, arrêtez de médire votre infériorité ou alors dites clairement qui vous trouvez mauvais que l'on ne s'adresse pas à eux, car il est vrai que même chez les fanzines il y a des pourris! Et selon moi, il est vrai que vous n'en faites pas partie.

Bon, une dernière chose tout de même, ne recommencez plus jamais des trucs du genre MICRO MAG +, autant vous suicider! C'est bien de se faire plaisir, mais dans ce cas là, il n'est pas la peine de distribuer MICRO MAG!

Ce fanzine mérite tout de même le détours, mais comme le dit NICO de VIC, on attend mieux, beaucoup mieux et surtout arrêtez de cracher dans la cours des grands tant que vous n'en faite pas partie, c'est plus lamentable qu'autre chose!

HELPSINE #14: Le fanzine qui nous étonnera toujours! Demi PAO, demi traitement de textes (collages très biens faits!); le tout sur une même page. Ça pourrait faire peur, mais finalement ça donne de la clarté et donc le met en valeur. Continuons sur un plan d'esthétique, les digits sont pas mal du tout mais des retouches seraient bien venues (oui, on sait, c'est ce qui est le plus désagréable et le plus long à faire). On y trouve Page 9 un beau portrait de STARFOX, alias notre LONGSHOT, plus communément appelé SHOT. Et pour en finir avec ce que l'on peut appeler l'esthétique, on y trouve aussi une bande dessinée de TEXIER, toujours égal à lui même. En ce qui concerne le reste, c'est du commun à tous les fanz...

...Je viens de recevoir quelques fanzines depuis la dernière fois que je me suis mis sur mon traitement de textes; alors je vais faire un petit réajustement pour certains fanzines et une analyse réelle pour les autres.

GAME OVER #6: On continue très fort par le fanzine que, je le répète, je considère comme le meilleur... Une belle couverture bien que peut-être un peu fade par rapport aux dernières. Dans l'ensemble, c'est moins bon (peut-être) que le dernier numéro, mais... c'est le CASH SUPREME...

RUNSTRAD #31: Quel bonheur, je ne l'avais reçu depuis le #26... Eh PATRICK! Si tu veux, je me paie les photocopies et les timbres pour que tu me l'envoies, mais arrête de me les envoyer aussi irrégulièrement... Il m'arrive bien de m'acheter CPC INFO, alors RUNSTRAD... Il n'y a pas de problème... Bref, une belle couverture, des textes intéressants, des scans à améliorer (un graphiste...) et le tout dans un

des meilleurs fanzines CPC. Ah, j'allais oublier, ...et un calendrier! D'ailleurs c'est toujours un calendrier RUNSTRAD dont je me sers, donc ça tombait à pic...

Le petit ELECTRO JACK illustré #5: Autant vous dire que je n'aime pas du tout ou plutôt qu'il n'y a rien à aimer, car il ne brille pas par son contenu. Euh, une petite remarque à Jacques de LAMAR: Qu'est-ce que tu privilégies, ton plaisir à le faire ou le plaisir des lecteurs à le lire? Au CD, nous ne tirons de plaisir qu'à être lu, pas à le faire... Un dernier point, car il ne vaut pas encore la peine d'occuper plus de place que ça, vous pouvez toujours essayer de chercher la PAO...



CROCO PASSION #7: Personnellement, je trouve que plus ça va plus ça se dégrade; on regrette infiniment l'ancien CROCO PASSION sur papier... Au fait sandrine, SAMUEL BOURRY sont mes prénom et nom... Le tout vaut quand même et bien sûr le détours, mais on s'attendait à mieux, voilà tout.

SYNTAX ERROR #dernier... je l'ai trouvé avec CROCO PASSION (mais je l'avais déjà étant donné que le CD le distribue aussi [2,50 Frs]). Tout le monde connaît SYNTAX ERROR mais il risque d'y avoir des surprises... Pas de femmes dénudées au programme ("Que se passe-t-il?"). Rien justement, mais il paraîtrait qu'au prochain \$, il y en aura "plein". Aucun autre commentaire, si vous voulez en savoir plus, 2,50 Frs c'est pas la mer à boire...

CROCO FANZ #3: Aller, on termine cette fois! On apprend d'entrée que leur nombre de lecteurs a quadruplé grâce à CPC INFO... Vous voulez peut-être dire que grâce à CPC INFO, votre lectorat est passé de deux à huit lecteurs? Bon d'accord, je suis peut-être méchant mais je ne doit pas être loin de la réalité étant donné qu'ils démarrent juste, qu'il n'y a pas de PAO, que le contenu est assez succinct (pas par

que le contenu est assez succinct (pas par rapport à nous mais à un fanz moyen genre HELPZINE) et qu'il sont deux à la rédac. Il faut bien commencer quelque part, alors bon développement les gars, et rappelez-vous quand vous aurez une PFO pour commencer... Si vous avez besoin d'un coup de pouce, l'AFC est là pour ça et le CD en faisant partie se fera un plaisir de vous aider... A suivre

SAYM

MICRO BOY

Ce nouveau et probablement dernier N° de Micro Boy est sorti en août 91. Rappelons que c'est dans le N°6 qu'une intro-démo est apparue pour la première fois. Celle du N° qui nous intéresse a été faite par MEGACHUR. Le sommaire de la face A est somme toute classique (image de SPEEDBALL) mais réserve quelques surprises. La première rubrique est celle de l'édito qui est une petite merveille du genre. Les autres sont: Who? (interviews); témoignage (petite histoire de Lyric, rédac' chef de Micro Boy et collaborateur de nombreux fanz dont le C.D.) et Tests (vraiment pas banals). Le menu de la face B, programmé par GLADIATEUR, est beaucoup plus insolite puisque vous dirigez à l'aide du curseur un personnage qui part à la recherche des rubriques représentées par des icônes. Vous trouverez: Microman (coups de gueule de Lyric); Initiation (très instructive!); News; Concours (il y a encore des posters à gagner); Women (très peu, trop peu à mon goût); Le Courrier (Lyric relève les "perles" de sa correspondance) et la fin, où un scrolling vertical informe le lecteur sur la participation des collaborateurs, rubrique par rubrique, avec des messages.

**"SI LA MECHANCETE
N'EXISTAIT PAS,
IL N'Y AURAIT AUCUN MERITE
A ETRE GENTIL."**

**"DES MILLIONS DE GENS
VIVENT DANS LA MISERE,
DES GUERRES DECHIRENT
LE MONDE
ET MA VOITURE
PERD DE L'HUILE."
MICROBOY 8**



LYRIC

**28 AV. DES PAQUERETTES
93370 MONTFERMEIL**



TRNIC OU SLASH, MEME REFRAIN!

LE SPEED KING

Je m'insurge littéralement contre le test du BOSS (le joy pas le chanteur) de Shel dans le N°17. Le BOSS n'est pas le meilleur rapport qualité/prix! Pour moins de cent balles (99, quoi merci les copains) le Speed King est le joystick le plus précis du monde! En fait il est le contraire du BOSS: ergonomie excellente (il tient dans la main, mais ma copine me dit que si ça tient que dans une main ça ne l'intéresse pas), m'enfin faut pas être gaucher quoi; prix encore plus raisonnable; hyper précis (y'a du matos dedans) mais le point sombre de la bête: sa fragilité. Avec mon frère on en a bien acheté une dizaine, bon vous me direz que mon frère (Dudul le monstrueux) n'est pas représentatif du français moyen, qu'il tient plus de la Cimmérie et de ses barbares que de l'Afrique et de ses pygmées. M'enfin pour ma part j'en ai franchement massacré deux, presque coups sur coups (les manches dans les joys) mais c'est plutôt à l'usage. En y allant cool ça peut durer quelques années. En priant.

Pour finir je dirais quand même que Shel (au fait vous m'avez jamais dit si ses parents tenaient un garage?) avait raison: rien ne vaut un clavier. Mais si on peut se permettre de balancer le joy par la fenêtre, faut se calmer avec lui (quoique Chris lui a filé un coup de poing, il est ovale maintenant).

LYRIC ou l'économie sauvage

BIDOUILLE

Pour ce numéro (j'allais dire ce mois-ci, mais ça fait quand-même 5 mois depuis le dernier No. paix à ton âme SHYM...), nous allons aborder une activité 0 combien appréciée des bidouilleurs: les ondulations d'écran, ou comment faire danser le border de vos magnifiques moniteurs, sans lesquels l'informatique serait bien triste, ma brave dame, et qui donnent un peu de "VIE" à nos croulants CPC (Salut à Lyric, et à son poisson rouge plus particulièrement). Donc, programmeurs chevronnés, bidouilleurs fous, démomakers, passez votre chemin car ces notions vous les connaissez déjà. D'ailleurs, si vous le permettez, j'aimerais dire une chose à propos des démos: Pourquoi sortir toujours le même style de démos, à savoir: Overscan, Scrollings et Rasters à gogo, avec toujours des textes d'une bêtise extraordinaire. Faites des choses originales! D'accord, vous êtes des bêtes de programmation, d'accord, vous connaissez votre CPC à fond, mais avouez que c'est quand même dommage de gacher des routines superbes, travaillées pendant des mois, en remplissant vos scrollings de messages du genre: "We are the best, les machin crackers sont des gros nuls, gna gna gna...", étonnez-nous! Bon, revenons à nos moutons, à notre CRTIC plutôt puisque c'est de lui qu'il sera question dans cet article. Sous le nom barbare de "CRTIC 6845" (Je dis barbare, parce que sur AMIGA, les concepteurs ont donné un prénom à chaque composant: Gary, Denise, Paula, Agnus ... Pas les derniers pour la déconne, chez Commodore. D'ailleurs, puisqu'on en parle, si vous avez l'intention d'investir dans une nouvelle machine, (le CPC est presque (!) mort point de vue SOFTS, heureusement les fanz tiennent le coup) je ne saurais trop vous conseiller l'Amiga, croyez-moi, vous ne le regretterez pas...), sous ce nom barbare, donc, se cache le processeur vidéo du CPC, c'est lui



qui va prendre en compte toutes les options concernant l'écran, et envoyer un signal vidéo au Gate-Array, ce dernier s'occupant alors, à partir de sa palette de couleurs, de traduire ce message en un signal RVB (Rouge-Vert-Bleu) plus "comestible" pour le moniteur. Le CRTIC possède 18 registres, et nous ne les aborderons pas tous.

Des tas de revues et fanzines l'ont déjà fait, et ce n'est pas le sujet de cet article (si vous voulez de plus amples renseignements sur le CRTIC, ainsi que tous les composants du CPC, Cf "La Bible Du CPC" (oui, je sais, elle est introuvable)). Nous ne nous intéresserons qu'à 3 registres: les 0 2 et 3. Je vous rappelle que pour changer le contenu d'un registre du CRTIC, on doit d'abord sélectionner le numéro du registre en l'envoyant sur le port #BC00, puis envoyer la valeur à lui affecter sur le port #BD00, ce qui se traduit en basic par OUT &BC00, (No. Du Registre) OUT &BD00, Valeur et en assembleur par LD BC, #BC00+No. reg. OUT (C), C LD BC, #BD00+Valeur OUT (C), C

Le registre 2 contrôle la synchro horizontale de l'écran, c'est à dire son décalage par rapport au bord du moniteur, et sa valeur par défaut est 46. Essayez de modifier directement sa valeur sous Basic, en tapant en mode

direct: OUT &BC00, 2: OUT &BD00, VALEUR. Faites varier les valeurs, vous constaterez que lorsqu'on augmente la valeur, l'écran se décale vers la gauche, et le "border" latéral gauche semble rétrécir, et inversement si on diminue la valeur. Seulement, il y a un problème: Sur certains CPC, le CRTIC n'accepte pas de valeur supérieure à 49 pour le registre 2. C'est une des multiples conneries qu'AMSTRAD a eu l'ingéniosité d'instaurer, les concepteurs ont jugé bon de changer la version du

CRTC suivant les CPC. "Et je te mets un CRTC de type 1 par-ci, et puis un CRTC de type 2 par-là". Parmi les boulettes, on peut aussi citer les connecteurs des ports d'extension, parallèle et second drive, qui sont de type mâles ou femelles suivant les CPC. On a déjà du mal à standardiser le matériel entre les ordinateurs de marques différentes, mais grâce à Amstrad et à sa perpétuelle recherche pour le confort des utilisateurs, les CPC ne sont même pas compatibles entre-eux ! Et comme le disait Lyric dans Microboy 8, c'est même pas dans le livre des records !! Je vous rappelle que dans la série "on ne sait plus quoi inventer", la dernière boulette d'Amstrad en date est le CPC "+" (ouarf, ouarf, j'en ris encore...). Donc, revenons au registre 2, pour savoir de quel type est votre CRTC, essayez de mettre une valeur supérieure à 49, 51 par exemple, dans le registre 2. Si tout se passe bien, vous avez un "bon" CRTC, sinon, vous aurez droit à un joli défilement de l'image, un joli gag en effet, voilà, entre autres, l'une des raisons pour lesquelles certaines démos plantaient sur certains CPC et tournaient sans problème sur d'autres. Merci Amstrad Corporation ! Il y a un remède à ce problème: La seule règle à respecter est de faire attention à ce que la valeur du registre 2 additionnée à celle du registre 3 ne dépassent celle du registre 0, qui est de 63. Autrement dit, il faut baisser la valeur du registre 3. Le minimum que j'ai pu atteindre sur mon CPC est de 6, ce qui nous autorise un décalage maximum de 63-6=57, soit 11 d'écart par rapport à la valeur initiale, ce qui est raisonnable, surtout si l'on sait qu'au-dessus de 50, une partie de l'écran n'est plus visible. Nous avons donc constaté qu'un changement du registre 2 entraîne un décalage de tout l'écran. Maintenant, à votre avis, que va-t-il se passer si l'on change rapidement la valeur, à chaque ligne de l'écran ? Eh bien chaque ligne apparaîtra décalée par rapport à la précédente, et vous aurez un exemple type d'écran déformé. Il faudra donc créer un tableau contenant autant de valeurs que de lignes à décaler. La résolution verticale standard du CPC étant de 200 lignes (modifiables via le registre 6 du CRTC), il nous faudra 200 valeurs. A présent, pour créer une ondulation, il ne reste plus qu'à décaler à chaque écran généré (donc 50 fois par secondes, car l'écran est affiché à une fréquence de 50 herz) les valeurs correspondant à chaque ligne. A la date t, la ligne 1 aura la valeur X1, la ligne 2 la valeur X2, etc... A t+1, la ligne 1 prendra la valeur X2, la ligne 2 la valeur X3, ... et la ligne 200 la valeur X1, et ainsi de suite. Ainsi, nous aurons l'impression que l'écran ondule, selon un effet que les baratineurs appellent "SCREEN WAGGLES". Eh oui, le langage informatique est parfois difficile à appréhender pour les individus allergiques aux ordinateurs, n'est-ce pas mon cher Marc Barrau ? (" Que penses-tu de l'influence des Rasters sur le refresh des Rams, tout ceci évidemment connecté à la RS-232 par l'intermédiaire d'un biphasé triphasé, lui même accompagné d'un 68000 en régime sinusoïdal forcé (et inversement) ?"). En fait, la technique d'ondulation s'apparente en tout point à celle des Rasters (Tiens, tiens...), mais au lieu de changer la palette de couleur à chaque ligne, on change le décalage, la position horizontale. On peut même, si besoin est, changer le mode écran de chaque ligne. On pourrait très bien définir la moitié de

l'écran (100 lignes) en basse résolution (mode 0), et l'autre moitié en mode 2. Cette technique est utilisée dans certains jeux, ou l'on peut voir l'aire de jeu en mode 0 et la barre des scores en mode 1, 4 couleurs.

Voici donc l'algorithme du listing assembleur type :

- 1- Déconnection des interruptions (DI), pour ne pas perdre de temps.
- 2- Attente de la VBL (Retour du faisceau d'électrons en haut à gauche de l'écran).
- 3- Boucle d'attente pour que le faisceau se positionne sur la première ligne.
- 4- Affectation d'une valeur à la ligne en cours.
- 5- Boucle d'attente pour que le faisceau se positionne sur la ligne suivante (HBL).
- 6- Retour au 4 tant qu'on n'a pas dépassé la dernière ligne (200).
- 7- Décalage des valeurs du tableau.
- 8- Retour au 2 tant qu'une touche n'est pas pressée (Voir à ce sujet l'article du numéro précédent sur la gestion hardware du clavier, cette solution était la seule envisageable dans ce cas étant donné qu'on a supprimé les interruptions en 1- par un DI).
- 9- Réautorisation des interruptions (EI).
- 10- On rend la main au système (RET).

Je ne publierai pas ici le listing source en assembleur, car celui-ci n'est pas d'une grande complexité, et la simple lecture de l'algorithme suffit à comprendre le mécanisme. (Pour ceux qui le voudraient malgré tout, envoyez une D7 à: SDC, 24 Moulin d'Amour 17137 MARSILLY, je me ferai un plaisir de vous le copier. Ah oui, un timbre n'est pas nécessaire pour le retour, je m'arrange pour ne pas payer le port (dans la mesure où vous n'êtes pas 50 à me le demander).). J'aimerais quand même préciser quelque chose à propos de mon prog. Si certains d'entre-vous désassemblent les codes machines engendrés par le listing 1, ils constateront qu'il diffère de l'algorithme en trois points: D'abord le nombre de lignes. Je n'ai pas décalé 200 lignes, mais 250. La raison est simple: cela m'aurait obligé à régler très précisément la boucle d'attente de l'étape 3, et ma foi, je l'avoue, j'ai eu la flemme. J'ai préféré remplacer la boucle par un HALT, peu précis, mais qui me positionne un peu avant la 1ère ligne. Ensuite, pour être sûr que les 200 lignes visibles seront décalées, je mets 250 valeurs dans mon tableau. Autrement dit, certaines lignes non visibles seront décalées, au nez et à la barbe de celui qui mate l'écran (vous donc, à moins que vous n'ayez engagé un brave copain pour taper les listings à votre place, à la manière de Paul-Loup Sullitzer lorsqu'il écrit un roman). La deuxième modification porte sur le décalage des valeurs (étape 7-). Cette méthode étant plutôt lente et rébarbative (utiliser l'instruction LDIR...), on préfère utiliser un pointeur, qui comme son nom l'indique pointe (tiens donc ?) sur la valeur de la première ligne. On l'incrémente à chaque cycle d'écran (1/50e de sec.), et on restaure la valeur de départ tous les 250 cycles (Soit toutes les 5 secondes). Ceci implique la nécessité de doubler le tableau au début du programme, sinon les dernières lignes recevraient

n'importe quelles valeurs au fur et à mesure du décalage. Enfin, la troisième, qui n'est pas une modification mais un ajout, concerne les Rasters. Pour que l'effet soit plus esthétique, j'ai changé la couleur de l'encre 0 à chaque ligne, on voit ainsi parfaitement le border suivre le décalage et "découvrir" au fur et à mesure de son avancée la partie visible, non pas de l'iceberg mais de l'écran. Voilà pour la partie théorique.

Abordons à présent la partie pratique, à savoir le codage des valeurs. Il influe sur l'ondulation proprement dite, c'est à dire la forme de l'écran. Les ondulations peuvent être de toutes les formes possibles et imaginables, tant que la fonction utilisée pour définir les valeurs est continue. On imagine difficilement une rupture de l'ondulation, avec des lignes sans valeurs ou encore avec plusieurs valeurs possibles (n'allez pas me coder l'équation d'un cercle !). On peut effectuer un décalage linéaire (fonction $y=ax$) mais bon, l'effet "triangulaire" obtenu ne serait vraiment pas formidable. Non, autant tester des déformations classiques, sinusoidales, ou bien un peu plus originales, sinusoidales amorties (fonction $y=\exp(-kx)\cos(ax)$), si chères à mon prof de physique (Ben oui la Term. C ça vous conditionne un mec...). Pour la sinusoidale, voir le listing 1 : Rien d'exceptionnel, la partie qui nous intéresse est située entre les lignes 80 et 150. Pour représenter la fonction, on choisit comme abscisse l'axe vertical de l'écran dirigé vers le bas, de 0 à 360 degrés, chaque ligne correspondant donc à une abscisse, et une ordonnée nous choisissons l'axe horizontal, c'est à dire les lignes d'écran. Nous multiplions les valeurs obtenues par 10, afin d'avoir une courbe qui évolue en y de -10 à 10 (Ben oui, je rappelle à ceux que la simple vue d'une équation fait fuir que $\sin(x)$ est compris entre -1 et 1, et donc multiplié par 10...). On additionne la valeur obtenue à la valeur initiale du registre 2 (46), ce qui nous fait des valeurs de 36 à 56, puis nous mettons en mémoire, avant de passer à la valeur suivante, tout ceci afin de constituer un

élégant (!) tableau de valeurs... Et voilà, le tour est joué, il n'y a plus qu'à appeler la routine assemblée dont on a parlé tout-à-l'heure, qui va s'occuper de nous afficher tout cela.

A noter que la ligne 50 règle le nombre de motifs (nombre de périodes pour les puristes) affichés par écran. Un petit nombre (essayez 1 ou 2) produira un mouvement lent et très ample du plus bel effet (une vrai vague, quoi. Tiens, ça me rappelle mes vacances à Trifouillis-Les-Oies, "seuls sur le sable, les yeux dans l'eau", Snif...), alors qu'un grand nombre formera un écran de plus en plus "vibrant", allant jusqu'à tremblotter pour des valeurs de l'ordre de 50.

Pour la sinusoidale amortie, (listing. 2), le principe est le même, seules les valeurs ont changé. La fonction représentée est $y=\exp(-0.3x)\cos(2x)$, sur la période $[-5\pi/4; 7\pi/4]$. L'amplitude maximale étant de $\exp(0.3\pi)$, il faut pour avoir une amplitude de 10 multiplier les valeurs par $10/\exp(0.3\pi)$. Vous avez alors un écran qui n'ondule plus régulièrement, mais qui accélère soudainement, puis ralentit, et repart... L'effet rendu est des plus esthétiques, même si le contenu de l'écran devient quasiment illisible.

Voilà, vous avez le principe, à vous maintenant de programmer les courbes les plus folles. La seule condition à respecter est de POKER 250 valeurs et de ne pas dépasser 10 en amplitude.

See you next #, dans lequel nous aborderons, puisqu'on me l'a demandé, une notion de base de l'assembleur, à savoir émuler un "PRINT". Ça paraît bête comme ça, mais n'oubliez pas qu'il faut gérer les 3 modes graphiques, la position du curseur, etc... Tout ceci bien entendu sans passer par les routines du système, sinon ça serait réglé en 5 lignes. Voilà, donc au prochain numéro, avec plus de bidouilles, plus de textes, plus de pages, et... plus de retard !! Je vous rappelle que boire, fumer, se droguer, ne pas voter, écouter du Hard-Rock provoquent des maladies graves (et même très graves en ce qui concerne le dernier: regardez l'état de Stel après une après-midi de Iron Maiden).

SDC...

```

10 MEMORY &8FFF:B=0:FOR I=29000 TO 290FE:READ A$:A=VAL("2"+A$):B=B+A:POKE I,A:NE
XT:IF B<25869 THEN MODE 2:PRINT"BOULETTE DANS LES DATAS :":PRINT:AUTO 70
20 MODE 2:INPUT" Nombre de courbes/ecran : ":n:MODE 2:PRINT"COMPUTING..."
30 adr=291C7:DEC:FOR i=1 TO n:FOR j=0 TO 360 STEP (360/(250/n)):POKE adr,(46-ROU
ND(SIN(j)*10)):adr=adr+1:NEXT j,i:REM On code les valeurs du Reg. 2...
40 MODE 1:PLOT 310,1:DRAW 310,400:DRAW 330,400:DRAW 330,1:DRAW 310,1:MOVE 320,20
0:FILL 1:FOR i=1 TO 25:PRINT"MEGA PLASMA'SCROLL":NEXT:FOR i=1 TO 25:LOCATE 22,i
:PRINT"BY MELON'CRACKER !":NEXT
50 OUT &BC00,3:OUT &BD00,6:CALL &9000:RUN:REM On baisse la valeur du Reg. 3.
60 REM DATAS ASSEMBLEUR...
70 DATA F3,2A,38,00,22,C7,90,21,FB,C9,22,38,00,FB,21,C7,91,11,C1,92,01,FA,00,ED,
B0,06,04,C5,21,CD,90,11,FF,90,01,32,00,ED,B0,11,32,00,2A,1D,90,19,22,1D,90,2A,20
,90,19,22,20,90,C1,10,ED,01,10,7F,ED,49,3E,54,ED,79,01,00,7F,ED,49,ED,79,06,FS,E
D,78,1F,D2,4D
80 DATA 90,76,76,06,05,10,FE,21,CD,90,11,C7,91,06,FA,C5,01,01,7F,ED,49,ED,A3,01,
02,BC,ED,49,04,1A,13,ED,79,06,06,10,FE,C1,10,E7,01,01,7F,3E,4B,ED,49,ED,79,01,0
2,BC,ED,49,01,2E,ED,ED,49,2A,50,90,23,3E,01,3D,C2,9C,90,3E,FA,21,C7,91,32,92,90,
22,5D,90,01,0E
90 DATA F4,ED,49,01,C0,FG,ED,49,AF,ED,79,01,92,F7,ED,49,01,45,FG,ED,49,06,F4,ED,
78,01,02,F7,ED,49,17,DA,4B,90,21,00,00,22,38,00,C9,5C,4C,5C,4C,4C,4E,4C,4E,4E,4
A,4E,4A,4A,43,43,43,43,4B,43,4B,4B,43,4B,43,43,43,43,4A,4A,4E,4A,4E,4E,4C,4E,4C,
4C,5C,4C,5C,4B
100 DATA 4B,4B,4B,4B,4B,4B,4B,4B,5B,4B
    
```

-LISTING 1-

```

LISTING 2: REMPLACER LA
LIGNE 30 DU LISTING 1
PAR :
30 adr=291C7:RAD:FOR i=1
TO n:FOR j=(-5*PI/4) TO (
7*PI/4) STEP (3*PI/(250/n
)):POKE adr,(46-ROUND(EXP
(-0.3*j)*COS(2*j)*(10/EXP
(0.3*PI)))):adr=adr+1:NEX
T j,i
    
```

PROVERBE :
 " Qui vole un oeuf vole une MERCEDES 360 SL avec boîte de vitesse automatique et freinage ABS en option... "
 P. DESPROGES

DEMO

par ZZ TOP

GREETINGS

DR FELIX, YREXYS, COZEUR, WHIRLIND, AST, VAB, AST
 WILD, CNP, SYNDROME, BENOZIAK, MOI, CRAZY, TENEBROS
 RANDISH, TROIC, NEGACHUR, SARGON, IND, BAN BANS,
 TOM & JERRY, SYNTAX ERROR, VIRUS, NIG, SKF, OUC,
 TMP, HARLOCK, TORRY, BEN SNY, TOUTE LA REDAC DU
 C.D (SAYN EN PARTICULIER), BELJY, STROOKI, BONNY
 MURPHY, THIERRY (LES TROIS !), DUFFY, L.B.C., PUD7
 NATT HURDOCK, PICT, SLASH, BANIAN, BRAD, DIGIT,
 LONGSHOT, OVERFLOW, KDD, RUBI, PORN, REILAN, THO
 NAG, NEEE!, BSC, NISTER+, ELDRIK, ZEBIGBOSS, KRB,
 X DR, KHL, CLANDESTINE, ALF ECT

MC PADDY III

CODING: 12/20 TEXTE : 15/20 NOTE 75%
 GFX : 04/20 RICHESSE: 12/20 GLOBALE:

Enfin, la première production du célèbre groupe UNIX est arrivée. C'est MC-PADDY III !! Comme d'habitude, cette demo à été codée en 3 jours pendant le mini meeting regroupant TMP, HARLOCK et ASTERIX. Au total, 4 parties dont une intro et une partie CREDITS (ça c'est bien !). Le tout est en OVERSCAN et en mode 0 excepté la partie de présentation (intro) qui, elle est en mode 1. De toute façon, les gfx sont très moyens dans l'ensemble et c'est le gros point négatif de cette demo. Allez, une description rapide de toutes les parties ... Alors, la présentation comporte une digit de TERMINATOR (pas très belle d'ailleurs) et un logo UNIX ainsi que MC-PADDY III. La suite: 9 SCROLLS DIFFERENTIELS (un petit clin d'oeil à la partie de PICT dans THE DEMO) et des points qui passent derrière un logo UNIX. La partie suivante comporte des sinus scrolls (l'un en dessous de l'autre), un scroll hard (avec une fonte horrible !) et des rasters verticaux mobiles ... Enfin, vient la partie CREDITS (chargement indépendant) avec un scroll vertical et beaucoup de rasters qui donnent un bon effet visuel ... Au niveau coding, rien à redire car c'est du très bon boulot mais les gfx sont à revoir ! Un très bon début pour UNIX.

PARADISE DEMO

La nouvelle legende est enfin sortie !

MUSIC PACK 3

CODING: 15/20 TEXTE : 15/20 NOTE 72%
 GFX : 14/20 RICHESSE: 13/20 GLOBALE:

Ahhhhh, en voilà une demo qui à l'air bien (et je vous assure, elle n'a pas seulement l'air, elle l'est !). Eh oui, après MUSIC PACK 1 et II, voici la suite avec MUSIC PACK 3 (Oh

lalala, je suis intelligent !) ... Alors, mieux que les deux précédents ??? En bien, oui, c'est fait !! TOM & JERRY nous signe là encore un nouvel exploit (Salut à toi cher HERVE, où que tu sois !). Passons à une petite description de cette zolie demo: deux parties dont une qui ressemble plus à une intro (cf NEW AGE DEMO 1) et qui est très ... comment dire ?? Délirante, oui c'est le mot. En effet, les 3/4 de l'écran (en OVERSCAN !) sont occupés par un dessin représentant une 'pas gentille' madame avec un balai et qui semble poursuivre un pauvre petit garçon !! Je ne sais pas si c'est le sport favori de TOM & JERRY et de sa mère mais toujours est-il que c'est un drôle de passe-temps !!! Le texte est en lui assez intéressant (comme dans toutes les demos de TOM & JERRY). Passons maintenant à l'étude de la deuxième partie. En haut, un scroll hard avec une belle fonte, en dessous, des sprites G, P et A (le groupe bien sûr !) bougent dans tous les sens et enfin des vu-mètres ... Le tout est agrémenté par une dizaine de musiques reprises par l'auteur (ai-je besoin de le rappeler !) de cette demo. ... La première partie est en mode 1 et la deuxième en mode 0 et c'est boooo (ahh, la sale rime !). Pour finir, je dirais que cette demo est le fruit d'un travail propre et sans bugs. Alors que demande le peuple ?

NEW AGE DEMO I

CODING: 12/20 TEXTE : 14/20 NOTE 70%
 GFX : 15/20 RICHESSE: 15/20 GLOBALE:

Ca y est, la première demo de NEW AGE est enfin sorti ... Il y a bien eu SYNERGY mais d'après ce que l'on m'a dit, il semblerait que cette dernière n'est pas sous le label NEW AGE ... Mais revenons à nos moutons, si vous le voulez bien (de toute façon, vous êtes obligé d'y revenir alors faites pas ...). Cette demo est bien !!! Oui, oui ... Elle est même plus que ça, elle est superbe ! Alors, attendez un peu que je vous explique ... Au début une intro avec un paysage qui scrolle (scroll hard) et une superbe musique du père DUFFY (que je salue au passage !) ... Je ne sais pas si cette demo déconne sur mon CRIC mais il n'y a rien d'autre dans cette intro (Bizarre !) ... Allez, hop, j'appuis sur ESPACE et partie suivante ... Ahhhh, ça change de l'intro ... Alors, on trouve un scroll en haut et en bas et au milieu, un damier traditionnel (comme on sait bien le faire sur CPC !) mais justement il n'est pas banal ... Au dessus de ce dernier, 4 ou 5 boules (peut-être 6, mais je suis con et par conséquent je ne sais pas compter (j'y peux rien !)) qui exécutent de zolies courbes sinus et qui laissent apparaissent leur ombre sur le damier. ... Ahhhh, ça c'est bien !!! Et original en plus ... On regrettera cependant (un tout petit peu !) l'absence de profondeur des ombres. Enfin, c'est qu'un détail très très mineur (de fond ?? (bon, je l'avoue, elle est vaseuse !)) ... Pour conclure, je dirais que cette demo est très bonne et que NEW AGE est un groupe qui a beaucoup d'avenir ... Bravo à eux !!!

PARADISE DEMO BY PARADOX

COULEUR: 15/20 BICHESSE: 12/20 NOTE
GFX: 15/20 TEXTE: 15,5/20 GLOBAL: 80%

Après 6 mois d'attente insupportable, voici enfin la première méga-démo (j'ai bien dit la première méga-démo et pas la première démo ! (en effet, 5 démos sont sorties avant cette méga-démo (déjà 3 fois le mot méga-démo (ah non, 4 !)) c'est à dire MICRO DEMO, METAL SCREAMER, GOZELUR 5, INTRO MEETING NEW AGE et MERRY CHRISTMAS !)). Ah, zut, où en étais-je déjà ?? Heu, donc, cette fameuse méga-démo est la PARADISE DEMO de PARADOX !

Après plusieurs heures passées devant mon CPC à regarder cette démo, je suis maintenant en mesure de vous décrire et de critiquer cette merveille ! Tout d'abord, sachez qu'elle est composée de 7 parties, un main-menu, une intro, une CHEAT PART et deux TURN DISK. Je ne ferais pas de comparaison avec THE DEMO car je vous laisse le soin de le faire. On risquerait de me critiquer ! Passons si vous le voulez bien à l'étude des différentes parties.

Commençons par l'intro. Un scroll hard traditionnel avec dans chaque coin supérieur de l'écran, une sphère constituée de points qui tourne (3D !). Cet écran est agrémenté d'un superbe logo PARADISE DEMO fait par SYNDROME (leader de PARADOX) et une fonte tout aussi bien (de YNEXYS !). Une petite note de 16/20 pour cette intro !

Le main-menu est, quand à lui tout à fait magnifique. Si, si, j vous jure ! Un scroll hard, un décor qui se déplace de droite à gauche avec un soldat qui a pour but de ramasser des potions (elles représentent chacune une partie), un énorme logo PARADOX et des vu mètres sur chaque côté. Le tout est codé par GOZELUR (salut ma puce !) avec des super gfx de YNEXYS. Une note de 17,5/20 bien méritée !

La partie CHEAT PART comprend un drapeau composé de points et un writer destiné aux crédits et aux greetings. Une très bonne idée (bravo RAM DISK !). Un 13,5/20.

La première partie s'appelle PIX TIME et elle a été faite par DEMONIAK (le spécialiste des formules 3D !) et SYNDROME (un excellent gfx !). Un scroll (hard, ai-je besoin de le préciser !), un très beau logo, et un damier composé de points tournant selon les axes 3D (cf intro). Un 14,5/20 pour cette partie me semble tout à fait convenir.

En ce qui concerne la CRAZY SCROLLS, rien à redire car je pense sincèrement que c'est la meilleure partie ! De bas en haut, des rasters, un damier, un scroll qui adopte 4 tailles différentes et qui exécute diverses formes comme une courbe sinusoidale etc ... Bref, du jamais vu sur CPC et en plus, c'est très bien fait. En appuyant sur F2, le scroll disparaît pour laisser la place à un logo (overscan) CRAZY fait par ... par ... moi !! Eh oui ! Juste en dessous de ce logo, des vu-mètres en raster (horizontaux !). Et puis, c'est trop beau, il faut le voir ! Une note de 17,5/20

La partie de TRONIC n'est pas comparable aux autres mais elle n'est pas trop mauvaise et le texte est certainement le plus intéressant et le plus délirant de la démo. Un scroll, des rasters verticaux, un logo (pas terrible !) composent cette partie. Rien d'extraordinaire si ce n'est les rasters (pas mal !) et ce qui nous fait une note de 13,5/20.

La deuxième meilleure partie est certainement celle de TENEBROS qui propose un sinus-scroll et un big scroll vertical (FRED CRAZY a surnommé cette partie, la NEGA PART II (cf THE DEMO)). C'est pour dire si elle est cool ! Le seul reproche à faire est le manque de gfx car, mise à part une belle fonte de YNEXYS, rien de spécial. Finalement, une note de 16/20.

Nous avons aussi la CHESS MASTER DEMO II de RAM DISK qui n'est pas mal du tout et qui marque sans nul doute, les progrès considérables qu'a fait RDK. Un damier, une boule qui rebondit avec le reflet du damier à l'intérieur et enfin tout en haut, un writer. Les gfx sont satisfaisants et ça nous donne un bon petit 15/20.

On arrive à la partie du GPA qui s'appelle ARTIFICIAL PARADISE et qui est assez décevante pour un coder de talent comme SYNTAX ERROR. Elle est constituée uniquement de 2 scrolls en points et de très beaux gfx de ELORIK. L'écran est plutôt vide et cela fait une note de 12/20.

La dernière partie est de CMP et on ne peut pas dire qu'elle est géniale (et ni nulle !). Un scroll en raster et un big-scroll constitue cette dernière. Toutes les touches sont utilisables et c'est le point fort. 12,5/20

PARADOX frappe fort avec sa PARADISE et c'est certainement la première ou deuxième meilleure démo sur CPC : A vous de choisir !



EE TOP

Peut-être, n'étiez vous pas au courant mais il y a un meeting à LYON le 26 et 27 Octobre ! Si, si ... Même que j'y étais et même aussi que c'était super cool parce qu'il y avait plein de monde ... Allez, vous impatientez pas ! J'vais essayer de me souvenir.

Cette merveilleuse réunion, organisée par NEW AGE (cf NEW AGE DEMO 1), a attiré semble-t-il, pas mal de demomakers ! En gros, on était une vingtaine de personnes, c'est à dire: PARADOX (Moi, TENEBROS, RAM DISK, L.B.C) - NEW AGE (STROOKI, BUNNY, BENJY, DUFFY) - GPA (TOM & JERRY) - LOGON SYSTEM (OVERFLOW) ... Mais il y avait aussi les rédacs de: READ ONLY (Doudou & INO) - LES DIEUX DU CPC (TITI THE KING). A première vue, ça va être vraiment géant !

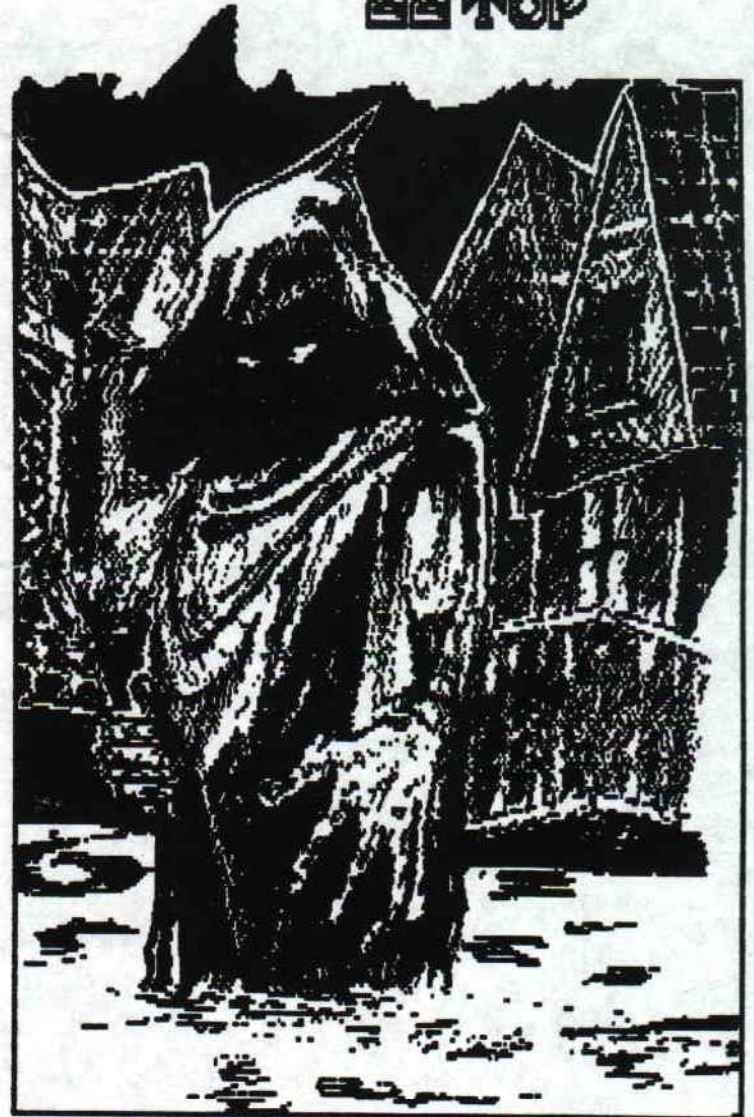
Quand je suis arrivé (Samedi 14h30), il n'y avait presque personne et déjà, l'équipe de NEW AGE s'affairait autour des CPC ... Le très sympathique STROOKI m'a accueilli et m'a présenté l'équipe de NEW AGE. Présentations faites, la salle commençait déjà à se remplir et vers 17h00, pratiquement tous les CPCistes invités était là (excepté TOM & JERRY, qui est arrivé dans la soirée). Cette après-midi du samedi s'est passée calmement et c'est seulement vers 20h00 (après manger) que les choses sérieuses ont commencé ! Mais là, je vais seulement vous raconter ce qu'on m'a dit parce que moi, je suis parti et je suis revenu le lendemain (honte à moi !). La nuit (blanche ?) a été synonyme de programmation et de prise de tête ! Pendant que l'équipe de PARADOX (pas au grand complet, hélas !) s'occupait de leur intro, les autres finoyaient leur projet en cours. Ainsi OVERFLOW débuggait sa nouvelle démo (S&KH), le team de NEW AGE travaillait sur leur démo et enfin les rédacs bossaient sur un numéro hors-série READ ONLY/LIDCPC pour le meeting ... Bref, pendant que moi je faisais le con, les petites fourmis faisaient travailler leurs matières grises. Le lendemain matin vers 10h00, c'était vraiment le chantier: certains dormaient, d'autres somnolaient, les plus résistants travaillaient encore sur leur CPC chéri. Le dimanche était

donc assez calme ! Dès le début de l'après midi, certains commençaient déjà à partir. J'ai eu le temps de faire un petit logo pour TENEBROS tout en discutant avec le zombie qui se trouvait à côté de moi (tiens maintenant que j'y pense, j'ai oublié de dire qu'il y avait le team de MAXI-MICRO c'est à dire TONNY, NEW SKY et JOHNY !). J'ai eu le temps de voir encore quelques previews avant que tout le monde parte. Vers 18h00, la salle était presque vide et déjà, les femmes de ménage (BUNNY, STROOKI, DUFFY) ramassaient les restes de la veille (Beuuurrrrk !). Sniff, il était 18h00 quand j'ai salué les dernières personnes qui étaient encore présentes ... Après, je suis parti (logique, non ?) !

Voilà, ainsi s'achève le résumé de ce meeting. J'attends déjà, avec impatience, le prochain organisé cette fois-ci par PARADOX !

Bonne nuit à tous et à bientôt dans de nouvelles aventures.

EE WOP



TEST

VINDICATOR

Premier Test Interactif: Vindicator OUI
NON

Nouvelle politique du CD innover par tous les moyens. C'est pourquoi on a décidé S'YM
Shel
'SHOT
YANN

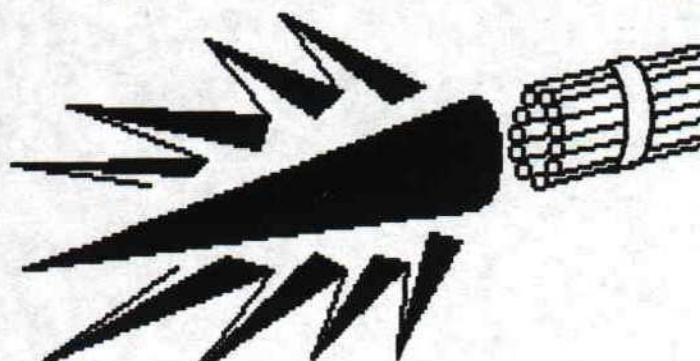
de faire un Test sous forme de TEST. Pour ceux qui ne sont pas d'accord avec la notion d'interactivité, voici la définition du Larousse Interaction: Influence réciproque de 2 phénomènes de 2 personnes.
Si vous n'êtes pas d'accord je m'en tape royalement.

SON MUSIQUE: Jonathan Dunn

Pensez-vous qu'il faille interdire ou réformer la musique sur CPC. Je ne suis pas sûr mais je pense que OUI

Absolument d'accord

Dans le cas présent J.D nous fait une musique Agréable
Moyen



Destroy
De plus elle a été repiquée par Tous les Crackers
Tous les Dénomakers

DIFFICULTE

Certains aiment que les jeux soient durs et compliqués. Voici donc un jeu comme TR NIC
SLASH

les aime.

La difficulté est donc relative à la complexité du jeu, pour les parties 1 et 3 en tout cas.

INTERET

L'intérêt est croissant tout au long de la

partie comme dans IRON LORD.
décroissant dès le début de la partie comme dans Thunderblade.

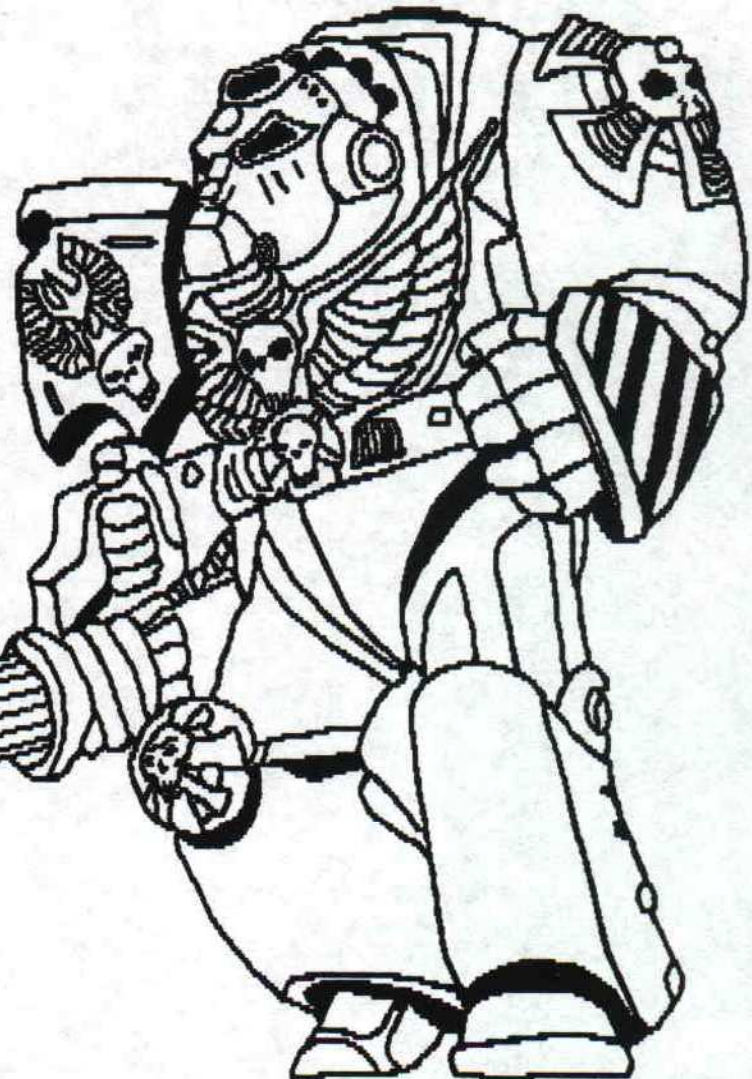
SCROLL

Le scrolling est fluide
liquide
dégoulinant

Il est conseillé d'essuyer l'écran de temps à autres.

SCENARIO

C'est l'histoire d'un mec qui veut later du méchant



d'un mec qui n'a plus faim et qui doit finir sa purée de carotte
d'un méchant, vilain, pas beau qui veut devenir maître du monde.

TECHNIQUE

Il faut bien avouer que lorsqu'on voit un jeu comme Atom Ant de 1990, VINDICATOR, étant de 1988, passe pour un mégahit. C'est pour ça que la rédac est d'accord pour dire qu'il s'agit là d'un jeu baclé
d'un jeu techniquement intouchable.

COULEURS

Les couleurs sont carrément criardes au 1

2

3

niveau. Je vais vous aider: les couleurs du premier et troisième niveau sont tout à fait potables, je dirais même agréable.

GRAPHISMES ET ANIMATION

Dans un tel jeu des termes comme Graphismes et Animation sont synonymes de qualité raté

baclé.

EN BREF

Le jeu est très bon.

The Vindicator 1988 Imagine

SHel ou SHel

TERMINATOR II

Voici le retour du testeur masqué, SLASH (ou ex-T.R.NIC, mais juste pour les intimes!) qui revient et qui n'est pas content! D'ailleurs, j'en connais un autre qui revient, c'est le Terminator et cette fois, il est tout mignon-gentil le T2. A vrai dire, à quoi cela sert-il qu'il soit encore bête et méchant alors qu'un autre lui piqué l'oscar du plus bel enfoiré liquide à l'écran. Mais, au fait avez-vous vu Terminator deuxième du nom? Comment ça, pas encore? Mais courez y, il n'est peut-être pas trop tard. Ce film, génial sous presque tous les points de vue, vous épatera par la splendeur de ses effets spéciaux, par le magnifique 'YOU COULD BE MINE' des GUNS & ROSES, etc... Vous y verrez des gunfight, des flics, des robots, des cons, des moins cons, des balles, des explosions, des très cons style Yann, des bons, des méchants, des flingues, des grenades, des je-sais-plus-quoi-vous-n'aurez-qu'à-aller-voir-le-film.

On, arrêtons tout délire conflictuel et reprenons. Allez voir le film, vous ne serez pas déçu! Moi, je suis ici pour vous parler du jeu, pas des problèmes entre deux cons (n'y voyez aucune allusion, ce n'était là que pour finir une phrase). Donc, le jeu, découpé en 7 parties:

- bien que je ne sois pas adepte des entrées en matière contre-natures, je vais commencer par les parties 1, 4, 7, qui sont... totalement identiques au décor près. Ici, il s'agit de démolir le T1000 d'en face à l'aide de coup de poing, de pieds et autre un peu plus tordus. L'animation, bien qu'assez bizarre dans les déplacements des deux combattants, n'est pas trop mal réussie. Les graphismes sont ici "à échelle" (voir cubique). Pas de zique donc on s'en fout. Cette partie est la moins réussie du jeu et il est bien dommage que l'on soit obligé de se la supporter 3 fois. Elle est néanmoins sauvée par la présence des deux digits représentant les 2 protagonistes au bas de l'écran qui sont, je l'avoue, d'assez bonne facture.

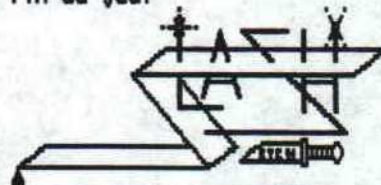
- dans la seconde partie, vous devez conduire en sécurité le jeune John au volant de SA moto en évitant toutes les saletés qui ne manqueront pas de vous barrer le chemin. N'oublions pas le

T1000 qui cherchera à vous tamponner avec son camion (pour mieux comprendre le scénario, allez voir le film!). On résume: scrolling très légèrement saccadé et très bonne animation, graphismes valables. Mêmes digits et toujours aucune musique. Bilan: partie valable.

- la troisième et la cinquième partie sont des stages bonus, vous permettant de récupérer de l'énergie. Vous devrez reconstituer la main puis le visage du T101 d'une façon puzzle. Pour le reste, démerdez-vous!

- terminons avec la sixième partie qui est la plus difficile. Vous reprenez la seconde; vous changez la moto en camionnette, le camion en hélico, les obstacles en bagnoles, vous ajoutez à cela que le T1000 vous tire dessus et que vous pouvez en faire autant (juste pour les points). Une partie bien réalisée!

Bilan global du jeu: c'est DECEVANT! Heureusement que les graphistes ont assuré sur les digits car sinon ce jeu rejoindrait le TOP MERDE dans lequel vous pourrez par contre retrouver le nullissime FINAL FIGHT. Achevons par une note joyeuse et gaie: la zique d'intro est réussie et vous avez le droit à une page écran à la fin du jeu.



(P.S.: mettre GEP dans le HI-SCORE vous donne l'NRJ infinie)

MÉGAPHOENIX

Le jeu a d'après moi bien été entamé mais n'a pas été fini. En effet, le nombre de tableaux est passablement réduit et quand je dis réduit c'est peu! En tout, six tableaux ou plutôt phases de jeux. Mêmes ennemis au premier et second niveau ainsi que les mêmes au troisième et quatrième niveau.

Premier et second niveau: des invaders (je ne peux hélas les qualifier de monstres, de vaisseaux ou d'autre chose) qui ressemblent à s'y méprendre aux invaders de la version arcade de (tenez-vous bien) space invaders.

Troisième et quatrième niveau: Ce sont des oeufs de la mort qui se transforment en "Miniphoenix" avant de finir en omelette. Ces oiseaux sont déjà plus intéressants que les invaders car on peut leur couper les ailes (un peu puéril, bête et méchant, mais faut de tout pour faire un monde) mais les amputer de cette manière ne les empêche pas de voler et encore moins de rentrer dans leurs oeufs. Vous avez bien lu, ils rentrent dans leurs oeufs histoire de changer d'ailes, et lorsqu'ils sortent de nouveau c'est reparti pour un tour. Pour les détruire il faut tirer entre les ailes.

Le cinquième tableau nous confronte au Mégaphoenix qui lui est de grande taille. De plus il se soulage fréquemment d'oeufs (les restes des deux tableaux précédents sans doute) qui se brisent en deux parties. Le but étant bien sûr de les éviter ou de les détruire.

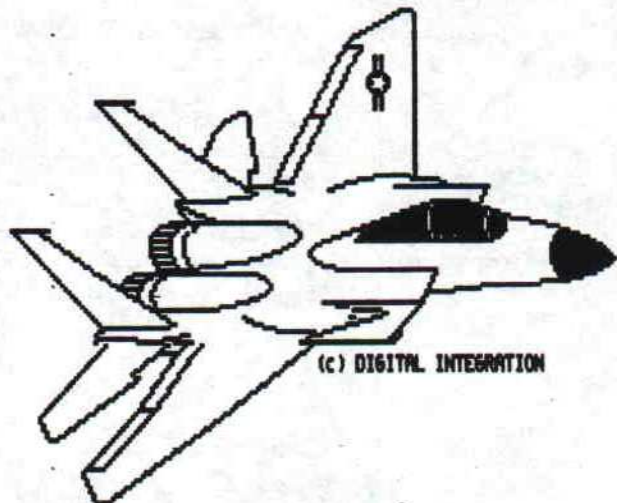
Le dernier tableau (Je dis dernier, car après celui-là le jeu fait comme le Phoenix, il renaît de ses cendres: retour au premier niveau, le cycle perpétuel!); une fois le Mégaphoenix "Mort" il faut détruire son vaisseau (certains vont être étonnés mais les phoenix voyagent en vaisseaux intersidéraux). Là, il s'agit de détruire le bouclier protégeant le coeur du vaisseau en pratiquant une fissure. Quatre invaders descendent par vagues successives et se renouvellent sans cesse. J'allais presque oublier de dire que le vaisseau descend sur votre navette et tire au rayon laser.

Parlons maintenant un peu du vaisseau que vous pilotez. Il est deux fois plus gros que les invaders, de la même taille que les miniphoenix, deux fois moins gros que le mégaphoenix et trois fois plus petit que le vaisseau du mégaphoenix (NOLONGSHOT: ta précision te fait honneur!!!). On peut changer d'arme chaque fois que l'on détruit un grand phoenix (il y a en tout quatre armes: tir normal, grand tir, vaisseaux sur les côtés tirant normalement et enfin vaisseaux sur les côtés tirant de grosses dragées).

Les graphismes sont bons, je dirais même plus excellents, l'animation est fluide et le son merdique mais ceci est du aux capacités du CPC. Malgré tout ça (je parle des compliments) le jeu devient au bout de dix minutes carrément prenant (NDYANN: "prenant" comme "prise de tête"). En définitive, Mégaphoenix n'est pas si Méga que ça!!!



She 1



LOOPZ

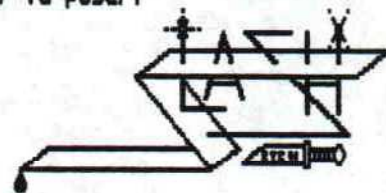
Après la TETRISmania, la KLAXmania, la PIPEMANIA (non LYRIC, ça n'est pas la manie des pipes), voici la LOOPZmania. Encore un jeu bien prise de tête (ICI SHE, LE JEU EST NUL. JE SAIS CA MANQUE D'ARGUMENTATION MAIS C'EST LA VERITE VRAIE) (TETE DE LARD! (V'LA QUE MAINTENANT SAYM VEUT ME BRANLER AVEC (RIEN NE VA PLUS, SHE, FANTASME SUR LES INTRO D'AMIGA-LACHEUR!!!!!!!!!!!! (D'AILLEURS JE MAUDIS TOUS LES POSSESSEURS D'AMIGA)) UN (ON COMPRENDIS PLUS RIEN A CE TEST!) MARTEAU) CE JEU EST TRES BIEN) (CA VOUS DIT UNE DERNIERE PARENTHESE? (PARENTHESE)), ...

Bon, tout ça, ça me prends la tête, alors je vous fais le test version très courte:
 -graphismes: pour ce genre de jeu, ils se sont vraiment cassés le cul, très bon.
 -animation: saccadée, mais ici on s'en fout.
 -musiques: attention, chef-d'oeuvre: DAVID WHITTAKER nous a composé 3 musiques différentes et, pour les grands nerveux, vous pouvez même enlever la zique.

Allez, maintenant on fait sérieux: il s'agit dans ce jeu de placer des chépatrosquessai en forme de tuyaux qu'il faut placer placer bout à bout pour former des boucles qui disparaîtront de la (petite) aire de jeu pour vous permettre de continuer vos exploits cervicaux. Mais attention, ceci ne concerne que les deux premières versions du jeu. Il existe une 3ème sorte de jeu qui consiste en reproduire les formes que l'ordinateur aura préalablement formées. Cette partie est, d'après moi la plus intéressante. Je me suis d'ailleurs pris la tête pour vous en fournir les codes qui sont:

EASY/ARTY/FOXY/CRAS/MET/POLL/ZUIS/VEST/EMMA

J'espère que mon avis sera partagé et que vous vous jetterez dessus pour le cop... l'acheter. Ah! Dernier détail: au clavier, c'est le point à côté du curseur pour faire tourner la pièce et ENTER pour la poser.





SWITCHBLADE

Il était une fois, dans un futur lointain, un immonde mutant, dénommé Havok, qui se nourrissait des cauchemars des

gens (SLASH: On m'appelle?) ceci dans le but assez original de dominer notre planète. Seulement, étant d'un naturel idiot, il avait oublié que les Bladeknights, les héros des temps modernes, étaient bien là pour le remettre à sa place!! Armés de la légendaire épée de feu, qui était la seule arme à pouvoir détruire Havok le terrible, ils réussirent dans leur mission... Jusqu'à ce que, quelques 10 000 années après, il décide de se réveiller! Accompagné par ses amis, les monstres, aliens, insectes et robots en tout genre, il s'empara du pouvoir et brisa l'épée de feu en une dizaine de morceaux...

En effet, Havok dominait le monde et personne ne pouvait le déranger, vu que maintenant, tous les Bladeknights avaient disparu!! Comme je vous l'ai déjà dit, Havok était assez crétin, & avait oublié un certain Hiro, le dernier descendant de tout les Bladeknights! Or, vous êtes Hiro!!! Si, si! Je vous assure! Vous devez donc reconstituer l'épée de feu et nous débarrasser de ce déchet!! Ceci constitue l'intro de Switchblade et tout ça est résumé pendant le chargement du jeu, grâce à de beaux dessins accompagnés de textes, qui sont malheureusement pour certains en anglais!!!! Une fois ceci fait, vous accédez directement au jeu! Votre personnage, dans l'unique but de casser du méchant, dispose premièrement de ses bras et ses jambes: en bas de l'écran, vous pouvez voir une barre qui représente la force des coups que Hiro donne!!! Suivant le temps pendant lequel vous pressez le bouton feu du joystick, la puissance du coup que vous porterez à vos adversaires sera différente: vous enverrez un coup de poing en appuyant doucement, un coup de pied haut si vous appuyez moyennement et un coup de pied bas si vous appuyez fortement. Au fur du déroulement du jeu, Hiro va pouvoir se servir des multitudes de shurikens, harpons, lasers, boomerangs et autres armes en tout genre, celles-ci étant souvent d'une efficacité redoutable mais malheureusement d'une quantité limitée (on ne peut pas tout avoir!).

Hiro se déplace dans une fenêtre qui représente un peu plus des trois quarts de l'écran, mais la taille de celle-ci évolue avec la progression du personnage! Effet de surprise garanti! Quant aux méchants que vous verrez, cela ira des monstres banaux (...) que l'on tue en trois coups de cuillère à pot, aux boss de fin de niveaux puis bien sûr le chef ultime, j'ai nommé Havok, que vous pourrez espérer détruire que si vous avez rassemblé tout les morceaux de l'épée de feu, chose loin d'être facile tant les

pièges sont nombreux! Alors, et seulement alors, vous pourrez chanter victoire & voir Hiro effectuer, sous vos yeux ébahis & ceci durant au moins 10 minutes, une danse de la joie pour le moins improvisée!!! Après quoi Hiro vous fera part des opinions hautement philosophiques, assez inutiles, qu'il a quant à la relativité de sa victoire!

Pour conclure, je vous dirais que SWITCHBLADE est un excellent jeu, aussi bien du point de vue graphique (les sprites sont petits, mais restent cependant très précis, le tout étant en mode 0), que de la richesse que lui assurent les nombreux tableaux (plus d'une centaine) et de l'animation qui elle reste très convenable. toujours est-il que comme beaucoup de jeux de ce genre, la sicmu reste inexistante et se résume à des bruitages!! Vous vous devez donc de posséder cet éblouissant jeu édité par GREMLIN.

LONGSHOT



SLASH: Alors, trois rédacteurs sont ici réunis pour se faire le test de mid...(regardez le titre, j'en ai marre de me répéter). A première vue, c'est de la saccade coté animation. Ce serait même puissamment nul, n'est ce pas SAYM?

SAYM: Pas d'accord! Car coté graphismes, c'est assez bon, voire même bon... Damage tout de même que les couleurs soient franchement dégueulasses, ouais, franchement dégueulasses.

SDC: Je suis d'accord avec SAYM en ce qui concerne les graphs', qui se réveillent être bien finis. Mais ça n'efface pas la lamentable paire

formée par l'animation et le scrolling. Pour vous donner une idée de l'incompétence des programmeurs, faites scroller un message sous basic (avec des LOCATE), et vous obtiendrez approximativement les mêmes déplacements que ceux du héros de ce jeu.

SAYM: Parlons maintenant du jeu à proprement parler. Je laisse à TR... SLASH le soin de décrire le scénario car il y a très long à dire.

SLASH: Version télégraphique: toi être gros guerrier pas beau avec muscles partout. Vilain du jeu avoir kidnappé famille toi. Comme toi pouvoir deviner toi devoir sauver famille. Toi rencontrer plein monstres pas gentil et vouloir tuer toi. Toi en profiter pour ramasser clés pour acheter différents tirs (3 directions, lance-flamme, etc...). Voilà pour le scénario!

SDC: Moi remercier SLASH pour son speech. Oui, euh... bon, après l'évocation d'un scénario aussi original et aussi travaillé, que dire? En fait, la "qualité" de ce pseudo-scénario reflète un peu l'impression qui se dégage du jeu: le baclage. À l'image de certains fanz, qui préfèrent sortir absolument un numéro pourri tous les mois, plutôt qu'un numéro réussi de façon irrégulière, les programmeurs ont baclé l'anim et les sons (conseil: éteignez le son avant de lancer le jeu!). Du genre "dépêchez-vous, il faut absolument que le jeu soit commercialisé avant 1 mois...".

SLASH: Comme quoi, y a que le CD qui se bichonne autant avant de paraître. Bon, moi ce jeu me prends la tête et je n'ai qu'une chose à dire: ce jeu est franchement moyen, trop dur, baclé, à chier, etc... et SDC a beaucoup de mal à sortir de sa rubrique ne pouvant s'empêcher de divulguer des secrets de programmation alors qu'il parle de scrolling.

SAYM: À vrai dire, il n'y a qu'une seule chose à dire: OCEAN!

SLASH: Achetez-vous SHADOW OF THE BEAST ou TERMINATOR II!

SAYM, SDC & SLASH

FINAL FIGHT

Le dernier combat

(Bon, je sais, ça se traduit le combat final, et alors?!)

En non, malheureusement pour vous, le grand film de l'un des meilleurs cinéastes de ce temps, j'ai nommé LUC BESSON dont ce fut le premier film, mais plutôt du génialissime FINAL FIGHT, adaptation de la célèbre borne d'arcade du même nom (faut bien varier un peu!) qui fit fureur durant un certain temps ici, à LA ROCHELLE, et sur lequel deux brutes épaisses, (à l'époque, on ne se faisait pas encore la gueule, c'était le bon temps!) portant les doux pseudonymes de Yann et T.R.NIC, s'adonnaient à cet éclatage de chetron jusqu'à ce que l'un de nous eut la bonne idée de ramener assez de brouzoufs pour nous permettre d'atteindre la fin de ce jeu. Peu après, nos JOY vengeurs s'abattèrent sur d'autres pauvres jeux sans défense. Dernièrement, c'est plein d'une amère



mélancolie que nous devons nous pencher sur FINAL FIGHT, version AMSTRAD:

Les premières réactions furent: "Oh! Que c'est beau cette jolie présentation avec de jolis graphismes et une jolie musique. C'est comme l'original!". Ces douces paroles furent suivies presque immédiatement, c'est-à-dire après un (très) long chargement, de: "Beurk!".

Cette exclamation, que mes camarades du Croco commentèrent prestement, signifiait simplement que l'animation, le son (pas de zique durant le jeu!), le scrolling, etc... étaient pourris.

Parlons de la trame du jeu (quelle trame?): Jessica, fille de Haggar, lui-même maire de cette ville, vient d'être enlevée! (Y'a pas à dire, toutes les mêmes!). Pour vous lancer à sa recherche histoire de lui coller une bonne raclée (C'est vrai, quoi. On ne se laisse pas comme ça enlever par n'importe qui!), vous avez le choix entre prendre, soit Haggar, monstre bodybuidé ayant la sale habitude de "ramasser" ses adversaires pour les expédier au tapis d'une rageuse prise de catch, soit Cody, p'tit copain de la belle Jessica et spécialiste de la stonba de rue, soit Guy, pote de Cody et maître en arts martiaux. Je dois vous avouer franchement que je n'ai remarqué aucune différence dans l'efficacité des deux derniers et que progresser dans le jeu avec l'un de ces deux imbéciles est une mission que même un Yann en rôt n'accepterait pas. Donc, prendre Haggar me paraît être un choix

raisonnable. Le reste du scénario, c'est vous qui allez le bâtir en vous lançant dans cette interminable suite de combats.

Les graphismes sont bons!

Passons à présent aux innombrables points noirs de ce jeu: l'animation de vos adversaires est franchement ratée, à moins qu'ils ne soient tous atteints de clignotite aiguë. Les coups, nombreux dans l'arcade sont ici réduits à 4 ou 5 et pour la plupart incompréhensibles (essayez la diagonale bas-gauche, vous ne serez pas déçus du voyage!). Bien sûr, vous trouverez chemin faisant de quoi vous restaurer et de quoi frapper de plus belle et là !Domage!!! Tous les couteaux, tuyaux, katanas et autres seront inutilisables (enfin presque !).

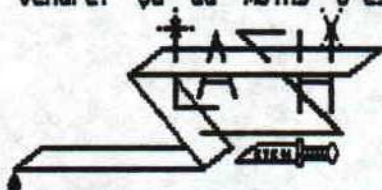
Le scrolling est passable.

Nous arrivons à la dernière partie de ce test qui nous cause de jouabilité et d'ergonomie: ce jeu est chiant et stressant à la fois. Tout en me dirigeant joyeusement vers la fin du jeu, j'ai senti tout d'abord un ennui particulier, du en majeure partie à l'incontrôlabilité des personnages, qui se transforme rapidement en une envie de balancer mon pauvre AMSTRAD par la fenêtre. Il me fallut une heure et 14 minutes pour parvenir à la fin (et quelle fin! Il s'affiche en gros "THE END". Bien, hein?) de ce "jeu". J'ose à peine appeler ça un jeu car tout ça manque totalement de jouabilité.

Pour finir, je pense qu'il est important que vous sachiez que, après avoir abimé 4 ou 5 mecs au début de chaque Level, vous pouvez foncer droit devant vous jusqu'à la fin du stage où quelques inconscients tenteront vainement de vous retenir dans votre quête.

Deux stages intermédiaires distrayants.

Un dernier conseil: n'achetez pas cette merde mais, au contraire, restez dans l'ambiance et tapez sur le premier revendeur qui essaiera de vous la vendre. ça au moins c'est de l'action!



SKATE BALL

Dans un monde totalement déshumanisé où les sentiments et le Fairplay n'ont plus leur place, dans un futur pas si lointain que ça, un nouveau sport, répondant au désir d'un public violent et déchainé, fait fureur. Deux équipes composées de deux combattants s'affrontent sur une patinoire. En effet le sport en question n'est autre que le skate Ball: croisement du football et du hockey (avec les règles en moins). Sur le terrain deux cyborgs s'affrontent essayant de marquer un but de gagner la partie comme dans un sport normal ou d'éliminer physiquement le joueur adverse ainsi que ses trois remplaçants. Des pièges comme: Fosses, pals... sont là pour mettre un peu de piquant dans une partie en choisissant trois joueurs

selon leurs qualités: équilibre sur la glace, force... toutes ses qualités si chères aux joueurs de skate ball qui transforme un sportif intègre en tueur en quête de victime.

Ce jeu n'est pas une espèce de Kick Off débile, c'est un jeu de qualité pour les personnes qui en ont assez des jeux intellos ou dégoulinants de bons sentiments. C'est un jeu méchant, agressif, haineux..... avec des graphismes plus que corrects, une superbe animation et un scénario valable, ce sont les trois piliers de la réussite. **Shel**



SHADOW DANCER

Il y avait quelques années, l'infame Pwah Boh avait osé défier le gentil ninja en enlevant les enfants de l'école ninja dans le désormais connu logiciel intitulé SHINOBI! Bien entendu, c'était le gentil ninja qui devait gagner, foutant ainsi une "sacrée branlée" à PWAH BOH!! Mais tout ceci était de l'histoire ancienne, et le gentil ninja était reparti prendre sa retraite dans des lieux paisibles et calmes, voulant échapper à ce monde violent et cruel dans lequel nous vivons!!! Mais voilà que de nouveaux méchants ninjas tous menés par

l'immonde GHO WHILIN, le frère de PAH BOH, menaçait de faire sauter la navette américaine qui devait prochainement partir! Damned, le sang du ninja ne fit qu'un tour! Il devait y aller!

Ainsi, voilà à quoi pourrait se résumer assez brièvement le scénario de SHADOW DANCER (l'ombre du danseur, aucun rapport avec la choucroute, me direz vous!) qui aurait pu facilement s'appeler SHINOBI 2!!! La conversion de la populaire borne d'arcade SEGA ayant été confiée à US GOLD, je me préparais déjà au pire, me remémorant OUT RUN ou THUNDERBLADE! Cependant, devant quand même avoir un bon jeu de temps en temps (le reste étant des grosses poubelles), les gens d'US GOLD firent de nombreux efforts afin de réussir ce soft! Et, on pouvait en effet dire que cette conversion était plutôt réussie, une fois n'est pas coutume!

Après un court chargement & une magnifique page de présentation (représentant le gentil ninja en action), on arrive au menu du jeu accompagné par une musique de fond agréable. Arrivé à ce stade, vous pourrez alors choisir comment vous préférez jouer, soit avec les touches du clavier, touches que vous pouvez redéfinir, soit avec un joystick (costaud et précis, si possible). Après quoi, le jeu peut enfin commencer. SHADOW DANCER est très fidèle à la version arcade, c'est ainsi que vous pourrez parcourir 15 niveaux remplis de méchants de toutes sortes (lanceurs de couteaux, dynamite et de boucliers, tireurs, ninjas), avec tous les trois-quatre niveaux un boss à buter, sous peine d'aller rejoindre le tas de morts que vous ferez tout au long du jeu.

Au fur & à mesure que le ninja avancera dans sa mission, il devra suivre la trace des méchants! Ceux-ci, ayant tout prévu, ont laissé

des bombes un peu partout! Vous disposez donc de quelques 3 minutes par niveau pour récupérer les bombes et vous pourrez alors (essayer de) rejoindre la fin du niveau, l'ordinateur affichant le message "GO TO NEXT STAGE!". Ainsi, notre ninja dispose d'un certain nombre d'armes plutôt destructrices, car comme la plupart de ses frères ninjas, celui-ci est armé de shurikens!! Il peut aussi lancer une attaque magique, qui aura pour effet immédiat de tuer tout les méchants présents (malheureusement, nous ne disposons que de trois attaques!). De plus, le ninja est accompagné dans sa mission de WAOURF!, un chien loup, spécialement dressé pour tuer à cette occasion (NDV: pour chopper aux couilles, ouais!).

Durant le jeu, le gentil ninja traversera grand nombre de lieux tels qu'un aéroport, des égouts, des cavernes, des entrepôts, des cascades & bien d'autres endroits!!! Finalement, vous arriverez, non sans peine, devant la rampe de décollage de la navette, où vous attendra le tout dernier boss, GHO WHILIN, armé de sa terrible faucheuse moissonneuse batteuse!!! Après que vous l'eussiez littéralement massacré sous des tonnes d'étoiles de la mort et autres coups de pied, vous pourrez alors assister en toute quiétude au lancement de la navette spatiale (oooh, c'est boo!) qui monte dans le ciel & vers l'espace sans fin! Cela sera la fin de SHADOW DANCER & vous aurez alors droit au "GAME OVER" habituel.

Sur le plan technique, SHADOW DANCER est un bon jeu: les graphismes en mode 1 (16 couleurs) sont assez précis et gros, l'animation est correcte & même assez bonne. Seul point noir au jeu, ce qui devient une (mauvaise) habitude dans ce genre de jeux, l'absence totale de musique!!! Le degré de difficulté, sans être trop élevé, permettra à de nombreuses personnes de progresser rapidement!!! On remarquera quand même, certains bugs qui font mauvais effet (notamment avec la gestion du gros tas de poil, WAOURF!, qui est plus que bizarre).

Tout ceux qui ont aimé SHINOBI, aimeront sans aucun doute SHADOW DANCER ou SHINOBI, LE RETOUR! Certes, ce jeu ne sera jamais un mega-hit tel un GRYSOR ou VINDICATOR mais il mérite tout de même votre attention!! Les fans d'arcade adoreront ce genre de jeu (très fin) ou tout se passe avec le joystick! Le jeu reste assez fidèle à la version arcade (même les phases bonus ont été conservées sur la version AMSTRAD!!). Et puis pour une fois que US GOLD sort un bon jeu, un conseil, achetez le, nom de Dieu!!!



LONGSHOT

m2i

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

ADI

A lors que l'Amstrad Familial est en "légère" perte de vitesse, on voit se développer de jeux qui sont de mieux en mieux, mais on délaisse trop souvent le côté Familial du CPC pour en faire ni plus ni moins une console de jeux uniquement. Il ne faut pas faire systématiquement rimer éducatif avec rébarbatif. Heureusement ADI est là. Je m'explique: ADI est une gamme de logiciels éducatifs distribuée par Cocktail Vision (Comme quoi, il ne font pas que des Mardes). Lorsque l'on achète ce logiciel, ce n'est pas un éducatif mais deux. Le premier est une disquette environnement avec des explications en images sur le fonctionnement d'un moteur, cycle des eaux... Dès le lancement de la disquette environnement un dialogue s'instaure entre l'utilisateur et un extraterrestre (Je ne suis pas David Vincent, mais j'ai vu E.T.). Ce dernier occupe la partie gauche de l'écran. En bas de l'écran une série d'icônes permet de sélectionner le mode calculatrice, bloc note, carnet personnel (L'accès en est gardé par un mot de code déterminé à l'avance par l'utilisateur) etc, etc... La première réaction de l'extraterrestre, c'est de faire les présentations et une fois le rituel fini, il pose la question au combien déplacée (Dans un logiciel éducatif en tout cas): Voulez-vous travailler oui ou non. Bien sûr la réponse est NON (En ce qui me concerne). Un puzzle apparaît à l'écran: assez puéril et très prenant ce qui permet de se mettre d'accord avec le martien sur le fait qu'il vaut mieux se mettre au travail. Heureusement il n'est pas susceptible et si la première réaction n'a pas été positive il nous pardonne. On peut donc sortir de cette phase puzzle et se mettre au travail. C'est à ce moment là qu'intervient la seconde disquette (D7 Français). La disquette travail utilise la même présentation que la disquette environnement, donc même principe. Au menu: phrases complexes, apposition, attribut, bref la panoplie complète du petit élève studieux avide de connaissances et de savoirs. Le bon plan pour commencer l'année 92. Au fait joyeux Noël, Bonne Année et comme je ne sais pas quand le CD va sortir alors Joyeuses Pâques.

En résumé: c'est un logiciel sympa (Pour un éducatif) de bons graphismes, un contenu clair, net, précis et enfin un son et une musique à chier (pour un éducatif ce n'est pas un problème).

SHel



XYPHOES PHANTASY

Uouptiralala! Tel était le cri de joie que j'exprimai à la vue du logiciel qui se trouvait dans ma boîte aux lettres. XYPHOES PHANTASY était LE jeu que j'attendais. Celui-ci est le fruit du travail de FEFESSE et STEPHANE SAINT-MARTIN. Le premier, moins connu sous le nom de Fabien FESSARD est un dénomaker célèbre dont la dernière production, si je me souviens bien, était la géniale YAO démo. S. S.-M. est quand à lui le programmeur de quelques bons jeux d'aventures comme le pas-mauvais-du-tout JAMS. Ces deux personnages, donnant l'impression de se connaître depuis

perpette, se sont donc lancés dans la réalisation du jeu qui nous intéresse aujourd'hui.

▼ **otre** meuf s'est fait kidnapper par les SKULLS, imbéciles pas très beaux qui vivent dans le passé. Vous voici donc parti comme dans RENEGADE III à la recherche de votre amour perdu dans le "contraire du futur" (ceci est un synonyme de passé offert par mon réputé confrère Shel).

□ **on**, vous voilà lancé dans l'aventure après avoir eu le temps d'admirer la superbe page de présentation accompagnée d'une BONNE musique digitalisée. Avant chaque partie du jeu, vous aurez droit à une image overscan (toujours la même!) et à un résumé du scénario. Donc, après que le magicien (se reporter au jeu) vous ait envoyé à la boucherie, vous devrez dans une partie à la cosmocat haute en couleur, en graphisme, en musique, en animation, en scrolling, mais PAS en jouabilité! En effet, la gestion du personnage est nulle à chier. Et c'est pareil dans tous les autres levels bien qu'ils soient totalement différents:

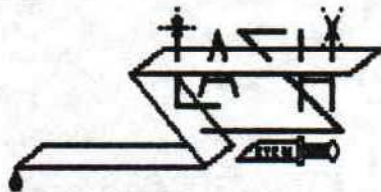
-second: massacrez tout ce qui bouge en ramassant le reste.

-troisième: BARBARIAN en overscan, plus saccadé et avec moins de prises.

-quatrième la même que la première avec des sprites plus gros et mieux animés.

-cinquième: voir troisième.

□ **n** conclue ce test sur la pensée du jour: "Ce jeu, c'est de la merde bien emballée." En gros, c'est bien foutu mais injouable.



DEFONCE:
4A DU RAB
COH HABA !!!

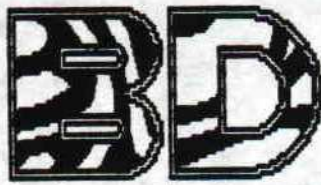
**T.R. NIC-SLASH:
MEME COMBAT!**

Au cas ou certains de nos nouveaux et anciens lecteurs ne l'auraient pas encore remarqué, nous avons le plaisir d'accueillir dans notre fanzine un tout nouveau rédacteur!!! Ses références sont assez remarquables: 5 ans d'école du rire, dont il est sorti premier, un diplôme de crétin, taré et lobotomisé professionnel & pour finir le très rare certificat de boeverie internationale!!! He oui, devant

de telles références nous ne pouvons que le prendre parmi nous, d'autant plus que T.R. NIC venait, malheureusement, de nous quitter! Je ne pouvais que me féliciter de cette arrivée... Cependant, nous étions loin de soupçonner que ce Super Lobotomisé A Suspension Hydraulique, était en fait un imposteur! Nous devions découvrir que ce SLASH n'était en fait que T.R.NIC! Cela était facile à découvrir, ne serait-ce qu'en lisant un de ses articles!! Ainsi, l'ignoble T.R.NIC était de retour! Déjà, les enfants fondaient en larmes et devenaient hystériques!!! Dans les rues, les chiens hurlaient à la mort! Dans les égouts, les rats & tous leurs habitants, connaissant bien ce sinistre personnage, sortirent tous par milliers pour fêter le retour de leur chef suprême!! Afin de répandre la bêtise, la connerie & tout ce qui s'en rapproche, T.R.NIC était revenu! T.R.Nic et SLASH, même combat? Cela est clair et évident!!! Remarquez, cela m'arrangeait plutôt!!! En effet, étant donné tout ce que l'ex-T.R.NIC avait écrit sur moi, je ne pouvais pas ne pas répondre à cet individu, aussi bas soit le niveau mental de cet invertébré, digne de figurer au HALL OF FAME des raconteurs de n'importe quoi dans un minimum de place! A lire son défonce, nous devons tous être des crétins, incapable de voir quand ce cher con de T.R.NIC fait une vanne (c.f l'histoire de son édito pompé et du mensuel trimestriel)!!! Bref, si vous avez tous compris, c'est NOUS qui sommes de gros boeufs et LUI qui est une bête!!! Sacré Nicolas, tu me feras toujours autant rire...

LONGSHOT





Ce mois-ci, chers amis lecteurs, je dois bien avouer que je suis extrêmement content!! Pourquoi, me demandez vous? Quelles sont les raisons de ce débordement excessif de joie? En fait, tout ceci est dû à un certain nombre de changements qui se sont passés au sein de votre fanz préféré: tout d'abord, j'ai enfin obtenu de mon rédac' en chef préféré, alias SMM le bienheureux, de donner au CD une véritable couverture (et de supprimer par la même occasion ces flèches rectangulozoidales qui intriguait bien des lecteurs et lectrices!). Ensuite, au cas où certains lecteurs plutôt tête en l'air ne s'en seraient pas encore aperçus, le CD a presque doublé son nombre de pages, donc ce qui signifie que la rubrique BD gagne en taille, ce qui je l'espère, vous fait plaisir! Ainsi, il sera possible de commander des comics et des BD, trouver une liste d'infos et de news, voire même des interviews & de me demander toutes sortes de renseignements, tout ceci par lettre, bien sûr). Enfin, ce qui m'amène au sujet de la rubrique BD de ce numéro du CD, le numéro un du tout nouveau comics MARVEL, la deuxième série mensuelle X-MEN qui est enfin sortie dans le monde entier & même et surtout en France. Donc, vous aurez droit à 1 numéro spécial X-MEN, plus un petit quelque chose sur l'album ROCKETEER!!!

HISTORIQUE DES X-MEN

Les X-MEN furent créés en 1963 par le tandem Stan LEE-Jack KIRBY. Le numéro un de cette série baptisée "THE UNCANNY X-MEN" sortit en septembre de cette année là aux States. Le concept de base était né du désir de Stan LEE de créer des super héros n'ayant pas eu leurs pouvoirs à la suite d'un accident. C'est alors que lui vint l'idée géniale de la mutation génétique, qui affecte le patrimoine génétique d'un individu, le dotant de capacités sur-humaines. Stan LEE va alors créer cinq personnages formant une équipe, dirigée par leur mentor, le PROFESSEUR X qui est lui même un télépathe et dont le nom est Charles XAVIER. Son équipe de jeunes surdoués est constituée de cinq membres: CYCLOPS (CYCLOPE en France) qui est le chef et dont le pouvoir est d'envoyer des rayons optiques très puissants, STRANGE GIRL (ou MARVEL GIREL) la seule fille dans l'équipe, elle a des pouvoirs télépathiques et télékynésiques, ANGEL, qui lui possède des ailes qui lui permettent de voler, ICEMAN (ICEBERG) qui contrôle la glace et enfin THE BEAST (LE FAUVE) la tête du groupe, ce qui ne l'empêche pas d'être un gros costaud. Il, c'est à dire Stan LEE, décide aussi de créer une équipe de méchants et de mauvais mutants (il en faut toujours!!!) dont 1 des buts principaux est d'asservir toute l'humanité (pauvre de nous!) et qui devait, bien sûr, s'opposer de manière assez



logique aux protégés de XAVIER (dont le but est de nous protéger!). Ce groupe devait s'appeler THE BROTHERHOOD OF THE EVIL MUTANTS (ou si vous préférez LA CONFRERIE DES MAUVAIS MUTANTS) et il était dirigé par l'ignoble, le cruel et le hyper puissant MAGNETO, maître du magnétisme.

Par la suite, c'est Roy THOMAS qui assurera les scénarios. Pendant la même période, beaucoup de dessinateurs se succédèrent & illustrèrent cette série: Werner ROTH, Don HECK, Jim STERANKO mais surtout Neal ADAMS, qui devait porter la série à son summum. En février 1970 et après plus de six ans d'existence, la série est subitement stoppée pour cause de méventes! Ainsi, on pouvait croire que les choses pour les X-MEN allaient s'arrêter là, mais c'était mal connaître Roy THOMAS, qui a l'idée de créer 1 toute nouvelle équipe de X-MEN de différentes nationalités. Il chargea Len WEIN de la réaliser! Entre temps, des #68 à 93, on a alors droit à une réédition des premiers numéros des X-MEN. Pendant ce temps, dans les #180 & 181 de "INCREDIBLE HULK" en octobre et novembre 1974 apparaît pour la toute première fois la WEAPON-X qui devait devenir WOLVERINE, le mutant le plus populaire & le plus exploité de tous les mutants existant Outre-Atlantique.

Heureusement, avec le #165, Paul SMITH arrive & prend le poste de dessinateur. Il y réalisera un excellent travail, je dirais même le meilleur de sa carrière, mais hélas beaucoup trop bref! On pourra remarquer l'entrée chez les X-MEN avec le #171 d'un nouveau membre qui allait acquérir une importante popularité chez tous les lecteurs ROGIE, alias MALICIA en

France.

Ainsi, après seulement une dizaine d'épisodes & exactement au #175 (un # double célébrant les 20 ans des X-MEN) arrive John ROMITA Junior (fiston du célèbre John ROMITA, qui dessina avec succès les débuts de la série AMAZING SPIDER MAN!), qui durant quatre ans accumulera les hauts & les bas (surtout des bas d'ailleurs!). De plus, JR Jr ne se gênera pas, et se payera l'incruste pendant un peu plus de 40 numéros!! Ne mérite de rester dans vos mémoires que le #200, un numéro double, avec le retour et le procès de MAGNETO.

Pour lui succéder, comme le dit ce trop comique Yann devant le dernier dessin de PSYLOCKE: "y'a du monde au balcon!!!". En effet, c'est beaucoup de talentueux et brillants dessinateurs qui veulent ce poste de dessinateur: Arthur ADAMS, qui lui a fait un véritable tabac avec une série limitée LONGSHOT, Alan DAVIS, qui lui a déjà dessiné des numéros en tant que "guest penciler" avec succès (#213 et 215) et Marc SILVESTRI, qui lui a à son actif la mini-série X-MEN VS AVENGERS. C'est lui qui finalement obtient le poste tant convoité de "regular penciler" des X-MEN. C'est avec le #218 que l'on voit Marc SILVESTRI faire une entrée en scène très remarquée!! Il effectuera des travaux très satisfaisants mais juste jusqu'au #250! Dès lors, son style va rapidement se désagréger ceci malheureusement jusqu'au #261! Cependant, il y a de nombreux très bons épisodes (sagas d'INFERNO, #240 au 244, de THE FALL OF THE MUTANTS, du #225 au 227, en passant par le retour des BROODS, aux numéros 232, 233 & 234).

Heureusement, et là enfin, on approche du sujet de cet article, arrive Jim LEE (qui n'a pas de lien de parenté avec Stan). Ce dernier, qui n'avait fait jusque là qu'un seul numéro moyen (248), se fait rappeler à la mémoire de l'éditeur du comics et de tous les X-Fans avec les sublimes #256, 257 et 258, qui recueilleront un succès immédiat! C'est donc assez logiquement que celui-ci est invité à devenir dessinateur régulier de la série!!! Jim LEE accepte tout en imposant ces conditions: il demande à choisir son propre encreur, demande à participer au scénario avec Chris CLAREMONT, et demande un "salaire conséquent"!!! Bien entendu, MARVEL s'empresse d'accepter & ne va surtout pas regretter sa décision, puisqu'à partir de ceci, du #268 au #277, le duo LEE-CLAREMONT réalisera des numéros grandioses, tant au point de vue des scénarios que des dessins. Cependant, Jim LEE voit grand! Il est ambitieux et envie ses petits camarades dessinateurs qui possèdent une série à eux! Se disant lassé, monsieur LEE va menacer de quitter la série à moins que MARVEL ne décide de lui donner une série à lui! Après discussion, on aboutit finalement à une solution: la création d'une deuxième série X-MEN, qui sera réalisée par CLAREMONT, LEE et WILLIAMS (qui devient encreur officiel de Jim LEE) dont le numéro un est prévu pour septembre 1991.

THE MUTANT GENESIS

La création de cette seconde série X-MEN chez MARVEL, est le résultat immédiat de ce qu'ils ont appelé "THE MUTANT GENESIS", à savoir une série de numéros pendant laquelle les X-MEN ont connu de nombreux et importants changements, lesquels peuvent se résumer par le retour du PROFESSEUR X (disparu depuis le #200 des UNCANNY X-MEN) et de MAGNETO en tant que vilain. Comme à la fin, il y avait beaucoup trop de X-MEN, XAVIER a décidé de constituer deux équipes de X-MEN. C'est la blue team, la première des deux équipes qui agit dans le nouveau comix "X-MEN". Cette équipe est faite de nouveaux et d'anciens X-MEN: à sa tête, on retrouve ce bon vieux CYKE (comprenez CYCLOPS) & WOLVERINE, THE BEAST, ROGUE, PSYLOCKE et GAMBIT.

Pour la sortie de ce numéro un, rien n'est trop beau! MARVEL décide donc de mener une politique publicitaire digne des bombardements américains pendant la guerre de le Golfe. De plus, MARVEL met le paquet puisqu'on prévoit 5 éditions pour le même numéro! Le résultat est en fonction des moyens mis en place, les ventes sont colossales! X-FORCE #1, qui avait battu le record des ventes mondiale de comics avec 3.6 millions de numéros vendus, se fait massacrer, puisque le X-MEN #1 a fait presque deux fois plus soit 7.1 millions de numéros vendus sur toute la planète! Donc, c'est un succès commercial pour MARVEL, mais un succès mérité vu la qualité de l'histoire & des dessins du comics!!! CLAREMONT, LEE et WILLIAMS se sont surpassés. Toutefois, le monde des comics étant perpétuellement en mouvement, à peine en étions à X-MEN #3, que CLAREMONT quitte la série! Jim LEE est lui content et surtout riche, puisque l'on parle d'un salaire équivalent à 8000 dollars par planches (dans un comix, il y a 24 planches!! Il y a 12 comix par an! Or, en plus, Mr LEE a signé un contrat pour dessiner les 50 premiers numéros de la série X-MEN! Calculez...), ce qui fait de lui le dessinateur le mieux payé aux USA!

Les X-Men effectuèrent donc leur retour pendant l'été 1975, exactement en juillet, dans le GIANT SIZE X-MEN I réalisé par Len WEIN au scénario et Dave COCKRUM pour les dessins. Les tout nouveaux personnages apparurent alors: NIGHTCRAWLER, qui possède le pouvoir de se téléporter & qui est un allemand (qui s'appellera DIABLO en France), puis STORM (TORNADO), une africaine qui a la maîtrise des éléments, WOLVERINE (SERVAL) le canadien que je n'ai plus besoin de vous présenter, BANSHEE, (HURLEUR), qui lui vole et projette toutes sortes de rayons soniques, COLOSSUS, le jeune russe qui peut se transformer en géant d'osmium (si, si! Ce métal est réellement réel mon petit Shel) baraqué et invulnérable. Il y a aussi SUNFIRE, alias FEU DU SOLEIL, qui avec un nom pareil ne pouvait que venir du Japon, qui contrôle et génère du feu, & THUNDERBIRD, un ancêtre des derniers indiens, et dont la force n'a d'égale que sa bêtise (il dut

donc mourrir très rapidement! Allez, on dégage). Tous les anciens X-MEN quittèrent alors l'équipe sauf CYCLOPE qui devait diriger tout ces mutants pour le compte du professeur XAVIER. C'est alors dans le "UNCANNY X-MEN" #94 qu'apparut cette toute nouvelle équipe de X-MEN. C'est aussi dans ce numéro que la planète entière découvrit celui qui allait devenir le scénariste le plus génial, celui qui devait être souvent copié mais en tout cas jamais égalé: Chris(topher) CLAREMONT. Il a constitué l'âme des X-MEN depuis et est devenue une sorte de dieu vivant... Y compris pour moi!! Dans cette période de temps, c'est NIGHTCRAWLER, ou DIABLO, qui a la vedette dans l'équipe et qui éclipse un peu les autres membres, ceci, d'après l'initiative ce brave Dave CROCKRUM.

Quelques mois et quelques numéros plus tard, au numéro 108, débarque John BYRNE, qui veut à tout prix devenir dessinateur des X-MEN. Bien sûr, ce jeune & talentueux dessinateur obtiendra gain de cause! Ce qui plus tard s'avèrera comme étant un excellent choix. Sur son initiative, c'est alors WOLVERINE qui se dégage nettement de la série et allant jusqu'à se battre avec CYCLOPS! Non mais! John BYRNE ira même jusqu'à cosigner le scénario d'une dizaine d'épisodes, dont ceux introduisant ALPHA FLIGHT (LA DIVISION ALPHA) dans le UNCANNY X-MEN #120, un groupe de super-héros canadiens, chargés de récupérer WOLVERINE qui appartenait à cette équipe sous le nom de WEAPON-X. Tous les # de cette période appartiennent de nos jours à ce que l'on appelle THE GOLDEN AGE (L'AGE D'OR) des comics, avec notamment des séries éblouissantes et impressionnantes telles que ceux très connus du HELLFIRE CLUB (CLUB DES DAMNEES), DAYS OF FUTURE PAST mais surtout PHOENIX SAGA (saga du Phénix), débutée dans le X-MEN #100 et achevée dans X-MEN #137 avec la mort de l'héroïne!! Quelques années après, John BYRNE abandonne son poste avec comme dernier épisode, le #143, possédant à ce moment une réputation sans égale!!!

C'est alors que quelqu'un de chez MARVEL commet l'erreur de libérer Dave CROCKRUM des oubliettes où on avait réussi à l'enfermer (un peu comme au CD, quand on a pris le Très Rigolo Nic quoi!) et le laisse faire son come back dans la série mais son travail ne dépassera jamais celui qu'il eut effectué à ses débuts. Néanmoins, quelques # ont été très appréciés, à juste raison, dont ceux des BROODS, sortes d'aliens immondes, sanguinaires, et cruds venant de la galaxie Shi'ar (comme quoi J.CAMERON n'a rien inventé avec ALIENS!).

NEW MUTANTS ET X-FORCE

Chris CLAREMONT, poussé plus ou moins par les gens de chez MARVEL que seul intéresse

le profit et les dollars (pour preuve, en 1990, le chiffre d'affaire de MARVEL s'est élevé à 81091000 de \$, soit 18% de plus qu'en 1989), créera de nombreux autres comix-books, chacun mettant en vedette un des membres des X-MEN, et il fera même une série qui est la réplique des X-MEN: THE NEW MUTANTS, ou LES NOUVEAUX MUTANTS. Le #1 sortit en janvier 1983 et obtint un succès certain, le tout ayant été précédé d'un graphic novel, afin de voir les réactions du public. L'équipe d'origine comptait cinq membres & se composait de MIRAGE, une jeune indienne qui projetait les peurs des individus dans le réel, WOLFSBANE (FELINA), qui pouvait se transformer en un loup-garou, CANNONBALL (ROCKET) qui vole comme une fusée, SUNSPOT (SOLAR) qui en tirant l'énergie du soleil, devient un super-mec hyper-costaud et enfin KARMA, qui peut contrôler l'esprit des gens. Des wagons de dessinateurs se succéderont, tous plus ou moins bons: Bob LEOD, assez nul, Sal BUSCEMA, un peu nul, SIENKIEWICZ, Bill de son prénom, innovateur et excellent, Art ADAMS, le génie à l'état pur, Jackson GUICE, un nul de plus, Bret



BLEVINS, celui qui a essayé de faire du SIENKIEWICZ mais qui n'a pas réussi! Au gré des ans et des numéros, l'équipe se modifie, avec les arrivées de: WARLOCK, qui est un drôle de robot extra-terrestre qui a la possibilité de se transformer en tout ce qu'il veut, ILLYANA la soeur de COLOSSUS, qui possède des pouvoirs de sorcier et qui règne sur un monde appelé LYMBES, DOUG RAMSEY, qui arrive à comprendre toutes les formes de langages et d'écrits. Louise SIMONSON, élève du maître CLAREMONT, avec le #55, prend la direction de la série avec Bret BLEVINS (beurk, beurk!!!) jusqu'au #86, où Rob LIEFELD arrive et lui met un grand coup de pied... où vous

savez!! Puis, celui-ci va rapidement devenir une idole & créer sa propre série en 1991: X-FORCE!! Bien que SAYM, mon rédacteur en chef adoré et préféré déteste tout simplement Liefeld (il ne faudrait pas que SAYM aille crier ceci sur les toits aux USA, sous peine d'avoir quelques problèmes!).

X-FACTOR

En février 1986, une bombe explose chez MARVEL, (boumm!!!!) X-FACTOR number one sort aux USA. La série met en scène les premiers X-MEN, notamment avec Jean GREY, alias MARVEL GIRL, alias PHOENIX, qui ressuscite pour l'occasion déclenchant ainsi un véritable scandale chez tout les lecteurs. De plus, imaginez un instant que cette série a pour principe de faire passer les premiers X-MEN pour des chasseurs de mutants. John BYRNE, déclenche, alors qu'il travaille chez DC, une polémique en révélant les orgines de PHOENIX, qui n'était qu'

une entité qui avait pris la place de Jean GREY au sein des X-MEN. Adieu la belle fin du UNCANNY X-MEN #137 où PHOENIX (que tout le monde prenait pour Jean GREY) se sacrifie afin de sauver notre univers. Bob LAYTON assure les scénarios (quelle tâche ce mec!) et Jackson GUICE aux dessins font les 9 premiers numéros sans grand succès!!! Mais heureusement, ces deux rigolos sont remplacés au numéro 10 par Louise & Walter SIMONSON, qui vont nettement remonter le niveau de la série. Louise SIMONSON nous pondra la transformation du gentil ANGEL en un WOLVERINE volant, pour le plus grand plaisir de tout les lecteurs, et donnera sa part pour les sagas d'INFERNO (#37 à 39), THE FALL OF THE MUTANT (#24 à 26) & X-TINCTION AGENDA (#60 à 62). Walter quittera le comix au #39 et ce n'est qu'au #63 qu'un vrai "regular penciler" viendra et sauvera les meubles, Whilce PORTACIO. Même si il se tirera au #69 pour aller faire les UNCANNY X-MEN à partir du #281. Peter DAVID (scénariste de HULK), est chargé de reprendre la série, avec l'aide de Larry STROMAN (l'espoir des crayons de papier!). La nouvelle équipe X-FACTOR se compose de HAVOK qui peut projeter des rayons plasmiques où il veut, Lorna DANE, sa petite amie, qui a des pouvoirs magnétiques, GUIDO, le gros baraqué de l'équipe & enfin Jamie MADROX, l'homme multiple. Elle effectuera ses débuts dès le X-FACTOR #71.

EXCALIBUR

Les épisodes de THE FALL OF THE MUTANTS amènent la création dès le mois de septembre 1988, d'une nouvelle série nommée EXCALIBUR. Réalisée par un jeune artiste anglais exilé aux USA, Alan DAVIS, pour les dessins et l'inévitable Chris CLAREMONT au scénario, elle réalise un vrai carton jusqu'à ce que Chris,

puis Alan abandonnent leurs places et que les ventes dégringolent!! C'est donc avec plaisir que je vous apprends le come back d'Alan DAVIS à EXCALIBUR, ceci dès le #42, numéro qui a fait rire bien des rédacteurs du CD. Cette série rassemble quelques survivants des X-MEN, dont le lutin bretteur NIGHTCRAWLER, RACHEL ou PHENIX II la fille de Jean GREY, SHADOWCAT (ETINCELLE) qui peut devenir immatérielle, ainsi que deux super-héros anglais, CAPTAIN BRITAIN & sa fiancée, une extra-terrestre (hé, on sort avec qui on peut... Remarque, vu comme elle est roulée!!!) qui porte le doux nom de MEGGAN. Espérons que la série est partie vers le niveau qu'elle avait à ses débuts et que cela durera!!!

THE ROCKETEER

Avez-vous vu le film THE ROCKETEER, sorti au ciné dernièrement? Non, ah bon!! Peut-être avez vous alors lu la très célèbre BD THE ROCKETEER? Non, ah bon!! Figurez vous, chers lecteurs, que moi-même, j'avais loupé le film, et que depuis je courrais inlassablement à la recherche d'une version française de cette bande dessinée dans les librairies Rochelaises!! Heureusement, mes efforts allaient être récompensés alors que mon prodigieux & néanmoins confrère Shel & moi-même apportions le CD #17 à notre fabuleux sponsort, la librairie Gréfine, qui par le plus grand des hasards, venait justement de le recevoir.

Le film THE ROCKETEER ainsi que cet album se sont inspirés du comics THE ROCKETEER qui sorti en 1981 aux USA. Mais ne possédant aucun numéro en version originale et SFYM me suppliant de ne pas trop parler de comix, je me retrouvais dans l'obligation d'attendre la version française de ce soi-disant chef d'oeuvre de la



ST

BD, & dont le créateur (dessins et scénario), un certain Dave STEVENS, était aussi connu dans notre bon pays, que l'est le CD chez les SLASH... euh, pardon, excusez-moi... cela n'a complètement échappé, je voulais bien entendu dire chez les Pygmées (ok, Shel, il n'y a pas beaucoup de différences mais ce n'est quand même pas une raison!! Ah bon, tu crois que si YANN! Ah bon!) mais là je m'égare, et pendant ce temps, je ne vous parle pas de ce superbe album!!!

THE ROCKETEER s'éloigne plutôt de la tradition des super-héros!! L'action se situe pendant les années 30, juste avant que n'éclate la deuxième guerre mondiale (le rôle des méchants est ainsi tenu par des nazis, des affreux personnages qui reviennent à la mode en ce moment!) dans cette magnifique ville qu'est LOS ANGELES! On ne peut pas vraiment dire que le ROCKETEER soit un vrai super-héro car celui-ci ne possède pas de super pouvoir. Son seul et unique pouvoir, qui est de voler, lui vient d'une fusée qui est fixée dans le dos! Derrière le ROCKETEER, se cache en fait un jeune homme, pilote dans un cirque aérien et qui 1 jour va se trouver en possession de cette fameuse fusée X3, qui attire la convoitise de beaucoup de monde : des agents du F.B.I, nazis, et les propriétaires de la fusée!!!

Le personnage du ROCKETEER se distingue de ses camarades super-héros par son look, qualifié de plutôt rococo et baroque, jugez plutôt : tunique boutonnée, bottes de cuir, culottes de cheval & enfin casque aérodynamique! Mais si le ROCKETEER est un personnage rétro, cela a été voulu ainsi par son créateur! En effet, Dave STEVENS avoue s'être largement

inspiré des bandes dessinées des années 40. La BD FIGHTING DEVIL DOGS, il va emprunter tunique, la culotte de cheval & les bottes cuir, puis il piquera le casque à des autres du genre KING OF THE ROCKET MEN & RADAR MEN FR THE MOON! Certes, Dave STEVENS a repris quelques ingrédients, mais il a surtout cherché à conserver l'esprit de ces BD dans les siennes ce qui est, sans aucun doute, une des raisons de son succès. Pour les dessins, Dave a un style simple, clair et assez intéressant... mais, le personnage qu'il dessine le mieux, est et restera le ROCKETEER!!!

Pour conclure, force est de vous avouer, que j'ai craqué pour cet album qui vaut vraiment le détour et qui mérite à bien des égards que vous courriez dans vos librairies pour l'acheter! De plus, d'après les conseils de Shel en personne, je vous recommande aussi d'aller voir le film : LES AVENTURES DU ROCKETEER (titre assez pourri, vous en conviendrez, mais ce n'est pas étonnant quand on sait que c'est Walt DISNEY qui produit le film!). Je vous signale aussi pour conclure qu'une autre BD du ROCKETEER est sortie en même temps, l'adaptation du film, qu'elle n'est pas réalisée par Dave STEVENS (à par la cover)... Faites donc attention, quand vous irez dans vos librairies, un conseil : achetez l'original!

LONGSHOT

(The Rocketeer - Comics USA - 55 francs)

Librairie Gréfine



17, rue St YON
17000 LA ROCHELLE
Tel: 46.41.46.85



LE CROCO DECHAINE

ILLUSTRATIONS

Dessins main: CONSTRUCTOR-VERB-SHEL-SAYN-XAU-ZZTOP-RIP.

Scannérisation: SAYN-CLANDESTINE.

Retouche: SAYN-SHEL-SDC.

Dessins faits sous OCP: M.

Fontes: YANN-ZZTOP-SAYN.

Numéros de page: CHIS.

REDACTION

SLASH-SHEL-LONGSHOT-ZZTOP-SDC-YANN-SAYN-LYRIC.

CONSULTANT

LUBO.

SPONSORTS

FRANCE TELECOM, La librairie GREFINE, M2I.

COURRIER

LONGSHOT.

CENSURE

CENSORED.



LES NOUVELLES AVENTURES DU CAPITAINE STRAD



LE PIÈGEUR PIÉGÉ



| | | |
|---|--|-------------------|
| | AMAZING FANZINE : THIERRY PROUTEAU/71bis, Rue Parmentier/49000 Anger | 4 FF |
| | AMSNORD : 36, Rue du Doc. Martin/59262 Sainghin en Mélançois | 4 FF |
| | AMSTRAD MAG : JEAN LUC DUVAL/40, Rue N. Mansart/59200 Tourcoing | DISC+4 FF |
| | AMSTUS : FREDERIC BAZIN/5, Av. des Pyramides/77420 Champs | DISC+4 FF |
| | CARTOON : HERREMEN CARL/27, Rue du sgt Bobillot/93140 Bondy | 2,50 FF |
| | CPC FREEMWARE : FABRICE COUINEAU/37, Rue A. Malraux/17250 Pt l'abbé d'Arnoult | DISC+4 FF |
| | CROCOFANZ : GUILLAUME LASHAYOUS/43, Domaine de la Garde/87000 Linoges | 2,50 FF |
| | CROCO PASSION : SANDRINE COUTELIER/3,Rue des Hortensias/91300 Chilly Mazarin | DISC+4 FF |
| | ELECTRO JACK : J.DE LAMAR/3, Avenue des cosmonautes/45400 Fleury les Aubrais | 2,50 FF |
| | GAME OUER : STEPHANE COURALET/Av. J. Moulin/65100 Lourdes | 4 FF |
| | GNASHER-ATLANTIS : 04, Rue J. Jaurès/76550 Offranville | 4 FF DISC+4 FF |
| | HELPZINE : NICOLAS CHRISTIN/29, Rue des chênes verts/44510 Le Pouliguen | 4 FF |
| ? | L'ECHO DES CROCOS : 9, Av. des tilleuls/92290 Chatenay Malabry | 4 FF |
| | LES DIEUX DU CPC : HLM esc F/chenin des loups/60500 Coye la forêt | 4 FF |
| | MASTER MAG : OLIVIER PETIT/23, Honoré Daunier/ 13200 Raphèle les Arles | 4 FF |
| ? | MICRO MAG : ANTOINE PITROU/4, Rue d'Amsterdam/59700 Marcq en Baroeul | DISC+4 FF |
| | MICROBOY : 4, Allée Berni d'Houville/93190 Livry Gargan | DISC+4 FF |
| | MICROZINE : BRUNO LE BOURNIS/1, Rue du Loch/56400 Brec'h | 2,50 FF |
| | RASTER : 4, Rue de bellevue/73500 Modane | DISC+4 FF |
| | READ ONLY : DAVID TATIN/Mas pt Rebattre/13200 Raphèle les Arles | 4 FF |
| | RUNSTRAD : 58, Rue de la Briquetterie/17000 La Rochelle | 4 FF |
| | SYNTAX ERROR : Demander au CD | 2,50 FF |
| | VICTORIA : 32, Rue des tisserands/77930 Fleury en Bière | 4 FF |