

"The real"

# CROCO-MAG

Double numero :

NUMERO 7  
NUMERO 8

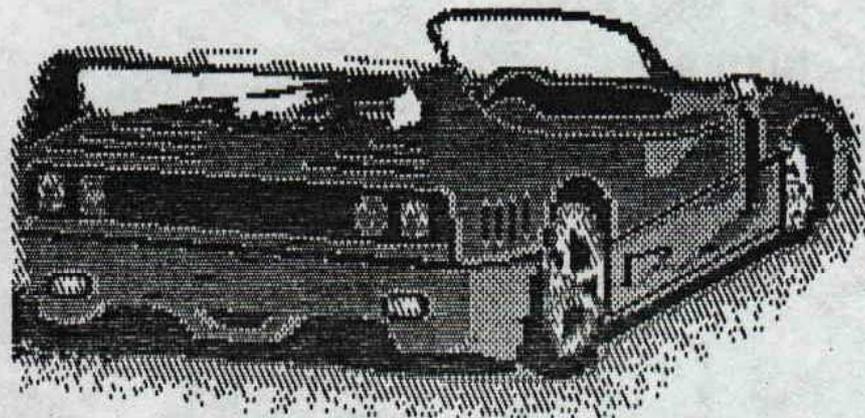


**X-PICCIES II** : "This time, the girls are in overscan !!!"

# CROCO - MAG

N U M É R O

7



## Édito...rial

Salut, les kidz ! Eh oui, voici enfin le numero 7...notez au passage que contrairement a ce que j'annonçais dans le numero precedent, la presentation a change... Enfin tout ca pour dire que je compte changer de presentation a chaque numero car je ne veux pas que CROCO-MAG "vieillisse" : ça deviendrait lassant de retrouver toujours un canard du meme aspect (enfin ca, c'est mon opinion). Ensuite, je pense que jusqu'ici aucune des presentations n'a "merite" d'etre dans

chaque CROCO-MAG. Pour SMOUF, la meilleure etait celle du numero 4. Je suis d'accord avec lui sur ce point de vue. Changeons de sujet : vous avez peut-etre entendu parler d'Acheres sur IF1,A2,FR3 et LA 5 (ah ! j'oubliais FRANCE INFOS et RIL !) ?! Parce qu'en ce moment, les rues d'Acheres sont dangereuses, surtout la nuit : autrement dit, on se croirait dans RENEGADE, si vous voyez ce que je veux dire... Oh ! Mais je vois quelques demoiselles qui s'inquietent a mon sujet. Ne vous en faites pas, j'apprends le manienent de la batte de base-ball et je fais des pompes, alors je suis pare ! A part ca, eh bien on va beaucoup parler de musique dans ce numero. Dans la revue de presse, un journal que vous ne connaissez peut-etre pas : The Games MACHINE. Tiens, CLANDESTINE nous quitte et fait son propre fanz...Mais en fait elle ne nous quitte pas totalement puisqu'elle est indirectement liee a CROCO-MAG : les photocopies, c'est elle, alors un BIG THANK et un BIG SMACK a CLANDESTINE. Bon, je crois en avoir assez dit pour un edito. SO, I LERVE YOU !

**YOUR UGLY MONSTER !**



**Eh oui, vous avez bien**

**lu "TURBO OUT RUN**

**DEMO"...**

**Mais avant de vous pre-**

**-cipiter a m'envoyer une**

**disquette, attention : cette demo n'est pas terminee, j'en ai fait un bon bout**

**mais il va vous falloir attendre encore un peu avant qu'elle soit totalement a-**

**-chevee, mais ne vous en faites pas, je vous ferai signe !**

Avant toute chose, laissez-moi vous faire remarquer les jolis lolos tous ronds de la dame de droite... Voilà, c'était une parenthèse que je ne devais d'ouvrir. Passons maintenant à des choses plus sérieuses, le banc d'essai d'un tout nouveau jeu d'arcade pour votre CPC : SPACE HARRIER II ! Ouaaaaaaiis ! On applaudit bien fort ! Vous avez certainement eu (d'une façon plus ou moins honnête) SPACE HARRIER, qui est sorti depuis des années, édité par Elite. Ce premier volet souffrait quelque peu de ses graphismes "fil de fer", système permettant une animation plus rapide, mais qui handicape sérieusement les graphismes. N'avez crainte, cette fois-ci, les graphismes sont très travaillés et très jolis. Les 16 couleurs que peut fournir le MODE B sont amplement utilisées. L'animation est pourtant très rapide. Cote son, ca n'est pas terrible : on joue soit avec la musique, soit sans rien, on aurait préféré de loin quelques bruitages, même s'ils avaient été médiocres. La musique n'est pas mauvaise, mais on s'en lasse, que voulez-vous... SPACE HARRIER II est le typique jeu d'arcade car c'est le genre de jeu dont on ne voit jamais la fin... Les programmeurs y ont pensé, c'est ainsi qu'on peut choisir son niveau de départ... Excellente initiative ! Mais malgré une réalisation honorable due à un grand nombre de monstres (par exemple, la tortue a 3 têtes : "RIQUE CETTE PUTAIN DE TORTUE, VISE LA TÊTE !!!", "LAQUELLE ??? !!!"), une animation rapide (il y a même un scrolling de fond (ca fait simulateur auto)), bref, un bon nombre d'atouts, SPACE HARRIER II n'est pas un jeu excellent, il se révèle vite monotone...

NOTE: GRAPHISMES:4/5 \*\* ANIMATION:4/5 \*\* SON:3/5 \*\* BUIS PERSO:2/5 \* 13/28



Ca y est, la TURBO OUT RUN DEMO est disponible pour de bon... Elle prend une face formatée à 189K mais c'est beau !

Z'avez vu un peu la mise en page: je progresse !

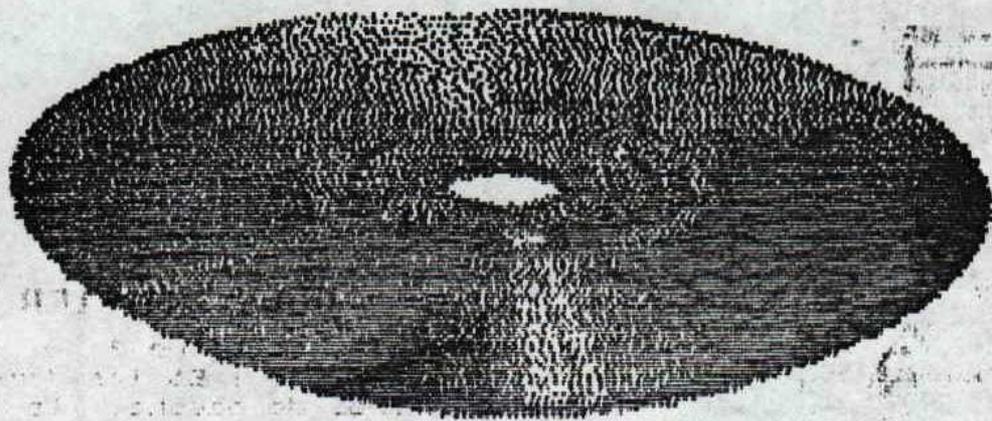
TOP MAG  
est mort...

D'après le numero 18, un numero etait prevu pour Septembre, car le fanzine etait cense aperiodique, helas, ils arretent carrement .

Voici une phrase de

FEINDERS: "TOP MAG est confronte a des problemes de photocopies et est par la victime de son propre succes. L'equipe de TOP MAG est a la recherche de sponsores pour eventuellement reprendre sous une autre formule en 1991 mais l'informatique se ferait rejoindre par d'autres themes non moins passionnants". Bref, voila une phrase qui en dit long.





# PUMP UP THE VOLUME ! (DANCE ! DANCE !)

## — Changement de nom ?! ? —

Ben oui, étant donné le genre de musique dont je parle, "MUSIQUE MAESTRO !" n'était pas un titre en rapport, alors ce changement était primordial... J'ai donc préféré "PUMP UP THE VOLUME", qui est, vous le savez tous, le titre de la première chanson connue parce qu'utilisant uniquement le sampler... C'est d'ailleurs une chanson tout ce qu'il y a de colossal !

## — Allez, on va commencer par les mauvais !!! —

Chouette alors, voilà encore une occasion pour me défouler !!! Bon, par qui on commence, la liste est longue... Je vais donc partir sur les MEGAMIXS ! Rappelez-vous, il y a un an de cela, BONNET AIME et VILLAGE POPPLES nous ont sortis leurs meilleures chansons (ça a dû être difficile à faire, vu qu'elles sont toutes plus nulles les unes que les autres !) en version "medley rallongé". Si les chansons prenaient la tête, en revanche leurs clips étaient vraiment fendards, vu que les mecs avaient plus de 40 berges alors c'était difficile pour eux de danser le disco ! Nan, je rigole, mais en fait, c'est pas drôle car c'est en partie à cause d'eux que la house a été un milieu vite pourri. Et voilà que ça recommence avec le MEGAMIX de Claude FRANCOIS ! Aie aie aie ! Et en plus, AZERTY trouve ça super ! Y'en a ras-le-bol : il a beau être mort, il nous fait encore chier (ouh la la, ça manque de respect, tout ça !) !!! Mène les FORBANS s'y mettent, et le plus étonnant, c'est que ça marche, alors s'il vous plaît, arrêtez le massacre ! On va passer à un éditeur qui commence sérieusement à m'énervier : C A R R E R E... Voici un super slogan : "LA HOUSE PAS CHÈRE ??? C'EST CHEZ CARRERE ???". J'ai pas besoin de vous faire un dessin : 49 ERS, les megamixs, etc, c'est eux ! Faites donc confiance à la RHYTHM KING "home of house" ou sont éditées les plus grands tels que BOMB THE BASS et les BEATMASTERS, pour ne citer qu'eux. Je viens de vous parler de 49 ERS, mais il aurait été trop dommage que j'oublie BLACK BOX qui revient en force après nous avoir bien pompé avec le "RIDE ON TIME"... C'est censé être de la house, mais c'est du disco, tout au plus (moi, la house italienne, je connais pas !), surtout que le mec au synthé a adopté le look "BEATMASTERS", pour faire plus crédible. Eh ben, ça craint, tout ça ! Attendez, j'ai pas encore terminé. Vous devez certainement connaître le "EH, OH, IL EST BO LE LAVABO, IL EST LAID LE BIDET", les paroles sont débiles et nulles, quant à la musique, elle est géniale puisque c'est celle de FRENCH KISS (LIL LOUIS). Il est probable que vous ayez également vu le clip d'une certaine LELLA K., elle a copié la voix et le look de NENEH CHERRY, il ne lui manque que la classe... J'en ai peut-être oubliés, mais ça sera pour la prochaine fois !

## — Ouaaaaaiiiiis... c'est pas mal ! —

Dans le numéro 6, AZERTY vous a conseillé l'album de TECHNOTRONIC "PUMP UP THE JAM" et, voici l'exception qui confirme la règle : je suis à peu près d'accord avec lui... C'est de la techno, et ça bouge bien (mais comme n'a dit MOTORCYCLE BOY il y a quelques jours : "ouais, toi, de toute façon, tant que ça tape, tu trouves ça bien", vous aurez compris que MOTORCYCLE BOY n'aime pas TECHNOTRONIC, moi, ce qui me plaît le plus dans cet album, c'est la chanson "THIS BEAT IS TECHNOTRONIC", sortie en 45 tours, le mec qui chante a un accent d'enfer ! Les 45 tours, maintenant, j'aime bien OH WELL : "OH WELL" ainsi que BEATS INTERNATIONAL (mais je sais pas le nom de la chanson), FPI PROJECT "RICH IN PARADISE" et surtout, surtout : BENNY B. featuring DADDY K. : "MAIS VOUS ÊTES FOUS !", alors ça, j'adore !

**BONNE NOUVELLE : AZERTY n'aime plus CONFETTIS ! Super !**

GET UP, GET,  
GET, GET  
DOWN TO THE  
FUNKY BEAT!



# DEMOS

d'amour

## UGLY MONSTER

Il vous plait, ce titre ?  
Il est magnifique ! Et les deux  
deux gaillards de gauche, ils  
sont pas virils, grande folle ?  
Houlala !

Bon, aujourd'hui, on va causer  
de la super "YAO DEMO" de FEFESSE  
-SE et des MALIBUS CRACKERS...

La partie des MALIBUS n'est pas  
terrible, (j'entends la terrible=original  
à part que graphiquement c'est plutôt bien  
et que le scrolling "sinusoidal" est assez  
impressionnant (on dirait du breakdance !))  
Les parties faites par FEFESSE ne fonctionnent

-naient pas chez moi, au début, mais DiGiT (the 1.90 m. demo-maker) a trouvé  
une petite bidouille prévue à cet effet...

Avant le lancement de la demo, tapez ces quatre petits outs...

OUT &BC00,0:OUT &BD00,64:OUT &BC00,3:OUT &BD00,8

Après le chargement, on a droit à de la digit sonore : On commence sur une  
digit de la chanson "HOUSE 'N CORN" (remix du vieux "POP CORN" que l'on peut  
trouver sur la compil "PALACE HOUSE vol II")

et on termine sur "FEFESSE PRESENTE THE YAO DEMO" pour enchaîner sur une  
musique... tellement canon que je ne puis trouver les mots capables de tra-  
duire mon admiration... Admiration qui ne fait que s'accroître au fur et à  
mesure que les parties de la demo défilent sous mes beaux yeux verts !  
(plein les mirettes, comme dirait SNOUF !).

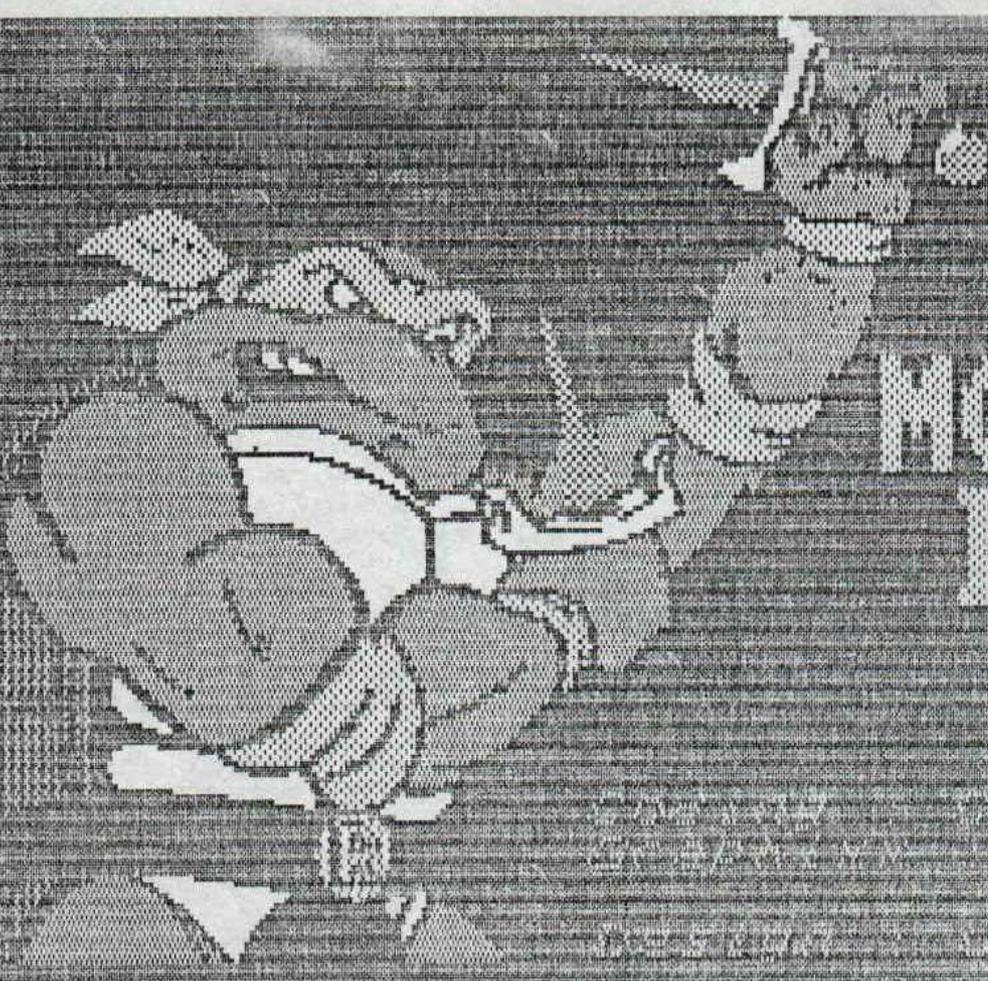
Tout ça pour en arriver à l'ultime partie, fruit de la patience, de l'imagi-  
nation, bref, du talent de FEFESSE ! En OVERSCAN, vous pourrez ainsi admi-  
rer un scrolling (pas un scrolling texte) façon 3D FIGHT, sur un scrolling  
texte assez "grand"... La musique, évidemment, est superbe, particulièrement  
rythmée, fait bouger 3 boules qui représentent les 3 voies utilisées par la  
musique... Ces trois boules se retrouvent finalement à bouger sur le scrol-  
-ling... Je n'en dis pas plus, demandez cette fabuleuse demo, un point c'est  
tout ! Ah, si, j'ai encore un truc à dire, c'est que la dernière partie ne  
fonctionnera peut-être pas sur votre CPC, alors DiGiT, qui est là et bien là  
à encore trouve une astuce:

Prenez DISCOLOGY, en Editeur, allez au menu Modes, éditez le fichier "YAO7 ."  
puis recherchez cette chaîne HEXA : 03,8E et remplacez le 8E par un 09.  
N'oubliez pas "d'Écrire"...

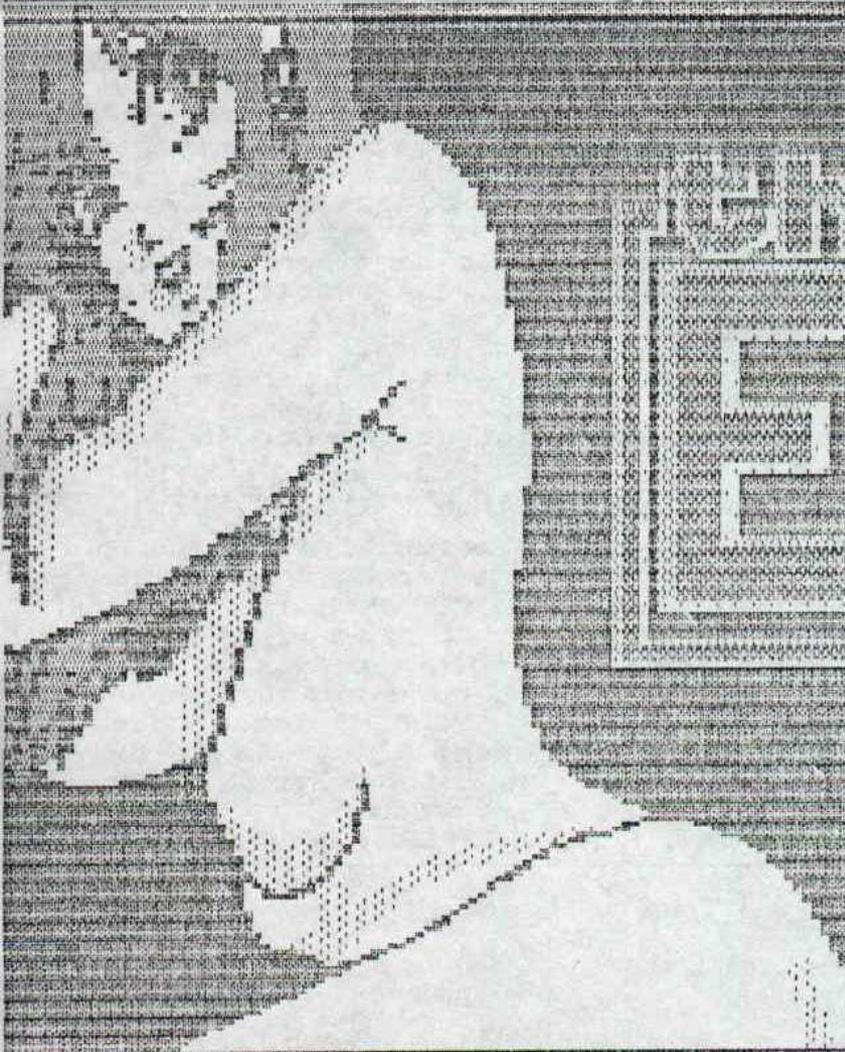
Ensuite, n'oubliez pas de taper les quatre OUTs avant de charger la demo.

## —Check...Check...Check—this—out—!!!—

Hip, hop, around the clock ! Hi kidz ! I'm gonna suggest you a few radio  
stations ! AH,AH,AH,AH YEAAAAHHH ! Jump on the floor, jum...jum...jump on  
the floor ! Do, do, do you wanna, wanna dance ??? Okay...Extasyyyyyy  
STOP ! J'arrête mon "delire on the beat !" . Vous voulez des radios betons ?  
I'll show you...extasy... On va commencer par une radio (YO !) anglaise  
que vous ne pourrez capter qu'en "MW" sur 1440 Khz ! Le son est merdique,  
je vous l'accorde, mais à une certaine heure : RAP'N HOUSE ! (pour vous  
donner une idée, il est 1h10 in the morning of dimanche 22 avril). Je ne  
saurai que trop vous conseiller MAXIMUM avec ses hot,hot,hot,hot,hot mix et  
ses tables de mixage à gagner (en FM:105.9). Et l'inévitable SKYROCK: le sa-  
-di soir avec ses medleys et remix ! YO MAN, READ THE REAL CROCOMAG !!!



# THE MONSTER DEMO!



THE  
**END**

## COUP D'OEIL

TENNIS CUP de Loriciel...  
Les graphismes surement digitalises sont somptueux, mais hélas les sprites sont tellement décomposés qu'entre le moment où on appuie sur le bouton et le moment où la raquette tape dans la balle, on a le temps de regarder SANTA BARBARA. Je préfère GREAT COURTS, l'animation est beaucoup plus fluide...

## COUP D'OEIL

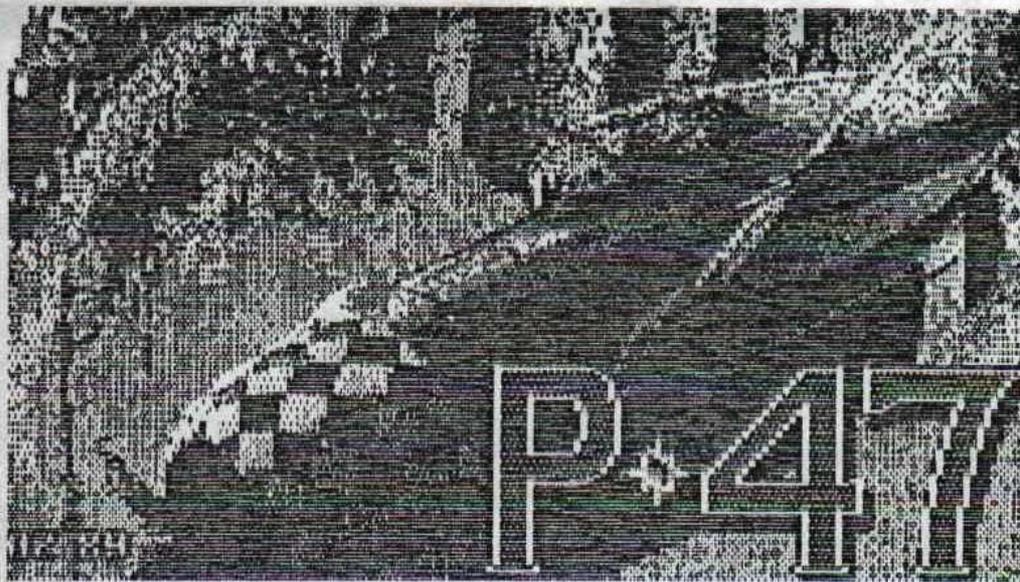
FIRE de New Deal...  
Vous prenez SILKWORM, vous enlevez la jeep mais vous la remplacez par de somptueux graphismes en MODE 0 qui sont vraiment fabuleux. Mais je dis souvent qu'on ne doit pas juger un jeu au graphismes, c'est valable pour FIRE vu que sa première partie (sans vies infinies) n'a suffit à aller à la fin.

## COUP D'OEIL

PIPE MANIA de ?!?!?...  
C'est un jeu disponible en catégorie porno au CFG car le but est de faire des pipes à outrance !!! Non bon tanpis. Non, en fait c'est un casse-tête, certains adorent, moi je déteste, ce jeu prend la tête, et il est ni narrant, ni prenant (à part pour la tête) et les graphismes ne sont pas attirants.

## La revue de presse : aujourd'hui... 'The Games Machine'

Dans la démo des TB CRACKERS précédant KNIGHT FORCE (decidement...) j'ai pu lire qu'ils lisaient un journal anglais nommé ARCADE ACTION. Or, je ne suis sûr qu'ils n'étaient peut-être pas les seuls et vu que je suis possesseur d'un exemplaire d'un journal anglais je ne suis sûr dans mon moi subconscient fort intérieur (oui, c'est ça, alors que mon sang s'anusait à ne faire qu'un tour !) : "YO MAN, IT WOULDN'T BE STUPID IF YOU WOULD TALK ABOUT AN ENGLISH MAGAZINE", c'est donc ce que je vais faire... Vous devez déjà savoir que mon numéro date du mois d'avril et on peut voir sur la couverture la présentation d'HAMMERFIST version AMIGA, certainement, parce que je l'ai eu sur AMSTRAD il y a peu de temps et le résultat n'était pas si convaincant (ce qui veut dire que ce jeu est tellement naze que je ne vais pas prendre la peine de le tester en pouibelle, étonnant !). Encore une fois j'ai parlé trop vite puisqu'en ouvrant le mag, c'est écrit en toutes lettres, le jeu a été testé sur la console B biroutes (bits) KONIX. Les colonnes de TGM sont ouvertes aux AMIGA, ATARI, PC, CPC, C64, SPECTRUM, SEGA, KONIX et ARCHIMEDES. Première constatation : la mise en page est très accueillante, y'a plein de couleurs, les photos sont belles. Ensuite, les tests sont très humoristiques, de plus ils n'hésitent pas à saquer les jeux bidons. Ils abordent même la musique, oui, mais synthétique bien sûr : j'ai appris par exemple qu'un studio comme celui qui loue les Pet Shop Boys coûte plus de 1000 F de l'heure et surtout que Tim SIMENON (Bomb the Bass) avait utilisé un logiciel appelé PRO 12 sur C64 pendant un bout de temps... S'ils y a des Commodoriens dans la salle, ils connaissent peut-être le logiciel, ce n'est pas mon cas. Le mieux de tout ça est que TGM recrutent des testeurs de jeux (ah, merde, si j'étais anglais...). Bref, le meilleur journal que je connaisse est TGM, j'attends donc le n° français...



P - 47

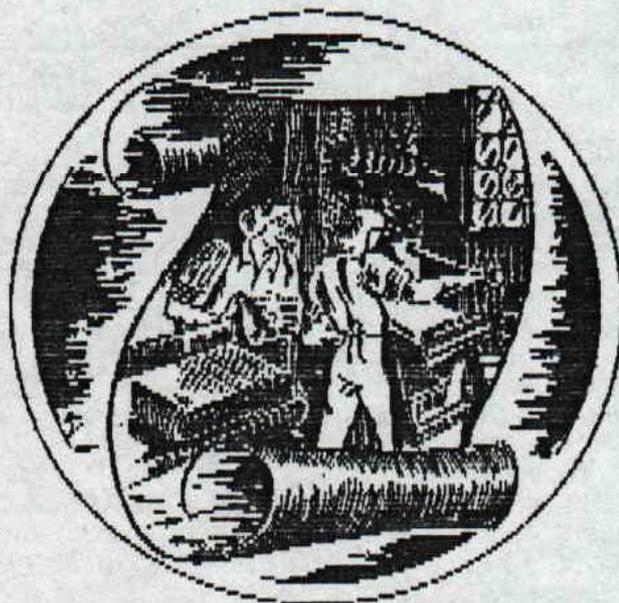
Vous avez été déçu par FIRE ? Alors plongez dans P-47, car P-47 ressemble comme deux gouttes d'eau à FIRE mais la différence est qu'il n'y a pas une minute de répit et qu'un nombre incroyable de tableaux est proposé, tout ça desservi par une animation rapide avec des graphismes aussi jolis que détaillés (j'ai adoré le second tableau qui se déroule au-dessus des nuages en couchant le soleil... Voilà une idée un peu innovatrice : on n'avait jamais pensé dans les jeux de ce style à ne représenter que le ciel et non ciel et terre !). Génial.

Et vous savez quoi ? P-47 est déposé par les TB CRACKERS ! Bon,

a note : GRAPH:4,5/5 \* ANIM:4/5 \* SON:3/5 \* AVIS PERSONNEL:4/5 \*\*\* TOTAL : 15,5/20, pour un shoot'en up, c'est très bien...

**Je remercie encore CLANDESTINE car non seulement c'est elle qui fait les photocopies mais les présentations de jeux qui illustrent ce(s) numéro(s) ! me viennent de sa bonté...**

# DOSSIER PAO



- \* OXFORD PAO \*
- \* AMX PAGEMAKER \*
- \* OCP ART STUDIO \*
- \* TRAMEUR \*
- \* AMSWORD \*
- \* DESTROY \*

CONTRAIREMENT A CE QUE L'ON PEUT PENSER, LA CREATION D'UN FANZINE EST LONGUE ET PARFOIS LABORIEUSE. PLUSIEURS UTILISATEURS ONT ETE CREEES A CET EFFET MAIS LEUR NOMBRE ET LEURS CAPACITES RESTENT SOUVENT TRES LIMITEES. CEPENDANT, AU CAS OU VOUS VOUDRIEZ FAIRE UN FANZINE, VOICI UN DOSSIER SUR 6 LOGICIELS SUR LESQUELS JE VOUS DONNE MON AVIS ET QUELQUES RENSEIGNEMENTS. CE RECAPITULATIF ME PARAISSAIT INDISPENSABLE CAR LES FANZINES ET LA PAO SONT EN VOIE DE DEVELOPPEMENT DEPUIS QUELQUES TEMPS ...

DANS CE DOSSIER, LE SCANNER DART N'A PAS ETE OUBLIE. CEPENDANT, IL M'ETAIT DIFFICILE DE SAVOIR SI JE POUVAIS LE CLASSER COMME LOGICIEL OU COMME PERIPHERIQUE...

ATTENTION: VOUS NE TROUVEREZ PAS DE BANCS D'ESSAIS D'IMPRIMANTES.

## OXFORD PAO et AMX PAGEMAKER (ou AMX STOP PRESS...)

J'ai déjà eu l'occasion de tester OXFORD PAO, c'était dans le numero 2 de CROCO-MAG, il y a de cela un an. Néanmoins, OXFORD est beaucoup plus récent que AMX. Il est cependant moins performant mais chacun des deux logiciels a ses avantages et ses inconvénients.

Les points forts d'OXFORD PAO sont sa simplicité d'utilisation, ce qui est normal car il ne propose pas un grand nombre d'options. Un grand bravo aux auteurs pour avoir eu l'heureuse idée de compacter les pages lors de leur sauvegarde, cela permet d'en mettre 3 ou 4 par face, contre 2 seulement pour AMX. Un autre bravo pour l'impression. OXFORD imprime précis et rapide, sur ce domaine il reste d'ailleurs imbattable car le menu imprimante dispose de bon nombre d'options. Passons aux défauts... OXFORD propose beaucoup de fontes mais ce sont en réalité des icônes à déplacer un par un des que l'on a envie de faire un titre... Fastidieux. Bien sûr, on peut écrire directement mais les espacements entre chaque lettre varient... Ça fait crade. Si c'est la simplicité d'utilisation que vous recherchez, OXFORD est parfait mais pour faire de belles pages, ça risque de prendre beaucoup de temps...

Il existe plusieurs versions de AMX PAGEMAKER mais pour les plus récentes, le nom a été changé en AMX STOP PRESS, ceci dit, les deux logiciels ne diffèrent pas vraiment. Comme OXFORD, AMX est accessible par des menus déroulants, mais aussi par des icônes, à cause du nombre d'options proposées. OXFORD récupère intégralement les écrans 17 K quand ils sont en MODE 1 ou 2, AMX, lui, les récupère quel que soit le MODE mais si ce n'était pas du MODE 2, il remplace les couleurs par des trames mal choisies. De plus, pour avoir l'écran en entier il vous faudra quelque peu retravailler en divisant le dessin sur 2 écrans car AMX n'efface pas son tableau de bord lors du chargement. Côté texte, AMX propose plein de fontes et d'options style "centrage", etc... Cela ressemble un peu à un traitement de texte, mais comme ça n'en est pas un, il est possible de charger des textes tapés sur traitement de texte et de les mettre dans un encadre. C'est une opération amusante et utile. Pour l'impression, AMX est... mauvais ! Il est d'une lenteur incroyable et vous bouffe votre ruban en moins de temps qu'il ne m'en faut pour le dire... Sinon... Il propose des "couper/coller", comme OXFORD, un zoom (nettement moins performant que celui d'OXFORD) et beaucoup d'autres options qu'il serait trop long de décrire une par une.

**MA CONCLUSION : IL FAUDRAIT UN UTILITAIRE CAPABLE DE CHANGER LES PAGES DU FORMAT AMX VERS LE FORMAT OXFORD DE FACON A CE QU'ELLES PRENNENT MOINS DE PLACE ET POUR LES IMPRIMER SANS RACHETER UN RUBAN A CHAQUE PAGE ...**

### TRAMEUR: l'indispensable...

Pour la rédaction d'un fanzine, TRAMEUR est indispensable. Il permet de changer un dessin de MODE 1 ou de MODE 0 en MODE 2 en choisissant soi-même ses trames. Bien sûr c'est un long travail mais o combien utile ! Sur la première page de ce numero vous avez pu voir un écran de ma TURBO OUT RUN DEMO, je l'ai retrecci et retravaillé sous TRAMEUR. Bien sûr, il peut sélectionner lui-même les trames mais elles sont généralement trop sombres. Ensuite, vous pouvez sauver le dessin trame ou même l'imprimer directement : 6 tailles d'impressions sont disponibles... TRAMEUR est un TASCOPY avancé.

### OCP ART STUDIO : le B-A-BA !

Si vous n'avez pas OCP, inutile d'entreprendre la création d'un fanzine... OCP est LE logiciel de dessin. Il n'y a et n'y aura sûrement pas mieux... sur AMSTRAD !!!

Miroir vertical, horizontal, inverse video, bref, des options plus ou moins classiques, on peut même incruster du texte les doigts dans le zén, d'ailleurs, quelques fontes sont disponibles... Le remplissage (FILL) est d'une rapidité déconcertante. Tout se fait par menus déroulants.

Depuis quelques numéros, il y a une initiation dans à OCP dans le magnifique RUNSTRAD, car c'est un logiciel aux possibilités inimaginables, bien que la prise en main soit rapide. A avoir absolument... Un must !

De plus, le logiciel est pourvu d'une auto-sauvegarde !

**>>> LA PLUPART DES LOGICIELS NECESSITENT 128 K**

## DESTROY (S.L.A.♥ (traduction : Est-ce un Hacker ?))

DESTROY était un listing paru dans un AMSTRAD MAGAZINE il y a quelques années, mais il est devenu célèbre, tout comme REFUSNIK. DESTROY nécessite un lecteur de cassettes. Son utilisation est on ne peut plus simple : DESTROY sert à récupérer des écrans de jeux ou des présentations. Pour cela, il suffit d'appuyer sur 2 touches et le dessin se sauve sur cassette, on peut ensuite le transférer sur disc avec le programme. À première vue, ça semble intéressant, et ça l'est, mais, vous vous en doutez, ce n'est pas très performant et dans la majeure partie des cas, ça ne se révèle pas très efficace, sauf pour des progs BASIC ou ça marche pour 100% des cas mais dès qu'il s'agit de jeu en ASSEMBLEUR ou autre, il ne faut plus compter sur lui. Enfin, cet utilitaire ne prend pas une place folle sur les disquettes et il est donc intéressant de le garder (je m'en sers assez fréquemment même si ça ne marche pas souvent...).

## Le scanner DART ELECTRONICS : fort intéressant.

Faire un fanzine sans scanner ou digitaliseur, ça n'est pas très intéressant car à moins d'avoir quelqu'un qui peut vous faire quelques digits (pas vrai CLANDESTINE ?!), pas moyen de personnaliser le journal avec autre chose que les cutouts d'AMX et d'OXFORD que tout le monde a déjà vu... Le scanner DART vous permet de digitaliser des dessins et photos, surtout noir et blanc. 4 tailles de digit : \*1, \*2, ... Ensuite, plus qu'à sauvegarder et à redessiner un peu (c'est rarement parfait).

VOILA, C'EST TERMINE POUR LE DOSSIER QUI, JE L'ESPERE, VOUS AIDERA DANS VOTRE CHOIX SI CHOIX A FAIRE IL Y A.

## C'est nouveau, c'est VIDEO !!!

Vous l'aurez deviné, voici une rubrique "CRITIQUE DE FILMS SUR K7 VHS"

### VIDEO : KICKBOXER (Van DANNE)

Ce film est tellement nul que je vais vous raconter l'histoire pour vous faire passer l'envie de le voir (remerciez-moi...). Dans le film, VAN DANNE a un frère nettement plus balaise que lui qui est sacré champion du monde de FULL CONTACT (boxe thai). Il a donc la grosse tête et part en Thaïlande non pas pour les massages mais pour montrer sa supériorité aux VIETS-CONG du coin ! C'est là-bas que VAN DANNE voit un homme en train de s'entraîner en mettant des coups de tibia contre un poteau (le platre s'effrite...). Terriblement inquiet pour son frère, il décide d'aller prévenir ce dernier qui, n'étant pas la moitié d'un con, ne veut rien entendre ! Puis, le combat lui sera presque fatal ; il est bon pour jouer à OUT RUN dans son fauteuil roulant ! Mais VAN DANNE ne l'entend pas de cette oreille et décide de venger son con de frère... Bref, il suit un entraînement intensif et n'hésite pas un instant à faire le grand écart (on y a droit à chacun de ses films !). Le jour de la rencontre, deux gaillards viennent informer VAN DANNE qu'ils retiennent son frère en otage et qu'il lui faudra perdre le match s'il veut le revoir vivant

alors VAN DANNE décide de perdre le combat...

Jusqu'au moment où son adversaire lui apprend qu'il a violé sa neuf...

Alors là c'en est trop et VAN DANNE se déchaine et sort vainqueur... Bon, je vais pas vous faire un dessin (d'ailleurs la jaquette du film est super), ce film est à chier. Si vous voulez un bon film de baston avec VAN DANNE, je ne saurais que trop vous conseiller BLOODSPORT avec

plus de pirouettes, plus de castagne, plus d'honneur, en bref : moins d'ennui.

**THE PUNISHER**  
(Dolph LUNDGREN)

## AMSWORD... Simple mais d'un intérêt non négligeable.

AMSWORD, un très vieux traitement de texte (1984) mais pourtant bien utile. D'accord, ça n'est pas la performance ultime, mais les fonctions élémentaires sont présentes et pour un amateur tel que moi, c'est amplement suffisant. On peut notamment l'utiliser pour ensuite charger le texte sous AMX, c'est parfois très intéressant. À posséder.

Il y a des jours où je ne demande si je ne devrais pas ne faire une poubelle pour les films (ça c'est une idée !). Pour inaugurer cette poubelle, j'y aurais balancé sans aucun remord un film appelé PUNISHER, film qui reprend un héros de BD plus américaine et musclée que jamais. Dolph LUNDGREN se retrouve pour la troisième fois catapulté dans un film pourri (les deux autres étaient ROCKY IV et LES MAÎTRES 2 L'UNIVERS). Quoiqu'il en soit, il n'a pas eu beaucoup de dialogues à apprendre vu qu'il ne sait que dire : "JE PUNIRAI LES COUPABLES". Le Robin des Bois des années 90 se balade en moto dans les égouts. Un film dénué de sens, ennuyeux et où même les truques sont bidons, à croire que l'achat de la moto a avalé tout le budget du film...

# CLASSE X

\*\*\* ET VIVE LES FEMMES !!!! \*\*\*

# X-PICCIES

X pour CLASSE X et PICCIE  
 étant l'abréviation de PICTU-  
 -RE, ma dernière demo de cul  
 se nomme "X-PICCIES" !!!  
 Cette demo prend une face,  
 tout comme HOT GIRLS.  
 Les dessins ont été digitali-  
 -ses en MODE 2 puis passés  
 au MODE 1 pour permettre  
 plus de couleurs à l'écran.  
 Les dessins ne sont pas en  
 couleurs, ils sont restés  
 noir/blanc mais le logo de  
 X-PICCIES est en couleurs.  
 Si les graphismes sont moins

précis, il faut tout de même voir que l'apport de couleurs rend les écrans plus jolis. Le logo "X-PICCIES" n'est pas ce que vous voyez en haut à gauche qui est en fait la présentation (MODE 0). Non, le logo est plus petit. La plupart des dessins de ce programme sont trop hard pour se voir publiés dans CROCO-MAG. Cela dit, si vous désirez recevoir cette demo : envoyez-moi une disquette vierge, vos coordonnées et un timbre à 3.80 F (n'oubliez pas que les tarifs postaux ont augmenté !).

**REALTAN**  
 AUBERT Patrick  
 Avec la collaboration de  
 MEYER J-Louis

**RUNSTRAD**

MARCHE  
 AVRIL 1988

NUMERO 18

CECI EST LE HAUT DE LA PAGE 1 DE RUNSTRAD NUMERO 18

## DIVERS ANNONCES



### PEEK DORET II\* 4

Vient d'attirer ce matin sur son bureau. Coup d'oeil rapide... Ça ne va pas! Sous l'oeil au profond... Ça ne va pas! Soudain, elle voit tout autrement! Ils arrivent au top 10 les petits. Il ont déjà dépassé pas moi de monde, et du 2020 mondial les petits, et des dizaines d'autres des articles variés, des tests, et plein d'autres choses.  
 Une fois en page 1888, a écrit tout ça en 1000 mots Oxford C'est pas possible! L'impression, 18/18  
 Demandez vite votre numéro au distributeur au 4, rue du Courtillet, 92120 - NACHEMONT

RECHERCHE Adresses/numéros des PUBLISSEURS  
 Avec sa notice XPTX ou XPTX  
 Centre DIXEMOND, d'ent. comme vous voulez  
 Contacter-moi, Laurent FOUILLÉ  
 4, rue de la République  
 63200 - SAINT-GENÈS-DE-VALENT

RECHERCHE la notice du CPC 4220 de chez  
 Mieux Amélioration Vidéo 47100 St-Jouvent

3 VIDEOS jeunes XPTX/CPC de No 1 au 100  
 AMRAB Tous les No à partir de 1  
 AMRAB/CPC Tous les No à partir de 1  
 ainsi que tous les No séries.  
 XPTX/CPC de No 1 au 10  
 Faire offre au 06.98.24.1000 les 20 heures

CECI EST LE HAUT DE LA DERNIERE PAGE DE RUNSTRAD NUMERO 18

le connaît. Enfin bref, vous y trouverez un test de CHUCK YEAGER'S AFT, un test de MASTERCALC, une initiation à OCF, etc... Et voici l'adresse du plus sublime des fanzines (que de rimes !).

ADRESSE: Patrick AUBERT \* 58 rue de la Briquetterie \* 17000 LA ROCHELLE

Alors, qu'est-ce que vous pensez de cette nouvelle façon d'aborder la revue de presse fanzine ???? Moi, je trouve ça chouette (ça fait pro !).

Bon, parlons de RUN-STRAD. Je n'ai pu digitaliser que le haut de la couverture de RUNSTRAD, car le redac'chef de ce fanz' utilise une page entière en guise de couverture. Mais je parle, je parle, et je n'avance pas...

Et puis en fin de compte je me demande pourquoi je parle de ce magnifique fanzine puisque tout le monde

# MICROZINE

INFORMATIQUE AMSTRAD

NUMERO 8

IVRIC-MICRO



## L'Edito...

N°8, on peut dire que vous êtes gâtés! Une nouvelle présentation de première page, quatre super programmes à taper (Microzine + moins de 10k, plus de listings), des fontes et y'a des dessins à voir... et le tout en un seul page recto-verso! Côté actualités, on nous annonce un nouveau Amstrad pour la fin de l'année. Donc attendez un peu si vous attendez l'annonce de changer d'ordinateur, la 16/32 bits Amstrad à 1000 francs n'est pas loin!

ADRESSE: Bruno LE BOURHIS \* Bourg de Brec'h \* 56400 AURAY UGLY MONSTER

MICROZINE porte bien son sous-titre "INFO-RMATIQUE AMSTRAD" puisque vous n'y trouverez presque que des listings, listings essentiellement dédiés aux fontes pour OXFORD PAO, AMX PAGERMAKER, et même des fontes à taper en "SYMBOL"s.

Vous trouverez dans numero 8 de ce fanzine bi...mestriel :

- Un listing pour convertir(!) les icones de OXFORD PAO en fontes pour AMX PAGERMAKER (tres, tres fort !).
- Une "EROSION" des caracteres.
- Un bricolage pour se fabriquer un "bouton-RESET".
- etc...

Je me dois aussi de vous signaler que la fonte freeware française, créée par BLB (redac'chef de MICROZINE), autrement dit la FFF est à votre entière disposition : envoyez donc une disquette à BLB, il vous la renverra bourrée de nouvelles fontes et d'icones à utiliser non pas avec precaution mais avec OXFORD et AMX...

Le tarif d'abonnement est de 10 timbres à 2.30 F pour 6 numeros (1 an).

# P.A.P.I

N° 11

TITES ANNONCES DU PAYSAGE INFORMATIQUE

le journal des Petites Annonces pour tous les Ordinateurs

Vos Rubriques  
ACHATS  
CLUBS  
CONTACTS

AMSTRAD  
APPLE

imprimées à l'imprimante laser...

ADRESSE: M. LEVY Stephane \* 14 Allée des Damades \* 92000 NANTERRE

PAPI succède à "LA TRIBUNE D'AMSTRAD". Au premier regard, ce qui saute aux yeux est que le fanzine n'est pas fait sur un AMSTRAD. D'ailleurs, il n'est plus consacré aux AMSTRADS mais à tous les ordinateurs et consoles. PAPI: Petites Annonces du Paysage Informatique. Le tarif d'une annonce est de deux timbres à 2.30 F. On trouve à la fin du fanzine un "ANNUAIRE DES FANZINES", c'est-à-dire des adresses de fanz divers. On trouve également de la pub pour des fanz: RUNSTRAD, L'ECHO DES CROCOS et AMSTRAD TEL + (ce dernier est un serveur et non un fanzine... Certaines pages sont impri



## C'est trop triste : MEGAMAG numero 9

MEGAMAG, vous le savez peut-être, est un fanzine sur disc... Or, il y a quelques jours, je reçois une lettre accompagnée d'une disquette d'un mec qui m'écrit qu'il avait vu mes supers digits "tres hot" dans MEGAMAG numero 9... Difficile de faire la copie d'une demo dont j'ignorais le nom... Alors j'ai fait une copie de HOT GIRLS et de TURBO OUT RUN DEMO en lui demandant de m'envoyer MEGAMAG 9. Je recus ce dernier deux jours plus tard... Merci donc Joseph. Bref, je passe les etapes ou j'introduis la disquette en tapant run"meganag9", etc... Et je ne suis donc aperçu que d'après la pub que Stephane, redac'chef de MEGAMAG m'avait faite, HOT GIRLS a plutot bien circulé alors merci a tous ! MEGAMAG est un fanzine techniquement moyen mais néanmoins que j'ai bien aimé. Il y a beaucoup de graphismes (et nene un peu trop d'images venant de SWISS IDEES a mon gout) et les textes sont bien rédigés... Ce que je regrette est que je viens juste de connaître MEGAMAG qu'il est déjà mort...

TB CRACKERS : ...et L'aventure continue...

J'ai reçu WILD STREETS deplombé par Les TB CRACKERS or, dans un message et après diverses adresses ils donnaient soit disant leur numero de telephone. J'appelle... Je tombe sur une bonne femme "non, c'est pas ici Les TB CRACKERS" ...clic...bip...bip... ALORS SUP, Les TB, si vous lisez cette page, faites-vous connaître, je suis desespéré. Merci...

## WILD STREETS de Titus : le test ! Youhou !

WILD STREETS est encore un jeu dont le deplombage est signe TB CRACKERS... Entrons dans le vif du sujet : "Aaaah, ta mere, prend ca dans la gueule, sale con... Eh eh, un coup de flingue dans l'cul ca t'dirait ? M'en fous j'ai les munitions infinies alors apres j'vais buter ton con de pote et..." - GAME OVER - "heu... saloperie de jeu, va !" WILD STREETS est donc un beat'en up et vous avez pour combattre : vos pieds, vos poings et un flingue avec, si c'est pas un original, des munitions en infinite, ce qui aide quand nene, aine de rien, mais j'oubliais le plus important : vous en profitez pour promener le chat ... Mais non, eh, con, c'est pas un chat, c'est une redoutable panthere... Tiens, mais qu'est-ce qu'elle fout la cette panthere ? Serviabile comme pas deux, elle a pour but de vous aider dans votre tache : "prends toujours ca, batard !". Mais lente comme pas deux elle restera la plupart du temps a la traine et ne servira qu'a ralentir l'animation (ben ouais, ca fait quand nene un sprite de plus a animer...). Techniquement, WILD STREETS n'est pas mauvais, mis a part le fait que l'animation de soit pas vraiment rapide alors qu'il y a sur l'ecran 3 a 4 sprites, ce qui n'a rien d'excessif, de plus, le jeu est depourvu de scrolling. Etonnant de la part de Titus qui nous trouvent toujours une innovation a chacun de leurs jeux... Cependant, si l'animation n'est pas des plus rapides, il faut avouer qu'elle est bien suffisante et que la demarche du heros est bien foutue (moins bandante que VIXEN, oui, mais bien realisee quand nene). Graphiquement c'est tres bien : les pages d'overscan (je n'en ai vu que deux mais il y en a peut-être une quand on va a la fin) sont splendides, on se croirait sur un AMIGA ! (ah ouais ? nan, quand nene pas). Et les graphismes du jeu sont bons, sans plus... On n'atteint pas RENEGADE (le premier), le nec plus ultra en matiere de beat'en up. Helas, comme toujours, Titus nous a fait un jeu monotone... Regrettable vu les qualites dont le jeu est pourvu, Titus aurait pu faire un must de WILD STREETS mais...  
NOTE : GRAPH:4.5/5 \* SON:4/5 (la zique est sympa) \* ANIM:3.5/5 \* AVIS PERSO:3/5 \*\*\* TOTAL : 15/20  
Etonnant: ca donne la nene note que celle donnee par les TB CRACKERS, mais vu qu'on note pas suivant les nenes criteres, c'était pas voulu (la vie d'na mere).

## AMSON MAG...

AMSON MAG est un fanzine freeware... Un de plus. Il est realise sur ??? avec une imprimante laser. Il ne comprend que deux pages + une page presentation et une page fin, bref, ils auraient pu faire 4 pages a lire au lieu de 2, ca aurait ete certainement tres utile vu que sur le numero que j'ai, il y a un texte qui n'est nene pas termine, on ne sait pas si c'est a suivre, rien... Il est dedie aux "8/16 BITS ET CONSOLES". En bref eh bien AMSON MAG "le fanzine qui derange les autres" (allez savoir pourquoi !?) aurait pu etre beaucoup mieux, vu les moyens utilises...

HEY, LES KIDZ, MATEZ UN PEU CA, UGLY MONSTER VA SE MONTER UNE AGENCE DE PUB ...

*Croco Passion, un fanzine beton !!!*

*Start Epc, le fanz' a tout casser !!!*

*Gnasher, un fanzine d'enfer !!!*

*Memory Full, un fanzine tres cool !!!*

Voila une page qui manque de graphismes...

FELICITATIONS A FRED DU FANZINE GNASHER No 18: IL A ETE LE PREMIER A METTRE UNE NOTE "BOF" (12/20) A STORLORD, UN JEU TRES TRES CHIANT QUI AVAIT POURTANT RAMASSE DES 17/20 A LA PELLE...



# LE COURRIER

## DE MISS Y...

Tout d'abord autant vous prévenir tout de suite, même sous la torture, je ne donnerai pas les nom et adresse de MISS Y, car cette dernière est ma meuf, c'est donc pas la peine d'espérer pouvoir lui écrire des lettres obscènes, c'est déjà beau que je vous donne une photo d'elle (d'ailleurs, si elle savait ça ...!). Les plus malins d'entre vous doivent être sceptiques. Bon, OK, je vais être franc... C'est mon ex-meuf, sinon, vous pensez bien que je ne me serais pas permis de digitaliser une telle photo d'elle !!!

UGLY MONSTER

Salut Laurent (NDUM: erreur, tu as affaire a MISS Y !!) !!  
 Je t'avais déjà envoyé une lettre pour savoir le prix de ton fanzine "CROCO-MAG" qui a été sans réponse, sûrement parce que tu es a 3 F pres ! Ceci n'est pas grave !  
 Comme le super fanzine "TOP MAG" coûte 3.80 Frs et qu'il fait environ le même nombre de pages que "CROCO", j'ai pensé qu'il coûtait le même prix (c'est beau d'avoir un cerveau !). Si ce n'est pas le cas, écris-moi !  
 Je suis sûr que ton fanzine existe encore, vu que le mec de PAPI m'a envoyé PAPI numéro 2 et qu'il y avait de la pub sur "CROCO" (NDUM: ah tiens ?, je suis curieux de le voir...)  
 Je n'ai que CROCO MAG no6 ! Et j'ai vu un truc sur ta demo HOT GIRLS. L'as-tu encore ? Car pour mon fanzine j'aimerais trouver le moyen d'imprimer des pages de présentation : des "SCREENS" et en même temps, faire de la pub pour ton fanzine !!! Rassure-toi, mon fanzine ne se nomme pas VICTORIA !!! Je ne suis pas un traître (NDUM: et vlan !!!!!) !!!  
 Si tu veux bien ne copier HOT GIRLS je te ferai une pub d'enfer pour ton zine et je t'envoierai mon fanzine GRATIS.  
 J'aime beaucoup les programmes de demos, peux-tu m'en trouver, je t'en serais très reconnaissant (NDUM: !!!!!) ... MERCI.

AMSIUS \* Frederic BAZIN \* 65 rue de Paris \* 77280 TORCY

\*\*\* LA REPONSE SIGNEE MISS Y \*\*\*

Mon nom est Y, MISS Y. Par le biais du CROCO-MAG, je vais tenter de répondre, si ça peut être utile, à votre courrier. Voilà qui est dit. Procedons par ordre. Mon cher Frederic (tu permets que je te tutoie ?), je ne voudrais pas te vexer en te répondant que tu es loin de la vérité quand tu dis à Laurent qu'il est à "3 Francs pres", d'une part parce que si tu savais l'argent qu'il a dépensé à m'offrir des jarretelles et autres soutiens-gorge, en passant par les petites culottes de soie et de dentelle (NDUM: alors la MISS Y, franchement, tu aurais pu éviter...) et d'autre part il ne pouvait pas t'envoyer le numéro 7, la preuve, il vient tout juste de sortir. C'est pour cela que

\*\* SUITE DE LA REPONSE \*\*

ta lettre a été publiée : tu sembles ignorer que CROCO-MAG est un aperiodique, c'est ainsi depuis le numéro 4... Comment voudrais-tu que ce pauvre Laurent tape 20 pages par mois, surtout quand il a cours, sans compter qu'il doit m'honorer chaque soir, il faudrait qu'il prenne des vitamines, pour vivre à un tel rythme !  
 Pour ce qui est de la demo HOT GIRLS, Laurent va sûrement te l'envoyer...  
 Bon, je te laisse en t'embrassant tendrement, et à l'avenir, sois plus indulgent avec Laurent, on ne peut pas taper 20 pages par mois et être un bon étalon, que(ue) veux-tu ??

MISS Y.

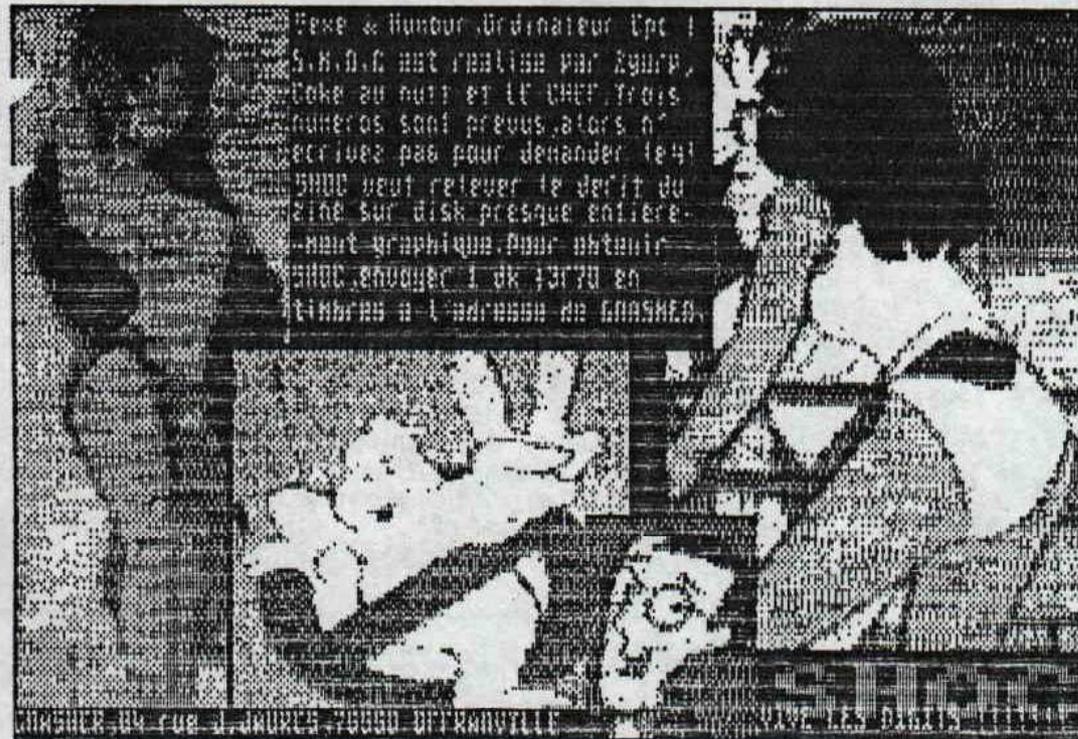
Bon, le mec d' I AM STRAD m'a demandé de lui faire de la pu pub, alors...

I AM STRAD, c'est un nouveau type de fanzine. Vous y trouverez tous les mois une rubrique ROCK CINE BD, un test d'arcade, des tests, des pubs, des pokes, une soluce, des concours avec des softs à gagner, des blagues, un test de fanzine, un top des meilleurs jeux, un top video, un top pouelles, des petites annonces et une rubrique courrier des lecteurs.

ALORS N'ATTENDEZ PLUS, REJOIGNEZ PETOMAN heu... PEOMAN, ROB, MAOTSEKONG ET ROMMEL.

I AM STRAD \* CEDRIC FONTAINE \* 5 RUE FOCH \* 85000 LA ROCHE SUR YON

# Publicite : SHOC



Texte & humour Ordinateur Cpc 1  
S.H.O.C. est realise par Zgurg,  
Coke au nuit et LE CHEF. Trois  
numeros sont prevus, alors n'  
ecrivez pas pour demander le 4!  
SHOC veut relever le defit du  
zine sur disk presque entiere-  
ment graphique. Pour obtenir  
SHOC envoyer 1 dk 13770 en  
timbres a l'adresse de GNASHER.

GNASHER 04 rue J. JAURES 75005 PARIS

VOILA ENCORE DE  
LA PUB POUR NOS  
POTES DU FANZINE  
GNASHER !  
ILS FONT EN PLUS  
DE GNASHER UN  
FANZINE SUR DISC  
NOMME "SHOC" QUI  
NE PARAITRA QUE  
POUR 3 NUMEROS !  
PENDANT CE TEMPS  
ILS CONTINUENT A  
GERER LE "CLUB

FREWARE GNASHER" OU, RAPPELONS-LE, VOUS POUVEZ AVOIR GRA  
-TUITEMENT DES JEUX...

SHOC NUMERO 1 EST COMPOSE DU SEX-SHOW DONT VOUS AVEZ UN  
APERCU EN DESSOUS (MAIS OUI, LA DAME QUI SE FAIT DES CHO-  
-SES !!!), DE TESTS DE JEUX-BD-FILMS. AU PROCHAIN NUMERO  
DE SHOC : "THE ANIMATED SEX-SHOW" !!!



SHOC ANIMATED S-SHOW EXTENSION est une demo par Zgurg.  
Elle est destinee aux CPC disk+128ko (ext.acceptees) et  
comportera 5 scenes animees en plus d'autres digits.  
Cette demo utilisant une face de disquette sera disponible  
avec SHOC a partir  
du 15 Mai (max)

Parmi tous les  
zines que je con-  
-naisse, c'est  
CROCOMAG le plus  
"hechant" et avec  
le plus grand nom-  
bre de nymphettes  
LISEZ CROCOMAG

EXCEPTIONNELLEMENT, ON VOUS OFFRE :

# I AM MAG

FANZINE POUR CPC  
GRATUIT - NO 2

LA NOUVELLE FORMULE  
I AM MAG - XAVIER RENAUDY - BP 72 - 22500 PAINPOL  
TEL : (16) 96 20 46 81

BIMESTRIEL  
SEPT-OCTOB. 90



## EDITORIAL

Ni, boys and girls ! Vous avez passé de bonnes vacances Bien. Nous, on a planché pour vous ! Ouais, sans dec' ! Pleins de nouvelles rubriques dans ce no. et qui seront désormais présentes à chaque no. Les anciens lecteurs de l'ère formule d'I AM MAG se souviennent sûrement du Doct POKUS, mais malgré son nom, il ne s'occupe plus des pots mais des jeux de rôles. Au fait, pour la rubrique "POKE à ASTUCES", je compte sur vous pour l'alimenter ! C'est pas moi qui vais tout me taper, quand même ! Un problème avec un jeu ? Appelez-nous pendant la per'n' téléphonique Sur ce, bonne rentrée.

AZERTY

# MICRO INFOS • MICRO INFOS

Nous avons testé pour vous "POP UP" d'Infogrames. Très bien ! Ce jeu qui est la reprise de BUMPY de LORICIELS, et pourquoi une reprise d'un autre jeu ne direz-vous ? AMSTRAD CENTI POUR CENT a été posé la question à Crystelle Gest attachée de presse d'Infogrames qui a déclaré "Avec POP UP, nous avons inauguré un nouveau genre en micro-informatique : le remix", Alors, après le Remix en musique, le remix informatique ! Bref, parlons du jeu, l'animation est superbe, j'adore la façon dont se plient les barres ou se trouvent la balle quand elle rebondit, on dirait du caoutchouc ! Le son est marrant et les obstacles sont placés intelligemment par rapport aux bonus, par exemple, vous recueillez une goutte d'eau qui vous permet d'éteindre le feu, et 2 barres en dessous, un incendie ! Le tout vendu dans un emballage si beau qu'il a de quoi vous faire baver, sans dec' ! Mais ne havez pas trop, après vous allez encore tout mettre sur le dos du chien ! Ah, j'allais oublier, le jeu possède son éditeur de tableaux. Toujours chez Infogrames. "LES AVENTURES A SOLUTION" est une nouvelle formule de packaging : Vous achetez le logiciel et la solution se trouve dans la boîte, sont parus : "ETRANGES AFFAIRES (l'affaire Vera Cruz et L'affaire Sydney)", "LA LEGENDE DE SRAM" (SRAM ET SRAM 2), et d'autres à paraître. Les softs de cette collection sont faciles à recopier : Il y a un stick jaune avec marque dessus "NOUVEAU ! LES SOLUTIONS SONT DANS LA BOITE !"

## POKES & ASTUCES

Quelques conseils d'I AM MAG pour quelques jeux : Dans Teenage Queen, toujours ouvrir les enchères à 25 jetons, votre adversaire abandonne et vous remportez le pot presque à chaque fois, et quand elle égalise la mise, n'hésitez pas à faire monter les enchères. Dans Slap Fight, prendre "SPEED" comme option jusqu'à ce que vous soyez au maximum de votre vitesse puis prendre l'option "LASER", bien plus efficace que les missiles à infrarouge. Dans Double Dragon, même si vous jouez tout seul, prenez l'option 2P, comme ça, vous pourrez prendre vos adversaires par derrière quand ils s'acharneront sur le 2ème joueur immobile ! Ces conseils sont bien sur des conseils maison et ne sont pas pompés sur d'autres journaux ! Bon, je vous laisse et je vous donnerais autant d'astuces, sinon plus, au prochain numéro ! Ciao ! AzErTy.

Vous avez été nombreux à expédier des demandes d'I AM MAG sans timbre, ou alors un timbre sans enveloppe. C'est pourtant pas compliqué ! Une enveloppe avec vos coordonnées et un timbre de 2,30F collé dessus. Le fanzine est gratuit, mais on ne peut fournir ni les timbres, ni les enveloppes, OK? Merci. Vous pouvez vous abonner pour 1 an : Découpez ou photocopiez le bon page 2 et renvoyez-le nous. C'est plus pratique et vous êtes sur de recevoir le numéro dès sa parution, la photocop' encore chaude ! (Exagère-je ?)

## AVIS A LA POPULATION : LISEZ

Ben ouais, quoi, un avis, ça se le lit, fois d'Azerty, claviers français qui n'aime pas les AZERTY ! Le premier qui se pointe je l'démonte (ouahh ! J'ai la mefor aujourd'hui, comme dira Robby). Bref, si votre rêve le plus grand est (et ça ne peut être que ça) de faire partie d'I AM MAG, c'est possible ! On recherche un bon testeur de jeux, mais un bon ! Alors, aux amateurs ! Appelez-nous pendant la per'n' téléphonique Les rédacteurs-suetcadér sel

## NOUVEAU : LA PERMANENCE TELEPHONIQUE D' I AM MAG !

Pas le temps de nous écrire, on préfère le téléphone ? Pas de problème, dialoguez avec les membres d'I AM MAG grâce à la permanence téléphonique, le samedi de 18H à 19H. Le numéro : 96 20 46 81. On est là pendant une heure pour vous.

AZERTY DISC JOCKEY : L'EXTREMITE DE LA PAGE AYANT ETE COUPEE, POUR L'ARTICLE PAGE 2 SUR AZERTY A RADIO FLOUBAZ FM 103.6, C'EST LE MARDI MATIN A 11H20.

# CONCOURS I AM MAG • INFOGRAMES

2 Logiciels à gagner dans ce numéro ! Comme vous le savez certainement, le club INFOGRAMES est notre partenaire d février 89 et vous offre gracieusement 1 logiciel par mois, et comme ce fanzine est bimestriel, 2 logiciels à gagner par numéro, et pour gagner, c'est simple : Il vous suffit de répondre à la question valable pour les 2 mois. Nous ne pouvons pas vous annoncer à l'avance les logiciels à gagner, par cause de manque de temps, mais nous vous assurons que le CLUB INFOGRAMES veille à la qualité des logiciels que vous pourrez gagner ainsi que nous-meme.

**LA QUESTION :** Décrivez dans les moindres détails le joystick QUICKJOY V SUPERBOARD.

Les quelques bonnes réponses après les 2 premières gagnent un porte-clef "TATOU" au sigle d'Infogrames.

Christophe LE CELLEC, Pierre QUENA ont gagné successivement POP UP et ETRANGES AFFAIRES.

\* = réponses

## TOP MUSICAL

Les Meilleurs Albums

- 1 - JEAN-MICHEL JARRE - "EN ATTENDANT COUSTEAU"
- 2 - PATRICK BRUEL - "ALORS REGARDE"
- 3 - CLAUDE FRANCOIS - "REMIX 90'S"
- 4 - FLORENT PAGNY - "MERCY"
- 5 - BONEY M - "GREATEST HITS OF ALL TIME - REMIX"

## PETITES ANNONCES GRATUITES

N'hésitez pas, envoyez vos PA au journal, elles seront dans le numéro suivant la réception de la PA. Vends disquettes + revues pour CPC + doc PAGEMAKER à 50c. la page. Nicolas Chabin au 86 48 13 74.

## SALUT LES CONFRES - SALUT LES CONFRES

Cette rubrique est consacrée à nos copains fanzines, pour les faire connaître. Cette fois-ci on va parler de MEGAMAG Fanzine qui mérite bien son nom, car c'est un méga mag ! Articles intéressants, belles digits, bref c'est bien. Pour le recevoir, envoyez un disc vierge + 1 enveloppe ad adressée affranchie à 3,80F à : MEGAMAG, Stéphane CARRE, 12 rue de Colmar, 59290 WASQUEH

Au cas où vous ne le sauriez pas, je vous le dis, je suis animateur et disc-jockey à RADIO PLOUBAZ FM et tous les matins à 11H20 je présente un journal réservé à l'informa. Alors, branchez-vous fréquence 103.6 en FM ! AZERTY THE D RETROUVEZ AZERTY SUR LES ONDES DU 103.

## BON D'ABONNEMENT - A DECOUPER ET A REnvoyer A I AM MAG

Oui, je m'abonne pour 1 an gratuitement à I AM MAG - LA NOUVELLE FORMULE et le recevrai dès sa parution tous les mois. Je joins 6 enveloppes auto-adressées affranchies à 2,30F. En cas de changement d'adresse, je préviendrai tout de suite la rédaction pendant l'heure de permanence téléphonique.

NOM : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

CODE POSTAL : \_\_\_\_\_

VILLE : \_\_\_\_\_

## DUTY FREE SHOP

Voici une toute nouvelle rubrique, qui sera dirigée par la main de fer, que dis-je, du super Docteur POKUS ! Et oui, je suis de retour "The revenge of Dc Pokus", avec les poches pleines à craquer de démos, de routines, de musiques, de scrolling et de bidouilles. Je vous vois venir, vous allez me dire pourquoi ce titre racolleur "DUTY FREE", et bien c'est parce que tous les 2 mois Dc Pokus offrira aux heureux abonnés la possibilité d'obtenir une disquette pleine à craquer de démos (freeware) et tout cela (ouvrez bien vos oreilles) NDazerty : On ouvre les yeux, doc, pas les oreilles ! On est pas à la radio ! POUR 000,000F. Okay ? DUTY FREE = SANS TAXE = SANS ARNAQUE I AM MAG, c'est le fanzine le plus sympa, qui vous offre tous les 2 mois des jeux d'Infogrames, et des démos ! Et dans ce no, je mets les bouchées doubles, en vous offrant une superbe compilation de démos ! Plus de 350KO de démos, de musiques, de scrollings, de rasters, pour vous si vous vous êtes abonnés pour 1 an à ce superbe fanzine (j'dis pas ça par intérêt, parce qu'au cas où vous auriez pas remarqué, on touche pas un rond sur l'abonnement ! C'est gratuit !!!)

Pour recevoir la COMPIL DEMO no 1, appeler I AM MAG Cette fois-ci avec la Compil' 1 vous aurez :

- FACE A : DEMO AMSTRAD 100%, DEMO THE EYE OF THE TII  
DEMO THE FUTER, DEMO BUBBLE  
FACE B : DEMO REMIX-1, DEMO OUTRUN NO 1  
DEMO KKBFIRST, DEMO TMS NO 2, PREVIEW

### TOP DEMO

J'instaure un top démo où vous pourrez élire les démos les meilleures. Si vous croyez pouvoir mieux faire, si vous possédez une démo freeware qui est meilleur alors n'hésitez pas à envoyer un disc 3" et il vous renverra avec plein de surprises... DC POKUS

- 1 : REMIX-1
- 2 : KKBFIRST
- 3 : DEFI
- 4 : AMSTRAD 100%
- 5 : SOUND TRACK

I AM MAG est une publication de Xavier Renault Communications. Rédaction : SARRETT, Xavier RENAULT. Photocopies : André E. RENAULT. DIFFUSEZ-NOUS !!!



# CINOCHÉ : Sale temps pour les sequelles ou comment ne pas se faire arnaquer a 40 F la Place...



Je ne sais pas a combien s'eleve le tarif "plein" du place de cinema chez vous, mais pour moi ca grimpe a 38 Francs, he oui c'est pas donne alors deja il vaut mieux profiter du tarif reduit (le lundi) ou encore de la place de cinema gratuite si vous y allez le jour de votre anniversaire. Mais tout ca, vous le saviez. Il arrive souvent, quand je suis avec MOTORCYCLE BOY et NIKE pendant les vacances que l'on blande et qu'on dise (dans les rares cas ou il nous reste de l'argent !) "On a qu'a aller au cinema !". C'est ainsi que j'ai suivi bon gre mal gre mes deux compagnons pour aller voir GRENLINS II et FREDDY U. Pour ce qui est de GRENLINS II j'etais pas d'accord, mais comme j'etais le seul a penser que c'etait naze et a vouloir aller voir Pierre RICHARD... J'ai suivi, et j'ai regrette parce qu'y a pas dire : ce film est a balancer au chiottes... Reconnaissons-lui tout de meme quelques qualites : bravo pour les trucages, tous les monstres paraissent plus vrais que nature et bravo pour le son : tout le film se deroule en STEREO, ca fait drôle. Ainsi, ils n'ont pas lesine sur les moyens, c'est un bon point, mais le budget ne suffit pas a ouvrir la debilite de l'histoire (encore faut-il qu'il y en ait une...). On notera egalement quelques "clins d'oeil TELE" facon ROBOCOP mais en moins subtil. Mauvais. Pour FREDDY U, nous etions partants tous les 3 memes si nous arrivames (!) 1/4 d'heure en retard, mais apparemment on n'avait rien loupe d'interessant vu que quand on est arrives l'action n'etait pas plus au rendez-vous que nous, puis, le film a commence a devenir tres bien, puis tres nul, puis tres bien et enfin tres nul... Qu'est-ce que ca veut dire ? Que les passages "horreur" sont geniaux, originaux, bien foutus (notamment un mec qui chevauche une moto qui va se transformer en FREDDY (le reservoir essence faisant office de tete et les cables (freins, accellerateur...) faisant office de lames !!!). Des trucages incroyables. Mais encore une fois les scenaristes se sont retrouves en panne d'idees, ce qui est dommage, ca aurait pu etre un tres bon film, parce que les idees n'etait que dans les scenes "interdites aux moins de 12 ans" (ouah la vache, eh, ca fait peur, ce truc !). NIKE voulait aller voir 48 HEURES DE PLUS mais vu que ni MOTORCYCLE BOY ni moi n'etions d'accord (Walter HILL, le realisateur du film et du vieux 48 HEURES a ete jusqu'a pomper ses propres idees, dommage le 1 etait bien. J'en profite pour rappeler que Walter HILL est aussi le realisateur du film "LES GUERRIERS DE LA NUIT" (en anglais : "THE WARRIORS"), film qui a ete diffuse deja 2 ou 3 fois sur LA 5 mais qui est vraiment un des meilleurs films que j'ai vus). Du coup, NIKE a opte pour le film CRY BABY, mais oui, vous savez le film avec TRACY LORDS, celle-la meme qui a de gros tetons et qui est quand meme mignonne et qui a commence les films X a 15 ans... Quelle carriere, pas de doute, c'est une grande actrice ! Et le heros, qui c'est ??? Je vous le donne en mille, c'est JOHNNY DEPP le bouseux, heros de 21 JUMP STREET, ouiiii celui qui fait craquer les minettes. Un grand acteur, lui aussi, pas de doute c'est une superproduction... NIKE a meme ose dire "ah que c'est film ah qu'il est bien" ! On attend avec impatience la sortie de ROBOCOP II ou il y a, parait-il, plus d'action que dans le I (ouaouh !).

A propos de tous ces films (sauf ROBOCOP II), gardez plutot votre fric que d'aller les voir, ca vous permettra de payer a vous et a votre neuf l'entree de l'AMSTRAD EXPO 1990, comme ca vous pourrez ne la presenter (pas l'expo, la neuf...) !!!



## RAINBOW ISLANDS

RAINEBO AYLEUNDS est un jeu super !  
Bon, la note : GRAPH:4/5 \* SON:3/5 \*  
ANIM:4/5 \* AUIS PERSO:4/5 \*\*\* 15/20.  
Oh quel etourdi, pour une fois que je ne manque pas d'oublier la note, j'ai failli oublier le test (z'avez vu un peu l'intros: elle est amusante, originale et y'a pas de place perdue puisqu'en fait j'ai seulement commence par la fin voi-ci donc le debut... tant qu'a faire).  
RAINBOW ISLANDS est la suite de BUBBLE BOBBLE II, mais je vous l'accorde, on ne peut pas le deviner a la vue du jeu puisque les deux dragonnets ont ete remplaces par un guerrier miniature !!! Bref, le but du jeu est d'avancer dans les tableau en sautant de plateforme en plateforme avec quelques coups d'arc-en-ciel bien places qui vous serviront, et d'une, a monter sur les plateformes trop hautes, et de deux, a tuer vos innombrables ennemis. 7 niveaux repartis chacuns en 3 tableaux sont a passer avec un gros monstre (dans le 1er: une araignee, dans le second, un helico debile !) a la fin de chaque niveau. Au debut du jeu on dit "Oh c'est mignon" et on pense "oh c'est facile" mais a la fin on dit "saloperie de rogntuddju de jeu de nerde" et on est tres nerve au point d'eteindre l'AMSTRAD direct car je deplore une chose dans ce jeu : ils auraient du penser a faire un code tous les deux niveaux ca aurait ete plus pratique et moins enervant. Vous y jouerez souvent, certes, mais pas plus de deux parties consecutives ! UGLY MONSTER...

Lisez CROCO-PASSION, GNASHER, RUNSTRAD, MBM, LE CROCO DECHAIINE, L'ECHO DES CROCOS, AMSTUS, CROC'ROM/TOPMAG, et...et j'ai du en oublier ! Pardon !





# PUMP UP THE VOLUME (dance ! dance !) ... bis !

Pour un double numero, il est logique de retrouver deux fois les memes rubriques... Rejoisissez-vous car il y a bien sur deux rubriques "CLASSE X" dans ce numero. Il n'y a pas si longtemps, je vous ai parle de FPI PROJECT pour son RICH IN PARADISE, j'adore toujours cette chanson au point de l'avoir achete en MAXI 45 T. Il est cependant important d'en parler car il existe deux versions de cette chanson: une avec des paroles, l'autre non. Cette derniere etant meilleure, l'autre n'est tout de meme pas mal non plus. Quoiqu'il en soit FPI PROJECT recidive avec "RISKY" ("RISKY...OUH !...COME ON NOW !"), c'est pas aussi bien que RICH IN mais fabuleux quand meme, on regrettera simplement que les structures des chansons soient identiques. TECHNOTRONIC revient en force avec le MEGAMIX. J'ai toujours ete contre le principe des MEGAMIXs parce que jusqu'alors ca n'a servi qu'a ressortir des vieux tubes disco, mais la, c'est de la pure techno, et aucun doute qu'il y a eu du boulot dans ce disque... C'est genial, on a envie de monter le son a s'en faire sauter le cerveau !!! Il est egalement important de parler de JUMP ON THE FLOOR, de la techno qui cartonne deja depuis un certain temps (le nom du groupe: BLACK KISS) mais c'est la meilleure chanson de techno que je connaisse, juste devant le "YOYO" de PLAZA. La bonne nouvelle du jour, c'est la K7 appelee "YO !" que je vous ai concoctee... Avec cette K7 que je vous copierai bien sur gratos mais n'oubliez pas les timbres (5.70 F) on atteint l'apothose... Toute la meilleure house, techno, disco renixe est dessus... Ca serait dommage de s'en priver non ?  
L'autre nouvelle : au prochain numero, cette rubrique change de nom...

## THE MONSTER DEMO by CMP and UGLY MONSTER...

Vous avez pu en apercevoir une pub dans ce numero, pub composee de deux ecrans de mon cru faisant partie de la demo. C'est une demo normale, avec des scrollings, des rasters, des ondulations, CMP a mene programme des scrollings differenciels a la MALIBU... mais gare au CRT, quoiqu'il en soit, sur cette demo, vous ne devriez normalement pas rester sur votre faim... Enfin normalement...

## LES PROJETS DES "2 AC'S"

WHO ARE "THE TWO AC'S" ?? THE TWO AC'S, c'est notre nom, a CMP et moi, AC'S est un jeu de mot, vous aurez compris ACES... Bon, on prepare une SOUNDTRACK DEMO (chut), une MEGADENO avec MEMORY FULL pour l'AMSTRAD EXPO 90 et peut-etre une petite demo pub CROCO-MAG.

## AMSTAR no 8 "SPECIAL VACANCES"

... ca craint...

Alors que l'equipe de 100 % se reussait, le numero d'about d'AMSTAR craint un max... "Les meilleurs jeux de l'annee" (encore que...) y sont testes, et quels tests... N'importe qui aurait fait mieux, je parierais que tous les bancs d'essais ont ete ecrits par le mene nec. Et d'une c'est plein de fautes d'orthographe : j'en ai pour preuve une citation du test de NEWZERLAND STORY : "ceux qui sont tout rond, tout jaune"... j'ai comme l'impression que quelques "s" ont ete oublies... Et de deux, une super bourre dans le test de CHASE HQ ou on peut lire l'expression : "des digits vocaux"... magnifique ! Un "vocales" aurait ete le bienvenu a mon avis. Et de trois, enfin la, c'est parce que j'ai (un tout petit peu seulement) l'esprit mal tourne on lit dans le test de LODE RUNNER : "vous serez vite pris par ce petit bonhomme"... amusant... 69,levrette,amazon ? Non merci on se contentera d'une "cravate de notaire" (pour etre poli). Et de quatre, sur 44 jeux d'arcades au banc d'essai, j'ai pu lire 9 fois les expressions "graphismes de (bonne) qualite", 9 fois "animation de (bonne) qualite" ou les deux confondus, ca va plus vite, a croire que le testeur etait en train de faire ses valises pour HAWAII en meme temps qu'il ecrivait. Et de cinq, on termine sur une phrase qui ne signifie rien et qui plus est bien lourde... Dans le test de PINBALL MAGIC: "quelque soit la generation concernee, le flipper est et restera toujours". J'avais encore d'autres trucs de ce style mais la place faisant defaut... UGLY MONSTER

# CROCO-PASSION

Eh oui, c'est bien moi, CLANDESTINE



Que remarquez-vous de special ? Rien ? N'oublions pas que vous lisez CROCO-MAG et qu'il n'y a donc rien d'etonnant a voir une demoiselle attirante... En revanche ce qui est plus etonnant est que cette jeune fille est habillee !!! Allons, allons, un peu de respect pour CLANDESTINE ...

Avis a tous les CLANDESTINophiles !!! C'est officiel, CLANDESTINE a deja boucle son numero 1 en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire (a cette vitesse, elle va

rattraper CROCO-MAG (y'a pas d'mal !) !!!). CLANDESTINE, vous l'avez remarque dans CROCO-MAG, se debrouille particulierement bien avec AMX PAGEMAKER, elle et la PAO, ca ne fait qu'un, la mise en page, c'est son dada ! Venons en aux faits. Le numero 1 est compose de 6 pages (quand meme !) et il est bien sur tres bien presente, seul reproche: trop de cutouts d'AMX y figure, mais ne lui en voulons pas puisqu'elle ne demande qu'a s'acheter un SCANNER DARI a bas prix (si vous en avez un a lui vendre...). Vous y trouverez la solution d'un jeu d'aventure nomme ALPHAKOR, et non pas un jeu erotique nomme ALPHACORPS (...je vais y penser !), ainsi qu'un banc d'essai de l'utilitaire COPYLUCK, deja ancien, oui, mais rapide, en freeware, et efficace. On y trouve egalement sa dose de blagues (et non, ce ne sont pas des blagues provenant de CARAMBARS ou de VICTORIA, elles sont donc marrantes, tant qu'a faire !), ainsi qu'une explication destinee aux debutants vraiment debutants (oui, mais il y en a plus qu'on pourrait le penser ...) indiquant comment placer une discodouille. La "RUBRIQUE DES FANZINES" parle de RUNSTRAD, SYNTAX ERROR et PEEK POKEI. Les annonces sont tres bien presentees et gratuites (elles ressemblent vaguement a celles qui etait dans HACKER MAGAZINE). Alors voila, il ne vous reste plus qu'a envoyer un timbre a 3,80 F pour voir ce que ca donne, mais a votre place, histoire de gagner du temps, j'enverrais directement le carnet de 10 timbres, chose que vous ferez tres certainement apres reception du numero 1 de CROCO-PASSION.

Sandrine COUTELIER \* 3 RUE DES NORTENSAS \* 91380 CHILLY-MAZARIN

CROCO-PASSION, C'EST PAS DU BIDON !

CROCO-PASSION, C'EST SUPER CANON !

YO MAN, CROCO-PASSION, IL A TOUT BON !

UGLY MONSTER !

Voici 3 bancs d'essais de jeux signes MASTERTRONIC. D'ordinaire, je suis plutot pour les "budget", mais la...

## F-16 FIGHTING FALCON

Dans le numero 5, a la rubrique "COUP D'OEIL", j'avais parle d'un jeu avec un titre a rallonge comme celui-ci, un MASTERTRONIC comme celui-ci, c'etait MIG 29 SOVIET FIGHTER... Vous allez surement trouver ca louche si je vous dis qu'ils sont freres jumeaux, c'est pourtant bien le cas : ce sont les memes tableaux, memes graphismes, quelques details tres minimes ont change, mais c'est bel et bien le meme jeu. Bref, MASTERTRONIC nous prend bien pour des cons, heureusement que les crackers sont la et donnege que l'APP soit presente aussi, mais bon, tout existe et son contraire. Bon, je prefere ne pas noter, parce qu'un tel jeu ne merite pas la moyenne, meme s'il est acceptable (remarquez,

il est pas terrible !).

## JUNGLE WARFARE

Decidement, l'enfer vert n'a pas fini de nous etonner, et MASTERTRONIC encore moins ! Non seulement ils sortent deux fois les memes jeux mais en plus ils piquent les idees des autres. C'est ainsi que MASTERTRONIC nous propose un OPERATION WOLF dont la nullite ne peut etre justifiee que par le prix du jeu. Le scrolling est retreci a la noitie de l'ecran, l'animation est tellement lente qu'on croit avoir affaire a du BASIC, les graphismes bavent avec leurs couleurs degueulasses. La musique d'intro a encore ete ponpee je ne sais ou, mais je l'avait deja

entendue dans une MCSDEMO, c'est pour dire si elle date ! NOTE: GRAPHISMES:2/5 \* ANIM: 2.5/5 \* SON: 4/5 \* AVIS PERSO:1/5\*\*9.5/20 comme quoi un bas prix n'est pas forcement une circonstance attenante.

## AMERICAN TURBO KING

Une course automobile "vue d'air" totalement denuee d'interet On peut tirer sur les concurrents, on se fait bombarder par des avions et des helicob... Bref, c'est nul et chiant. NOTE: GRAPH:3/5 \* ANIM:3/5 \* SON:1/5 \* AVIS PERSO: 1/5 \*\*\* TOTAL : 8/20 J'oubliais: les bruitages sont bizarres: quand on explose on entend la mer ! (dans F16 FIGHTING FALCON aussi...).



Je vous l'accorde, deux editos venants d'une seule personne, ca fait louche, voici donc quelques explications : tout d'abord, vous devez savoir que ce numero aurait du etre boucle fin juillet mais divers incidents ont encore retarde la parution : il y a d'abord eu le BEPC (faciiiile). Ensuite, je ne suis plante en nob et suis reste quelques jours a l'hopital a cause d'une perte de memoire (quand nene !) et enfin, je suis parti en vacances alors que ca n'etait pas prevu... Voila quelques explications qui peuvent excuser le retard dans la parution et dans le courrier... UGLY MONSTER

Je tenais a vous faire remarquer que deux program-  
-meurs de talent ont travaille sur ce numero : SNOUF que vous connais-

-sez deja bien (et qui, je le rappelle a deja fait 2 demos) ainsi que CMP dont les demos sont innombrables (et aussi un peu buggees !). Remercions le tout de meme, car CMP est un cracker tres sympa (la preuve) sans compter qu'une demo avec lui est en preparation. J'en profite pour saluer l'equipe de MEMORY FULL un fanzine qui, je l'espere, vous compte parmi ses lecteurs...

### VICTORIA : pourquoi tant de haine ???

La encore, j'ai pense que quelques explications seraient les bienvenues... En general, chaque fanzine que je recois est, pour ne rien vous cacher, accompagne d'une demande de pub. VICTORIA n'a pas fait exception a la regle et le redac'chef du fanz voulait que je lui fasse une PAGE ENTIERE de PUB ! Le seul a avoir eu cet honneur fut TOP MAG (qui ne n'avait d'ailleurs pas demande de pub). Quand j'ai vu la pub, ca n'a degoute, surtout quand j'ai lu le fanzine... Il fallait que je fasse de la pub a un fanzine que je trouvais nerdique... PUBLICITE MENSONGERE... Et puis je suis tombe sur le fameux dessin issu de HOT GIRLS, et j'ai donc pense que je n'avais aucune raison de faire de

la pub a un nec qui n'etait nene pas foutu de respecter non copyright... Alors j'ai decide de faire carrement une critique, autrement dit de saquer l'abruti de redac'chef et son fanzine pourri, bref, faire une anti pub. Mais comme le redac'chef de RUMSTRAD ne l'a fait remarquer, ce fut de la publicite quand nene, ainsi, la tentative de mise en quarantaine de NICO et de son fanzine avait echoue, mais apres tout, ca ne ne gene pas car le nombre de lettres approuvant non opinion apres l'article "mortel" n'a etonne, sur-

-tout que j'ai recu un nombre de lettres encore jamais atteind jusque la ! Ceci, je ne compte pas transformer CROCO-MAG en un fanzine de "presse a sensation" alors... Point, a la ligne.



Presse et fanzines ont ete unanimes : "DOUBLE DRAGON II EST UN JEU D'ENFER". Pourtant, le seul mot qui me vient a l'esprit pour qualifier ce soft est qu'il est on ne peut plus decevant. C'est vrai, les sprites sont grands, c'est vrai l'animation est rapide, oui mais... Si les sprites sont grands, ils sont, en revanche, bacles a souhait : les couleurs bavent et sont mal choisies, et les decors sont souvent tres proches de ceux du premier chapitre. Et si l'animation est rapide, cela ne la rend que moins precise et le manienent du heros devient un calvaire... La musique n'est pas fabuleuse, sans compter que c'est la nene dans DOUBLE DRAGON I et II, par contre, les bruitages sont assez (mais pas trop) realistes. Le jeu est d'une monotonie sans egal car injouable et trop repetitif. A mon avis, le premier etait nettement meilleur, excepte du point de vue de la presentation qui est animee et presque digne de celle du jeu de cafe (oui, oh, n'exagerons rien, nous sommes sur ANSTRAD, tout de nene...).

Tout ce que je peux vous dire est que la nullite de ce jeu ne vaut que l'impatience que j'avais en attendant ce jeu. La deception n'en fut que plus pousse.

LA NOTE... GRAPHISMES: 3/5 (GRACE A LA PRESENTATION) \* SON : 3/5 \* ANIMATION : 3/5 \* AVIS PERSO : 0.5/5 \*\*\* 9.5/20 et c'est bien paye. UGLY MONSTER

Ecoutez le dernier album de MIDNIGHT OIL, il est... genial !!!

Quoi ?? Ca vous etonne que j'ecoute ce genre de musique ? Vous avez raison, car je pense pas un mot de ce que je viens d'ecrire, mais un lecteur m'a demande d'en parler, alors ben j'en parle...

## Programme : ooooooh, sciens !!!

Dans ce numero... 3 listings ! Pas maaaaal... Deux de SNOUF (que vous commencez a connaitre) et un du celebre CMP. Voila, alors je laisse la parole a SNOUF...

Commencons a vif, j'arrive pas a trouver d'intro... (j'entends deja les mauvaises langues : "Ah bon, d'habitude il en fait des intros ???") mais comme le dit le proverbe desormais connu (a partir de maintenant, quoi !), les mauvaises langues ce sont pour lecher les bons c... (NDUM: et les bonnes langues, c'est pour lecher les belles chattes ?? -> OUH LA ! C'est chaud ce soir !). Bon, v'la deja l'intro de faite !!! Pour une fois et puisque j'ai trouve une nouvelle methode de verification des DATAs de code machine, je vous donne un proggy en BASIC (NDUM: c'est encore trop complique pour moi !). Il s'agit de hard scrollinx (NDUM: Re-gardez un peu la fin du mot "scrollings"...SNOUF est le roi du "X"...Ce qui explique le debut de ce texte...) dans tous les sens (contrôle au joystick). Bien sur, maintenant, cette routine sent le rechauffe (coz' A100% en a deja publie une ! C'est pourquoi je vais parler du PSG (NDUM: Il est temps d'appeler NICO de VICTORIA, ca lui donnera l'occasion de faire un loto sportif !!!!!!!)) mais je tiens avec Valenciennes bien que j'en ai rien a foot ! (NDUM: la parenthese precedente etait la suite de la phrase de SNOUF et non une autre parenthese ouverte par moi-meme... C'est complique, tout ca...Bon, alors on en est ou ??). Vous avez surement tous (elle est malade, p'pa ! Y'a un jeu de mots, si, si !) des muzaxx (ca fait plus cracker en disant musaxx) (NDUM: ca fait surtout roi du "X"... de jeux, n'est-ce pas ? (oui n'man, c'est lui, la aussi y'a un jeu de mots), non ? Well, in that case, you're a fucky laner and remember I'm a member (waoo, nice !) of the anti Laners Crew ! Bon, tu vas pas faire ch... On suppose que tu en as (hun, voila le genre de phrases sujettes a detournement !) (NDUM: tu n'etonnas, surtout quand on a vu ce que donnait le debut du texte. Au fait, tu trouves pas que comme pseudo, "X'S KING", c'est plus classe que SNOUF ????) car je t'en aurai donne, d'ac ? Dans une de mes denos (L'ECHO DES CROCOS) que vous avez tous vu mene si je ne l'ai file qu'a ZALKO, PIT, et maintenant UGLY, vous avez surement remarque que la LED du drive clignotait en fonction de la musak (avec un "k" parce que c'est au singulier mais ca fait toujours cracker (NDUM: je preferais au pluriel, j'aurais encore pu sortir ma bonne blague dont personne ne se lasse. Ahhh, c'est trop bete, ca...)). Pour cela, il suffit de lire le registre 8,9, ou 10 du PSG (canal A, B ou C) puis, en fonction du volume, allumer ou eteindre la LED. La routine binaire qui est en DATAs, la dans le coin (fallait vraiment que je montre mon checksum verifier) permet de lire le registre du PSG que vous voulez (CALL &A000,REG) et vous donne le resultat (sinon, c'est pas la peine) en &9FFF (resultat: PEEK &9FFF). Vous pouvez non seulement lire le volume (variant de 0 a 15) mais aussi scanner le clavier (belle, elle merite d'etre vecue - jeu de mots force 4 (hips !)-). Vous pourrez connaitre l'etat des touches SHIFT, CONTROL, CAPS LOCK, et mene, tenez vous bien, c'est ecoeurant, l'etat de la barre espace !!! On peut aussi augmenter/diminuer le volume, il suffit de faire jouer la musiq (ca fait faute d'orthographe) puis juste apres envoyer au PSG des bombes funigenes (elle est nulle, mais comme les autres le sont aussi...)(NDUM: Personnellement, elle fait partie des rares blagues que mon quotient intellectuel n'a pennis de comprendre...) vos volumes (?!), comme la fab no trash demo REMIX-1.

La fin approche mais ce n'est pas triste puisqu'on se reverra sauf si une ame genereuse veut absolument n'acheter un AMIGA (NDUM: L'espoir fait vivre...). Alors je salue ZALKO, MONSTER (ben ouais, pourquoi toujours UGLY ?), PIT, toi (Z,M, et P sont saluees 2 fois donc, s'ils le lisent !), les concepteurs du most fab game on AMS:AMC (note de moi: 20/20). Je profite des 9 mots qu'il me reste.

SNOUF PAS SI FORT.

PS: La derniere phrase est astucieuse, le premier qui trouve l'astuce gagne une place de choix dans ma deno, la premiere gagnera une place au chaud chez moi ! (NDUM: encore de la fesse !)

VOUS IMAGINEZ UN PEU, L'ENCRE QUE J'AURAI ECONOMISEE SI J'AURAI PAS MIS TOUTES MES REMARQUES ??? BON, ENFIN BREF, ON PASSE AU HARDSCROLLINXXXXXXXXXXXX.

```
10 MODE 1
20 a$=" HARD SCR
OLLING !!! "i=1
FOR i=1 TO 25*40:PR
INT MID$(a$,1,i);i=
i+1:IF 1)LEN(a$) THE
N i=1
30 NEXT
```

```
40 x%=1
50 aX=((aX+xX) AND
&3FF)+&3000
60 CALL &BD19
70 OUT &BC00,12
80 OUT &BD00,aX/256
90 OUT &BC00,13
100 OUT &BD00,aX MO
```

```
D 256
110 IF JOY(0)=1 THE
N x%=-40
120 IF JOY(0)=2 THE
N x%=-40
130 IF JOY(0)=4 THE
N x%=1
```

```
140 IF JOY(0)=8 THE
N x%=-1
150 IF JOY(0)=16 T
HEN CALL &BBFF:CALL
&BB4E:CALL &BB00:ERR
OR 33
160 GOTO 50
```

Page suivante :

Le programme  
sur le PSG...

# COMME PROMIS, LE LISTING DE SNOUF A PROPOS DU PSG

```
10 'Copyright Crocomag & Sno... AAAARGH, just say no to copyright !!!
20 li=20:FOR i=&A000 TO &A030 STEP 10:FOR k=0 TO 9:READ a$:a=VAL("&" +a$):POKE i
k,a:cs=cs+(k+1)*a:NEXT:READ cs$:IF cs<>VAL("&" +cs$)
THEN PRINT"Ligne";li;"incorrecte !":END ELSE PRINT"Ligne";li;"correcte":cs=0:li
li+10:NEXT
30 DATA FE,01,C0,F3,06,F4,DD,7E,00,ED,201F
40 DATA 79,01,C0,F6,ED,49,97,ED,79,04,1CDC
50 DATA 3E,92,ED,79,3E,40,05,ED,79,06,14CB
60 DATA F4,ED,78,32,FF,9F,01,82,F7,ED,23BB
70 DATA 49,05,97,ED,79,FB,C9,00,00,00,138A
80 CALL &BBFF:CALL &BB4E:MODE 2
90 PRINT"Poking de la routine de lecture du PSG effectué.":PRINT"Utilisation:CA
L ad,registre
100 FOR i=&A100 TO &A108:READ a$:POKE i,VAL("&" +a$):NEXT:DATA dd,7e,2,dd,4e,0,c
,34,bd
110 PRINT"Poking de la routine d'envoie au PSG effectué.":PRINT"Utilisation:CAL
ad,reg,donnée
120 PRINT"Les 2 routines sont absolument relogeables, cependant, le résultat de
la lecture du PSG se fera tjs en &9FFF, sauf si vous
pokez l'ad. désirée à l'ad d'implantation +34 (lo) et +35 (hi).
130 PRINT"La sélection de la ligne du clavier se fait en pokant à l'ad d'impl.
25 (numero de ligne compris entre &40 et &49 !!!),
poker &40 si vous ne lisez pas le clavier.
140 PRINT"Une touche pour la démonstration...":CALL &BB00:CALL &BBO6
150 CLS:PRINT"Création de sons avec ENVOIE-PSG..."
160 RESTORE 160:FOR i=1 TO 5:READ a,b:CALL &A100,a,b:NEXT:DATA 1,7,7,&3e,8,16,1
,15,13,14
170 CALL &BB18:CALL &A100,13,8:FOR i=12 TO 1 STEP-1:CALL &A100,12,i:FOR z=1 TO
50:NEXT z,i:CALL &A100,8,0
180 FOR i=1 TO 6:READ a,b:CALL &A100,a,b:NEXT:DATA 8,16,7,&37,12,7,13,9,11,100,
,31
190 FOR k=1 TO 10:bruit=RND*31:FOR t=1 TO 100:NEXT:CALL &A100,6,bruit:CALL &A100
,13,9:NEXT
200 FOR i=1 TO 3:READ a,b:CALL &A100,a,b:NEXT:DATA 13,8,12,1,6,31
210 CALL &BB00:CALL &BB18:CALL &A100,7,&3E:vol=12:PRINT"Maintenant modifier le
olume avec les touches gauche/droite ... (Espace pour
quitter)"
220 IF INKEY(8)<>-1 THEN vol=vol-1:IF vol<0 THEN vol=0
230 IF INKEY(1)<>-1 THEN vol=vol+1:CALL &A100,8,vol:IF vol>15 THEN vol=15
240 CALL &A100,8,vol:IF INKEY(47)<>-1 THEN 260
250 LOCATE 1,4:PRINT USING"volume:##";vol:GOTO 220
260 PRINT"Pour empecher un son de sortir:CALL ad,7,&3F =>Attention, cela ne vic
pas les canaux, pour cela il faut utiliser &BCA7 ou
CHR$(7) !
270 CALL &BCA7:POKE &A019,&42:PRINT"Appuyez sur CONTROL & SHIFT pour terminer .
."
280 POKE &9FFF,0:WHILE PEEK(&9FFF)<>95:CALL &A000,14:WEND:CALL &BB00:CLS
290 'Pour tout renseignement supplémentaire, contactez-moi !
```

**PAGE SUIVANTE : QUELQUES TABLEAUX FOURNIS PAR SNOUF (merci MICRO APPLICATION) CONCERNANT (encore) LE PSG**

Reg 0,1 : Ces registres déterminent la période et donc la fréquence du signal de son sur ANALOG A. Mais les 16 bits ne sont pas tous utilisés. Tous les 8 bits du registre 0 et les quatre bits inférieurs du registre 1 sont utilisés. La fréquence peut être influencée de façon fine avec le registre 0 ou grossièrement avec le registre 1. Plus la valeur 12 bits de ces registres est petite, plus le son est haut.

Reg 2,3 : Fonction comme Reg 0,1 mais canal B.

Reg 4,5 : Fonction comme Reg 0,1 mais canal C.

Reg 6 : Ce registre influence le générateur de bruit avec ces 5 bits inférieurs.

Reg 7 : Dans ce registre multi-fonctions, les différents bits contrôlent des tâches différentes, comme le montre le tableau suivant:

Bit 0 : mettre/couper le son du canal A 0=mis/1=non

Bit 1 : mettre/couper le son du canal B 0=mis/1=non

Bit 2 : mettre/couper le son du canal C 0=mis/1=non

Bit 3 : mettre/couper le bruit du canal A  
0=mis/1=non

Bit 4 : mettre/couper le bruit du canal B  
0=mis/1=non

Bit 5 : mettre/couper le bruit du canal C  
0=mis/1=non

Bit 6 : Port A comme entrée/sortie 0=entrée/1=sortie

Bit 7 : Port A comme entrée/sortie 0=entrée/1=sortie

Reg 8 : Ce registre détermine le volume du signal sur le canal A. Les quatre bits inférieurs sont utilisés pour fixer le volume.

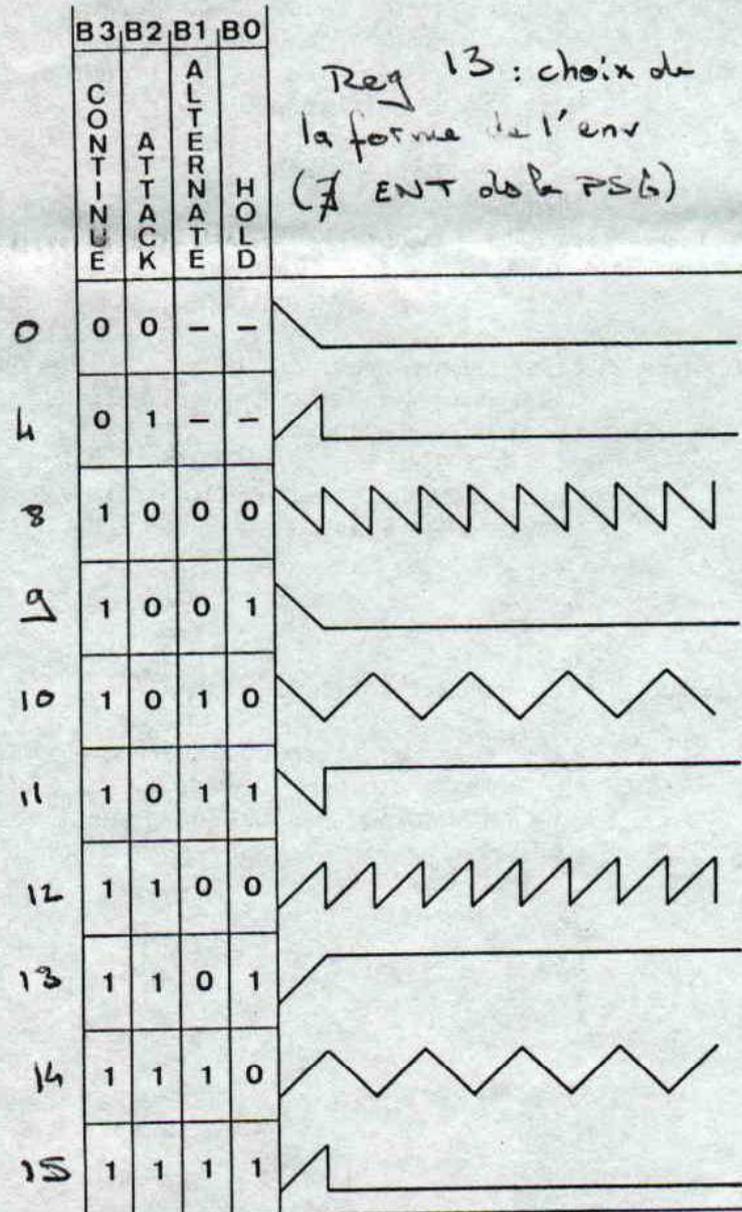
Le bit 4 a une signification particulière. S'il est mis, le volume est déterminé par le registre de courbe d'enveloppe et le contenu des bits 0 à 3 est alors ignoré.

Reg 9 : Comme Reg 8 pour le canal B

Reg 10 : Comme Reg 8 pour le canal C

Reg 11,12 : Les 16 bits de ces deux registres influencent la période de la courbe d'enveloppe. Le contenu du Reg 11 est considéré comme low byte, c'est-à-dire qu'il influence la période par étapes fines, alors que le Reg 12 est le high byte du générateur de courbe d'enveloppe.

	Bit 7	Bit 6	Bit 5	Bit 4	Bit 3	Bit 2	Bit 1	Bit 0
Ligne 1	. (point)	ENTER (small)	3	6	9	↓	→	↑
Ligne 2	0	2	1	5	8	7	COPY	←
Ligne 3	CTRL	\$	SHIFT	4	#	ENTER (big)	*	CLR
Ligne 4	:	=	M	ù	P	^	)	-
Ligne 5	;	, (virgule)	K	L	I	O	ç	à
Ligne 6	ESPACE	N	J	H	Y	U	è	!
Ligne 7	V	B	F	G	T	R	(	]
Ligne 8	X	C	D	S	Z	E	"	'
Ligne 9	W	CAPS	Q	TAB	A	ESC	é	&
Ligne 10		DEL (1)		JOY#1 FIRE	JOY#1 →	JOY#1 ←	JOY#1 ↓	JOY#1 ↑



Reg 14 : Port Clavier  
 Reg 15 : Port.



```

10 CALL $BB18:FOR I=2000 TO 2001:READ
01:POKE I,VOL("8"+09):NEXT:CALL 20000
20 DATA 21,00,00,11,01,00,01,00,10,36,0
1,ED,00,21,01,16,0D,75,00,00,20,21,1F,60
7F,0D,50,00,23,10,09,10,1F,41,45,20,32,
20,45,4E,20,33,35,20,43,4F,55,4C,45,55,5
2,53,20,20,42,59,20,43,4D,50,20,14,45,20
54,44,47,20,2E,2E,2E,2E,F3,01,00,15,ED,
78,1F,30,FP,01
30 DATA 2F,7F,ED,49,3E,54,01,01,7F,ED,4
0,3E,54,ED,79,01,10,7F,ED,49,3E,54,ED,79
11,40,02,10,70,03,20,FB,00,2P,DD,21,01,
00,C5,11,38,00,10,70,03,20,FB,01,00,7F,E
D,49,DD,7E,00,ED,79,C1,DD,23,10,00,3E,2F
,C0,1E,00,20,03,C3,40,40,FB,C9,5C,59,59,
57,58,4C,42,5B
40 DATA 4R,40,56,46,57,5E,40,4E,42,53,5
1,59,59,5E,55,57,5C,59,50,4C,45,40,56,46
57,58,01,15,2E,14,0A,15,14,15,14,14,
15,14,16,14,14,14,15,14,15,14,15,15,1
4,01,2E,14,14,14,14,14,15,14,16,00
  
```

Volla, chose promise, chose due, c'est donc le programme de CMP (Computer Micro Pirate pour les intimes) Permettant 36 couleurs en MODE 2... Bleennnn. Remarquez qu'en plus, ça va vite à taper, alors:partait ?

D'ailleurs, vous ignorez sûrement que je prépare une demo avec lui ? (SLOWLY, UGLY : YOU TALK TOO MUCH !!)

Puisqu'on en est venus à parler de CMP, pourquoi ne pas vous présenter ses (et mes) potes ??? Ils s'agit des rédacteurs du fanzine freeware MEMORY FULL ... C'est un excellent fanzine (sincèrement : c'est pas une "fausse pub" !) alors faites-moi plaisir : lisez-le. Devinez quoi ?? Avec eux aussi, une demo est en préparation... Allez, un peu de précisions : il s'agit là d'une mega demo en vue de l'ANSTRAD EXPO 1990.

Voici l'adresse de MEMORY FULL, destinée aux nouveaux abonnés, c'est-à-dire à VOUS !!!

**MEMORY FULL**  
 Centre Communal Informatique  
 Rue J.-J. Rousseau  
 68000 HERTZVILLER

**MATCH : ITALY 90 vs WORLD CUP ITALIA 90**

Il y a longtemps que je n'avais pas fait de MATCH. Rentez les femmes et les enfants, voici un match d'une rare violence (pift ! tu parles !).

D'abord, je vous prévient, pour moi, y'a rien de plus con qu'un jeu de foot... Ensuite, notez l'originalité des deux titres, c'est fabuleux. Le premier est de US GOLD (ah, bonjour les préjugés) et le second de VIRGIN GAMES (une bonne boîte : SILKHORN, SHIROKI,...). Et un mauvais point pour US GOLD: les sprites sont roches et l'animation sacadée, de plus, le terrain est trop grand par rapport aux joueurs. Un bon point pour VIRGIN: l'animation est fluide, les sprites jolis. Un bon point pour US GOLD: on peut jouer à deux avec touches ou joystick et on choisit joueurs et équipes suivant des appréciations. Par contre chez VIRGIN... que dalle... jeu à deux joueurs: un au joy, l'autre au clavier. Félicitations aux programmeurs d'US GOLD pour le son et les panneaux animés ("GOAL", "...").

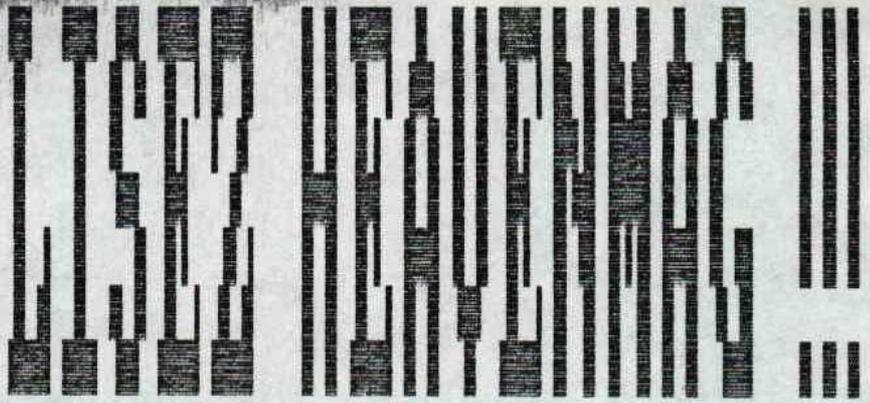
Pour la première fois depuis très très longtemps, US GOLD nous propose un excellent jeu. Quant à VIRGIN GAMES, on ne peut pas dire que le travail ait été bâclé mais il lui manque le "punch" de ITALY 90 car il n'innove en rien.

NOTES :  
 - ITALY 90 : GRAPH:3.5/5 \* SON:4/5 \* ANIM:3.5/5 \* AVIS PERSO: 3/5  
 - WORLD MATCH : GRAPH:4.5/5 \* SON:3/5 \* ANIM:4/5 \* AVIS PERSO:1.5/5  
**ITALY 90: 14/20 et WORLD CUP ITALIA 90:13/20**

## CLASSE X

### X-PICCIES II : "This time, the girls are in oversean ?"

Alors... je vous previens, je compte pas parler de cette demo pendant 3 pages. Des demos de fesse, vous en avez vu plein et vous en verrez encore, c'est un genre toujours en ascension. J'ai pas pris d'illustration pour cet article parce que des neufs X-PICCIES II, il y en a plein le numero (exemple, SAMANTHA FOX... Oui mais grace a l'oversean, on voit plus bas...). Bon, alors si cette demo vous interesse...



COURALET Stephane \* Av. Jean Moulin \* 65100 LOURDES

### Banc d'essai : GREAT COURTS

GREAT COURTS, comme je vous l'ai deja dit dans mon "coup d'oeil" a IENNIS CUP, est lui aussi un jeu de tennis. Il se presente en MODE 0, avec bien sur des graphes moins precis que ceux de IENNIS CUP (qui sont magnifiques) mais plus colores. Cependant, on preferera tout de meme les graphismes de IENNIS CUP. Cote son, il y a une musiquette sympa, en intro. Et point de vue animation, eh bien en matiere de jeu de tennis, il est vrai qu'on n'a pas encore fait mieux, c'est d'une fluidite extreme.

Au debut, on trouve le jeu un peu difficile, mais une fois qu'on l'a bien en main (!), le default se trouve inverse car on a affaire a une trop grande facilite... Mais ne vous croyez pas trop fort, il y a encore deux categories : JOUEUR CONFIRME et PROFESSIONNEL...

NOTE: GRAPH:3.5/5 (pas terribles mais suffisants) \* SON:3/5 (on aurait prefere plus d'enthousiasme de la part de la foule !) \* ANIM:4.5/5 (fluuuuuide) \* AVIS:4/5 \*\*\*

Voila, on cherche souvent un papier a portee de la main pour prendre quelques notes, et vu que j'ai plus rien a ecrire pour ce numero...

### NOTES PERSONNELLES ...

-----

-----

-----

-----

-----

-----

-----

-----

### Oldies but...goodies !!! BRUCE LEE de Datasoft

BRUCE LEE est un jeu tres ancien, il est donc fort probable que la majorite d'entre vous ne le connaissent meme pas. Pour tout vous dire, je l'ai eu un peu apres mon AMSTRAD c'est-a-dire en 1986, pour etre precis. Eh oui, mon 464 a fait la guerre (...et j'etais jeune en ce temps-la). Alors revenons-en a BRUCE LEE au lieu de jouer les nostalgiques ! Allons droit au but: les graphes de BRUCE LEE sont vraiment bidons. L'animation est sympa, mais comme disent les profs sur les bulletins: "peut mieux faire". Cote son, y'a une petite musique d'intro sympa mais sans plus. Quant aux bruitages... hum... bon, passons, j'aime bien ce jeu alors je ne vais pas vous tester ce jeu comme s'il etait pourri ! Non mais ! Je disais donc que techniquement, c'est pas un super jeu, mais soulignons quand meme la presence d'une presentation magnifique. Le jeu ? Excellent, sinon je ne l'aurais pas teste comme "goodies", vous pensez bien. Bref, c'est le genre de jeu comme, a mon avis, on n'en fait plus assez, mais a l'epoque, ca se faisait beaucoup car les programmeurs, pas assez balaises, preferaient l'interet a la technique. C'est ainsi que vous vous baladez dans tout un tas de tableaux et devez trouver plein d'astuces pour changer de tableau, ramasser des objets, etc... Un jeu d'arcade/aventure vraiment extraordinaire, et puis meme si il est difficile, il ne vous sera pas impossible d'aller a la fin, contrairement aux jeux actuels ou les IB CRACKERS sont obliges de mettre plein de bidouilles en les deplombant, sinon, on risquerait de ne jamais voir le deuxieme tableau !!! De plus on a la possibilite de jouer a deux, ce qui, pour l'epoque, n'etait pas habituel ! Bravo a DATA SOFT !!!

NOTE: GRAPHISMOS:2.5/5 \* BRUITAJOS:3/5 \* ANIMACION:3/5 \* AVIDADO PERSONNAL:4.5/5 \*\*\* NOTA TOTALITA : 13/20 pour ce super jeu que vous devez d'avoir, quitte a l'acheter s'il est trop ancien pour le trouver en copie !!!

## Time to 90000000 !!

J'espere que ce numero vous a bien plus, parce que je me suis bien casse la "cabeza" (ah merde, je deteste l'espagnol ! Je prefere leurs jeux a leur langue (bien que j'adore la langue des espagnoles !)). Bon, MOTORCYCLE BOY est franc et me demande de vous dire que vous ne l'avez pas retrouve dans ce numero parce que ca le gonflait (PUMP IT UP !) de faire ses tests en vitesse !!! AZERTY, lui, repart sur I AM MAG (voir article sur page "2")... Quand a CLANDESTINE, je n'oublie pas de la remercier pour sa collaboration et ses photocopies... Quant a SNOUF, il doit normalement preparer une demo avec CMP (il y a la-dessous une histoire d'overscan, je crois bien...). Sinon, une demo avec STARMAN est en realisation. Au debut, j'etais juste cense faire quelques digits et rien d'autre, et finalement je me suis tape toute la demo... Je ne sais pas si il compte la refaire ou non, mais si le resultat lui plait, ca devrait s'appeler "CREEP SHOW". Mais vu que j'ai tout fait, ne vous etonnez pas si elle vous parait un peu simplette !!!

En bref, je remercie : CLANDESTINE pour un tas de trucs, par exemple, les ecrans de jeux piques a la MULTIFACE. SNOUF, pour ses bidouilles et ses lettres sympa(e ?)s.

CMP pour son super mini prog (au prochain numero, il sera encore la !).

STARMAN qui devrait vous filer plein de pokes, etc... au prochain numero !

L'equipe de GNASHER avec qui je suis cense coproduire un fanzine sur disc (magnez-vous de ne renvoyer ma disquette...).

DiGiI pour un tas de services qu'il m'a rendus depuis plus d'un an que je le connais et pour ses "hacked musaxx".

Frederique pour m'avoir souhaite "bonne fete" le 10 aout (ou un peu plus tard mais l'intention etait la !).

Stephane de MEGAMAG pour la pub sympa pour HOT GIRLS dans son fanzine...

TOTOR pour quelque chose que je ne peux pas dire ici (l'APP veille...).

UGLY MONSTER

## Un grand jour: AMSTRAD EXPO 1990...

Il y a deux ans, je suis alle a l'AMSTRAD EXPO... C'etait cool, j'avais notamment rencontre Robby de 100%. L'annee derniere, j'y suis retourne, j'ai rencontre DiGiI, LYRIC, FRED CRAZY, FCC, et bien du monde (ah oui: IKC). Cette annee, il devrait y avoir Robby de 100% qui, heureusement pour lui et pour 100%, est revenu du service militaire... Il aurait du faire le mur, le niveau de 100% n'aurait pas tant baisse ! Il aura egalement CMP et j'en passe ! Pour ceux qui n'auraient vu l'annee derniere, eh bien cette fois-ci je viendrai normalement seul (ou peut-etre avec MOTORCYCLE BOY), mais certainement pas ce connard d'encule de NIKE qui a de plus en plus une mentalite de con... C'est pas de sa faute, il est reste toute une annee dans une classe de ploucs... Enfin bref. Continuons l'AMSTRAD EXPO, il y aura surement CLANDESTINE (l'annee derniere, il parait qu'elle etait avec CLOD de SYNTAX ERROR, j'ai vu CLOD mais pas elle...). En tous cas, ca va etre la rentree, beuark et beuark, ca ne degoute...

Et un gros bisou, pas trop baveux si possible, a cette chere Frederique (pas trop etonnee de voir ton pre-nom ici ?!)...

## SYNTAX ERROR 6 et 7

Beaucoup d'entre vous l'ignorent, mais les numeros 6 et 7 de SYNTAX ERROR sont effectivement bien parus. Le 7 est d'ailleurs et helas un numero d'adieu. C'est bien dommage, ce fanzine sortait de l'ordinaire mais helas, son nombre faramineux lui a ete fatal. C'est pas a nous que ca arrivera !

## OOOH L'ARNAQUE !

Certains, plus observateurs que d'autres, ont peut-etre remarque que le numero 6 faisait une vingtaine de pages et que logiquement, ce numero, puisque c'est un numero double, aurait du compter une quarantaine de pages... Moi je veux bien, mais apres, vous vous seriez plaint de ne pas pouvoir assurer les photocopies... Il n'y a pas d'arnaque la-dedans, d'ailleurs comment voulez-vous qu'un fanzine gratuit vous arnaque ? CROCO-MAG n'est pas regulier pour la parution, et ni pour le nombres de pages... Cela depend en particulier du nombre de jeux que j'ai a tester, donc, du fric que j'ai a mettre dans les... timbres (les plus malins d'entre vous m'auront compris, par contre, l'APP, elle, n'est, je l'espere, pas assez rusee pour cela !!!).

APP : AGENCE POUR LA PROTECTION DES PROGRAMMES... En gros, APP : ASSASSIN DES PIRATES POPULAIRES (je passe donc le bonjour aux crackers et hackers nationaux tels que X-OR, TB CRACKERS, le trio EXOCET-JUPIER-BDR, et les autres !)

**MAXXIMUM**, la radio du futur, me erle qu'il est maintenant 1 heure du mat... Les adresses :

UGLY MONSTER: Laurent KNAUTH \* 14 Allee Colette \* 78260 ACHERES \*\*\* (16.1) 39.11.40.59

CLANDESTINE : Sandrine COUETIER \* 3 Rue des Hortensias \* 91380 CHILLY MAZARIN

MOTORCYCLE BOY: Sebastien SIEUX \* 7 Rue Gerard Philippe \* 78260 ACHERES

SNOUF: Vincent WACHALA \* 14 b Rue D. Diderot \* 59135 WALLERS \*\*\* (16) 27.35.57.12

CMP: Christophe MUSSAPERETTO \* 18 Rue Claude Debussy \* 62138 DOURIN

JE REMERCIE D'AVANCE  
LES TB CRACKERS DE  
ME REPONDRE AUSSI  
VITE QU'ILS LE POUR-  
RONT...

ET LE CAS ECHEANT,  
ALORS PEUT-ETRE A  
L'AMSTRAD EXPO 90 !

Laurent KNAUTH  
14 Allee Colette  
78260 ACHERES

Bonjour !

(notez au passage que vu les circon-  
-stances, c'est un "bonjour" qui  
veut dire "au revoir"... Eh puis  
de toutes facons, vu l'heure ou  
j'ecris ce texte, j'aurais du  
ecrire "faites de beaux rêves")

(16.1) 39.11.40.59

J'espere bien que ce double numero vous a bien plu, ce qui demontrerait  
votre attente a ete recompensee... Un numero tous les six mois, c'est tout bon  
Vous voudrez bien excuser les fautes de frappe, d'orthographe, et autre bourre  
dues a l'heure tardive ou j'ecris generalement mes texte (il est actuellement  
heure 17 du matin, donc j'ai encore environ 4 bonnes heures devant moi  
comme c'est encore les vacances... (plus que 10 jours...argghhh !)). Trist  
nouvelle : ceci etait le dernier numero (snif !) de CROCO-MAG... Mais ne pleure  
pas car je continue dans les demos et puis il faut dire aussi que ... desormais  
CROCO-MAG s'appellera GAME Blaster !!! Ouf, je vous ai fait de la peine...  
pleurez plus lectrices, et... venez a l'AMSTRAD EXPO 90, j'y serai et voi  
consolerai. Ah, toujours pret a rendre service, UGLY MONSTER, remarquez fa  
dire qu'avec un pseudo comme le mien, les lectrices auraient plutot tendance  
fuir !!! A propos, CLANDESTINE a eu le temps de sortir un 2eme numero de CRO  
PASSION : nettement meilleur que le premier qui etait un peu leger... Beauco  
de lecture interessante en perspective (10 pages...bravo !) avec meme de l'a  
-sembleur. En parlant de CLANDESTINE, elle va bientot sortir une demo signe  
elle toute seule, d'ailleurs au moment ou vous lisez ce texte elle l'a de  
peut-etre finie (ben oui, parce qu'entre le moment et j'ecris ce texte et le m  
-ment ou vous le lirez, ca representre un delai considerable...). Et pis d'abor  
c'est pas juste: elle vient juste de commencer son fanz' et elle a deja plus  
lecteurs que moi, snif ! Tout ca parce que c'est une fille ! Ouinnnn ! Y  
pourtant pas tant de difference et je parierais meme que si je me faisais coup  
le zizi j'aurais pas plus de lecteurs, alors comment ca c'fait hein ?  
C'est p'tet bien parce que mon pseudo vous effraie ?!? Bon, je vais changer  
pseudo, desormais, a...a...app'lez moi DIEU !!! Amen...

Au fait, sympa le truc colle sur l'enveloppe ("CROCO-MAG NUMERO 7 DANS CET  
ENVELOPPE"), c'etait une campagne de pub signee UGL...DIEU ! Ah oui, ca m'arri  
d'avoir de bonnes idees.

Un peu de pub, eh oui, encore... Demandez les nouvelles demos CROCO-MAG :  
TURBO OUT RUN DEMO (+ CLANDESTINE 'N ROBOCOP ONE SCREEN DEMO) et la MONSTER DEMO  
Une de mes inventions: ecrivez-moi pour me dire quel fanzine vous mettez le pl  
de temps a lire ! Vu le nombre de pages de CROCO-MAG, je suis sur de gagner  
l'audimat !!! Ouaaaaiiiiiis !

Je vous signale que bientot on va sortir avec CMP : une SOUNDTRACK DEMO et  
viendra qu'apres un DEMOMAKER !!! Youpppiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiie !!!  
Ca bosse dur, ici...

Ah ouais, j'oubliais le plus important : vous etes bien d'accord que ca aura  
servi a rien de changer le nom du fanzine (a part a me faire de la pub, par  
que bien sur les fanzineurs s'empresseront d'ecrire "CROCO-MAG CHANGE DE TITRE  
dans leur fanz' donc leurs lecteurs qui ne connaissaient pas CROCO-MAG voi  
certainement le connaitre, de cette maniere (malin UGLY...enfin...DIEU...enfi  
comme vous voulez)) alors il y aura d'autres changements : doren'avant vous aur  
un CROCO-MAG...enfin...GAME Blaster avec plein de discodouilles signees STARM  
et deux rubriques de CROCO-MAG en profiteront pour changer de nom, mais je  
fais pas durer le suspense : la rubrique "PUMP UP THE VOLUME" se nomme  
"SAMPLER ET SANS REPROCHE" (un fin jeu de mots signe...DIEU !) et la rubrique  
"CLASSE X" echangera son nom contre "RUBRIQUE LUBRIQUE !", voila les changement  
apportees, c'est deja pas mal.

Bon, il est 1 h 49, je vous laisse car j'ai un logo a dessiner, moi !