

# Roadrunner

le fanzine

NUMERO 5



Roadrunner

le fanzine

Roadrunner

Roadrunner

# EDITORIAL . . .

BIJOUR TOUT LE MONDE ET BIENVENUE DANS L'ENORME NUMERO #5 DE ROAD RUNNER !!! qui sans ne vanter sera ZE BEST de l'anne 1995 !!! Ce n'est pas 66 pages de remplissages oh que non ! J'aurais pu tres bien rajoute encore rajoute plusieurs articles mais je vous les reserve pour le prochain numero. Et puis cela n'aurait plus etait un fanzine que vous auriez eu entre les mains mais une ENCYCLOPEDIE !!!

Comme d'hab' un GRAND merci a GREGS pour avoir tire plusieurs exemplaires de ce numero (quel courage et quel homme !).

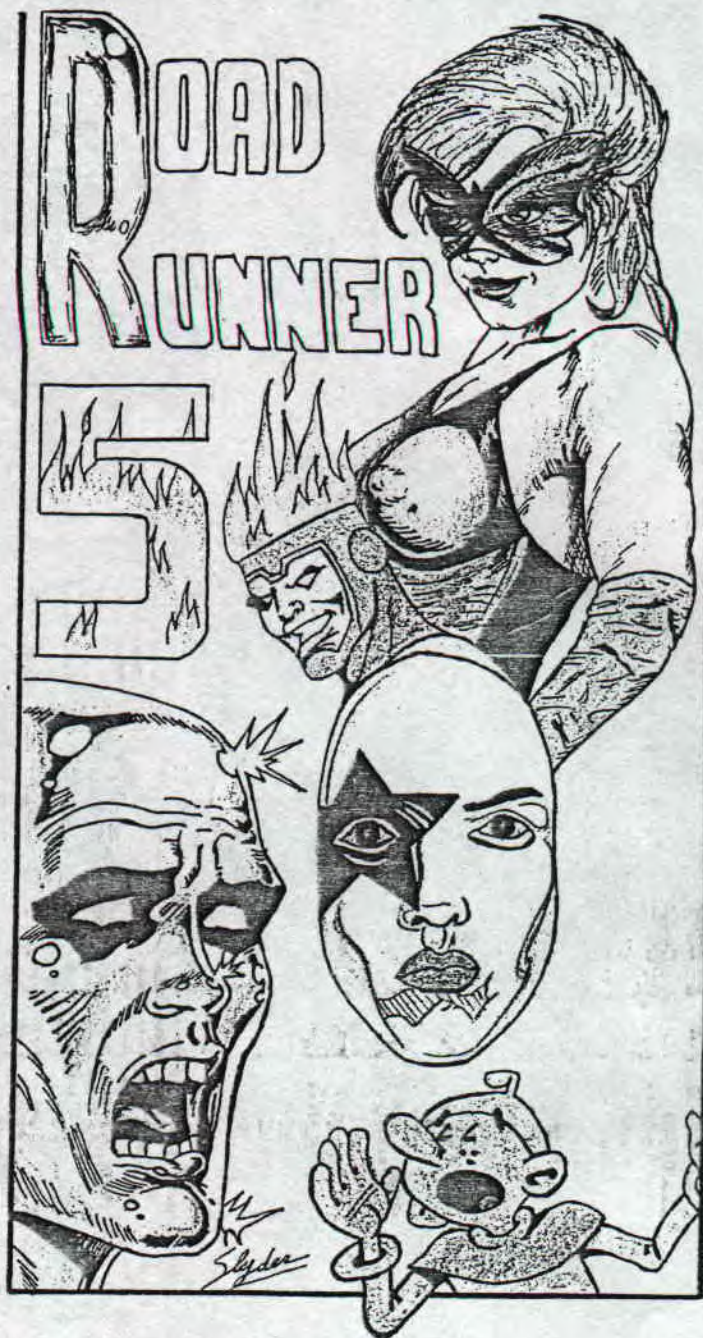
Chouette le graph qui illustre cette page n'est-ce pas ?... c'est SLYDER lui-meme qui l'a dessine.

Du fait, vous aurez beau chercher, vous ne trouverez pas le compte rendu du SONDAGE ROAD RUNNER d'une part parce que j'attends d'avoir plus de reponses et d'autre part je devais imperativement boucler ce numero fin AOUT !!! donc c'est fait puisqu'on est le 30 Aout 1995 et ROAD RUNNER #5 est pres pour aller se faire photocopier.

Je m'excuse aupres de TOM POUCE pour lui dire que la PUB sur le CLUB EUROSTRAD paraitra seulement dans le numero #6 (encore desole).

Vous trouverez dans ce numero des articles plus qu'interessants et delirants de TOM POUCE, ATC, GREG, E/J et TONY et pis toute la clique de ROAD RUNNER (ROM, SLYDER, VET et MOI).

Sur ce je vous laisse et vous souhaite une bonne et agreable LECTURE !!! ATCHAO BIPBIP...



NUMERO #5 COMMENCER LE DEBUT  
JUN , ACHEVER FIN  
AOUT . . . BIPBIP

# LE SOMMAIRE . . .

UN VRAI SOMMAIRE !!!

PAGE 01 : PRESENTATION DU BIG NUMBER !!!

PAGE 02 : VOUS VENEZ DE LA LIRE, C'ETAIT L'EDITO...

PAGE 03 : AH AH AH VOUS M'PRENEZ POUR UN CON !

PAGE 04 : LA SUITE DE LA BD DE ROAD RUNNER...

PAGE 05 : LA SUITE ET FIN DE LA BD D'EDIKA !!!

PAGE 06 : QUELQUES AUTEURS DE MANGAS

PAGE 07 : MANGAS, LA SUITE...

PAGE 08 : EMBARVILLE A LA REDAC' IV

PAGE 09 : DIGITAL DREAM page 01

PAGE 10 : DIGITAL DREAM page 02

PAGE 11 : DIGITAL DREAM page 03

PAGE 12 : DIGITAL DREAM page 04

PAGE 13 : LES PLACARD DE DOROTHEE (titre de MACROSS NEWS)

PAGE 14 : FANZINES (BETTER THAN LIFE, DRACULA FANZ #4)

PAGE 15 : FANZINES (BABA FANZ #4, MEGAFANZ NEWSPAPER #6)

PAGE 16 : FANZINES (EUROSTRAAD #6)

PAGE 17 : FANZINES (DONUT MAG, GHUL'S FANZ #3)

PAGE 18 : HISTOIRE D'EN AIRE...

PAGE 19 : JEUX (LEMMINGS)

PAGE 20 : JEUX (CRAZY CARS 3)

PAGE 21 : JEUX (SPACE CRUSADE)

PAGE 22 : INTERVIEW DE DAPHNE & TARGHAN

PAGE 23 : INTERVIEW SUITE & FIN

PAGE 24 : INITIATION A L'ASSEMBLEUR...

PAGE 25 : JEUX, SLIDE

PAGE 26 : IN THE PAST (FANZINES)

PAGE 27 : SOLOMON'S KEY 3...

PAGE 28 : LES ZOTRES ZINES !

PAGE 29 : CATALOGUE KASE NO FANTASIA...

PAGE 30 : CATALOGUE...

PAGE 31 : AVENTURE DE PINPIN par M01 (80)

PAGE 32 : PINPIN page 02

PAGE 33 : PINPIN page 03

PAGE 34 : PINPIN page 04

PAGE 35 : PINPIN page 05

PAGE 36 : PINPIN page 06

PAGE 37 : JEUX (BOMB JACK, CAULDRON)

PAGE 38 : INTERVIEW DE SONIC 3 & CANON

PAGE 39 : INTERVIEW SUITE ET FIN, PETITES ANNONCES

PAGE 40 : QUELQUES ASTUCES...

PAGE 41 : INTERVIEW CRACKY

PAGE 42 : INTERVIEW SUITE ET FIN !

PAGE 43 : CONTACTS...

PAGE 44 : MATKS, GEOMETRIE

PAGE 45 : MATKS, GEOMETRIE

PAGE 46 : TOUS A VOS CLAVIER

PAGE 47 : TOUS A VOS CLAVIER

PAGE 48 : TOUS A VOS CLAVIER

PAGE 49 : L'ENFER DU JEU !!!

PAGE 50 : POUR EN SAVOIR PLUS SUR... BIPBIP

PAGE 51 : POUR EN SAVOIR PLUS SUR... ROM

PAGE 52 : POUR EN SAVOIR PLUS SUR... SLYDER

PAGE 53 : POUR EN SAVOIR PLUS SUR... VET

PAGE 54 : LES INVENTEURS

PAGE 55 : L'ESPERANTO...

PAGE 56 : AFC, ACTUS

PAGE 57 : ACTUS...

PAGE 58 : BABA FANZ MEETING #1

PAGE 59 : BOADELIX MEETING #4

PAGE 60 : BOADELIX MEETING #4

PAGE 61 : BOADELIX MEETING #4

PAGE 62 : DRACULA versus EPSILON

PAGE 63 : SUPER ORDINAIRE (80 toujours de M01) !!!

PAGE 64 : SUPER ORDINAIRE page 02

PAGE 65 : TOP ROAD RUNNER

PAGE 66 : snif snif PAGE DE FIN !

ROAD RUNNER: LA BD Episode 3 R-795-

BIP BIP, JOUANT A CELTIC COMBAT, A ÉTÉ ASPIRÉ PAR SON CPC. IL ARRIVE DANS UN MONDE MÉDIEVAL OÙ IL RENCONTRE VET ET SLYDER QUI L'INFORMENT D'UNE PROPHÉTIE PRESENTANT BIP BIP COMME UN LIBÉRATEUR.



QU'EST-CE QU'ON VA FAIRE DANS CETTE VILLE?

RENCONTRER LE GRAND PRÊTRE... IL NOUS DIRA SI C'EST TOI QUE L'ON ATTENDAIT TOUS!

IGNORANT QU'ILS SONT DÉJÀ REPÉRÉS PAR LES GROBUGS, NOS AMIS PROGRESSENT VERS LA CAPITALE: ZOO



C'EST QUI CETTE TENUE!

BEN, QUOI! ON EST EN ÉTÉ!



ET SI C'EST PAS MOI?

LE DERNIER ON LUI A COUPÉ LA TÊTE POUR USURPATION D'IDENTITÉ!



GLUP!



EUH, DITES... ET SI FINALEMENT ON N'Y ALLAIT PAS... J'VOUS DIT SALUT, J'RENTRÉ CHEZ MOI ET TOUT LE MONDE EST CONTENT!



JE NE CROIS PAS!



L'ARMÉE DES GROBUGS!



Y'EN A UN QUI S'ENFUIT!

LAISSER, ON NE LE RATTRAPERA PLUS!

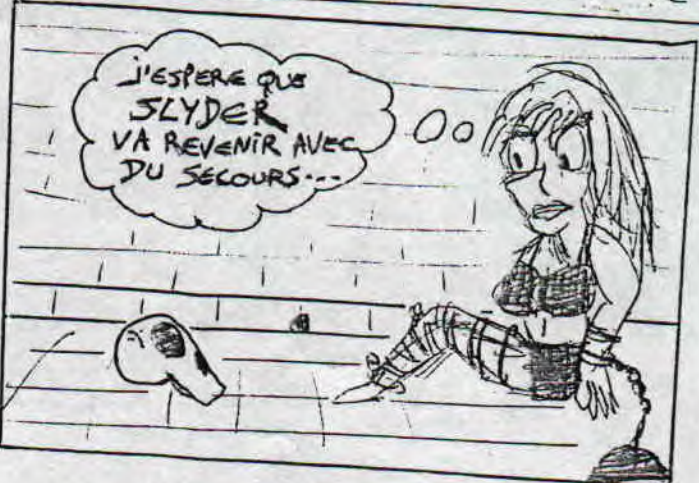
C'EST LUI QUI DOVRAIT S'APPELER BIP BIP!

POOM!



C'EST PAS MAL D'AVOIR ÉTÉ CAPTURÉ, SA Prouve QUE C'EST MOI L'ENVOYÉ!...

ET ÇA TE DONNE QUOI? MAINTENANT, C'EST LES GROBUGS QUI VONT TE COUPER LA TÊTE!



J'ESPÈRE QUE SLYDER VA REVENIR AVEC DU SECOURS...

A suivre...

# QUELQUES AUTEURS DE MANGAS...



## RAINBOW SOFTWARE

Vous souvenez vous du logiciel CPC TOOLS DELUXE dont nous avons fait la pub dans un des numéros de ROAD RUNNER ? le prix du SOFT s'élevé a 350F et il n'est plus qu'a 220F pour les 3", 210F les 3"1/2 & 200F les 5"1/4. A un tel prix je ne saurais que vous recommandé de leur commander... je vous rappelle donc leur adresse :

**RAINBOW SOFTWARE**  
 M.RUZICKA Daniel  
 12, rue du Professeur  
 Calmette  
 60180 Nogent / Oise

le rédac'chef

PUB GRATUITE

### MANGAS SUR CPC

Signalons pour les fans de mangas les slide-shows suivants sur Cpc:

- GENERATION MANGA (X)
- JAPANESE GIRLS
- ULYSSE 31
- VIDEO GIRL AI
- UN COLLEGE FOU FOU FOU
- JAPANIM (dans Fanz'y 4)
- PRETTY GIRLS
- CAT'S EYES
- Plusieurs digits provenant de City-Hunter se trouvent dans SCRIBANK.
- UN COLLEGE PREHISTORIQUE
- ... et surement de nombreux autres. En jeu, y'a que COBRA a ma connaissance (a ne pas confondre avec STALLONE:COBRA)

Tiens, si on faisait un petit tour du cote des mangas ! Et oui, les mangas envahissent peu a peu la France, surtout grace (ou a cause de) la generation ayant grandi avec dragon Ball et Sailor Moon. Ici, c'était plutôt Casimir et rue Sesame, alors cote manga, je suis pas absolument fan. Par contre, comme j'adore la BD, je dois parfois reconnaître que du cote japonais, j'a aussi d'excellents auteurs. En voici quelques uns:

**TATSUMI:** Un des tous premiers, pas du tout connu mais on peut trouver l'excellent HIROSHIMA dans la collection "ARTEFAC" (Collec de BD qui est specialisee dans les auteurs étrangers). La encore, c'est du Noir et Blanc. Le style de dessin est beaucoup plus comique que les deux precedents et se rapproche des dessins animés de chez dorotee. Les histoires, quand a elles, sont cruellement dramatiques...

**ORION** (sortis dans la meme collection qu'AKIRA) et DOMINION. Shirow associe la S-F dans un univers hyper-robotise a la magie. Le dessin est hyper precis, mais devient des fois complètement loufoque dans les passages comiques. C'est encore en Noir et Blanc.

Bon, bin, ce court aperçu (qui n'était pas si court, finalement!) s'acheve, la suite la prochaine fois. Comme illustration, un dessin de U-JIN, specialise dans les illustrations erotiques soft.

**YATOMO:** Lui, c'est Akira, les 13 tomes. Rien de plus a dire, chef d'oeuvre. (Si vous avez vu le film mais pas lu la BD, sachez que celle-ci est nettement mieux que le film).

**TAKASHI:** Vous connaissez sans doute Ranma 1/2, le dessin anime ? Il est adapte du manga dessiné par Rumiko Takashi (c'est une femme, comme son nom nous l'indique si clairement, a nous, petits occidentaux). Beaucoup moins cul-cul que l'adaptation TV, le manga est franchement delirant, alliant humour debile, combats (c'est les passages les plus chiants), et erotisme/sentiments. Terminons notre tour d'horizon par...

**KATSURA:** Auteur de VIDEO GIRL II, un manga arrive depuis peu en France et qui commence a avoir ses adeptes (dont moi). La se presente sous forme de petits bouquins Noir et Blanc de plus de 200 pages chacuns, les 6 premiers tomes sont sortis et si on se fie a l'edition japonaise, il devrait y en avoir encore autant. VIDEO GIRL allie sensiments, SF et un brin d'erotisme. Very good.

**SHIROW:** Un des plus grands mangakas (auteur de manga). En plus, c'est le dernier auteur a la mode chez les fans de

### ROM

#### GREETINGS TO :

- GREG, TOM POUCE, TO NY, OFFSET, ZACK, E/J
- ELIOT, DANIEL, R, NICKY, GREG, BABAR, SEVERINE & RICHARD, SEB
- ATC, CHANY, BEAST, GENE, STARCOS, MICK'RO, CRACKY, M&C, ZIK, ANTOINE, DRACULA, EP
- SILON, RAZOR, ORPHEE
- SONIC 3 et pis les autres... BIPBIP



PAGE 06  
 EST CE LUI EN HAUT DE LA  
 LE Dessin DE U-JIN

# ... QUELQUES AUTEURS DE MANGAS

## U-JIN: ANGEL tome 1

Après nous avoir offert la version française du splendide manga "Video Girl Ai", les éditions Tonkam proposent la version française de Angel, manga du célèbre dessinateur pour adulte U-JIN. Première remarque, quand à la réalisation: les éditeurs ont décidé de garder le sens de lecture japonais (ce qui n'avait pas été fait pour Video Girl). Pour ceux qui, comme moi, ne lisent les mangas qu'en français, il faut un temps d'adaptation (ça se lit de droite à gauche, de haut en bas et de la dernière page à la première).

L'éditeur a aussi choisi d'intégrer au livre quelques stéréogrammes. Vous savez: ces nouvelles images en 3D qu'on aperçoit en regardant plus loin. L'idée n'est pas mauvaise mais je formulerai deux critiques: Les stéréogrammes en noir et blanc sont moches, de plus il aurait mieux fallu les regrouper en fin de volume, ou au début, mais pas couper l'histoire avec ces trucs!

Pendant qu'on est à l'histoire, resu-  
mons: A l'âge de 5 ans, Kukose (un garçon) a sauvé bien malgré lui la vie de Shikuza (une fillette). Puis Shikuza a déménagé. Treize ans plus tard, la fillette est devenue une splendide jeune fille et veut rejoindre Kukose, qui entre temps est devenu un véritable obsédé sexuel. Ajoutez à cela que l'action se déroule dans un lycée japonais, et que Kukose est le clown maladroit de service alors que Shikuza, qui sait se battre, devient chef de clan, et vous aurez la trame de l'histoire.

Le dessin est conforme au style nippon traditionnel. Réaliste en lignes claires, avec parfois déformation des visages quand Kukose est particulièrement cretin. Le dessin de U-Jin ne semble pas du tout souffrir du mode de reproduction et les trames sont en général bien employées. Seul regret: l'histoire qui s'embrouille très vite, et le sens de lecture qui gênera les lecteurs non-habités, dont moi.

ROM

ANGEL TOME 1: NOIR ET BLANC: 198 PAGES+8 PAGES DE PUBS  
FORMAT POCHÉ - 45 FRANCS (C'EST CHER!!!) TOME 2 À PARAÎTRE.  
ÉGALEMENT DISPONIBLE EN FRANÇAIS: "U-JEUNE": RECUEIL  
D'ILLUSTRATIONS DE U-JIN EN COULEUR (MÊME ÉDITEUR)  
ANGEL EXISTE ÉGALEMENT EN SLIDE-SHOW DIGITAL DREAM.

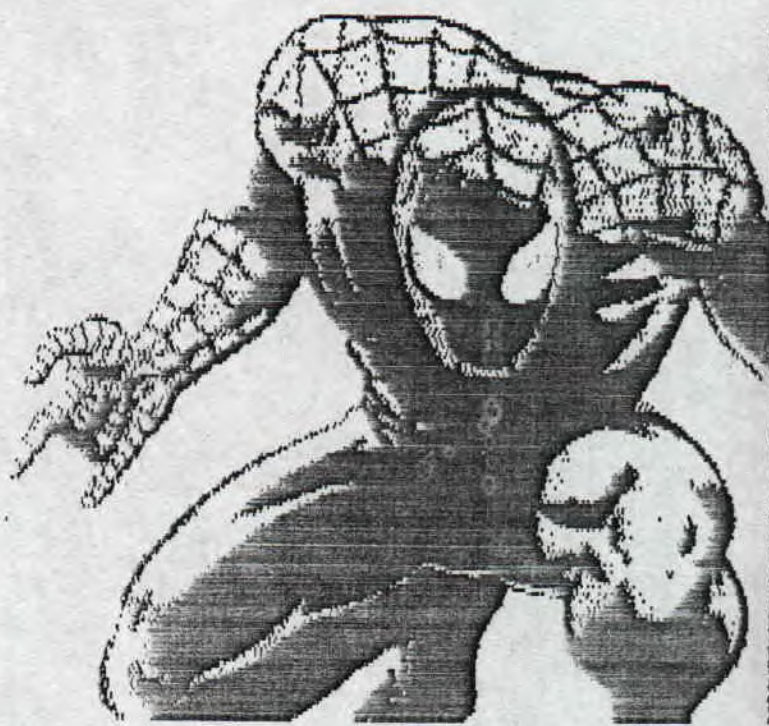


# EMBROUILLE A LA REDAC IV...

La reunion des anciens fans d'Airwolf allait commencer. Nous nous doutions qu'AIROWOLF ne serait pas le seul sujet de discussion puisque deja quelques demos tournaient sur un vieux Cpc. J'appris ainsi que dans DREAM 4, de CHANY, il y avait un cheatmode, et au cheatmode (et oui ça devient une vraie obsession!). La reunion terminée, ils nous relacherent sans aucun problemes. Je rentrais donc a la redac avec Bip bip lorsque nous croisames un Slyder dechainé qui sautait dans tous les sens sans que nous ne sachions pourquoi. Au bout d'un moment, Bip bip s'aperçu qu'il avait son walkman sur les oreilles, avec Kiss alive 3 dedans (et la, il faut une super bonne vue pour lire les titres des cassettes alors qu'elles sont encore dans le walkman de Slyder !)

Rassurés sur l'état mental de notre collaborateur, nous reprenions (encore!) le chemin de la redac quand soudain apparut un monstrueux PAC MAN.

A SUIVRE ROM.



CA SENT PAS UN PEU L'EMBROUILLE TOUT CA !!!

Regardez bien cette digit...



... car elle n'est pas dans le plus gros show jamais produit sur Cpc:

**Ranma 1/2**  
1 disk / 115 digits par  
**DIGITAL**  
*Dream*

# ... EMBROUILLE A LA REDAC IV

# DIGITAL DREAM . . .



Voici tous les utilitaires jusque là édités par DIGITAL DREAM et disponibles, ou en projet, en FREEMWARE :

## I - VIDIPACK :

Une compil de 3 utilitaires pour les possesseurs de lecteur Vidi (ou compatible, si ça existe) :

### 1. VROOM 1.2 :

- Un utilitaire fourre-tout. Il permet bien sûr de saisir une image en n'importe quel mode en faisant varier les coordonnées de l'écran, le contraste, le lumière (jusque la rien de bien nouveau).

- Il permet de réaliser des animations en saisissant jusqu'à 5 écrans à la suite (durée totale : environ 2 secondes) en mode 1 ou 2. Ça c'est une nouveauté pour les CPC disposant de 128 Ko de RAM (VROOM reconnaît les extensions Dk'tronick, pour les autres, je sais pas). La démo CAR-ANIM en est un exemple.

- Il permet de réaliser des mini-digits (écran réduit à 25 %). Vous pouvez zyeuter le VANESSA PARADIS SMALL SHOW pour avoir un exemple.

- Intérêt majeur : il permet de sauvegarder les écrans attrapés sous deux formats : le format "classique" (17 Ko) et le format IMAGIC (écrans compactés) utilisé pour les shows DIGITAL DREAM.

- VROOM possède une longue notice incorporée.

### 2. OXFORD GRAB :

- Ce petit utilitaire vous permet de digitaliser des écrans en mode 2 (en faisant varier la brillance) et de les sauvegarder directement en format DR d'OXFORD PAO.

### 3. OVERSCAN pour VIDÉO :

- Cet utilitaire vous permet de saisir des écrans en mode 1, sur une hauteur supérieure à celle de l'écran "normal" du CPC. Puis cet écran est sauvegardé sous un format compatible avec l'OVERSCAN UTILITY SYSTEM 2.0 du génial Epsilon. Les Shows "GIRLS" et "BRATS" sont des exemples de l'utilisation de cet utilitaire.

## II - TEXTWRITTER 1.2 pour OXFORD PAO :

- TEXTWRITTER vous permet de saisir vos textes et les aligner en superbes colonnes (ce que ne permet pas OXFORD PAO, tout au moins la version 4.7). Puis les sauvegarder au format DR.

- Cette nouvelle version permet d'utiliser les fontes d'OCF ART STUDIO pour taper vos textes.

## III - LIST LANGUAGE CREATOR :

- La version 3 de ce mini-langage générateur de fichiers ASCII. Une notice détaillée a été intégrée. Spécialisé dans les listes à une dimension, il est très simple d'emploi.

## IV - MEGAFILE :

- Déjà disponible, la préview "qui marche", MEGAFILE est un gestionnaire de fichiers, voici ses principales caractéristiques :

\* Fichiers à 2 dimensions.  
\* Nombre de colonne illimité.  
\* Fonction "Import" permet d'importer des fichiers de Romson 3, LIST LANGUAGE CREATOR 3, LOGITEC et la majorité des fichiers ASCII.

\* Possibilité d'ajouter des colonnes sur des fichiers déjà existants.

\* Accès au basic SANS QUITTER MEGAFILE.

\* Reconnait les formats listes, colonne...

\* Toutes les fonctions "classiques" : Ajout, Modifie, Supprime,...

\* Recherche par dénominateur minimum.

\* Toutes les fonctions Amdos, dont la fonction USER disponible pour les users de 0 à 200 (fichiers invisibles même pour Discology).

\* Compatible tous CPC, même 464 et 664 sans extension mémoire.

TOUT ÇA N'EST QU'UNE PREVIEW ??? Et oui, car le tri est très très lent. Heureusement, des anciens de mat'sup actuellement en license math/info bossent pour DIGITAL DREAM sur un algorithme de tri... On attend donc celui-ci pour diffuser la version DEFINITIVE.

## V - COMPTE + :

- Gestion personnelle très simple d'emploi. C'est son principal intérêt.

## VI - ROMSON 3 :

- Permet de créer des musiques et leur loader BASIC sans aucune connaissance en informatique.

## VII - INSTROM :

- Orgue sur CPC. Utilise des notes digitalisées à partir d'un orgue d'église. Compatible tous CPC.

## VIII - AMSPLAN :

- AMSPLAN permet de réaliser des plans au demi-millimètre près sur une DMP.

- AMSPLAN 500 est une version permettant de réaliser des plans un peu plus complexes.

- Ces deux versions étant très peu conviviales, une troisième est en préparation.

## IX - PROJET :

- PAGECLIP : Un logiciel de PAO limité mais fonctionnant sur CPC n'ayant que 64 Ko de mémoire.

- Et bien sûr des tonnes de SLIDES SHOWS !!!



# DIGITAL DREAM . . .

Parlons maintenant un peu SLIDES SHOWS ou plutôt regarder quelques aperçus que vous offre la production DIGITAL DREAM. Bien évidemment il n'y a pas dans ce numéro toutes les productions du grand maître en la matière : ROM . Ce serait trop long !!! allez ouvrez GRAND vos yeux . . .

Ah une dernière petite chose, n'hésitez pas à envoyer vos disques et timbres pour le retour à ROM, il se fera un plaisir de les remplir. LANGLOIS Romain / 22 rue d'Anvers / 76000 ROUEN

## OMAHA 2 : show X

BIPBI



## APPLE SEED : le manga



# DIGITAL DREAM . . .



LES GUIGNOLS : LES PRESIDENTIELLES 1995 ——— ↑

↓ ——— ROMANTIS

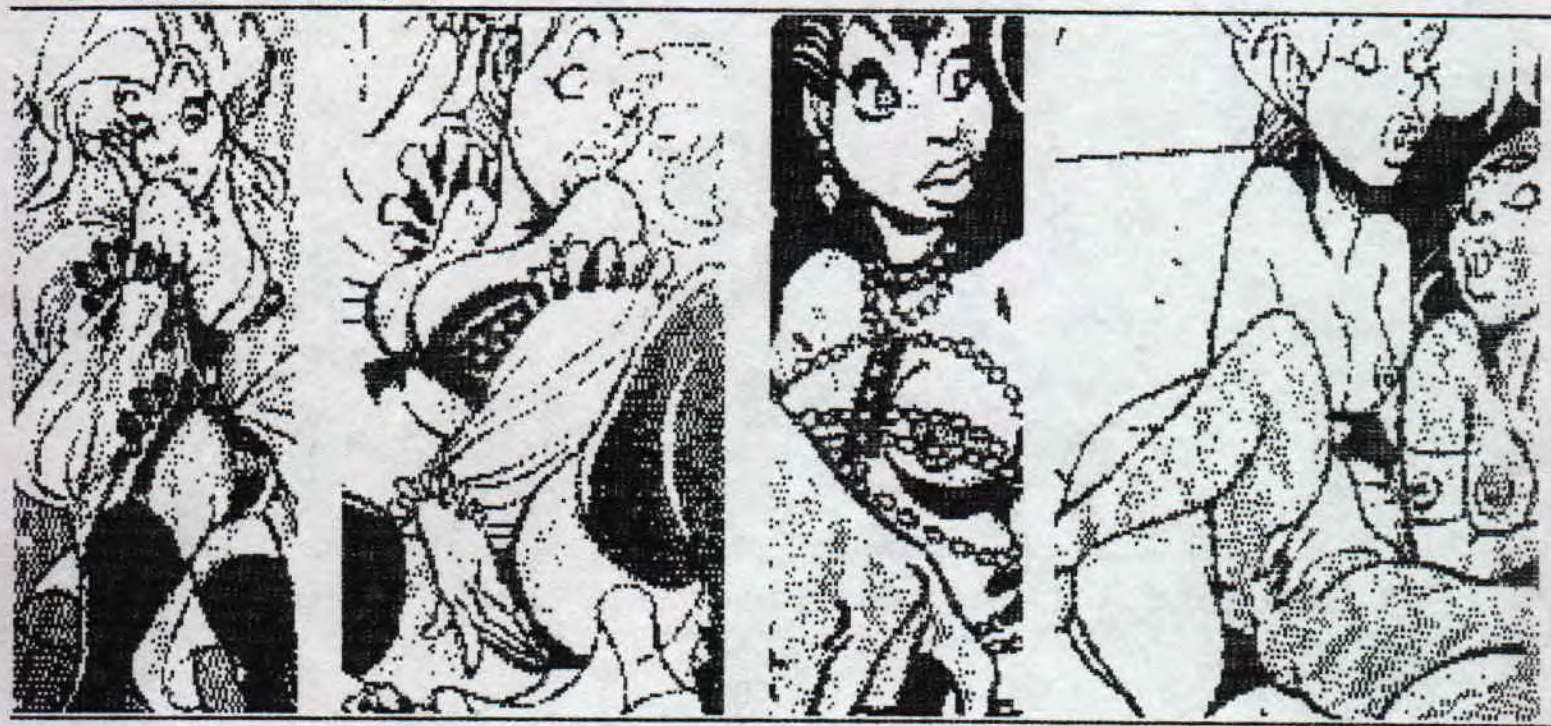


GREETINGS FROM BIPBIP TO ROM, SLYDER, VET, TOM FOUCE, ATC, NAVI, THE FAMOUS AL

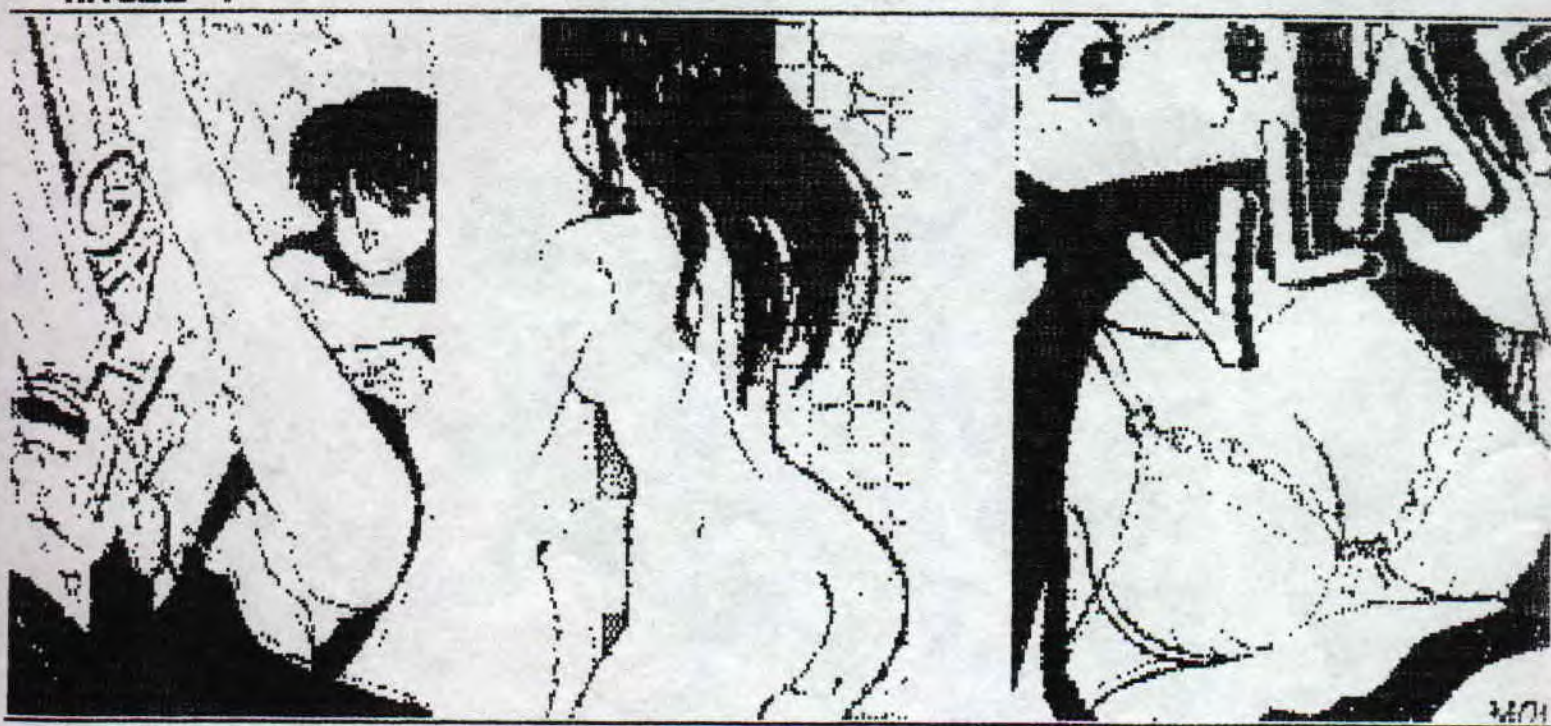
. . . DIGITAL DREAM

# DIGITAL DREAM . . .

COSMOS MILADY :



ANGEL :



FIN . . .

. . . DIGITAL DREAM

## DE QUOI VOUS FAIRE BAVER !

Vous savez certainement que les placards de TF1 vidéo et d'AB vidéo sont bourrés de films, d'oavs et de séries TV...

En voici donc une liste à vous déguster du peu de nouveautés de cette année :

— Le film de MACROSS : « Ai oboete imasu ka » est déjà doublé et n'attend que sa distribution.



— Le film de CITY HUNTER : « Ai to shukumei no magnum » a été acheté mais hélas ses acquéreurs n'ont pas encore réclamé la bande sonore pour un éventuel doublage !

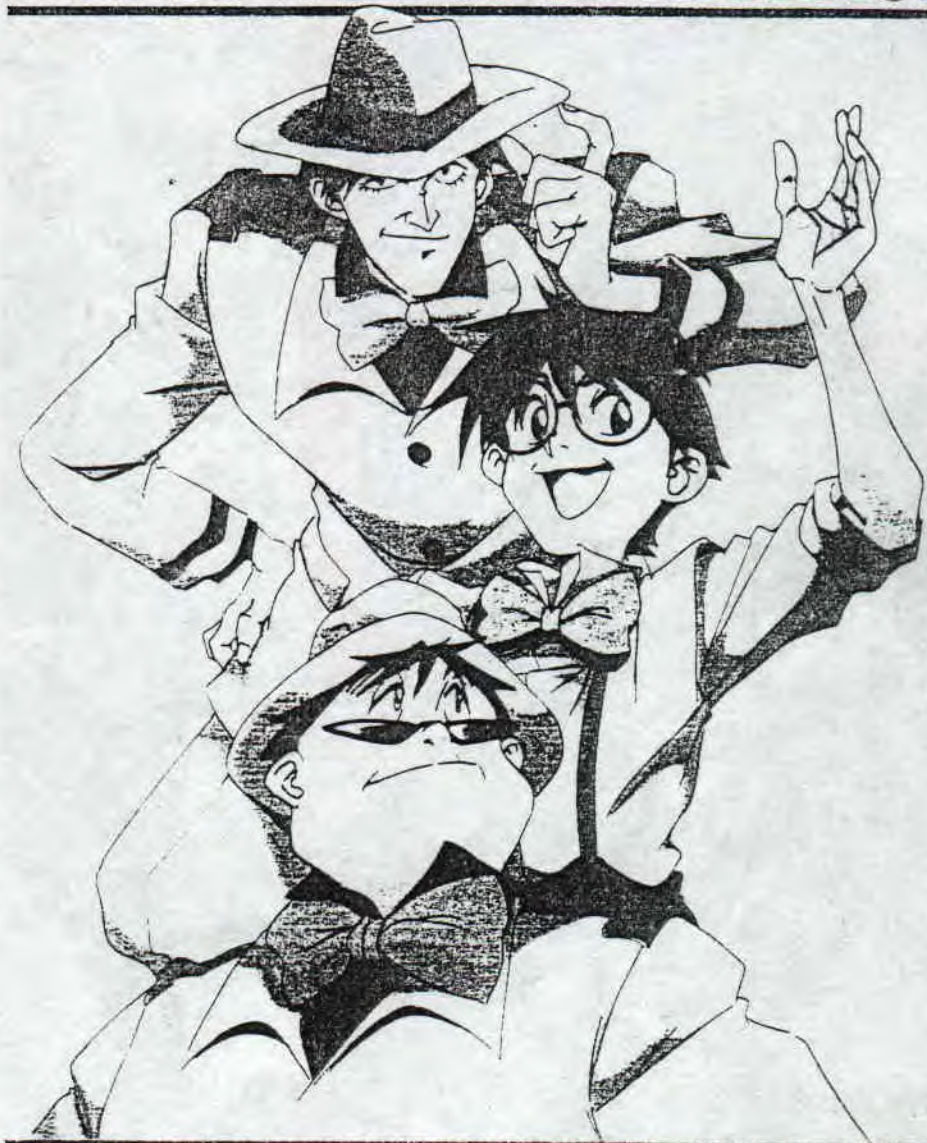


— Notre « chère » Dorothée a racheté les droits des séries : FUSHIGI NO UMI NO NADIA, KIMAGURE ORANGE ROAD et GANBARE KICKERS (But pour Rudy) à l'ex 5 qui possédait, je vous le rappelle : Les films de TOUCH, une OAV de CREAMY MAMI, le film et 3 OAVs de KIMAGURE ORANGE ROAD.

— A.B. Productions a acheté 3 des 4 OAVs de RUMIKO TAKAHASHI : LES « RUMICS WORLD ».

# RADIA

## The Secret Of Blue Water



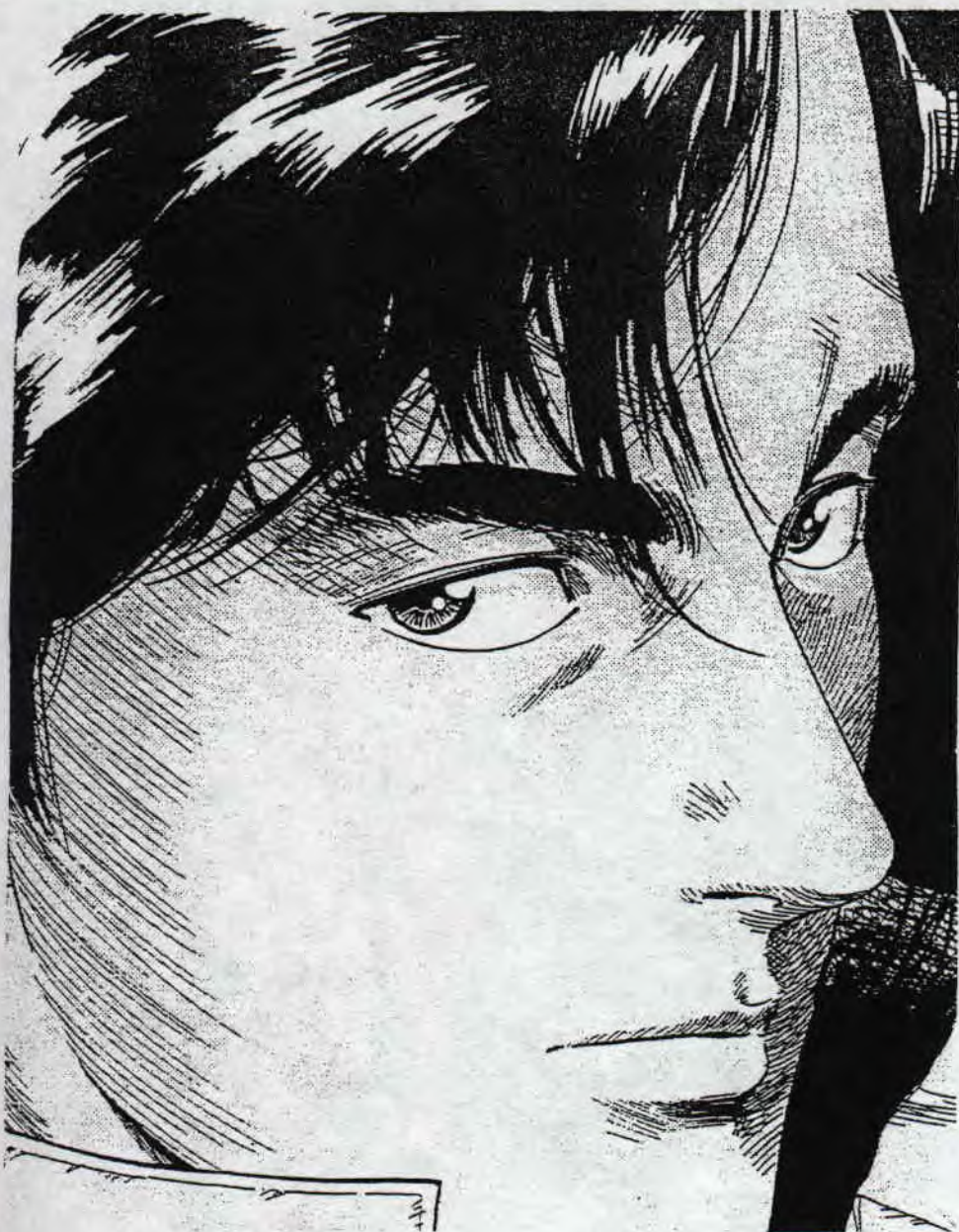
— Le quatrième film de SAINT SEYA : « Les guerriers d'ARMAGUEDON » est doublé lui aussi et attend sa sortie.

— TF1 vidéo s'est offert la série d'OAVs : « HEROES OF THE GALAXY »

— AB prod. s'est payé les droits des séries : YAWARA (judo) METAL JACK et PYGMALION.

— AB prod. a également acheté les droits des 2 séries fétiches du quinzième Animé Grand-prix : BISHOJO SENSHI SAILOR MOON et YUYU HAKUSHO.

YUDERAZ



## BETTER THAN LIFE

Alors qu'il y a de plus en plus de disomags et de papermags d'origine allemande sur CPC, certains comme les anglais essaient de riposter. Quelle différence me direz vous entre ces deux pays la ?? Tout simplement que l'anglais est plus facilement lisible et appris que l'allemand ! En plus BETTER THAN LIFE [ BTL ] est très bien réalisé dans l'esprit des disomags étrangers . Tout le monde connaît la différence entre les fanzines discs Français et étrangers ? Non ? Et bien les Français insistent beaucoup sur l'aspect graphique et les étrangers tentent de mettre le maximum de textes et d'infos ! Voilà la différence, et BTL n'y échappe pas car il y a très peu de GFX et de FX , mais il y a de très nombreux textes très variés (tous écrits en anglais), et le tout bénéficie d'une réalisation parfaite : les scrollings sont très fluides, les musiques sont variées (une différente par texte, et il y a plus de 30 articles !). Le disc est rempli à bloc et il n'y a aucun Ko de réservé à du blablatage. Le seul point un peu négatif que je donnerais à l'égard de BTL, c'est son aspect trop anglais car il y a trop peu d'informations sur la scène CPC allemande et CPC française... Néanmoins je vous conseil le BETTER THAN LIFE pour sa qualité, sa réalisation et son contenu. BTL est disponible au CLUB EUROSTRAD.

TOM POUCE of POW!

## DRACULA FANZ' #4

Je sais que DRACULA FANZ' #4 est sorti depuis déjà un p'tit moment mais il me semble bon de le tester car je trouve que c'est un fanzine disc très bien réalisé et son ensemble me plaît assez. On y retrouve les rubriques TESTS JEUX, FANZS, TOP FANZ, NEWS, PREVIEW, COURS D'ASSEMBLEUR. Les graphes et les musiques présentes dans ce numéro sont très chouettes... C'est dommage que la copie que je possède déconne. Il faut que je charge chaque rubrique une à une (c'est très chiant). Il y a un tas de délire dans ce numéro, c'est une équipe d'enfer qui nous fait passer un bon moment devant notre CPC. En plus DRACULA FANZ' #5 est prévu sur 2 discs [ c'est cool non ? ] un numéro qui promet d'assurer... je l'espère. Bon ben que dire de plus si ce n'est que ce numéro 4 est à posséder... et plus vite que ça !!!

BIPBIP

NOTA : vous trouverez les adresses des fanzines testés dans ce numéro dans la rubrique CONTACTS...

## BABA FANZ 4

Quoi de neuf du côté de BABA FANZ' ?? que du bon et c'est moi qui vous l'dis. J'en suis même resté baba tellement que ce numéro 4 était bien (si si !!). La première chose que l'on constate lorsque l'on tient BBF (BaBaFanz) entre nos mains c'est son épaisseur et son poids (qu'est-ce qui peut être lourd ce numéro 4...) 46 pages recto verso oui Monsieur. Des articles réalisés à la fois avec un PC (j'ai bien dit un PC comme pour les précédents numéros) et pour ce numéro 4 il y en a même fait avec un CPC (avec le logiciel AMX PAGE MAKER il me semble). GREGS, CHANY, ATC participent à ce numéro en réalisant de nouvelles rubriques pour BBF mis à part les rub' habituelles. On y trouve de tout dans ce numéro, pour être gâté on est gâté, vous ne pouvez pas savoir le plaisir que j'ai eu en lisant ce numéro ! (j'exagère peut-être un peu, euh dites moi ?) Je vais le décrire plus en détail car il mérite que l'on s'attarde un peu plus dessus. Alors tenez-vous bien car il y a plus de 20 rubriques, donc pour que je ne repère mieux je vais commencer par le début...

donc après une page de présentation plus que bien (personnage de dessin animé (DRAGON BALL)) et le sommaire/édito place aux trucs et astuces (3 pages de cheats modes !!!) pour déjouer les pièges les plus horribles que peuvent nous faire nos jeux préférés en devenant invincible...etc Pages 6,7,8 & 9 BBF vous teste les jeux IRON LORD, FINAL FIGHT, CONSPIRATION, OFF SHORE WARRIOR, un bon point pour cette rub' car les tests y sont très bien détaillés etc... Les fameuses images des tests suivent les tests des jeux précédents. Ensuite ATC nous fait un cours sur le Basic avec INITIATION AU BASIC (pour les débutants comme moi...) cet article couvre 2 pages et ma foi est très bien réalisé Page 14 & 15 c'est CHANY qui à son tour a le clavier et nous initie à l'ASSEMBLEUR, il nous explique comment faire un sprite de gauche à droite (une chose d'après lui très simple à réaliser...).

Vous avez déjà vu le film ROBOCOP ?? oui ? et le 3 ? non ? et bien sachez que BBF nous parle de ce film dans la rub' CINEMA (une nouvelle rub' encore une fois).

Année 1988, de grands événements se sont passés mais chut je ne dévoilerais rien à vous de le découvrir en lisant BBF#4. Page 19 c'est au tour du TOP CPC (intéressant à voir...), la suite ce sont 12 fanzines qui ont le privilège de d'être critiqués en bien ou en mal, les points positifs ou négatifs, c'est dans la rubrique FANZINES.

Ca va toujours ?? on continue ?? bon alors après il y a 3 interviews : une de RAZOR (MADMAC), ZACK (FUTUR'S), BIPBIP (ROAD RUNNER). Page 26 BBF nous fait part de la solution sur le jeu d'aventure IRON LORD (tous les pièges à éviter...), ensuite c'est le TOP FANZ' très bien décrit avec le TOP 10 DE GREG, BABAR et celui DES LECTEURS (ROAD



RUNNER se classe 4ème dans le TOP 10 DES LECTEURS...), Pages 29,30,31 rien à voir avec notre machine cela concerne les fameuses consoles de jeux vous savez ces machines qui fascinent un grand nombre de personnes et pourtant... NO COMMENT...

N'oubliez pas la rub' habituelles du zine 'LEXIQUE' qui apportent quelques précisions sur des mots BASIC (pour les amateurs...).

Vous connaissez les SCANNERS ? c'est l'objet de la rubrique TECHNIQUE (très cool cette rub'). Les bonnes adresses de fanzines page 35. L'HISTOIRE du zine BBF4 (un point négatif sur cette rub' qui ne m'a pas tellement intéressé). Les ACTUS de la scène du CPC (c'est une bonne période pour notre machine car ça se remue sur la scène en ce moment...).

Les 3 pages suivantes c'est des TESTS DE DEMOS (au total 9 démos). L'avant dernière rubrique c'est celle de GREGS il nous parle des revues & bouquins qu'il y a eu depuis 10 ans (revues CPC bien sûr !!). Et pour clore ce numéro une rub' PHOTO où on y admire des mannequins (des rédacteurs chefs de zines, des dénomakeurs...).

Voilà j'en ai fini de décrire ce fanz' vraiment très bon c'est de l'excellent boulot que nous ont fait tous les membres qui ont participé à ce numéro. Il évolue sans cesse et c'est tant mieux. Sachez que le numéro 5 sera sur disc en fusion avec GHOUL'S FANZ' de NO RECESS ce qui donnera MYSTERY FANZ'. En plus il y aura un autre petit fanzine (8 pages maximum !) du nom de PUNCH qui sortira sur papier donc GREG s'occupera de 2 zines en même temps l'un sur disc l'autre sur papier cool non ??

Je lui souhaite donc bonne chance et bonne continuation sur la scène. Encore BRAVO pour ce que tu nous a pondu !!

## MEGA FANZ' NEWSPAPER

J'ai très peu de place pour vous dire que GEGENE est le rédacteur en chef de ce fanz'. Alors KESKIYA dans ce fanzine ?? On y trouve LES BONNES ADRESSES SUR CPC, LE PROG DU MOIS, DES P'TITS PROGS, de l'ASSEMBLEUR, du PERFECTIONNEMENT A L'ASSEMBLEUR, DES POKES, CHEATS MODES, on vous parle également de MOTOS, de MUSIQUE avec une rub' qui décoiffe un max ! Le reproche que l'on peut faire à MFN c'est qu'il soit uniquement RECTO. De bons p'tits articles. Je vous conseille de le commander à la redac', l'adresse se trouve dans une des pages de ROAD RUNNER, a vous de trouver...

BIPBIP...

# ... FANZINES



# EUROSTRAD



NUMERO 6  
1995

ISSUE 6  
1995

THE LAST ISSUE OF EUROSTRAD , THE NEXT EUROSTRAD WILL BE THE EUROSTRAD CLUB REPORT... SO IF YOU WOULD READ THE NEXT EUROSTRAD ISSUE , WRITE TO US TO BECOME FREELY A CLUB MEMBER , AND YOU COULD STILL READ EUROSTRAD IN PEACE , WITH MORE AND MORE INFORMATIONS AND NEWS ...

IT TIRE DU ZINE QUSAR CPC...



Le sixième numéro est enfin sorti avec un peu de retard pour ne pas dire énorme... mais le principal c'est l'essentiel, c'est à dire qu'il puisse être entre nos mains. Fanz réalisé par TOM POUCE (le rédac'chef), SLICE of IMPACT /DONUTS SYSTEM, PIERRE CHIBLEUR, SEB de l'AFC ('lut Seb!!) OLIVIER, IGOR et BORA, X-RAY. Un zine qui ne fait pas moins de 30 pages recto verso et qui nous informe de beaucoup de choses, il parle essentiellement des news, des softs, de la scène du CPC. C'est un zine personnellement que j'apprécie beaucoup, de part ses nombreux articles digits (très peu dans ce numéro mais y'en a quand même !) et ce ne sont pas 30 pages de remplissage, elles sont superbement remplies de choses très intéressantes.

Après l'EDITO qui nous explique tous les péripéties que la rédac' a du traverser pour pondre ce numéro (au fait TOM, comment va your printer ??) on vous informe sur le CLUB EUROSTRAD créé depuis 1991, tous les avantages que vous offre ce club.

Page 04 viens les NEWS (articles en français, transcrit en anglais (la langue Européenne !). La suite ce sont des TESTS de FANZINES PAPIER et DISC dont Road Runner (frime frime à mort...), Bonsoir la Planète, Fanz'y, Baba Fanz' (Hi GREG & BABAR !) et bien d'autres encore.

Page 10 et 11 ce sont les ACTUS (on y parle encore de ROAD RUNNER...eh eh) sur la CPC SCENE en France et pages 12, 13 les actus du coté de chez nos voisins, l'Angleterre. Tout ces bons articles illustré avec des dessins du merveilleux ROM en personne (sous vos applaudissements...).

TOM POUCE parle aussi dans son fanzine de bouquins (un livre qu'il a découvert dans un rayon de la FNAC et qui cause de CPC... incroyable non ?).

De la pub pour le fanzine ROAD RUNNER (que voulez-vous c'est ça d'être célèbre... vous verrez un jour... enfin peut-être...).

Rubrique SLIDES SHOWS, des PA, la rub' habituelles SEX MACHINES, l'EUROCHARTS (saviez-vous que ROAD RUNNER se classait sixième parmi les 12 fanz cités IN this paper mag ?? pas mal non ?? on a 25 points et on talone le PETIT ILLUSTRE qui en a 26...), des TESTS DE SOFTS (Midnight Résistance, Manchester United, Hudson Hawk, Megablasters et plein d'autres sont également au rendez-vous.

Dernière page, vous fatiguez pas plus longtemps à vous acharner, à démantibuler votre manche à balai, EUROSTRAD a la solution à tous vos problèmes grâce à ses POKES à gogo pour l'invulnérabilité sur vos jeux préférés.

Bon je crois avoir passé en revue tout ce dont est constitué le numéro 6 d'EUROSTRAD le best je crois sur CPC... Rassurez-vous TOM POUCE n'arrête pas pour autant le CPC car d'une part il est le rédac' chef de l'AFC MAG! et d'autre part le zine du CLUB EUROSTRAD vous proposera des tonnes de services et de produits sur CPC. Certes il sera moins épais mais big big biscotaux mousses costaux c'est moi qui vous l'dis. Il complètera pour ainsi dire l'AFC MAG!. Ouuh je crois qu'j'ai tous dis du moins pratiquement à espérer que je n'ai rien oublié...non...je n'vois rien. Tachez de ne pas oublier de le commander ! BIPBIP

CLUB EUROSTRAD / THOMAS FOURNERIE /  
A HAMELINIERE / 50450 HAMEYE / FRANCE

## DONUT MAG

Donut System est un groupe anglais assez récent puisqu'il s'est formé il y a un peu moins d'un an. De plus, si vous ne vous intéressez que très peu à ce qui se passe outre Manche tout ce que vous lirez vous semblera nouveau. Donut Mag est le fanzine disc de ce groupe, il est écrit en anglais uniquement et comporte de nombreux articles originaux sur le CPC en Angleterre principalement ! Les membres de Donut System sont très actifs sur CPC, Slice dirige déjà le discmag IMPACT (cf EUROSTRAD 6) et crée de nombreux programmes et démos.

Si vous connaissez le principe des discmags allemands et anglais vous ne serez pas étonné par l'aspect de Donut Mag. Les articles sont choisis grâce au pavé numérique et défilent rapidement en musique. L'aspect graphique est délaissé mais l'ergonomie reste tout à fait acceptable et les scrollings sont fluides et rapides.

En guise de verdict, je vous dirais que si vous avez soif d'informations et êtes curieux de nouveautés, vous pouvez vous procurer Donut Mag. Mais si vous êtes anglophobe et si vous préférez les démos ce n'est pas la peine d'user 178 Ko d'une disquette.

Pour le commander, le mieux et le plus rapide serait de contacter EUROSTRAD (prévoir la disquette et le timbre à 4,40 F : la deuxième face sera remplie suivant votre demande !).

TOM POUCE



## GHOUL'S FANZ #3

Un fanzine totalement créé grâce au merveilleux GHOUL' WRITER de TOM ET JERRY. C'est un fanzine bimestriel, un des seuls parmi les fanzines disc je crois et on y retrouve l'incontournable EDITO avec 8 RUBRIQUES et le mot de la FIN.

Du numéro 1 au numéro 3, il y a eu une énorme évolution. Ce dernier numéro n'arrive pas à la cheville de ses prédécesseurs !

On y trouve une INTRO (avec rasters...), un MENU avec une musique et un graph de GREG (GREG de BABA FANZ qui a intégré le groupe SCORPION et qui réalise plusieurs rubriques pour ce numéro). Donc dans ce menu on appuie sur les touches du pavé numérique pour actionner les rubriques EDITORIAL, ACTUALITES, PREVIEWS, FANZINES (Baba fanz#4, Dracula Fanz#3, Quasar CPC#8), DEMOS (Freedélire, Best, Plasma demo), JEUX VIDEOS (Bo!, Fres Attack), ASSEMBLEUR où on apprend pas mal de choses dont la manière de faire un raster, le système des décalages de pointeurs, à faire tout un raster sur lui-même, à faire un damier et on vous explique le principe de l'effet du BORDELIK 3. Il y a aussi une interview de ANTOINE of POW! (NO COMMENT), de la PUB pour le CLUB EUROSTRAD et la FIN.

Et tous cela sur 178 Ko seulement !!!

Il y a de nombreuses musiques très chouettes pour la plupart tirées de la grande compilation de NO RECESS sortie récemment (pour certaines inconnues).

Que dire de plus si ce n'est qu'on retrouve des utilitaires d'Antoine dont la version récente de CHEESE CRUNCHE 2.1 et que si vous êtes également auteurs d'un utilitaire (freeware) et que vous aimeriez le diffuser NO PROBLEME GHOUL'S FANZ' le fera avec plaisir, il l'insérera volontier dans un de ses prochains numéros alors n'hésitez pas et écrivez à NO RECESS.

Pour terminer je dirais que ce n'est peut-être pas un fanzine disc du côté technique très évolué mais le contenu est plus qu'intéressant et ce n'est pas désagréable de le lire bien au contraire. Alors encore BRAVO à NO RECESS et à toute la petite équipe de GHOUL'S FANZ', continuez comme ça vous êtes très bien parti ! Je vous recommande chez les lecteurs de COMMANDER GHOUL'S FANZ' à NO RECESS en envoyant 1 disc et 1 timbre à 4,40 F...

BIPBIP

GHOUL'S FANZ' / NO RECESS  
STORQ ARNAUD  
14 ALLEE DES NARCISSES  
83320 CARQUEIRANNE

PUB GRATUITE : LISEZ CPC QUEST



# HISTOIRE D'EN RIRE...

## 1. LA FEMME D'UN GANGSTER S'ETONNE :

"-TU METS UN SILENCIEUX SUR TON REVOLVER ?  
-BAH OUI, JE VAIS FAIRE UN HOLD UP DANS UNE BIBLIOTHEQUE !"

## 2. UN HOMME ENTRE DANS LA BANQUE :

"-POUVEZ VOUS ME CHANGER CE BILLET DE 500 FRANCS ?  
-MAIS MONSIEUR, C'EST UN FAUX !  
-EVIDEMMENT, SINON, JE N'ESSAIERAI PAS DE LE CHANGER !"

## 3. TOTO [l'éternel] RENTRE CHEZ LUI, SES VETEMENTS TOUT TROUES, SA MERE LUI DEMANDE :

"-TOTO, QU'EST CE QUE TU AS ENCORE FAIT ?  
-EN BIEN, ON A JOUE A L'EPICIER ET MOI J'ETAIS LE GRUYERE!"

## 4. C'EST UN GARCON QUI EST MUET DEPUIS SA NAISSANCE ET COMME PAR MIRACLE, LE JOUR DE SES 5 ANS IL DIT "PEPE". LA MERE TOUTE ETONNEE ETAIT TRES CONTENTE. LE LENDEMAIN, LE GRAND PERE MEURT. QUELQUES JOURS APRES, LE PETIT GARCON DIT "TATA". PLUS TARD, LA TANTE MEURT. LE JOUR DE SES 6 ANS IL DIT "PAPA", ET C'EST LE FACTEUR QUI MEURT !!!

## 5. QUEL EST LE COMBLE DU COMBLE ?

C'EST UN MUET QUI DIT A UN SOURD QU'UN AVEUGLE LES ESPIONNE.

## 6. ALLEZ MON GRAND! C'EST L'HEURE D'ALLER A L'ECOLE, DIT UNE MERE A SON FILS.

"-JE NE VEUX PAS Y ALLER, JE VEUX RES  
TER AU LIT!  
-ALLONS ROGER, NE FAIS PAS L'ENFANT !  
-JE NE VEUX PAS Y ALLER, ILS ME FONT  
DES MISERES ET NE SONT PAS GENTILS  
AVEC MOI !  
-ALLONS ROGER TU SAIS BIEN QUE C'EST  
TOI L'INSTITUTEUR TOUT DE MEME !!!"

## 7. CHARADE :

MON PREMIER SE MANGE EN CHINE.  
MON SECONDE EST UNE NEGOCIATION ANGLAI  
SE.  
MON TROISIEME EST LE NOM DES GRIFFES  
DE L'AGLE.  
UN SQUELETTE EST CONSTITUE DE MON QUA  
TRIEME.

## 8. UNE MAMAN DIT A SON ENFANT :

"-DANS LA VIE IL FAUT SE BATTRE AVEC LES ME  
MES ARMES QUE SON ENNEMI !  
-FACILE A DIRE REpond L'ENFANT, TU ESSAIE  
RAS DE PIQUER UN MOUSTIQUE TOI !!!"

## 9. UNE SOEUR DIT A SON FRERE :

" POURQUOI EN HAUT DES CLOCHERS IL Y A TOU  
JOURS DES COQS, ET NON DES POULES ?  
PARCE QUE SI IL Y AVAIT DES POULES  
LES OEUFS SE CASSERAIENT EN TOMBANT PAR  
TERRE !!!

BY UET!



le riz no serres os : le rhinoceros

... HISTOIRE D'EN RIRE

# TESTS JEUX . . .

## LEMMINGS

LEMMINGS est pour moi un des jeux parmi tant d'autres les plus réussis. Rentrons plus dans le détail : le jeu est simple les graphismes sont assez bien réalisés dans l'ensemble malgré qu'ils soient très simplistes, les sprites sont minuscules...

Les Lemmings, ce sont des petits animaux débiles (c'est le moins qu'on puisse dire), mi-lapins, mi-hamsters, qui vivent dans les pays nordiques. Particulièrement idiots, ces animaux sont assez étonnants, puisqu'en cas de surpopulation, ils se suicident en se jettant à la mer (vous le saviez vous ???) Au contraire, dès qu'ils sont moins nombreux ils se reproduisent très vite (formidable !). Quoi qu'il en soit, les lemmings sont idiots, et c'est surtout ce qui compte dans ce jeu.

Le but, à chaque niveau, est de sauver un certain nombre de lemmings qui tombent à l'écran. Afin d'y réussir, il faut les guider jusqu'à la sortie qui peut très bien se trouver très loin, l'écran de jeu scrollant horizontalement. Les lemmings tombent un à un d'une trappe et arrivent ainsi sur le tableau de jeu. Le problème est que vous ne les dirigez pas vraiment et qu'ils courent ainsi et là où ils veulent. Pour les aider vous pouvez leur apprendre un certain nombre de tâches. Vous pouvez par exemple apprendre à un lemmings à grimper un obstacle, à se parachuter d'une grande hauteur, à empêcher les autres lemmings de passer devant lui, à construire un pont, à creuser horizontalement, vers le bas, ou en diagonale vers le bas, ou enfin à exploser. Chaque tâche ne peut être accomplie qu'un certain nombre de fois, variable selon les niveaux. Le mécanisme est simple.

L'intérêt du jeu provient de la débilité profonde des animaux, et surtout des nombreux pièges que proposent chaque niveau. À chaque fois que vous commencez un niveau, vous l'examinez, et pensez toujours avoir trouvé le moyen de le franchir... Hélas ! il n'en est souvent rien. Ici vous oubliez de mettre un stoppeur et les lemmings tombent dans la lave, et si vous ne détruisez pas un pont et les lemmings se jettent un à un du haut de la falaise, s'écrasant délicatement en bas. Le jeu est d'autant plus complexe que pour franchir, vous ne pouvez perdre qu'un très faible nombre de lemmings. Or, lorsque vous utilisez des stoppeurs (ce qui est souvent le cas, pour empêcher des dégénérés de sauter n'importe où), le seul moyen pour qu'il laisse ensuite passer les autres est de le faire exploser... et donc vous en perdez déjà un ! Enfin, il ne doit plus rester un seul lemmings à l'écran, afin de terminer réellement le tableau. Les pièges sont nombreux, on croit à chaque partie être capable de passer un niveau puis on découvre que l'on s'est trompé. Un système de code permettra de reprendre à n'importe quel niveau déjà joué, ce qui sera bien pratique, d'autant plus que LEMMINGS comporte 60 niveaux. C'est un jeu réellement exceptionnel (du moins c'est ce que j'en pense), très drôle et surtout très prenant !

BIPBIP



ASSOCIATION DES FANZINES SUR CPC



### A.F.C

**BROUDIN SEBASTIEN**  
**4bis AVENUE GAMBETTA**  
**APPT 30**  
**60600 CLERMONT**  
**TEL: 44 78 46 63**

# TESTS JEUX...

## CRAZY CARS 3

Le scénario de CRAZY CARS 3 ressemble beaucoup à ses grands frères (CC1 & CC2), celui-ci vous proposera toujours de participer à des courses interdites sur les routes des USA. Mais cette fois, CRAZY CARS 3 ne se contente pas d'une simple course de voitures il y a tout un mode autour, et le joueur aura des décisions à prendre autres que les négociations de virages ou encore les poussées d'accélération dans les virages.

Vous débutez en division 4, votre but étant d'atteindre la division 1, et en haut du classement en plus ! La gestion de l'argent est devenue primordiale dans CRAZY CARS 3.

Vous pourrez acheter des options pour votre véhicule, effectuer des réparations, mais aussi parier sur n'importe quelle course de la compétition. L'argent vous sera aussi nécessaire pour vous inscrire dans une course (mais oui que voulez-vous...).

Les autres concurrents démarrent comme vous, avec les memes chances. Eux aussi, dirigés par l'ordinateur, s'inscrivent dans les compétitions de leur choix et tentent également d'arriver jusqu'en division 1.

Tout au long du jeu, vous serez donc en lutte contre des pilotes que vous connaissez déjà et qui vous ont mis dans le décor deux courses plus tôt. Je signale aussi la présence sur les routes de nombreuses voitures de police, munies de radars, qui tentent de vous arrêter quand vous irez trop vite.

Les graphismes du jeu sont d'une assez bonne qualité mais ce qui est dommage c'est que la maniabilité de votre voiture n'est pas très bonne. Son scénario un peu plus évolué que les habituelles courses de voitures, risque tout de meme bien de passionner les fans du genre.

**BIPBIP**

# A.F.C. MAG!

**FOURNERIE THOMAS**

**LA HAMELINIERE**

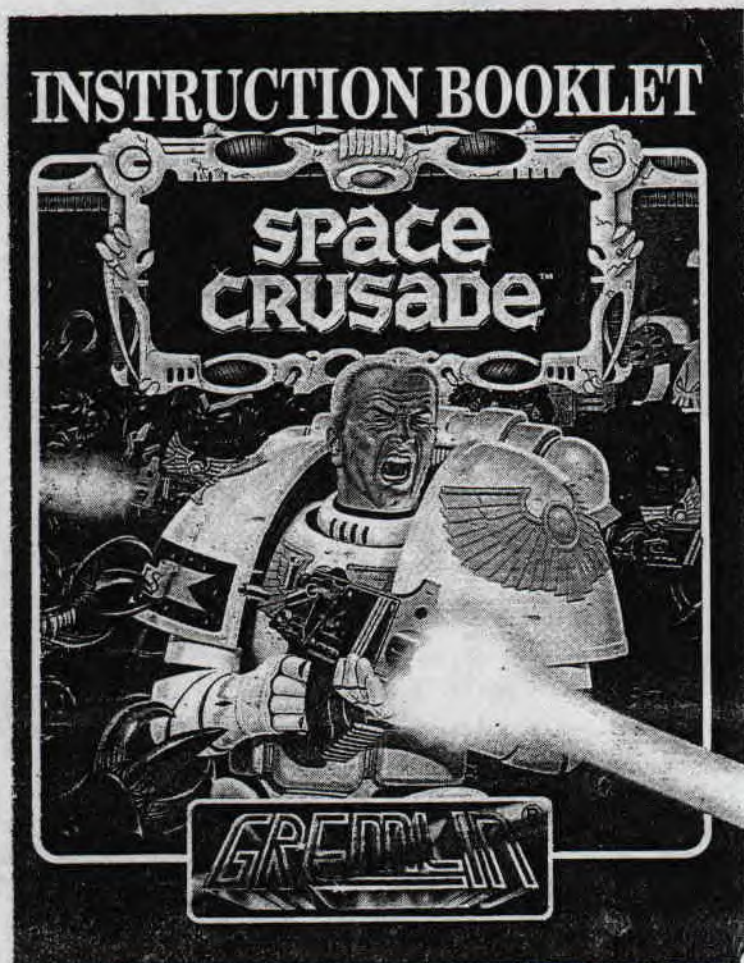
**50450 HAMBYE**

**FRANCE**



*"Life in the fast lane can be crazy"*

## SPACE CRUSADE



Si vous aimez les jeux d'aventures comme par exemple HER QUEST vous aimerez SPACE CRUSADE. L'action se déroule non pas dans le monde des nains, guerriers etc mais dans un monde futuriste. Le niveau des graphismes est tout de même réussi malgré qu'ils soient très monochromes. SPACE CRUSADE est très intéressant au niveau de la richesse du jeu et de la tension dans laquelle il place le joueur. Vous dirigez toute une équipe, cinq Space Marines, grâce à des icônes et avec un curseur que l'on déplace au joystick ou au clavier. De nombreux raccourcis clavier sont d'ailleurs prévus, pour cliquer directement sur un marine, par exemple. SPACE CRUSADE n'est pas un jeu d'arcade, il nous plonge carrément dans ce monde futuriste.

En début de partie, le joueur doit sélectionner une mission et doit équiper son équipe avec un éventail d'armes assez intéressant et meurtrier.

Sur les cinq Space Marines il y a un chef. En général on lui donne un nom, celui de Kurt Krusher, et un titre Capitaine des Marines. Ce dernier mène ses hommes à l'assaut des Space Hulks, ces vaisseaux qui reviennent plusieurs années après s'être paumés dans les Warp Zones et dans les voyages à grande vitesse. En général les Space Hulks reviennent infestés d'aliens (ork, gretchin, androïde marine de chaos, commandant du chaos, soulsucker, dread'n't). C'est pour cette simple raison que le vaisseau mère lance un ou plusieurs vaisseaux d'attaque (on peut jouer maximum à quatre joueurs qui dirigent chacun leur propre équipe de marines). Vous avez au total 12 missions. Lorsque tous les objectifs de mission ont été réalisés, les joueurs doivent quand même retourner à leur point d'accostage avec autant de Marines survivants que possible. Bon je ne vais pas vous en dévoiler davantage sachez que à la fin de chaque mission votre chef des Marines peut monter en grade et avoir la possibilité de choisir plus d'équipement pour la mission suivante...etc

Si vous voulez crier dans l'espace, si vous voulez que personne ne vous entende, mettez-vous une passoire sur la tête, enveloppez votre paire de baskets dans du papier aluminium, et chargez SPACE CRUSADE !

### NOTES POUR LEMMINGS

GRAPHISME : 14 / 20  
 ANIMATION : 14 / 20  
 MANIABILITE : 17 / 20  
 SCENARIO : 17 / 20  
 MA NOTE : 15 / 20  
 INTERET : 15 / 20

### NOTE POUR CRAZY CARS 3

GRAPHISME : 14 / 20  
 ANIMATION : 13 / 20  
 MANIABILITE : 11 / 20  
 SCENARIO : 15 / 20  
 MA NOTE : 13 / 20  
 INTERET : 13 / 20

### NOTE POUR SPACE CRUSADE

GRAPHISME : 14 / 20  
 ANIMATION : 14 / 20  
 MANIABILITE : 17 / 20  
 SCENARIO : 15 / 20  
 MA NOTE : 17 / 20  
 INTERET : 15 / 20

BIPBIP

## . ORPHEE ET TARGHAN .

1. IL VA DE SOIT QU'ON FASSE LES PRESENTATIONS (VOS NOMS, PRENOMS, SURNAMES, ETUDES...).

O : Bon eh bien salut à tous ! Moi, je m'appelle Anthony NEUO alias ORPHEE, j'ai eu mon bac cette année et maintenant rendez-vous à l'université (argh...), j'ai 18 1/2. Ah si, quand meme, je suis CODER...

T : Quant à moi, c'est Julien alias TARGHAN, le frère d'Anthony (disons plutôt qu'Anthony est mon frère). Je viens d'avoir 16 ans, et suis en 2e. Je suis CODER et MUSICIEN au sein d'ARKOS corp.

2. QUELS SONT LES MEMBRES DE VOTRE FANZ' ?...

O : Il y a 3 personnes principales : RAINBIRD (Sébastien BERNARD) graphiste et coder, TARGHAN et moi, ORPHEE. D'autres personnes viennent occasionnellement comme RAMLAID/MORTEL ou encore CHANY/NPS. EPSILON nous a fait aussi une rubrique.

3. QUAND AVEZ-VOUS EU VOTRE CPC ?

O : Pfiou ! Ca fait vraiment très loin... On a d'abord eut un CPC 464 en 1985 ou 1986, je sais plus très bien. Pour le 6128, c'était en 1988.

4. L'HISTOIRE DE DEMONIAK ?

O : C'est un peu grâce à CPC Infos... Voir tous les fanzines qu'ils testaient, ça nous donnait envie jusqu'au jour où TARGHAN s'y est mis à fond et moi, je l'ai suivi par la suite. Nos 3 premiers numéros (le 1er date de 91) étaient en BASIC et pour le 4ème, on s'est mis à l'assembleur.

5. QUE PENSEZ-VOUS DES FANZINES EN GENERAL ?

O : Moi, en fait, les fanzines, c'est complètement mon truc, je trouve ça génial mais ce qui m'énerve par dessus tout, c'est qu'en ce moment, bon nombre de fanzines apparaissent mais manque complètement de technique (Assembleur Bidouilles,...). Je trouve ça un peu dommage de laisser encore une grande place aux jeux ou au pokes alors que tout ça, c'est fini sur CPC...

T : Et bien je ne ferais que compléter ce qu'a dit ORPHEE, les temps ne sont plus aux jeux (commercialisés du moins), mais aux démos, fanzines et toutes sortes de sharewares. Mais je ne critiquerai aucun fanmakers, car leur bonne

volonté est souvent très bonne (!), et je ne voudrais décourager personne...

6. VOS PROJETS...

O : De mon côté, y a déjà DEMONIAK #5 à terminer. Je prépare également une démo appelée CRYSTAL DREAM. Enfin, va falloir penser à notre MEGADEMO...

T : En ce qui me concerne, j'ai certaines idées de démos en tête, et j'espère pouvoir m'y mettre sérieusement après DEMONIAK #5. Faire une MEGADEMO ne me déplairait pas.

7. VOTRE AVIS SUR L'AVENIR DU CPC ? COMPTEZ-VOUS RESTER LONGTEMPS SUR LA SCENE DU CPC ?

O : Je crois qu'il ne faut plus se poser ce genre de question... Tant qu'il y aura du monde sur CPC, on sera là. Le jour où y aura plus personne, on partira. C'est tout. On ne peut pas vraiment parler d'avenir...

T : Je suis d'accord avec lui.

8. QUELS MATERIELS UTILISEZ-VOUS ? ETES-VOUS POSSESSEURS D'UNE AUTRE BECANE ?...

O : Un CPC 6128 avec un ampli stéréo et un VIDI... c'est tout. Pour les autres bécane, on possède 2 ATARI ST (un 520 STF et un 1040 STF) et un PC DX2 - 66 Mhz avec 8 Mo de RAM et un beau CD-ROM...

9. ETES-VOUS MEMBRES DE L'AFC ? SI OUI QUE VOUS PROCURE CETTE ASSOCIATION ? SI NON POURQUOI ?

O : On est membre de l'AFC, mais à vrai dire, je n'ai pas trop eu l'occasion, pour l'instant, de m'y engager à fond (désolé SEB !). L'AFC est une très bonne chose et les infos qu'elle nous fournit sont très utiles !

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

O : Jeux : 1.DUNE/PC 2.DOOM/PC.  
Utils : 1. DAMS 2.OCP 3.CRIME 4. DISC'O'MAGIC 5.CHEESE  
Demos : 1.UOYAGE 93 2.S&KOH 3.MADNESS 4.DIGITAL ORGASM  
Fanz'disc : 1.DISC FULL#10 2.QUASAR#3 3.MADMAG#2 4.DRACULA FANZ'#4.  
Fanz'papier : 1.QUASAR CPC 2.RUNDSCHLAG 3.CPC QUEST 4.ROAD RUNNER 5.INFO SYSTEME CPC.

T : Jeux : 1.SYSTEM SHOCK/PC 2.RENEGADE 3.PING PONG 4.FRUITY FRANCK.

# INTERVIEW . . .

Utils : 1.DAMS 2.CHEESE 3.DISC'O'MAGIC 4.DISCOLOGY 5.CRIME  
Demos : 1.pareil qu'ORPHEE le reste : idem.

11. PLUSIEURS MEETINGS SONT ORGANISES CET ETE, PENSEZ VOUS Y PARTICIPER ET SI OUI AUXQUELS ?

O : La plupart des meetings se passent en juillet et je ne serais pas là (Argh !). Donc impossible en juillet ! Par contre, nous organisons le BORDELIK MEETING #4 en aout. Là au moins on sera là !

T : Je ne suis pas là pendant la fin juillet. Mais sinon je reste libre. J'essaierais d'aller au plus grand nombre de meetings.

12. VOS LOISIRS MIS A PART LE CPC ?

O : Ben moi, bouquiner, la musique (ahh! Mike Oldfield!), lecinéma et ma copine...

T : Quant à moi, j'adore les BDs (Léonard,...), j'aime bien lire, et j'écoute beaucoup de musiques (yes, Mike Oldfield,...).

13. VOTRE COUP DE COEUR ?

O : ...  
J'ai eu un coup de coeur pour un fanzine que je viens de recevoir appelé GHOUL'S FANZ'. Voilà un vrai fanzine avec beaucoup de texte et beaucoup d'infos... Bravo à NO RECESS

14. VOTRE COUP DE GUEULE ?

T : Voir Anthony Dupray sur la couverture de Star Club, mon magazine préféré.

15. QUE LISEZ-VOUS COMME MAGAZINES ? VOS EMISSIONS PREFEREES A LA TV ? QUEL A ETE VOTRE DERNIER FILM VU AU CINEMA L'AVEZ-VOUS AIME ? SI OUI OU NON POURQUOI ?

O : Je lis GENERATION 4, JOYSTICK, STUDIO, ...  
Mon émission préférée : NULLE PART AILLEURS.  
Dernier film vu : STARGATE, un pur chef-d'oeuvre au niveau des effets spéciaux mais le scénario était un peu plat...  
Dommage !...

T : Je lis à peu près tout ce qui me passe sous la main, c'est à dire plus grand chose depuis qu'on m'a mis une camisole. Meme chose pour la télé, depuis qu'on m'a crevé les yeux. Mais j'ai particulièrement apprécié les bruits ges de Stargate.

16. MERCI A VOUS DEUX ET JE VOUS LAISSE LE MOT DE LA FIN !

O : Je dis salut à tous les membres de ROAD RUNNER et plus particulièrement à BIPBIP et SLYDER, 2 mecs très cools qui méritent qu'on les encourage... ROAD RUNNER est un super fanz' ! Greetings à tous ceux que je connais sur CPC !  
See you at the BORDELIK #4 !

T : Merci à BIPBIP de nous avoir interviewés, car c'est une exclusivité. Mais merci surtout à la rédaction complète du très bon ROAD RUNNER de ne pas nous avoir censuré parce que avzb . bribzzzz ... bzbzbzbzr...



LISEZ

GOOTCHA FANZ'

BIPBIP  
... INTERVIEW

# INITIATION A L'ASSEMBLEUR...

SALUT A TOUS !

C'EST ATC QUI VOUS PARLE POUR VOUS FAIRE UN PETIT COURS D'ASSEMBLEUR, QUE J'AVAIS PROMIS A BIP-BIP POUR LE CINQUIEME NUMERO DE ROAD RUNNER. (JE NE VOUS PROMET PAS QUE CE COURS SERA PERMANENT DANS LES PROCHAINS NUMEROS DE ROAD RUNNER, CAR J'AI BEAUCOUP A FAIRE EN CE QUI CONCERNE LE CPC EN CE MOMENT: CODER UN SLIDE SHOW POUR GREG (BABA FANZ'), UNE DEMO EN COLLABORATION AVEC NO RECESS (SCORPION), ET UN FANZINE DISC (QUI DEVRAIT NORMALEMENT S'APPELER 'KYRANDIA', CE NOM ETANT TIRE D'UN JEU PC GENIAL (DOMMAGE QUE J'ARRIVE A LA FIN !), BON, MAINTENANT, IL FAUT PEUT-ETRE QUE J'ARRETE DE RACONTER MA VIE, ALORS ... LET'S GO !

AU DEBUT, J'AVAIS DIT A BIP-BIP QUE JE LUI FERAIS UN ARTICLE SUR DAMS. MAIS EN REFLECHISSANT, JE ME SUIS DIT QUE CEUX QUI PROGRAMMENT EN ASSEMBLEUR SAVENT SE SERVIR DE CE LOGICIEL (NOTE A BIP-BIP: SI T'AS PAS ENCORE COMPRIS AVEC LA NOTICE, JE T'EXPLIQUERAI PAR COURRIER). DONC AUJOURD'HUI, J'AI CHOISI DE VOUS PARLER EQUALISEUR... EN EFFET, JE ME SUIS RENDU COMPTE QU'ON N'A JAMAIS TROP EVOQUE CE SUJET DANS LES FANZINES (A PART DANS NEW ARCADE 6)... DONC, JE VAIS ESSAYER DE COMBLER CETTE LACUNE...

TOUT D'ABORD, IL FAUT SAVOIR QUE LE CPC POSSEDE 3 VOIES MUSICALES. LE VOLUME DE CES TROIS VOIES PEUT ALLER DE 0 A 15. LE PRINCIPE DE L'EQUALISEUR EST DONC DE JOUER LA MUSIQUE, PUIS LIRE LA VALEUR DE CHAQUE VOIE ET L'AFFICHER A L'ECRAN (SOUS DIVERSES FORMES: OCTETS, SPRITES, RASTERS...). LES TROIS VOIES DU CPC SONT NUMEROTEES 8,9,ET 10 (8=VOIE A ; 9=VOIE B ; 10=VOIE C). JE VOUS FILE TOUT DE SUITE LA ROUTINE QUI PERMET DE LIRE LE VOLUME DE CHAQUE VOIE:

LECTURE  
LD BC,&F400  
OUT (C),A  
LD BC,&F6C0  
OUT (C),C  
LD BC,&F600  
OUT (C),C  
LD BC,&F792  
OUT (C),C  
LD BC,&F640  
OUT (C),C  
LD BC,&F400  
IN A,(C)  
LD BC,&F782  
OUT (C),C  
LD BC,&F600  
OUT (C),C  
AND 15  
RET

MAINTENANT, ON VA APPELER CETTE ROUTINE... POUR CELA, L'ACCUMULATEUR CONTIENT LE NUMERO DE LA VOIE A TESTER, ON AURA DONC: LD A,8 (VOIE A)

CALL LECTURE

APRES AVOIR EFFECTUE LE TEST, L'ACCU CONTIENT LA VALEUR DE LA VOIE TESTEE.

UNE FOIS QUE VOUS AVEZ CETTE VALEUR DANS L'ACCU, VOUS N'AVEZ PLUS QU'A VOUS EN SERVIR POUR AFFICHER DES SPRITES, DES OCTETS (OUAIS, BOF!), DES RASTER... AU FAIT, PENDANT QUE J'Y PENSE: POUR AFFICHER DES SPRITES: PAS DE PROBLEME, VOUS LES FAITES TOUS DE LA MEME TAILLE, MAIS POUR AFFICHER UNE LIGNE FAITE GRACE A DES OCTETS, IL VOUS FAUDRA FAIRE UNE PETITE ROUTINE D'EFFACEMENT... (EN FAIT, VOUS POKEZ 0 SUR TOUS LES OCTETS DE LA LIGNE QUI VOUS SERT A FAIRE VOTRE VUMETRE.

VOILA, J'ESPERE QUE VOUS AVEZ TOUS COMPRIS... SI TOUTE FOIS VOUS AVEZ UN PROBLEME QUEL QU'IL SOIT, ECRIVEZ-MOI, JE M'EFFORCERAI DE LE RESOUDRE...

ATC

MON ADRESSE: GROSDMOUGE SYLVAIN  
31 RUE DE TREPILLOT  
25000 BESANCON



# ... INITIATION A L'ASSEMBLEUR

## CHAPLIN

Pas de monstres verts baveux ni de terrifiants hommes-robots dans ce jeu, mais un decor de studio, quelques spots et un personnage que tout le monde connait.

"Starring Charlie Chaplin" est un des jeux les plus originaux que j'aie vu sur Cpc, de par son principe. C'est aussi d'ailleurs un des plus difficiles.

Le but: retourner les films de Chaplin en essayant de plaire a la critique. Tourner un film n'est pas gratuit et si vous ne voulez pas etre en failli-

te, vous avez interet a ce que le journaliste ecrive dans son journal que le film est bien, afin que le public vienne et que vous recuperiez du benefice.

Dans le jeu, vous controlez le hero, charlot, en essayant de suivre les textes inscrits entre les scenes (nous sommes au temps du cinema muet, je vous le rappelle). Vous pouvez tourner une scene plusieurs fois (mais ca coute plus cher). Evidemment, plus un film a de scenes, plus il est cher a produire et

donc, plus il faut de public dans les salles pour le rentabiliser. Si vous perdez de l'argent, (au lieu d'en gagner), exit hollywood ! C'est pour cela que le jeu est extremement difficile (pas droit a la moindre erreur).

Ce jeu est parfaitement maniable, en mode 1 (mais qui a besoin de couleurs pour tourner un film en noir et blanc ?) et les musiques sont variees. Bref, un bon jeu, meme si sa trop grande difficulte le rend vite stressant. ROM



## AVENTURE: KESSIN

Kessin est un jeu d'aventure freeware realise par VINCE. Qui dit freeware dit pas de notice sur papier. Or il est bien dommage que l'auteur n'ait pas juge utile d'integrer une notice plus importante sur le jeu. Bien sur, on apprend au depart la liste des mots compris par l'ordinateur, mais on ignore totalement le but du jeu. Donc, a moins de se prendre la tete pour essayer de le deviner, aucun moyen de jouer convenablement. C'est dommage car les graphismes et l'ecran de jeu sont assez bons, de meme que l'analyseur syntaxique, qui est en basic mais intelligemment concu. Bref, Vince est peut-etre un programmeur "a suivre"...

## SLIDE CHOISE

Pour illustrer les zines papiers sort en ce moment ROAD RUNNER PICTURES, plusieurs ecrans en mode 2, des digits du tout dernier Fluide Glacial. Ca prend pas beaucoup de place sur disk et ca peut egayer vos pages...

**MUSAK:** Le "NO NEED TO ARGUE" de CRANBERRIE est genial, meme si le tubesque "Zombie" est le titre le plus hard du lot.



# IN THE PAST...

## MINI EDITO

Une rubrique nostalgique dans ce numéro 5. De quoi va donc-t-elle traiter ?? des fanz' qui ont existés et dont on ne parle plus ou presque, de fanzines qui ont fait de brèves apparitions sur la scène, qui n'ont sorti qu'un seul et unique numéro, de fanzine qui de par leur humour et bien d'autres choses encore nous ont fait découvrir le CPC autrement, d'une autre manière de façon à nous intéresser au CPC. Que dire de plus ? et bien pas grand chose si ce n'est qu'il ne vous reste plus qu'à lire ces articles...

Bonne Lecture  
le rédac'chef BIPBIP...

## LE CANARD DECHAINÉ...

L'équipe du CANARD DECHAINÉ, le fanzine le plus chaud de la micro, nous ont pondus 6 numéros. Mais cal 1 méro !!! (mais quel numéros...). Il est vrai que la qualité des pages n'était pas très réussie (la présentation des articles paraît un peu fouilli et les photocopies n'étaient pas très chouettes), mais basta les mégabeurk et jugeons plutôt l'essentiel de ce zine qui est ici des articles et des digits (surtout...) vraiment délirants et par dessus le marché intéressants ! C'est un fanz' qui a attiré l'oeil de beaucoup de CPCistes. Fanzine très populaire puisqu'au premier numéro BAUD avait distribué plus de 80 exemplaires même en dehors de nos frontières (moi je distribue juste un peu plus du quart c'est pour dire que le CPC n'intéresse plus qu'une minorité de personnes... mais ce ne sont seulement que des passionnés).

Dans ces CANARD ont y trouver des NEWS (maintenant plus très fraîches...), TESTS DE DEMOS, FUCK, DES LISTINGS... A partir du NUMBER FOUR le CANARD DECHAINÉ a eu envie (et la bonne idée) de changer son zine. 1 disk était envoyé avec le fanz' papier, c'est la série de QUEQUETTE DONT PAS POUR. Nouvelle formule donc, moins de digits pornos ou érotiques sur le zine papier mais tout cela est condensé sur le disc avec des digits à gogo, des animations que l'on ne pourrait pas trouver sur papier !

Bravo à BAUD et à toute l'équipe de LCD...



## ...HYSTERIA...

quik k'c'est qu'sah ???!!!!

Vous connaissiez vous ??? Et bien figurez vous que je n'en avais jamais entendu parler... C'est ROM qui m'en a envoyé un exemplaire et c'est le seul et unique numéro qui existe. Un zine qui s'est créé il y a de cela déjà 3 ans c'est en novembre 1992 qu'il est sorti. Réalisé entre lycéens [ d'ailleurs ROM fait parti du fanz' ] une bande de joyeux lurons nous font vivre de grands moments de bonne humeur. Fanzine humoristique qui fait 10 pages et que pour illustrer les articles [ BD, TEST, FANZINES [qq zines CPC] , des délires... que du bon ] ils utilisent leurs talents de dessinateurs... très bien dessiné en tout les cas !!! QUI C'EST QU'EN A EU L'IDEE DE CREER CE ZINE ??? c'est ARMELLE !!! une des rédactrices ... ROM, ARMELLE [qu'a eu l'idée], TELLER [qu'a pas d'idée] & ANN sont les quatre rédacteurs du zine.

Pourquoi avoir arrêté ??? malheureusement après le lycée l'équipe s'est dispersée donc ils n'ont plus eu le temps de faire grand chose ensemble... dommage...

## ...LE PETIT ILLUSTRE d' E/J...

Une très grande épopée que la série des PETITS ILLUSTRES d'E/J. Il s'en est allé lui aussi mais son rédacteur en chef reste tout de même au service des CPCistes. Au total 10 numéros. Pour ma part je ne possède que les numéros 5, 6, 8, 9 & 10. On voit nettement une grande différence entre le numéro 5 et le numéro 10, au niveau présentation, qualité et au nombre de pages !!! beaucoup plus garni ce numéro 10 !... De quoi traite essentiellement ce canard ? on y trouve des articles sur l'automatisme, des maths, des progrès des aides sur certains utilitaires, des pages pleines de listings... des soluces de jeux, jeux de rôle, des délires et bien d'autres choses encore. En fait il est basé essentiellement sur la programmation, technique...etc...

A chaque numéros il ne cesse pas d'évoluer. Du très bon boulot de la part de E/J et TMB. Quand on a le numéro 5 sous les yeux et qu'on le compare avec le dernier numéro on y voit tout de suite que c'est un fanzine qui a évolué sans cesse et qu'il a plus à beaucoup de CPCistes.

Des articles très intéressants avec toujours en fin de page des petites anecdotes, gags... bref E/J nous a pondus une série de numéros très complet. Malgré qu'il est arrêté la production du fanz' il reste actif car il a créé des ATOUFANZ' LES DOCS et en ce moment il prépare une suite à E/J FOLIE qui ne contiendra que des rasters, des scrollsings, des tireurs, etc... et le tout entièrement géré par le BASIC !

Vous voulez vous procurer un exemplaire d'HYSTERIA ? écrivez à la rédaction en envoyant 5 timbres à 2,80 pour les photocopies que je n'ai pas gratis et pour le retour du zine...



Cette rub' touche à sa fin c'est ce que je pourrais trouver pour finir de remplir ce blanc ???

heu pas mal la gonzesse à cote j'me la ... enfin voyez c'que j'veux dire? oh et pis j'arrete ce délire car je finirais rien par déteindre sur le Canard Déchainé MOI.

aaaaallllleeeeezzzzzzzzzz  
et A BIENTTTTTT0000000000  
00000000000000TTTTTTTTTT  
TTTT l'ours matorin l

BIP BIP

# ... IN THE PAST

## SOLOMON'S KEY 3

La sortie d'un jeu sur Cpc est un evenement assez rare pour qu'on y prete attention. Cela devient encore plus interessant si le jeu en question est une reussite, comme l'est SOLOMON'S KEY 3.

SOLOMON est un jeu realise par Eliot de l'Acid Team, et diffuse par le (les?) groupes ACID/POWER SYSTEM. Resultat de 6 mois de programmation acharnee, ce jeu est un jeu de plateforme (ou de tableaux) tres reussit. Le scenario ?

Vous etes un petit elfe qui s'est perdu dans une grotte. Pour en sortir, il vous faut aller chercher une clef qui vous permettra d'ouvrir la porte pour atteindre le niveau suivant. Il y a 20 niveaux en tout, de plus en plus difficiles evidemment. Pour atteindre la clef et la porte, vous disposez de deux pouvoirs:

L'un vous permet de detruire les pierres deja fissurees, l'autre vous permet de faire apparaitre des pierres, en nombre limite. C'est tres utile lorsque la clef que vous devez atteindre se trouve en haut de l'ecran: vous pouvez ainsi construire un escalier. Parmi les embuches, des tetes de mort, des pierres qui vous empechent d'avancer et surtout le temps... Par exemple, meme en trichant je n'arrive pas a terminer le niveau 19 (c'est l'avant dernier) car on n'a que 5 secondes pour atteindre la porte. dur, dur...

Parlons realisation: Les graphismes sont simples et l'ecran n'est pas surcharge, ce qui rend le jeu agreable et clair. La musique est sympa

et les differents ecrans exterieurs au jeu (scenar, notice, greetings...) sont bien realises (avec de l'overscan et une fonte de caractere agreable).

Seul point noir: Solomon's Key 3 ne se joue qu'au clavier, et les touches ne sont pas terribles si vous avez un clavier qwerty (les 4 fleches, Espace et le petit Enter du pave numerique). On ne peut pas les redefinir.

Ah oui, j'oubliai: Lorsque vous atteignez un niveau, l'ordinateur vous donne un code qui vous permettra par la suite d'accéder directement a ce niveau. Comme j'avais du temps a perdre, j'ai un peu bidouille et je vous offre donc les codes des 20 niveaux.

Bref, un tres bon jeu, en freeware...

Rom

### CODES DE SOLOMON'S KEY 3

LEVEL:	2	CODE:	172
LEVEL:	3	CODE:	187
LEVEL:	4	CODE:	204
LEVEL:	5	CODE:	223
LEVEL:	6	CODE:	244
LEVEL:	7	CODE:	267
LEVEL:	8	CODE:	292
LEVEL:	9	CODE:	319
LEVEL:	10	CODE:	348
LEVEL:	11	CODE:	379
LEVEL:	12	CODE:	412
LEVEL:	13	CODE:	447
LEVEL:	14	CODE:	484
LEVEL:	15	CODE:	523
LEVEL:	16	CODE:	564
LEVEL:	17	CODE:	607
LEVEL:	18	CODE:	652
LEVEL:	19	CODE:	699
LEVEL:	20	CODE:	748

Les plus mathematiciens d'entre vous auront remarque que ces codes suivent une formule mathematique (fonction): En effet, si on definit  $l=Level$ ,  
 $CODE=123+(l+5)^2$

### CHEATMODE:

Dans l'intro, Eliot nous signale l'existence d'un Cheatmode pour Solomon3. Je l'ai pas trouve alors si vous le connaissez... Je profite qu'il me reste un peu de place pour lancer un appel: Quelqu'un connait-il les cheatmodes des demos:  
 -DREAM 4 (de Chany)  
 -FREDELIRE Meeting ?  
 Merci d'avance.....



## LES ZOTRES ZINES

OPPAI FANZINE No 5 / debut 95



OPPAI FANZINE  
Theodore PALI  
11 rue du doc Eynard  
26300  
BOURG-DE-PEAGE

Nous revoilà dans la rub' des autres zines pour parler d'OPPAI Fanzine. Quoi ? Après Macross News et KNF, encore un zine de japanimation ? Ben... oui, faut dire qu'avec l'informatique, c'est le domaine où il y a le plus de zines. Mais ok, j'essaierai de trouver autre chose pour la prochaine fois.

Oppai Fanzine n'est pas gratuit. Il coûte 15 F + 5 F de participation aux frais de port (quand on sait que ceux-ci représentent plus de 11 F, ça met le zine à un peu moins de 10 balles). Il comporte 31 pages imprimées recto uniquement, le tout relié avec une reglette (Ce mode de reliure est assez courant dans les zines de japanim.).

Le contenu d'Oppai est assez intéressant. Je vous livre le sommaire du dernier numéro paru (No 5):

- Des tests d'OAV, mangas...
- Des tests de jeux vidéos (sur consoles).
- Des Faxes (petites news).
- Un intéressant dossier sur les maquettes japs.
- Des delires.
- Un zoom sur les cartes de collection DragonBall Z.
- Un top 10, un lexique.
- Une rub' courrier.
- Et surtout: 9 pages de la VO (en japonais) de Dominion.

Bien sûr, ces 9 pages sont reproduites dans la plus parfaite illegalité, mais vu que c'est difficile de se les procurer en France, on pardonne.

Par contre, le gros défaut d'Oppai Fanzine est sa mise en page. Visiblement, les rédacteurs ne disposent pas de logiciel de PAO et le zine est réalisé en collage et avec une machine à écrire, les gros titres étant faits à la main.

Ce petit inconvénient pouvant être oublié face à l'intérêt du contenu, notons de nombreuses illustrations originales ou tirées de mangas. Oppai reste donc un bon zine, dont le seul vrai défaut est le prix.

ROM.

LA VIE DE PINPIN NE DEMEURANT SANS DOUTE PLUS SUR UN SEUL FIL IL EST TEMPS POUR NOUS DE VOUS FAIRE DÉCOUVRIR LE PASSÉ DE PINPIN...

PINPIN...  
CE HÉROS  
SANS PEUR  
ET SANS  
REPREGUES...



TOUJOURS À  
DÉFENDRE  
LA VEUVE ET  
L'ORPHEÛN  
...



HO!! HO!! FAUT  
PAS NON PLUS  
TROP CHARRIER!

\*

\* avis d'un lecteur.

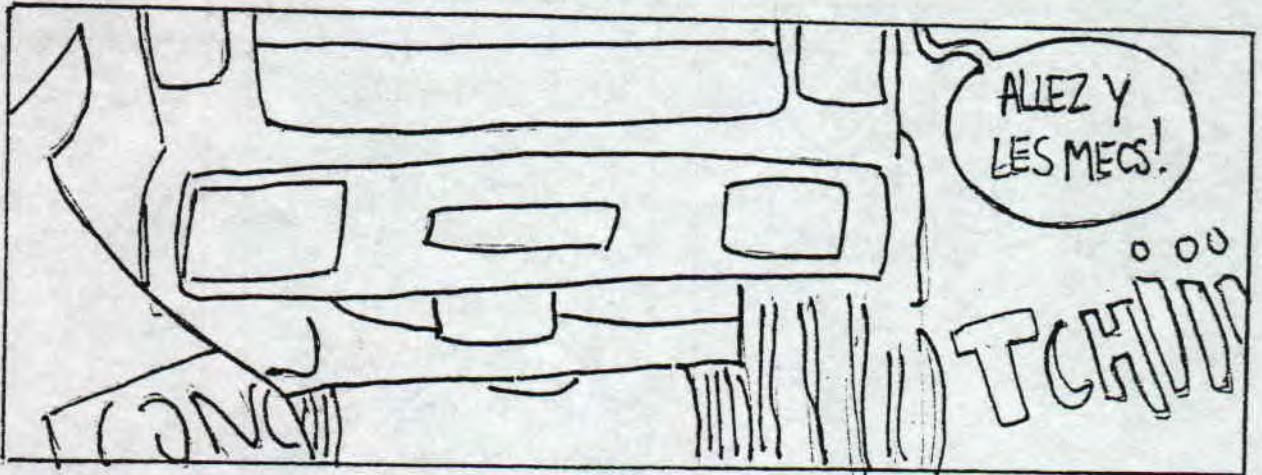
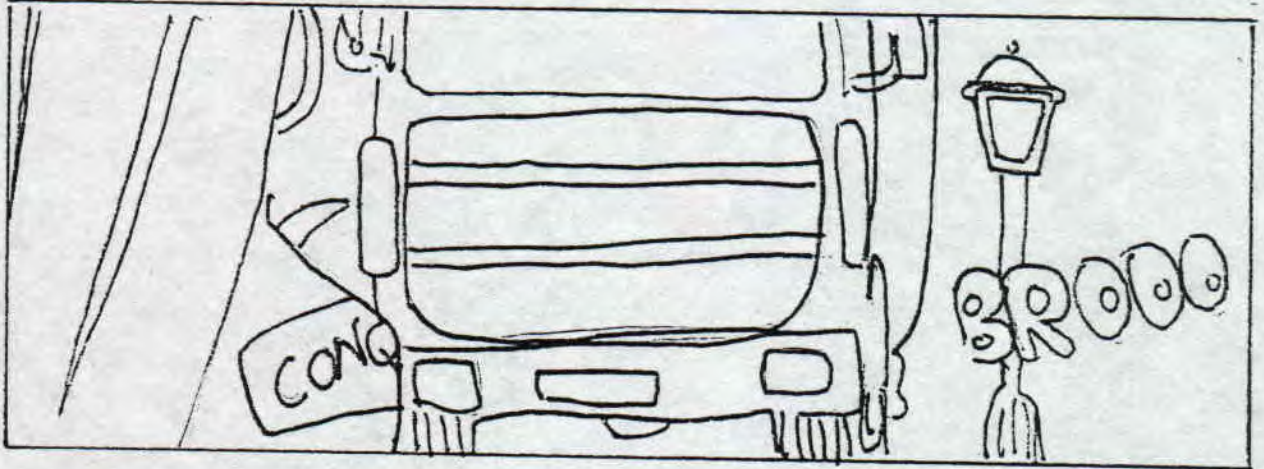
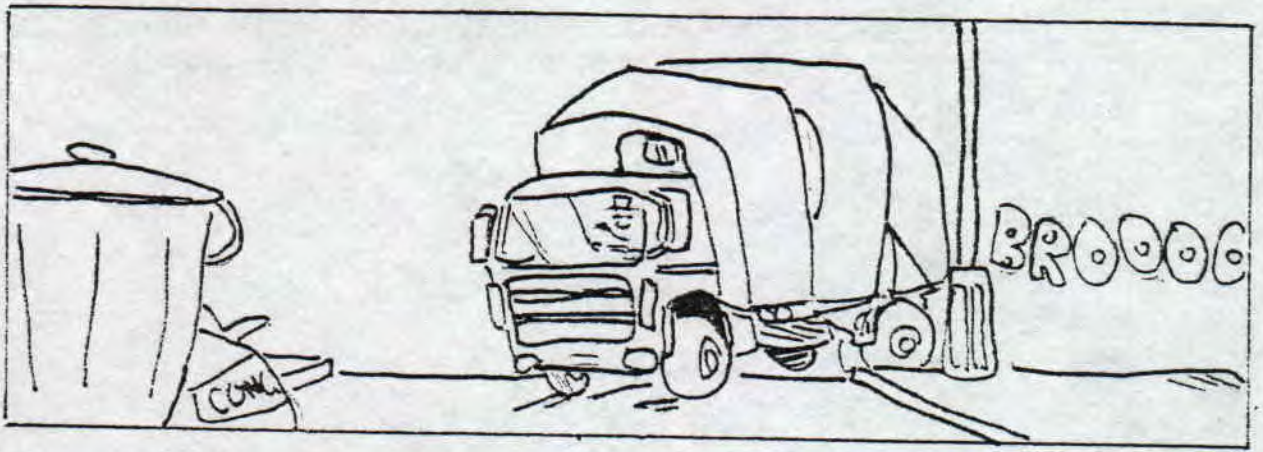
BREF... PINPIN...  
VOUS CROYEZ  
LE CONNAÎTRE  
MAIS JE VOUS  
DIS : NON!  
LE CONNAISSIEZ  
VOUS AVANT QU'IL  
SÔIT UN DÉTECTIVE.

...  
RÉPUTÉ ?



C'EST POUR ÇA  
QUE, APRÈS M'  
AVOIR CONSULTÉ  
AVEC MOI MÊME,  
JE DÉCIDAÏ DE  
VOUS RÉVELER :

LES DÉBUTS  
de  
PINPIN!



2





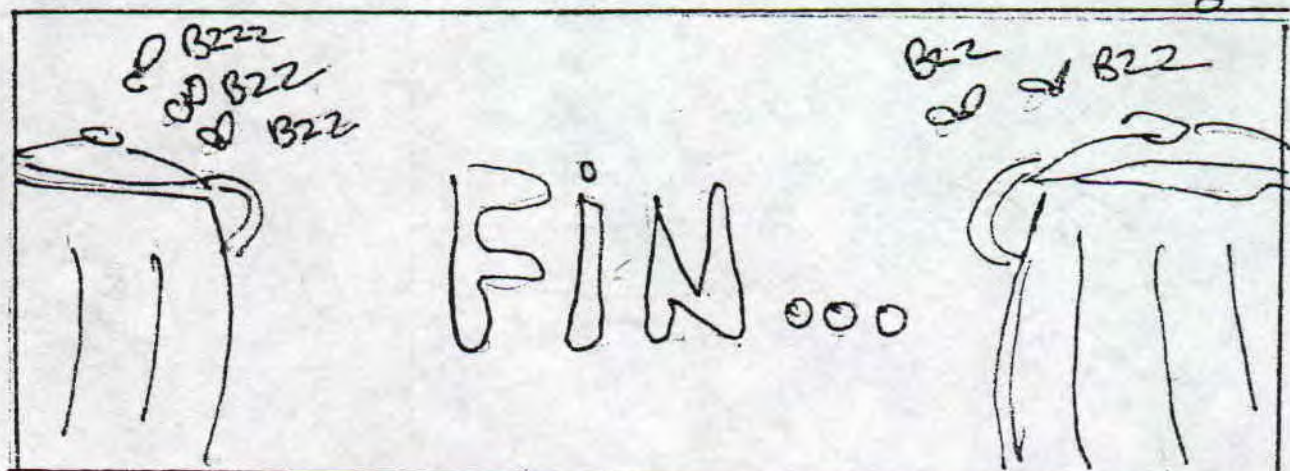
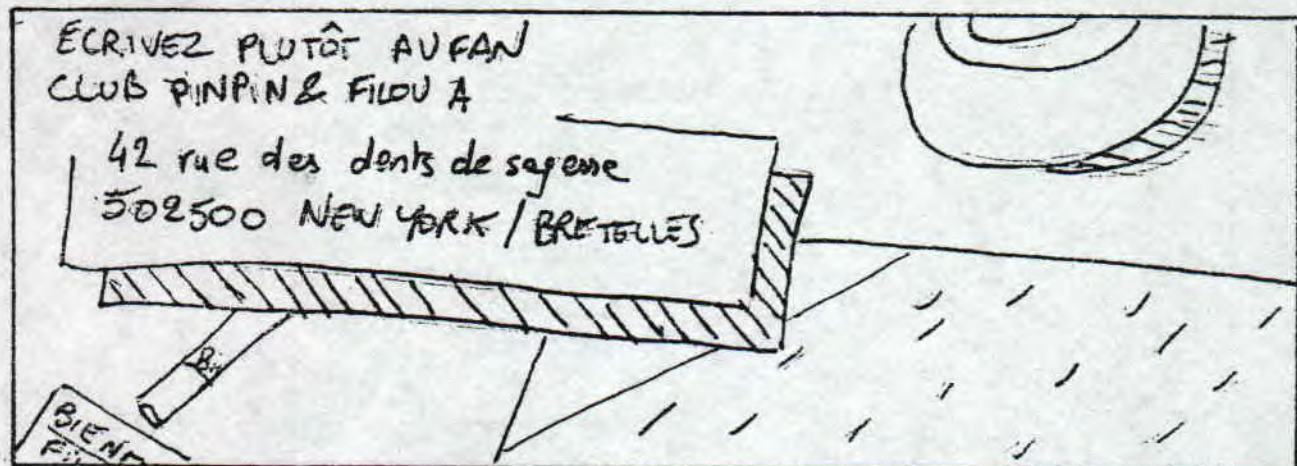






# STOP

NOUS EN AVONS ASSEZ  
REVELÉ ET COMME NOUS  
N'AVONS PAS QUE ÇA A  
FAIRE ...



## BOMB JACK

Bombjack est un jeu de plateformes plutôt ancien mais qui garde quelques charmes...

Le principe est simple: il suffit de sauter de part en part du tableau pour s'emparer des bombes disposées un peu partout mais bien sûr, ce n'est pas aussi simple qu'il ne paraît. De petits monstres apparaissent petit à petit et vous suivent systématiquement mais attention car tout contact est mortel et plus vous perdez du temps plus ils deviennent dangereux. Heureusement pour vous il y a quelques options qui "tombent du ciel" pour vous aider: des vies, un bonus points ou encore une option qui gèle les petits monstres pendant quelques instants pour vous permettre de les éliminer. Le mode deux joueurs ne permet pas de jouer simultanément et c'est regrettable car l'ambiance à deux aurait donné un style bubble bobble... Ce jeu n'a pas de musique et c'est dommage car les simples bruitages sont bien maigres pour maintenir l'ambiance. Les graphismes des tableaux et des personnages sont sympas... Mais le point fort est sans aucun doute la maniabilité qui permet toutes les imprudences...

### PASSONS AUX NOTES:

Les p'tites z'images sur l'écran on dit aussi les graphismes pour les instruits: 

14	20
----	----

la douce zik qui rentre dans vos p'tites zoreilles: le son: 

10	20
----	----

La maniabilité, ben oui j'sais pas comment le dire autrement: 

16	20
----	----



**Global:**  
14/20

## CAULDRON

Ce petit jeu n'a pas vraiment d'intérêt. Alors pourquoi vous en parler? Eh bien, c'est pour vous dire que ce n'est pas la peine de vous jeter dessus. Mais passons à sa description. Vous êtes dans la peau d'une sorcière à la recherche de parchemins sur lesquels il y a des inscriptions magiques mais il n'est pas facile d'y arriver car il faut d'abord trouver des clés pour entrer dans un des souterrains tout en évitant les nombreux pièges qui à tout moment peut causer votre perte. Les graphismes sont assez réussis et certains ennemis sont même assez marrants comme les fantômes... En réalité tout ce gâché à partir du moment que vous êtes dans un des souterrains ou ça se complique et alors là... la maniabilité qui est mauvaise ne vous permet pas d'aller bien loin... Ce n'est donc pas un grand jeu et sa faiblesse est sa maniabilité qui dans un jeu est très importante comme dans Bombjack...

### Les notes:

Les graphismes qui sont satisfaisants: 

13	20
----	----

la musique absente pendant le jeu (encore!!): 

10	20
----	----

Maniabilité assez décevante: 

8	20
---	----

**Global:**  
10/20

Je recherche Prehistorik II car j'ai un cpc nouvelle génération et j'aimerais y apprécier ses possibilités alors si vous l'avez, contactez moi. SUP

Slyder  
Martin Arnaud  
La Quesnelière  
50160 Bieville  
TEL: 33 55 64 47



# INTERVIEW DE M ET C...

## . SONIC 3 ET CANON.

1. ALLEZ HOP TOUT DE SUITE LES PRESENTATIONS...

S comme SONIC 3' et C comme CANON (okaydac ???).

S : BOUTRY Denis, 18 ans en octobre, seconde professionnel le et surnom SONIC 3'.

C : BERNADET Séverine, 17 ans et le surnom c'est CANON !

2. QUELS SONT LES MEMBRES DE VOTRE FANZINE ?

S : SONIC 3', CANON, EPSILON, NO RECESS et quelques parti cipations exterieures. En fait tout le monde m'envoie des articles puis je les "forment", enfin je met le tout dans un numéro avec un traitement de texte grace à mon PC (je ne l'utilise que pour ça sauf pour des calculs).

3. QUAND AVEZ-VOUS EU VOTRE CPC ?

S : J'ai eu mon CPC en décembre 91 et j'ai commencé à pro grammer (avec mon illustre maitre : EPSILON) vers fin 92. J'ai appris le CPC à CANON... venant quotidiennement elle utilise mon CPC.

4. L'HISTOIRE DE M&C ?

S : Au départ, nous étions cinq. Il me vint l'idée de fai re un fanzine. Il était totalement orienté jeux et console Le premier a été fait à la main, avec 5 petites pages pho tocopiées. Vers le No#10 les 4 autres membres n'étaient plus motivés, ni "actifs". J'ai tourné, alors, vers la branche CPC n'aimant plus les consoles... vers le No#16 j'ai connu Séverine, depuis M&C continue de plus belle !

5. QUE PENSEZ-VOUS DES FANZINES EN GENERAL ?

S : Les fanzines permettent de donner une certaine vie au CPC... mais le CPC aurait beaucoup de mal à vivre sans. Ceux qui restent sur la scène du CPC sont des acharnés mais il faut toujours des fanz' pour re-motiver la scène !

C : Les fanz' permettent de véhiculer de bonnes idées et de faire bouger les choses...

6. VOS PROJETS ?

S : Continuer M&C, finir la ONCE YEARS OF CPC MEGADEMO, ainsi qu'un album de hard prévu pour la rentrée et après ?

7. VOTRE AVIS SUR L'AVENIR DU CPC ? COMPTEZ-VOUS RESTER LONGTEMPS SUR LA SCENE DU CPC ?



Euh vous voyez le rapport de cette image avec cette inter view ?... non ? et bien moi non plus... Moi j'trouve qu'elle est pas mal et j'voulais la caser quelque part alors voila, maintenant c'est fait !

S & C : Le CPC à toujours de l'avenir tant qu'une seu personne insérera une D7 dans le lecteur. Qui aurait ima né il y a 11 ans voir des shads bobs sur CPC ? On comp rester longtemps, du moins tant qu'une autre activité passion ou obligation ne nous en empeche...

8. QUELS MATERIELS UTILISEZ-VOUS ? ETES-VOUS POSSESSEUR D'UNE AUTRE BECANE ?

S : J'utilise (on) un CPC 6128+ (j'en ai trois), j'ai AMIGA 500 et un PC 386 (le plus bas de gamme).

9. ETES-VOUS MEMBRES DE L'AFIC ? SI OUI QUE VOUS PROCUREZ CETTE ASSOCIATION ? SI NON POURQUOI ?

S : Oui. Le bulletin est une mine d'or pour les "actifs" du CPC.

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

S : Jeux : 1. TETRIS 95 2. BURNIN'RUBBER 3. F16 4. CRAZY CAR 2 5. ARKANOID 3

# ... INTERVIEW DE M ET C

# INTERVIEW . . . PETITES ANNONCES

Ce numéro ne possède pas de rubrique PETITES ANNONCES et je n'en possède pas suffisamment pour en faire une page bien garnie donc chers lecteurs SI vous avez des PA à faire passer, n'hésitez pas, contactez moi en écrivant à la rédaction et je me ferais un plaisir de les diffuser.

En attendant j'en ai quelques unes à faire passer :

E/J \* échange encyclopédie informatique en 8 volumes 10 kg environ contre lecteur B 3"1/2 pour CPC.

\* recherches schéma de branchement d'un lecteur B 3"1/2, surtout les broches du cable en nappe, et y a t il besoin de poser un interrupteur ou micro rupteur pour relier le fil READY à la masse comme pour les 5"1/4 ?...



utils : 1.CATEDIT 2.DAMS 3.MAXAM 4.OCP 5.SOUNDTRACKER.  
demos : 2.ONCE YEARS... 2.TEN YEARS... 3.FREDELIRE 4.LO GON DEMO 5.FUCK DEMO.  
zine D7 : 1.NEW ARCADE 2.QUASAR CPC#3 3.GHOUL'S FANZ' 4.CRACK'N'ROM 5.POT DE CALL.  
zine papier : 1.M&C 2.QUASAR CPC 3.BABA FANZ' 4.ROAD RUNNER 5.ISC.

11. PLUSIEURS MEETINGS SONT ORGANISES CET ETE, PENSEZ-VOUS Y PARTICIPER ET SI OUI AUXQUELS ?

S : Non.

12. VOS LOISIRS MIS A PART LE CPC ?

S : La musique (pratique & écoute), S-F (pratique & lire), étude sur le satanisme et autres religions occultes !!!

13. VOTRE COUP DE COEUR ?

S : Claudia Schiffer, CANON (je sais ça fait deux !).

14. VOTRE COUP DE GUEULE ?

S : Ceux qui dénigrent le CPC...  
15. QUE LISEZ-VOUS COMME MAGAZINES ?

S : Tous les mags de hards et de technique guitare et basse. ELLE TOP MODEL, SCIENCE & VIE, CASUS BELLI.

16. OK ET BIEN MERCI A TOUS LES DEUX, JE VOUS LAISSE LE MOT DE LA FIN ET BONNE CONTINUATION...

S : CPC FOR EVER ! Je me permet une intrusion pour un message (quelqu'un qui lit ROAD RUNNER) : non, BELIAL n'a pas voulu que je le fasse !

Vous trouverez l'adresse d'ELIOT dans la rubrique CONTACTS !!!

**BIPBIP**

**SUITE PA :**

E/J toujours, \* recherche amateur pour faire un montage complet de 1 ou 2 lecteurs B en 3"1/2 pour CPC, avec cables. Il a 2 correspondants qui en recherchent complets.

CONTACTEZ E/J, voir adresse dans rub' CONTACTS!

Moi, BIPBIP, recherche GRAPHISTE et CODER pour réaliser en plus du fanzine papier ROAD RUNNER un fanzine disc du nom de READ FAIL...

C'est un zine disc qui serait réalisé avec l'utilitaire GHOUL'S WRITER...

CONTACTEZ LA REDACTION DE ROAD RUNNER!

# PETITES ANNONCES . . . INTERVIEW

# QUELQUES ASTUCES...



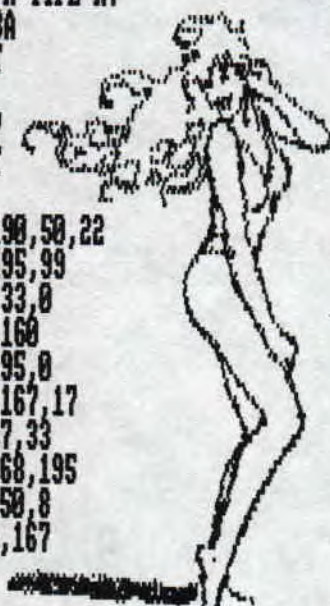
Sortez votre multiface ou discology car il est temps pour vous de connaître la gloire grâce à Road Runner et pour ceux qui n'ont ni multiface ni discology, mais oui ça existe! et bien pour ceux là, il reste les listings un peu chiant à taper mais utiles...

Ca n'a rien à voir mais quelque par dans ce fanz, on vous parle de la POWER SYSTEM MEGADENO et au cas où vous ne seriez pas convaincu je vous conseille vivement de vous la procurer car elle est démente et elle est disponible à la redac.

10 ' vies infinies sur R-TYPE K7

```

11 FOR I=&BE80 TO &BEBA
12 READ A:POKE I,A:NEXT
13 MODE 1:RESTORE 28
14 FOR I=&BEB3 TO &BEB7
15 READ A:POKE I,A:NEXT
16 LOAD "":CALL &BE80
17 DATA 62,195,33,142,190,50,22
18 DATA 189,34,23,189,195,99
19 DATA 152,205,55,189,33,0
20 DATA 0,34,67,165,33,160
21 DATA 190,34,70,165,195,0
22 DATA 165,221,33,176,167,17
23 DATA 171,0,205,63,167,33
24 DATA 179,190,34,89,168,195
25 DATA 218,167,62,201,50,0
26 DATA 53,195,0,122,62,167
27 DATA 50,158,53
28 DATA 62,0,50,16,53
    
```



10 ' Tout à l'infini sur RICK DANGEROUS

```

20 ' CPC Disquette
30 FOR I=&A500 TO &A53E
40 READ B$:B=VAL("&"+B$)
50 POKE I,B:NEXT
60 MODE 2:INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0
70 PRINT "INSÉRER DISK 'RICK DANGEROUS'"
80 PRINT "ET TAPER UNE TOUCHE."
90 CALL &BB06:CALL &A500
100 DATA 21,2E,A5,CD,D4,BC,D0,22
110 DATA 2F,A5,79,32,31,A5,1E,20
120 DATA 16,00,0E,41,21,00,01,DF
130 DATA 2F,A5,21,40,00,22,25,01
140 DATA 21,32,A5,11,40,00,01,0D
150 DATA 00,ED,B0,C3,20,01,04,00
160 DATA 00,00,AF,32,90,9F,32,35
170 DATA 9F,32,C3,88,C3,50,50
    
```

## DOMINATOR:

POKE &0733,0 = vies inf

## IMPOSSABALL:

POKE &96DC,0 = temps inf

POKE &A462,0 = vies inf

## XYBOTS:

POKE &721F,0 = credits inf

POKE &89A0,0 = energie inf

## PROHIBITION:

POKE &A152,0 = tout inf

## NAVY MOVES,vies inf

### 1ere part:

chercher 28 15 3D 32 C8

remplacer 28 15 00 32 C8

ou POKE &79E4,0

### 2eme part:

chercher 28 2A 3D 32 BC

remplacer 28 2A 00 32 BC

ou POKE &79E8,0

## FORGOTTEN WOLDS

POKE &F2,0 = vies inf player1

POKE &FC,0 = vies inf player2



# INTERVIEW CRACKY...

1. ON COMMENCE PAR LES CHOSES LES PLUS SIMPLES, DU MOINS JE CROIS : NOM, PRENOM, AGE, ETUDES, LOISIRS, ...

Qui suis-je au fait ? Aaarghh, c'est trop dur. Je m'appelle Diego D'Oliveira, j'ai 17 ans, je prepare une terminale litteraire apres une lere Scientifique. Mes hobbies sont l'informatique, le sport, et ma petite amie (sans dec', cela prend pas mal de temps, c'est pour cela que je suis toujours a la bourre niveau courrier !!).

2. COMMENT CPC QUEST A-T-IL COMMENCE ? L'HISTOIRE DE CPC QUEST...

Je realisais depuis quelques temps un fanz nomme OVERFLOW FANZ qui avait une periodicite tres large (vu que je le faisais tout seul). Et puis, un jour, le 1er Juillet 1994, juste avant le LOS BUGGOS MEETING chez STIC, j'en ai eu ma claque, et j'ai voulu faire un petit fanz papier sympa, quelque peu pirate, koz' il n'y a quasiment jamais l'adresse. Pour ce qui concerne l'histoire, vous la vivez !

3. QUELS SONT LES MEMBRES D'OVERFLOW GANG ? COMMENT EST L'ENTENTE ?...

Les autres membres d'OUF GANG sont STARCOS, JS, DENIS, BOC et PIKZOUL. L'entente est excellente, les oiseaux chantent bref tout va pour le mieux. Pour CPC QUEST, tout le monde est admis sans exception ; bref, si vous voulez vous taper un delire, envoyez le ! Nous sommes tous tres independants et je ne suis pas un

6. TES PROJETS ?...

Sortir CPC QUEST #3, qui est le dernier prevu, car cela me prend la tete. Je prefere plutot rouler ma bosse dans tous les autres fanzines, en bref, je vais faire des articles pour d'autres canards, s'ils en veulent bien, en particulier, l'AFC MAG!, car il faut que ce fanz continue d'exister. M'enfin, il se peut que je realise, toujours avec mes amis d'OUF GANG un p'tit fanz pirate, d'une feuille recto-verso. WAIT AND SEE...

7. TON AVIS SUR L'AVENIR DU CPC ?

A vrai dire, les conjonctures sur l'avenir du CPC ne m'interessent en aucune facon. Je laisse cela a d'autres. Le principal, c'est que le CPC vit en ce moment une periode de prosperite totalement differente et inattendue, et c'est ce qui compte pour moi.

8. QUE PENSES-TU DES FANZINES EN GENERAL ?

Les fanzines sont nes d'une passion, et je trouve genial qu'il y ait toujours des personnes qui expriment leurs passion (allez chercher l'aspro, je deviens philosophe !). De plus, les fanzines du moment sont tres bien realises et tres complets, pourvu que ca dure !

9. COMPTES-TU RESTER LONGTEMPS SUR LA SCENE DE NOTRE TRES CHER CPC ?...

J'accompagnerais le CPC jusqu'au bout, et si les choses continuent comme en ce moment la fin est tres loin !!!

10. QUE PENSES-TU DE L'AFC QUI VIENT DE RENAITRE ? EN FAIS TU PARTI ?

Je pense que la renaissance de l'AFC est une excellente idee, car cela permet de tous nous regrouper pour une cause commune, la survie du CPC, plutot que d'attendre que cela se gate, chacun dans notre coin. Pour la deuxieme question, ma reponse est affirmative.

## 11. TON COUP DE COEUR... TON COUP DE GUEULE...

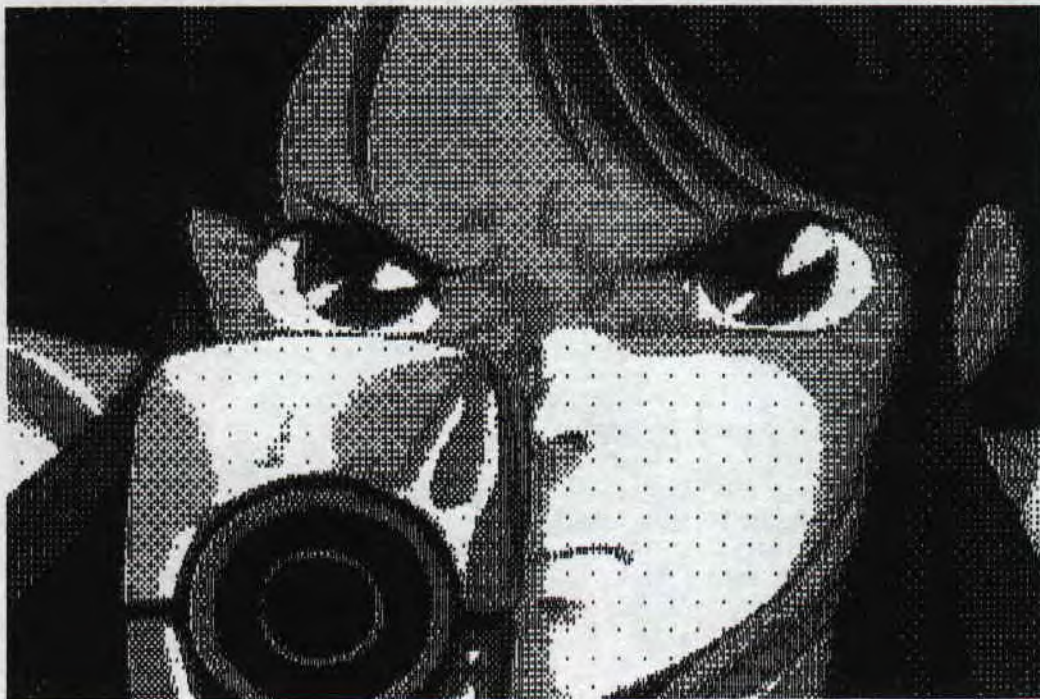
Mon coup de coeur ira a tous les CPCistes qui ont fait et continuent a faire vivre le CPC.

Pour ce qui est de mon coup de gueule, je balance un big FUCK a tous les arnaqueurs, aux cons, aux blaireaux, aux rippers, aux lamers, etc... N'oubliez pas de fucker la POSTE (sauf MAGE et YANN).

## 12. MERCI ET JE TE LAISSE LE MOT DE LA FIN ATCHAO !!!

Je tiens a remercier BIPBIP pour son extreme patience au niveau de l'enorme delai qu'a necessite cette interview, ma copine pour le support moral, mon prof de yoga qui m'a donne assez de zen' pour reduire la facture de telephone, tous mes contacts et connaissances sur CPC pour leur sympathie. BYE

Amicalement et CPCistement votre  
CRACKY !



BIPBIP !!!

# CONTACTS . . .

## ROAD RUNNER

HAMET Stéphane  
La Carpenterie  
50250 LA HAYE DU PUIIS

## EUROSTRAD/AFC MAG!

FOURMERIE Thomas  
La Hamelinière  
50450 HAMBIE

## SLYDER of ROAD RUNNER

MARTIN Arnaud  
La Queneslière  
50160 BIEVILLE

## BONSOIR LA PLANETE

TREHET Richard & VATTEMENT Séverine  
12 rue de la défense passive  
14000 CAEN

## ROM of DIGITAL DREAM/ROAD RUNNER

LANGLOIS Romain  
22 rue d'Anvers  
76000 ROUEN

## GREES of NPS

POIRRIER Serge  
79, allée de l'Olivette  
Hameau les Vignes  
84200 CARPENTRAS

## QUASAR CPC

RIMAURO Philippe & Gilles  
8, chemin des Maillos  
09200 SAINT GIRONS

## UET of ROAD RUNNER

MAZEROLLE Sandrine  
Begues  
03800 GANNAT

## BABA FANZ'

GEORCEL Gregory  
6, la Sauteure  
88640 GRANGES SUR VOLOGNE

## AFC

BROUDIN Sébastien  
4 bis Avenue Gambetta  
APPT 30  
60600 CLERMONT

## PHASER

BROUDIN Sébastien  
1 rue Emile Combes  
60600 FITZ JAMES

## ATC of SCORPION

GROSDÉMOUGE Sylvain  
31, rue de Trepillot  
25000 BESANCON

## CHANY of NPS

HEROULT Yan  
9 bis, Boulevard Roquelaure  
32000 AUCH

## MFN MEGA FANZ' NEWSPAPER

RABAUD Jérôme  
2 allée des Charmilles  
16710 SAINT YRIEIX

## BEAST

WALLET Cyril  
90 rue Saint Blaise  
75020 PARIS

## INFO SYSTEME CPC

COSSART Jean Michel  
24 rue René Cassin  
62160 BULLY LES MINES

## CPC QUEST

D'OLIVEIRA Diego  
11 rue de la Croisette  
62121 ERVILLERS

## M&C

SONIC 3  
38 rue Francis de Pressense  
94500 CHAMPIGNY SUR MARNE

## LE FANSS

FOUCAUX Michael  
41, rue du champ du paradis  
03100 MONTLUCON

## DRACULA FANZ'

FREMEAUX Miguel  
1, rue de la viale  
11610 VENTENAC CABARDES

## LES GUIGNOLS - PRESIDENTIELLES 95



ON NE VA PAS MELER LA POLITIQUE AU CPC, CE SONT DEUX DOMAINES QUI N'ONT RIEN A VOIR, JE NE DIRAI DONC PAS SI JE ME REJOINS OU SI JE PLEURE DE L'ELECTION DE CHIRAC COMME PRESIDENT, JE VOUS FILE JUSTE CE SLIDESHOW... ROM - 7 MAI 95

## ELIOT of POWER SYSTEM

FLOQUET Olivier  
Chemin de l'église  
14130 DRUBEC

## DEMONIAK

NEVO Anthony  
Le Louya  
35290 GAEL

## RAMLAID of MORTEL

JOUIN Thierry  
Les Jardières  
35250 MOUAZE

## E/J of ELECTRO JACK

DE LAMAR Jacques  
3, Avenue des cosmonautes  
45500 FLEURY LES AUBRAIS

## RAINBOW SOFTWARE

RUZICKA Daniel  
12 rue du Professeur Calmette  
60100 NOGENT SUR OISE

## BOXON

ADER Nicolas  
Place du donjon  
32320 BASSOUES



# MATHS , GEOMETRIE . . .

E/J a repris pour ROAD RUNNER son carnet a idées et n'en a données quelques unes. Alors on dit MERCI E/J !!! et passons a la résolution de petits problèmes qui font appel a votre logique.

\* Dans son testament, un père lègue a ses 3 fils 17 chevaux,

le premier aura la moitié des chevaux,  
le second aura le 1/3 des chevaux,  
et le troisième aura seulement 1/9 des chevaux !...

COMMENT REALISER LE PARTAGE SANS COUPER LES CHEVAUX ?...

Question pour les matheux : Quel miracle mathématique permet de créer ce problème ?...

\* Dans le meme genre, voici un autre problème de logique :

Un clochard fait une cigarette avec 3 mégots.

COMBIEN EN FUME-T-IL AVEC 10 MEGOTS ?...

\* Un truc en passant pour se distraire avec une calculette

Multipliez 37 par 3 puis 37 par 6 et ainsi de suite par 12, 15, 18, 21, 24, 27

VOUS AVEZ DIS BIZARRE ?...

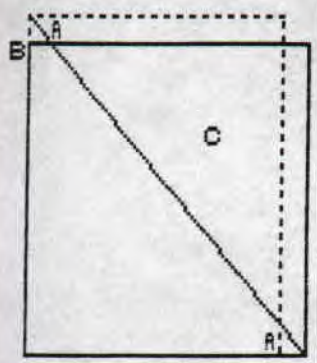
Une chose a savoir, une feuille de papier de format A0 fait exactement 1 m2...

[ 841 x 1189 mm ]  
Et c'est en divisant par 2 [ a chaque fois ] la longueur qu'on obtient le format du dessous jusqu'a A10.

Un autre toujours pour la route ...

dessiner un carré de 24x24 cm puis le découper en partant de 1 cm de B pour atteindre A. Faire glisser la partie C vers le haut de 1 cm puis couper le petit triangle A pour le positionner au dessus de B.

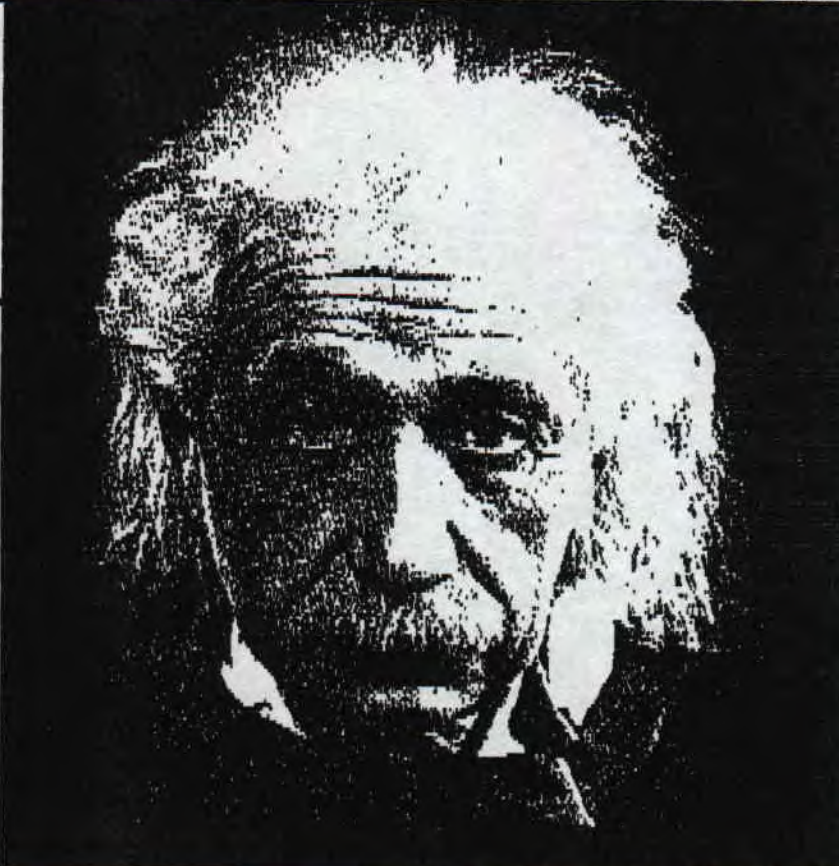
On obtient une nouvelle surface de 25x23 cm  
Et alors ??? Hé Hé...



$24 \times 24 = 576 \text{ cm}^2$

et  $25 \times 23 = 575 \text{ cm}^2$

Et où est passé le cm2 manquant puisque rien a changé de dimension?

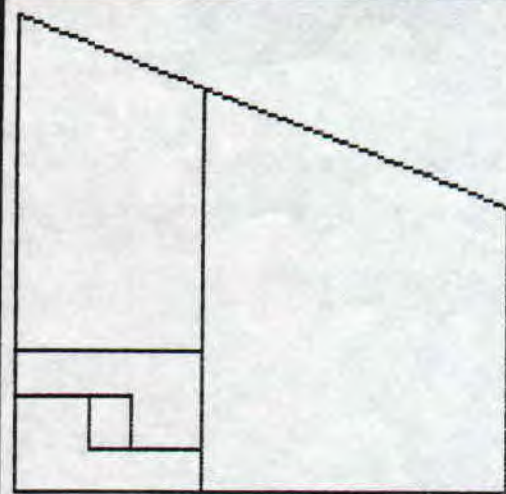


Autre chose d'étrange :

Avez vous remarqué que dans la table de 9, les résultats sont toujours égaux a 9 ?...

- $9 \times 1 = 9$
- $9 \times 2 = 18$      $1 + 8 = 9$
- $9 \times 3 = 27$      $2 + 7 = 9$
- $9 \times 4 = 36$      $3 + 6 = 9$
- $9 \times 5 = 45$      $4 + 5 = 9$
- $9 \times 6 = 54$      $5 + 4 = 9$
- $9 \times 7 = 63$      $6 + 3 = 9$
- $9 \times 8 = 72$      $7 + 2 = 9$
- $9 \times 9 = 81$      $8 + 1 = 9$

....  
Z'avez vu ?  
....



Voici un problème de géométrie apparemment inexplicable...

Voici 5 morceaux d'un puzzle a découper puis a assembler d'une manière pour obtenir la meme figure, de la meme forme et de meme surface mais SANS utiliser le petit carré !...

Je vous laisse relever les cotés vous meme pour le reproduire.

Il est étrange de constater le résultat !

... la suite ben c'est page suivante !!!

# TOUS A VOS CLAVIER . . .

```
10 ' Traceur de courbes de VON KOCH. By Steph from The Nephilim!  
11 ' Big Hello to SKF,MIG,Savant Fou,J.Veyret and Longshot  
12 ;''  
13 ADB=&2000:MEMORY ADB-1:MODE 2:DEG:INK 0,0:INK 1,26:DEFI  
NT R,T,K,J,I,S,N:ORX=0:ORY=200:ANB=0:DIM VA(7),PA(7):PA  
(1)=4:PA(2)=4:PA(3)=0.2:pa(7)=1:PA(5)=1:pa(6)=1:PA(4)=1  
:L=5:repet=1:ADRE=0  
14 DIM ADD(11):RESTORE 75:FOR T=0 TO 11:READ ADD(T):NEXT:D  
IM TA(1)  
15 FOR t=&BE80 TO &BE80+11:READ a$:POKE t,VAL("&"a$):NEXT  
16 '  
17 ' Menu Principal  
18 '  
19 CLS:BORDER 0:PRINT"VON KOCH U 1.0 - By Steph from The N  
ephilim (1992)":PRINT:PRINT"1. Calculs d'une forme":PRI  
NT"2. Parametres":PRINT"3. Affichage":PRINT:LINE INPUT"  
Votre Choix ?":RE$:RE=VAL(RE$):IF re>3 OR re<1 THEN 19  
20 ON RE GOTO 41,24,51  
21 '  
22 ' Parametres  
23 '  
24 va(1)=ORX:VA(2)=ORY:VA(3)=ROUND(L,2):VA(4)=N:VA(5)=ANB:  
VA(6)=REPET:VA(7)=ADRE  
25 CLS:PRINT"PARAMETRES ":PRINT:PRINT nom$:PRINT:PRINT"Or  
igine en X :",ORX:PRINT"Origine en Y :",ORY:PRINT"Longu  
eur d'un segment :",l:PRINT"Nombre d'iterations :",n:X=  
27:V=1:PRINT"Angle de depart :",ANB:SPE=1:PRINT"Nombre  
de tracages :",REPET  
26 PRINT"Angle de variation :",ADRE:PRINT:PRINT"Curseur-Es  
pace-Copy pour selectionner."  
27 LOCATE X,V+4:PRINT"          " "  
28 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 28  
29 LOCATE X,V+4:PRINT VA(V)  
30 IF a$=CHR$(240) THEN V=V-1:IF V<1 THEN V=7  
31 IF a$=CHR$(241) THEN V=V+1:IF V>7 THEN V=1  
32 IF a$=CHR$(243) THEN SIG=1:GOTO 77  
33 IF a$=CHR$(242) THEN SIG=-1:GOTO 77  
34 IF a$=CHR$(224) THEN SPE=SPE XOR 3:BORDER SPE-1  
35 IF a$(>CHR$(32) THEN 27  
36 ORX=VA(1):ORY=VA(2):L=VA(3):N=VA(4):ANB=VA(5):REPET=VA(  
6):ADRE=VA(7)  
37 GOTO 19  
38 '  
39 ' Selection forme  
40 '  
41 CLS:PRINT"Selection de forme.":PRINT:RESTORE 60:FOR t=1  
TO 15:READ a$,I:FOR J=2 TO I:READ I:NEXT:PRINT T,a$:NE  
XT:PRINT:INPUT "Quel numero ":T:RESTORE 60:FOR K=1 TO T  
-1:READ a$,I:FOR J=2 TO I:READ I:NEXT:NEXT  
42 ERASE TA:READ NOM$,SEG:DIM TA(SEG-1):FOR T=1 TO SEG-1:R  
EAD TA(T):NEXT:N=1  
43 IF SEG<N<32768 THEN N=N+1:GOTO 43  
44 N=N-1:NM=N  
45 ADR=ADB:FOR T=1 TO SEG-1:POKE ADR,TA(T):ADR=ADR+1:NEXT:  
PRINT"Patience..."
```

```
46 FOR N1=2 TO N:ADR1=ADR:FOR T=1 TO SEG-1:POKE ADR,TA(  
ADR=ADR+1:DIF=ADR1-ADB:POKE &BE84,ADR AND 255:POKE &  
5,ADR<256:POKE &BE87,DIF AND 255:POKE &BE88,DIF<256:  
L &BE80:ADR=ADR+DIF:NEXT:NEXT  
47 GOTO 19  
48 '  
49 ' AFFICHAGE  
50 '  
51 CLS:ORIGIN ORX,ORY:X=0:Y=0:ANG=ANB:PLOT X,Y,1  
52 FOR R=1 TO REPET  
53 FOR T=0 TO SEG-N-1:A=PEEK(T+ADB):X=X+COS(ANG)*L:Y=Y+  
(ANG)*L:DRAW X,Y:ANG=ANG+ADD(A):IF INKEY$="" THEN 1  
LSE NEXT  
54 ANG=ANG+ADRE-ADD(PEEK(ADB)):NEXT  
55 CALL &BB06  
56 GOTO 19  
57 '  
58 ' DATAS  
59 '  
60 DATA Flocon de Neige,4,1,2,1  
61 DATA Tire-pousse carre,8,3,4,4,0,3,3,4  
62 DATA Arrondi,5,1,5,5,1  
63 DATA Tours,9,3,4,4,3,3,4,4,3  
64 DATA Eclair,6,6,4,0,3,7  
65 DATA Maison,6,3,7,4,7,3  
66 DATA Arbre,7,8,9,10,9,11,9  
67 DATA Nuage,9,3,4,0,4,0,4,4,4  
68 DATA Bullshit,10,3,4,0,4,0,4,4,4,0  
69 DATA Eclair 2,3,1,9  
70 DATA Amas,4,1,9,10  
71 DATA Gregue,9,3,0,4,0,4,4,3,3  
72 DATA Nucleair,5,1,2,1,2  
73 DATA Pyramide,6,10,2,0,2,10  
74 DATA Marteau,12,1,10,4,4,1,2,1,4,4,10,1  
75 DATA 0,60,-120,90,-90,-60,45,-45,30,180,120,-150  
76 ' SP PARAMETRES  
77 VA(V)=VA(V)+(PA(V)*SIG*SPE)  
78 IF VA(4)>NM THEN VA(4)=NM  
79 IF VA(4)<1 THEN VA(4)=1  
80 IF va(6)<1 THEN VA(6)=1  
81 VA(3)=ROUND(VA(3),2)  
82 IF VA(V)<0 THEN VA(V)=0  
83 VA(5)=VA(5) MOD 360  
84 VA(7)=VA(7) MOD 360  
85 GOTO 27  
86 DATA 21,00,20,11,00,00,01,00,00,ed,b0,c9
```

Eh dis... ca s'rait chouette  
que tous les lecteurs de  
ROAD RUNNER envoient leurs  
progs pour les prochains numeros  
tu trouves pas ??...

Oh oui moi j'trouve  
cette idee grandiose  
!!!!!!!

TSUP!

# ... TOUS A VOS CLAVIER

# TOUS A VOS CLAVIER . . .

```
10 MODE 2: BORDER 1:INK 1,1:INK 0,26:PAPER 1:PEN 0:CLS
11 PRINT"NOTICE D'UTILISATION "
12 PRINT"-----"
13 PRINT" Justifier ses textes (les aligner a droite et a
gauche) est difficile avec"
14 PRINT"Oxford PAO. C'est pourquoi je vous propose Textwr
iter. Pour bien fonctionner,"
15 PRINT"Textwriter doit etre copie sur votre disquette O
xford Pao. Si vous ne souhaitez pas modifier votre disk
Oxford, alors copiez le fichier convert.rsx (dans le "
16 PRINT"user 1) sur la meme disquette que Textwriter." :PR
INT
17 PRINT" Lorsque vous lancez Textwriter, le lecteur fait
wrilllllll puis le Cpc vous de-mande la largeur du text
e (repondez une valeur entre 1 et 80)."
18 PRINT:PRINT" Changez ensuite la disquette pour mettre l
e disk sur lequel vous souhaitez sau-ver votre texte. P
uis tapez votre texte en appuyant sur Enter a chaque fi
n de"
19 PRINT"ligne. Textwriter alignera automatiquement vos li
gnes a la largeur souhaitee, sauf si celle ci s'achev
e par les differents points possibles (?!)." :PRINT
20 PRINT"Des que vous arriverez au bas de la page, le Cpc
convertira au format Dr puis vous demandera le nom du
fichier. Cet ordre n'est pas tres logique mais il vous
"
21 PRINT"evite de retrouver le nom du fichier texte sur vo
tre DR.":
22 PRINT:PRINT"TextWriter est entierement freeware, mais s
i vous l'utilisez pour votre zine, caserait cool de m'e
n envoyer un exemplaire!"
23 PRINT
24 PRINT"ROM: Romain Langlois - 17 rue vide grange - 10400
Pont sur Seine":CALL &BB06
25 CLS:WINDOW 1,80,21,25:PAPER 0:PEN 1:CLS:PRINT:PRINT:PRI
NT"
Digital Dream / Rom"
26 WINDOW 70,80,1,19:CLS
27 PRINT
28 PRINT" Lisez _____":PRINT
29 PRINT"ROAD RUNNER"
30 PRINT"EUROSTRAD":PRINT
31 PRINT"BOXON FANZ"
32 WINDOW 25,55,2,19:CLS
33 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
34 PRINT" TEXTWRITER 1.1":PRINT
35 PRINT" for Oxford Pao"
36 PRINT" This is a freeware software"
37 PRINT:PRINT:PRINT"Charger un font OCP (O/N) ?"
38 a$=INKEY$a$:a$=UPPER$(a$)
39 IF a$="O" THEN GOTO 65
40 IF a$="N" THEN GOTO 42
41 GOTO 38
42 IF HIMEM(<)39999 THEN MEMORY 39999:LOAD "1:convert.rsx",
40000:CALL 40000
43 WINDOW 25,55,13,19:CLS
44 PRINT"INSEREZ LE DISK DESTINATION":CALL &BB06
45 PRINT:LINE INPUT" Entrez la largeur du texte:",ma$:ma=V
AL(ma$)
```

```
46 IF ma<1 OR ma>80 THEN PRINT:PRINT" Soyons serieux !":
0 45
47 MODE 2:PAPER 1:CLS:WINDOW 1,ma,1,25:PAPER 0:CLS
48 FOR r=1 TO 25:fou=0:i=1:LOCATE 1,r:LINE INPUT "",t$
49 t=LEN(t$): IF T=0 THEN GOTO 57
50 IF RIGHT$(t$,1)="?" OR RIGHT$(t$,1)="!" OR RIGHT$(t$
)="." OR RIGHT$(t$,1)=":" THEN GOTO 57
51 IF LEN(t$)=ma THEN LOCATE 1,r:PRINT t$;GOTO 57
52 :
53 IF MID$(t$,i,1)=" " THEN kl$=LEFT$(t$,i-1):kr$=RIGHT
$(t$,LEN(t$)-LEN(kl$)):t$=kl$+" "+kr$:fou=1:i=i+1
54 i=i+1:IF i>LEN(t$) AND fou=1 THEN i=1
55 IF i>LEN(t$) AND fou=0 THEN GOTO 57
56 GOTO 51
57 NEXT r
58 IF ma<80 THEN WINDOW ma+1,80,1,25:CLS
59 a$="TWCONVE.DR
60 @CONVERT,aa$
61 MODE 2:PAPER 1:CLS:PAPER 0:WINDOW 25,55,2,19:CLS:PRI
PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
62 PRINT" TEXTWRITER 1.0":PRINT:PRINT"
Oxford Pao":PRINT:PRINT
63 LINE INPUT" Entrez le nom (sans.DR):",n$:IF LEN(n$)>>
HEN PRINT"Erreur":GOTO 63
64 n$=n$+".dr":r$="TWCONVE.DR":@REN,@n$,@r$:CLS:PRINT"N
eau texte.":PRINT:GOTO 45
65 a$="*.fnt
66 CLS:PRINT"Inserez disk OCP":CALL &BB06:CLS:@DIR,@a$
67 PRINT:LINE INPUT"Font:",f$:f$=f$+".fnt":SYMBOL AFTER
:x=HIMEM+1:LOAD f$,x
68 CLS:PRINT"Inserez disk Textwriter":CALL &BB06:PRINT:
0 42
```

**ENVOYEZ VOS PROGS  
POUR LES PROCHAINS  
NUMEROS DE RR . . .**

BIPBIP

... TOUS A VOS CLAVIER

**GUNSHIP** de Microprose, le plus élaboré des simulateurs d'hélicoptère, place le joueur dans le cockpit d'un Apache. Extrêmement complexe à maîtriser mais passionnant, le programme guide le débutant pas à pas en lui enseignant tout d'abord le vol simple, puis le maniement des multiples armes à sa disponibilité : fusées, missiles, canons et roquettes je crois. Tous rigoureusement inspirés des modèles réels. Après un dernier entraînement sur le territoire des Etats-Unis, vous partez combattre en Asie et bien d'autres pays pour un éventuel affrontement avec les forces terribles ! bon voyage !

**COMBAT LYNX** simule le pilotage du célèbre hélicoptère Lynx particulièrement bien armé pour le combat avec ses canons, mitrailleuses, fusées, missiles hot anti chars et missiles anti aériens, tandis que **RED ARROWS** entreprend le pilotage d'un faucon, avion monoréacteur de 11 mètres d'envergure capable de voler jusqu'à 1000 km/h au sein d'une escadre. Le pilote doit savoir rapidement prendre sa place dans des formations aux noms exotiques telles que la Pyramide, Manhattan, ... Retour dans les années 40 avec **SPITFIRE 40** de Microsoft, qui a su intelligemment mettre en scène le célèbre avion de chasse armé d'une seule mitrailleuse lors de missions empruntées à la seconde Guerre mondiale. Enfin **ACROJET** de Microprose est le logiciel le plus pacifique, puisque à bord d'un petit avion de haute voltige il ne propose que looping, slalom entre des pylonnes et autres pirouettes.

**SILENT SERVICE** toujours de Microprose, l'un des premiers simulateurs de sous-marins à avoir vu le jour sur notre bonne vieille machine. Il vous entraîne dans les eaux troubles du Pacifique du Sud lors de la Seconde Guerre mondiale. Face à des navires isolés ou à des flottes complètes, le capitaine s'active de la salle des machines à la tourelle et au pont, tout en préparant son attaque à l'aide du relevé précis des fonds sous-marins du Pacifique.

# POUR EN SAVOIR PLUS SUR ... BIPBIP

Etre surnaturel, doué de puissantes facultés mentales et pouvant détecter, influencer et manipuler à distance tous les actes des CPCistes, ce n'est pas donné à tous le monde et pourtant !... dans une ville non loin d'une autre... et aussi à environ 400 kilomètres de la Capitale de la France ... BIPBIP est né euh ou plutôt Stéphane. C'est un jour d'été et c'est le 31 juillet 1977 !! mais oui vous pouvez lui souhaiter un joyeux HAPPY BIRTHDAY car il vient d'avoir 18 ans...

À la rentrée prochaine il sera en 1ère année de Bac Pro COMMERCE à CAEN (souhaitons lui bonne chance !). Ses hobbies mis à part le CPC sont la musique, le vélo, le canoë, les sorties en général avec les amis, et bien d'autres... (mais principalement le CPC !).

Ses émissions préférées à la télévision sont : NULLE PART AILLEURS, les émissions de C.Dechavanne (cool man!), plus certains débats...

On peut noter que même à son âge il adore les dessins animés comme LES SIMPSONS et DRAGON BALL Z (oui oui qui aurait cru...).

Son jeu préféré c'est MEGABLASTERS, son fanzine papier préféré c'est le fameux EUROSTRAD et son zine disc c'est MAD MAG#2... La POWER SYSTEM MEGADEMO est sa démo qu'il préfère malgré qu'il les adore toutes !

Bon ben sinon comment a-t-il débuté sur la scène du CPC et bien c'est tout con et c'est bien souvent comme beaucoup de CPCistes, une envie soudaine, une curiosité à vouloir voir autre chose que les jeux qui avaient pris une grande place... maintenant ce sont les jeux qui ne l'intéressent plus comme avant, il préfère les démos, les fanzines et autres... En fait cette idée de créer un fanzine est venue totalement soudainement... En ayant acheté l'avant dernier numéro de l'ACPC qu'il vit une pub pour le fanzine disc DARKSTRAD #2 (qu'il regrette d'ailleurs car les membres étaient vraiment très sympathiques et lui ont rendu beaucoup de services). Donc je disais c'est en ayant vu cette pub qu'il s'est décidé à le commander... une semaine passa et le voilà arriver dans sa boîte aux lettres... Quelle stupefaction quand, après que le fanzine chargé il vit toutes ces belles digits de Terminator 2 et puis des effets et des textes délirants, très intéressants. L'envie lui reprit donc de commander d'autres fanzines et cette fois-ci des fanz'papier qui plus tard lui ont donné l'idée de faire de même pour la survie du CPC. Il a été aidé par un bon nombre de personnes et encore aujourd'hui il les en remercie...

C'est alors que (la date je n'm'en souviens plus) vit le jour le premier numéro de ROAD RUNNER sur papier. A ses côtés il y avait COYOTE (que peu de lecteurs ont du connaître car le No#1 a été envoyé qu'à une dizaine de lecteurs. D'ailleurs si parmi vous il y en a qui aimerait se le procurer il faut écrire à GRES du NPS en lui envoyant un timbre à 6,70 F pour le retour il se fera un plaisir de vous l'envoyer).

Le succès (si on peut appeler cela comme ça vint plutôt après la parution du numéro #2 où là la rédaction avait à son actif une vingtaine de lecteurs... (ça n'a pas bougé depuis mais certaines personnes le distribue à leurs contacts donc cela peut faire maintenant une trentaine de personnes environ...).

Jusqu'à maintenant ROAD RUNNER plaît à beaucoup de lecteurs et BIPBIP et toute son équipe en est ravie, on ne demande qu'à continuer... et vous pouvez être sûr que ce n'est pas demain la veille que la rédac' mettra la clé sous la porte. La rédac' ou plutôt BIPBIP ne dispose pas d'un grand matériel informatique. Etre lycéens cela ne rapporte pas beaucoup (que dalle d'abord !!!). Il possède un CPC 6128 old generation et une imprimante à aiguilles CITIZEN 1200. C'est très peu mais ma foi bien assez pour faire tout ce qu'il a à faire jusqu'à maintenant.

Son coup de cœur c'est pour TOM POUCE, un mec vraiment sympa qui contribue vraiment bien à la survie de notre CPC et puis parce qu'il le trouve vraiment très cool et très sérieux dans tous ce qu'il entreprend.

Son coup de gueule c'est contre tous ceux qui mettent un temps considérable à répondre aux courriers et pour ceux qui le laisse sans nouvelles (c'est vrai quoi à la fin c'est souvent lui qui doit faire le premier pas !!! y'en a marre !!!) mais bon sans rancune car il pardonne toujours...

Bon allez les amis on en arrête la sur BIPBIP et puis vous n'avez plus qu'à lire la page d'à côté... c'est ROM !

Le mot de la fin pour pas changer : CPC FOR EVER !!!



S. Hamer.

dit BIPBIP

VOUS AVEZ VU ?... C'EST MOI

# POUR EN SAVOIR PLUS SUR ... ROM

-Bon dimanche, et bienvenue dans cette ecole des fans du Cpc. Comment tu t'appelles ?

-Rom.  
-Bonjour Rom, quel Cpc as-tu ?  
-Un 664 monochrome, et j'ai aussi une imprimante, un digitaliseur Vidi, une extension, une...

-bon, on va s'arreter la ! Et tu fais quoi sur Cpc ?  
-J'ecris dans Road Runner...  
-Ca on savait !  
-J'ai fonde Digital Dream, un label freeware specialise dans les slides-shows et les utilitaires...

-Ah. Et tu n'as pas peur de gerer un label ?  
-Ben non, j'ai de l'experience: j'ai ete redac-chef de GNASHER, ATLANTIS, HYSTERIA, Co-redac'chef des ZUMEURS, j'ai ecris dans Fanz'y, Exit...  
-Mais, mais, mais, a ton age?

-Ben oui, j'ai 20 ans !  
-Qu...qu...quoi ??? Tu as 20 ans !!! Qui c'est qui m'a colle un mome de 20 ans ! Je me disais bien qu'il avait l'air un peu grand ! On peut pas travailler dans ce p... de h... de m... de [BIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIPPP]

Chers telespectateurs, veuillez nous excuser de cette interruption dans nos programmes. Precisons que les autres loisirs de Rom sont le dessin, la musique, la piscine, la patinoire, lire des BD et les sorties en general...



JE PENSE QUE LE CPC PEUT VIVRE ENCORE LONGTEMPS, CAR IL EST BEAUCOUP PLUS CONVIVIAL QUE, PAR EXEMPLE, LE PC, MEME AVEC WINDOWS. MON ZINE PREFERE ? SANS PROBLEMES EUROSTRAD. MES JEUX ? SIM-CITY SUR CPC ET PC, MEGALOMANIA SUR MEGADRIVE (C'EST LE SEUL JEU QUE J'AI ACHETE SUR CETTE MACHINE). MES UTILITAIRES SUR CPC: DISCO 6.0, OXFORD PRO ET VROOM. SUR PC: MICROSOFT PUBLISHER. MON LANGAGE PREFERE EST LE PASCAL. JE SAIS QU'IL EXISTE SUR CPC MAIS JE DESEPERE DE LE TROUVER UN JOUR...



OOOHHHH le vilain pas bo ! et il va devorer tout ce pauvre vermissso avec ses Grooossses dents pointues...

C'est ROM en personne qui m'a envoye ces digits pour ROAD RUNNER... chouettes n'est ce pas ? plait il ??? y aurait il des personnes qui n'aiment pas les digits [ j'allais l'oublier celui la ] de ROM ?!!!

Est ce que ces soit disantes personnes voudraient bien se denoncer qu'on les jette dans la cage du monstre ?!!! ils subiront alors le meme sort que ce pauvre...

**DOCTEUR  
FAITES  
QUELQUE  
CHOSE**

!!!



② vre vermissso. Ben vous que voulez vous... la vie n'est pas un long fleuve tranquille, ooooohhh que non ! Bon allez sur ce les blancs sont bouches, une chose de faite...  
Continuez donc votre lecture.....  
et a bientoooooooooooooooooot !!!

B I P B I P ! !

GREETES TO ALL THE CPCISTES IN THE CPC SCENE !!!

# POUR EN SAVOIR PLUS SUR ... ROM

# POUR EN SAVOIR PLUS SUR ... SLYDER

Tout commença par un beau jour de mai: le 20 en 1976. C'était la secheresse mais tout d'un coup! vers 9h05 ce fut le miracle! Le superbe MOI vit enfin le jour! Mais oui chers lecteurs: je suis né! et ce fut le debut d'une formidable aventure inimaginable! Euuuuuh! D'accord: J'arrete le delire car je sens que BIPBIP et ROM n'allaient pas tarder a me frapper...

## PRESENTATIONS:

Bon, ben... je m'appelle ARNAUD MARTIN et mon surnom est SLYDER mais ça, vous le savez deja (je pense!), j'ai 19 ans depuis peu mais je n'ai toujours pas mon permis!! Je passe enfin en terminale (genie mecanique) et ye soui vraiment content mais alors vraiment content d'etre enfin en vacances car y'en a ras le bol du boulot!!! Bien entendus, j'ai plante mon bac (l'oral d'histoire) mais je n'en remet...

## ROAD RUNNER:

Je suis tres fier de faire partie de Road Runner avec cette superbe equipe. J'y participe depuis le numero 2 donc celui ci est le 4 eme auquel je participe et c'est a peu pres tout ce que je fais dans la scene.



## BIPBIP:

J'ai connu BIPBIP au lycee: en effet, nous etions dans la meme classe en 92-93 en seconde dans un lycee technique et nous sommes tellement devenus potes que nous avons tous les deux repique par manque de travail...mais c'est de l'histoire ancienne car depuis, il a change de lycee et s'est retrouve de l'autre cote de la rue (si, c'est vrai!!)

## PREFERENCES:

Les utilitaires que je prefere sont: OCP, Oxford-PAO, Semord et toute la face de travail v2.1 de E/J. Mes jeux preferes sont: Shuffle puck cafe, Rick dangerous, Killer ball, Grand prix 500 II et Fighter bomber.

## MATOS:

Je possede un 6128+ et une imprimante 24 aiguilles NEC P2Q et c'est tout...

## LES FANZ:

Je trouve ca super cool, que ce soit sur disk ou sur papier. Quand on y participe, on se marre et en plus ca permet au CPC de survivre encore plus longtemps. Je remercie tous ceux qui par leurs productions aident le CPC a tenir et il TIENS!! Recement, j'ai aime DEMONIAK 4, DRACULA FANZ 4 mais j'ai adore THE ADAMS FANZ dans sa periode. J'adore aussi les demos et je felicite le groupe overflow, face hugger et tous ceux que j'oublie.

## HOBBIES:

Ptet ben qu'vous l'avez deja devine: je suis fan de KISS: un vieux groupe de hard souvent critique (grrr!!) La musique en general, ca me botte mais alors faut pas me parler de techno et autre dance music (beurk!!) De temps a autres, je fait un peu de guitare (je debute). J'aime bien sortir mais j'aime pas aller en boite.

## LECTURES:

Verlaines avec ses superbes sonnets, Rimbaud, Zola... Non!! Mille fois non! je rigole... En fait, je lis pas mal de BD: Thorgal, Lagaffe, j'ai pas mal lu l'echo des savanes, charlie ehdo, metal hurlant, fluide glacial et bien d'autres... Comme dessinateurs: Manara ne me deplait pas et tous ceux (ou presque) qui font des mangas... Et pour finir, ma reference: HARD N' HEAVY qui est mon magazine prefere...

## PROJETS:

J'envisage de me mettre a l'assembleur ( il est jamais trop tard...) car pour l'instant, je n'y connais que dalle, je n'ai que quelques bases de basic. Je vais aussi essayer de faire un petit slide show sur... KISS (peut etre...)

## FIN:

Je pense que vous en savez assez pour combler votre curiosite et d'ailleurs je n'ai plus grand chose a dire.

SLYDER

# POUR EN SAVOIR PLUS SUR ... SLYDER

# POUR EN SAVOIR PLUS SUR ... VET



Je m'appelle Sandrine MAZEROLLE, mon pseudo c'est VET. J'ai presque 15 ans, et à la rentrée prochaine, je rentre en 1<sup>er</sup> CPC je l'ai eu en 1986 c'était un 464, le second un 6128 en 1990.

J'ai créé un premier fanzine papier du nom de GAG'S MAN un zine manuscrit, une passion qui est née mais pas d'importance donc au bout du 2<sup>ème</sup> numéro plus d'idées et rien le bol, c'est comme ça que je suis entrée à ROAD RUNNER. Les fanzines sont pour moi quelque chose de vital pour l'avenir du CPC et ceux qui les créent ont de très bonnes idées, peut être attirés de nouveaux passionnés. Qu'ils soient sur papier ou sur disc, c'est très bien.

J'ai divers projets, entre autre acquérir un scanner c'est leur si possible, continuer ROAD RUNNER, créer des programmes et essayer de maintenir le CPC en vie pour encore quelques années.

J'utilise un CPC 464 et un 6128 mais très rarement, j'ai aussi un atari 520 ST presque neuf avec une imprimante couleur STAR LC200.

Mes fanz préférés : ROAD RUNNER (bien sur !), BOXON, RUSTRAD, QUASAR CPC et quelques autres.

Mes jeux préférés : Ikari Warriors, Rick Dangerous, Papaboy, Bombjack 1 et 2 et bien d'autres.

Je ne connais pas beaucoup de démos.

Mes utilitaires : Oxford PAO, Catedit.

Mes projets de meetings, celui de Clermont si je peux...

J'adore la musique, je joue du piano et de la guitare, le sport et surtout le Hand.

J'ai un coup de coeur pour le CPC, les fanzines tout simplement, et pour GREENPEACE.

Je déteste les crameurs, et ceux qui détruisent nos habitats et les autres cétacés..putain ARRETEZ les MASSACRES

J'aime les magazines de sport, de brel et de scouts, d'ailleurs dont ORAZ.

Mes émissions préférées : N'oubliez pas votre brosse à dent, les émissions de sport, d'informatique.

Mon dernier film vu au cinosh, grosse fatigue qui est d'ailleurs nul à chier...

Je programme en Basic depuis que je possède un ordinateur. J'écoute du Rock, de la Disco.

J'aime beaucoup de choses au point de vue gastronomique sauf le foie, le couscous, la ratatouille, les salsifis.

Je pense quand même que ROAD RUNNER fascine pas mal de personnes...

UE

## MESSAGE DE LA REDACTION :

Hum hum... euh c'est biphip qui vous parle et je profite de ce BLANC pour vous dire que j'ai en projet une nouvelle formule pour ROAD RUNNER. Vous devez certainement connaître le fameux fanzine LE CANARD DECHAINE, d'ailleurs j'en parle dans la rubrique IN THE PAST, et bien j'ai l'intention d'ajouter un disc qui servirait de complément, vous retrouveriez certaines rubriques comme par exemple TESTS JEUX ou FANZINES etc... ce sera en quelque sorte le fanzine mi disc mi papier... bien sur ce n'est qu'un projet et je ne sais pas s'il se réalisera. En tout les cas il sera fait avec l'utillitaire GHOUL'S WRITER... comme pour le zine GHOUL'S FANZ'.

Je recherche un CODER et un éventuel GRAPHISTE qui serait tenter de réaliser ce projet avec moi et pourquoi pas devenir membre définitivement de la rédaction de ROAD RUNNER !

N'ayant rien d'autres à ajouter je vous laisse continuer votre lecture...

BIPBIP

# POUR EN SAVOIR PLUS SUR ... VET



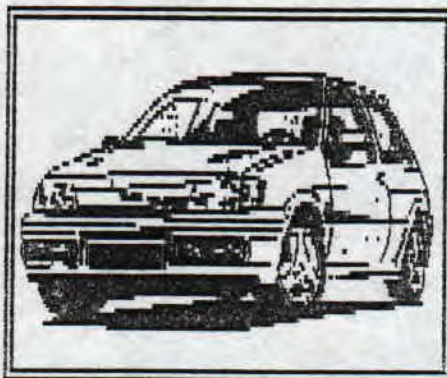
# LES INVENTEURS...

Quand vous grimpez dans votre zolie voiturette, vous ne vous doutez peut être pas que des tas et des tas de recherches, d'expériences ont dues être effectuées et ceci grâce a des savants fous, des genies... Bien des tacots ont dus être créés avant d'en arriver au modèle perfectionné que vous avez chez vous. Ceci vous éclairera peut être...

Texte extrait du génial bouquin: Le Monde Fascinant des AUTOS aux éditions GRUND.

A la fin du siècle dernier l'apparition de l'automobile fut l'aboutissement de nombreuses expériences effectuées auparavant dans divers secteurs: les locomotives, les voitures à chevaux et l'industrie plus récente de la bicyclette. Benz et Daimler, tous deux allemands, construisirent la première véritable automobile, et cette première réussite fut le résultat de lents progrès nés d'un vieux rêve: la fabrication d'un véhicule qui se meut par lui même. Ceci fut réalisé plus tôt qu'on ne l'imagine généralement.

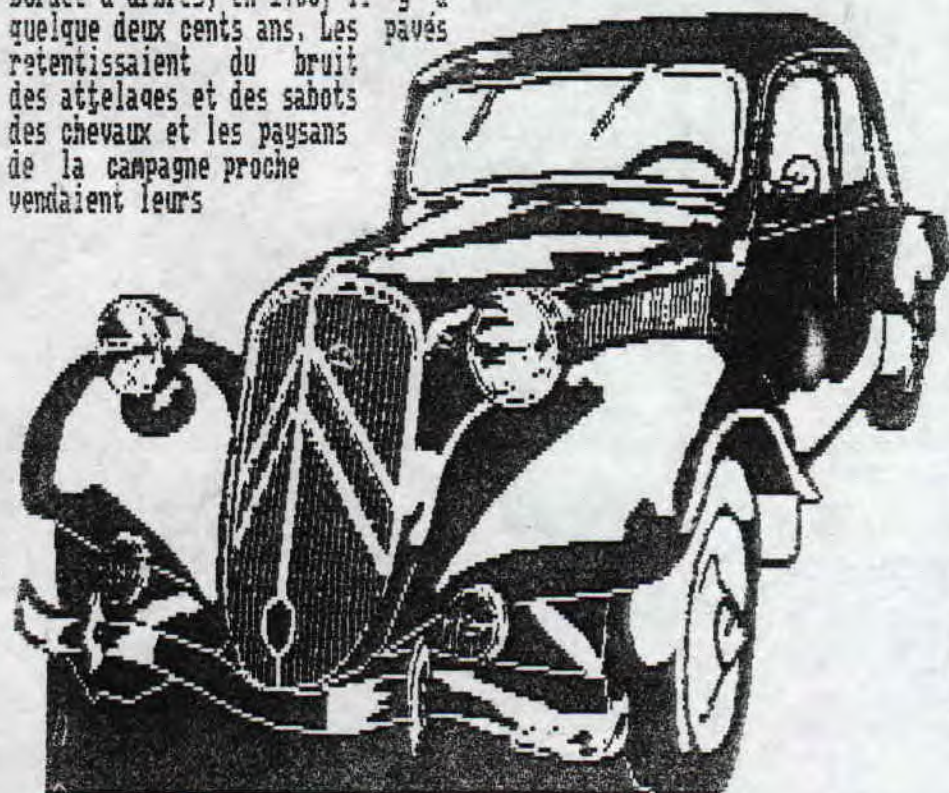
Dans une petite place parisienne bordée d'arbres, en 1769, il y a quelque deux cents ans. Les pavés retentissaient du bruit des attelages et des sabots des chevaux et les paysans de la campagne proche vendaient leurs



produits aux passants. Tout à coup le bruit habituel de la rue fut dominé par un son plus fort. Les passants s'arrêtèrent pour écouter. D'une rue étroite, un énorme monstre de bois et de métal, cliquetant, arriva en

bringuebalant vers la place, ses grandes roues de bois cerclées de fer, plus hautes qu'un homme, grincant sur les pavés. Un jet de vapeur sifflante s'échappait d'un chaudron situé à l'avant du véhicule. Assis sur un petit siège très haut placé, un homme - Joseph Cugnot - s'accrochait à un levier de fer, luttant pour maintenir sa machine sur la chaussée.

Au cours des siècles on tenta à de nombreuses reprises de construire une machine de transport sur route autopropulsée. Les premières furent conçues pour utiliser des forces naturelles: le vent, l'eau,



le feu. Des hommes imaginatifs, horlogers allemands, inventeurs de France et d'Italie mirent en pratique, avec plus ou moins de succès, leurs connaissances respectives: du ressort aux poids suspendus, du mouvement perpétuel à l'air comprimé, au vide. Mais les découvertes de ces hommes - Huygens, Volta, le génial Léonard de Vinci, le Père Noël euh... je veux dire le Père Verbiest, entre autres- furent utilisées plus tard par les ingénieurs qui créèrent le véhicule mécaniquement propulsé.

A SUIVRE...

# L' ESPERANTO . . .

Serge CHIBLEUR, vous connaissez ?... et bien il m'a demandé de publier son article sur l'ESPERANTO. Est-ce que c'est une bonne utilité que d'apprendre cette langue ?... Et bien je laisse Pierre ou plutôt TOMY (c'est son surnom) vous en dire plus...

Le problème de la langue, dans une publication européenne est crucial. On a le choix entre diviser le lectorat par trois - au moins - en adoptant une seule langue, ou diviser le contenu du fanzine par trois - au moins - en présentant des textes sous trois traductions différentes et mécontenter les lecteurs qui risquent de délaisser le fanzine.

Je vous propose un autre choix, courageux : apprendre l'ESPERANTO !

Cette langue internationale a été inventée en 1888 et des poussières par L. ZAMENHOF, juif-polonais qui parlait - au moins - une douzaine de langues ! Voilà déjà une garantie de multinationalité, pour le moins, et face à l'anglais, au français ou à l'espagnol, cela peut avoir de l'importance. Demandez donc aux indiens, aux Africains ou aux Asiatiques ce qu'ils en pensent !

Les mots de l'ESPERANTO sont plutôt européens, mais sa grammaire est mondiale : c'est la logique qui l'inspire, pas d'irrégularités, aucune exception.

Mais me diriez-vous, que viennent faire ces élucubrations dans un journal d'informatique ? Dans ce domaine qui nous est cher, c'est plutôt l'anglais qui est utile : GOTO n'est pas un bon vieux BASIC et autres. Oui, mais cet anglais est simplifié, pour ne pas dire ratatiné ! Et alors ? Ben, quand vous voulez expliquer les lois économiques qui font qu'IBM et APPLE se partagent les 98 % du marché mondial, la pratique de l'anglais ne sera pas suffisante : il faudra des traducteurs et des dictionnaires, ce n'est pas donné, sans compter que les lecteurs, qui sont comme moi, vont me lâcher en route, le dilemme reste posé...

L'avantage de l'ESPERANTO, c'est qu'il va servir de langue de transit : on traduit facilement de sa langue en ESPERANTO, puis cette traduction va servir pour produire une version dans une autre langue, sans problème d'"idiotismes", vous savez, ces expressions intraduisibles...

De plus, avec l'ESPERANTO, des programmeurs auront plus de facilités pour automatiser ces opérations, grâce au fait qu'on traduit des idées à partir d'éléments de sens. Je m'explique par un exemple :

'samideano' veut dire 'partisan de la même idée'. Ce mot est composé de trois parties :  
-sam- = le même...  
-ide- = racine de 'ideo' = idée.  
-ano- = suffixe indiquant le membre d'un parti, l'adepte.  
Vous voyez maintenant, je pense, le mécanisme. C'est de la sémiologie ça !

BIPBIP : Tu crois aussi que CASIMIR peut apprendre l'ESPERANTO ?...

J'ai pris un exemple un peu compliqué, mais dans la pratique, c'est plus rapide ; tenez, devinez ! 'terpomo' ?... Non ? Plus simple : 'komputilo' ? Je vous aide : -ilo- suffixe pour l'outil... oui... la au fond ; computer... ORDINATEUR ! BRAVO ! ('terpomo' = pomme de terre).

Pour finir, je vous présente trois petits programmes en BASIC, et en français, désolé !

-ESPERANT, présentation de l'ESPERANTO, associations, prononciation, grammaire, vie de ZAMENHOF...

-CARESPO, pour afficher les caractères spéciaux à l'écran pour tout logiciel en -ESPO (ils ne sont que 5 !).

-LEKSESPO, petit lexique de mots de base (d'après un programme d'AMSTRAD 100 %).

Vous pouvez me les demander, en envoyant une disquette, 3" ou 3,5" à :

Pierre CHIBLEUR, 16A rue Guynemer 81100 - OYONNAX

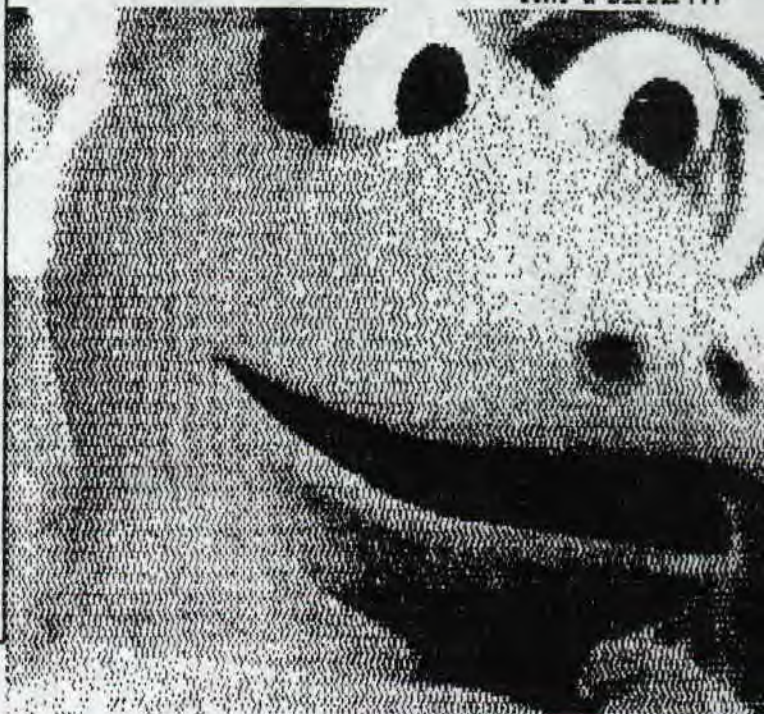
Voyons TOMY ! tu n'oublies pas quelque chose ?...

Ah si merci BIPBIP de me le signaler, j'ai réalisé un quatrième logiciel de mon cru :

-PRONESPO, programme donnant des informations sur la prononciation de l'ESPERANTO.

Merci TOMY, et à bientôt !

TOMY & BIPBIP...



. . . L' ESPERANTO

# AFC, ACTUS... THE CPC SCENE.

Seb, un homme sans peur et sans reproche décide de reprendre le flambeau ou plutôt de recréer une Association qui avait disparue depuis Février 1993, une Association qui était dans son passé une vraie arnaque... (du bol que j'en la connaissais pas !!). C'est le 29 décembre 1994 que Seb publie le 1er bulletin de l'AFC (Association des Fanzines Cpc). Pour ce premier bulletin, l'AFC regroupe 18 membres ou plutôt dirais-je 18 vrais passionnés !!! Elle en est aujourd'hui, à l'heure où je suis plus exactement en train d'écrire cet article c'est à dire le 10 aout (non, je ne suis pas parti à la plage aujourd'hui, trêve) à son quatrième bulletin et va paraître certainement, incessamment sous peu, dans combien de temps encore ça je ne sais pas mais bientôt le CINQUIEME BULLETIN et le TROISIEME NUMERO de l'AFC MAG! donc elle compte plus d'une trentaine voire peut être même maintenant une quarantaine de fanatiques !!! Aussi bien fanmakers, demomakers, swappers, etc... Cer tes le nombre de CPCistes se trouve largement diminué par rapport à ce qu'il était une certaine époque mais basta ! on ne retrouve uniquement que des FANATIQUES (comme je l'ai su bien dire plus haut).

De nombreux événements se sont produits sur la scène ces derniers mois (fort heureusement d'ailleurs !) et beaucoup de projets sont encore à venir.

Maintenant je vais vous donner en vrac (car j'ai eu la flemme de mettre dans l'ordre toutes les ACTUS depuis le 1er Janvier 1995 jusqu'à AUJOURD'HUI !  
NON LE CPC N'EST PAS MORT !!!  
Allez LET'S GO !!!

D'abord les fanzines sortis depuis le début de l'année 95:

NEW ARCADE 6, MAD MAG 2, BABA FANZ' 3 & 4, M&C 18,19,20 & 21, DEMONIAK 4, QUASAR CPC 7,8 (et le 9 c'est pour bientôt ce mois ci !!!), BONSOIR LA PLANETE 10, BOXON 2, DRACULA FANZ' 4, EUROSTRAD 6, LE FANSS 5, PHASER 5, 6, ROAD RUNNER 2,3,4 & 5, MEGA FANZ NEWSPAPER 5,6 & 7, CPC QUEST 2, GHOUL'S FANZ' 1,2,3, AFC MAG 1,2,...

ACTUS :

- TOM & JERRY a sorti 4 programmes très cool, GHOUL'S WRITER (shareware), MULTI MARK 1.1 (shareware), ST COMPIL (freeware). Il va sortir une version de GHOUL'S WRITER avec possibilité d'overscan + un scrolling.

- NEW ARCADE 6 est le dernier numéro d'EPSILON, i tou pour MAD MAG 2 de RAZOR mais le demomaking les attend tous les deux...

- CPC TOOLS DE LUXE est sorti depuis déjà un bout de temps et on en a assez parlé...

- XOR a repris le CPC.

- le 20/02/95 EPSILON décide d'arreter définitivement le CPC.

Il l'annonce dans la POWER SYSTEM MEGADÉMO.

- PUSH un jeu de réflexion codé par ELIOT sur l'idée du puissance 4 jouable à 2 (avec des zics inédites) est sorti

- ARKANOID SPACE INVADERS est codé par AST.

- ACID MUSIK BOX #2 est sorti, beaucoup mieux que le 1er mais quelques bugs sont hélas au programme.
- ELIOT a en projet un SOLOMON'S KEYS 4.
- MASTER + de BLP est sorti et BLP va sortir une version améliorée...
- ZACK'S COLLECTORS.
- ONLY FOR YOUR EYES 2 créé par les groupes AST SYSTEM NUL PART SYSTEM, THE BUGS est sortie.
- ainsi que la DARK AGE d'EPSILON...
- la BEST de MAGE...
- la FREDELIRE DEMO marque le retour sur la scène du CPC d'EPSILON. De nombreuses productions ont vu le jour...
- BEAST de l'ex DISC FULL est de retour...
- le groupe BENG! s'est reformé.
- Le CLUB EUROSTRAD ouvre à nouveau ses portes.
- Un éducatif est sorti et a pour base l'ESPERANTO (langue universelle).
- Les jeux disponibles chez RADICAL SOFTWARE : MEGABLASTERS, WHO SAID THAT, MASTERS OF SPACE, STAR DRIVER, FLUFF.
- les utilitaires maintenant : SMART PLUS, ROUTE PLANNER, LETHAL MOVES.
- M.A.T et DRACULA préparent Acoustica, un music-pack de zics hackées (jeux-demos) sous le label de MORTEL.
- ATOUFANZ 1 & 2 + les DOCS d'E/J sont sortis...
- ACID MUSIC BOX #3 devrait être codé par CHANY et ELIOT recherche un max de musiciens pour y participer.
- devrait pas tarder à sortir si c'n'est pas déjà fait : ORYCHALQUE 4, DRACULA FANZ' 5 (prévu sur 2 discs), DEMONIAK 5...
- BABA FANZ' 5 sortira sur disc en fusion avec GHOUL'S FANZ' ce qui donnera MYSTERY FANZ...
- DEMONIAK 5 va surpasser son prédécesseur...
- MORTEL a à son bord 2 nouveaux membres : BEAST & M.A.T.
- ODIESOFT prépare un nouveau jeu.
- GREG of BBF prépare un slide show du nom de BOOGER SLIDE les GFX de lui et le code d'ATC.
- TOM POUCE prépare un livre qui retracera la vie des fanzines sur CPC au fil des années de gloire de notre bécane
- HYDRIS du POWER SYSTEM quitte le monde de l'informatique il nous laisse sa dernière production d'un RAY TRACEUR.
- CMP l'ex-boss du groupe de demomakers PARADOX revient sur CPC...
- ATC a un projet de fanzine disc qui s'annonce grandiose (voir presque rival à MAD MAG 2).
- Le jeu TETRIS 95 d'EPSILON est presque terminé (ou peut être déjà terminé !).
- EPSILON prépare une démo avec CHANY du NPS.
- AST voudrait reformer totalement un nouveau groupe à suivre.
- FUTUR'S vont sortir KIT 4096 v2.0 (un kit + complet que la première version, avec de nouvelles options...), ASD v1.0 (éditeur de sprites hard pour CPC 6128+, le séquenceur ne sera disponible que dans la version 1.1), DE RETOUR DES TENEBRES (jeu d'aventure/syntaxe dans le genre de l'île), AVENTURY.
- LES MONDES PARALLELES (2 disks) jeu d'aventure avec des animations délirantes, des superbes GFX tout en overscan...
- Seb a codé une petite démo.
- NO RECESS a créé une grande compilation de zics (40) utilisable avec le GHOUL'S WRITER du nom de GHOUL'S WRITER MUZAXX COLLECTOR.
- DUNK a codé un jeu nommé MOLECULE (jeu de réflexion).
- SPOTS 94 est sorti et est génial !

SUITE...

PAGE 56



BABA FANZ MEETING 95  
BABA FANZ MEETING 95  
BABA FANZ MEETING 95  
BABA FANZ MEETING 95  
BABA FANZ MEETING 95  
BABA FANZ MEETING 95  
BABA FANZ MEETING 95

# BABA FANZ MEETING 95

BABA FANZ MEETING 95  
BABA FANZ MEETING 95  
BABA FANZ MEETING 95  
BABA FANZ MEETING 95  
BABA FANZ MEETING 95  
BABA FANZ MEETING 95  
BABA FANZ MEETING 95

AHHH, ICI C'EST GREG QUI VOUS PARLE, MAIS POUR QUOI FAIRE ? TOUT SIMPLEMENT POUR VOUS PARLER DU BABA FANZ MEETING QUI S'EST DEROULE LE 11, 12, 13 AOUT 1995 DANS LES VOSGES JUSTE UNE SEMAINE AVANT LE BORDELIX MEETING #4.

CE MEETING C'EST DONC DEROULE DANS LES VOSGES, DANS UNE ENORME SALLE, OU PLUTOT UNE ANCIENNE CHAPELLE (BAH POURQUOI PAS ?), IL ETAIT PREVU QU'IL Y AI DES ALLEMANDS MAIS HELAS THE VILLAIN OF HJT M'APPREND AU DERNIER MOMENT QU'ILS NE PEUVENT PLUS Y PARTICIPER, M'ENFIN IL RESTAIT BIEN ENTENDU 9 FRANCAIS QUI POUVAIENT PARTICIPER. ALORS DES LE VENDREDI APRES-MIDI, LE MEETING POUVAIT COMMENCER.

LES PARTICIPANTS ETAIENT : BABAR, DUNK, DRACULA, SEB (ALIAS CANDY), RAINBIRD, DODGER (EX-CPC), MICK'RO, ATC ET MOI GREG. ET BAH OUAIS, ON ETAIT NEUF, JE SAIS, C'EST PAS ENORME, MAIS CA N'A PAS EMPECHE A CE MEETING D'ETRE ASSEZ COOL.

DEJA Y A EU PLUSIEURS PROBLEMES AVEC LES CASSEROLES POUR FAIRE LA BOUFFE, CAR ELLES ETAIENT TOUT SIMPLEMENT ENORMES, ALORS VOUS VOUS IMAGINEZ PAS LA GALERE POUR FAIRE CHAUFFER LE LAIT, L'EAU, LES PATES, ETC... DE PLUS ON A GALERE COMME DES SINGES POUR FAIRE LA VAISSELLE DANS UN LAVE VAISSELLE "FRITEUSE" (ENFIN VOUS POUVEZ PAS COMPRENDRE) QUI DATE DE L'AN 40...

DRACULA DES LE DEBUT NOUS A FAIT PROFITER DES PREVIEWS DE DF#5, ARFFF IL VA ASSURE !!! ON A AUSSI PU ASSISTER AUX

PREVIEWS DE DEMONIAK #5 QUI LUI AUSSI VA CARTONNER. J'A AUSSI MONTRER LES PREVIEWS DU BABA FANZ #5 QUI SORTIRA MI-SEPTEMBRE SUR 1 FACE FAIS AVEC LE GHOUL'S WRITER.

D'AILLEURS NE PAS LOUPER LA DEMO DU BABA FANZ MEETING QUI VA CARTONNER AVEC UNE INTRO DE DUNK, UNE PART DE RAINBIRD, UNE PART D'ATC, ET UNE CHEAT (SHIT!) PART DE DUNK. PENDANT LE MEETING, DUNK S'AMUSAIT A HACKER DES ZIGS ET A EXPLIQUER DES PETITS TRUCS A SEB, RAINBIRD, DRACULA.

MICK'RO LUI AURAIT AIME CODE UNE PARTIE POUR LA DEMO, MAIS HELAS IL A EU QUELQUES PETITS PROBLEMES ET UN MANQUE DE TEMPS CERTAIN. MALGRE TOUT IL A COMMENCE A M'APPRENDRE LE CODE, ET JE LE REMERCIE BIEN FORT (D'AILLEURS J'AI APPROFONDI AU BORDELIX #4...).

POUR DORMIR C'ETAIT PAS EXCELLENT (SALUT RAMLAID !!!... EXCELLENT !) M'ENFIN CA ALLAIS QUAND MEME, MAIS BON FALLAIS SE SERRER. LA PREUVE, POUR NE PAS AVOIR LA TETE PAR TERRE BABAR AVAIT VOULU METTRE SA TETE SUR LE MATELAS DE DUNK, MAIS COMME BABAR BOUGE BEAUCOUP EN DORMANT, BAH LE DRAVRE DUNK C'EST PRIS DES COUPS DE HEAD (DE BOULE), ET CA A FAIT MAL...

DODGER (ALIAS ELRICK EX-CPC) MAINTENANT SUR PC, LUI AUSSI A CODE UNE DEMO EN HONNEUR AU BABA FANZ MEETING MAIS SUR PC, EN PLUS IL M'A GENTIMENT PROPOSE DE FAIRE UNE ZIG SUR PC... ARFFF C'EST COOL UN PC...

CPC	FOR	EVER	CPC	FOR	EVER	CPC	FOR	EVER
CPC	FOR	EVER	CPC	FOR	EVER	CPC	FOR	EVER
CPC	FOR	EVER	CPC	FOR	EVER	CPC	FOR	EVER
CPC	FOR	EVER	CPC	FOR	EVER	CPC	FOR	EVER
CPC	FOR	EVER	CPC	FOR	EVER	CPC	FOR	EVER

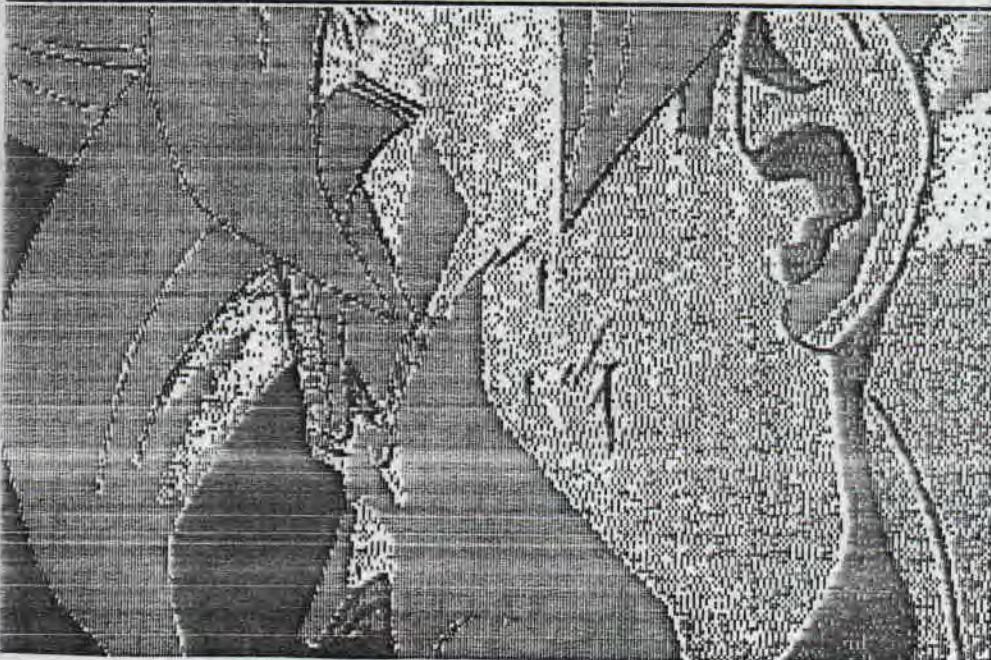
ENFIN, CE MEETING C'EST BIEN PASSE, AVEC 8 CPCISTES PASSIONNES TOUTS AUTANT QUE LES AUTRES A CODER, ZICQUER, GRAPHER ETC ETC...

LA PART DE RAINBIRD VA ASSURER, CELLE D'ATC SERA COOL, L'INTRO COOL ET LA CHEAT PART AVEC LE 3D FLOUE, ALORS C'EST PAS MAL POUR UN MEETING DE 9 PERSONNES...

ENFIN VOILA QUOI, VOILA COMMENT C'EST DEROULE CE MEETING. VIVEMENT L'ANNEE PROCHAINE POUR LE BABA FANZ MEETING #2 AVEC PLUS DE MONDE ET CE QUI EST SUR C'EST QUE LES ALLEMANDS SERONT PRESENTS... ALLEZ CPC FOR EVER THE REST FOR NEVER

BON AVANT DE VOUS QUITTER JE TIENS A REMERCIER BIPBIP POUR M'AVOIR DEMANDER DE FAIRE UN ARTICLE SUR LE BABA FANZ MEETING ET SURTOUT PREPAREZ DEJA VOS BAGAGES POUR LE BABA FANZ MEETING #2 AVEC PLEINS DE PERSONNES...

A BIENTOT DANS BABA FANZ & PUNCH... GREG



Isn't she lovely ??



# BORDELIK

## MEETING

Samedi 19 Aout 95 10hSS... (après la première nuit blanche)

En direct du Bordelik meeting #4, les envoyés spéciaux de Road Runner sont sur le qui vive pour vous rendre compte de tout ce qui se passe à ce meeting: moi (Slyder) et biensur bipbip qui est à coté de moi et qui me surveille de près. On ne compte pas moins de 14 CPC à l'étage, et encore ! On manque de moniteurs mais on se débrouille... Au rez de chaussée se trouvent les PC, Falcons etc... Mais ce n'est pas de ma compétence. Les demos de ce meeting se préparent et cela promet... Mais je vois que Bipbip se pousse pour que je lui laisse de la place ainsi qu'aux autres alors bye! # Slyder! #

HEEEEELLLLLOO, c'est BABAR DE SCORPION & BABA FANZ QUI PARLE EN DIRECT DU BORDELIK IV, j'ai tout de meme fais environ 300 KILOMETRES POUR VENIR JUSQU'ICI MAIS BON OH S'ECLATE BIEN ET LES DEMOS QUI VONT SORTIR POUR CE MEETING RISQUENT D'ETRE VRAIMENT TRES HI-TECH ET SUPERBEMENT BELLES, VOUS ALLEZ ME VOIR MAINTENANT DANS ROAD RUNNER, CAR JE VAIS FAIRE DES GRAPHS POUR LEUR FANZ'..... L'EQUIPE DE BBF ESPERE VOUS VOIR TRES NOMBREUX AU PROCHAIN MEETING QUI SERA BIENSUR REALISE DANS LES VOSGES (88), ATTENDEZ VOUS A VOIR TOUT DE MEME LA BABA FANZ MEETING DEMO #1 TRES BIEN...DOMMAGE QUE L'ONT ETAIENT QUE 8 DONT UN PC.... BON JE VAIS LAISSER LA PLACE A CELUI QUI VEUT PARLER ET RENDEZ VOUS POUR BABA FANZ #5 SUR DISC ..... ALLEZ SALUT ....

Salut a tous, moi je m'appelle Renald et je suis un parfait inconnu dans le monde des CPCistes. En effet, le Bordelik Meeting IV est le premier (et j'espère bien pas le dernier) meeting où je me rends et je dois bien avouer que je ne suis pas déçu, et loin de là!!!!!! Les gars se démenent pour tirer de leurs machines favorites les prouesses les plus hardes, se masturbent le cerveau à en faire exploser un encéphalo. De plus, l'ambiance est vraiment excellente et l'organisation très bonne (merci Orphée!) et je crois que le résultat final de ce meeting ne devrait pas être trop dégueulasse si cela n'est pas excellentissime. .... ALLEZ, AU REVQIR .....

Salut a tous, ici SEB from AFC... Je tape un petit mot en direct du BORDELIK MEETING 4 où l'ambiance est super... Dans tous les coins ça code, ça graphe, ça bug ... bref c'est super... Bon je ne vais pas vous tenir plus longtemps, car j'ai encore pas mal de choses à faire... THAT'S ALL FOLKS !!! SEB

Et zou qui voila ?... mais c'est le magnifique BIPBIP à bout de souffle... Non pas déjà ?!... puff puff euh je me remets tout doucement mais sûrement de cette nuit blanche que je viens de passer... et dire que ce n'est pas terminé mais j'en redemanda encore, il est vrai que j'ai fais la découverte de beaucoup de productions que je n'avais dès lors pas encore vu et ce n'est qu'un début !... Que dire en quelques mots de ce meeting organisé par ORPHEE et TARGHAN ?... tout simplement que c'est l'extase, c'est génial, c'est cool, que demander de plus ? M' Enfin ? Ce BORDELIK MEETING #4 est très bien organisé et les préviews coulent à flots ! Notamment celle du zine DRACULA FANZ' #5 d'ailleurs ce dernier s'annonce formidable (mais y a-t-il un terme exact pour le définir ?...), J'en ai fini, je vais donc laisser la place à qui veut bien prendre le clavier... C'était BIPBIP en direct du BORDELIK MEETING #4 !!!

BIJOUR ! Un petit mot de la part d'RsX : quelle est la difference entre une pizza et la Mere Theresa ?  
Reponse : la pizza on peut l'avoir sans champignon !

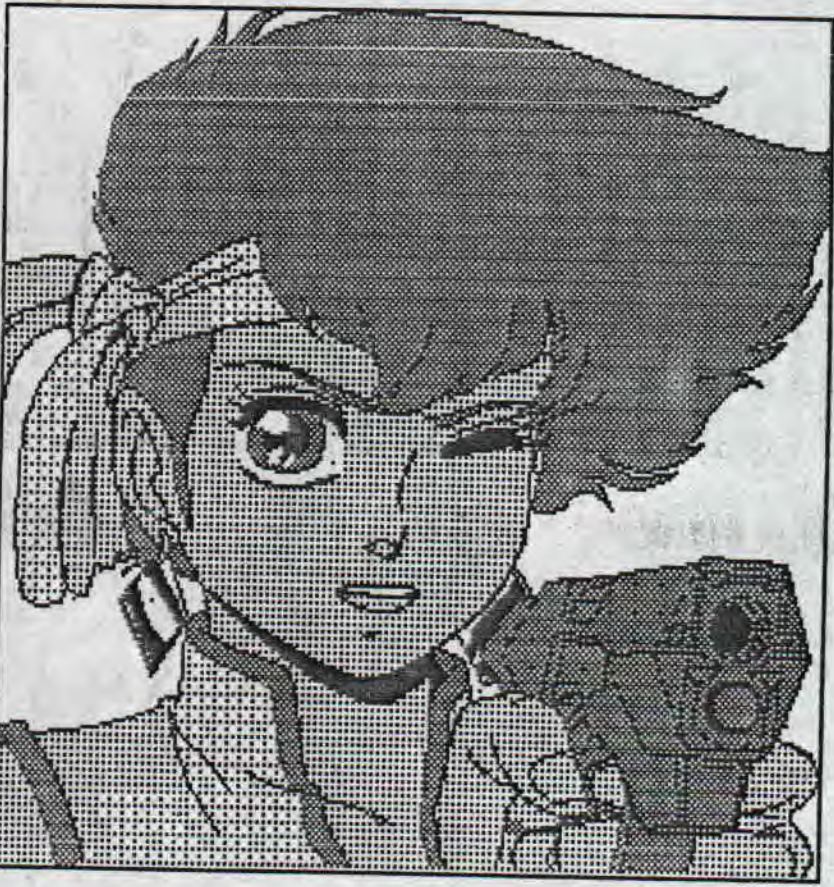
bye bye !



ALLEZ, ON VA FAIRE SIMPLE ET DANS LA MODESTIE: JE SUIS EPSILON, THE MEILLEUR CODEUR VIRTUEL DU BORDELIX 4, QUI PORTE D'AILLEURS TRÈS TRÈS BIEN SONT NOM! J'AI ENFIN APPRIS A PROGRAMMER DES EFFETS TECHNIQUES HARD, TEL QUE LE PRINT ÉVOLUÉ EN BASIC, LE CASTOR A DOUBLE QUEUE(S???) ET SURTOUT LA DRACULOTTE A L'ENVERS... NE RIGOLEZ PAS, TOUT CA EST TRÈS SÉRIEUX, MEME PAS TANT QUE MIEUX (JE SAIS PAS TROP CE QUE CA VEUT DIRE, MAIS C'EST BEAU!). JE VIENS A PEINE DE ME REVEILLER, CECI ÉPLIQUE DONC CELA... SUR CE, JE VOUS SOUHAITE DE BONNES PARUES, UN JOYEUX ANNIVERSAIRE, ET A MOINS TOT... PEPISBOU...PARDON, EPSILON.

Salut tout le monde ! Ici CRACKY qui vous parle dans cette part papier. Quoi ? Qui a dit ça ! Qui a dit que j'étais un mechant incrusteur dans les dems ??? D'accord, il y a des temps où je glande rien, mais à l'occasion de la BORDELIX 4, j'ai bosse réellement pour la première fois à un meeting, plutôt que de bouffer et de dormir (ce qui, soit dit en passant, n'a pas été exclus quand même !). En effet, j'ai apporté ma modeste contribution en réalisant 2 pages, qui ne sont que les avant-premières d'un fanzine qui sortira sous peu, et qui s'appelle THE WAR... En réalité, ces 2 pages ne représentent que les 2 premiers tomes de la guerilla MATEL & POWER SYSTEM, qui vivent en ce moment, le grand amour, d'après ce que j'ai vu et entendu (le sang pisser, et des hurlements aigus !). D'ailleurs, c'est bien bon de parler de ce que j'ai fait, mais vous, qu'avez-vous fait ? Si vous n'étiez pas présents, je peux vous dire que vous avez loupe un sacré événement. En effet, vous n'aurez pas pu voir la quasi-totalité des slide-shows de G.. de ce cher BIP BIP, qui se trouve être expert en la matière. Non sans déconner, ce meeting fut fameux (fumeux ?) et restera dans les annales (couche BIP BIP !). En outre, on va avoir droit d'ici peu, à de belles petites dems (coucou PEPSIBOULE !), et de très bons fanzines (coucou DRACULA (mon boss depuis peu), ELIOT, OFFSET, ZIK, RAOLAIO, BABAR, RAINBIRD, DAPKEE, BIP BIP, SLYOER, GREG). Bon ben, sur ce je vais arrêter de vous prendre la tête, greetings à tous mes contacts, et puis que la force soit avec vous...

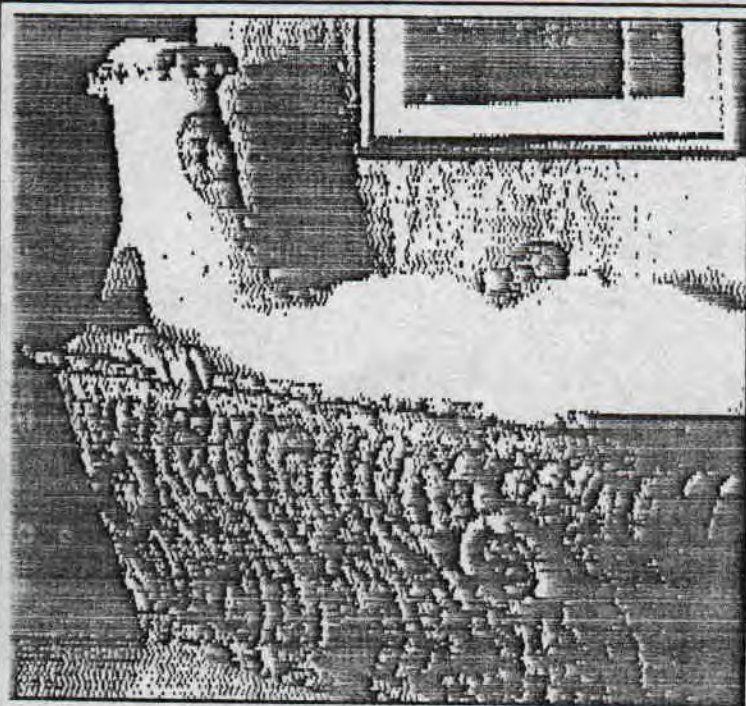
COOL RAOU !!!! C'est moi le maître incontesté des non dormeurs du fabuleux Meeting DA BORDELIX 4 à MONTEPFI. Cela fait 52 heures et 45 minutes et 2226 secondes comme me dirait mon voisin EPSILONADOR mais savez-vous que je tape ce texte pour ce magnifique fanzine qu'est ROAD RUNNER (BIOBIP!!!). Ce meeting est en fait le meilleur que j'ai pu assister et cela je remercie ARKOS pour l'organisation, salut à BIP BIP, SLYOER, ORPHÈES-COFFÈES, TARGHAN de colguete fluo, RAINBIRD, CANDY, CHAROTE, RAME ET LAIT, SEB de Boulinex, Barbapapa, ELIOT-NESS, SET OF et moche, CHANYMALOT, AST tes souliers, PELBIFORT c'est saint-yor, Bref je salue toute la scène, et à bientôt EL DRACO !



Hi, GREG is talking to you MAN; asssrfff!!! coucou!! ce meet, y'a plein de monde, l'ambiance est au top, les productions sont nombreuses.. Le pied quoi!!! ARFF, cool, enfin ma première production en ASM. C'est assez simple mais ça ne m'a pas empêché d'avoir des problèmes à volonté... N'oubliez pas de demander la demo "bordelix 4" qui va très certainement cantonner (Ah, ça bon CPC). L'ambiance est tendue entre EPSILON et DRACULA, le ciel devient noir, l'orage se fait entendre, les éclairs se font voir au fond de l'univers. La puissance dégagée par ces deux pensos est inouïable... AAAAAHHH!! GREG/SCORPION

Salut c'est Rainbird qui cause en direct du bordelix Meeting 4, le super meeting de cette fin de...le meeting est excellent, il y a pas mal de monde sur CPC. Une saga est née: CPC Mars. A suivre... Spécial message to Cracky: SMACK!... to Epsilon: a quand un Target Renegade ou un Barbarian en Transylvanie ? A tous les autres: mega-greets ! Bon je vais vous laisser, j'ai une cheat part sur la Ram!

TARGHAN from ARKOS vous salue, et vous présente brièvement comment va le BORDELIX MEETING IV. En cette heure où tout le monde code, compose, dessine sur CPC, ST, FALDON, AMIGA (GA ?), PC... Vu le nombre de participants et leur niveau, je pense que ce meeting aura des retombées plus qu'intéressantes. Espérons que je puisse terminer ma démo à temps, car elle est assez particulière. Voilà voilà, je vais vous laisser, mais avant, je passe le bonjour à toutes les personnes présentes au meeting ! BONJOUR ! ALLEZ A + TARGHAN/ARKOS



Salut les kids ! Ici Eliot ! Qui, c'est moi le mec le plus malchanceux du meeting : en arrivant au meeting, j'ai constaté que mon lecteur 3.5" était en panne ! GGGrrrrrrr Enfin ! C'est pas grave car le meet était très très très sympa ! BYE !

Bonjour, ici Fafa (gfx pour PHASER) en direct du Bordelik meeting 4... étant en train de grapher pour une demo de digit, je ne vous retiendrais pas trop longtemps... Juste quelques greetings pour tout les cpcistes présents au Bordelik et aux créateurs du fanz ROAD RUNNER... qui consacrent quelques pages pour le meeting... Allez, je reviens au boulot et je vous dis au revoir... Fafa

Oulala, déjà lundi matin ! Nous sommes tous fatigués mais "heureux", ce Bordelik Meeting 4 aura été aussi bien que ses prédécesseurs, voire même mieux ! Je salut tous les cpcistes, ceux qui n'ont pas pu venir ont raté quelque chose... Sur ce je vous souhaite une bonne lecture de ROAD RUNNER, un très bon fanz. ZIK

Et merde... Et merde... le meeting se termine, les esprits sont brumeux et moi j'ai pas fait tout ce que j'aurais voulu... Mais bon, j'ai vu mon big boss ainsi que plein de monde très cool. Vivement un nouveau meeting qu'on se revoyent... A +++ ... RAATLAIQ ...

Qualitella words from HENRI of 287-298 and 287-298-PR. Bien que passant plus de temps sur PR, je suis vraiment étonné par votre bon vieux 287, les données qui sortent de ce 287 sont vraiment des plus intéressantes ! Parmi les abus les plus faibles : 287-298-PR (l'ultima lousine ?) les données d'287-298 (blasse la somme) et tous les autres papier présent à ce meeting (tant bien sur ROAD RUNNER !) Allez, ZIK !!!

La redac de ROAD RUNNER n'a pu vous coder leur petite demo mais on a fait au mieux... regarder plutôt la p'tite animation au bas de la page... ça ne vous rappelle pas quelque chose ?... (routine reprise du Bulletin Bordelik #2). Voilà voilà, ce meeting s'est déroulé dans la joie et la bonne humeur, et il n'y a plus qu'à attendre le prochain... Je repète une fois de plus que les personnes qui n'étaient pas présentes à ce fabuleux meeting ont raté KEK CHOSE ! Je dis salut à tous mes contacts et toutes les personnes dont j'ai fait la connaissance au Bordelik #4... Au fait, un mot m'a beaucoup marqué durant ce meeting, mais rassurez-vous j'en suis remis... BIPBIP

UN MEETING SYMBA AVEC DES NEMS A PLEUVOIR ! BRAVO A TOUT LE MONDE Y COMPRIS LES PC-ST-AMIGA MEN QUI ONT ETE BIEN COOL. SPECIAL THANK TO BUG POUR SON AIDE POUR LE PII-CONVERT POUR CPC+. OFFSET...

Bon, ben c'est moi ORPHEE, "l'organisateur" entre guillemets de ce meeting ! Que dire à part que tout ce passe comme sur des roulettes, l'ambiance est cool, les mecs sont sympa... Préparez vous à recevoir une négademo assez particulière. Pourquoi particulière ? Ben demandez à Dracou ou epsi-boule euh... -lon, surprise ! Ben autrement, ça fait assez longtemps que je ne ne suis pas fait une nuit complète alors j'ai un peu de mal pour aligner 3 mots... Désolé. Bon j'arrête de bouffer de la place au fanz. Salut ! ORPHEE

EXCELLENT EXCELLENT EXCELLENT EXCELLENT EXCELLENT



ROAD RUNNER BIPBIP

THAT'S FINISH !!! BIPBIP and SLYDER en direct du BORDELIK #4 !!!

BOUGER LA PAGE POUR FAIRE L'ANIMATION... COPIE INTEGRALE PAR SECTEUR PHOTOCOPIES PAGE 61





# DRACULA

! U E A S I L O N !

# EPSILON

La vengeance d' EL DRACO arrive à point pour écraser les rêves d'un groupe qui avait décidé de casser le groupe MORTEL et plus personnellement DRACULA, ma personne... Mais hélas, ils vont regretter leurs imprudences car déjà dans DRACULA FANZ 5, PEPSIBOULETTE et son UHELAINNE seront servis les premiers. Saviez-vous que PEPSIBOULE faisait le tapin près d' ELIOT-NESS pour lui picker son mec ANUELUS ? POWRUS SI T'AI ME reste complètement dans le néant depuis que nous, MORTEL sommes dans leur chemin... Je laisse la place à RAMLAID qui veut signaler des comportements zarbis...

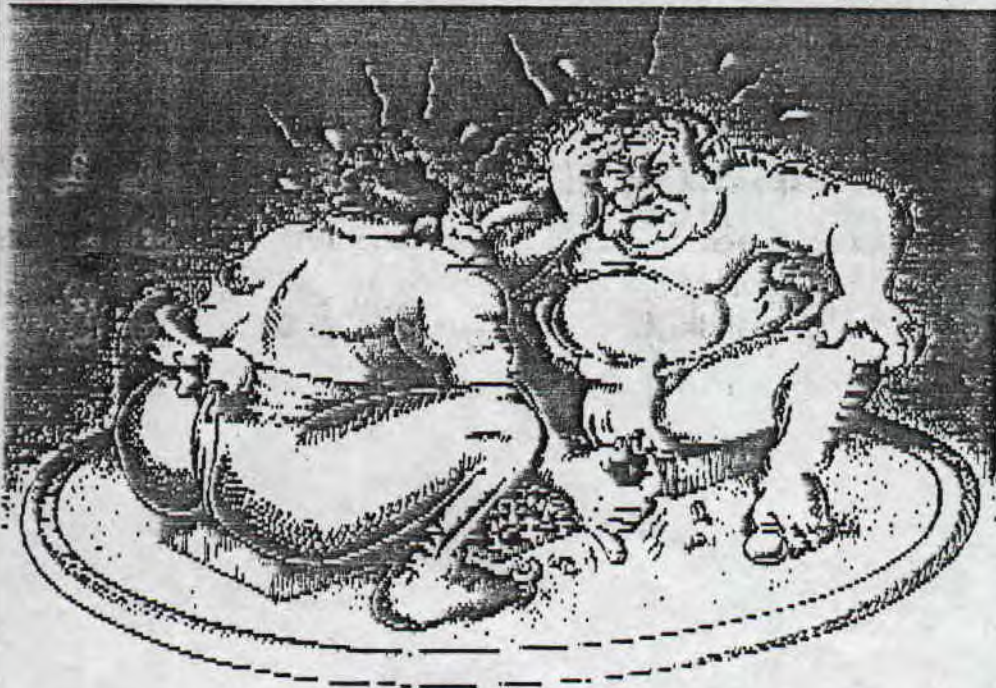
Salut tout le Monde, ça fait longtemps que j'ai pas fait de texte sous Seaword donc on va chercher un peu d'inspiration... Ah ! Je l'ai trouvé (l'inspiration, bien sur ! (je le signale pour les ceusses qui ont du mal à suivre mon esprit zarbi (à 7h15 faut pas trop m'en vouloir... (combien y'a de parenthèses ouvertes ??? jeux ultimes ! (((((( à vous de voir !)))))) tiens, il en manque une) hop ! Petite remarque pour Pepsiboulinette : que ne fut pas ma surprise lorsque je vis arriver Epsilon avec son sac qui prenait trop de place (y'avait déjà 4 moniteurs dans la Bert'Mobile, plus 2 Falcons et 2 CPC... Donc le p'tit Peps (de son nouveau pseudo) fut obligé de prendre son big sac sur les genoux (na, c'est de ta faute !! bien fait pour toi, j'espère que ça t'a fait chier un minimum...)). Ah, mais au fait, Epsilon, c'est, en élec', une valeur très proche de zéro, oui, je dis bien ZER00000 ! Pauvre Epsilon, remarquez, il a choisi un pseudo à la hauteur de son niveau en code.... En musique également d'ailleurs (les vacances te réussissent pas ! Faudras éviter l'Allemagne et les Rave's Party car leurs influences sont très néfastes sur toi....). Je crois que j'en ai assez fait, finalement Epsilon, t'es tout de même un

mec super-sympa !!! Sans rancune.... Tchao tout le monde !!! RAMLAID (c) MoRTAdEl (oupssss)....

## LES CHRONIQUES DE CPC

Extraits du dialogue :

EPS: Houille, ma tête...  
DRA: C'est pas fini.(hé!)  
EPS: Tu m'avais promis de pas me faire mal, Guouuuin !!!!  
DRA: Tiens, prends cette paluche (Blouuuuu!!!!)  
EPS: ....  
DRA: Hé hé !!! Tu pourras dire à ALUNETTE que je l'attends de pied ferme...  
EPS: ...H...HEU...ma tête, je vais ....me coucher.  
DRA: Allez, au prochain meeting, pepsiboulinette...



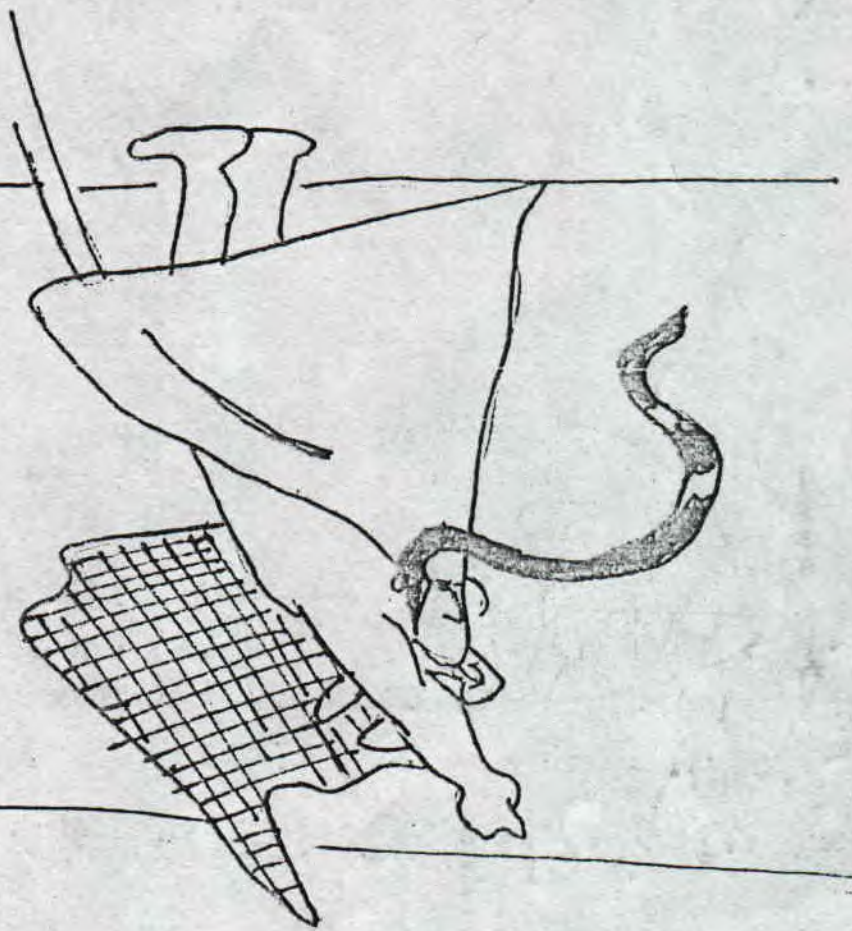
Cette page fut réalisée par CRACKY from OVF GANG/ MORTEL/ Cocoon System/PC ADDICT, à l'occasion du Bordelisk Meeting 4. A suivre, dans IRE WAR...



QUELLE EST CETTE  
SILHOUETTE HAUTIERE  
SURGISSANT DE L'INFINI  
TEL UN CHEVAL EN FURIE  
QU'ON MURAIT EMBALLE  
AVEC... du papier cadeau?

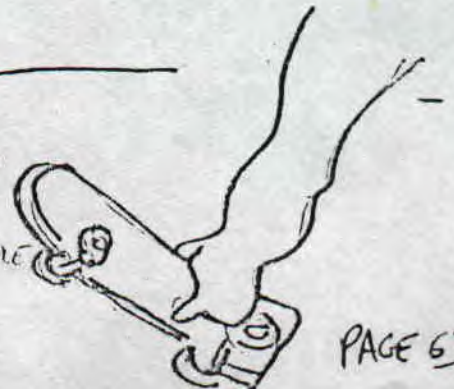
EN TOUS LES CAS  
CE N'EST AUTRE  
QUE  
**SUPER  
ORDINAIRE**

l'ordinaire à 4,50 dans toutes  
les bonnes librairies



D'UN GESTE LESTE  
SUPER ORDINAIRE  
(SUPER ORDINAIRE POUR LES  
INTIMES) SORT DE SA  
POCHE...

UN SUPER... GUIT  
EUH UNSKATE  
BOARD... TOUT  
SIMPLE...

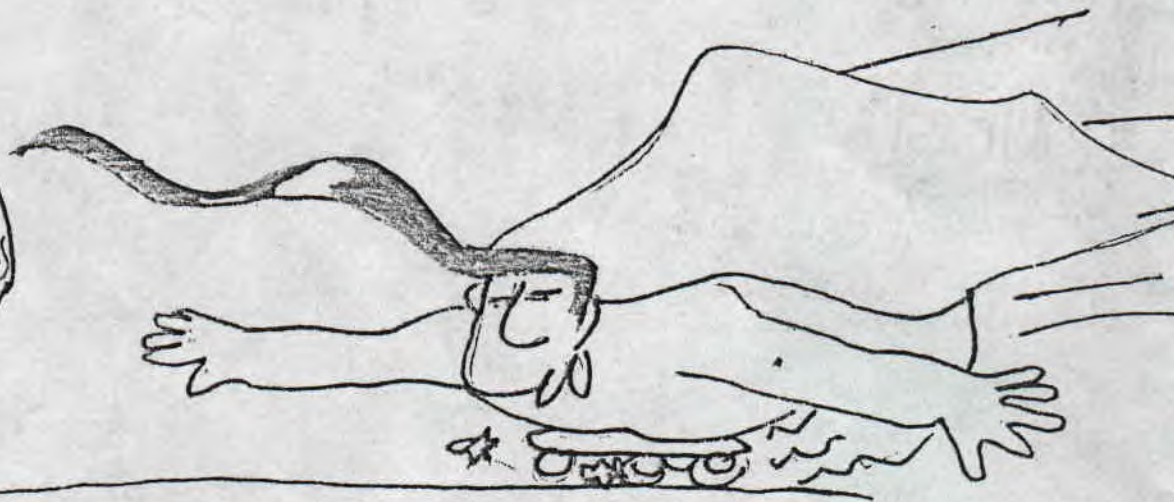


BRASS

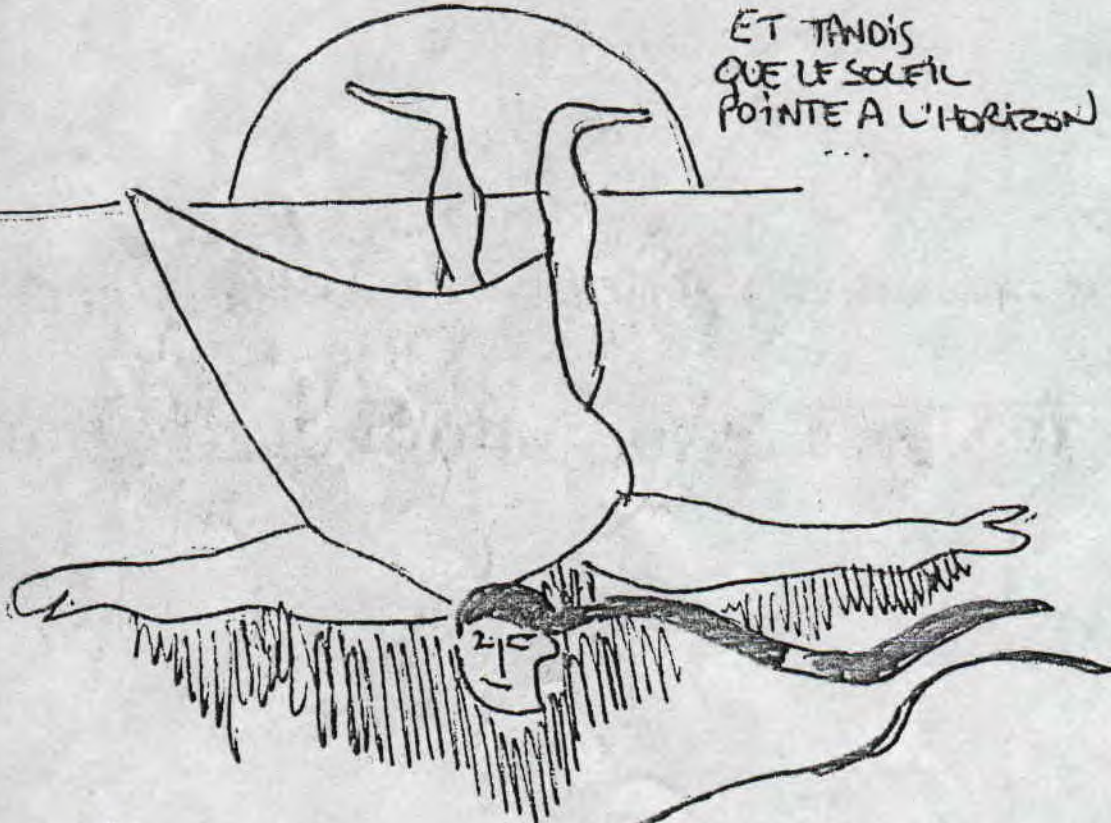
CAR VOICI  
LE TEMPS POUR  
NOTRE HERO D'ATERIA?



Vol 715  
pour TUNISOUCTOU  
EN PARTANCE POUR  
OJELLELA BADA  
ALLER RETOUR  
EN VOITURE! TERMINUS



ET TANDIS  
QUE LE SOLEIL  
POINTE A L'HORIZON  
...



Voici  
Notre  
HERO

# TOP ROAD RUNNER

Sur le nombre de lecteurs qui lisent ROAD RUNNER (environ une trentaine) seulement 15 seulement ont répondu au TOP 5 ROAD RUNNER !

Donc voilà comment j'ai réalisé ce classement :

- 5 pts pour le premier,
- 4 pts pour le deuxième,
- 3 pts pour le troisième,
- 2 pts pour le quatrième,
- 1 pt pour le cinquième...

Les 15 personnes qui ont eu le courage et la gentillesse de m'envoyer leur classements sont de nationalités française... Vous pouvez dès maintenant (et c'est nécessaire) envoyer vos TOP 5 ROAD RUNNER pour le prochain numéro. Cela ne doit pas demander beaucoup de travail de votre part donc je compte sur votre sérieux... BYE

## TOP JEUX :

1. PREHISTORICK 2.....18 pts
2. MEGABLASTERS.....16 pts  
RICK DANGEROUS.....16 pts
3. SIM CITY .....10 pts
4. SHUFFLE PUCK CAFE..09 pts
5. SUPER CAULDRON.....07 pts

Les autres JEUX a moins de 7 pts sont : SMASH TV, PUZZNIX, BUMPY, P47, KILLER BALL, GRAND PRIX 500 2, FIGHTER BOMBER, U.N. SQUADRON, PRINCE OF PERSIA, GRYZOR, IKARI WARRIORS, BATMAN THE MOVIES, EXOLON, SPACE CRUSADE, CRAZY CARS 2, DEFENDER OF THE CROWN, MONDIAL DE F., ZAP'T'BALLS, BAT, BURNIN'ROBBER, F16, ARKANOID 3, TRAILBLAZER, SPOTS 94, PUSH.

## TOP UTILS :

1. OCP ART STUDIO.....34 pts
2. OXFORD PRO.....23 pts
3. DISCOLOGY 6.0.....17 pts  
DAMS.....17 pts
4. DISC'O'MAGIC.....16 pts
5. SOUNDTRACKER.....14 pts

Les autres UTILS a moins de 12 pts sont : MAXAM, DIGITRACKER 1.4, MULTI MARK, SEMWORD, DEMO MAKER, COPYLUCK, AMX PAGEMAKER (8 pts seulement CRACKY !), PROVERSCAN, CATEDIT, CRIME, CHEESE, DISK UTILITIES, LOGICLAS, DISCOLOGY 5.1, PROTEXT, GHOU'L'S WRITER.

## TOP DEMOS/SLIDES :

1. POWER SYSTEM MD....19 pts  
VOYAGE 93.....19 pts
2. ULTIMATE MD.....13 pts
3. MADNESS DEMO.....12 pts
4. ONLY FOR YOUR EYES  
#2.....09 pts
5. DIGITAL CROSSM.....08 pts

Les autres DEMOS a moins de 08 pts sont : PLASMA DEMO, ALL IN 3D, WOMENS & DRAGONS, GENERATION MANONS, NIRVANA, THE DEMO, DREAM DEMO #4, SYNERGY, LES GUIGNOLS 95, OVERSCAN SHOW #0, MALTHERY, ODYSSEY SLIDE SHOW, ONCE YEARS... TEN YEARS..., FREDELIRE, LOGON DEMO, FUCK DEMO, DARK AGÉ.

## TOP FANZINES DISC :

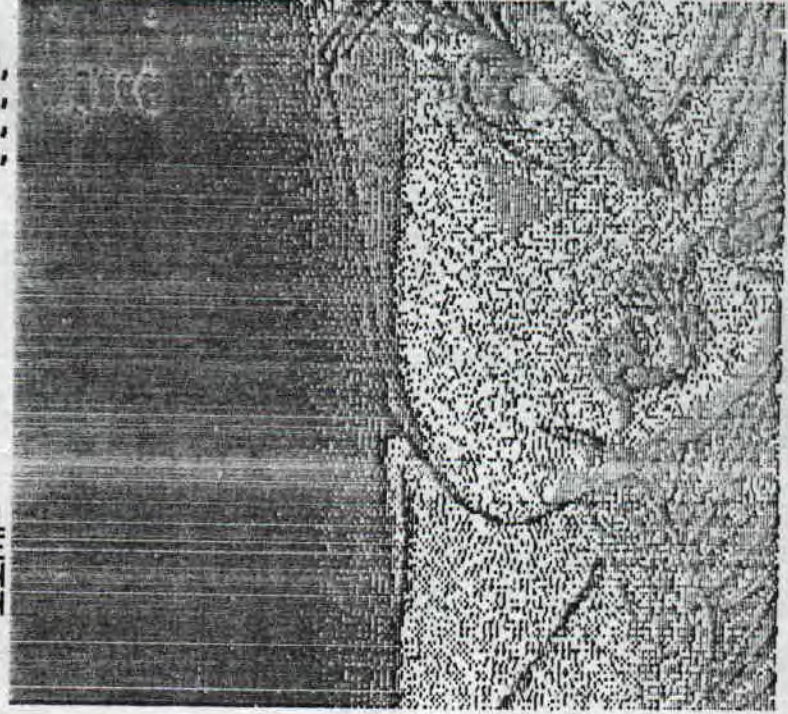
1. MAD MAG #2.....41 pts
2. DEMONIAK #4.....38 pts
3. DRACULA FANZ #4....29 pts
4. DISC FULL #10.....28 pts
5. QUASAR CPC #3.....18 pts

Les autres FANZINES DISC a moins de 18 pts sont : CPC FOR EVER, FANZ'Y, ADDAMS FANZ, CRACK'N'ROM, POT DE COLL #5, NEW ARCADE #6, SEX, BETTER THAN LIFE, TRIBAL MAG, SCOOP & TREME, GHOU'L'S FANZ, BOXON #2.

## TOP FANZINES PAPIER :

1. QUASAR CPC #8.....64 pts
2. ROAD RUNNER #4.....37 pts  
EUROSTRAD.....37 pts
3. BABO FANZ.....28 pts
4. CPC QUEST.....17 pts
5. BONSOIR LA PLANETE.14 pts

Les autres FANZINES PAPIER a moins de 14 pts sont : ELECTRO JACK, RUNDSCHLAG, INFO SYSTEME CPC, OVERGRAPH, BFC MAG!, LE CANARD DECHAINE, MAC, MEGA FANZ NEWSPAPER, MICROZINE.



# Roadrunner

le fanzine



AÏE AÏE AÏE ...  
ME DI TES PAS QUE  
C'EST DÉJÀ LA FIN !!!  
ÇA VEUT DIRE QU'IL  
FAUDRA QUE J'ATTENDE  
3,4 MOIS AVANT LA  
SORTIE DU 6ème N°

...  
MAIS QU'EST-CE QUE  
JE VAIS FAIRE EN  
ATTENDANT MOI ? ...

...  
EN TOUT LES CAS J'ESPÈRE  
QUE VOUS ÊTES COMME MOI  
C'EST À DIRE QUE VOUS  
AVEZ ADOURÉ CE  
NUMÉRO PUIS PAR UNE  
REDAC' D'ENFER ! ...

GREETINGS TO:  
ALL THE  
CPC SCÈNE !!

ATCHAO BIPBIP.

# Roadrunner

le fanzine