

N.18 - JUILLET 90

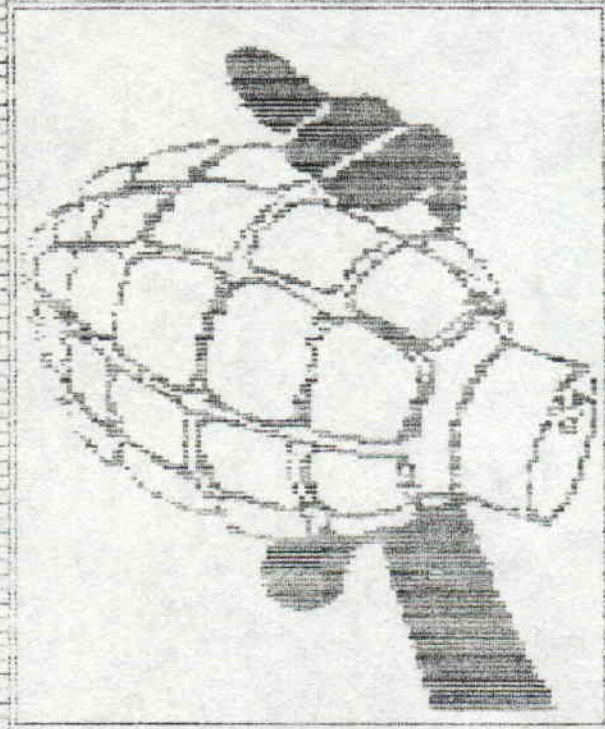
SDC

FREEMWARE OFF

SAYM

1 TIMBRE A 3,80FF

SHEL
NIC



Rédacteurs :

- SAYM
- SDC
- SHEL
- NIC

SOMMAIRE :

Page 1:	Pages 5, 6, 7:
Edito	Le Monde Des FANZINES
Pages 2, 3, 4:	Page 8:
Tests	Bidouilles, Top

EDITORIAL

SALUT !!!???

Et bienvenu parmi nous pour ce nouveau CROCO DECHAINE de juillet. Cette fois c'est les vacances (pas encore quand j'écris cet éditorial...) et on les a bien méritées, enfin pour la plupart... Mais ne vous inquiétez pas, nous serons normalement au rendez-vous pour le numéro d'août (on va se démerder comme on pourra...). Au fait pendant que j'y pense, nous cherchons quelques rédacteurs pour traiter mensuellement des sujets cités: Infos, tests (en plus de SHEL), musique-ciné, bande dessinée (à faire pour le CD), demo (quelqu'un de bien placé, en coordination avec SDC), dessins sur CPC pour afficher dans CD, et si vous avez des idées... Mais n'oubliez pas que vous pouvez aussi vous exprimer par le CD en nous envoyant vos articles. Et oui, tout ceci dans le but incessant d'améliorer le CD pour votre meilleur confort!

CPC = ARCADE

DEMOS-MAKERS, envoyez nous vos Demos (Les D7 sont renvoyées). Nous, on s'occupe de leur diffusion !!!

Vous-vous demandez sûrement quelle est la signification de ce titre ? Eh bien figurez-vous que le CPC est en train de conquérir le monde des jeux d'arcades... Non ? Eh bien Si ! (J'adore mettre 'Eh Bien', d'abord ça fait cool, et en plus ça permet d'enchaîner rapidement, bien qu'ici la rapidité ne soit pas ma première préoccupation...) En effet, la société TITUS a décidé de développer 'TIRE AND FORGET 2' à la sauce Japonaise, c'est-à-dire sur une borne d'ARCADE. Cette borne sortira en premier lieu au Japon. Alors, après la vague des adaptations ARCADES-MICROS, va-t-on (Enfin !) avoir droit à une mode MICROS-ARCADES ? ...

...S.D.C...

BULLETIN TOP 5 DEMOS

Salut les potos ! Voici mon Top-Demos:

- | | | |
|---|---|-------|
| 1 | : | |
| 2 | : | |
| 3 | : | |
| 4 | : | |
| 5 | : | |





Merde, je l'ai loupé!

SHEL, accablé par sa fénéantise (qu'on se le dise), a finalement trouvé quelqu'un pour compléter sa rubrique. Il m'a donc donné en mains propres (j'étais en train de manger du poulet) ses tests et ceux de son collaborateur et ami, j'ai nommé NIC (enfin non, c'est pas moi qui l'ai nommé...) en me précisant de censurer les propos incorrects de son ami (enfin il paraît?), ce que je me suis empressé de ne pas faire... Vous aurez donc dans son intégralité les tests de SHEL et de NIC! (ah quelle histoire! Je ne suis pas mécontent d'en avoir terminé avec tout ça...).

PROHIBITION:

Scénario: en 1933, dans une grande ville américaine, sans doute Chicago, un tireur d'élite s'est fait prendre au piège dans un quartier chaud (NDSAYM: Il ne faut pas manquer de sang froid!). Ce flic d'élite devra éliminer, exterminer, rétamer, refroidir, flinguer, liquider, abattre enfin bref tuer tous les méchants gangsters qui apparaissent de temps à autre aux fenêtres des immeubles ou sur les échafaudages d'un chantier proche. Notre Eliot Ness en graine devra non seulement nettoyer la ville de tous ces tueurs mais aussi de leur Big Boss toujours accompagné de ses gardes du corps.

Système de jeu: on dirige le fusil (symbolisé par une cible) dans la direction que nous indique une flèche. Une fois sur les lieux une recherche minutieuse de la racaille commence. Un décompte indique que le mauvais garçon a repéré le flic et s'apprete à le farcir de pruneaux, si le compteur atteint zero il est préférable de se planquer derrière un mur afin de ne pas manger les pissenlits par la racine.

But: tuer avant d'être tué.

Techniquement irréprochable ce jeu aux magnifiques graphismes, au scrolling fluide et qui de plus possède un bonne musique a un tableau des scores qui sauvegarde les noms des meilleurs exterminateurs de gangsters. Cette adaptation de "0011 agent secret" est une parfaite réussite sur anstrad.

SHEL.



Les Dessins de ce numéro nous ont été fournis par TOCHE et Lyric du Fanzine MICROBOY.

Si vous avez des dessins Digits, Scans, etc... (originaux) envoyez-les à la Rédac, au lieu de les laisser vieillir sur vos D7.

ANNONCE :

RECHERCHE "LA BIBLE DU 6128"
AUX EDITIONS
"MICRO-APPLICATION" ...
FAITES VOS OFFRES A :
S.D.C. , 24,
MOULIN D'AMOUR
17137 MARSILLY

VIIIITE !!!

JADE

Jade est un utilitaire comme il en existe peu, en effet ce logiciel permet de créer ses propres jeux d'aventures, "relativement difficile à utiliser", il possède un grand nombre d'options.

Création de scénarios, plans, personnages, objets, actions et ennemis, il faut tout d'abord créer son dictionnaire avec les mots qui seront utilisés dans l'aventure puis définir leurs caractéristiques, leurs places et leur donner un numéro. Pour les placer il faut avoir fait un plan composé de cellules ou de cases qui représenteront la pièce ou l'endroit où se trouve le joueur. Une phrase peut décrire l'endroit car Jade ne possède pas d'utilitaire graphique, il faut donc incorporer les graphismes qui auront été faits au préalable avec un utilitaire style GCP art studio ou SUPER PAINT.

Tout cela pour vous dire que le logiciel est très, très, très compliqué à utiliser et non pas "relativement difficile à utiliser" comme je l'ai dit plus haut. Mais pour tous ceux à qui la patience et le courage ne font pas défaut, Jade fera des merveilles.

A part ça le jeu est bien présenté avec de beaux graphismes pour égayer les menus déroulants.

PS: Une superbe démo des capacités de Jade se trouve sur la face B de la disquette (un mini jeu de rôle très bien réussi bien qu'un peu simpliste).

SHEL.



Knight Force

C'était vraiment une très belle journée: ma mère ayant déserté la maison pour aller torturer les franco-bacheliers et n'ayant pas entendu le reveil (ND SHEL: l'aurais quand même pu aller en cours!), je décidai d'aller faire un tour à EVASION (la salle de jeu du coin) et comme par hasard je rencontrai SHEL qui me dit: "j'ai 3 tests à faire pour le fanzine, j'ai la flemme et c'est toi qui a les disquettes alors fais-les à ma place et tu feras parti du fanzine (ND SHEL: bienvenu! Ca fera 22,5 F par mois). Tu as comme premier à tester Knight Force!" a ce nom les fabuleux souvenirs datant de 4 mois comme celui de la première image en overscan ne revinrent à l'esprit (ND LECTEURS: quoi? Qu'est-ce qu'il a dit, l'autre? Overscan? Mais il délire, on est sur un pauvre petit CPC quoi!). Ben non je ne délire pas puisqu'il y avait effectivement deux superbes pages écran en overscan qui, en plus, étaient d'une rare qualité et me laissaient dans un état de contemplation avancé (ND MOI-MEME: mais qu'est-ce que je raconte là?). Alors voilà quoi, je vais maintenant passer au test: après un scénario assez délirant racontant comment RED SABBATH (le damné que vous êtes censé tuer) kidnappa la princesse TANYA afin de soutirer à FAIR-STORM (vous) les secrets des déplacements espace-temps. Dans le jeu vous avez fort à faire avec moult monstres ou robots suivant l'époque que vous aurez choisie. Certains sont vraiment délirants comme le gnome qui se jette sur votre tête pour la dévorer. Bon dans l'ordre, les graphismes sont vraiment très bien, sauf peut-être les décors du monde fantastique qui sont un peu trop fouillis, l'animation ne souffre d'aucune saccade et ne ralentit que très peu quand le nombre d'ennemis est trop important, le scrolling: y en a pas et on s'en passe, le son ça passe quoi qu'ils auraient tout de même pu faire une musique (je suis assez tatillon sur ce point). A signaler encore que les noms que vous afficherez dans le tableau des scores (encore servi par une superbe page écran) seront sauvegardés sur la disquette, chose courante chez TITUS mais pas assez chez les autres éditeurs. Enfin, on se trouve devant un très bon jeu d'action que je conseille à tous.

Vous pouvez vous aussi faire des tests. Alors envoyez-les nous...

GHOSTBUSTER 2

Après une dure journée de labeur, je rentrais chez moi ou je rencontrais l'inévitable (ND SAYM: et pourquoi moi je n'arrive jamais à le voir?...) SHEL (ouarf! Ce non, c'est vraiment trop... tant que tu y étais, tu aurais pu l'appeler ESSO... Bon je sais, elle est nulle mais c'est tout ce que j'ai eu le temps de trouver. Allez, je cherche cette longue parenthèse) qui (faut tout de même suivre avec toutes ces parenthèses) me dit (comme à son habitude, bon OK c'était la dernière): "C'est pas trop mal pour le test de Knight Force mais tu dois te taper le deuxième soft: Ghostbuster II". Bon, là j'avais plus envie de lui faire bouffer des disquettes et de le faire jouer à un jeu d'aventure sur CPC 464 sans lecteur de disquette (yerk, yerk! Je suis ignoble) que de bondir au plafond à la simple annonce de ce jeu. Mais, comme ma naturelle gentillesse reprend toujours le dessus, j'acceptais (ND SHEL: Quel pigeon ce mec!). Alors c'est parti pour un nouveau test, toujours plus bô, plus haut, plus fort, plus con. Tout d'abord, je voudrais préciser un détail: Ghostbuster II, le jeu est l'adaptation de Ghostbuster II, le film (ND SHEL: il nous prend pour des c... ou quoi?) et bien c'est là que le bas blesse car bien que quelques images digit vous narre l'histoire avant chaque partie du jeu (superbe idée!), le jeu lui n'est pas très fidèle au film: je ne me souviens pas avoir vu le hero se faire attaquer dans le puit et la Statue de la Liberté être gênée par quelque bestiole que ce soit. C'est un détail qui n'en est pas un mais je le précise. Bon maintenant tout (ou presque) devrait aller en faveur de ce soft. D'abord, la première partie, je vais faire dans le style télégraphique: graphisme superbe, musique David Withaker (ça veut tout dire), scrolling fluide, animation rapide (ND SHEL: hof, pas si fluide que ça) (ND MOI-MEME: alors là, j'en ai marre mon brave petit SHEL, parce que non seulement c'est mon test mais en plus quand on est capable de mettre SHINOBI (ND SAYM: voir CD numero 7) à la pouhelle, on se la ferme, non mais!). Je crois avoir tout dit sur cette première partie sauf peut-être le système du jeu, réparons cette erreur: Vous êtes accroché au bout d'un filin et vous devez descendre dans un puits infesté de monstres, ramasser trois objets indispensables, arriver tout en bas et ramasser du Slime. Voilà. La seconde partie est aussi bien réalisée que la première bien que totalement différente: là vous devez à l'aide d'une boule de feu protéger la Statue de la Liberté des hordes d'ennemis qui fondent sur elle. Comme dirait un des rédacteur d'A 100%, c'est un shoot'em up superbement réalisé. Puis vient la troisième partie. Alors là c'est totalement différent, déjà au départ pour vous mettre dans l'ambiance, vous êtes accueillis sur l'air de "ce n'est qu'un au revoir". Puis dans le jeu qui graphiquement (mode 1) ressemble à de la digit. Bien que j'ai gagné à cette partie (je suis incapable de vous dire comment j'ai réussi à dégommer le troisième et dernier mec), je ne puis vous la décrire car je commence à manquer de place (ND SAYM: manquer de place?) et parce que celle-ci est assez compliquée. Sachez tout de même pour votre gouverne que vous devez au départ faire descendre au bout d'une corde chacun des 4 Ghostbusters. Vous devez ensuite récupérer le bébé et le poser derrière les caisses (sans quoi il entrerait en lévitation et retournerait sur l'autel) puis éliminer les trois petits généraux qui ne font rien que vous embêter. Là encore, le jeu possède de beaux graphismes, d'une animation plus que potable et d'une musique de David Withaker (j'en ai déjà parlé). Le seul reproche que l'on pourrait faire à cette partie (qui est celle qui colle le mieux avec le film) est que l'espace est assez limité. Bon, enfin, on obtient un bon jeu très diversifié et qui mériterait d'être dans votre logitheque!

NTC

SAVIL, OUI LE MONDE DES FANZINES SUR CPC...

Le monde des fanzines CPC... Tout d'abord, Bonjour! Puis... Oh, et puis si quelques personnes ne savent pas ce qu'est un fanzine, qu'elles ne demande le numero 9 où tout y est expliqué. Au fait quand vous voudrez un top fanz, faudra le signaler et voter. OK? Et puis les auteurs de fanz, ainsi que les lecteurs, vous pouvez nous faire des articles ce sera avec plaisir que nous les taperons. La dernière fois, SDC m'a fait la remarque que cette rubrique paraissait un peu sobre et vide (et il a raison!), alors cette fois je ne vous donnerais un petit not que pour les fanz dont j'ai des nouvelles... Mais toutes les adresses seront conservées. Et puis si vous avez des suggestions à formuler, n'hésitez pas (des abonnements à vie pour sensationnelles).



Décidément il nous en veut ce cher François. Il récidive (et recidivera) et nous sort un 3^{mag} qui garde ses 2 feuilles (ou ses 8 pages comme vous préférez), c'est tellement mieux, mais en plus il nous concocte des articles, je ne vous dit que ça... Tout de même, j'ai une petite critique! Pour le test de ROCCO, tu n'as pas l'air d'être très fort, François, car personnellement au bout de la 2^{ème} partie, j'avais été jusqu'à la fin (et je ne pense pas avoir un don). La technique? Rester appuyé sur "FIRE" et diriger son coup de poing à droite ou à gauche. C'est aussi bête et pas plus dur que ça...

Salut à ton N 9 que l'on attend avec impatience.

CROCO PASSION

Ce vendredi 8 juin, je lisait AMSTRAD 100% quand je vis une annonce particulière signalant que clandestine venait de créer son propre fanz, rappelons qu'elle était à CROCO MAG, 6 minutes plus tard, je vais chercher mon courrier dans la boîte au lettre et miraculeusement, je trouve CROCO PASSION alors que j'allais lui écrire! Et tout ça pour aboutir à la conclusion que CROCO PASSION est un fanz vraiment, vraiment bien et qui va très certainement devenir un best dans le genre. Et puis, un fanz fait par une croco passionnée, c'est très peu commun malgré nous!..

MICROZINE

Très bon bien qu'un peu court à mon goût (on reste quand même sur sa faim). En fait il est principalement composé de listings (assez courts: je vois déjà les flemmards se cacher!) et Bruno (son rédacteur) le rédige entièrement seul. En bref, on peut dire que c'est un petit fanzine bien sympa surtout pour les programmateurs en herbe.

RESET

Eh merde! Que je suis con!! (ne vous inquiétez pas, ça n'est que passage). Le mois dernier je vous est annoncé que RESET allait changer au numéro de juin alors que, et je le savais, c'était prévu pour le mois de juillet! Enfin, on attend avec impatience que cela change. Et puis je vais pouvoir te faire une belle enseigne J.P.! Car celle qui est au dessus commençait vraiment à me faire ch...!

START CPC

Comme je l'annonce à chaque fois, il est fabuleux tel que je ne peux que les féliciter et surtout les encourager car je crois qu'ils peuvent encore nous surprendre. Au fait, gentile la BD de Texier. À dans deux mois...

Un Scrolling, Version BASIC

Eh oui, un scrolling d'écran en BASIC. C'est du moins ce que je vous propose ce mois-ci... Je vois déjà vos têtes d'ahuris et vos petits airs moqueurs qui disent : "Oh l'aut' ah ! Un scrolling en Basic, mais il nous prend pour qui ? et la vitesse d'exécution alors ?" En effet, si mon scrolling était fait de décalages mémoires, je comprends très bien, vu la rapidité du Basic dans ce domaine (C'est-à-dire NULLE), que vous soyez affolés... Mais si je vous dis qu'il s'agit d'un Scrolling HARDWARE... AAAAH, je vous sens déjà plus intéressés, vos petits yeux commencent à briller de malice ! A vrai dire (ou à dire Vrai, c'est comme vous voulez...), vous avez sûrement déjà vu de tels Scrollings, notamment dans AMSTRAD 100% (que vous devez lire, sinon vous n'êtes pas digne d'un CPCien !), donc ici rien de nouveau. Mais en fait, toute l'originalité de ce Scroll vient du fait qu'il est en BASIC. Eh oui, finis les pleurs de ceux qui ne comprennent rien à l'Assembleur (Vous avez tort de ne pas vous mettre à ce fabuleux "langage", qui est non seulement puissant et rapide, mais aussi très intéressant, et très passe-tête (Bonjour les Nuits Blanches passées à programmer !)). Bref, fini le bavardage, et place au listing :

Le mois prochain, vous n'aurez pas le plaisir de lire mes articles délirants. J'ai en effet décidé de prendre des Vacances bien méritées sous le soleil de Royan. Je souhaite donc un bon courage aux autres Rédacteurs : SAYM-SHEL-NIC.

On se retrouve donc (pour ma rubrique) dans deux mois, avec j'espère vos Tops Démon. Si vous êtes Sympas, vous aurez droit pour les bidouilles à un mode Oversean Version Basic...

SDC, qui compte encore sur vous !



```
10 MODE 0:LOCATE 1,9:PRINT"LE CROCO DECHAINE":LOCATE 6,12:PRINT"PRESENTE":LOCATE
1,15:PRINT"SCROLLING HARD BASIC"
20 FOR i=1 TO 320:OUT &BC00,12:OUT &BD00,((i-(i MOD 256))/256) OR &X110000:OUT &
BC00,13:OUT &BD00,i MOD 256:CALL &BD19:NEXT
30 FOR i=320 TO 1 STEP -1:OUT &BC00,12:OUT &BD00,((i-(i MOD 256))/256) OR &X1100
00:OUT &BC00,13:OUT &BD00,i MOD 256:CALL &BD19:NEXT
40 FOR i=1 TO 10:FOR i=1 TO 320 STEP 40:OUT &BC00,12:OUT &BD00,((i-(i MOD 256))/
256) OR &X110000:OUT &BC00,13:OUT &BD00,i MOD 256:CALL &BD19:NEXT
50 FOR i=320 TO 1 STEP -40:OUT &BC00,12:OUT &BD00,((i-(i MOD 256))/256) OR &X110
00:OUT &BC00,13:OUT &BD00,i MOD 256:CALL &BD19:NEXT:NEXT:GOTO 20
```

Plus Hardos Que Moi, Tu Meurs ...

Pour rester dans le même style que le listing d'en dessus, voici une autre routine utilisant un scrolling HARDWARE: Il s'agit d'un Scrolling Texte, vous savez, comme dans les Démon (Bon faut pas rêver, il n'est pas de la trampe des Supers-Mégas-Scrollers avec couleurs "roulantes" et tout, et tout...). Sa principale qualité est une fois de plus la vitesse et la fluidité. De plus, il est simple d'emploi. La hauteur du Scroller est paramétrable (De 1 à 24 lignes de texte), bien qu'il devienne presque illisible au dessus de 15. Enfin, vous pouvez changer le texte qui Scrolle en modifiant la ligne 140, voilà. Je vous laisse à vos claviers... Bon Bidouillages !!

```
10 INK 1,26:INK 0,0:BORDER 0:INK 2,8
20 FOR i=&9900 TO &99F8:READ a:i=a:VAL("&"+a):POKE i,a:b=b+a:NEXT:IF b(>29983) IN
EN MODE 2:PRINT CHR$(7);"Tu t'es Planté(e) dans les DATA !!!":PRINT:AUTO 100
30 adr=&99F8
40 READ message$
50 FOR i=1 TO LEN(message$):POKE adr+i,ASC(MID$(message$,i,1)):NEXT:adr=adr+i
60 adr=adr+1:POKE adr,0:POKE adr+1,0
70 MODE 2:INPUT"COMBIEN DE LIGNES DE HAUTEUR (1-24) ? ",lignes
80 IF lignes<25 THEN GOTO 70 ELSE IF lignes<25 AND lignes>=1 THEN POKE &99EE,20
0-(lignes*8):POKE &99EE,lignes ELSE 70
90 MODE 1:CALL &9900:GOTO 70
100 DATA F3,AF,67,6F,22,2D,38,CD,45,8B,CD,06,B3,F5,11,00,70,01,00,08,ED,80,F1,CD
,3C,B9,21,F9,38,22,F7,38,21,00,CD,11,01,CD,01,FF,31,75,ED,80,21,00,00,23,3E,03,A
4,67,22,2D,38,7C,F6,30,01,0C,2C,ED,49,04,ED,79,05,0C,ED,49,04,ED,69,29,11,00,CD,
19,11,4E,00,19
110 DATA E5,11,00,70,DD,2A,FF,38,DD,7E,00,B7,20,07,DD,21,F9,98,DD,7E,00,DD,23,DD
,23,F7,98,E5,6F,25,00,29,29,29,19,E5,D1,E1,05,06,06,1A,E6,70,4F,CD,E2,98,13,10,F
6,CD,ED,98,D1,E1,23,05,08,14,E6,0F,4F,CD,E2,98,13,16,F6,CD,ED,98,06,F5,ED,78,1F,
30,F6,01,0E,F4
120 DATA ED,49,01,0C,F6,ED,49,01,32,F7,ED,49,01,45,F6,ED,49,06,F4,ED,78,01,92,F7
,ED,49,01,09,F6,ED,49,17,DA,2C,38,CA,7C,CE,08,67,E6,38,CD,7C,DS,40,67,7D,06,50,8
F,DA,24,7C,F6,07,CD,7C,DA,08,67,CA,05,36,18,71,CD,C8,98,10,FA,C1,C3,06,88,AF,77,
CD,C8,98,16,F9
130 DATA C9,00,80
140 DATA " LISEZ LE CROCO DECHAINE, IL EST TERRIBLE ...
LISEZ AUSSI AMSTRAD CENTI POUR CENT ET MICROBOY !
```

TOP 5 DEMO

Cette fois-ci, ça ne va plus ! Ça fait deux mois que je vous supplie d'envoyer vos "Top 5 DEMO" à la Redac pour faire un classement des 5 meilleurs Démon sur CPC, et je n'en ai reçu aucun ! Franchement, vous assurez très mal. C'est pourtant pas compliqué: Il suffit de prendre une enveloppe (ou une carte postale), d'y inscrire vos 5 Démon préférés, et d'envoyer le tout à la Redac. Vous pouvez aussi envoyer des Démon, on vous renverra vos D7 avec les Démon que vous aurez demandés...

Bon alors si dans 2 mois je n'ai pas reçu de TOPs Démon, cette rubrique n'existera plus. Bon, il faut que je me calme, car c'est mauvais pour ma tension ! A part ça, je vous livre le Top 5 Démon actuel, qui est le même que celui du mois dernier, étant donné que je n'ai reçu aucune nouvelle Demo...

- 1^{er} : YAO DEMO (FEFESSE)
- 2^e : MALIBU CRACKERS DEMO N°4
- 3^e : REMIX-1 (N.H.C.)
- 4^e : MCS DEMO N°7
- 5^e : DIGIT DEMO N°2

TOP-MAG

TOP-MAG prend des galons et des pages... Bref c'est la forme chez eux. Je leur souhaite de continuer sur cette voie là et de nous épater tous les mois. N'est-ce pas Feinders...

Bon, je vous donne maintenant les adresses:

3" MAG : 4, rue du cdt Lherninier/33600 PESSAC	2,30 FF
CROCO MAG : Laurent Knauth/14, allée Colette/78260 ACHERES	3,80 FF
CROCO PASSION : Sandrine COUILLIER/3, rue des Hortensias/91380 CHILLY-MAZARIN	3,80 FF
I AM STRAD : Cédric Fontaine/3, av de Lattre de Tassigny/85000 LA ROCHE SUR YON	3,80 FF
L'ECHO DES CROCOS : 9, av. des tilleuls/92290 CHATENAY MALABRY	2,30 FF
MBM : 10, rue de Kirovakan/92220 BAGNEUX	1 disk + 3,80 FF
MEMORY FULL : Centre Communal Informatique/rue JJ Rousseau/62680 MERICOURT	2,30 FF
MICROBOY : 4, allée Berny d'Houville/93190 LIVRY GARGAN	1 disk + 3,80 FF
MICROZINE : Bruno Lebourhis/Bourg de Brech/56100 AURAY	2,30 FF
NBD : Patrick Bornier/2, av. du Champ de Mars/90000 BELFORT	1 disk + 3,80 FF
PEEK POKET : 4, rue du courtillet/60150 MACHEMONT	3,80 FF
RESET : Etienne JP/"Les Fossés"/bd de l'Europe/72600 MAMERS	2,30 FF
RUNSTRAD : 58, rue de la briquetterie/17000 LA ROCHELLE	3,80 FF
START CPC : BP 19/ 37130 LANCEAIS	3*2,30 FF
TOP MAG : F. Dougard/4, rue du timoret/92600 ASNIERES	2,30 FF
VICTORIA : 32, rue des tisserands/77930 FLEURY EN BIERE	3,80 FF

SAYM

Le CROCO DECHAINE est réalisé avec OXFORD PAD, SEMWORD, THE ADVANCED OCP ART STUDIO, deux 6128, 1 DMF 2160, un brin de délire et quelques (nombreuses) nuits blanches...



PHOTOCOPIER, DISTRIBUER ...
MAIS PAS VENDRE.