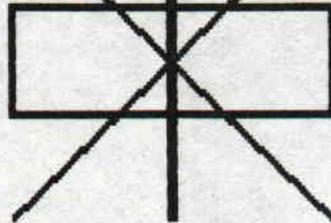


LE GROGO DECHAINE: 5, RUE A. TOURNADE-17000 LA ROCHELLE-46 67 69 46 (SAYM)

LES FANZINES C'EST BON POUR TOI! SURTOUT CELUI LA...

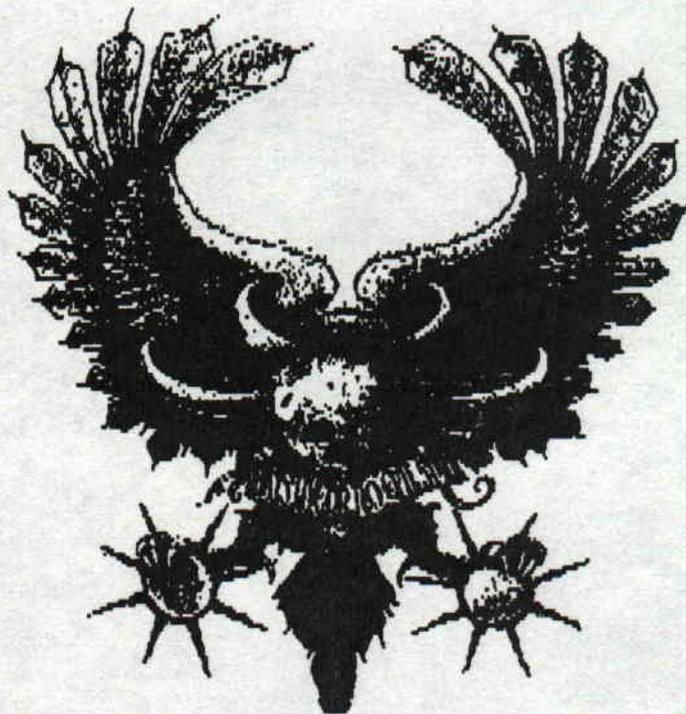
LE GROGO DECHAINE

FREEMWARE 0,00FF



1 TIMBRE A 3,80FF

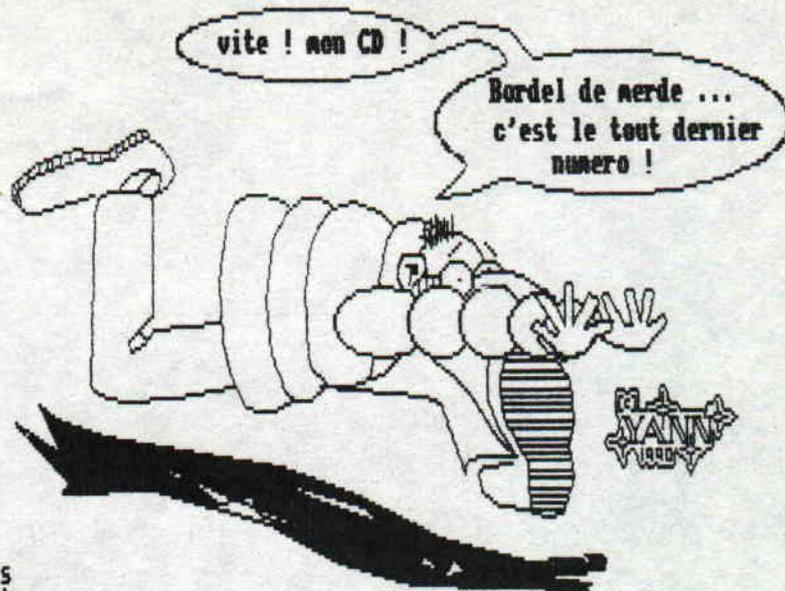
No14-DECEMBRE/JANVIER-90/91



-- SOMMAIRE --

**PAGE 2: EDITO/GREETINGS
PAGE 3: DROIT DE DEFONCE
PAGE 4: LES FANZINES
PAGE 6: LES TESTS**

**PAGE 10: DEMOS
PAGE 11: DEM+SUITE TESTS
PAGE 12: ROUTINES
PAGE 13: THE END.**



Salut à tous, je vais ce mois-ci vous parler de l'AMSTRAD EXPO ou l'évènement annuel pour notre sacrée bécane! C'était tout d'abord un lieu de rencontre grâce à AMSTRAD qui avait généreusement donné un stand aux fanzines (MICROBOY, L'ECHO DES CROCOS, FANATIC, ...), de plaisir grâce à la mise à disposition de CPC+ et surtout de consoles et enfin d'information auprès des éditeurs et de leurs futurs jeux. J'en ai d'ailleurs profité avec LUBO pour toucher deux mots du CPC avec Mr CHANTHARASY de AMSTRAD et nous en avons tiré les conclusions suivantes: le CPC+ est une machine faite uniquement pour rallonger la vie du CPC. Suivant ses dires, il n'est actuellement rien prévu pour la suite du CPC, mais selon nous dès que les ventes du + commenceront à chuter, verra le jour une nouvelle machine certainement plus performante. Pour le moment, AMSTRAD se borne à penser que ceux qui possèdent un CPC passeront plus tard sur PC et là c'est aux éditeurs qu'est lancé un challenge --> sortir des logiciels exploitant au mieux les capacités de ces machines qui pourraient très bien rivaliser avec les ATARI et autres AMIGA (renseignez-vous bien sur la gamme très complète des PC: 1... 2... et 3...). Alors, après un CPC que prendrons-nous? Un PC, un ATARI ou un AMIGA? Mon choix penchera pour AMSTRAD, mais vous?

Un dernier petit détail m'est venu, le + va bientôt pouvoir être 100% compatible avec l'ancien grâce à une cartouche qui devrait bientôt sortir si ce n'est pas encore fait. AMSTRAD a finalement su parer à ce problème d'incompatibilité sommaire survenu après le lancement de la machine!

BONNE LECTURE!!!!

SAYM

BONJOUR!

A Nathalie, et à toutes les autres personnes qui nous aident pour les photocopies (je signale au passage que le 13 a été tiré à 230 exemplaires, ce qui fait un total de 3220 feuilles).

A FLOG, LITTEL LUDWIG, BABY SOFT, PATRICK AUBERT DE RUNSTRAD, AMSMAD DE 3" MAG, RIC DE MADSTRAD, CLANDESTINE DE CROCO PASSION, NICO DE VICTORIA, LYRIC DE MICROBOY, JP DE RESET, FABRICE DE CPC FREE, UTIL SOFT, MEMORY FULL, READ ONLY, HACKER MAG, GNASHER, MICROZINE, AMSTRAD MAG, AMSTRAD & CO, M2I, PEEK POKET, MEGAMAG, NBD, CROC'EN CHAMBRE, VIRUS, CARTOON, HELPZINE, MICROSWITCH, et quelques autres encore.

SAYM

"La Rochelle tu ne transportes"
Camp Fleischauer France

1 Voyage BUS

1. Ce ticket doit être obligatoirement oblitéré dès la montée dans le BUS
2. Correspondances gratuites pendant 45 minutes, sauf bus de nuit
3. Ce ticket ne doit pas être plié ni froissé
4. A présenter à tout contrôle

STCR
SIVOM DE LA ROCHELLE

Autoplus
36-65-75-76

Série d'attente L101

DROIT E DEFONCE

Coucou, les aminches! Me revoici pour une nouvelle rubrique créée par moi, écrite par moi et conçue par moi (comme quoi, vive moi!). Explication: En gros cette rubrique qui fait une fois de plus appel aux lecteurs va servir de "défouloir". Si quelqu'un ou quelque chose dans le CD vous a déplu, dites-le, défoncez-le (voir titre). Mais si vous pensez que d'autres choses méritent d'être défoncées, n'hésitez pas à piocher des exemples dans d'autres fanzines par exemple (j'aime bien ce mot!). Aujourd'hui, je serai le seul à remplir cette rubrique, mais pour lui éviter par la suite le sort du top 5 de SDC, je confierai ensuite la tâche d'écrire ce torchon au fantastique YANN, que j'ai présenté dans son test de Night Hunter dans ce même numéro et qui a signé sous divers pseudos de nombreux dessins publiés dans nos pages, pensant que celui-ci aura assez d'imagination et de verve destructrice pour remplir une page à lui tout seul.

Bon, pour vous mettre dans le bain (et avant de passer au plus important, yerk! yerk!), je vais vous parler de AMSMAD: et oui, et toujours à la pointe de l'innovation, le CD s'est fait massacrer dans ses propres pages (c'est d'ailleurs ça qui m'a donné l'idée de ce DROIT DE DEFONCE) par le ci-dessus nommé, lui-même auteur d'un fanzine du doux nom de 3" MAG. Mon petit, avant de dire que tu "préfèrais l'ancienne" formule du CD, tu aurais dû peser les conséquences de tes actes, car je ne vais pas te rater! Car si tu trouves notre CD adoré trop "professionnel", ton 3" me paraît, lui, sérieusement amateur, brouillon (si tu vois ce que je veut dire) et... J'arrête là car finalement son fanz n'est pas trop mal bien que trop court, trop petit et ne possédant pas assez de dessins.

Bon, vous avez compris le système? Oui, alors je passe à la suite!

Je commencerai d'abord par le féliciter: "bravo SHEL, je trouve remarquable le fait que tu aies réussi à passer de la rédaction "de tests plutôt courts, voir même rachitiques" (je ne fais que citer ce que tu as écrit dans ton test de SKWEEK dans le numéro 11) à celle d'articles plus consistants et surtout remplis de beaucoup d'inepties". Il est vrai que ce monsieur en était à rajouter les tests de joystick mensuel pour que les siens paraissent plus importants (test de DOUBLE DRAGON II dans le No 9). Il n'empêche qu'à présent ce cher petit glisse quelques menues bêtises dans ses bafouilles. Ainsi, nous apprenons, dans le Moll avec stupeur qu'il est possible d'obtenir 4 couleurs en mode 2 et que R-TYPE a été tout dernièrement pourvu d'une musique (que vous pouvez retrouver en intégralité en disque, cassette et CD dans le BEST OF du même Marceau sorti chez POLYDOR). SHEL, n'étant plus à une ânerie près, demande le plus sérieusement du monde quel était le nom du barbare body-buildé de BARBARIAN I et II (ne lui soufflez pas, ça le vexerait). A présent, je voudrais lancer un appel déchirant à votre solidarité: envoyez-nous des paires de lunettes vieilles ou neuves selon vos moyens à l'association SHEL EN DANGER. Voyez: il ne fait plus la différence entre une hache et une épée; et ne distingue plus que des "bouillies de bananes rayonnantes" sur son CPC. Alors, pour



(NDSAYM: c'est malin, tu as vu dans quel état tu as mis ce cher SHEL!)



que plus jamais ça, donnez! Pour finir, je voudrais lui signaler que dans la compil. des BARBARES, on peut trouver BARBARIAN II, DOUBLE DETENTE, RENEGADE III, et... GUERRILLA WAR et non pas VICTORY ROAD qu'il a malheureusement confondu. Toujours dans cette compilation, je lui rappelle que dans DOUBLE DETENTE il n'y a que des bonus à ramasser qui, une fois pris, peuvent vous envoyer dans l'un des quatre différents stages intermédiaires.

"Alors, maintenant, j'espère que SHEL regardera les jeux avant de les tester. Etait-ce si dur de venir chez moi et d'observer à quoi ressemblaient réellement ces jeux? Allez on lui pardonne, mais qu'il reste sage à présent.

Je signale pour la fin de l'article que tout le monde peut participer à ce DROIT DE DEFONCE, même SAYM, même SDC, même vous, amis lecteurs (attention, vos lettres peuvent aussi se faire défoncer!) et même, je n'ose pas le dire, SHEL qui je le pense ne devrait pas tarder à se venger. Je laisse maintenant le clavier à mes collègues et vous dit au prochain numéro!
ND MOI-MEME: Malgré tout ce que je viens de raconter... Ca fait 7 ans que je le connais. Et nous nous entendons très bien.(quoique...)

T.R.NIC

LES FANZINES...

...c'est bon pour toi, surtout ceux là!!

3^{MAG} s'embourbe. Après un No9 en béton armé, François voudrait nous sortir un No10 en carton pâte; faudrait peut-être pas se foutre de la gueule du monde... Alors le fanz de poche? Le 11 sera soit disant mieux: à suivre (et de très près)!...[Je viens de recevoir son No 11, 3^{MAG} remonte la pente avec entre autres une rédac qui grossit (c'est pas si mal car à un, on ne va pas loin) mais il y a encore pas mal d'efforts à fournir pour revenir parmi les meilleurs...]

AMSTRAD & CO No5, c'est pas mal! Mais... Mais... Il manque quelque chose, je ne sais pas vraiment quoi, peut-être un peu plus d'expérience dans la PAO. Hormis ça, c'est intéressant.

CARTOON est le fanz le plus clair qu'il m'est été donné de voir. Un point pour eux! Sa principale préoccupation est de rendre service en faisant pour vous des digits de dessins, etc..., que vous leur donnez (enfin c'est quand même pas gratuit: quelques francs à peine).

CROC EN CHAMBRE No3, c'est le bazar! Je n'en dirais aucun mal, car SYNDROME fait parti de

la démo-bande "THE BITMASTERS" qui en sont rédacteurs; mais je préconise tout de même une petite remise en ordre (coté PAO). Par contre les digits de Bellaminettes... (comprend qui peut).

Ah! CROCO PASSION No3, on l'a attendu, et il (enfin elle) est venu. Et alors quelle venue!!...(extase...) Vivement le 4. (En plus il y a le Drapeau Noir! Si vous le voulez, vous savez à qui écrire! A CLANDESTINE!!).

En parlant du DRAPEAU NOIR, je tiens à vous dire que ce fanzine (pas d'adresse pour le recevoir) est un fanz pirate..., et très intéressant. A voir absolument!

Haou le truc! HACKER MAG No2. Plus technique tu meurs. Si vous voulez tout savoir sur les "trucs" du CPC...

HELPSZINE No9, aie, aie, aie, la PAO... Quelques "Helps" en tous genres intéressants, mais ça fait nu!

I AM STRAD No5, faut pas aller chercher en profondeur.

MADSTRAD No1, un début, ce qui implique des améliorations futures; mais pour un premier numéro, c'est pas mal du tout.

MICROSWITCH No8, hum! Il y a de la matière à lire, ça c'est sûr; mais j'ai horreur du collage... Avouons quand même que c'est très "pro" et bien monté pour du collage.

MICROZINE No11, ou la machine rodée! Bruno suit son chemin sans retard et toujours avec de la consistance. PAPI No3, mouais, pas grand chose à dire...

READ ONLY No7, voilà le fanz qu'il vous faut!! Que dire de plus devant cette chose "claire, nette et précise" (ce qui manque à beaucoup d'entre nous à mon avis).

RESET No12, un seul défaut, le manque de digits et c'est pas la mer à boire.

RUNSTRAD No22. Je ne sais pas comment on se débrouille mais je n'ai pas eu le No21 alors que l'on n'habite pas à plus d'une borne l'un de l'autre. C'est donc par courrier que j'ai reçu ce No22 (apériodique: ça arrive même aux grands...) qui malgré un manque de digits "intéressantes" (avis personnel) reste incontestablement le meilleur! J'en profite pour préciser que Patrick n'avait lui aussi signalé que les dessins passés dans le 12 étaient issus de SWISS IDEE.

SUITE -->

START CPC Moll, je ne sais pas si c'est vous qui régressez ou les autres qui s'améliorent, mais faudrait réagir. START CPC c'est plus ça... Et les collages on n'en veut plus (par contre votre façon d'envelopper START genre journal est géniale-->Je l'ai adoptée pour une partie de mes envois).

VICTORIA No 20: Je ne sait pas pourquoi, mais avec VICTORIA je reste toujours sur ma faim! En tout cas c'est un bon fanzine qui a une bonne place dans mon estime bienqu'il y ait toujours ce problème de digits déjà vues. Eh NICO, tu remarqueras qu'il n'y a pas de logo cette fois, c'est à cause du nombre de pages, il n'en aurait fallu une dizaine pour tout!

VIRUS Moi (sur papier), ce n'est que le premier numéro alors pas encore grand chose à dire hormis le fait que ça se tient sur une feuille genre "CROCO DINGO, LE STRAD, etc..." (message perso: SKF, personnellement, je trouve le DRAPEAU NOIR plus consistant que VIRUS...).

SAYM

Et toujours dans la même rubrique, voici ANSMAD...

3 POUCES MAG: RHHHHHHHHHAAAAAAAAAAAAA... Ce fanzine, et je ne sais vraiment pas pourquoi, je l'adore! Remarquez, c'est peut être parce que j'en suis le rédacteur?! Enfin... toujours est il que c'est le plus beau, le meilleur, le plus intelligent, le moins négalo, le plus innégalo... Du tout bon quoi! Hein? Quoi? Moi pas modeste? Non mais ça va pas la tête! On n'a jamais

fait plus humble... Oh l'autre eh...

CROCO PASSION: Soeur CPC fait encore des ravages... Il faut dire qu'elle a des atouts... Comment dirais-je... Hummm... Convainquants, oui, c'est le mot.

HELPZINE: Man, ce n'est pas le nouveau sigle remplaçant SOS, mais presque. Disons plutôt que c'est le fanzine des aventuriers en détresse (NDA: Il n'y a pas de disons qui tienne, c'est eux même qui le disent!). En plus il y a des dessins maintenant.

I AM STRAD: Je sais que j'ai gagné mais je n'ai rien reçu... Bha, ce n'est pas grave. Ceci pour dire que c'est un fanzine bourré de concours.

MEMORY FULL: Ahhhhh! Alleluia! Alleluia! Merci soeur CPC d'avoir intercédé pour nous en demandant le retour de MEMORY FULL! Louanges à toi! Ce splendide fanzine réapparaît! OH je l'adore, c'est vraiment un des meilleurs! Mais pourquoi toujours ce titre: MEMORY FULL et non pas plutôt MEMORY FULL II "le retour"? En fait, si je voulais qu'il revienne, c'est parce que j'avais la tête vide... (NDA: Non SAYM! On se tait! Pas de: "NDSAYM: on s'en serait douté que tu avais la tête vide")

MICROZINE: Je ne dirai qu'une phrase: Lao touti rikiki maousse costo! (NDSAYM: pour sortir de pareilles conneries, tu aurais mieux fait de ne rien dire du tout! Excusez mon langage...)

PAPI: Viiii... Voilà un fanzine pluri-machine. Ohhhh que c'est beau! mais... SI bien raisonnable? Vous y trouverez vos fanzines favoris, entre autre: 3" MAG, 3 POUCES MAG, 3PMAG et heu... Ah oui... 3 POUCES M. Eh eh eh!

START CPC: Ok, plein de pages, plein d'articles intéressants, et une très bonne maquette. CEPENDANT, 2 REMARQUES:

1-"Les Fanzines C'est Bon Pour Toi Surtout Celui Là", est une phrase que j'ai trouvée et qui au lieu d'être écrite comme citée par un fanzine, doit être appliquée par TOUS les fanzines! (NDSAYM: un peu comme un label!)

2-Un recueil est toujours très dur à faire surtout lorsqu'on y ajoute des textes, bons de surcroit, sans se contenter d'empiler bêtement les images. Alors essayez dans faire un et vous verrez que votre jugement sur "LES PLUS BELLES DIGITS" changera sûrement.

Maintenant accrochez vous, on attaque le plus mauvais... (Comme tu me l'as dis SAYM: "sadique au maximum", ne t'en fais pas)

LE CROCO DECHAINE: Dites les gars, c'est si dur que ça d'encadrer les articles?

Je pense que vous avez un peu bu tous (c'est sûr avec SAYM), parce que mettre MEMORY FULL en hors sujet... Ce n'est pas génial! (NDSAYM: tu ne sais pas lire ou quoi, c'est JAJA qui a fait cette page en entier, et c'est lui qui a inventé son titre...) Surtout quand il y a une rubrique musique en plein milieu du fanzine...



C'est le...

MINI
MAG

MINI MAG MINI PRIX
mais il fait le maximum

(Pardonnez-leur soeur CPC, ils ne savent pas ce qu'ils font...).

Je pense (NDSAYM: je trouve que tu penses beaucoup avec ta tête vide !) que le CD serait bien mieux si l'on éliminait quelques parasites (Nonnn, ne te sens pas visé NIC !).
Domage d'ailleurs que je n'ai jamais vu NIC en vrai. Mais bon, d'après ce que m'a dit SAYM, il ressemble en plus vilain au dessin de la page 9 du CD No13...

Au fait, le petit chat de la page 14 du No13, c'est ta soeur SAYM ? Dans ce cas présente la moi de suite!

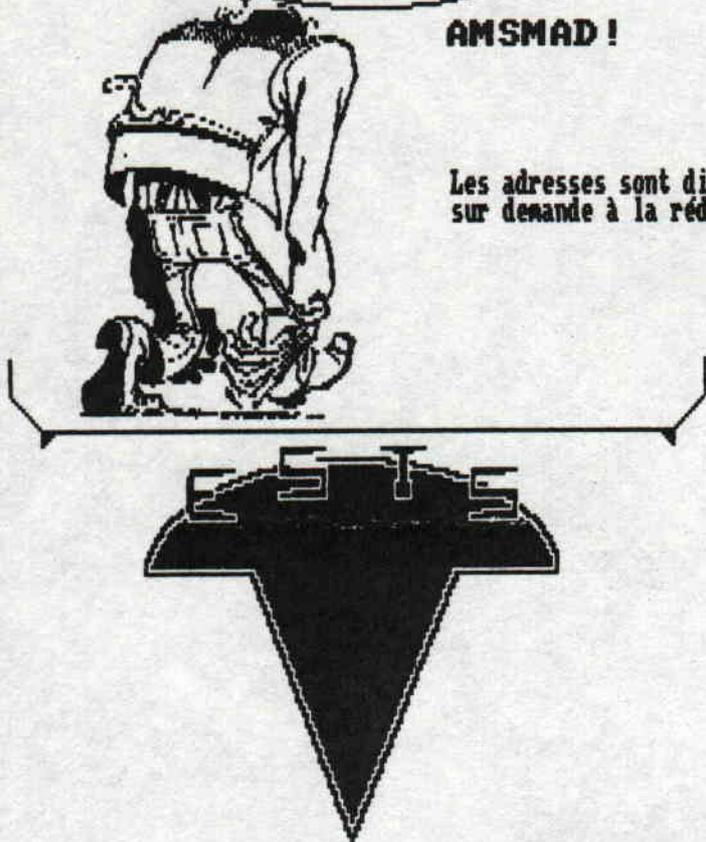
A part ça, le CD est très, très bon (tu as le numéro de mon compte bancaire SAYM ?), les articles sont riches (5 pixels au caractère). Les rédacteurs voulaient en faire un des premiers fanzines, ils y sont arrivés puisque LE CROCO DECHAINE est le meilleur !

Hors sujet (tient donc...): Heu... Je suis à l'antenne là ? Je... Je peux parler là ? Bon ben heu... de grandes salutations à M.S (avec des bisous...), DUNCAN, GERARD, BEBEL, XAVIOUS...

Atchao bonsoir...

AMSMAD !

Les adresses sont dispo sur demande à la redac.



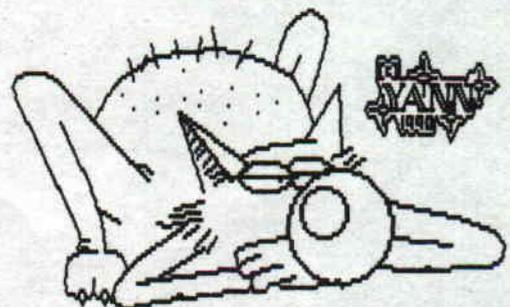
SPACE INVADERS, PACMAN & CASSE BRIQUES

Je vais rentrer immédiatement dans le vif du sujet: il s'agit bel et bien de vieux, très vieux, très très vieux jeux remis au goût du jour par les programmeurs de "TITUS".

En effet, ces reliques sont les dignes descendants des jeux d'aujourd'hui. Space Invaders est bien sûr un shoot them up très connu. Il existe toujours en borne arcade (je ne parle pas de la "nouvelle version" 1985). Eh oui! ATARI fut l'un des précurseurs dans le domaine des jeux vidéos. Notre version TITUS de Space Invaders ressemble à s'y méprendre à la première version ATARI. Jugez vous même: Cinq rangées d'envahisseurs (allant du plus gros au plus petit) dans les deux cas, une animation fluide. Quatre plots de protection contre les missiles ennemis. Une accélération du dernier martien donne une difficulté de plus à ce jeu.

Pacman, le classique par excellence. Tout le monde connaît Pacman, le jeu le plus connu; il en existe une version sur n'importe quelle machine, console... de l'AMIGA au MOS. L'AMSTRAD en possède plusieurs mais celle de TITUS est sans aucun doute la plus proche de la version arcade (ATARI bien sûr! Comme Space Invaders). Le Pacman est très rapide dans ses déplacements, les fantômes sont un peu trop efficaces à mon goût mais se laissent facilement bouloter (si toutefois on a réussi à gober une pacgomme). Le jeu possède une demi douzaine de tableaux mais rassurez vous, arrivé à la fin de ces quelques tableaux, le jeu reprend de plus belle. Si vous êtes un bon pacmaniste, vous en aurez pour un bout de temps avant d'arriver à la fin car il n'y en a pas.

Le Casse-briques est certainement le plus dur de ces trois jeux. L'ancêtre d'ARKANOID a bien sûr des graphismes simples et quand je dis simple c'est peu dire, je devrais dire primaire: une barre pour la raquette, un pixel pour une brique. Néanmoins, le jeu comporte des bonus intéressants: dédoublement de la balle, de la raquette aussi bien verticalement qu'horizontalement, destruction de la raquette adverse. Les monstres n'ayant pas encore été créés, une raquette vient se mettre sur votre chemin au bout d'un certain temps et renvoie les balles sans presque



REVEILLES-TOI YANN, C'EST BIENTOT A TOI...

SUITE-->

jamais rater son coup. Bref! Un jeu simple à comprendre mais dur à maîtriser.

Ces classiques sont de très bons jeux pour ceux qui aiment les mégaoldies budgets. TITUS a fait une bonne oeuvre en les sortant du placard et en les mettant en compil'. JIVE BUNNY y est-il pour quelque chose? Pour ces deux disques, je parle de JIVE BUNNY et des classiques de TITUS, certains diront que "c'est un tas de vieilles merdes remixées pour faire une jeune merde" *. Sachez que je ne suis pas de cet avis.

* LES NULS (ABCDNUL lettre M): Définition de Mégamix (ce n'est pas textuellement ce qu'ils disent mais ça y ressemble).

SHEL

SOLUTION DE JAWS

25	24	23	22			2'
17	18	19	20	21		
16	15	14	13	12	11	
5	6	7	8	9	10	
4	3	2	1			

- 1 Le trou de l'enfer ; BAS
- 2 Un lieu bien plaisant ; EXAMINE SAPIN ; PRENDRE FEUILLE (Céllulose) ; HAUT ; PRENDRE GOURDE ; BAS
- 3 Les gorges du Moshi ; EXAMINE ROCHE ; GRATTER ROCHE ; PRENDRE SOUFFRE (Taper soufre avec deux F car sinon il ne comprend pas le mot)
- 4 Une fille sexy ; DONNER EAU
- 5 MORT
- 6 Un serpent sympathique ; PARLER AVEC SERPENT ; SIFFLE
- 7 Attention, vieux pont ; EXAMINE PONT ; PRENDRE PARAFFINE
- 8 La ballade continue
- 9 Un singe qui sait rire ; CHATOUILLER SINGE ; PRENDRE PAPIER
- 10 Des monuments retirés ; FAIRE DYNAMITE ; POSER DYNAMITE ; OUVRIR PORTE ; ALLUMER DYNAMITE
- 11 JAWS le dernier étalon
- 12 Une belle statue ; CREUSE ; PRENDRE ALLUMETTE



- 13 Un temple tibétain ; PRIER
 - 14 Un vieux sage ; SALUER ; PARLER SAGE
 - 15 Un mat comme à la foire ; HAUT ; PRENDRE BOITE ; BAS
 - 16 Un ane malchanceux
 - 17 Dans les marécages ; EXAMINE PIERRE ; PRENDRE SALPETRE
 - 18 Un puits sans fond
 - 19 Le yack du Tibet ; SALUER ; PARLER YACK ; TIBET ; PRENDRE POIL
 - 20 Un étang tout simplement
 - 21 Les chutes du Niagara ou presque ! ; NAGER ; OUVRIR COFFRE ; EXAMINER COFFRE ; PRENDRE CLEF ; NAGER ; REMPLIR GOURDE
 - 22 Une éolienne en parfait état
 - 23 Un croco d'île ; PARLER CROCO ; JE T'AIME ; PRENDRE DENT
 - 24 MORT
 - 25 Devant un volcan ; JETER BOITE DANS VOLCAN
- 1' à l'intérieur d'une cachette ; EXAMINE CHEMINÉE ; PRENDRE CHARBON

SHEL

SUPER SCRAMBLE

Cette simulation de motocross est un jeu quasiment unique dans son genre. Moitié cross, moitié trial, cette compétition est magnifiquement organisée avec cinq parties (easy, medium, ...) comportant chacune trois épreuves. Commençons à titre d'exemple par la première partie: la première épreuve n'est là que pour familiariser le trialiste avec le terrain et surtout la machine: passage des vitesses (3), maniabilité (lever les roues, se baisser), ses limites (vitesses à ne pas dépasser) et les obstacles (trous, côtes, ...). Cette première approche se fait

en douceur. Les côtes se passant en lère ou 2nde font penser à la montée impossible du grand Bornand où des notards essaient leurs prototypes afin d'atteindre le sommet mais bien évidemment arrivés à 276 m (record) retour à la case départ, dans les deux autres épreuves il faudra traverser une série de trous, de cassis, de souches d'arbres j'en passe et des meilleures. Dans la deuxième



partie il faudra slalomer entre des murs, passer sur des coccinelles (les voitures), descendre dans des bennes remplies de boue (il faut parfois savoir se salir les mains). Ces différentes épreuves se font en temps limité. Les graphismes sont plus que corrects, l'animation est bonne et même si la musique est nulle (ND SAYM: nulle? débouches-toi les oreilles!!), et que les couleurs ne sont pas très nombreuses, le jeu est unique dans sa catégorie, il faut donc faire attention à ne pas l'effacer car je ne pense pas que les programmeurs refassent un jeu de cette qualité du moins pour l'AMSTRAD!

SHEL

BACK TO THE FUTURE II

Back to the Future II, c'est l'adaptation (ratée, disons le tout de suite) d'un superbe film portant d'ailleurs le même nom. Le jeu est composé de 5 parties. Au départ, on remarque que les pages de présentation sont assez soignées. C'est ensuite que ça se dégrade: vous devez tout d'abord diriger Marty sur son overboard en 2015 à travers les rues de Hill Valley: les graphismes sont nuls, les couleurs sont du genre Spectrum, le scrolling et l'animation sont lents et saccadés. De plus, le personnage met une demi-heure avant de réagir aux frénétiques torsions que vous infligez à votre joystick. Pour finir, sachez que même la musique de D. Whittacker n'est que trop moyenne. Bon, les autres parties du jeu sont assez

différentes de celle-ci mais sont toutes aussi nulles (sauf peut-être la troisième partie). Sachez pour en terminer avec cette m.... que sans aucun bidouillage de notre part, nous n'arrivions pas à perdre à ce jeu (il joue pratiquement tout seul) et en appuyant sur ESCAPE nous changeons de level. Peut-être cela venait-il de la version que nous a si gentiment prêtée M2I, mais cela me paraît tout de même louche !

NIGHT HUNTER

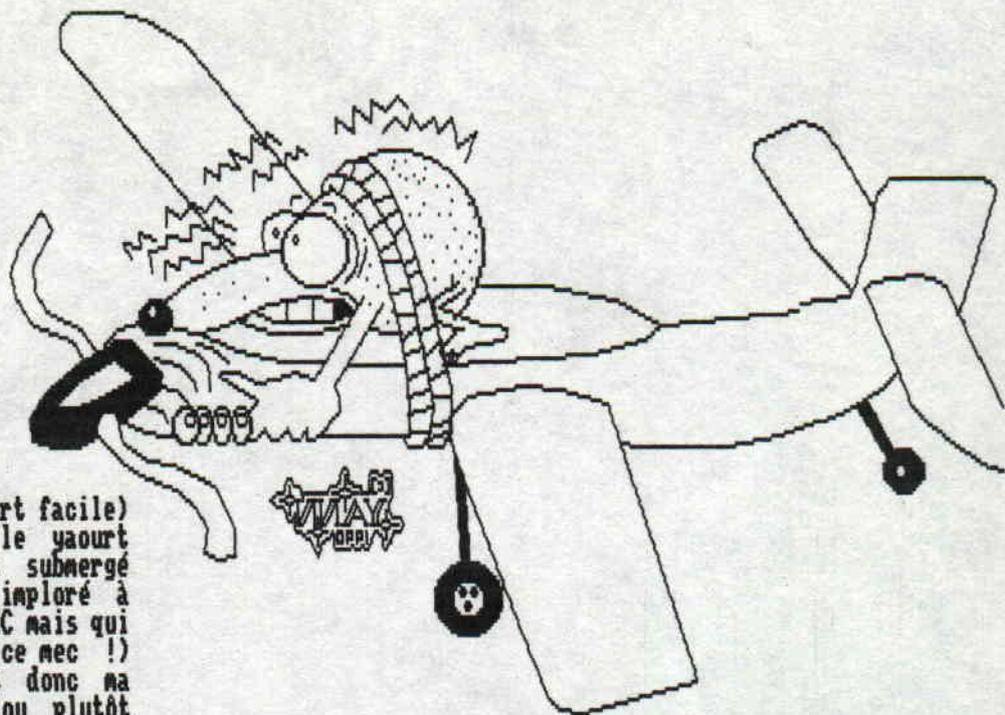
Pour vous habituer au style très particulier de YANN qui va à présent m'aider dans la rédaction de mes tests et de ma nouvelle rubrique (feuilletez le fanzine !), Je l'ai autorisé à tester à ma place Night Hunter que, pourtant, j'aurai testé avec plaisir ! Comme dans son test, il passe la plupart du temps à se présenter, je vais tout de même vous en donner un léger aperçu: graphisme et animation extraordinaires, scénario en béton armé, musiques pas trop mauvaises. Tout ça pour dire que Night Hunter est, avec Iron Lord, LE jeu à posséder ! Je cède maintenant la place à YANN....Oh! Pardon! Je voulais dire T.N.NIC ! (se reporter à son test !)

T.R.NIC

Salut les copains et les pines (foule en délire: FIUUUUUUUT ! OUIII ! Vive lui) Merci, merci, vive moi ! Je ne présente: mon pseudo à moi (lesbienne branchée appelle sado-maso, sado-maso ne recevez-vous ?), c'est T.N.NIC (ND T.R.NIC: vous apprendrez bientôt que finalement c'est YANN). Y'a pas



de secret, T.N.NIC ça veut dire The Nègre à NIC. You see what I mean ? Non ? Ça fait rien. Que je vous explique les rapports très ambigus qui existent entre T.R.NIC et moi. Lui, c'est mon ----- (ND T.R.NIC: excusez-moi pour cette censure mais là, ça devenais vraiment trop obscène) au vrai sens du terme. J'ai appris par hasard (en fait, il s'en est vanté) qu'il faisait partie de la rédac' du CANARD ENCHAÎNÉ. Vérifications faites c'était le CAIMAN DERANGE (il glisse sur la pente savonneuse du calembour facile) (ND T.R.NIC: tu devrais arrêter le yaourt c'est mauvais pour ta santé) Etant submergé de bosse en tout genre, il m'a imploré à genoux de l'aider (Fausse ND T.R.NIC mais qui aurait pu être de lui: Quel mégalo ce mec !) Mon bon coeur ne perdra. Je prends donc ma plume vengeresse et assassine (ou plutôt devrais-je dire mon BIC pourri qui n'écrit que quand il le veut bien) et ponds cette bafouille d'un seul trait (10 minutes à peu près) Le jeu ?! Quel jeu ? Ah oui, le jeu. Ça va aller vite. C'est UBI SOFT qui l'a édité (une des meilleures boites Françaises à



l'heure actuelle). D'abord l'aspect physique: le jeu prend 2 faces que vous devez retourner entre chaque niveau. Une fois chargé, un message s'inscrit: introduisez la disquette source et appuyez sur une touche. Quoi, la disquette source ? Mais c'était la disquette source ! Eh merde ! Je viens de bousiller ma

disquette ! Excusez-moi mais entre chaque paragraphe je fais des copies de démos ! Un message vous demande, disais-je, si votre clavier est AZERTY ou QWERTY ! Génial, non ? Ensuite la trame du jeu: pour des raisons obscures et connues de lui seul, le cousin par alliance du cousin de Gertrude, la copine de chambrée de la tante de Dracula à l'armée du salut ou la banque du sang, je ne sais plus, se réveille. Il devra alors ramasser des clefs et des parchemins pour sortir de ce trou pourri, un bled sans nom du côté de ----- (ND T.R.NIC: si je laissai passer ça, ma mère me tuait !). Parlons un peu des graphismes: ils sont en mode 1. C'est un plaisir pour les yeux, ces souris qui passent et ces crapaux qui sautent dans l'eau. Ah ! Le son des éviers qui se débouchent le soir au fond de ma cuisine (véridique !). J'oubliais, de gentils et honnêtes citoyens (BEURK !) vont tout faire pour vous gêner avec des balles en argent ou des pieux. Alors, vous, ne vous gênez pas et pompez-les (j'ai de ces expressions) pompez-leur le sang, bien sûr, ça vous remontera le moral et l'énergie. Vos multiples transformations sont des prouesses techniques de la part des programmeurs: 3 formes différentes avec leurs spécialités: premio: la chauve-souris pour pouvoir voler, deuxio: la forme lycanthropoïdale (loup-garou) pour franchir les trous et tersio: Dracula pour prendre clefs et parchemins. Rien que pour le plaisir, passer de chauve-souris à Dracula en survolant une mare au clair de lune (Maddie et David vont-ils se réconcilier ?) une fois repue d'hémoglobine rouge et bien fraîche (j'ai toujours été un grand romantique). Certains diront que cet article est un peu



DEMOS



INTERVIEW DE N.W.C.

Salut à vous, lecteurs avides d'interview...Ce mois ci, j'ai décidé de traverser les frontières et d'interviewer New Way Cracking, le bien connu Démo-Maker Danois...

Moi: Salut N.W.C, je suis là pour te poser quelques questions, alors allons y.
-Quand as-tu commencé à programmer?(ta première démo)

N.W.C: -J'ai commencé à apprendre l'assembleur environ en octobre 1987, et j'ai fini ma première démo(TO-Delta) aux environs de Noël 1987.

Moi: -Dans ta 'Not dead demo', tu écris que tu vas réaliser des jeux, quelle sorte de jeux?

N.W.C: -Je pense que tu as mal compris le texte dans 'Not dead demo', car j'ai déjà réalisé un jeu(c'était en 88/89) mais je n'ai pas pu le publier, j'ai alors converti un jeu de C64/Spec. pour Codemasters, mais alors que je l'avais presque fini, Codemasters décida qu'il n'était pas assez ressemblant avec la version du C64, donc je cherche quelqu'un pour publier ce jeu!
À propos de la sorte de jeu, le premier était un shoot-em up avec scroll vertical(un peu comme ZTB), la conversion est un jeu de Rally auto.

Moi: -Est ce que tu vas faire de nouvelles démos ou utilitaires sur AMSTRAD?

N.W.C: -Je suis en train de préparer une nouvelle démo pour 1991, et j'espère, si le temps me le permet, programmer un programme de copie qui pourrait utiliser l'extra RAM du Silicon Disc.

Moi: -Réalises-tu tes démos entièrement tout seul(graphismes, code...)?

N.W.C: -Dans le passé(avant NOT-DEAD) j'ai tout fait moi même(à part la musique), dans quelques démos, un de mes copains sur C64 (MAX) a écrit quelques textes. Dans la Not-Dead demo, TyroneSoft a fait les graphismes, et dans ma prochaine démo, d'autres personnes feront aussi des graphismes. TyroneSoft fera une partie ou deux de la démo.

Moi: -Es-tu toujours fâché avec JLCS(KILL JLCS DEMO)?

N.W.C: -Je ne suis pas en guerre avec JLCS, en fait je ne l'ai jamais rencontré, mais la raison pour laquelle j'ai fait la KILL démo, était qu'il avait marqué des mauvaises choses sur moi dans une intro(CALIFORNIA GAMES), et comme je ne fais pas d'intros, j'ai fait une démo pour lui répondre!

Moi: -Que penses-tu des démo makers dans le monde?

N.W.C: -Je pense que les français sont les meilleurs, les allemands sont OK, et ils ont l'air de commencer à apprendre les techniques hardware. Les anglais sont mauvais, j'ai seulement vu 1(une!) démo anglaise qui était codée en assembleur pur, ils passent tout leur temps dans des logiciels de domaine public. La seule chose que je n'aime pas chez les français/allemands, c'est quand ils écrivent en Allemand ou en Français, comme je ne comprends pas un mot de Français, je comprends un peu l'allemand, s'il vous plaît, écrivez en Anglais!!!!!! Je pense que vous ne comprenez pas le danois, alors que penseriez vous d'une démo avec un texte en danois pur???

>>>>SUITE A LA PAGE SUIVANTE<<<<

INTERVIEW NWC(SUITE)

Moi:-Quelles sont les démos que tu préfères?

N.W.C:-1.First demo(KKB)-2.Amazing demo(logon system)-
3.MC-Paddy II(Narlock/TMP/Asterix)-4.Gozeur 3 -
5.Space Glider (EGS).

Moi:-Quand tu as commencé à programmer sur AMSTRAD,est-ce
qu'il y avait d'autres démo-makers,ou étais tu le
seul...

N.W.C:-Au moment ou j'ai commencé,il n'y avait personne,
du moins je le pense,qui faisait des démos,et
personne,au Danemark,ne swappait avec des personnes
d'autres pays,donc je n'avais vu aucune démo sur
AMSTRAD,mais j'en avais vu plein sur C64.

Moi:-Combien de démos as-tu fais ?

N.W.C:-J'ai fais environ 12 démos,et je pense que la
Remix-I est la meilleure.

Moi:-Quel âge as-tu ?

N.W.C:-J'ai 20 ans.

Moi:-Qu'est ce que tu fais à part programmer?

N.W.C:-Travailler,dormir,se marrer(pas
de sport-je hais le sport)

Moi:-Bon,ben l'interview est fini,et à
bientôt pour une prochaine démo...

PROPOS RECEUILLIS ET TRADUITS PAR
SYNDROME (BITMASTERS)

GREETINGS

Salut à:THE BITMASTERS,THE GPA,CMP,
UGLY MONSTER, SNOUF,TOM & JERRY,
ASTERIX,TMP,MARLOCK,NWC,JLCS,READ
ONLY,CACH,NULLOS CRACKER,DIGIT,
PICT,SLASH,LES DIEUX DU CPC,LYRIC,
MEGACHUR,TRAX,KRAD'OS CRACKERS,
FANATIC,MICROSWITCH,L'ECHO DES
CROCOS,CLANDESTINE,LE CCC,LE CJC,
S.ST.MARTIN,FEFESSE,CARTOON,AMAZING
FANZINE,HELP MAG...



TEST

MONSTER OF DARKNESS DEMO (GPA)

BON,BON,BON...SI JE PASSAIS AU TEST DE CETTE BELLE
DEMO.ALORS,LA PLUS GRANDE PARTIE DE L'ECRAN EST PRISE
PAR UN SCROLLING EN ARC DE CERCLE (SUPERBE), ET AU
CENTRE DU SCROLL,IL Y A DES DIGITS AMIGA ET UN LOGO
GPA QUI APPARAISSENT,AU DESSUS DE TOUT CA,IL Y A UN
AUTRE SCROLL QUI PREND PLEIN DE FORMES DIFFERENTES:
SCROLL EN VAGUE,EN PENTE...ET DERRIERE, IL Y A DES
RASTERS.DONC UNE BELLE DEMO(JE N'AVAIS VU CE GENRE
DE SCROLL QUE SUR AMIGA). SI VOUS VOULEZ VOUS LA
PROCURER,AINSI QUE TOUTES LES DEMOS DE N.W.C. OU
D'AUTRES ENCORE(J'EN AIS ENVIRON 350). ENVOYEZ MOI
UN DISK,ET UN TIMBRE A 3F00(POUR LE RETOUR). ET JE
VOUS RENUERRAIS VOTRE DISK AVEC MA LISTE. ET DES
SUPERS DEMOS.MY ADDRESS:

ROCHAIS ARNAUD
30 AVENUE DE BEAUSEANT
78990 ELANCOURT

TEL:30-50-27-69

BLA...BLA...BLA

QUOI DE NEUF CE MOIS CI??BEN,J'AI VU UNE
PREVIEW DE THE DEMO,ET ELLE SERA VRAIMENT
GEANTE...L'AMSTRAD EXPO ETAIT GENIALE,MEME
QUE J'AIS PU DISTRIBUER DRAPEAU NOIR A 300
EXEMPLAIRES...ASTERIX ET TMP ETAIENT LA
AUSSI,AVEC LEUR DERNIERE DEMO:MC PADDY II.
SINON,BON NOEL A TOUS,THE DEMO SORT LE 31
DECEMBRE.VOUS ALLEZ ME DEMANDER:
POURQUOI UN DIGIT DE FERMANDEL DANS UN
FANZINE CPC,ET BEN TOUT SIMPLEMENT CAR
JE PENSE QUE JE L'AI BIEN REUSSIE...

SYNDROME

SUITE DES TESTS

long et trop autobio-
graphique mais ceux-là,
que la foule les lynche
et qu'ils soient
conchiés (un volontaire
?). De toutes façons
faut ce qu'il faut. Et
puis c'est pour aider
un pote, n'est-ce pas
T.R.NIC (ND T.R.NIC:
Qu'est-ce qu'il raconte
celui-là ?)(la pro-
chaine fois que tu le
MIIIP ! avec un MIIIP
! dans la MIIIP ! par
rotation externe du
petit orteil gauche

dans l'oreille droite
plus connu sous le nom
de spaghettis bolo-
gnaise normande ou
pizza Irakienne du
pauvre (respirez !),
penses à moi). Bande de
sados-masos! Faut déjà
être complètement cin-
glé et féfé pour écrire
ces inepties mais pour
les lire faut être un
taré congénital ! (oui,
mais courageux) Alors
comme vous avez fourni
un gros effort (moi
aussi d'ailleurs) je

vous autorise à res-
pirer deux goulées
d'air viciées et
polluées avant de lire
l'article d'un con-
frère. Repos ! (et à la
prochaine)

Front of the loun
(CHAOS vaincra!) T.N.NIC
(voir même YANN)



BIDOUILLES

```

10 ' ROUTINE DE CLIGNOTEMENT DU CURSEUR (INTERRUPTION)
20 MEMORY &7FFF
30 FOR n=&8000 TO &8029:READ d$:POKE n,VAL("&"+d$):NEXT
40 CALL &8000
50 MODE 2:PRINT"CURSEUR CLIGNOTANT ACTIF..."
60 PRINT:PRINT:NEW
70 DATA 21,2A,80,86,81,8E,80,11,8E,80
80 DATA CD,D7,BC,C9,C5,D5,E5,F5,3A,FF
90 DATA 7F,E6,10,28,05,CD,7B,BB,18,03
100 DATA CD,7E,BB,21,FF,7F,34,F1,E1,D1
110 DATA C1,C9

```

Salut, bande de nases !
Ce mois-ci, pour les bidouilles, je serai bref :

Le premier (mini) listing permet d'avoir un curseur clignotant à l'écran. Rien de bien sorcier pour créer cet effet: On allume et éteint successivement le curseur, grâce aux interruptions of course, et le tout en assembleur. Et le résultat est là: Vous avez un zouli curseur texte qui clignote, comme dans les films...

Le deuxième listing a déjà un plus bel effet: C'est ce que j'appellerai un RASTER ELASTIQUE. Pour le réaliser, on programme une bête routine de rasters, sous interruption, ce qui permet au basic de garder la main, et on modifie la taille des rasters un POKant la bonne valeur à l'aide d'une boucle FOR-NEXT (ligne 30). Une fois j'augmente, une fois je diminue sa taille, ce qui donne un superbe effet d'élastique... Voili voilou.

Bon, c'est vrai que ce mois-ci je ne me suis pas foulé (D'ailleurs si le CD a sauté un mois, c'est de ma faute, mes articles n'étant pas près à temps. Tiens, je ne me suis pas fait descendre dans la rubrique "Droit de Défonce" ? Bizarre !), mais il est vrai que je me suis défoncé lors du dernier numéro avec ce RSX qui donne au CPC la chose qui lui manquait: L'HEURE.

N'oubliez pas que les listings de ce numéro sont toujours disponibles sur D7 contre une boîte de Légo, non, ça c'est pour SHEL ! Contre une D7, donc, + 1 timbre à 3,80 FF pour le retour. N'hésitez pas, je vous copie des Démos et autres gateries sur la face B !

On se retrouve donc le mois prochain, normalement, en espérant que je serai moins flemnard...

S.D.C.

```

10 MODE 0:FOR t=&A000 TO &A000+81:READ a$:POKE t,VAL("&"+a$):NEXT
20 DATA C3,06,80,C3,42,80,01,00,81,21,12,80,11,1C,80,C3,ED,BC,00,00,00,00,81,
1C,80,00,00,E5,F5,C5,06,0A,21,48,80,C5,01,10,7F,ED,49,7E,CB,F7,ED,79,8E,00,ED,49,
ED,79,23,3E,01,3D,20,FD,C1,10,E6,C1,F1,E1,C9,21,12,80,C3,E6,BC,1C,0C,8E,0A,0B,0
A,0E,0C,1C,14
30 CALL &A000:INK 0,0:BORDER 0:INK 1,0:LOCATE 6,8:PRINT"XPRESSEZ":LOCATE 5,9:PRI
NT"UNE TOUCHEX":WHILE INKEY$="":FOR i=1 TO &35:POKE &A037,i:NEXT:FOR i=&35 TO 1
STEP -1:POKE &A037,i:NEXT:MEND:CALL &A003:INK 0,1:INK 1,24:BORDER 1:MODE 1:END

```

B.D. by LYRIC

La petite minute culturelle: Lyric, rédac-chef de MICROBOY, vous cause B.D. Procurez-vous le numéro 7 de MICROBOY (V. Adresses dernière page), il est incroyablement original, et très complet.

Je cède ma place à Lyric: Voici une petite sélection de bouquins qui m'ont poussé à dépasser le stade de la lecture pour celui de l'achat:

*AQUABLUE, la trilogie incontournable 100% diffuse épisodiquement le No 3, il a raison car ça sauve les meubles. Rien ne doit vous empêcher d'au moins zieuter ces bouquins, surtout si vous avez chaud. Une planète Ocean, ça refroidit agréablement. (chez DELCOURT)

*LEGENDES DES CONTREES OUBLIEES: 2 tomes parus, 3 annonces chez DELCOURT, Patrick-Matt en a déjà parlé m'enfin c'est pas une raison pour ne pas profiter de cette BD absolument géniale, à fond dans la plus pur tradition des quêtes de nos JDR préférés. Ne vous laissez pas dépasser par son graphisme et ses couleurs étranges et laissez l'une des meilleures BD d'heroic fantasy vous ouvrir ses portes.

OH, MANU !
Rend-moi ma
Ginette, ou
j't'éclate
la tête !!

*LES CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE: A j'ai gardé le meilleur pour la fin. Ce n'est pas la mieux dessinée, mais l'histoire est franchement géniale. C'est encore une quête, avec de persos franchement attachants, c'est drôle, c'est assez sanglant dans les bastons et... Euh oui, j'ai oublié de préciser que le héros est un demi-elfe et qu'il a une épée de feu que ses potes sont une femme méchamment guerrière, et un voleur avec deux épées démons, l'une bonne l'autre mauvaise. Cette charmante équipe sera enrôlée par un demi-ogre (Ghorghor), puis se retrouvant seule elle s'adjoindra des compagnons. Batailles assez irristibles dans les combats. Si vous n'avez pas encore succombé à l'envie d'aller voir votre libraire, je dirais que cette BD est inspirée des délirants jeux-de-rolesques d'une bande de joyeux loufoques... (Chez Zenda)



Erreur

Et oui, dans le numéro 14, j'ai commis une erreur dans la mise en page: j'ai oublié une partie de la solution des SRAMS. C'est maintenant chose oubliée:...

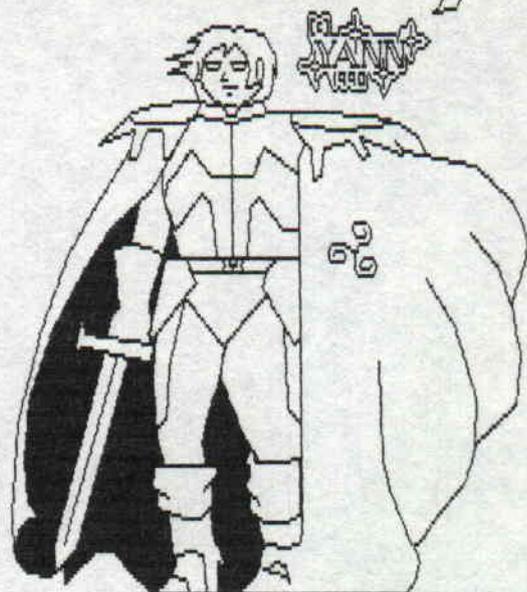
SAYM

SRAM 1
N ; GRIMPER ARBRE ; EXAMINER NID ; PRENDRE
COUTEAU ; DESCENDRE ; O ; S ; PRENDRE ARC ; E
; S ; PRENDRE FEUILLE ; PRENDRE GLAND
DONNER GLAND AU SANGLIER ; S ; PRENDRE TRONC
; NAGER AVEC TRONC ; PRENDRE NENUPHAR ; O ;
PRENDRE LIANE ; TRAVERSER ; PRENDRE FLECHE ;
TRAVERSER ; N ; PRENDRE CANNE ; N ; N ; O ;
TRAVERSER CASCADE ; PRENDRE PELLE ; REGARDER
DANS TONNEAU ; PRENDRE GOURDE ; E ; REMPLIR
GOURDE ; E ; S ; S ; E ; E ; TRAVERSER PONT ;
TUER SERPENT AVEC BATON ; PRENDRE ECAILLES ;
O ; O ; O ; S ; O ; NAGER ; CREUSER ; PRENDRE
OEUFS ; O ; O ; N ; N ; BOIRE ; MERDE (Ce
n'est pas l'effet de la boisson, je viens de
casser ma mine de crayon)(ND T.R.NIC: casser
sa mine de craillon sur un clavier, faut en
vouloir !!!) ; EXCUSE ; N ; N ; T'AS DE BEAUX
YEUX TU SAIS ; COUPER OREILLE ; E ; E ;
PRENDRE FLUTE ; HOMME ; O ; S ; E ; E ;
PRENDRE EAU ; S ; E ; S ; S ; O ; NAGER ; O ;
O ; JOUER FLUTE ; DONNER ARC ET FLECHE ; N ;
N ; BOIRE ; N ; N ; E ; E ; DONNER
INGREDIENTS ; O ; S ; E ; E ; E ; DONNER
POITON ; PARLER A EDUALC ; [Copy] ; SOULEVER
PAILLASSON ; PRENDRE CLE ; OUVRIRE PORTE ;
ENTRER ; DONNER FORCE (Vous pouvez être fier
vous venez de libérer un futur tyran)

SRAM 2
(2 fois) PRENDRE TORCHE ; S ; SOULEVER TOMBE
(Carpentras, vous connaissez) ; BAS ; TIRER
CORDE ; N ; ALLUMER MOTEUR ; O ; DESCENDRE ;
S ; MONTER A L'ECHELLE ; BRULER PORTE
(Pyromane !) ; N ; O ; PRENDRE BOURSE ;
PRENDRE PAPIER ; E ; PRENDRE EXTINCTEUR
(Pyromane certe, mais repentant !) ; N ;
PRENDRE FARINE ; S ; E ; N ; UTILISER
EXTINCTEUR ; PRENDRE OEUFS ; E ; (Après 8h
dirigez vous 2 fois à l'est) ; ACHETER CARTE
; S ; S ; DESCENDRE PONT ; EMBRASSER
GRENOUILLE (BEURCKKKCKKKCKKK !!!) ; N ; N ;
; APPUYER NEZ ; E ; ENTRER 3 ; LIRE CARTE ;
FAIRE GATEAU ; N ; HAUT DROITE ; CHAT DORT ;
HAUT ; N ; DONNER GATEAU (Le roi est mort -il
vient de s'étouffer avec votre délicieux
quatre quart spécial étouffe chrétien- vive
le roi !!!)

SHEL

BRITAIN WARRIOR



Et un petit mot pour la fin:

Commençons par le matériel utilisé: un scanner Dart, une imprimante DMP 2160, OCP ART STUDIO, OXFORD PAO, fontes AMX PAGERMAKER, AMSWORD-SEMWORD, MPAGE, plusieurs CPC. Ce numéro aura été un peu long à boucler mais je vais essayer d'arranger la chose pour le No15. Certains se demanderont pourquoi il n'y a pas de cours de basic je ne répondrais que ceci: "si quelqu'un peut réveiller MIMIL, qu'il le fasse", car je suis sans nouvelle de lui...> Bon aller, à la prochaine!

SAYM

Le Croco Déchainé

Rédacteur en chef: Saym.

Rédacteurs: Sdc, Shel, Tr.nic, Syndrome,
Yann, Amsmad, Lyric.

Illustrations: Syndrome, Yann, Gnis, Amsmad.

Mise en page: Saym, Sdc, Syndrome, Constrictor.

Consultant conseils: Luho.

Sponsor local: M2i (distributeur AMSTRAD).

	3" MAG : 4, rue du cdt Lherminier/33600 PESSAC	2,30 FF
	AMSON : 7, rue Dom. Mocquereau/49200 LA TESSOUALLE	3,00 FF
	AMSTRAD & CO : OLIVIER PETIT/23, Honoré Daumier/13200 RAPHELE LES ARLES	3,00 FF
?	AMSTRAD MAG : JEAN LUC DUVAL/40, RUE H. Mansart/59200 TOURCOING	1 DISC+3,00 FF
	CARTOON : 27, rue du sgt Bobillot/93140 BONDY	3,00 FF
?	CPC FREE : FABRICE GOUINEAU/37, rue A. Malraux/17250 PONT L'ABBE D'ARNOULT	1 DISC+3,00 FF
	CROC'EN CHAMBRE : LUDOVIC CANDELIER/17, rue Cadet Thézy Glimont/80110 MOREUIL	3,00 FF
	CROCO PASSION : SANDRINE COUTELIER/3, rue des hortensias/91300 CHILLY MAZARIN	3,00 FF
	GNASHER : 84, rue J Jaurès/76550 OFFRANVILLE	3,00 FF
	HACKER MAG : PATRICE MAUBERT/1, rue des plantes/36130 DEOLS	3,00 FF
	HELPZINE : NICOLAS CHRISTIN/29, rue des chênes verts/44510 LE POULIGNEN	3,00 FF
	I AM STRAD : CEDRIC FONTAINE/5, av. Foch/LA ROCHE SUR YON	3,00 FF
	L'ECHO DES CROCOS : 9, av. des tilleuls/92290 CHATENAY MALABRY	2,30 FF
	MADSTRAD : JEROME KNAUS/1, allée des tilleuls/95260 MOURS	3,00 FF
?	MEGAMAG : BRUNO CHOISELLE/13, rue Waroquier/80000 CHARLEVILLE MEZIERES	1 DISC+3,00 FF
	MEMORY FULL : Centre Communal Informatique/rue JJ Rousseau/62600 MERICOURT	2,30 FF
	MICROBOY : 28, av. des pâquerettes/93370 MONTFERMEIL	1 DISC+3,00 FF
	MICRO SWITCH : 29, rue Chappe/59000 LILLE	10+3,00 FF
	MICROZINE : BRUNO LEBOURHIS/bourg de Brec'h/56100 AURAY	3,00 FF
	NBD : PATRICK BORNIER/2, av. du Champ de Mars/90000 BELFORT	1 DISC+3,00 FF
	PAPI : LEVY STEPHANE/14, allée des damades/92000 NANTERRE	3,00 FF
	PEEK-POKET : 4, rue du courtillet/60150 MACHEMONT	3,00 FF
	READ ONLY : DAVID TATIN/mas ptt rebattre/13200 RAPHELE LES ARLES	3,00 FF
	RESET : ETIENNE JP/LES FOSSES/bd de l'Europe/72600 MAMERS	3,00 FF
	RUNSTRAD : 58, rue de la briquetterie/17000 LA ROCHELLE	3,00 FF
	START CPC : BP 19/37130 LANGEAIS	3X2,30 FF
	VICTORIA : 32, rue des tisserands/77930 FLEURY EN BIERE	3,00 FF
	VIRUS : DURANTON LAURENT/4, allée Théodore de Banville/37200 TOURS	2,30 FF