

NUMERO 4 JUILLET - AOUT - SEPTEMBRE 1992

MASTER MAG

"LE TIGRE INFORMATIQUE"
SUR ST ET CPC



SPECIAL SEXE

DARK TESTOR NU (poster détachable).
Ses secrets, sa vie privée. (gnarf, gnarf !)

N. 04



4.00F

"MASTER MAG" Olivier PETIT
23 rue Honore Daumier
13280 Raphèle les Arles

4.00F

Dark Testor a trouvé le bon moyen de lire
Master Mag tranquillement...

EDITO N° 4...

Salut la compagnie !



Eh, vous n'avez pas honte ?!...

DANS CE NUMERO :

- PAGE 1 : la superbe couverture
- PAGE 2 : c'est ici debile
- PAGE 3 : la PAO - initiation
- PAGE 4 : la PAO (suite)
- PAGE 5 à 8 : tests de jeux sur ST
- PAGE 8 : "je comble"
- PAGE 9 : la page CPC de JP
- PAGE 10 à 12 : les fanzines (CPC ST)
- PAGE 13 : les demos sur ST(e)
- PAGE 14 : revue de presse ST
- PAGE 15 : presentations et le Free Boot
- PAGE 16 : mot de Dark Testor, infos...

MASTER MAG

"le fanzine des Bouches du Rhone"
vous apporte son rayon de soleil

Bienvenue dans notre numero d'ete !
J'espere qu'il vous plaira.

D'abord il faut souhaiter un joyeux anniversaire à Master Mag qui fête son année d'existence ! Ca fait aussi un an que je cotois cet imbecile de Dark Testor, mais comment je fais...

Pour le "special sexe" c'était une vanne pour attirer le lecteur, mais regardez à gauche, c'est quand meme très "chaud". Maintenant je vais enfin pouvoir partir me baigner dans la grande bleue ! Ah ! Le sable chaud et le clapotis des vagues... Quel delice ! Mais je reviendrai en Aout pour commencer le numero 5 de votre fanzine prefere qui devrait être, si tout se passe bien, parseme de dessins en tout genre... il y aura aussi d'autres surprises... Patience...

Je remercie mes lecteurs d'avoir choisi "Master Mag" et bonne lecture.

A bientôt. Olivier, redac' chef.

LA REDACTION DE MASTER MAG

Redacteur en chef et PAO sur STE :
PETIT Olivier

Coredateur en chef et PAO sur CPC :
ETIENNE JP

Redacteurs :

GUILLOT JP (Crocodile)

MACCARI Frédéric (Dark Testor)

RELIN Gilles (Burny)

ROULLE Ludovic (Bug Damné)

La P. A. O (publication assistée par ordinateur)

Ca arrive comme ça, vous avez un ordinateur, on vous offre une imprimante, et l'idée supreme vous monte à la tête, et si je faisais comme tous ces pros, si je réalisais moi-même mon fanzine ?

Et oui, qui n'a pas eu cette idée, hein dit, oh, hein, bon, quoi ?

1er directive, très importante :

Ne pas être pressé pour la réalisation d'un premier numéro, prenez le temps de connaître le logiciel, faites des essais et si ça ne vous convient pas, recommencez... Il faut faire un bon premier numéro, ça marque bien...

La suite des opérations, c'est ici et maintenant :

Si ça vous chante, pensez à fixer un nombre minimum et maximum de pages au futur chef d'oeuvre. Puis il faut d'abord trouver un titre original... Il y en a tellement... (évitez Micro-Mag, par exemple). Après vient le choix du sujet principal dont vous allez parler, c'est à dire la machine choisie et les rubriques qui seront présentes...

Quand tout est terminé, une nouvelle phase commence : la rédaction des différentes rubriques qui égayeront vos feuilles... Moi j'ai adopté une certaine façon de faire : j'écris mes textes sur papier, je les arrange bien, je les fait corriger par ma soeur (attention aux fautes d'orthographe) puis c'est seulement après que je les tape...

La mise en page, claire vous avez dit claire :

Science et Vie Micro a défini la micro édition comme étant l'art de faire des maquettes moches avec du matériel performant...

... et c'est bien vrai ! Cela ne sert à rien d'avoir un super équipement si on ne connaît pas les règles principales de la typographie.

Il faut se dire : "le lecteur est roi". Il faut donc une maquette aérée, facile à lire. Mais je vous préviens : je n'ai pas la prétention de vous transformer en pro de la mise en page, ici je vais juste vous décrire quelques règles fondamentales.

Évidemment, préparez des colonnes, c'est beaucoup moins fatigant à lire qu'un texte écrit d'un bout à

l'autre de la feuille (en plus, c'est moins joli). Comme dit plus haut,

il faut prévoir des espaces blancs

pour reposer l'oeil du lecteur (penser à laisser des interlignes suffisants).

Pour attirer l'attention du lecteur sur certains points particuliers, 3 solutions existent : les aplats, les encadrés et les lettrines...

Les aplats doivent être relativement légers, de manière à ne pas empêcher la lecture du texte... Il est formellement déconseillé d'utiliser plusieurs aplats différents sur une même page. Les encadrés servent à séparer une partie de la page de manière à en permettre une lecture sélective (pour y placer le sommaire, par exemple). Ne pas en mettre plus de deux par page. Pour l'encadré on choisira une épaisseur de trait proportionnel à la grosseur des fontes. (A SUIVRE)

les encadrés et les lettrines...

Les aplats

doivent être relativement légers,

de manière à ne pas empêcher

la lecture du texte... Il est formellement déconseillé

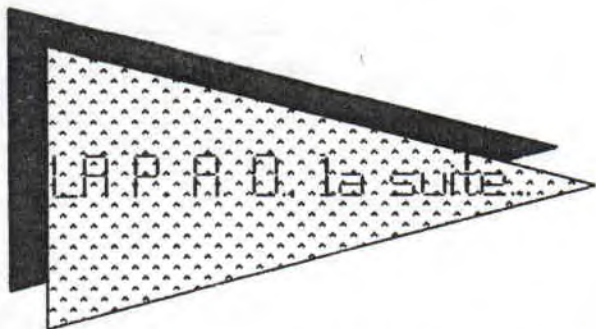
d'utiliser plusieurs aplats différents sur une même page. Les encadrés servent à séparer une partie de la page de manière à en permettre une lecture sélective (pour y placer le sommaire, par exemple). Ne pas en mettre plus de deux par page. Pour l'encadré on choisira une épaisseur de trait proportionnel à la grosseur des fontes. (A SUIVRE)

les encadrés et les lettrines...

Les aplats

doivent être relativement légers,

de manière à ne pas empêcher



SUITE

SUITE

SUITE

Les lettrines servent à guider le regard vers un nouveau paragraphe. Il faudra bien sur la répéter de la même manière dans les autres pages afin de conserver la structure générale du document.

Les fontes :

Même si votre super logiciel en possède des tas, n'en abuser pas ! Pas plus de deux par pages ! Par contre rien ne vous empêche de varier les grandeurs (pour les titres).

Choisissez des fontes lisibles et claires (Time par exemple).

Dans votre texte :

Pour attirer l'attention du lecteur sur vos articles, le "chapo" sous le titre est de vigueur. Il décrira en gros l'objet du texte. Je vous conseille de mettre des points d'arrêts dans vos longs textes, sous forme de titres de paragraphes évocateurs. Ça repose, le lecteur se fatigue facilement...

L'espace blanc entre les mots peut être diminué grâce à la césure, et surtout évitez les cheminées (espaces blancs verticaux des colonnes) en justifiant votre texte...

Voilà, notre petit tour de table sur la PAO est terminé, si vous voulez d'autres renseignements, écrivez moi.

Olivier,
le roi de la P.A.O.

Les rédacteurs fous de Master Mag

Définition du trait de caractère principal de notre nouveau rédacteur, Crocodile (en hommage au CPC ? Ça m'étonnerait de sa part).

Il est comment dire, heu..., comment je pourrais définir cela ? Il est, mais putain je trouve pas le mot, c'est chiant à la fin !!! Il est

LES LOGICIELS DE PAO

Sur ATARI ST

-Publishing Partner, très bon logiciel qui demande un minimum de 520 kilo mais mieux vaut avoir 1 méga et ça sera le rêve. (couleur ou monochrome recommandé).

-Calamus, génial logiciel qui demande un minimum d'un méga et fonctionne uniquement en monochrome ; il y a aussi Timeworks publishing que je ne connais pas beaucoup...

Sur AMSTRAD

-Oxford PAO, très bon logiciel avec lequel Amstrad And Co était réalisé.

-AMX Pagemaker, bien aussi (pour un exemple, Runstrad est mis en page avec).

Livre : l'indispensable pour la micro édition, chez Marabout.

... pffft, ras le cul, merde comment dirais je, tu peux pas m'aider connard de Dark Testor ? Bobardeur ? Mais t'aurais pas pu le dire plus tôt espèce de crétin des Alpes... mais qu'est ce qui me prend... moi dire autant de grossièreté et Mr Censure est en vacances, trop tard pour virer tout ça... Oh malheur, ma mère va me tuer... Tant pis, venons en au sujet principal. Bobardeur, Crocodile. Crocodile : bobardeur. Il arrête pas. Il est bobardeur. C'est sa passion. Alors laissons le. Pauvre enfant. Crocodile, bobardeur, c'est fini.

Burny et Bug Damné s'entendent ils vraiment bien ? Parceque quand on voit les notes qu'ils se font dans leurs articles, on est en droit de se demander s'il n'y a pas de "blèmes" dans cette belle amitié... J'ai peur de voir se briser quelque chose au sein de la rédaction...

Olivier qui balise. (à suivre)

TESTS DE JEUX

Ah les habitudes ne se perdent jamais, ce numéro regorge de tests !
On ne s'en lasse pas, hein ? Ben t'as intérêt, sans quoi on te casse la gueule cher
lecteur ! (élué rédaction la plus sympa, au tilt de la mauvaise fois)

SPECIAL BITMAPS BROTHER Test de GODS et de SPEED BALL 2 Par Burny

GODS :

Grumpf ! Moi avoir trouvé immortalité, moi fort, moi plus mourir, mais moi en avoir bavé pour y arriver. Si toi vouloir aussi défier Dieu et devenir Dieu, toi jouer à GODS.

Eh bien merci pour cette interview exclusive du barbare immortel. Bon, autant vous annoncer la couleur tout de suite, c'est un jeu des BB (les Bitmaps Brothers, pour ceux qui ont rien capté (mais non, c'est pas pour toi Bug Damné (oui je sais on ne met pas une paranthèse dans une autre, mais je m'en fou, je fait ce que je veux, na !)))

Je suis fana des BB, et je dois dire qu'ils ne m'ont encore une fois pas déçu. Dans GODS, vous incarnez un guerrier au superbe chassis, et qui a, devinez quoi ? Un cerveau, mais oui ! Et il devra s'en servir, croyez moi : 4 mondes entièrement différents à parcourir, des centaines de salles, des milliers de pièges sadiques (gnarf ! gnarf !), des milliards (ndrec: ça y est il se sent plus) de monstres différents, du gros guerrier au robot en passant par le poisson volant et autres harpies. Comment faire pour survivre, me direz vous ? C'est simple (enfin... je me comprend), vous avez au départ des couteaux (une infinité, ouah eh l'aut !) avec vous tuez les monstres, vous gagnez du fric, vous trouvez des trésors (encore el pognon !) et quand vous finissez un monde, vous allez acheter du nouveau matos avec le blé récolté. Jusque là on pourrait croire que c'est encore un vulgaire beat-them-all / plates formes, mais ce serait oublier que ce sont les BB qui en sont les auteurs, alors attention les yeux : une animation extraordinaire, un scrolling multidirectionnel hyper fluide, de superbes (et je n'accepterai sur ce point aucune remarque) graphismes, des couleurs géniales, des trucs hyper, et puis arhg, jarf, margggh... oh mon coeur, c'est trop beau, mais le mieux, c'est encore quand

vous arrivez à la fin, que vous tuez le grand monstre et que... mais je vous laisse le plaisir de le découvrir par vous meme (tiens, prend ça!). En plus la musique d'intro est de Nation 12 (dixit Speed Ball 2), et c'est une des meilleure que je connaisse sur ST (à par EPIC et Wings of Death évidemment !...), alors si après tout ça vous ne courez pas l'acheter, j'abandonne !

Heu, j'allais oublier, c'est pas facile comme jeu, alors... bon courage. 16/20

SPEED BALL 2 :

Le seul, l'unique, l'imortel, le sublissime ; J'ai nommé : SPEED BALL 2,

Si je devait trouver une phrase pour le définir, je me contenterai de deux lettres : BB (encore les Bitmaps Brother !).

C'est mon jeu préféré et... mais stop, y aurait il des personnes dans l'assistance qui ne connaissent pas SB2 ? Simple : imaginez une salle rectangulaire (avec des coins, 4 pour etre exact (ndrec : normal pour un rectangle...)) avec deux trous dans les parois opposées en longueur, mettez sur ce terrain 18 joueurs enragés, une balle en acier, des règles plutot laxistes, un arbitre lui totalement inexistant et vous aurez SB2. Vous l'avez tous compris, c'est du hand ball, à ceci près que les touches n'existent pas (la balle rebondit sur les bords) et que vous pouvez (c'est meme conseillé) démolir vos adversaires. Coté réalisation : impeccable comme toujours avec les BB, superbe scrolling, bruitages marrants (ndrec : ouaf, arf, arf, arf...), beaux graphismes, et surtout, surtout une chose qui m'a très séduit : l'IA, ou intelligence artificielle des joueurs, en effet quand vous ne controlez pas un joueur, mais que celui ci passe près d'un joueur adverse, vous assistez 99% du temps à une baston ce qui est pratique quand le goal adverse vient de se prendre une mendale dans la tete et qu'il est KO par terre = BUT. Des tonnes de bonus à ramasser, tel que rapidité, force, etc... (A SUIVRE PAGE 6)

TEST DE JEUX, la suite

(SUITE DE LA PAGE 5, SB2)

... mais aussi immobilisation des joueurs adverses. Un autre point vachement important: la personnification des joueurs, car disposant de tas de caractéristiques propres (force, intelligence, rapidité, combat, agressivité etc...). Vous pourrez éclater un pote, détruire la gueule de vos adversaires en ligue, les butter en coupe ou leur casser la tête en match simple, mais gaffe : certaines équipes sont vraiment très balaises (essayez super hashwap ou rage zoo !) et il faudra de l'entraînement si vous voulez les peter en deux.

C'est tout simplement ma simulation sportive préférée, et carrément mon jeu préféré, je lui mettrais donc MA note maximale, et j'insiste sur le MA, car ce jeu est vraiment hyper jouissif. Bon allez, et foncez dedans !

20 / 20

Bunny.



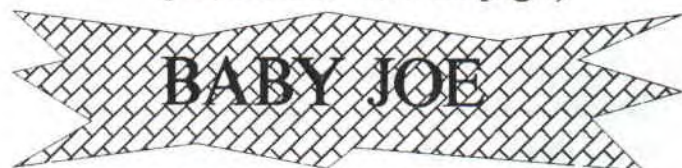
Dans ce jeu infernal vous dirigez un gosse cool (lunettes noires et casquette) mais con (que ce jeu est duuur !), car il avance toujours tout droit devant lui (mais qu'est ce qu'il fait chier !!) et vous le dirigez grace à des flèches et à des panneaux indicateurs (au fait... si votre souris fait des ratés, n'esperez pas durer deux minutes). Grace aux objets trouvés, vous passerez certains obstacles : la dynamite fait exploser les rochers, les stops arrêtent les voitures etc... Les musiques et bruitages sont corrects, avec des voix digitalisées en présentation et quand Brat se viande dans les abîmes. Mais le point noir de ce jeu, c'est la jouabilité : le jeu est très, très dur : le rythme est infernal, sans repos ; c'est un jeu réservé aux pros et qui risque de rebuter certains débutants mais accrochez vous, ça en vaut la peine. Pour les moins doués d'entre vous, je conseille d'observer attentivement la démo et pour sa venue, le grand, l'immense (ndrec : c'est un nain, il essaye de le cacher !) Bug Damné va vous faire don de cet incommensurable

cadeau, les codes de Brat : Mihermoto, Sasutozo, Sumatzu, Nokitayo, Itsanono, Moznirato, Hozitomo, Mokitimo, Zumohato, Chanasku et Nagaitsu.

17 / 20 pour les pros

14 / 20 pour les autres.

Bug Damné (voir sa présentation dans ces pages)



Tout commença lors d'un départ de vacances. Alors que bébé jouait gentiment avec un essaim d'abeille dans un pré, Papa et Maman l'abandonnèrent cruellement dans la nature. Mais que fait la SPB (Société Protectrice des Bébés). Maintenant voilà notre bébé contraint de rentrer chez lui par ses propres moyens). Au tout début, vous vous retrouvez dans la forêt où les premiers ennemis sont d'ordre naturel : rondin de bois, feux de camps, guepes... La première chose qui frappe, ce sont les bruitages : Baby Joe crie "aie" à chaque contact avec un ennemi, s'assit et se met à pleurer quand vous avez perdu, et s'envole le feu au c..., heu, à l'arrière train quand il touche au feu (ndsm : ça t'apprendra à écouter ta mère, sale gosse).

Dans le décor sont éparpillées des pancartes "home" vous indiquant le chemin à suivre. A certains moments, un canard du style Dafy Duck vous donnera de précieux renseignements. Bien qu'il est l'air un peu débile, il faut le croire.

Sur le chemin du retour Baby Joe trouvera divers objets métalliques (aie) et divers gateaux (miam). Mais attention, l'excès de bien est un mal et il vous faudra donc changer de couche de temps en temps, car les couches mouillées, ça pue et ça vous ralentit. Des biberons seront aussi là pour vous empêcher de mourir de faim (joli petit rot à la fin du repas).

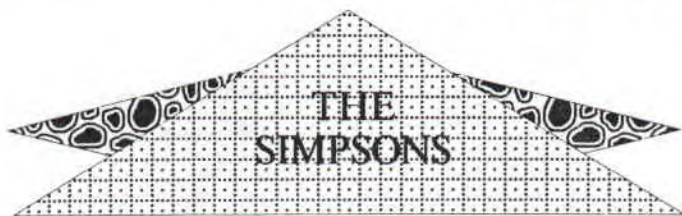
Baby Joe est un bon jeu de part ses bruitages, ses mots de passe donnés à la fin des niveaux, et surtout, de part les mimiques de son héros.

16 / 20

Crocodile the best of plate forme game (ndrec : and the best of bobardeur, hein ?!)

TESTS DE JEUX, J'AIME...

(3ème partie)



Par une nuit sans lune, Bart, arrassé par le nombre de betises faites dans la journée, s'en retourna chez lui en coupant par le pré. Tout à coup, devant ses yeux globuleux, se pose une soucoupe volante, et en descendent des etres d'apparences simpsonniennes. Chaussant ses lunettes à rayons X, il découvre avec stupeur que se sont en fait d'affreux martiens déguisé en humains...

The Simpsons se présente comme un jeu d'action assez original.

Bart dispose d'un lance pierres (pour les monstres de fin de niveau), et d'une bombe de peinture destinée à repeindre tous les éléments roses du décor.

Au cours de sa mission, il pourra acheter divers objets (bombe, sifflet, aimant...) avec les pièces qu'il trouvera dans la rue (c'est bien un jeu... ! (ndrec : bonne déduction Crocodile, très bonne meme, ah ! s'qui l'est fort)).

A la fin de chaque niveau se trouve un boss assez facile à battre, et suivant le nombre de martiens que vous aurez tué, un membre de votre famille viendra vous aider.

Les graphismes de Simpsons sont "simples", mais les couleurs les rattrapent. Coté son, on reconnait bien la mélodie de la serie TV. Au chapitre des défauts, je signalerais la lenteur du personnage (on dirait un escargot), la maniabilité très moyenne et la trop grande difficulté du jeu malgré ses six niveaux (ndrec : si j'ai bien compris les boss de fin de niveau sont facile à tuer et le reste est dur à passer... bizarre...). A part cela, The Simpsons est un bon jeu, plein d'astuces, et qui ravira les fans de Bart.

16 / 20

Crocodile qui a maintenant une super - nintendo.



Il y a des jeux autour desquels on a fait beaucoup de pub ; on en a beaucoup parlé, on l'a décrit comme le jeu suprême et puis on l'a oublié : je fais allusion à "Chéérazade" sur ATARI (ndrec : que personne ne connait, à par lui), un jeu en 512 couleurs, qui speedait, qui dérangeait les morts, tous les journaux en ont parlé puis, lorsqu'on cherche le test du jeu, on ne le trouve pas ! Donc, une conclusion s'impose : on n'a pas sorti le jeu, on l'a oublié, il est tombé dans les oubliettes ! Quel désespoir, Olivier et moi, dépités !

Je vous raconte cette anecdote (ndrec : à la rigueur, on s'en foutait) pour vous expliquer pourquoi j'ai eu très peur en voyant les préversions de ANOTHER WORLD. Il fait parti des softs pour lesquels on a la main qui tremble lorsqu'on tend le fric à son revendeur pour se l'acheter, la main qui tremble lorsqu'on l'introduit pour la première fois dans le lecteur, mais il y a de quoi !

Putain, le scenario...

C'est un jour orageux, mais il faut aller travailler, donc, comme tout humble chercheur qui se respecte vous allez bosser.

Après une petite identification de routine, vous vous installez devant votre poste de commande et faites démarrer un projet qui consiste à créer de l'anti-matière en projetant des particules sur un bouclier à l'aide d'un accélérateur de particules (ça fait une répétition, mais c'est la vie). Maintenant, vous faites une étude théorique puis passez à la pratique, en attendant le résultat, en tant que saoulard (je rigole !), vous buvez une bière ; mais dehors, l'orage s'intensifie et, tout à coup, un éclair tombe sur votre labo et pénètre dans l'accélérateur, malheur de malheur, les particules et l'éclair s'écrasent en meme temps sur le bouclier, créant ainsi un champ d'énergie...

A SUIVRE

(partie 4, j'en ai marre de frapper des tests, alors c'est la dernière page... de tests).

ANOTHER WORLD (SUITE).

... qui vous englobe et vous téléporte dans un ANOTHER WORD (un autre monde pour les fous qu'auraient pas compris) et à votre place, vous admirez un trou béant...

Matérialisé dans un bassin, vous vous empressiez d'en sortir et le jeu commence ; dans le fond, on entend du vent, on se dirige vers la droite et là, quelques vers au dard vénéneux vous tombent sur la tete, on s'empresse de les buter et on continu son chemin, tout à coup, un espèce de tigre noir saute à coté de vous et c'est dans c'est moment là ou l'on a le réflexe de survie : courir dans l'autre sens mais, à l'autre bout, on se rend conte que c'est un cul-de-sac !

Que faire ?! Sauter sur une liane ! C'est ce que vous faites mais malheureusement cette dernière cède et vous voilà reparti de l'autre coté... Arrivé au bout, vous vous faites bousculer et tombez, le tigre vous rejoint mais quelqu'un lui tire dessus, vous vous levez, faites un signe de paix et de salut mais on vous tire dessus et vous tombez inconscient. Plutard, vous vous réveillez dans une cage mais la suite, vous la découvrirez plus tard car c'est une ANOTHER STORY.

Le coté technique est à l'égal du scénario : tout les mouvements, personnages et sons sont digitalisés, puis retravaillés et modelés en 3D pour une animation plus realiste et plus rapide. Le jeu comporte une excellente ambiance qui nous oblige à jouer, puis rejouer et ainsi de suite jusqu'à avoir les yeux rouges qui pleurent. In this game, on se sent vraiment transporté, pas une seconde de repis, de l'action non - stop ; de plus, tout est très réalise, aucun point n'est négligé, si l'on fait telle chose à tel endroit, ça provoque autre chose à un autre endroit.

Les graphismes sont soignés, meme très beaux pour les décors de fond et les animations qui ponctuent l'action. Les bruitages sont toujours présents, de bonne qualité et collent à l'action.

L'animation est très fluide, mais certains ralentissements existent (au premier niveau lors des chutes de pierres entre autres), mais ce n'est pas trop grave.

On note la présence de codes pour reprendre le jeu où on l'avait laissé.

Un super jeu, tant au niveau technique qu'au niveau scénario, on adore et on achete.

Ah, au fait, un point noir à toutes ces éloges : c'est trop facile, en trois jours c'est fini (ndrec : c'est pas vraie, il ment, lui il à mis 1 mois pour le finir et je me demande s'il a pas mis les vies infinies avec...), dommage, mais on aime et on recommence. Un jeu GRANDIOSE !!!).

19 / 20

DARK TESTOR

(the 2nd best après Olivier)



Salut bandes d'enfoirés ! Je comble ; pourquoi ? Ben figurez vous qu'il y aurait du avoir un test délirant de Germaine 2 le retour écrit par John Zarboulou, mais la censure est passée par là... Mais combien de temps va t'elle lui résistée ? Ca va etre dur avec ce malade... Vous auriez vu son test ! Je n'ai alors pas osé le passer par peur de choquer certains de mes lecteurs et surtout lectrices... Bon ben que dire ? Des greeting ? Allez je me lance, je salut : Françoise (vive la comptabilité !), mes lecteurs allemands et surtout Stefan, Bruno de Microzine, Overscan, Clandestine, Amsnord, JP, Game Over, Le Croco Déchainé, Lyric, Electro Jack, Micro Mag, Beekzine, St Mag (merçi pour l'annonce), François Mitterand, Dieu, Zammy Yavenpoort, Globule et Zebulon. Ah il reste encore de la place... Que dire de plus à par que j'adore les quenelles, la pizza, le steak frite, les pates, la purée, les lasagnes, les tellines, les moules, les chips et que je déteste les épinars, les haricots verts, les courgettes, les endives cuites et le céleri... hein ? Ben rien, c'est fini. OLIVIER.

LE MOT

by JP

Déjà le 4ème numéro, comme le temps passe vite, n'est-ce pas ??? bien, à part ça, vous trouverez aujourd'hui comme dans tous les numéros quelques babioles concernant le CPC. Tchao!!

LE LISTING

Je sais, les trucs pour FLYING SHARK c'est vieux et y'en a des tas!!! Mais comme je l'ai reçu, je le publie point final. Et puisque c'est comme ça, vous trouverez vous même à quoi il sert ce petit prog.

10 ' FLYING SHARK DISK

20 ' BY ILLUSTRE INCONNU QUI A OUBLIE DE ME SIGNALER SON NOM ET ADRESSE.

30 MODE 1:OPENOUT "X":MEMORY &3FFF:CLOSEOUT

40 b=0:FOR i=&BEE0 TO &BE2C

50 READ a:POKE i,a:b=b+a:NEXT

60 IF b=3150 then LOAD "DISC":CALL &BEE0

70 PRINT"Gourré dans les datas":end

80 DATA 33,71,4,17,0,16,1,32,0,237

90 DATA 176,62,204,18,50,71,4,205

91 DATA 0,4,205,0,16,33,32,190,34

92 DATA 227,4,195,103,4,33,0,0,34

93 DATA 112,59,34,113,59,195,0

94 DATA 192,74

AVANT DE PARTIR

Voilà, je m'adresse à tous ceux qui m'écrivent pour recevoir MASTER MAG, adressez vous S.V.P à OLIVIER car je ne peux pas fournir tout le monde.

De plus,voici tous les fanzines ds lesquels vous pouvez me retrouver: MASTER MAG,CPC FREEMWARE,MICRO MAG et très prochainement dans AMSNORD.



Et sans plus attendre, la voici, la voilà la fin.

EPISODE 5: NOIRMOUTIER

Quand on choisit directement de rentrer à Noirmoutier, on ne voit pas l'épisode des soeurs qui nous font découvrir l'existence de soeur Forrisier. Il faut faire un dialogue entre St Quentin et les soeurs. Et, aussi entre Mary et St Quentin.

St Quentin choisir "Mais nécessaire", au couvent: la soeur... St Quentin choisir "Continuer la visite du couvent", Soeur, St Quentin , Soeur, St Quentin choisir la tombe ...vienne, Soeur, St Quentin, Soeur nous parle de Soeur Forrisier, St Quentin, Soeur, St Quentin choisir "Continuons la visite du couvent", Soeur, St Quentin qui va à Noirmoutier, Soeur, Isa, St Quentin.

EPISODE 6: LE FORT

Gouverneur, Viaroux choisir " l'une des deux dans mon lit", Directeur, Directeur, Directeur, Directeur, Directeur, Viaroux, Isa, Viaroux sognibé, Viaroux dit "Voilà qui est sage", il faut effectuer le dialogue entre Francois et Mary: Francois, Mary, Francois, Mary, Francois, Francois choisir "Ne pas bouger", Mary, Francois, Mary, Francois

INSERER DISK
FACE B

LES PASSAGERS DU VENT n°1

EPISODE 7: LA PLAGE

Episode où l'on parle de l'envoutement. Abbé, Isa, Abbé, Isa, Rousselot, Isa, Rousselot, Abbé, Isa choisir "Abbé que voulez-vous dire", Abbé, Isa, Isa, Abbé, Isa, Abbé, Isa, Abbé, Isa, Viaroux, Isa, Viaroux, Isa, Viaroux , Isa, Viaroux, Isa, Aouan, Isa choisir "...cadeaux...", Isa, Noir, Isa, Viaroux, Isa, Viaroux dit "Mais où sont mes vêtements" , Isa, Viaroux, Isa, Viaroux choisir "Je n'y suis pour rien", Isa, Viaroux dit "Mon esclave aura mal interprété".

EPISODE 8: IN JUDA

On arrive en Afrique, au comptoir de Juda. Isa, Abbé, Viaroux, Isa, Sognibé, Isa, Sognibé, Isa, Sognibé, Abbé nous parle du secret, Isa, Isa (attention bien cliquer deux fois, car autrement on ne voit pas la lettre), Abbé, Isa, Abbé nous montre la lettre, "St Quentin demande à Abbé au sujet de la véritable identité d'Isa, si preuve la donner à Isa: Une preuve ?", Abbé, Abbé, Isa, Abbé, Abbé, Abbé, Sognibé dit "le roi demande de venir".

EPISODE 9: LA NUIT

Un message apparait à l'écran " Ainsi, Isa devra prouver sa bonne foi au roi Kplenga et affronter l'Afrique. Mais ceci est une autre histoire". FIN

LES FANZINES,

ce sont mes concurrents, alors pas de léche bottes.



Le Croco Déchainé

Droit de réponse

C.D

(Numéro 18, 3F 90, 32 pages).

On est vendredi 15 / 05, je reviens du lycée tout exténué et que vois je sur mon bureau ?

Je vois un gros fanzine avec une couverture bleue cartonnée et c'était biensur le CD !

Ouah génial, je vais pouvoir m'éclater ; je l'ouvre directement à la rubrique "fanzine" et que vois-je ? Master Mag est le 1er fanzine à être décrit et sur une collone d'une cinquantaine de lignes ! Genial je dis,... Mais que vois je, c'est le numéro deux qui est testé (pas terrible, j'avoue), je leur avais pourtant envoyer le numéro trois assez tot !

Bon, commençons la lecture...

Tiens ils n'aiment pas les pluris (pourtant s'intéresser à un autre micro que l'Amstrad me paraît assez vital, il faut aller de l'avant, non ?), ils me reprochent aussi de ne pas mettre beaucoup d'illustrations : il y a une raison à cela, je n'en trouve pas et dans mon entourage personne ne sait bien dessiner (mon rêve, c'est le scanner mais sur ST c'est assez chère).

Franchement dommage que JP travaille à Master Mag ? Vous êtes jaloux ? JP ne fait que des solutions pour l'instant, car il revise ses examens, il n'a donc pas le temps de faire autre chose.

Venons en au plus comique de l'histoire, Monsieur "petite nature" est choqué et trouve lamentable ma signature "Olivier the Best", il me fait donc comprendre que je suis trop "nul" et trop "ventart" pour ça ; d'abord je signe the "Best" pour déconner un peu, deuxièmement personne n'est obligé d'y croire et troisièmement je me fous de Feinders. Na ! Et arrêtez de prendre tout au sérieux, des fois on se demande, comme certains autres fanzines,

si vous n'avez pas un peu la grosse tête... Les fanzines c'est une passion pas une guerre... Pour les fautes d'orthographe, tu as tout à fait raison, il y en avait un peu trop dans les deux premiers numéros, je suis un peu déçu que tu n'aies pas parler du numéro trois qui est franchement mieux... une prochaine fois, alors...

Bon fini pour ce droit de réponse, passons au fanz' lui même. Premièrement, la couverture est superbe, le reste de la mise en page aussi, je parle biensur de tous les dessins qui jonchent les pages, très joli... Dites aussi merci à la photocopieuse... Donc rien à redire coté présentation...

Les rubriques habituelles sont présente : Edito (superbe, bravo Saym), Défonce (bagarres "amusante" (sur quatre pages !) des rédacteurs, même Lyric y participe, c'est triste), Fanzine (marrant quand on se fait défoncer, mais c'est pour ton bien, c'est ton destin, prend toi en main... qu'ils disent), Joystick's test (rubrique préféré de Feinders), Bidouilles (ch'uis pas "The Best", j'y comprend rien, c'est nul), Demo (ça ne m'intéresse plus sur CPC, d'autres peut-être...), Jeux tests (sur 9 pages alors ne dites plus qu'ils y en a trop dans Master Mag), Bd (rien à foutre), BD non scannée (débile).

Citation choisie : "Terminons sur tes fabuleux exploits dans le domaine de la grossièreté "CHER LYRIC ; inutile de me traiter de "trou du cul", tout le monde aura compris que tu es un scatophage notoire" On rigole bien au CD.

Même si ça n'en a pas l'air, le CD est très bon (un des meilleurs avec Game Over), alors faites vos commandes en envoyant un timbre à 3.90f à : Le CD 5, rue Tournade 17000 La Rochelle. (un dernier truc, faites attention à la reliure, toutes mes feuilles se sont barrées). Voilà, voilà, il est 17 h et la pluie tombe, bizarre me direz vous pour un trois juillet ? Ben ouai ! Ah ! J'arrive en fin de page, bon c'est à suivre...

LES FANZINES,

la suite arrive devant vos beaux yeux bleus ébahis

Game Over, (numéro 7, 4f 00, 12 pages en A5).

"Le fanzine pas console" Une nouvelle formule : d'abord pour le format (3 feuilles A4 pliées en 2) puis le contenu : plus un seul test que se soit sur console (humf) ou sur Micro (aaaaah !!!). Mais alors que peut raconter d'intéressant un fanzine sans tests ? La vie sexuelle de Dark Testor ? Mais non bande de taré ! Le fanzine contient du délire, du délire encore du délire, une rubrique fanzine (merci pour la pub), de l'humour avec amour, des reportages sur les expos parisiennes et des trucs marrants. Voilà. J'adore. Meilleur fanzine du moment. Point. Final. Leur adresse : Game Over 4 rue du Tintoret 92600 Asnières.

Beetzine, le premier fanzine hebdo, 2f 50.

Ah ! J'admire Olivier (quel joli prénom) pour son courage. Comment fait il ?

Hebdomadaire, oui vous avez bien lu, un fanz' toutes les semaines (enfin je pense, vu que ça fait un bail que je n'ai plus rien reçu de lui, je ne vais donc pas m'éterniser). Alors que raconte t'il sur une feuille A4 pliée en deux ? Il y a un édito, le courrier des lecteurs, les fanzines, un top fanz, des pokes, des tests de jeux, un débat assez minable... etc.

Mouai, pas terrible, du texte écrit tout petit avec une mise en page trop simpliste et sans aucune illustration... On s'en passe... Et puis il n'a plus l'air d'exister... Alors... Ecrivez toujours à : Beekzine 123 Avenue des Saules 59910 Bondues.

Franchement, (numéro 1, 4f 00, 4 pages A4).

Encore un nouveau fanzine mais cette fois ci il est, comment dire, euh, ben, il est... Nul !

Ah, ah, il est nul ! Arf arf ! C'est un premier numéro ! Je rigole, c'qu'on peut faire comme merde dans les premiers numéros ! On dirait que Péoman n'a rien à dire, c'est ce qu'on appelle du remplissage (sur 2 pages recto verso, il faut le faire !).

Hou là, les photos colées, ça ressort mal sur les photocopies ! Des taches noires sur le fanzine ! Tiens un coup de vent est passé sur le texte de la page deux, il est bancal ! Ouaf ! Ouaf !

Ne m'en voulez pas, l'équipe si je dis ce que je pense. Mais par contre si un numéro 2 sort, je suis sur qu'il sera canon. Citation trouvée : "Je me vengerais un jour lorsque je serais Maître du Monde je vous tuerais tous..." Péoman est vraiment malade, il nous sort une merde et il disjoncte... M'enfin... Voici son adresse au cas ou : "Franchement" Cédric Fontaine, 5 rue Foch 85000 La Roche sur Yon.

Le Petit Electro Jack, (numéro 6, 4f 00, 8 page A4).

Encore un nouveau fanzine testé dans Master Mag : celui là fait 8 pages (du courage, c'est pas assez, qu'est ce que tu fais de tes journées Jacques... Enfin !!!).

Allons y gaiement par les points positifs du fanz'... il y en a... Mais oui ! C'est magnifique ! Vive "franchement" (je déraile) ; bon, la mise en page est bonne, jolie, jouissante. Putain elle est belle ! C'est de la PAO ! Enfin plus de collages de merde, plus rien d'écrit à la main (au fait, je maudis les fanzines non PAO), c'est nouveau après les consoles (non portables, vive la Game Gear), il dénigre les fanzines avec collages, si on peut appeler ça "fanzine", cela dit... Ah de quoi on parlait déjà... Du Petit Electro machin truc muche... Pour la lecture, chose assez importante pour un journal, c'est... bof... il manque des ... textes délirants sur les fanzines, les démos ou les tests de jeux par exemple... Parce que les maths... pfft... avec l'école ça suffit emplement... L'initiation à Oxford PAO s'adresse avant tout aux débiles mentaux qui comprennent rien... utile... pour les débiles... quoi... il y en a beaucoup... on pense à eux... on les embrasse... J'ai lu pour toi, rubrique sympa... au lieu de vous faire chier à lire le livre,...

A SUIVRE Page 12

LES FANZINES,

Notre rubrique préférée par votre rédacteur préféré continue

(Electro machin truc, la suite) :

... le brave Jacques le résume pour ses chers lecteurs... c'est beau... Y'a aussi des PA pour combler, un édito parceque c'est obligatoire (qu'est ce que ça serait un fanz' sans édito, une daube ?), un listing qui vous amusera, trois adresses de fanz et un peu d'humour (exemple : "Il n'y a pas de femmes frigides, seules les mauvaises langues le disent") oh, ah, argh ! A demander pour les obsédés des maths (mais pour les autres aussi, chuis pas un méchant). Le prochain numéro sort en septembre. Ecrivez à : Jacques De Lamar 3 Av des Cosmonautes 45400 Fleury les Aubrais.

Amsnord (numéro 17, 4F 00, 18 pages).

Ah ! Le Nord et ses vaches noires et blanches... Interlude... Au faite on est là pour causer fanzine. Ce numéro 17 marque un changement qui fera date. Le fanzine sera dorénavant réalisé sur PC. A part ca pas de changement dans les rubriques (interview, fanzines (une feuille me manque, pourquoi je n'y est pas eu droit ? Snif), contrepetries...). Et maintenant un scoop ! c'est un fanzine à lire... je te le jure ! L'adresse : Amsnord 36 rue du Docteur Martin 59262 Sainghin en Mélantois.

Microzine (numéro 20, 2F 50, 4 pages en A5).

Je ne connaissais pas encore cet ancien fanzine, maintenant c'est chose faite et tant mieux, je ne le regrette pas. Il est très bien. Microzine s'est donc spécialisé dans les listing basic sur CPC. Il y en a de toutes sortes (bidouilles, graphismes, utilitaires,...). Il y a aussi une rubrique fanzine, des PA et le courrier des lecteurs. Microzine c'est une belle maquette réalisée avec OXFOD PAO, le best sur CPC et c'est aussi un fanzine qui vous amusera si vous tapez leurs programmes, c'est toujours une bonne surprise de voir les résultats de ces quelques lignes tapées... On rigole quoi, ah, ah, ah... irf! Mais ce qui manque légèrement, c'est le texte.

Oui le TEXTE. j'aime la lecture. D'autre rubrique quoi... Plus de pages... quoi... légèrement plus, je n'en demande pas beaucoup... quoi... Mais ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, hein bande de petit galopin, Microzine est déjà génial (ou super, cool, canon, à vous de choisir) comme ça.

Vous avez le devoir d'envoyer un timbre à : Bruno Le Bourhis 1, rue du Loch 56400 Brec'h.

Micro Mag sur disquette, envoyez un timbre à 4F 00 + un disq 3" à : Micro Mag 123 av des Saules 59910 Bondues.

Croco Passion : envoyez un timbre à 4F 00 + un disq 3" à : Sandrine Coutelier 3 rue des Hortensias 91380 Chilly Mazarin.

Et maintenant une petite pub pour un fanzine papier allemand sur CPC s'appelant **Rundschlag** (les textes sont moitié allemand, moitié anglais). L'dresse : BIOS post box 25 W-7959 schwendi, Germany.

Je vais maintenant parler d'un fanzine "non CPC" :

Overscan (numéro 5, 10F 00, 26 pages en A4).

1er ment, les détenteurs de CPC peuvent dégager, ce fanz' s'adresse aux possesseurs d'ST, Amiga, PC et Consoles. Attention, ce n'est pas du free, en fait, il coute 10 F et je trouve ça scandaleux, mais c'est pas grave, moi je ne l'ai pas payé... Du collage de photos... Berk!!! (surtout si elles sont piquées dans Gen 4 ou autre... là je ne sais pas). Sans quoi la mise en page est claire et lisible. En conclusion on peut dire qu'Overscan manque d'originalité (pour les tests de jeux, on a Gen 4 et de plus ils sont en couleur). Allez, bonne continuation. Envoyez 10 balles à : Overscan 40, Grande Rue 92310 Sèvres.

J'espère n'avoir oublié personne, alors lisez bien (les fanz'), reposez vous bien, draguez bien et à la prochaine dans ma rubrique...

Olivier le meilleur (...)

Les démos sur ATARI ST(e)

Rhaaaaaa !!! Ca fait la deuxième fois que je fais cette page ! Suite à une baisse de courant ! Je n'avais pas encore sauvegarder ! Vive EDF !!!

Génius Démo du groupe français Oxygène.

Son système s'avère être des plus classiques car son menu vous met aux commandes d'un de ces guerriers parcourant le monde à la recherche de démo. Le guerrier choisit une porte et à chaque fois il assiste à un délire de sons, de couleurs et d'animations et il est content le monsieur. Je précise que ce menu est très joli (beaux dégradés, overscan en bas de l'écran et superbe scroll vertical).

Graphiquement c'est beau mon cher John (voir les superbes logos).

Coté technique :

C'est une démo très classique avec entre autre des magnifiques rasters verticaux (reset demo) ; j'ai bien aimé aussi la démo de legacy ou il y a un effet de reflet en bas de l'écran ; "Play with balls in the forest Demo" vous permet de faire "joujou" avec des balles en vous aidant du clavié, les balles sont rapides et fluides... très beau et pour finir la démo STE vous étonnera par son superbe scrolling multidirectionnel sur deux plans et son exécrationnable musique soundship (c'était possible sur STE ! Bravo !).

Coté musique :

Soundship, toujours du soundship entendu maintes fois... bip, bip, bip, bipppeee.

Petits cas particuliers :

Il y en a ! Ce sont deux démos cachées (hidden Screens) à vous de vous démerder pour les trouver.

Une démo qui peche d'enfer par son manque d'originalité... mais là on commence à s'y habituer sur ST. Vivement les démos NEW GENERATION. 14 / 20

Punish Your Machine du groupe allemand Delta Force.

On l'attendait tous, la voici enfin, et sur deux disquettes SVP.

Elle comporte donc beaucoup d'écrans dont certains se détachent par leurs très bonne qualité.

Commençons par le menu :

Pour une fois vous ne dirigez pas un guerrier hydrocéphale... Oui ! Ici c'est tout simplement un scrolling vertical qui vous permet de choisir une démo.

Les graphismes :

Beaux en général, belles fontes, beaux logos et beaux dessins dans certaines séquences.

Animations : que du bon.

Musiques : pratiquement aucun soundtrack.

Parties choisies :

- superbes fractales dans la démo de BMT (coast).

- Effet de fondu de couleurs saisissant ("Copper - Kaah - Baah - Naah de Delta Force).

- superbe scrolling de fontes multicolores subissant des effets étonnants, du jamais vu ! ("Bang ! Bang ! When colours are going par Delta Force).

- des boules, des ovales, des losanges, des cloches... classique me dites vous. Mais si je vous dit que tous ces objets sont composé uniquement par des points et qu'ils passent devant vos yeux exorbités en rebondissant ?

Hein ? Vas te coucher ? Bon, ça va ! Pour votre information il y a aussi des vectors balls... Super ! Et le clou du "pestacle", c'est une boule fait de 964 points ! 164 de plus que sur Amiga ! (voir la démo de phénomène sur cette meme machine).

- à voir aussi la reset démo : 8200 étoiles sur l'écran, record du monde battu sous une musique soundtrack de Spaz (TLB). Par TLB et Delta Force.

Cette petite sélection n'a vraiment rien d'exhaustif.

Une très très très bonne mégadémo à vous procurer au plus vite. 15 / 20

Olivier le Roi

Salut lecteurs et surtout lectrices, au fait, même si vous vous en foutez, j'ai revu les notes des démos à la baisse car les dernières productions s'améliorent de plus en plus. A part ça on est le 10 / 07 et dans 13 jours, c'est mon annif et dans deux c'est ma fête, chouette !

REVUE DE PRESSE

Vos revues préférées décrites en détail

Sur ST. A pu sur CPC.. Snif!

Génération 4 (numéro 46, été 92, 212 pages, 35F).

Voilà le numéro d'été de Gen 4 avec sa disquette (démo de Fire and Ice sur ST).

Examinons les rubriques :

Alors, il y a un édito, du courrier, des news (on nous apprend que des jeux STE vont enfin sortir... trois ans après !), il y a toujours le club Gen 4, un top jeux, un sondage, il y a plein de tests de jeux (sur ST, on a : Discovery, Addams Family, Last Ninja 3, Fire and Ice et Space Crusade), vous aimez les dossiers, alors accrochez vous pour des mondes virtuels et allez appeler Cthulhu dans l'enfer du CES de Chicago... l'aventurier fou est encore en liberté... pour le bien de tous les paumés, et pour finir il y a même des préviews très intéressantes.

Quel est la personne qui a dit que Gen 4 était bidon ? Non ! Ils se sont enfin repris ! Les photos ne sont plus troubles et le contenu est plus intéressant. La mise en page s'est aussi bien améliorée ! Heureusement, parceque pour 35F ! Une dernière chose, bravo pour la disquette ! Moi, j'achète !

ST Magazine (numéro 63, juillet 92, 100 pages, 32F).

Un superbe journal que tous les possesseurs d'ST devraient acheter (il est important de s'intéresser à autre chose que le jeu, hein Dark Testor, Crocodile and co).

Voyons sa disquette :

Elle contient un assembleur (Devpac_1), un logiciel de musique MIDI (Alchimie Jr), un jeu (Entombed), ainsi que d'autre gadget sans grande importance.

Les rubriques :

Un édito, des news (génial, des précisions sur le Falcon), des tests d'utilitaires (le Rédacteur 4...), des tests de matériels (carte imagine 32000 couleurs...), des tests d'éducatifs, des tests de jeux (Heimdall, Epic...), il y a aussi la superbe rubrique démo, des PA (merci pour la

mienne), du courrier, de la programmation et de l'initiation...

Que dire en conclusion... ben, il y a vraiment pas beaucoup de pages... vue le prix... Mais on se console, un numéro est prévu en Aout !

Tilt (numéro 104, été 92, 166 pages, 30F).

Alors que réserve Tilt cet été pour ses lecteurs ?

Un édito, un concours pour gagner un lecteur de CDROM, des avants premières par Dany Boolauck, des news, des démos sont testées sur ST, des tests de jeux "Hit" (Trex Warrior sur ST), des rolling softs (Indy Heat et Power Monger Data Disk sur ST), des tests d'utilitaires (Total Session sur ST), une rubrique "paint box" où sont rassemblés vos plus beaux dessins, un dossier "cartes son PC", un dossier CDI, le SOS aventure, les messages in a bottle, un sondage, le courriers des lecteurs et des PA...

Un numéro de Tilt toujours à son égal... On aurait aimé plus de pages.

Aciao, salut, c'était ~~Olivier~~ le Dieu.

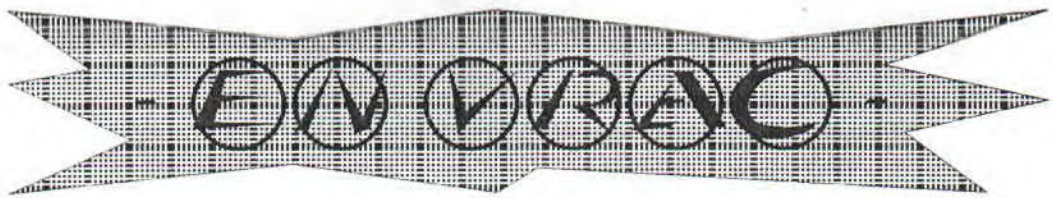
Joystick (numéro 29, été 92, 292 pages, 30F).

Joystick n'a pas manqué à son habitude : un très gros numéro faisant 292 pages dont 100 parlant du CES de Chicago.

Sont testé sur ST, Fire and Ice et Adams Family (qui sont, bien sur mieux que sur Amiga (ndrec : lui aussi il s'y met ! Je craque.)) et pleins d'autres.

Il n'y a plus l'Ecléctique Super Valable car il est à présent vendu en kiosque au prix de 10F. Par contre, si vous avez un minitel, un supplément détachable est "enfoui" dans Joy. Enfin Joystick lance un référendum : pour ou contre Console News dans Joystick (NDO : à mort les consoles (ndrec : ciel ! il invente des fauses notes)) ; ce qui est chiant, c'est que si on garde Console News, on augmente le prix de Joy à 28 F. Salaud non ?

Crocodile... le meilleur... bo... bar... deur du monde !!! Ouai !!! Clap, clap, clap...



Et voici Crocodile qui entre en scène sous des cascades d'applaudissement, ça y est il va se présenter...

Salut, bon je me présente Guillot Jean - Philippe 3ème du nom, alias Crocodile. Comme vous l'avez compris en lisant mes tests, je n'aime que les jeux de plates - formes. Mais difficile de ne pas les aimer quand on a un père agent secret (nom de code : Pond), que sa mère n'est autre que la princesse Toadstol, et que son frère est un charmant bébé portant le nom de Joe.

Je suis aussi un consoleux acharné (NDO : personne n'est parfait (ndrec : que fait la police ?)) et à mes moments perdus (dur d'en avoir avec tous les bons jeux sur Atari), je fais baver Dark Testor devant ma dextérité à Mario 4. A part ça, je déteste les jeux de rôles (genre Dungeon Master...) et j'aime de temps en temps me creuser la tête avec des jeux d'aventures (Monkey Island etc...).

Mes groupes préférés sont Electronic Arts, Loricel, Sierra et Lucasfilm Game.

Bon je crois que j'ai tout dit, et si jeunes et belles demoiselles désireraient me rencontrer, je suis à leurs disposition. Bon, maintenant j'arrête vraiment car le Docteur Maybe (JP2) veut contrôler la terre, et je dois l'en empêcher.

Crocodile.

PS : trouvé bébé dans un pré, il dit s'appeler Joe mais ce n'est pas mon frère. Ecrire à la rédaction pour le récupérer on le vend 10F

Après le passage triomphant de Crocodile, voici le nain de la rédaction... Allez vas y !

My name is Damné, Bug Damné. Je suis le nouveau rédacteur de Master Mag. J'ai 15 ans et mes catégories de jeux préférés sont les jeux d'aventures, stratégiques et les simulations sportives. Rien que la vision d'un petit vaisseau au coin d'un écran m'horripile!!!

Mon jeu culte est Speed Ball 2 et je rêve d'acquérir BAT 2. J'ai un STF et je ris quand Burny dit qu'il est un "faanaaa" de son STE. A croire que l'on utilise pas le même Larousse. Il s'y consacre à peine 1/2 h par

jour ! Pour moi, ma bécane, c'est mon dieu (avec un petit d), ma drogue, ma raison de vivre (ndrec : il est un peu dérangé). A propos, précipitez vous sur le test de BRAT, un jeu dément et infernal, on ne le dira jamais assez. **Bug Damné** (en complet désaccord avec Burny son pourtant fidèle camarade).

Le Free - Boot

ou comment se faire arnaquer en l'achetant au lieu de se le faire

Et je suis sûr que vous croyez que je (Dark Testor) ne faisais que jouer et regarder des démos à longueur de journée, et bien non ! Des fois, je pense ! Hé oui, ça m'arrive. Mais ces jours là (Dieu sait comme ils sont rares) j'écris mes idées.

Donc, je vais vous parler du sélecteur de face plus connu dans mon bahu comme Free - Boot. Le système est simple comme bonjour et va savoir pourquoi ces arnaqueurs de Komelec vendent ça 100F !

Je vous explique : pour choisir sa face, il faut, dans la prise du lecteur externe de l'Atari, relier la masse au sélecteur de face 0 avec du fil électrique ou bien une épingle ou n'importe quoi d'autre, du moment que c'est conducteur. Quand ceci est branché, l'ordinateur lit uniquement la face 0 (celle du bas) et quand on débranche le Free - Boot, l'Atari fait ce que la disquette lui dit de faire.

On se demande pourquoi on vend ça 100F (je sais que je me répète mais c'est quand même une aberration, comme le journal (je rigole pour le journal)) !

Grâce à ce système, on fait des économies de disques car on peut mettre deux disques simples face sur une disquette double face.

Allez, bonne sélection !

Dark Testor qui est parti en vacances (ndrec : il fout déjà pas grand chose au fanzine, me voilà bien !).

Ouh la la la place manque et c'est déjà l'avant dernière page... Mamamia, j'ai peur !

Dans notre serie Dark Testor est un c... heu ! un bon je voulais dire !

Hey, boys and Girls.

This is Freddy on the keyboard.

Alors, comment avez vous trouvé les 16 pages de la dernière fois ? Génial, non?

Tout d'abord j'aimerais saluer l'arrivée de Crocodile dans ce fanz (c'est un mec sympa quand il ne ment pas). Je remercie Olivier (The Best) de m'avoir si vite monté mon extention (ndrec : c'était uniquement pour avoir le fric le plus tot possible).

Et puis je repasse un appel pour avoir des correspondants chez :

Maccari Frédéric

Petit Barbegal

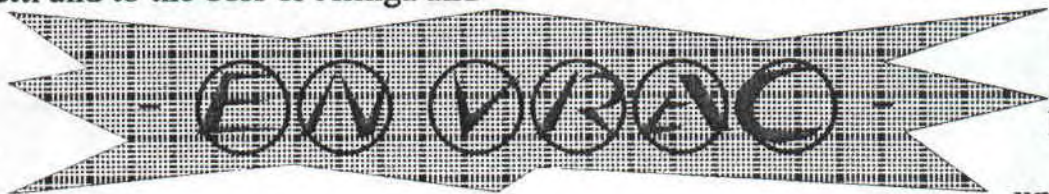
13280 Raphéle les Arles.

Je passe des grettings to : Olivier, Michel, Gest (aroa), Taleb, Diego, Louis, René, JP Guillot, OVR, TLB, TCB, TCR and all the others. Fuck to Gianetti and to the boss of Amiga and to all the

Amigaleux.

Je vais vous quitter, snif...

Allez, tchao.



Dark testor,
and don't forget : fuck Amiga.

1 N E O S - P E T I T E S A N N O N C E S

* Pour recevoir Master Mag chez vous à chaque fois qu'il sort, envoyez nous des timbres à 4f neufs. Ceci est obligatoire.

* Donnez nous votre avis sur Master Mag... Vous voulez plus de tests, des nouvelles rubriques ? On veut tout savoir ! Alors envoyez nous vos critiques ! (bonnes ou mauvaises).

* Faites nous parvenir vos "tops 10 jeux" sur CPC ou ST, vos petites annonces, courriers, blagues... merci de votre participation.

* La rédaction recherche des dessins pour illustrer son fanzine. Ils devront etre réalisée en monochrome, haute résolution et compatible avec Calamus..

* Anciens numéro encore en stock :

Amstrad and Co : n. 6.

Master Mag : n. 3.

* Olivier recherche des correspondants sérieux sur ST (e) pour échanger demos, jeux, utilitaires, modules de musiques, DP.. Merci d'avance. Ecrire à l'adresse du fanz', biensur.

* Vous faites un fanzine sur ST ? (disk ou papier)... Alors contactez moi vite (Olivier).

* Recherche redacteurs sur ST sachant faire autre chose que des tests de jeux, un dessinateur sur ST, ça m'intéresserait beaucoup, mais aussi des testeurs de demos, de matériels... Faites vous connaitre au plus vite, envoyez moi votre article d'essais. Merci.

* Burny vend son 520 STE + souris etc... + Italy 90 + Sim City, le tout 1800 F (à débattre) Tel 90/93/37/53.

* Informations fanzines :
RESET vous informe que le n.18 sera

disponible à vie, alors pour le recevoir envoyer une enveloppe

timbré à 4F format A4 à l'adresse ci - contre : Etienne JP "les fossés" bd de l'Europe 72600 Mamers. "Les Nordistes", nouveau fanz' de 10 pages format "Microzine", très bien fait sauf pour les dessins qui penchent un peu mais c'est normal, c'est le 2ème numéro ; pour le recevoir, c'est 5F en timbre chez Olivier Dejaegere, 24 rue Henri Guesquiere 59155 Faches Thumesnil. Oh miracle ! J'ai reçu "Franchement n.2" et il est très bon mais j'en parlerai plus en détail dans un prochain Master Mag (voir son adresse page 11).

* Master Mag est réalisé sur 1040 STE avec le logiciel "Calamus" et imprimé sur jet d'encre HP Desk Jet 500 ; la page 9 est réalisé sur CPC.

N O N ! C E S T L A F I N !

16 pages c'est pas beaucoup ! Le "Top Jeux" a du etre supprimer... Alors, et si on se donnait rendez vous dans le prochain numéro... avec tout plein de dessin, j'espère ! Olivier.