

ROAD RUNNER

ISSUE 4

Edito

VROUUM VROUUM



WELCOME TO THIS GREAT NUMBER. THIS IS BIPBIP ON LINE... euh bon re venons plutot a notre langue maternelle si je veux mieux me faire comprendre par tous et par toutes...

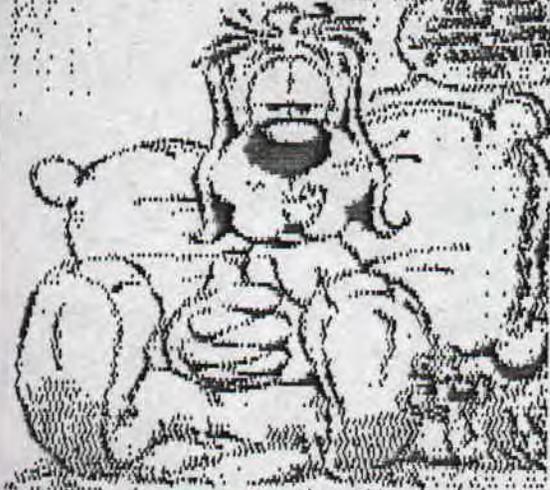
Nous revoilà nous revoilà pour un quatrième épisode tout nouveau tout beau. Quoi de neuf depuis le numéro 3 si ce n'est la moitié de 18 [...] rire c'est une blague...]

J'espère que ce numéro que nous vous avons pondu MOI, ROM, SLYDER et VETI vous plaira tout autant que ces prédecesseurs.

Pour l'heure tout va pour le mieux et ROAD RUNNER n'est pas près de s'arreter, des idées de projets mûrissent dans ma cervelle mais c'est encore et toujours a réfléchir. Un sondage arrivera bientôt dans votre boîte aux lettres quelques jours après avoir reçu THIS NUMBER. Pourquoi ne pas le joindre avec le numéro ????? tout simplement parce qu'il n'est pas encore fait et que ce numéro devait sortir le plus tot possible.

Un sommaire plutot chargé, y a qu'a voir juste a cote, que de choses a vous raconter. La suite attendu par tout le monde de EMBROUILLE A LA REDAC', de la BD de ROAD RUNNER ainsi que celle d'EDIKA 15 AOUT SAINT RAPHAEL.

Bon, je ne vais pas m'attarder plus long temps et je vais vous laisser regarder ce numéro qui je l'espère seront vous satisfaire. N'oubliez pas que de nombreux meetings sont organisés cet été... on vous en dis plus dans le bulletin de l'AFC. BIPBIP



SOMMAIRE

PAGE 01	: est ce vraiment necessaire ???
PAGE 02	: TEST GHOUL'S WRITER, BOXON FANZ'
PAGE 03	: JEUX
PAGE 04	: INVITATION "ZE MEETING 95!"
PAGE 05	: FANZINES
PAGE 06	: TOUS A VOS CLAVIER
PAGE 07	
PAGE 08	: THE BIGS TESTS
PAGE 09	: GRIMMY, DOMPUB, K.N.F.
PAGE 10	: CHAINE ASCII, BASIC, IDEE
PAGE 11	: BASIC suite
PAGE 12	: UTILS, DEMO
PAGE 13	: PIRATS OF MUSIC
PAGE 14	: HARD 'N' RUNNER
PAGE 15	
PAGE 16	: LES DOSSIERS DE ROAD RUNNER
PAGE 17	: EMBROUILLE A LA REDAC 3, THE FANSS
PAGE 18	: MATOS
PAGE 19	
PAGE 20	
PAGE 21	: INTERVIEW de l'équipe de THE FANSS
PAGE 22	: ELECTRONIQUEMENT VOTRE
PAGE 23	: HISTOIRE D'EN RIRE
PAGE 24	: COUP DU LIVRE
PAGE 25	: DETENDEZ VOUS
PAGE 26	: POKES ET OCTETS
PAGE 27	: BD DE ROAD RUNNER la suite
PAGE 28	
PAGE 29	: ASTUCES
PAGE 30	: LES STYLES DE VIE
PAGE 31	: 15 AOUT SAINT RAPHAEL la suite
PAGE 32	
PAGE 33	: INTERVIEW of SEB de l'AFC
PAGE 34	: LE MOT DE LA FIN

MESSAGES ET GREETINGS

Un GRAND MERCI a GREES sans qui vous ne tiendrez pas ce numéro entre vos mimines...

MERCI a vous chers LECTEURS qui faites vivre ROAD RUNNER.

GREETINGS de la part de toute la rédaction a :

GREES, TOMPOUCE, ZACK, OFFSET, TONY, CRACKY [c'est quand qu'tu m 'répond ???], NICKY ONE, OLIVIER, E/J, GREG, SEB, RICHARD & SEVE RINE, ATC, MTM, CHANY, GEGENE, BEAST, STARCOS, MICK'RO, SONIC 3, RANLAID, RAINBIRD, TARGHAN, ORPHEE et tous ceux que par négarde j 'ai oublié [qu'il ne m'en veulent pas...]

ATC & TOMPOUCE participeront a la réalisation de ROAD RUNNER dans le prochain numéro...
ATC pour une rub' ASSEMBLEUR... & TOMPOUCE pour les rub' FANZINES SLIDES SHOWS...

Une erreur s'est glissé a la dernière page, ce n'est pas 40 pages mais 34 pages. Veuillez m'en excuser... sur ce BONNE LECTURE !!!!

GAG : Si les crabes étaient homosexuels, ça ferait des histoires a sucés pinces... non ???

E/J

GHOU'L'S WRITTER

ROM

Si vous etes Cpciste depuis un petit bout de temps, et que vous vous interessez aux demos, vous avez forcément entendu parler du GPA et de TOM & JERRY, auteurs de pleins de demos assez cool. Et bien TOM & JERRY (ce pseudo, en fait, c'est un seul mec et non pas deux comme on pourrait le croire) a ecrit un utilitaire shareware excellent, Ghoul's Writer.

SHAREWARE, KESEKSA ?

Un prog shareware, c'est un utilitaire que vous avez le droit de copier comme bon vous semble, mais si vous l'utilisez, vous avez le devoir moral de remunerer l'auteur (une somme souvent minime). Par exemple, pour Ghoul's Writer, Tom & Jerry demande (gentiment) que ceux qui l'utilisent envoient un cheque de 30 balles. C'est a mon avis un excellent moyen pour qu'on aie encore des programmes valables qui sortent sur Cpc, puisque les maisons d'editions nous ont delaisse. Mais je m'ecarte du sujet...

GHOU'L'S WRITTER

En hommage a Ghoul'n'Ghost, TOM&JERRY a appele son soft Ghoul's Writer (GW). GW prend une face et c'est en fait une compil d'utilitaires permettant de realiser des intros (mais si, vous savez, ces sortes de mini-demos qui precedent les vrais programmes et qui, les trois quart du temps, nous informent que le soft a ete cracke par untel...).

GW se decompose en plusieurs petits utilitaires: GW-WRITE permet de saisir le texte, GW-LOGO permet d'integrer un logo a partir d'un ecran 17ko. De plus, l'intro peut etre decoree par differentes polices de caracteres, avec des petits effets cool (j'adore, par exemple voir de la neige tomber derriere mon texte !) et differentes musiques. Le resultat donne un fichier BINaire, auto-executable ou a partir d'un loader basic. Le tout sans aucune connaissance particuliere en programmation (pas meme de BASIC). Notons tout de meme que la doc est bien utile, et qu'elle est disponible sur la face de disk en Anglais et en Francais. Elle est de plus assez bien redigee...

Allez, je vous livre l'adresse de TOM&JERRY:
Herve MONCHARTRE COLLEGE 1 rue des ORMES 45320 COURTENAY



BOXON FANZ

Boxon Fanz No 2 est sorti et c'est un mini-evenement. Pourquoi ? Et bien tout d'abord parceque le premier etait sur papier et que le second est sur disk, donc c'etait la surprise. Est-ce que la valeureuse equipe, menee par Nicky One, allait reussir a sauter le pas ???

Et bien oui. Boxon No 2 est un zine tout ce qu'il y a de plus sympa, avec les rub' habituelles et un truc que j'ai trouve completement geant: A chaque chargement apparait un ecran et le Cpc joue une musique... Oui, vous avez bien lu, il y a de la musique EN MEME TEMPS que le lecteur charge. Le zine est accompagne de deux demos, la Fanz'Y Meeting et Sentinel, qui sont d'honnetes demos. Les graphismes sont bien. Bref, procurez vous le contre un disk et un timbre chez Nicolas ADER - Place du Donjon - 32320 BASSOUES

MEETING CPC

Le meme Nicolas Ader organise un meeting Cpc a Bassoues (c'est dans le Gers - Autrement dit pour les ignorants comme moi: "en bas") aux alentours du 14 Juillet (les 13-14-15 si je me plante pas). Tout le monde est invite, anenez votre Cpc si possible. On note que Nicky One a deja de l'experience puisque c'est le second meeting qu'il organise. En plus, moi, ca me dit bien d'aller un peu en vacances dans le sud de la France... Donc, si ca vous dit, ecrivez lui a l'adresse ci-dessus...

ROM

J'ecris cette page au mois d'Avril. Ca fait un an que Kurt Cobain s'est fait sauter la tete et des magazines le mettent en couverture. Ca me fait gerber.

TESTS

L'ENFER DU JEU.

C'est sans conteste dans le domaine du jeu que le CPC a acquis ses lettres de noblesse. Performances, combats, sports, simulation, aventure, stratégie, jeux de société ou jeux éducatifs : ON Y TROUVE TOUT !!! Certes, les mordus du manche à balais je dirais plutôt joystick s'y retrouveront plus que passionnés d'échecs [à moins que s'ils usent des solutions que l'on peut apporter, vous voyez de quoi je veux parler ?] mais il y a de quoi séduire tout le monde. Petite balade dans l'enfer des jeux informatisés...
Arcades Combats : jeux de massacre sans états d'âme !

Vous connaissez **COMBAT SCHOOL** ? Il s'agit là d'un véritable jeu physique : afin d'être incorporé dans les troupes d'élite, vous devez venir à bout des six épreuves de l'école de combat. Parcours du combattant, exercice de tir sur cible et bien d'autres dangers à surmonter... Dure école la fois officier et gentleman que dans une salle de sports. CAR on transpire vraiment !!!

GRYZOR est une aventure/combat qui pourrait être la suite du jeu précédent. La jungle, les moustiques, la nuit, l'humidité : le décor est planté ! La mission est de détruire la machine de traitement de l'air ainsi que le vaisseau ravitailleur. Seul mot d'ordre : pas de prisonnier [inutile de s'encombrer] les adversaires sont rapides et bien cachés ! allez BONNE CHANCE !
GRYZOR : Grisant !

Dans le domaine militaire, c'est le cas de ... **MARCHE OU CREVE**. Le but est de changer sans cesse de soldats armés de toutes autres armes toutes autres est la VICTOIRE ou la L'Heure de la vengeance. Vous serez dans les galeries souterraines de la planète Scorpio. A l'aide de vos jethike vous vous déplacerez rapidement dans ces galeries. Bien entendu ces machines ne disposent d'aucun frein... Surveillez la consommation de munitions et l'énergie dont vous ne disposez qu'en quantité limitée !

re, il existe quelques vétérans qui font figure de référence. **GREEN BERET**, un classique du genre du genre du jeu est de libérer des prisonniers alliés ; il nécessite de la stratégie pour déjouer l'adversaire. Cela commence de lance flamme [AIE AIE AIE...] de mitraillette ou de si sympathiques... Impossible de faire marche arrière, c'EST MORT !!!
 nce a sonné avec les **BLOOD BROTHERS**. Il s'agit de frères jumeaux à retrouver de terribles monstres sanguinaires, les scornions, qui ont tués leurs parents et à reprendre les trésors qu'ils ont dérobés pendant leurs méfaits. Vous serez dans les galeries souterraines de la planète Scorpio. A l'aide de vos jethike vous vous déplacerez rapidement dans ces galeries. Bien entendu ces machines ne disposent d'aucun frein... Surveillez la consommation de munitions et l'énergie dont vous ne disposez qu'en quantité limitée !

Au prochain numéro de **ROAD RUNNER**, je vous parlerais des simulations. Cette rubrique touche à sa fin en espérant qu'elle vous aura plus... quoi dire de plus si ce n'est que si vous n'êtes pas encore membre de l'AFC et ben y s'rait temps car c'est cool on reçoit tout les 3 mois environs le bulletin de l'AFC et l'AFC MAG! (ou je réalise une page)... On est au courant de tout ce qui se passe sur la scène du CPC etc... alors écrivez à SEB! (on en parle jamais assez!!)



bles nouvelles qu'il faudra affronter que de devenir un héros! Un monument aussi indispensable dans une salle de sports. CAR on transpire vraiment !!!
 aventure/combat qui pourrait être la suite du jeu précédent. La jungle, la nuit, l'humidité : le décor est planté ! La mission est de détruire la machine de traitement de l'air ainsi que le vaisseau ravitailleur. Seul mot d'ordre : pas de prisonnier [inutile de s'encombrer] les adversaires sont rapides et bien cachés ! allez BONNE CHANCE !



AFC
 BROUDIN SEBASTIEN
 4,815 AV GAMBETTA
 APPT 00
 60600 CLERMONT
 ATCHAO !
 BIPBIP

ZE MEETING 95!

Les rédactions de **Boxon** et de **Quasar CPC** vous invitent au meeting qui se déroulera les 14, 15 et 16 Juillet à Bassoues, à quelques kilomètres de Auch dans le Sud Ouest (voir plan ci-joint). Une grande salle est déjà réservée et il ne tient qu'à vous de la remplir ! Essayez de venir avec votre matériel si cela est possible ; si ça vous pose problème ne vous inquiétez pas, quelques CPC d'avance sont prévus...

Les personnes initialement présentes sont, **Nicky One**, **Sphinx**, **Offset**, **Zik**, **Roro**, et **Zac**. Et le matériel déjà prévu est assez conséquent puisque qu'il y aura en principe trois 6128 plus, quatre CPC6128, un CPC464, un ou deux PC, des imprimantes, des extensions diverses, des amplis et des fous furieux qui s'éclateront avec tout ça !

Pour l'hébergement tout est prévu, apportez, si vous le pouvez, des sacs de couchage et/ou des matelas gonflables. Prévenez-nous si cela vous pose problème. Selon les besoins et l'évolution du cours du dollar, la participation pourra varier de 50 à 80 francs ; enfin, bon, pour trois jours c'est pas excessif !

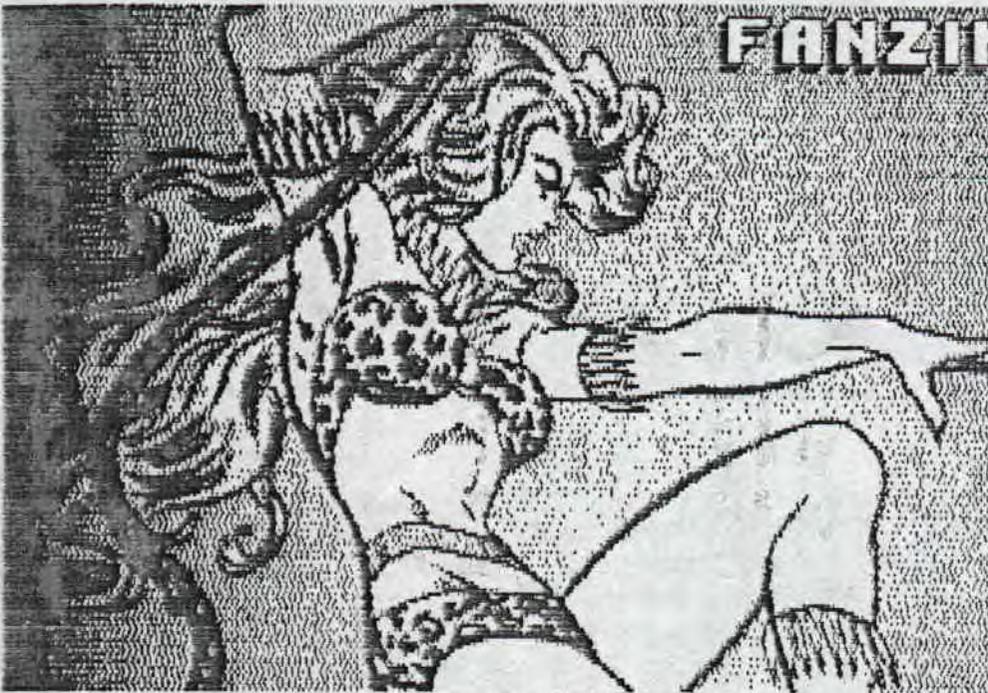
En ce qui concerne le transport on pourra aller chercher à la gare de Auch ceux qui viendront en train. Et pour ceux qui pensent faire le trajet en voiture si vous ne vous perdez pas pour arriver à Bassoues on vous réceptionnera là-bas.

Pour tout renseignement complémentaire contactez Nicky One :

ADER Nicolas
Place du Donjon
32320 BASSOUES
Tel : 62-70-95-81

FANZINES

QUASAR CPC 8



Lorsque l'on a QUASAR CPC 8 sous les yeux la première chose que l'on remarque c'est son esthétique, sa qualité... bref 20 page de qualité ! Rentrons donc un peu plus ds le détail. Après une présentation du tonnerre et son sommaire, un édito nous présente QUASAR CPC.

La suite ce sont les ACTUS du coté des démos, fanzines, contacts ainsi que les meetings d'ailleurs Nicky One de BOXON fait une brève apparition en nous parlant du Freedélire meeting qui a eu lieu fin Avril [c'est tout récent ça !].

Viens ensuite la rubrique X que l'on retrouve a chaque numéro qui vous rappelle les adresses a s'encren dans la tête.

La rubrique " LES HISTOIRES PERPENDICULAIRES " vous dévoile les plans secret de la

machine a ramper Préhistorique ! Les pages 6 et 7 sont consacrés aux jeux GAZZA II et DESERTFOX. Les rubriques INITIATION a l'ASSEMBLEUR et PERFECTIONNEMENT a l'ASSEMBLEUR sont toujours au rendez vous où l'on apprend comment faire un scroll text hyper sympa et les ruptures d'écrans. Un nouveau cours sur le CPC plus, une rubrique DEMOMARKING et le verdict l'enquete des LECTEURS...

Au rendez vous également l'ELECTRONIQUE par CRACKY du fanz' CPC QUEST, le leader d'OVERFLOW GANG... Page 22 vous aurez les tests d'un fanz sur disk BOXON 2 et d'un zine sur papier l'incroyable, le formidable ROAD RUNNER 3ème du nom !

Les PA de la redac' et pour finir les HELPS rédigés par un nouveau membre BILBO... Que de bonnes choses dans ce numéro très agréable a lire. Ce zine est réalisé par une équipe vraiment sympa, longue vie a QUASAR le best sur papier !!!

[sans compter ROAD RUNNER]

DEMONIAK 4

Fanzine sur disk où l'on retrouve les rub' JEUX [walking shadow], DEMOS [Voyage 93, LANDSCAPE DEMO, LA BATMAN JOURNEY, SEA YOU SOON], FANZ' [CPC for EVER 2, ISC, Quasar CPC, Addams Fanz' 2], ACTUS [plus très fraîche maintenant], INTERVIEW de Syde of REBELS, MEETINGS [Bordelik 2], ASSEMBLEUR [aborde de p'tites routines pour ceux qui ont débuté ds l'assembleur], BASIC [les rasters et les déformations], BIDOUILLE, INITIATION, HUMEUR, CREDITS, FLASHBACK.

C'est un fanzine que je classe parmi les meilleurs sur disk avec des présentations d'enfer, des zick très chouettes, des rubriques intéressante et clean par dessus le marché ! Vraiment la aussi du très bon boulot de la part de RAMLAID, RAIN BIRD, TARGHAN & ORPHEE. La réalisation technique est parfaite et atteint un TRES bon niveau. A posséder ABSOLUMENT !!!!

Tu ne crois si je te dis
que QUASAR CPC N8 est sorti ???

BIPBIP



QUASAR CPC
RIMAURO Philippe &
Gilles
8 chemin des MAILLOS
09200 SAINT GIRONS

DEMONIAK
ben j'm'en rappelle plus
et je n'l'ai pas sous les
yeux.... ARGHH faut m'en
excuser !!!!

Je f'rait mieux la pro
chaine fois...



TOUS A VOS CLAVIER

Une rubrique qui voit le jour et qui sera dans chaque numéro de ROAD RUNNER.

PS : envoyez vos progs et tout le toutim a la redac'. MERCI...

```
10 ' SCRO.BAS
11 '
12 'Written by : MEMORY
13 '(c)THE ADDAMS FANZ'
14 '
15 MODE 0:INK 0,0:INK 1,20:INK 2,11:BORD
ER 0:X=46
16 LOCATE 1,12:PEN 1:PRINT"LISEZ"
17 PEN 2:PRINT" ROAD RUNNER..."
18 X=X+1:IF X=64 THEN X=0
19 OUT &BC00,2:OUT &BD00,X:FRAME:GOTO 18
```

```
10 ' ANIM.BAS
11 '
12 'Written by : MEMORY
13 '(c)THE ADDAMS FANZ'
14 '
15 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0
16 DIM C(15)
17 FOR I=1 TO 15:READ C(I):INK I,C(I):NE
XT
18 FOR I=1 TO 15:MOVE 1,398-I*2:DRAW 640
398-I*2:NEXT
19 FOR I=1 TO 15:MOVE 1,2+I*2:DRAW 640,2
+I*2,I:NEXT
20 X=C(1):FOR I=1 TO 14:INK I,C(I+1):C(I
)=C(I+1):NEXT:C(15)=X:INK 15,C(15)
21 GOTO 20
22 DATA 26,25,24,15,6,3,4,1,2,5,11,14,20
,23,26
```

```
10 ' NISSAN par Dédé pour BLB et MZ
11 MODE 1:INK 0,11:INK 1,6:INK 2,2:INK 3
,26:BORDER 11
12 x=330:y=210:r=40:DEG:FOR a=90 TO 270
STEP 0.6:PLOT x+cos(a)*r,y+sin(a)*r,1
:DRAW -2*r*cos(a),0:NEXT
13 FOR x=277 TO 385 STEP 2:PLOT x,192,2:
DRAW 0,30:NEXT
14 TAG:PLOT 294,215,3:PRINT"NISSAN";
15 CALL &BB06:RUN
```

```
10 CLS:SYMBOL AFTER 42:SYMBOL 42,3,227,2
24,31,19,38,72,159:SYMBOL 43,123,128,
96,16,240,24,32,124:SYMBOL 45,120,120
,64,64,224,96,64,124:LOCATE 20,12:PRI
NT CHR$(240):CHR$(251):SOUND 1,300,20
0,15:LOCATE 20,9:PRINT"go !":FOR a=1
TO 1000:NEXT:CLS:FOR b=1 TO 50
```

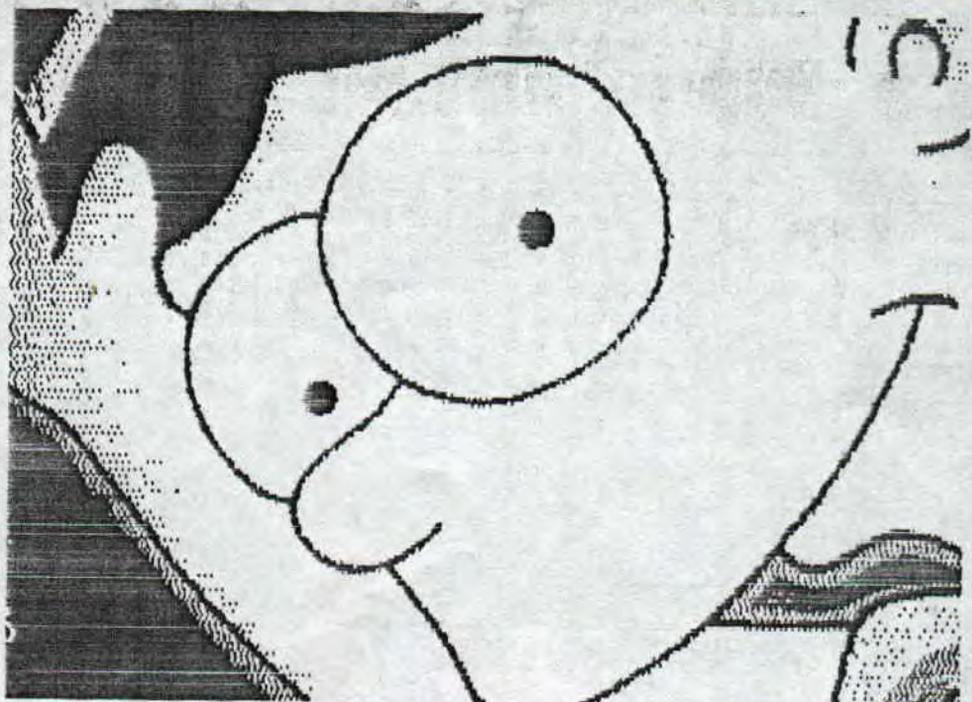
```
11 LOCATE 20,12:PRINT CHR$(42):CHR$(43):
FOR c=1 TO 50:NEXT:SOUND 1,500,100,15
:LOCATE 21,12:PRINT CHR$(45):FOR d=1
TO 90:NEXT:PRINT CHR$(7):NEXT b:PRINT
"ah qu'c'était bon...":LOCATE 8,17:PR
INT "ouais ! allez on r'met ca, ok ?"
:FOR e=0 TO 999:NEXT:GOTO 10
```

```
10 'ETOILES PAR B.L.B.
11 ' créé sur 6120 le12/09/90
12 'INK 0,0:ink 1,24:ink 2,12:ink 3,15:i
nk 4,3:ink 5,12
13 PAPER 0:PEN 1:BORDER 0:MODE 0
14 ne=300:DIM a(ne),b(ne)
15 FOR n=1 TO ne:a(n)=RND*640:b(n)=RND*4
00:PLOT a(n),b(n):S:NEXT
16 e=INT(RND*ne):a=a(e):b=b(e)
17 c1=1:c2=2:c3=3:c4=4:GOSUB 20
18 c1=5:c2=0:c3=0:c4=0:GOSUB 20
19 FOR ho=1 TO 100+(RND*100):NEXT:GOTO 1
6
20 PLOT a,b,c1:PLOT a-4,b,c2:PLOT a+4,b,
c2:PLOT a,b-2,c2:PLOT a,b+2,c2
21 PLOT a-8,b,c3:PLOT a+8,b,c3:PLOT a,b-
4,c3:PLOT a,b+4,c3
22 PLOT a-12,b,c4:PLOT a+12,b,c4:PLOT a,
b-6,c4:PLOT a,b+6,c4:RETURN
```

Vous voulez que vos p'tits progs paraissent eux aussi dans la rub' TOUS A VOS CLAVIER du prochain numéro de ROAD RUNNER et bien une seule chose à faire envoyez les moi et je ne ferais un plaisir de les faire paraître. Je compte sur VOUS !

ROAD RUNNER
HAMET Stéphane
La Carpenterie
50250 LA HAYE DU PUIIS

Etant donné que je n'ai plus rien à vous dire à part que la lecture n'est pas terminée, je profite de vous faire remarquer que la page suivante [celle que vous verrez des que vous aurez tourné la page] se trouve exactement à l'en droit exact où j'eusse voulu qu'elle soit mise parfaitement ou j'aurais voulu qu'elle se trouve... MAIS NON JE N'ESSAIE PAS DE REMPLIR LES BLANCS, C'EST MA PENSEE LA PLUS PROFONDE.

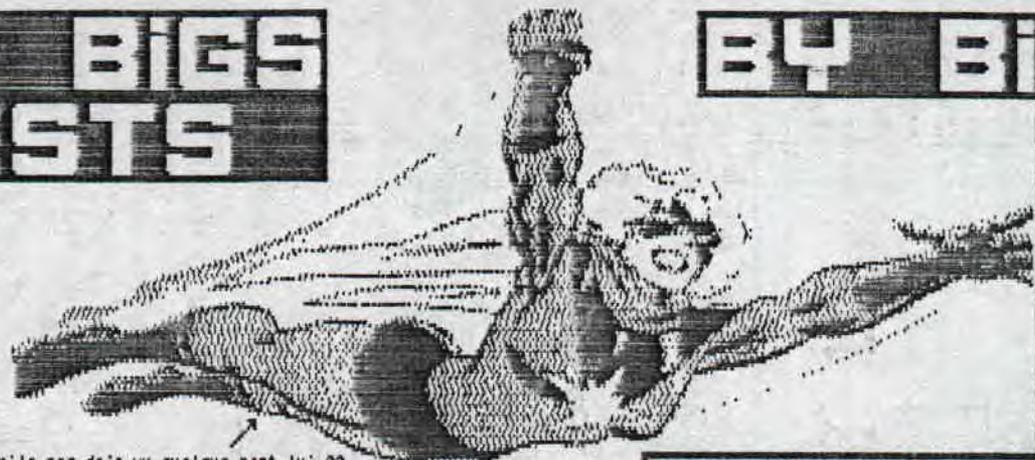


THE BIGS TESTS

BY BIPBIP

Au sommaire :

THE BLUES BROTHERS
ADDAMS FAMILY
& HUDSON HAWK.



on n'a pas déjà vu quelque part lui ??

ENVOYER A LA REDAC TOUTES VOS IDEES, RE MARQUES ET SUGGESTIONS A PROPOS DE ROAD RUNNER. N'OUBLIEZ PAS D'ENVOYER VOTRE TOP 5 ROAD RUNNER!

The Blues Brothers

DANS QUELQUES MOIS, EN EXCLUSIVITE, LA DEMO DE ROAD RUNNER !!!

.....BIPBIP

Les Blues Brothers ont un concert de prévu ce soir. Seulement ben voila cela ne plait pas au sherif de la ville qui hait la musique ! Il a donc profiter du sommeil des 2 lasquards pour emprunter a durée indéterminé leurs instruments de musique. Et c'est pas tout le shérif les a menacés que s'ils ne quittaient pas la ville au plus vite ils auraient droit a de gros problemes. Les menaces du shérif ne les impressionnés pas et ils ont décidés qu'ils joueraient ce soir, que rien au monde ne les fera reculer !

Il faut donc qu'ils récupèrent leurs instrument qui ont été éparpillés un peu partout dans la ville : la guitare au niveau 1, le micro au niveau 2, l'ampli au niveau 3, l'affiche du concert au niveau 4 et l'autorisation de jouer au niveau 5. Malheureusement on dirait que toute la ville s'est retournée contre Jake et Elwood ce ne sera pas une tache facile de retrouver ces 5 objets !!! Au cours des déplacements les frères du Blues pourront ramasser des disques qui font gagner un coeur d'énergie supplémentaire au bout de 100, les coeurs qui rajoutent de l'énergie, les chapeaux et lunettes noires qui donnent une vie d'un seul coup, les ballons qui permettent de voler... Les lieux a parcourir pour retrouver les objets essentiels sont très grands, et Jake et Elwood devront vraiment s'accrocher !

APPRECIATIONS GENERALES :

Bonne page de présentation et la musique tirée des chansons originales des Blues Brothers nous met bien dans l'ambiance mais hélas après ça se gate quelques peu: on a le regret de constater que la fenetre de jeu est minuscule, que le jeu parfois ralentit, et que ce jeu est en mode 1, il n'y a donc que 4 couleurs dans les tons bleus. C'est un peu triste. Il n'est pas toujours facile de se repérer car le jeu ne disposant pas d'un scrolling, l'écran change quand on saute et recharge quand on retombe. C'est un jeu décevant

NOTES :

- GRAPHISMES : 11
- ANIMATION : 12
- SON : 13
- MANIABILITE : 13
- MA NOTE : 12

NOTE D'ENSEMBLE : 12

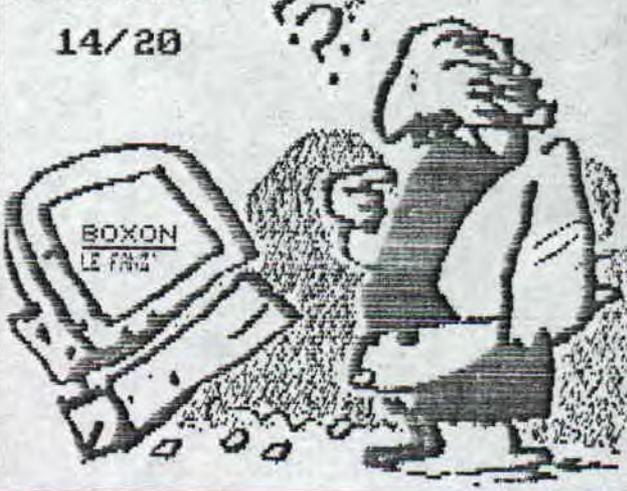
BIPBIP

TEST de PLASMA DEMO in english !!!

WHEN YOU RUN THE DEMO, YOU CAN SEE SOME MULTICOLOR VERTICAL BARS TAKING 3/4 THE SCREEN AND STAYING STILL, THEN DISPLAYS A "PLASMA DEMO" LOGO AT THE BOTTOM AND THE BARS BEGIN TO SCROLL FASTER, FASTER... SUDDENLY THE BARS TAKE A SUPERB HORIZONTAL SINUS DEFORMATION : THE PLASMA FLOWS INTO MANY DIFFERENT AND PSYCHEDELIC SHAPES IN A SUPER SMOOTH ANIMATION !!! THE EFFECTS ARE REALLY BEAUTIFUL AND, MOREOVER, YOU CAN CREATE OTHER ONES ! BY DECONNECTING THE AUTOMATIC PREPROGRAMMED SELECTION OF SHAPES, YOU ARE ENABLED TO CHANGE ALL PARAMETERS OF THE TWO DEFORMATIONS: SPEED, SHAPES AND THE HORIZONTAL SCROLLING SPEED. UNDER THE PLASMA SCROLLS A SCROLLTEXT WITH SOME INFORMATIONS ABOUT THE CONTRAST GROUP... GFX BY ZZTOP, MUSIC BY RIC, CODE BY GOZEUR
MAGNIFICENT PLASMA EFFECT, THE FEW GFX ARE VERY CLASSICAL BUT IT IS A DEMO THAT YOU MUST HAVE ! SO GET IT !!!

NOTE D'ENSEMBLE :

14/20



GAG : Si les crabes étaient homosexuels, ça ferait des histoires a suce pincés...

Hudson Hawk

Hudson Hawk a commis bien des bêtises ; tout petit déjà il piquait dans le porte monnaie de sa mère puis à l'école il volait les stylos dans les trousse de ses camarades. Voyez où tout cela l'a mené, tout droit en prison où il vient de croupir pendant de longues années. Juste avant de plonger [non pas dans la piscine du voisin mais hélas pour lui en taut] il avait dérobé des oeuvres d'art dans des musées les plus réputés inviolables. Les années ont passés et Hudson Hawk est sorti de prison et a promis de se ranger. Mais évidemment la vie n'est pas un long fleuve tranquille, il fallait bien que quelque chose se produise : un couple milliardaire a enlevé le meilleur ami d'Hudson et menace de le tuer s'il ne vole pas les 3 objets qui leurs permettraient de devenir encore plus riche ! Je vous laisse donc deviner la suite...

APPRECIATIONS :

Le principe d'Hudson Hawk est bien sympathique , c'est en fait un jeu de plates formes assez évolué avec beaucoup de sprites, des astuces à découvrir et trois niveaux de jeux de bonne taille. Les graphismes sont bien détaillés, bien sûr l'écran de jeu est assez minuscule mais on commence à avoir l'habitude [cf blues brother] Il est vrai aussi que le jeu n'est pas très coloré, les tableaux sont tous dans les mêmes tons de couleurs, mais bon fermons un p'tit peu les yeux et

n'exigeons pas trop de notre machine. Par contre ce qui est affolant et gênant car cela gâche vraiment le plaisir de jeu, c'est que ça ralentit énormément. Dès que le scrolling se met en branle, PAF, ça ralentit. Dès qu'il y a des sprites qui apparaissent, PAF REPAF, ça ralentit et c'est dommage. De plus la maniabilité du personnage n'est pas toujours excellente et manque de précision pour certaines actions délicates, oui c'est vraiment dommage. M'enfin...

NOTES :

- GRAPHISMES : 14
- ANIMATION : 12
- SON : 13
- MANIABILITE : 13
- MA NOTE : 11
- NOTE D'ENSEMBLE : 12,5

ADDAMS FAMILY

Vous connaissez tous cette famille très étrange qu'est la famille ADDAMS ? oui ? bon. On raconte qu'il s'y passe de droles d'événements, de choses horribles ! Un jour il ne resta plus qu'un seul membre de la famille : Gomez le père de famille. Tous les autres membres ont été faits capturés. Des centaines de créatures occupent la maison et il vous faut retrouver en tout les six autres membres de votre famille [Morticia, Pugsley, Wednesday, Grandy, Lurch et La Chose].

Gomez devra lutter pour progresser il lui faudra sauter d'armoire en lampadaire, d'étagères en chaudières etc... tout cela pour éviter les monstres qui lui veulent du mal. Des clés pour ouvrir certaines portes seront à trouver, des coeurs vous redonneront de l'énergie et si vous avez de la chance vous

trouverez même des vies à ramasser

APPRECIATIONS :

ADDAMS FAMILY est totalement un très bon jeu, très prenant parfois avez vous déjà été à la fin ? Jeu de plates formes très plaisant pour ceux qui aiment cette catégorie de jeu. Plutôt réussi graphiquement. Les sprites et les décors très colorés et soignés et la fenêtre de jeu n'est pas de la taille d'un timbre poste. Il n'y a pas de scrolling, les écrans s'affichent d'un seul coup quand vous changez de pièce... Un jeu à posséder dans sa logithèque et à ne pas laisser filer au bout du nez.

NOTES :

- GRAPHISME : 15
- ANIMATION : 15
- SON : 13
- MANIABILITE : 17
- MA NOTE : 17
- NOTE D'ENSEMBLE : 15,5



GGGRRRR alors comme ça on a oublié de commander les numéros de CPC QUEST et bien j'vais vous faire une p'tite contravention pour la peine et j'vous conseille sans plus tarder de commander le dernier numéro, vous en redemanderez !

GRIMMY

Les fans de BD debile ou des Simpsons connaissent Grimmy, ce chien jaune completement debile qui illustre cette page et quelques autres dans ce numero de Road Runner. Et bien je voudrai juste attirer votre attention sur le fait que GRIMMY existe en dessin-anime, et que ca passe le dimanche aux alentours de midi sur...
... la Cinquieme ! Etonnant non ?

DOMPUB

Dompub, ca veut dire "domaine public". Ca regroupe l'ensemble des logiciels shareware ou freeware (les auteurs en autorisent la copie). Le Dompub est tres developpe sur PC et commence a se developper franchement sur CPC. La plus importante bibliotheque de DOMPUB que je connaisse est celle du fanzine Eurostrad (qui, par ailleurs est un excellent fanzine papier). Je vous livre donc son adresse: Eurostrad/Tom pouce Thomas Fournerie La Hamelinere 50450 HAMBYE.

K.N.F.

Comme je vous ai parle du fanzine "Macross News", je m'appretais a attirer votre attention sur Kaze No Fantasia, un celebre fanzine-BD, lorsque la nouvelle tomba: KNF, le fanzine, c'est fini. Ne pleurez pas, car Kaze No Fantasia change pour se transformer carrement en maison d'edition. En effet, NAV (le boss de KNF) se lance dans l'edition de BD de dessinateurs

amateur. Je trouve ce projet completement geant et j'espere que ca marchera bien. NAV se propose aussi de mettre en contact scenaristes et dessinateurs. Alors, si vous avez plein d'idees mais etes nuls en dessins, ou si, au contraire, vous adorez dessiner mais que l'imagination vous manque, contactez-le. Si, de plus, vous etes un genie de la BD, vous pouvez proposer vos oeuvres, elles seront peut-etre editees (sauf BD erotiques ou facho). Et si vous n'etes rien de tout ca, vous pouvez tout de meme lui ecrire pour recevoir le catalogue des BD editees.

kaze no fantasia

Mathieu Jacob - 24/26 fbg de Montbeliard - 90000 Belfort

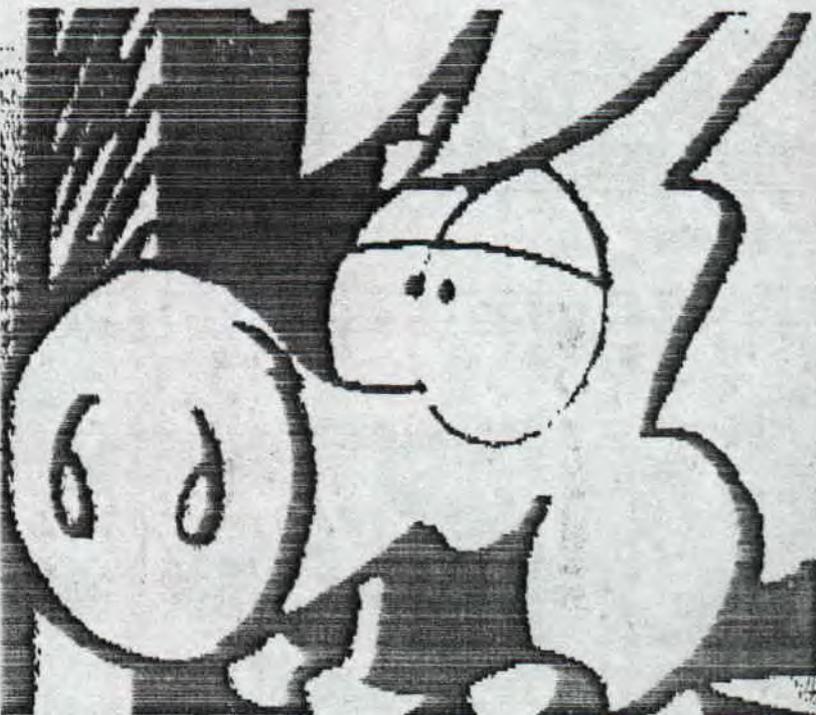
Une page
de Rom



CHAINES ASCII

Zim boum boum ! Un evenement EXCEPTIONNEL dans Road Runner ! En effet nous vous proposons pas moins de... euh... beaucoup de chaines ASCII pour vous offrir les vies infinies, invulnérabilité etc...

Mode d'emploi: Prenez Discologie (n'importe quelle version), allez dans l'éditeur et recherchez la première chaîne Hexa. Puis remplacez-la par la seconde (ne travaillez jamais sur l'original), sauvegardez et amusez vous bien !



JEU	EFFET	CHAINE A RECHERCHER	REPLACER PAR
MIAMI VICE	INVULN.	F17932D34DC332	F179000000C332
SUPERTRUX	VIES INF.	3ACA8DA7C9	3ACA8DA7C9
PRO SKI SIMUL	TEMPS INF.	7E80FE0A35	7E00FE0A39
OVERLANDER	VIES INF.	3AE3963D32	3AE3960021
FLYING SHARK	BOMBES INF.	DD 35 09	00 00 00
BATMAN 3	VIES INF.	2143EE35F2	2143EE00F2
BATMAN 3	ENERG. INF.	3EFFB7C800	C9FFB7C800
DOUB. DRAGON	CREDITS INF.	CB4FC83521	CB4FC80021
SHINOBI	VIES INF.	260D2E8B35	260D2E8B00
STRIDER	ENERG. INF.	3A14383D32	3A14380032
DARKCENTURY	ENERG. INF.	18CFDD350D	18CFDD860D
AMC	VIES INF.	218C963520	218C960020
P47	VIES INF.	3E0332A724	3EFF32A724
STARDUST	VIES INF.	DEEFD60132	DEEFD60032
TRANTOR	ENERG. INF.	3ASC0C3C32	3E00003C32
TRANTOR	LANCE FLAMME INF.	3A180CB7C8	3ECE00B7C8
STORMLORD	VIES INF.	C63E3D328B	C63E00328B
AIRWOLF 2	VIES INF.	26783D3226	2638003226
ENDURO RAC.	TEMPS INF.	3A2266A720 10 3A	3A22663C20 10 3A

IDEE: CPC SONO

Le Cpc a un son stereo. Ca on le savait pour les Cpc2 mais il est difficile de s'en rendre compte avec les cpc "classiques" vu qu'ils n'ont qu'un seul haut parleur.

Si vous avez une chaîne hifi pourvue d'une prise AUX, branchez votre Cpc dessus (cable petit jack/RCA) et vous découvrirez les joies du son sur Cpc !!! Vous pouvez fabriquer vous-même ce câble ou l'acheter (environ 20 F), c'est le même câble que pour brancher un lecteur CD portable sur une chaîne.

Rom

Bon, ils sont pas tous de moi alors je remercie les zines Reset, Magazine, Crocomag, Hackermag et Croco Passion (même si je crois qu'ils n'existent plus).

J'essaierai de vous refiler des chaînes supplémentaires au prochain numéro.

ROM

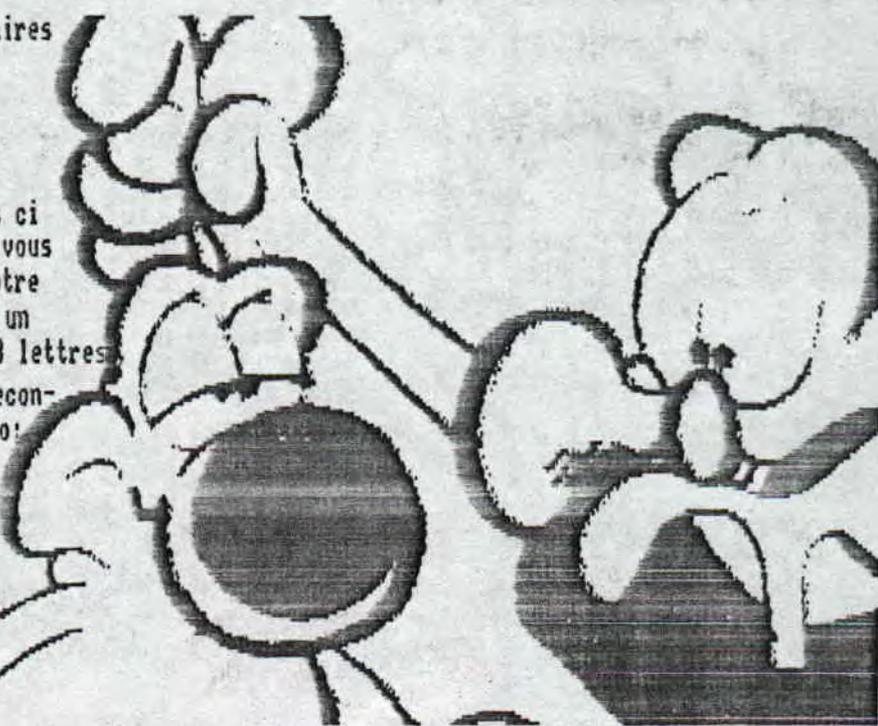
BASIC

Le cours de Basic change un peu de forme cette fois ci puisque je vous livre le listing de "Budget+", que vous trouverez quelquepart dans Road Runner. J'attire votre attention sur les lignes 450 et 520. Elles évitent un plantage si l'utilisateur entre un nom de plus de 8 lettres.

Ca peut paraître superflu mais c'est ainsi qu'on reconnaît un programme vite fait d'un programme quasi-pro: un programme professionnel est implantable. Pensez-y lors de vos réalisations.

Autre chose: Si vous êtes vraiment feignants, vous pouvez éviter de taper les lignes 770 à 890 (c'est une notice intégrée au programme).

ROM



```

10 res=0
20 nom$=" (SANS NOM)"
30 DIM C$(200)
40 DIM C(200)
50 FOR I=1 TO 200:C$(I)="0":C(I)=0:NEXT I:I=1
60 MODE 2:PAPER OPEN L:INK 0,BORDER 0:INK
1.26
70 PRINT"(C)ROM BUDGET
+
80 PRINT"=====
=====
"PRINT:PRINT:PRINT 90 PRINT"
L NOTICE"
100 PRINT
110 PRINT 2. CHARGER UN
COMPTE EXISTANT"
120 PRINT
130 PRINT 3. SAUVER UN C
OMPTE"
140 PRINT
150 PRINT 4. AJOUTER/OUV
ERTURE D'UN COMPTE"
160 PRINT
170 PRINT 5. AFFICHER LE
COMPTE EN MEMOIRE"PRINT
180 PRINT 6. MODIFIER UN
E OPERATION DU COMPTE EN MEMOIRE"PRINT:PRI
NT" 7. IMPRIMER" 190 PRIN
T:PRINT" 8. NOUVEAU"
200 a$=INKEY$
210 IF a$="1" THEN 700
220 IF a$="2" THEN 510
230 IF a$="3" THEN 440
240 IF a$="0" THEN GOTO 710
250 IF a$="5" THEN 570
260 IF a$="7" THEN 910
270 IF a$="4" THEN 630
277 IF a$="6" THEN 2000
280 GOTO 200
290
300
310 CLS:PRINT"AJOUT/COMPTE ";mon$;FOR w=5 TO
20
320 LOCATE 1,w:PRINT h:LOCATE 7,w:LINE INPUT"
LIBELLE";c$(i)
330 IF c$(i)="0" THEN GOTO 400 ELSE LOCATE 7,
w:PRINT STRING$(70," ");LOCATE 7,w:PRINT c$(i)
340 LOCATE 65,w:INPUT "SOMME";c(i)
350 LOCATE 65,w:PRINT " ";IF c(i)=0 THE
N LOCATE 65,w:PRINT c(i)
360 IF c(i)=0 THEN LOCATE 72,w:PRINT c(i)
370 res=res+c(i):LOCATE 1,25:PRINT"
Resultat:;res 380
i=i+1:NEXT w
390 GOTO 310
400 PRINT:PRINT:res=0:FOR k=1 TO ires=res+c(i)
:NEXT k:PRINT"
Resultat:;res 410 GOTO 60
420
430
440 PRINT:LINE INPUT"SAUVE Nom du Compteur";n
om$;nom$=" ".bud"
450 IF LEN(nom$)>8 THEN PRINT"Le nom saisi fa
it plus de 8 lettres. Il est donc incorrect. Pre
ssez une touche."CALL ABB06:GOTO 60 460 IF L
EN(nom$)=8 THEN GOTO 60
470 OPENOUT n$
480 FOR k=1 TO 200:PRINT #9,c$(k):PRINT #9,c(k)
:NEXT k:CLOSEOUT:ERA,"*.bak":GOTO 60 490

```

```

500
510 CLS:DIR,"*.bud":PRINT:LINE INPUT"CH
ARGE Nom du Compteur";nom$;nom$=" ".bud
" 520 IF LEN(nom$)>8 THEN PRINT"Le nom
saisi fait plus de 8 lettres. Il est donc
incorrect. Pressez une touche."CALL #B
806:GOTO 60 530 IF LEN(nom$)=8 THEN GO
TO 60
540 OPENIN n$
550 FOR k=1 TO 200:INPUT #9,c$(k)
560 INPUT #9,c(k):NEXT k:CLOSEIN
570 CLS
580 i=1
590 PRINT" COMPTE OUVERT";mon$
600 res=0:FOR k=1 TO 200:res=res+c(k):N
EXT k:LOCATE 1,24:PRINT"
RESULTAT";RES 610 LOC
ATE 1,22:PRINT"Une touche:Page suivante
"FOR w=5 TO 20
620 IF c$(i)="0" THEN 600
630 LOCATE 1,w:PRINT h:LOCATE 7,w:PRINT
c$(i)
640 IF c(i)=0 THEN LOCATE 65,w:PRINT c(
i)
650 IF c(i)=0 THEN LOCATE 72,w:PRINT c(i)
660 i=i+1:NEXT w:CALL ABB06
670 CLS:GOTO 590
680 LOCATE 1,22:PRINT" DERNIERE P
AGE "CALL ABB06:GOTO 60
690 FOR i=1 TO 300:IF c$(i)="0" THEN 310
700 NEXT i
710 PRINT:PRINT"Nouveau compte... Etes v
ous sur ???"
720 i$=INKEY$
730 IF UPPER$(i$)="O" THEN res=0:mon$="
(Sans nom ";GOTO 50
740 IF UPPER$(i$)="N" THEN PRINT:PRINT"
Ok, on reste avec l'ancien compte."GOTO
200 750 GOTO 720
760 CLS
770 PRINT"BUDGET+ (C) ROM NOVEMBRE 19
94":PRINT
780 PRINT" Budget vous permet de gerer
simplement vos comptes. Il se presente c
omme n'a- porte quel relevé de compte.
A gauche le libelle (raison de l'ajout ou
du re-" 790 PRINT"trait d'argent). Une
colonne de droite divisee en 2 parties:
A gauche le posi- tif et a droite le nega
tif. Le solde est toujours visible a l'ecr
an."PRINT 800 PRINT" Lorsque vous entr
ez votre compte, n'oubliez pas de placer
un moins (-) devant les chiffres conce
rnant les retraits, sinon votre solde vo
us semblera étrange-" 810 PRINT"nent e
leve. Pour cesser de saisir, tapez [0] a
LIBELLE":PRINT
820 PRINT" Quand vous sauvez ou charge
z, n'oubliez pas que le nom doit faire 8 l
etres au plus."PRINT 830 PRINT" Si vou
s selectionnez AJOUTER avec un compte e
n memoire, le Cpc se placera automat
iquement en fin de compte pour que vous
puissiez le continuer. Si aucun" 840 PRI
NT"compte n'est en memoire, il en cree u
n nouveau."
850 PRINT
860 PRINT" BUDGET+ est prévu pour des

```

```

comptes comprenant 200 operations maximu
m. "PRINT 870 PRINT" BUDGET+ est la versio
n 2 du programme BUDGET. Elle permet de mo
difier une op- ration, ce que ne permettai
t pas la premiere version."PRINT 880 PRINT
" Ce programme est un freeware Romain Lan
glois 1994"
890 CALL ABB06
900 GOTO 60
910 PRINT:PRINT"Appuyez sur une touche lor
sque l'imprimante est prête..."
920 CALL ABB06:PRINT #8:PRINT #8,"COMPTE:"
mon$
930 LINE INPUT" Entrez la date";d$
940 PRINT #9,"Etat du compte le ";d$
950 PRINT #8:PRINT #9
960 i=1
970 f$=c$(i)+STRING$(70," ");PRINT #9,LEFT$(
f$,60);
980 IF c(i)=0 THEN PRINT #8," ";
990 PRINT #9,c(i)
1000 i=i+1
1010 IF c(i)=0 THEN GOTO 970
1020 PRINT #8.
1030 PRINT #8,"RESULTAT:;res:GOTO 60
2000 CLS:i=1
2010 PRINT" MODIFIE LE COMPTE";mon$
2020 res=0:FOR k=1 TO 200:res=res+c(k):NEX
T k:LOCATE 1,24:PRINT"
RESULTAT";RES 2030 LOCATE 1,22:
PRINT"Une touche:Page suivante "FOR w=5 T
O 20
2040 IF c$(i)="0" THEN 2100
2050 LOCATE 1,w:PRINT h:LOCATE 7,w:PRINT c$
(i)
2060 IF c(i)=0 THEN LOCATE 65,w:PRINT c(i)
2070 IF c(i)=0 THEN LOCATE 72,w:PRINT c(i)
2080 i=i+1:NEXT w:CALL ABB06
2090 CLS:GOTO 2010
2100 LOCATE 1,22:INPUT"LIGNE A MODIFIER (
0=ANNULATION)";u$;IF u$=0 THEN GOTO 60
2110 LOCATE 1,22:PRINT STRING$(80," ");LOCA
TE 1,22:PRINT u$";
2120 LINE INPUT"Libelle";c$(y)
2130 LOCATE 1,22:PRINT STRING$(80," ");LOCA
TE 1,22:PRINT u$";c$(y)
2140 LOCATE 65,22:INPUT"Somme";c(y)
2150 GOTO 60

```

BUDGET+

Budget+ est un petit utilitaire Basic que j'utilise pour faire mes comptes. Il est tres simple d'emploi et comme je l'utilise depuis environ 6 mois, je vous garanti qu'il marche.

Il semble un peu long a taper (le fichier definitif fait 5 ko) mais c'est parcequ'il a une doc incorporee.

En le recopiant, faites gaffe: AMX, le programme de P&O que j'ai utilise n'a pas toujours ete a la ligne apres chaque ligne de programme.

Pour les feignants, vous pouvez obtenir Budget+ a la redac (n'oubliez pas de joindre un tiabre pour les retours).



ASTRONOMIE

Si vous êtes passionnés d'Astronomie et que vous possédez un Cpc (ce qui serait logique puisque vous lisez Road Runner), ASTRONOMIE est fait pour vous. Il s'agit d'un logiciel freeware diffuse par le fanzine Runstrad et disponible chez Eurostrad (voir l'article sur les Dompubs). Il s'agit d'une compil de plusieurs logiciels vous dévoilant tout sur les planètes, les étoiles et leur positions sous notre emisphere en été et hiver. Très appréciable aussi, un logiciel qui vous apprend comment repérer des étoiles par rapport aux constellations archi-connues (grande ourse etc...). En fait, même si vous êtes novice en la matière, Astronomie vous aidera à profiter des claires nuits d'été. Moi, personnellement, j'aime bien.

NUCLEAR

Pour rester dans les programmes sérieux, Nuclear vous propose sur Cpc la classification périodique des éléments, en vous permettant de retrouver facilement les différentes couches d'électrons etc... Indispensable à ceux qui suivent des filières scientifiques, un petit jeu: reclasser les éléments... heurk ! Heureusement que j'ai pas fait d'études scientifiques ! Enfin voilà. Nuclear, à défaut d'être attractif est utile, et même si des efforts auraient pu être fait pour le rendre un peu plus ludique, il a le mérite de faire ce pour quoi il a été conçu.

CALENDAR

Le 12 Avril 1024, c'était mardi ou un jeudi ? Combien de jour y'a t'il entre le 30.10.74 et aujourd'hui ? Calendar est un petit utilitaire sympa qui répond à ces questions. Pas indispensable mais marrant.

ET FANZ'Y ?

Depuis plusieurs mois, JPP, redac'chef du zine "Fanz'Y" ne répond plus. A t'il été intégré à la secte du mandaron, située dans la même ville que le siège de ce sympathique fanzine (Castellane) ???

NEPHILIN

C'est une demo sympa, et très originale. On y voit un petit bonhomme monter un escalier qui tourne autour d'une tour. Le texte est écrit sur cette tour (donc, pas de scroll "classique". De plus on peut diriger le bonhomme et changer la forme de l'escalier. Un grand prix d'originalité !



PIRATES of MUSIC

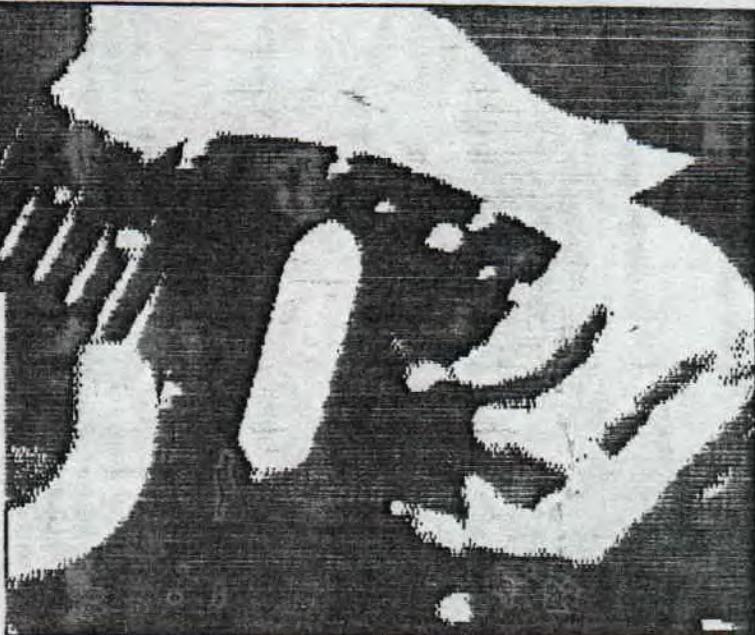
Bon. Ok. Je sais, y'a déjà une rubrique de hard dans Road Runner. Mais si vous lisez ça, ça veut dire que SLYDER ne m'en veut pas trop de squatter ses plattebandes (tiens, j'ai absolument aucune idée de comment ça s'écrit, "plattebande"...).

En ce qui concerne les CD pirates, on ne sait jamais sur quoi on va tomber. Aussi maintenant, au lieu de vous abstenir, lisez Road Runner car je vais vous conseiller deux ou trois petits bijoux dont vous ignoriez peut-être l'existence.

Commençons par Nirvana. Groupe culte ? Superbe coup de pub ? On s'en fout. De toutes façons, rien ne nous empêche d'apprécier "TESTAMENT OUTCESTICIDE II". Je sais pas où ils ont été chercher un titre aussi bidon mais le contenu est excellent. Ce CD est composé de pas moins de 21 enregistrements rares, live, ou de musiques totalement inédites.

Les trucs les plus géniaux (une version de hard shaped box avec des paroles différentes) y cotoient des trucs, euh, pour le moins bizarres, comme par exemple une version live de Smells like teen spirits avec Flea (du groupe Red Hot Chilly pepper) à la... trompette ! Autant vous dire que le massacre est total. Y'a aussi des superbes versions de where did you sleep last night (en électrique, kurt en solo), The End (un peu moins bien que la version originale des doors, il faut l'avouer) ou de the man who sold the world.

Bref, ce petit CD devrait intéresser plus d'un. Continuons avec un autre groupe, tout aussi célèbre: Metallica. Ah non, avant de passer à Metallica, j'ai oublié de préciser que le son de TESTAMENT OUTCESTICIDE II varie beaucoup selon les musiques, et va du très bon au médiocre. Donc si vous n'êtes pas absolument fan, vous pourrez vous contenter d'une copie car l'achat en CD



du point de vue qualité / son ne semble absolument pas nécessaire. Bon, revenons à Metallica:

Si vous êtes riches (ou si vous avez des amis qui, eux, le sont), vous avez peut-être eu la chance d'entendre le Liveshit, seul live officiel du groupe, en triple CD à 500 balles. Et bien y'a que ça à dire: il est pas terrible. Un peu trop acidulé à mon goût. Le son irait bien pour un live de Bruel, ou le public chante au bon moment etc... Mais si vous préférez entendre un vrai concert, avec quelques larsens, deux ou trois fausses notes, mais tellement plus d'ambiance, procurez-vous "OPEN GRAVES" qui est un live de 92 où vous retrouverez pendant près de 80 minutes les titres principaux du groupe de Lars, James et les autres...

Bon, c'est vrai, y'a pas Nothing else matters (beaucoup d'anciens fans de Metallica pensent que c'est de la soupe, mais moi j'aime bien !). Enfin, ça reste quand même très bon, avec un son honnête.

Bon, bin pour terminer, j'espère que cet article vous a plu (que y'a pas trop de fans de techno dans les lecteurs de Road Runner). Inutile de préciser que ces disques ne se trouvent pas à la Fnac, mais plutôt dans les petits disquaires, ceux d'occasion... bref, ceux qui sont susceptibles d'avoir des sources d'approvisionnement non-officielles. Si vraiment vous désespérez de les trouver, écrivez à la redac, je vous en ferai une copie.

Ron

INFO Juste un peu de place pour vous dire que je viens de créer un nouveau label freeware: Digital Dream. Ce label est spécialisé dans la réalisation de slide shows et d'utilitaires. (Comme par exemple "Textwriter for Oxford Pao" qui m'a permis de vous taper les deux colonnes superbement alignées de l'article ci-dessus. Bientôt plus d'infos.

HARD RUNNER



Salut a tous chers lecteurs de ROAD RUNNER! Voila le troisieme volet de cette rubrique qui cette fois est reservee aux news dans le monde du hard et qui est, vous allez le constater, plus fournie que dans le dernier numero dans lequel je n'avait pas fait fort il est vrai. Je rappelle a qui veut l'entendre que j'aimerais que vous m'ecriviez. let's gooooooooo!!!

MON ADRESSE:

MARTIN ARNAUD
LA QUESNELIERE
50160 BIEVILLE

NEWS

Si vous aimez SUICIDAL TENDENCIES, vous etes probablement deja au courant que c'est fini ainsi que Mike Muir l'a annonce. Il ne reste au groupe que quelques concerts a assurer et puis basta! Mike Muir aurait des projets solo, ce doit etre une des raisons pour laquelle ce groupe pourtant tres apprecie a decide d'en finir malgres des concerts devant des foules de fans que les membres du groupe aimaient (surtout en france!).



Bruce Dickinson sort "Alive in studio A" et c'est une deception... Pourquoi a-t'il abandonne IRON MAIDEN? Au moins il aurait pu continuer dans ce qui est SA voie: le heavy-metal bien sur! Ah! je vais le regretter l'ancien MAIDEN! Mais a propos de MAIDEN, ils annoncent leur prochain album "Lord Of The Flies" pour le mois de juin. On pourra alors juger Blaze Bailey comme remplaçant...

Après 4 ans dans le silence total, SKID ROW fait enfin parler de lui avec "SUBHUMAN RACE" leur dernier album...

Vous ecoutez la radio? Alors vous connaissez LOFOFORA meme si le nom ne vous dit rien. C'est du hardcore mais en fait, plusieurs styles sont melanges dans leur musique. Musique que vous avez certainement deja entendue disais-je avec la chanson "L'oeuf", mais si! vous savez "UNE SEULE RACE POUR PLUSIEURS COULEURS" alors, sa vous dit quelque chose? Eh bien il faut savoir que c'est un groupe francais (eh oui!) qui est en train de percer avec leur musique originaire de Paris. Ils viennent de sortir leur premier album intitule Lofofora bien entendu!

Les veterans du heavy-metal ne sont pas morts: MOTORHEAD sort son nouvel album qui a pour nom "Sacrifice". Depuis le temps que les fans attendaient un album digne de ce nom: en voila un qui merite le detour... En effet, depuis longtemps, ils sortaient des albums "creux" mais cette fois ci c'est un gros heavy-metal auquel on a droit. Le tout avec une couverture d'album superbe representant le monstre habituel mais avec une langue en forme de... Enfin, vous verrez.

Voila, c'en est fini de cette rubrique. J'espere qu'elle ne vous a deplue... On se retrouve dans ROAD RUNNER 5 pour une nouvelle rub de SLYDER votre serviteur devoue.

A++ SLYDER

HARD  RUNNER

HARD  RUNNER

LES EDUCATIFS



ÇA Y EST,
VOUS VOUS
ETES ENFIN
DECIDÉ À
CONSACRER
UN PEU DE
TEMPS À
VOS CHERES
ÉTUDES.

POUR QUE
CELA NE
RESTE PAS
UNE
RÉSOLUTION
EN L'AIR,
ROAD
RUNNER
VOUS
PROPOSE UN
DOSSIER
"SPECIAL
ÉDUCATIFS"
PAR ROM

Taper sur les aliens à longueur de journée n'a jamais favorisé les études de personne. Bon. Vous êtes intelligents (la preuve: vous lisez Road Runner) et vous avez toujours réussi à passer dans la classe supérieure, en glandant dans votre coin et en fournissant le minimum d'efforts.

Mais voilà. Cette année, c'est l'examen. Brevet des collèges, Bac, BTS ou truc quelconque de fac, il va falloir vous y mettre, et c'est pas la lecture de Road Runner qui va vous avancer dans vos longues et pénibles révisions. Quoique... Peut-être que grâce à nous vous découvrirez le logiciel miracle qui va faire de vous un pro de l'histoire geo, de l'anglais ou du marketing...

Commençons par les langues. Le programme le plus simpliste possible pour vous apprendre du vocabulaire? Un programme qui vous interroge sans relâche. "Voc" en est un bon exemple et je dois dire qu'il a réussi à me faire rentrer le vocabulaire publicitaire anglais dans la tête (qui peut me dire ce que signifie "above the line costs?"). Je vous en donne la liste (il est pas trop long). La notice est intégrée.

Si vous recherchez quelque chose de plus costaud, du style "comment comprendre la p.... de grammaire allemande?", je vous conseille un éducatif niveau 4^{em}/3^{eme}, "Balade à Cologne". Bon, ok, le titre est complètement nul mais en fait cet éducatif est very cool. Il sera utile aux

collégiens mais aussi à tous ceux qui se remettent à l'allemand après un break. L'idéal, c'est d'avoir l'original, avec la cassette qui lit le texte... "Balade à Cologne" raconte l'histoire de deux jeunes allemands qui, en se promenant dans la campagne autour de Koln (Cologne en allemand) trouvent une grotte habitée par des martiens, ou quelque chose comme ça (si j'ai bien compris). C'est bien illustré (rare pour un éducatif) et assez clair. À tout moment vous pouvez avoir accès à un dictionnaire ou à des explications grammaticales. Je dois dire que n'aimant pas particulièrement ni les éducatifs, ni l'allemand, j'ai quand même trouvé ce logiciel sympa.

Parlons maintenant des sciences. Peu de logiciels s'y rapportant à ma connaissance. Commençons par la biologie. Il y a "squelette" qui vous propose d'identifier les os du corps, mais qui est peu attractif. Notons en biologie un excellent programme, "La vie du lac", qui se présente comme un jeu où vous devez gérer un éco-système mais... sur PC! C'est à peu près tout ce que je connais sur la biologie.

Sur la chimie, peu de programmes également: Notons NUCLEAR (je crois que j'en ai déjà parlé quelquepart) qui vous propose de retenir la classification périodique des éléments (comprenez qui pourra...).

Ensuite, pour rester dans un domaine approchant, même si

on sort un peu du domaine scolaire, notons l'existence d'ASTRONOMIE, un programme qui sert à la fois de base de données sur les planètes, et qui vous apprend à repérer les étoiles. Cette dernière option est, d'ailleurs assez bien réalisée et, à mon avis, très pédagogique (mais non c'est pas une insulte !)

Nous arrivons maintenant aux sciences humaines. Ah bon? Mais alors les autres, c'était des sciences extra-terrestres? En Histoire, je n'en connais aucun, mais il paraît que Nick'ro, du fanz FANSS (que je salue au passage) a écrit un freeware sur les 100 dates à savoir au brevet (vous pouvez obtenir ce programme chez FANSS 41 rue du champs du paradis - 93100 Montluçon).

On passe maintenant à l'histoire (c'est fou ce que je vais vite à résumer une année scolaire). Euh... mais non, n'importe quoi! J'ai déjà parlé de l'histoire. On passe à la geo! Je vois que personne n'avait remarqué mon erreur! Alloo??? Y'en a encore qui suivent? Je devrais écrire des conneries pour voir si on ne fait des remarques... Euh, d'ailleurs, je l'ai déjà fait. Quand j'ai écrit "On passe à l'histoire", c'était expres (et na! superbe excuse pour ne pas corriger).

Bon, enfin donc en géographie, y'a ATLAS (qui ne tourne pas sur 664 et 484... dommage) qui vous présente une carte d'Europe et des données sur tous les pays européens. Autre éducatif: GÉOGRAPHIE (on ne peut pas plus clair, comme

nom!). Ce logiciel se compose de deux parties. L'une sur la France, l'autre sur le monde. Commençons par la partie France. Elle vous propose deux options: Se documenter ou "jouer". Si vous vous documentez, la liste des prefectures apparait et vous pouvez obtenir des infos diverses telles le nombre d'habitants (le programme date de 1985), le departement, la position sur une carte de France... Si vous "jouez", un point clignotte sur la carte, a vous d'identifier la ville (je suis nul a ca!).

La partie sur le monde ne comprend qu'un jeu: un pays clignotte et vous devez l'identifier. C'est pas facile surtout pour les petits pays d'Afrique! Enfin, que vous ayez bon ou non, le programme vous donne quelques menues infos sur le pays (toujours datant de 1985) et vous fait admirer son drapeau.

Bon. On arrete pour la geo? Ok, passons aux maths. Tout un numero de Road Runner ne suffirait pas a donner les noms de tous les programmes existants. Je vous conseille donc seulement deux programmes impeccables, aussi utiles a l'eleve qui apprend les maths qu'a celui qui souhaite les utiliser comme une simple calculatrice: ALGEBRE et EQUATIONS/INEQUATIONS de chez Nathan, je crois, pour les classes de 4eme et 3eme. EQUATIONS/INEQ est tres cool, il resoud les equations etape par etape, en permettant de piger le systeme. C'est aussi assez utile pour les potaches qui ont la flemme de faire leurs devoirs: on entre l'equation, on recopie l'ecran (c'est quand meme mieux d'avoir toutes les etapes du raisonnement que simplement le resultat!).

Bon. Bin ca va etre tout, ainsi s'acheve ce premier dossier de Road Runner. Si vous voulez absolument perseverer dans les langues, lisez des fanz (Eurostrad, par exemple vous donne des articles en francais, allemand, anglais) ou essayez de piger les demos des groupes germaniques. J'ai plus de place alors j'arrete.

EDUCATIFO suite...

L'EDUCATIF DE ROAD RUNNER: UOC

```

10 MODE 2:CLS:INK 1,22:INK 0,0:BORDER 0:PAPER 0:CLS:PEN 1
20 LOCATE 1,10:PRINT
30 PRINT:PRINT:PRINT
40 PRINT
E 1,24:PRINT"Appuyez sur une touche - ":CALL &B006
50 DIM t$(20,2)
60 REM UOC
70 CLS:PRINT"ROM PRESENTE UOC... reviseur de vocabulaire toutes langues. (c) 1994"
94":PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"1. INTERROGATION":PRINT:PRINT"2. ENTRER DE NOU
VEAUX MOTS":PRINT:PRINT"3. AIDE":PRINT:PRINT:LINE INPUT t$:IF t$="1" THEN 230
80 IF t$="3" THEN 450
90 MODE 2:CLS:PRINT"ROM PRESENTE UOC... reviseur de vocabulaire toutes langues
(c) 1994"
100 PRINT
110 LINE INPUT"Nom du fichier a creer:",d$
120 FOR i=1 TO 20
130 PRINT"Numero ";i
140 LINE INPUT"MOT FRANCAIS:",t$(i,1)
150 LINE INPUT"TRAD. ETRANGER:",t$(i,2):PRINT
160 NEXT i
170 d$=d$+".voc"
180 OPENOUT d$
190 FOR i=1 TO 20:PRINT #9,t$(i,1)
200 PRINT #9,t$(i,2):NEXT
210 CLOSEOUT
220 PRINT:PRINT:PRINT
230 REM UOC
240 MODE 2:CLS:IDIR,"*.voc"
250 PRINT
260 LINE INPUT"Nom du fichier a charger:",d$:d$=d$+".voc"
270 OPENIN d$
280 FOR i=1 TO 20:INPUT #9,t$(i,1)
290 INPUT #9,t$(i,2)
300 NEXT i
310 nb=0:bo=0
320 CLS
330 x=INT(RND*20)+1
340 PRINT"ROM PRESENTE UOC... reviseur de vocabulaire toutes langues. (c) 1994"
350 PRINT:PRINT:PRINT"Votre Note: ";bo;"/";nb:PRINT
360 PRINT
370 nb=nb+1
380 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"TRADUISEZ:":PRINT:PRINT
390 PRINT t$(x,1)
400 PRINT:LINE INPUT"REPONSE:",l$
410 IF l$="fin" THEN PRINT:PRINT:PRINT:END
420 IF UPPER$(l$)=UPPER$(t$(x,2)) THEN PRINT"Bravo !":bo=bo+1
430 IF UPPER$(l$)<UPPER$(t$(x,2)) THEN PRINT"FAUX: ";t$(x,2):CALL &B006:CLS:GOTO
340
440 CALL &B006:GOTO 320
450 MODE 2:CLS
460 PRINT"ROM PRESENTE UOC... reviseur de vocabulaire toutes langues. (c) 1994"
470 PRINT:PRINT
480 PRINT"Reviser le vocabulaire... galere. Surtout que les profs ont rien trouv
e de mieux de la sixieme au BTS pour nous faire apprendre les mots! Enfin...":PR
INT
490 PRINT"Avec UOC, entrez d'abord la liste des mots a apprendre, 20 par 20, dan
s un fi- chier. Ca y est?":PRINT
500 PRINT"Maintenant, choisissez INTERRO, puis le fichier sur lequel vous voulez
etre in- terroge. L'ordinateur vous interrogera sans relache, dans le desordre
jusqu'a ce";
510 PRINT"que vous ecriviez le mot fin... Attention a la note !!!!":PRINT
520 PRINT"UOC marche pour toutes les langues...":CALL &B006
530 GOTO 60

```



NOTE POUR LES CPC 464:
LIGNE 240, REMPLACEZ
IDIR,"*.VOC" PAR:
BIP\$="*.VOC":IDIR,@BIP\$

EMBROUILLE A LA REDAC III

Resume: Pour sauver Bip bip, je dois me rendre a un etrange rendez-vous.

Il est trois heures du mat' et je suis devant prisu. Je serre bien mon petit canif dans ma poche. Si j'avais su qu'en bossant a Road Runner je devrai affronter des kidnappeurs ! Enfin, je suis trop bon, j'aurai du écouter VET quand elle m'a dit de laisser Bip Bip se debrouiller.

Un mec bizarre s'approche de moi.

"C'est toi Rom ?

-Oui !

-Monte dans la voiture...

Je m'exécute. A l'interieur, Bip bip est en compagnie d'une charmante demoiselle, et il n'a pas l'air de s'en plaindre ! Moi, je pige que dalle. Dans sa grande generosite, l'individu bizarre m'explique:

"Tu vois, on l'a bien traite. En fait, ce kidnapping est le

seul moyen que nous ayons trouve pour que vous veniez au grand rassemblement des fans d'AIROWOLF (Oldies but not necessary goodies). En effet nous n'y serions venu que sous la menace. En ce qui me concerne, en tout cas, car je n'ai jamais compris l'engouement du public pour un jeu aussi nul, meme a l'epoque de sa sortie. Heureusement qu'ils ont fait Airwolf II car le premier est vraiment une m...

A peine avais-je fini de dire a mon interlocuteur ce que je pensais d'Airwolf qu'un revolver rencontre ma nuque. Aie ! J'espere qu'ils ne vont pas jouer a Prohibition (shoot them up complètement genial, hyper-dur mais superbement realise)

... A suivre Rom



A L'INTERIEUR, BIP BIP EST EN COMPAGNIE D'UNE CHARMANTE DEMOISELLE. ET IL N'A PAS L'AIR DE S'EN PLAINDRE !

Dans son numero 4, le redac chef du FANSS gueule parce que personne parle de lui. C'est vrai qu'il y a de quoi avoir des complexes. Donc, moi, dans mon immense honte, je vais vous parler du FANSS. C'est un zine papier realise sur PC qui parle de jeux Amiga, PC, du genial fanzine Boxon... Y'a aussi deux inter-views (l'une d'un groupe de hard, RIP, qu'a pas du chercher son nom bien loin), l'autre du president de l'AFC. Le reste est un peu creux. Un article sur les 1001 manieres de roter

etait-il bien necessaire ? Un texte assez chouette, "Rien", mais dont les redacteurs ignorent la provenance fait-il tres serieux ? Autre point faible: L'orthographe. Enfin, c'est pas grave. Y'a quand meme quelques dessins et mini-BD marrantes ! Autre mauvaise habitude: ils notent les autres zines, qui vous pernet de faire ca ? Un fanzine est fait pour le fun, et ceux qui les font, ils les trouvent bien, alors on s'en fout que vous pensiez que "Info systeme Cpc"

Le FANSS

n'aie que 66% ou que Boxon 2 cartonne a 81% ! C'est dommage car l'ambiance du fanz a l'air bonne. Enfin, je vous file tout de meme l'adresse: LE FANSS, 41 RUE DU CHAMP DU PARADIS, 03100 MONTLUCON.

Je precise enfin que je n'ai rien contre ce zine, j'ai juste donne mon avis objectivement, et que si les tests c'est fait pour dire du bien de tout le monde, et ben ca sert a rien.

Rom



Vous trouverez page suivante l'interview de toute la clique de THE FANSS, et je les remercie tout de meme de bien avoir répondu a mes questions. Il s'avère qu'il y a quelques réponses a certaines questions qui n'ont assez choqué, par exemple a la 5 et 6 le propos de MX. Est ce la vraiment une preuve que l'on s'interesse au CPC ?? je vous laisse découvrir la suite...

BIP BIP

MATOS: QUELLE IMPRIMANTE CHOISIR?

Comment choisir son imprimante est reellement un probleme quand on ne s'y connait pas trop... Je ne sais pas reellement ce qu'il en est pour les CPC ancienne version mais pour les CPC+ (j'ai un 6128+), il y a deja l'avantage de la connection en l'occurrence le port parallele dans ce cas. C'est un avantage car vous pouvez acheter une imprimante compatible PC (comme la mienne) qui puisse par ses possibilite ameliorer la qualite de son boulot. Je m'explique: mon imprimante pour prendre exemple possede 7 polices de caracteres en memoire de qualite PC et oui, cette page est realisee sur CPC avec une de ces polices. Quand je me suis decide a faire mon investissement je doit vous avouer que je ne pensait pas pouvoir exploiter les polices contenues dans l'imprimante mais bon je l'ai tout de meme prise...

C'est avec mon logiciel de traitement de texte (SEWORD) que je me suis rendu compte de la possibilite de me servir des caracteres. En faite, le probleme, c'est le langage de dialogue entre le CPC et l'imprimante qui change suivant le logiciel utilise: SEWORD dialogue en ASCII qui est reconnu par l'imprimante qui remplace les caracteres de l'ecran par ceux choisis sur l'imprimante tandis que d'autres logiciels comme OXFORD-PAO gere les caracteres de la page a l'ecran exactement comme les images de decor et c'est pourquoi ce sont les memes qu'a l'ecran.



Cette page est directement imprimee avec SEWORD plus le decor avec OCP mais c'est du bouinage... Ce qu'il faudrait: c'est un logiciel de mise en page qui a deux types de langage: un pour les decors et un pour l'ecriture mais c'est peu etre beaucoup demander pour un CPC... Si quelqu'un connait malgre tout un bijou comme ca, il sera gentil de me le faire savoir.

Si vous possedez un CPC+, n'esitez pas a metre un peu plus d'argent dans votre achat car de toute facon le port parallele etant compatible PC, la revente ou le double emploi est facilite.

Pour information: mon imprimante est matricielle (24 aiguilles) de marque NEC modele P2Q.

A++ SLYDER

PUB:

LISEZ EUROSTRAD LE FANZINE MULTILINGUISTE
(francais, anglais, espagnol)

----- EUROSTRAD
ADRESSE: FOURNERIE Thomas
----- La Hameliniere
50450 HAMBYE
FRANCE

Page 18

1) Liste de ceux qu'on répondus :

Moustick 15 ans 3e (M),
C-Dryque 16 ans 3e (C),
Mick'ro 14 ans 3e (B pour boss),
Hawk Sasserrarien 15 ans 3e (HS),
Danu(s) Peni(s) 16 ans 3e (DP) et
Mamzelle X 14 ans 3e (MX).

2) Les autres...

Ultimate CPC (15), M.Baboum (14) et Nike Hot Yne (16)

3) Quand qu'on a eu notre CPC ?

Mick'ro et Danu(s) en '88 les autres (M.Baboum, Ultimate CPC) on sait pas.

4) L'histoire du Fanss.

DP : c'est un mot à 5 lettres avec deux S.

B : En '92, j'eu l'envie de faire un fanz' en lisant les parutions de Bonsoir la planète. En '93 j'ai essayé de faire un 'zine disk en Basic car je n'avais pas d'imprimante, mais en vain. L'année dernière en mars '94, Hawk m'a filé *First Publisher* pour mon PC que j'ai eu à la Noël '93. A partir de là j'ai commencé à faire plein d'articles en délirant-à-donf'. Moustick s'est joint à moi et, le 28 mai, grâce à l'imprimante d'Hawk, le Fanss number 1 est né. Peu de temps après, comme par miracle, un pote à mon père m'a filé une imprimante et plus recement *Microsoft Publisher 2.0*. Mais entre temps pleins de monde est venu nous rejoindre...

5) C'qu'on pense des fanzines en général.

B : C'est un bon moyen de s'exprimer en toute liberté quand on est ados (du mur). C'est bien qu'il y en a beaucoup ça permet d'échanger les idées et les points de vus.

HS : Certains articles sont trop longs. Personnellement ça ne m'emballe pas de commencer à lire les grand articles.

DP : J'm'en balance.

MX : Qu'est-ce que ça peut te fouttre ?

M : C'est simpa epis on s'éclatte beaucoup sauf qu'y en a qui s'force pas l'cul.

6) Nos projets...

MX : C'est les miens, j'les garde.

B : Déjà changer de pseudo (Mc Abbé...), de continuer l'Fanss et dhi comprende hall'assembleur.

C : Me taper une meuf.

DP : Je veux devenir directeur du Fanss et renverser Mick'ro.

HS : Ce serait de participer encore au Fanss même si j'déménage.

M : Changer de pseudo et grandir très beaucoup.

7) Notre avis sur le CPC.

DP & M : Le CPC ne vaut plus rien, c'est de la merdasse.

B : Je suis un des rares ici qui y croit encore. Tant que je serais à la tête du Fanss il y aurat toujours un p'tit quelque chose pour l'CPC, même si ce n'est qu'un p'tit prog.

8) Notre matos :

8 cervaux 1/2

--> explication du demi, car deux légendes reïgnes :

HS : moi je suis le demi.

B : désoler, c'est moi qu'a bu le demi manquant.

retour at the reatily : beaucoup des PC avec Microsoft Publisher 2.0, une imprimante 9 aiguilles et une autre à G d'encre couleur, 3 CPC et un pin's.

9) La réponse à la question sur l'AFC :

B : Le Fanss fait parti de l'AFC reconstituée par Seb of Phaser. Elle permet de garder un lien précieux avec le monde du CPC. Et surtout elle permet de passer à la question suivante.

10) Top 5 jeux, utils, démos, fanz' disc, fanz' papier ?

C : Strip Poker, Raptor, Donkey Kong Country, Sid & Al, Street Racer

M : LBA, Under a Killing Moon, Secret of Mana, Donkey Kong Contry, Dark Forces

HS : F-29, Doom, Duke Nukem, Sam, Cristal

MX : Lemmings, Emmanuelle, Mortal Kombat, Strip Poker, Earl & Jam

B : Doom, the Lost Vikings, Xyphoes Fantasy, Under a Killing Moon, Megablaster

Windows, Icon Move, PC Tools, Discology, QEEM

Power Systeme MD, Ultimat MD, Yao Demo, Swab Meet' '93, MD première

Boxon 2, Phaser 5, Phaser 4 (j'ai qu'ceux là !)

CPC Quest, Overgraph, Craco World, ISC, BLP

11) La question sur les meet'.

HS : c'est bien de faire ça (RV en 2002 pour les élections).

MX : pourquoi ?

B : Avec M.Baboum j'irais peut-être à celui de Baba Fanz'. Sinon j'vais (c'est sur) à celui de Boxon.

12) Nos loisirs mis à part l'informatique et les jeux vidéo.

B & C : le rugby et les jeux d'rôles.

M : le hand, les jeux d'rôles et les mangas.

HS : le badminton.

DP : Tennis et ma branlette espagnole.

MX : dormir et manger.

13) Nos coups de coeur.

C : Mamzelle X

B : la Pwer Systeme MD

M : l' Ultra 64

DP : mon nouveau disque lazer de Dorothée

MX : Soeur Marie Thérèse des Batignolles

HS : my new imprimante.

14) Nos coups de gueule ?

C : Mick'ro veut pas me laisser jouer aux Strip Poker !

B : l'm'fait chier avec son Strip Poker (c'est en français très contracter OK ?)

HS : Les trop longs articles et mon disque dur qu'est pourri !



DP : J'lance un appel le 18 juin pour arrêter cet infame et odieux Mick'ro. Comme ça, je prendrais la tête du Fanss et je ferai des rubriques très détaillées sur les programme d'Arte.

MX : la prof de français.

M : Pourquoi les zolies filles veulent pas jouées avec moi aux billes

15) Les mags, les emmissions de TV, le film deu cinema...

C : je lis XI et le bouqin TV

M : je lis le Fanss, Whitedrawf. J'ai vu dernièrement Stargate : Good.

HS : Street Fighter : wouai

DP : Je feuillette New Look, play Boy et j'apprends par coeur les bouquins sur les G N'R. Je regarde souvent les enfants de la TV, sexyzap et émotion. J'ai vu Stargate : T.B.

B : Stargate c'est Nuuuul vive Léon. Sinon j'lis all 'zines que je reçois, Joystick des mag pour PC (jamais le même). Mes zieux sont attirés par Sexy Zap et mes zoreilles par MégaMix.

MX : Je regarde Winnie l'ourson. J'ai vu Légende D'Automne : très culcul.

16) L'mot d'la fin

C : Qui s'y crotte de bique.

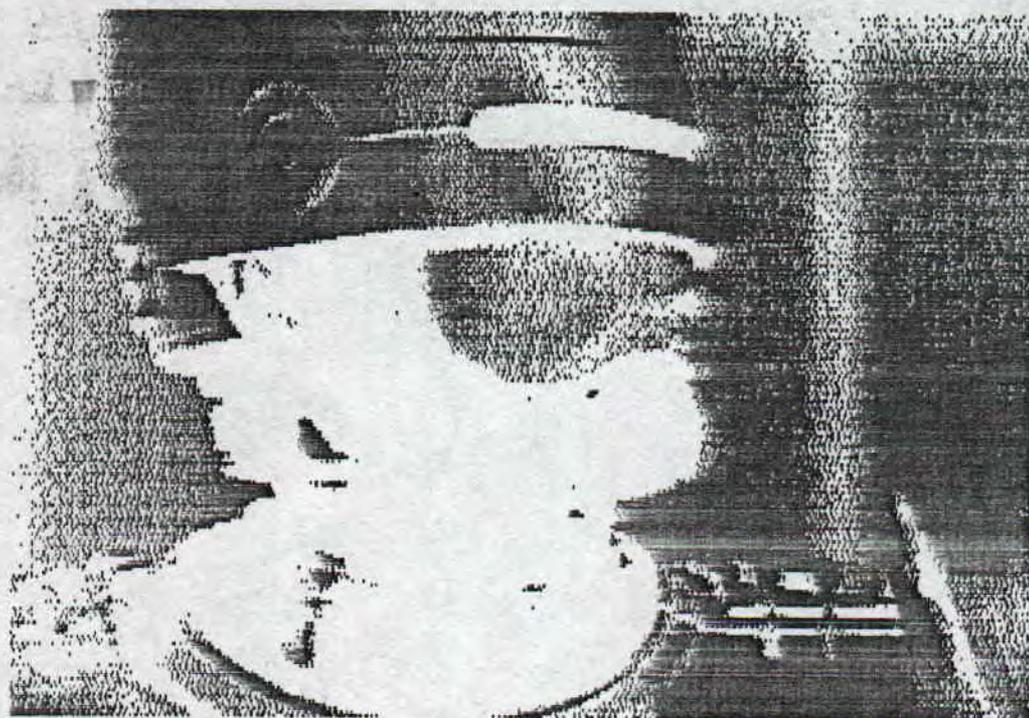
MX : la Kronembourg à 0% d'amertume c'est dégueulasse.

B : C'qu'est rouge va plus vite !

HS : En espérant que notre Fanss bien aimé ne soit jamais dans les octets, et qu'il subsiste jamais dans nos mémoires.

DP : En espérant ne plus revoir Mick'ro à part s'il lit ça, j'lui dit que j'l'aime bien.

M : Vive moi, le Fanss et Road Runner.



ELECTRONIQUEMENT VOTRE... by VET

Il était une fois, dans le 2ème ère, un monde fabuleux, celui des communications.

Mais seulement, un petit problème existait, celui de l'attente au téléphone biensur ! Une seule solution existait, celle de créer une attente téléphonique [de préférence musicale].

Alors non loin de la, a quelques kilomètres existait un mage electrotechnicien [version homme de cromagnon]. Je disais donc que ce mage avait [par hasard] trouvé un circuit électronique très simple.

Des siècles après, dans un modeste collège d'une région paumée, des élèves de 5ème mettaient au point une nouvelle attente téléphonique surnommée SOScorrespondants. Celle ci est munie d'une musique.

Bon ça suffit, je pourrais continuer des heures sur cette histoire complètement irréaliste, vous avez déjà vu des ingénieurs en micro il y a très longtemps... et je ne suis persuadée que vous êtes aussi pressé que moi de voir ce petit "bijou".

Pour réaliser cette attente : [pour la partie méca]

- * 2 vis à tête fraisée de 15 avec leurs écrous et un sans.
- * un circuit imprimé de 20 par 30
- * des morceaux de bois ou P.V.C : le socle de 6 a 10 mm d'épaisseur, 2 flancs de 3 mm d'épaisseur, 1 repose se combine de 3 mm d'épaisseur.

[pour la partie électro]

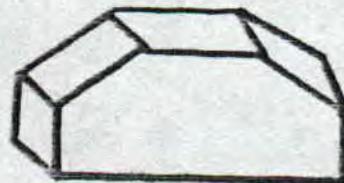
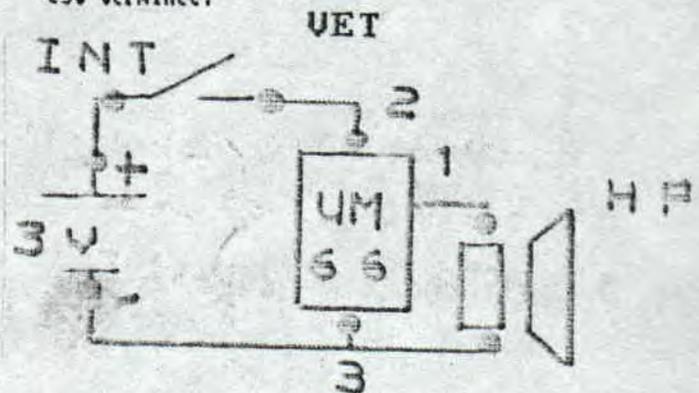
- * 1 clip piles
- * 1 coupleur de piles
- * 1 HP de 8 ohms 1/4w
- * 1 fin de course
- * 1 transistor musical UM66 TOIL 9303

Je ne vous donne pas les dimensions de chaque partie, vous êtes assez grands.

BONNE CHANCE

Bon je vous quitte les mordus de l'électro et la prochaine fois cette rubrique sera encore plus passionnante...

PS : voici la gueule de l'attente une fois qu'elle est terminée.



LA TUNING



EXTRA !!!



HISTOIRE

D'EN

rIRE... by VET

Une dame dit a une amie :

- Pourquoi me marier ? j'ai un chien, un perroquet et un chat...
- Mais cela ne remplace pas un mari !
- Oh que si ! Le chien grogne sans arret, le perroquet raconte toujours la meme chose et le chat passe toutes ses nuits dehors !



Des freres et soeurs se disputent :
-Quel ane !
-tete de cochon !
-espece de dinde !
Leur mere arrive et crie
-La ferme !

Madame demande a sa nouvelle bonne :

- Marie avez vous nettoyé le réfrigérateur ?
- Oh oui madame, tout était très bon !

Quel animal prend 500 Kg en une nuit ?

La femme :

le soir on lui dit : "Ma puce vient te coucher"
et le matin : "Lève toi, grosse vache..."

2 mamans discutent :

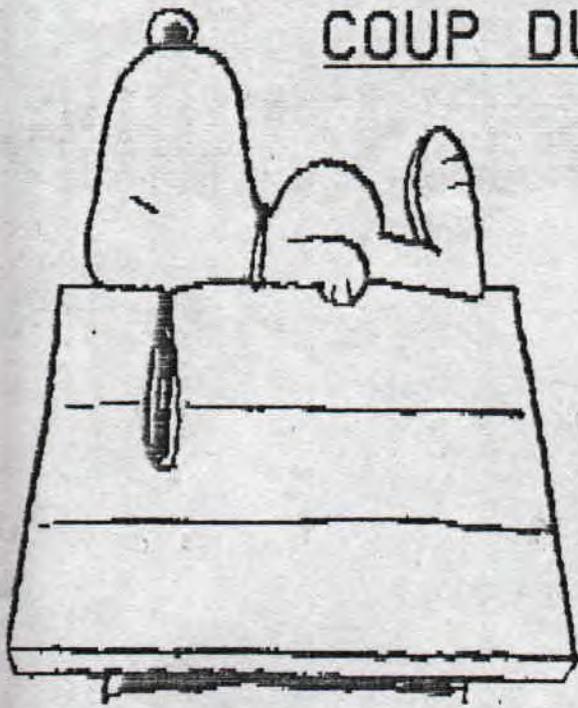
- Comment vont vos enfants ? demande la lère.
- Mon 1er a la varicelle, mon 2ème a la rougeole et mon 3ème les oreillons !
- Bah, vous savez, moi les charades...



COUP DU LIVRE

LES EVENEMENTS

BY VET ...



Ce mois ci, ce n'est pas un livre que je vais vous présenter mais une série de "livres", livres entre guillemets car on ne peut pas dire que ce sont des livres bien qu'ils en aient en tout cas l'apparence physique...

Donc ces sortes de documentaires sont de l'actualité : ils parlent de la deuxième guerre mondiale. En effet le 8 mai dernier, nous avons fêté le 50ème anniversaire de l'armistice...et avec ceci notre victoire contre les Allemands.

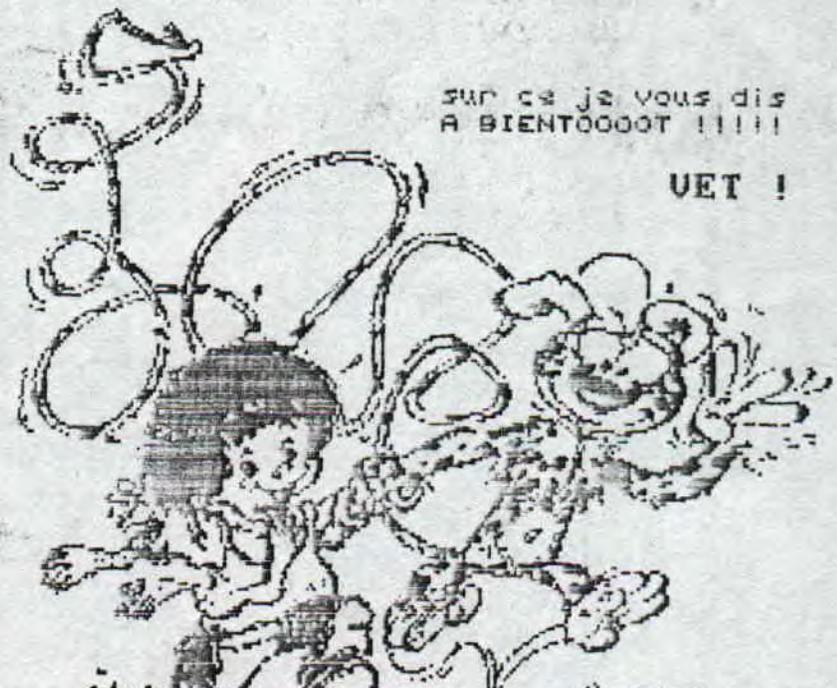
Mais je vous les laisse découvrir avec leur fiche :

COLLECTION : LA DERNIERE GUERRE
EDITION : ATLAS

Les textes sont du Lieutenant Colonel Eddy Bauer.

Caractère des "encyclopédies" :

Chaque volume comprend 80 pages, soigneusement illustrées de documents de l'époque, et constitue une documentation unique, tant en ce qui concerne l'abondance et la précision de chaque volume et chaque tome inclut en outre la table des matières, et l'index des noms cités dans les 4 volumes du tome considéré, permettant alors une consultation remarquablement rapide et précise de ce fond de documentations exceptionnels...

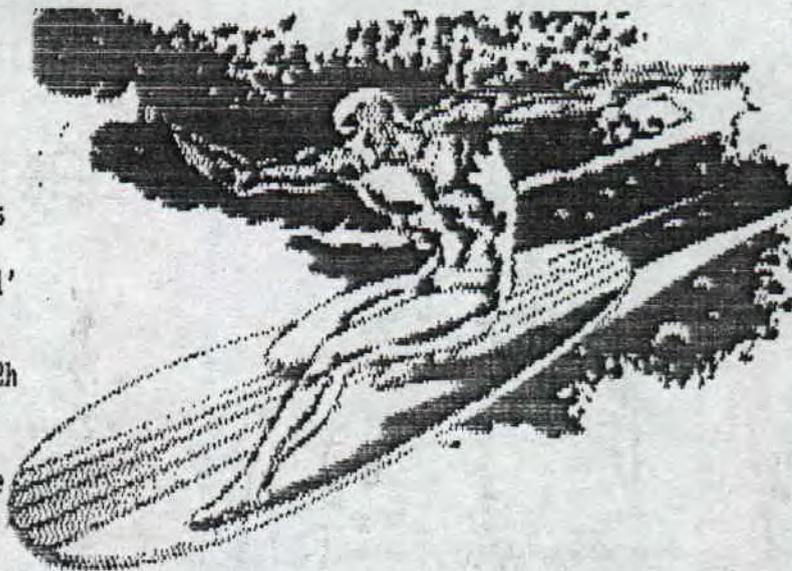


AFIN QUE PLUS JAMAIS NE SE PRODUISE CETTE ATROCE SOUFFRANCE ET TOUT CES MASSACRES!

DETENDEZ VOUS by UET

Un après midi, Aimé, Alain, Alexi, Richard et Peter ont décidé de rentrer par JOY INTERPOSE, dans la peau de nos héros nous avons tous joué un certain temps. Il faut reconstituer les emplois du temps de chacun, à l'aide de ces six informations :

1. "Bilbo" a disparu de l'écran à 3h30, après moins de 2h de jeu.
2. Aimé a terminé sa partie 1/2h avant "Rambo"
3. Alexi a commencé à 2h et sa partie a eu la même durée que celle de son cousin "Batman".
4. Peter a abandonné sa partie au moment précis où "Popeye" apparaissait sur un autre écran.
5. Richard a été plus résistant que tous les autres, il a tenu le joy pendant 3 plombs.



COMMENT C'EST QU'ON JOUE ???

Chaque indice entraîne un certain nombre de réponses négatives et des fois, des positives. Inscrivez X pour un NON et un O pour un OUI. Dans chaque carré de 5x5, un O implique fatalement 4X horizontalement et verticalement. N'oubliez pas les reports ! Ainsi O en B7 et X en J7 entraînent un autre X en B15. De même, 2 O sur une même ligne horizontale vous permettront d'en placer un 3ème verticalement et vice versa. Surtout lisez très attentivement les indices : chaque élément d'information est indispensable pour résoudre le problème !!!!

UET !

		JEU					DEBUT					FIN				
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
JOUEUR	Aimé Moire															
	Alain Tégré															
	Alexis Tème															
	Richard Ware															
	Peter Pinal															
FIN	3h															
	3h30															
	5h															
	5h30															
	6h															
DEBUT	1h30															
	2h															
	2h30															
	3h															
	3h30															

POKES ET OCTETS

NOTICE



COMMENT UTILISER LES POKES ET LES PATCHS

Voilà, dans mon immense bonte, je vais vous fournir au fil de ces pages des pokes et des patchs (tu parles d'une bonte ! Surtout l'insistance de Niki...qui sait tres bien obtenir ce qu'elle veut...). Mais il serait bon que chacun soit capable de les utiliser, c'est pourquoi je vais essayer de vous fournir quelques indications. Pour commencer, qu'est-ce qu'un POKÉ ? C'est modifier un octet en memoire afin de beneficier de vies, d'énergie, de munitions infinies ou d'autres bricoles qui vous permettront d'aller beaucoup plus loin dans un jeu, ou meme d'aller jusqu'au bout... Cette modification de la memoire necessitera generalement de posseder Multiface 2. Dans certains cas, que j'aborderai plus loin, il sera possible de s'en passer, mais c'est rare... On commence donc par l'utilisation de Multiface 2 : Le jeu etant charge, appuyer sur le bouton rouge (a droite, marque STOP, pour les daltoniens ou les peintres fous...), touche T (pour Fool), touche H (pour Hexa), barre espace, taper l'adresse du poke, taper la valeur du poke, return ou enter. Si il y a plusieurs pokes, recommencer autant de fois l'operation a partir de barre espace. Au cas ou l'adresse du poke serait comprise entre &2000 et &3FFF, il faudra (entre touche H:et barre espace) taper n pour les claviers Azerty ou * pour les claviers Qwerty. Pour compliquer un peu les choses, certains jeux (originaux...) comportent une routine de detection de Multiface 2...il est necessaire dans ce cas de posseder la version + qui beneficie d'un interrupteur afin de ne la mettre en service que quand le jeu est charge. Mais pour ceux qui n'ont qu'une ancienne version, il est egalement possible d'y ajouter un interrupteur... il y a des utilisateurs de CPC qui n'ont pas de Multiface 2 ? Ah...c'est bien ma chance...En fait, c'est surtout eux qui n'ont pas de chance...Car en fait, il n'y aura que tres peu de jeux susceptibles d'etre modifies par la methode suivante : Il faut que le jeu soit entierement en fichiers et demarre par un loader basic. En le listant, il faudra reperer le chargement de tous les fichiers et trouver le CALL final qui demarre le jeu, inserer une ligne juste avant ce CALL, avec le ou les pokes en questions. Bon, pour ceux qui n'ont pas Multiface 2, et qui ne pourraient appliquer tout ca...il y a encore une solution : les patchs, ou si vous preferez des suites d'octets a rechercher et a remplacer par une autre suite d'octets, mais la, pas en memoire mais directement sur la disquette. Il suffit pour cela de posseder un editeur de secteurs, beaucoup plus courant, je pense, que Multiface 2... Je vais expliquer la methode avec l'editeur de Discology, mais n'importe quel autre editeur ferait l'affaire. Une petite precision : l'ideal serait de faire la modification sur une copie plutot que sur l'original, pour eviter les problemes en cas de fausse manoeuvre. Allez, on y va : dans le menu de Disco, choisir l'editeur, placer le disc contenant le jeu a modifier dans le lecteur apres l'avoir deprotéger, taper M et 2 (ou Modes et Edition Disque), 3 fois ENTER (pour editer

les pistes 0 a 41), taper F et 7 (ou Fonctions et Rechercher), taper H (pour Hexa), taper les octets a rechercher, Enter. La recherche demarre, si tout va bien, Disco vous affichera l'endroit ou se trouve les octets. Il ne reste plus qu'a s'y rendre, et a remplacer les octets recherches par ceux donnees dans les patchs, taper Enter puis E (pour Ecrire). Si vous ne souhaitez pas avoir infiniment la "bidouille" installee sur la disquette, notez l'emplacement des octets que vous modifiez pour eventuellement remettre les valeurs d'origine plus tard. Attention...si la chaine d'octets a modifier se trouve sur un secteur ou Disco aurait affiche : Secteur trop grand. Reduit a #4000...Il ne reste plus qu'a vous faire une raison, vous ne pourrez surtout pas le modifier, sinon il ne fonctionnerait plus...A moins de trouver une version un peu moins "originale", sans secteurs speciaux... Voila, j'espere qu'avec tout ca, vous pourrez vous eclater encore plus sur vos jeux et decouvrir des tableaux inconnus jusque la...Moi, je m'arrete la, n'ayant pas encore reussi a trouver de temps infini pour mes occupations... XOR

BOOLY

Exemple d'utilisation

CODES D'ACCES DES 150 NIVEAUX

001 : FCVAU, 002 : DABEB, 003 : XACEC, 004 : GDDDA, 005 : NCEAE,
 006 : PAFEE, 007 : JCGAG, 008 : PAHEH, 009 : SIDIA, 010 :
 RCJAJ, 011 : CKDKA, 012 : FCLAL, 013 : SMDMA, 014 : LBREN, 015
 : HBEO, 016 : UCPBC, 017 : ZCQBD, 018 : CEIUB, 019 : ZDBBF,
 020 : ZDCBG, 021 : PBHFD, 022 : XBIFE, 023 : RDFBJ, 024 :
 DBKFG, 025 : WLEHB, 026 : JDIEM, 027 : ZDJCV, 028 : JDRCB, 029 :
 KCCLC, 030 : LCDFM, 031 : ZDNCE, 032 : KFECC, 033 : FDPCC,
 034 : BDQCH, 035 : WIFYC, 036 : WJFBC, 037 : TCKGC, 038 :
 LCLGD, 039 : TCMGE, 040 : TDXGF, 041 : JEGDB, 042 : REHDM,
 043 : LDDGI, 044 : XDEGJ, 045 : SFFKD, 046 : DDGGL, 047 : SFFK,
 048 : TDIGN, 049 : WJFOD, 050 : DDKGP, 051 : GLFGD, 052 :
 FFXDM, 053 : TEZHB, 054 : ZFCEB, 055 : WCGDE, 056 : WJFOD,
 057 : OEGFE, 058 : JFGEF, 059 : OGGHE, 060 : JFIEM, 061 :
 FFJEI, 062 : SJGKE, 063 : NFLEX, 064 : NFREL, 065 : DEMMA, 066 :
 : HFRHO, 067 : FFPFB, 068 : RFAFC, 069 : KDHUF, 070 : KEHBF, 071 :
 : NGCFF, 072 : SGHDF, 073 : XFHEE, 074 : VGFEL, 075 : WGGFJ,
 076 : IFKIH, 077 : OLHIF, 078 : PFMIJ, 079 : KHKKG, 080 :
 GBHLG, 081 : DGCIM, 082 : ZGNGD, 083 : OEHOG, 084 : WGFJP, 085 :
 : WGHOG, 086 : WGHJZ, 087 : XGIJB, 088 : SJICC, 089 : BHDGK, 090 :
 : KLIEG, 091 : ZHFGM, 092 : LHMJG, 093 : NHHMB, 094 : GCILH, 095 :
 : HHDJJ, 096 : KEIKH, 097 : RHLHF, 098 : PHGJM, 099 : HHHJM,
 100 : NHOHI, 101 : KJIFH, 102 : JHGHK, 103 : CLJUH, 104 :
 CMJEH, 105 : XIUKC, 106 : PIBKD, 107 : GCJET, 108 : BTFFD, 109 :
 : OEJGI, 110 : BIHIF, 111 : RIITG, 112 : OHJJI, 113 : VIKIL, 114 :
 : GJLLI, 115 : TIKXM, 116 : FINIL, 117 : HMKO, 118 : BIPJP, 119 :
 LJBKA, 120 : JJRJC, 121 : BJBBD, 122 : HJELC, 123 : CFHJJ, 124 :
 : DJGLE, 125 : NJFJH, 126 : RJGJI, 127 : WJXHO, 128 : JJJJK,
 129 : CLKJJ, 130 : WJKJM, 131 : GWLKL, 132 : SBKMK, 133 :
 LKCLN, 134 : GDKOK, 135 : PKELP, 136 : NJQNF, 137 : SGLCX, 138 :
 : BKBKA, 139 : VKCKI, 140 : FKDKJ, 141 : DKKME, 142 : OLLFX, 143 :
 RKGKM, 144 : BKHLR, 145 : XLEMI, 146 : HLCMJ, 147 : LLDHK,
 148 : OELLL, 149 : DLFMM, 150 : PLGMN,

Temps infini : POKE &260,&c9

Choisir tableau de depart : POKE &8efe,tab-1 (tab compris entr 1 et 150)

Temps infini : Remplacez les octets 3a 78 a2 b7 c8 par 3a 78 a2 b7 c9.

Tableau de depart : Remplacez les octets 00 00 22 74 99 par (tab-1) 00 22 74 99. (tab compris entre 1 et 150).



A SUIVRE...

TIRE du FANZ' EUREKA 4, ATLANTIS 2, AMSTPC3 JANVIER 1993.

ROAD RUNNER: LA BD

Episode 2

R95

RÉSUMÉ: BIP BIP JOUAIT À CECTIK KOMBAT LORSQUE, ASPIRÉ PAR SON CTC, IL SE RETROUVA DANS UN UNIVERS D'AVENTURE ET DE MYSTÈRE...



MA FOI, C'EST VRAI QU'IL EST POSSIBLE QUE...



L'AIMERAI QU'ON RÉPONDE À MES TROIS QUESTIONS: OÙ SUIS-LE? QUI ÊTES VOUS? À QUOI VOUS PENSEZ? ET QUAND EST-CE QU'ON MANGE?



MOI, C'EST VÊT, LUI, C'EST SLYDER. ON PASSE NOTRE TEMPS À SE CHAMAILLER MAIS AU FOND...

TU ES À CATCLAND, ET SLYDER, ET MOI PENSONS À LA PROPHÉTIE...



QUELLE PROPHÉTIE?



UN ÉTRANGER, VENU DU MONDE EXTÉRIEUR, DOIT NOUS DÉLIVRER DES GROBUGS!



Ainsi donc, Boule de Cristal, le voilà, ce fameux étranger qui doit nous détruire... Je dois en avertir le Maître...

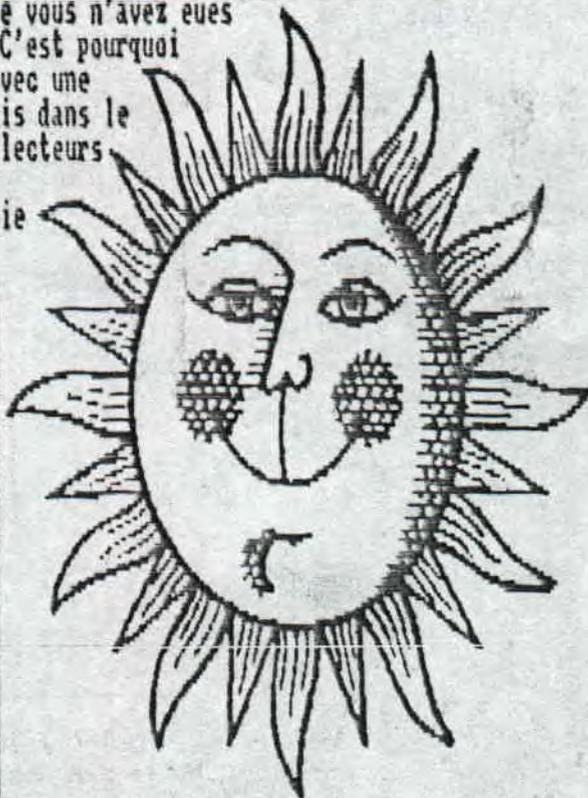


PARIE!

A SUIVRE...

ASTUCES

Coucou! me revolou avec de nouvelles astuces que vous n'avez eues dans le numero 3 de ce super fanz l désolé! 1. C'est pourquoi je vais essayer de me rattrapper cette fois ci avec une majorite de listings comme je vous l'avais promis dans le numero 2 car il y a quant meme une majorite de lecteurs qui n'ont pas de multiface. En route vers le merveilleux pays des vies et de l'energie infinie et des victoires a gogo! C'est parti!!



```
10 'invulnerabilite sur BARBARIAN I (BARB1A)
sur disk
11 MODE 0:BORDER 0:FOR i=0 TO 15: READ a$: IN
K I, VAL("&"a$):NEXT
12 DATA 0,17,19,10,4,d,0,10,6,a,c,18,f,12,3,9
13 MEMORY &16FF :FOR i=&1700 TO &1743:READ a$
:z=VAL("&"a$)
14 POKE i,z:s=s+z:NEXT:IF s(<)4856 THEN PRINT"
et une erreur, une!":END
15 CALL &1700:POKE 27973,0:CALL &6AF2
16 DATA 21,00,c0,16,02,06,20,cd,2e,17,21,00,1
8,16,07,06,2a
17 DATA cd,2e,17,21,f2,6a,16,11,06,1e,cd,2e,1
7,21,00,c0,16
18 DATA 1e,06,20,c3,2e,17,00,00,00,66,c6,07,1
e,00,0e,81,e5
19 DATA df,2b,17,e1,05,c8,24,24,0c,79,fe,8a,2
0,f1,14,18,ec
```

```
10 'invulnerabilite sur BARBARIAN I (BARB2A)
sur disk
11 MODE 0:BORDER 0:FOR i=0 TO 15: READ a$: IN
K I, VAL("&"a$):NEXT
12 DATA 0,17,19,10,4,d,0,10,6,a,c,18,f,12,3,9
13 MEMORY &16FF :FOR i=&1700 TO &1743:READ a$
:z=VAL("&"a$)
14 POKE i,z:s=s+z:NEXT:IF s(<)4856 THEN PRINT"
et une erreur, une!":END
15 CALL &1700:POKE 27756,0:CALL &6AF2
16 DATA 21,00,c0,16,02,06,20,cd,2e,17,21,00,1
8,16,07,06,2a
17 DATA cd,2e,17,21,f2,6a,16,11,06,1e,cd,2e,1
7,21,00,c0,16
18 DATA 1E,06,20,c3,2e,17,00,00,00,66,c6,07,1
e,00,0e,81,e5
19 DATA df,2b,17,e1,05,c8,24,24,0c,79,fe,8a,2
0,f1,14,18,ec
```

```
10 'invulnerabilite sur BARBARIAN I (BARB1B)
sur disk
11 MODE 0:BORDER 0:FOR i=0 TO 15: READ a$: IN
K I, VAL("&"a$):NEXT
12 DATA 0,17,19,10,4,d,0,10,6,a,c,18,f,12,3,9
13 MEMORY &16FF :FOR i=&1700 TO &1743:READ a$
:z=VAL("&"a$)
14 POKE i,z:s=s+z:NEXT:IF s(<)4856 THEN PRINT"
et une erreur, une!":END
15 CALL &1700:POKE 27973,0:CALL &6AF2
16 DATA 21,00,c0,16,02,06,20,cd,2e,17,21,00,1
8,16,07,06,2a
17 DATA cd,2e,17,21,f2,6a,16,16,06,1e,cd,2e,1
7,21,00,c0,16
18 DATA 23,06,20,c3,2e,17,00,00,00,66,c6,07,1
e,00,0e,81,e5
19 DATA df,2b,17,e1,05,c8,24,24,0c,79,fe,8a,2
0,f1,14,18,ec
```

On se retrouve de l'autre cote avec le dernier listing de ce jeu qu'est barbarian plus quelques pokes.

```

10 'invulnerabilite sur BARBARIAN I (BARBZB)
    sur disk
11 MODE 0:BORDER 0:FOR i=0 TO 15: READ a$: IN
    K I, VAL("&"a$):NEXT
12 DATA 0,17,19,10,4,d,0,10,6,a,c,18,f,12,3,9
13 MEMORY &16FF:FOR i=&1700 TO &1743:READ a$:
    z=VAL("&"a$)
14 POKE i,z:s=s+z:NEXT:IF s(>)4856 THEN PRINT"
    et une erreur, une!":END
15 CALL &1700:POKE 27759,0:CALL &6AF2
16 DATA 21,00,c0,16,02,06,20,cd,2e,17,21,00,1
    8,16,07,06,2a
17 DATA cd,2e,17,21,f2,6a,16,16,06,1e,cd,2e,1
    7,21,00,c0,16
18 DATA 23,06,20,c3,2e,17,00,00,00,66,c6,07,1
    e,00,0e,81,e5
19 DATA df,2b,17,e1,05,c8,24,24,0c,79,fe,8a,2
    0,f1,14,18,ec

```



Voilà, je pense que vous n'aurez plus de problèmes avec les 4 parties de ce jeu qu'est BARBARIAN I.

Si vous avez l'oeil, vous avez déjà remarqué que dans ces listings, il n'y a que quelques détails à changer:

- à la ligne 15, juste après POKE
- à la ligne 17, le 11 devient 16
- à la ligne 18, juste après le DATA

ET VOILA, C'EST LE DERNIER POUR BARBARIAN I



Et la série continue avec un super listing pour le célèbre jeu : PAPERBOY.

```

10 ' journaux et vies infinis
11 ' sur paperboy version disquette
12 FOR i=&3C6 TO &3F6: READ a
13 POKE i,a:NEXT:CALL &3C6
14 DATA 33,237,3,17,0,192,6
15 DATA 9,205,119,188,33,0
16 DATA 3,205,131,188,205
17 DATA 122,188,33,227,3,34
18 DATA 125,3,205,0,3,175
19 DATA 50,172,9,50,7,25
20 DATA 195,0,191,101,108
21 DATA 105,116,101,46,98
22 DATA 105,110,0

```

MESSAGE MESSAGE MESSAGE MESSAGE

Ne crains plus rien petit: tonton SLYDER le farfelu est là pour t'aider et tu ne te feras plus tuer, battre car grâce à MOOHA, tu posséderas la puissance absolue et, bientôt la gloire et la richesse grâce à tes grandes victoires qui n'en finiront plus... Non, je te le dis: ne crains plus RIEN!!

Pour terminer cette rubrique, je vais vous donner quelques pokes car les possesseurs de multiface n'ont sûrement pas envie de s'ennuyer à taper ces listings laborieux...

SABOTEUR II	:ENERGIE INFINIE	POKE &960E,0
	TEMPS INFINI	POKE &33FA,0
SALAMANDER	:VIES INFINIES	POKE &2F37,&29
CAULDRON II	:MAGIE INFINIE	POKE &D4C5,&B7
FREDDY HARDEST	:VIES INFINIES	POKE &8AFA,&A7
GRYZOR	:VIES INFINIES	POKE &1526,&A7
ASTERIX	:PLUS FAIM	POKE &2641,0
	VIES INFINIES	POKE &2711,0
BLASTEROID	:CREDITS INFINIS	POKE &2158,0

That's all but on se re trouve dans le numero 5. Ecrivez moi pour me dire dans quel jeu vous butez et peut être que j'aurai la solution à vos ennuis.

MARTIN ARNAUD
 La QUESNELIERE
 50150 BIEVILLE

A++ SLYDER

RETOUR EN ARRIERE... LES STYLES DE VIE

Souvenez vous du numero 2 de ROAD RUNNER aviez vous trouver votre mentalite. si vous etiez plutot materialiste que rigoriste... et bien maintenant vous allez devoir couvrir votre style de vie qui vous ait propre.



LES RECENTRES MATERIALISTES :

Les recentrés matérialistes sont des consommateurs prudents et fidèles qui demandent beaucoup de services et de prise en charge, cautionnés par une publicité familière, chaleureuse, traditionnaliste. La radio et la télévision sont leurs principaux médias : jeux, émission de compagnie et conseils psychologiques ou pratiques, variétés et feuilletons (les feux de l'amour par exemple ou encore DALLAS...).

LES EGOCENTRES :

Les égocentrés, clients enthousiastes du commerce moderne de grande surface, amateurs de publicité spectaculaire, "fans" de look américain et de modes branchées, se retrouvent surtout dans la musique. Les hit parade des périphériques et les radios libres musicales concurrencent la télévision, qui les attire surtout par les films.

LES DECALES :

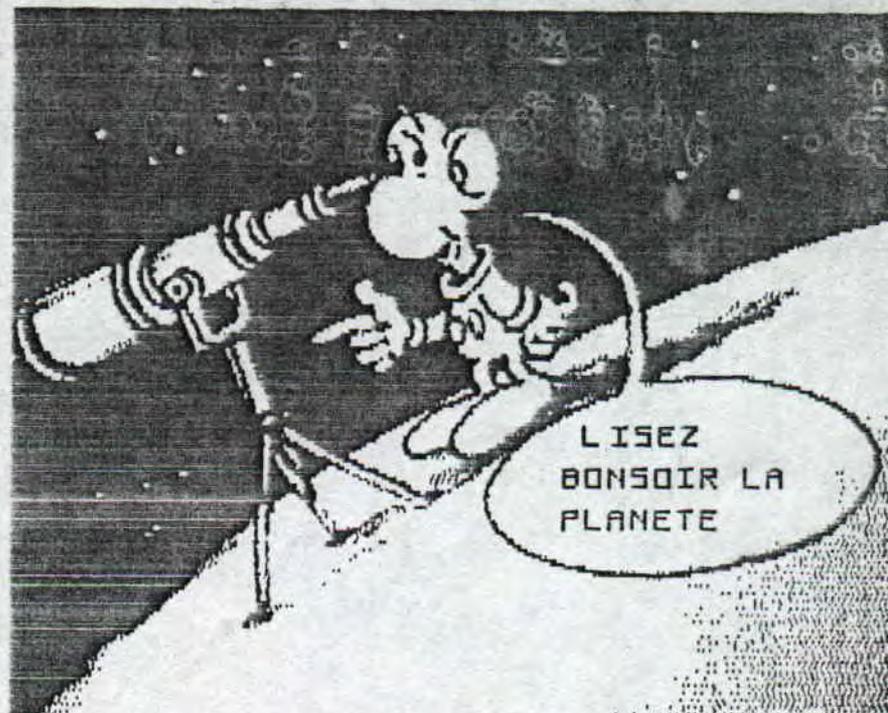
Les décalés ne sont guère de bons téléspectateurs, sauf des cinéclubs, des émissions "ha pening" du rock et de la science fiction; pu bliphobes, ces consommateurs ultra dépensier de mode, d'innovation et de technologies, exigent de la "pub" une créativité galopante... pour se faire pardonner.

LES ACTIVISTES :

Grands lecteurs de presse d'opinion, de news et de quotidiens parisiens, cette minorité activiste regarde moins la TV que la moyenne des Français, et surtout les informations, les débats politiques scientifiques ou culturels. Acheteurs de standing, la publicité est pour eux un instrument économique qu'ils regardent "en professionnels" et qui les touche surtout par son esthétique.

LES RECENTRES RIGORISTES

Consommateurs de haut de gamme, de grandes marques, en petit commerce traditionnel par souci de sécurité, les recentrés rigoristes aiment la publicité sérieuse, décente, rétro, mythique. La TV est pour eux le premier des médias, même s'ils la critiquent facilement.



INTERVIEW of SEB

AFC
BROUDIN Sébastien
4 Bis avenue Gambetta
APPT 30
63600 CLERMONT

PHASER
BROUDIN Sébastien
1 rue Emile Combes
63600 FITZ JAMES

AFC / PHASER

1. ON DEBUTE CETTE INTERVIEW PAR IL VA DE SOIT LES PRESENTATIONS [NOM, PRENOM, SURNOM, AGE...].

Je m'appelle Sébastien Broudin, mon pseudo c'est SEB [bip bip : C'EST BIEN... EUH SEB C'EST BIEN BLAGS] pas très recherché hein ? j'ai 17 ans et je suis en seconde.

2. QUELS SONT LES MEMBRES DE TON FANZ' ?

Les membres de mon fanzine sont :
* moi, moi, moi et moi non, il y a aussi 1 autre membre [la moitié de SPEED TRACKER et la moitié de FAFA ça fait 1 membre non ?? [FAFA est graphiste et SPEED TRACKER je sais toujours pas c'qu'il fait]].

3. QUAND AS TU EU TON CPC ?

J'ai eu mon CPC a noel en 1988.

4. L'HISTOIRE DE PHASER ? DE L'AFC ?

L'histoire de PHASER, ben tout a réellement commencé en février 1992, avant cette date je bidouillais un peu, mais sans plus... puis en février 1992, j'ai acheté un AMSTRAD 100% [alors que j'en n'achetais plus depuis longtemps]... et la j'ai vu une rubrique sur les fanzines, et le seul fanz' sur disc qui y paraissait était CRACK'N' ROM 2, alors j'ai continué de correspondre avec BAUD [le redac'chef de C N R] puis petit a petit, j'ai commencé a programmer [si on peut appeler ça pro

ME VOICI
DANS UNE
SALLE
D'ENTRAIDEMENT
non ! faut pas dire ça, ce
n'est juste qu'une simple
petite interview !



grammer] en basic et au fur et a mesure des routines que j'ai reçu je crée avec 3 copains un fanz' du nom de PHASER qui est né en juin 1992. Voilà pour l'histoire de PHASER...

L'histoire de l'AFC ah, voilà une question qu'elle est bonne. ben voilà, de aout 1993 a septembre 1994 j'ai été assez inactif alors quand j'ai repris mes activités sur CPC, j'ai contacté tous mes anciens correspondants et la avec tristesse j'ai apprit que la plupart d'entre eux avaient quittés la CPC scène? Du coup, moi qui ne voulais pas arreter pour autant cette fantastique machine, j'ai décidé de recenser les fanz' qui étaient toujours vivants... voyant qu'il en restait quand meme un certain nombre [une quinzaine], je me suis dit pourquoi ne pas créer une association les regroupant tous... Alors je me suis dit [et je me répète mais bon...] pourquoi ne pas recréer l'A.F.C ? voilà l'histoire...

5. QUE PENSES TU DES FANZINES EN GENERAL ?

Ce que j'en pense, ben je les aiment tous... les fanzines sont la survie du CPC [avec les démos et freeware biensur

6. TES PROJETS ?

Mes projets sont de participer au plus grand nombre de meetings possible, de créer une "PD LIBRAR2" [j'ai été contacté par ODIESOFT qui m'a demandé si j'acceptais de distribuer en France les jeux qu'il produit [MEGABLASTERS...]. De participer davantage a l'AFC MAG, de terminer PHASER, de réaliser des rubriques pour DRACULA FANZ', de produire une DEMO pour MORTEL [car j'en suis membre depuis peu...] ou je crois que pour le moment ce sera tout...

7. TON AVIS SUR L'AVENIR DU CPC ? COMPTES TU RESTER LONGTEMPS SUR LA SCENE ?

Ce que je pense de l'avenir du CPC... Je pense que le CPC en France a subi une mauvaise période. Il a perdu beaucoup de monde très important... Je pense que c'était une réaction en chaîne depuis la fin de LOGON SYSTEM. Mais a présent je ne peux rien affirmer, le CPC pour le moment a repris un peu "du poil de la bête" mais est-ce que cela va continuer ? Je ne sais pas, tout bascule si vite... par contre pour moi, je ferais tout mon possible afin de le faire survivre le + longtemps possible. Je compte bien rester sur la scène le plus longtemps. J'arrêterais le CPC quand je ne serais + que tout seul...

AAAAAAAH... PUTAIN DE
PUTAIN DE PUTAIN DE
PUTAIN DE PUTAIN!



8. QUEL MATERIEL UTILISES TU ? ES TU POSSESSEUR D'UNE AUTRE BECANE ?

Alors j'utilise mon CPC 6128 [old generation, CRIC 1], 1 scanner dart [tres rarement...] surtout des routines assembleur et des utilitaires tel que OCP, DAMS, MAXAM, SOUNDTRACKER, PROVERSCAN etc...

9. QUE REPRESENTE A TES YEUX L' AFC ?

L' AFC représente pour moi une association qui a le mérite d'exister. Ce que je veux dire c'est que [a mon avis] sa recreation était necessaire non pas pour la frime ou je ne sais quoi, mais tout simplement pour les contacts c'est a dire que grace a cette association, beaucoup de personne entre en contact avec d'autre personne, elle est aussi destiner a informer les membres des nouveautés, des "déchets" de fanzines, bref je pense qu'elle n'est pas inutile...

10. TOP 5 JEUX, UTILS, DEMOS, FANZ' DISC, FANZ' PAPIER ?

Fanz' disc : DEMONIAK 4, THE ADDAMS FANZ 2, MAD MAG 2
DRACULA FANZ 4, NEW ARCADE 5
Fanz' papier : QUASAR CPC 7, ROAD RUNNER 3, CPC QUEST
2, BABA FANZ 3, EUROSTRAD 5
Jeux : RICK DANGEROUS, SHUFFLE PUCK CAFE, MEGABLASTER
GRYZOR, IKARI WARRIORS
Demos : VOYAGE 93, POWER SYSTEM MEGADemo, MADNESS DEMO
S&KH, SYNERGY
Utils : OCP ART STUDIO, PROVERSCAN, DAMS, SOUNDTRACKER
CATEDIT

11. PLUSIEURS MEETINGS SONT ORGANISES CET ETE, PENSES TU Y PARTICIPER ? SI OUI AUXQUELS ?

Il y a le "ZE MEETING" en Juillet je ne pourrais pas y participer, et j'en suis désolé...
Le BUGS MEETING 3 en Aout, je pense y participer.
Le BABA FANZ' MEETING en Aout, je ne sais pas.
Le BORDELIX 4, je pense y participer.

12. TES LOISIRS MIS A PART LE CPC ?

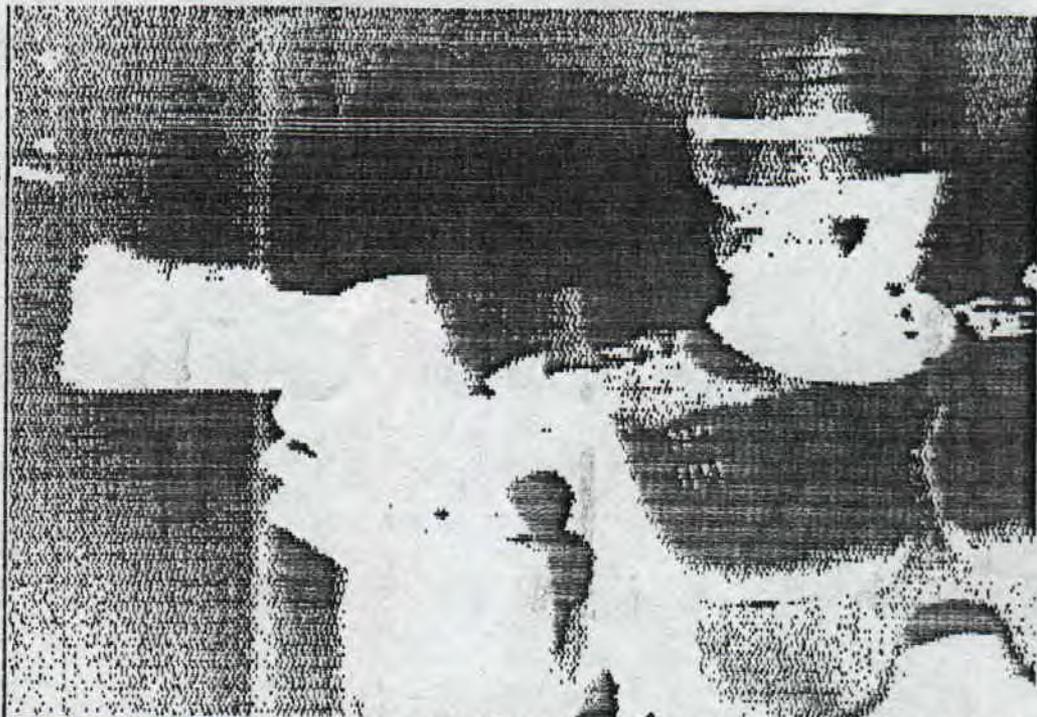
Ecouter de la musique, aller au cinéma, sortir, par contre je déteste aller en boite de nuit....

13. TON COUP DE COEUR ?

??? SUR CPC OU PAS ??? si c'est sur le CPC il s'agit de la démo SYNERGY c'était la première démo que j'ai reçu

14. TON COUP DE GUEULE ?

Sur CPC c'est contre les gars qui s'amuse a garder les disquettes.
La poste qui délire avec le courrier.
La techno.
Les démomakers et fanzmakers qui attrapent la grosse tete.



15. QUE LIS TU COMME MAGAZINES ? TES EMISSIONS PREFEREES A LA TV ? QUEL EST LE DERNIER FILM QUE TU ES VU AU CINEMA ? TES CRITIQUES A PROPOS DE CE DERNIER ?

Les magazines que je lis sont :
L'AFFICHE, THE SOURCE, l'avant ACPC1
Mes émissions préférées sont :
YO! MTV RAP'S, N' OUBLIEZ PAS VOTRE BROSSE A DENT
Mon dernier film vu au cinéma :
STARGATE [je crois], mais il m'a déçu car quand on vois les extraits, et ben on a vu le film !

16. DEPUIS QUAND PROGRAMMES TU SUR CPC ?

Depuis 1992 en BASIC, depuis peu en ASSEMBLEUR.

17. TES GOUTS MUSICAUX ?

J'écoute du RAP uniquement.

18. TES GOUTS GASTRONOMIQUES ?

J'aime tout sauf : le foie et la ratatouille.

19. PHASER FASCINE COMBIEN DE LECTEURS ?

Le plus de lecteurs que j'ai eu pour PHASER c'était a la sortie du numéro 1 je crois, a l'époque je distribuais mon fanz' et le C.C.C. le distribuait aussi et en tout il a été distribué environ 351 fois...

20. JE TE LAISSE LE MOT DE LA FIN... ATCHAO SEB !

Ben je te remercie de cette interview, je remercie tous les fanzines et tous les groupes de demomakers qui sont encore sur CPC, tous les membres A.F.C. ainsi que tous mes contacts et plus particulièrement : DRACULA, EPSILON, CRACKY, RAMLAID, CHANY, NICKY ONE, SPHYNX, SONIC 3, J/S ET E/J et biensur TOM POUCE et tous le MEMBRES de l' AFC MAG!

BIPBIP!



Le Mot de LA FIN

Sortez vos mouchoirs car c'est sur cette dernière page que l'on va se quitter pour se retrouver vers MI AOÛT, DEBUT SEPTEMBRE pour un 5ème épisode. 48 pages bien garnies, CA c'est un fanz' qu'il est bien ! J'espère que ce 4ème volet vous aura plus comme pour le 3ème qui a été très bien apprécié par bon nombre d'entre vous. Sur ce chers LECTEURS je vous dis A +++

BIP BIP

et que VIVE LE CPC !!!

Page (34)



SUR CE JE VOUS DIS... A BIENTOOOT