

LE FANSS

Bataille 5 : L'extaze!...



Salut
LE
Dominique

FANSS



Nicky One au volant

EDITORIAL

Imaginez que vous êtes sur la route, que en panne,
C'est l'hiver, Que vous entendiez à la radio
Qu'il pleut, Que les qu'un satellite s'est glandé
essuies-glaces n'essuient sur la niche du chien,
que le capot avant, Que votre chien pour se
Que les ceintures venger a pissé sur votre
s'emmêlent, poste radio, Et vous
Que les rétroviseurs regarde tristement,
ne renvoient plus rien, Avec votre petit
Que vous avez Caleçon Rose à fleurs
écrasez un herrison bleues, En vous disant
(comme dans Les vac' c'est terminé...
Wacky Wheels) et A l'heure (il est
donc là GreenPeace exactement sur NRJ)
vous poursuit avec où nous z'écrivons
une bombe atomique, nous vivons nos last jours
Mais la bestiole s'est de vac'
logée dans le ventilateur, c'est horrible !
Que la climatisation tombe Mick'ro & Moustick

SOMMAIRE

Edito - Sommaire ..	2
News	3
Fun Games	5
Surprise	8
Jeux de rôles	9
Music class X	11
Les Mines	12
PROGS	13

Le Fans

*41 rue du champ du paradis
03100 Montluçon*



Le Fans a été imprimé chez Moustick avec sa jet-d'encre, son Pentium 90, et puis son humble écran (aaah) et le fil qui relie son 15" à sa carte 64 bits de couleurs sans parler de son lecteur de CD : 21 vitesses et la marche arrière (wouaaa !!!) ... Le Fans fait partie de l'AFC (très renommée pour ses frites) dirigée d'une main de fer par Seb Rédaction Big boss, maquetteur, collectionneur de canettes, cerveau, directeur de publicité, secrétaire Mick'ro ; Friseur de haut niveau, chef de publication, Cerveau-bis, assitant commercial, Fan des Starwars et de Gaily of Gunnm Moustick ; Correctrice officielle, strip-teaseuse, fan de Max - Mamzelle X ; Futur guitariste, fan des guns en fleurs ; Danu(s) Peni(s) ; Recorman 95 du célèbre concours de la tartine la plus beurrée - Mr Baboum ; Futur ex-redacteur - C-Drvque ont également collaboré à ce number Hawk Sissisaserquelquechoze (correspondant USA), Nike Hot Yne (sécurité), Le dieu de la connerie, le pere Noel et la Corona Extra Minitel : 3614 CNX *FANSS Adresse officielle 41 rue du champ du paradis - 03100 Montluçon tel : 70-03-80-45. Les illustrations ont été scannées par nos soins ou grabouillées par Mister Baboum. Atchao Bonsoir... Le 15/10/1995 by Mick'ro et (un peu) Moustick.

MANGAS

Tout récemment (pour des News on commence bien), est sorti Appel Seed 4, **Gunnm 4** on l'attend. Nous allons bientôt pouvoir accueillir Akira number quarante-douze. Bientôt également entre vos mains : Orion 3. Un au'e Dragon Ball 18 ou 19, pile ou face? Je lance ... elle est en l'air ... pouf face, donc number 19. Now, in your mégnéto en your télévisie (rette) : **La citée interdite** (i disaient qu'elle était bien m'enfin bof !), Appel Seed (d'après un pote : cool) et pis plein d'autres. C'qui va bientôt sortir : Gunnm (regroupant les tomes 3 et 4), **Urotsukidoji 3** (nous traduisons ceci par : machin 3), Ciber City 4, et peut-être un Mégalopolis 3.

MADE IN QUASAR

Il existe dans ce monde de PC un peu de CPC sur Internet ! Dossier spécial dans le HS de Bonsoir La Planète (ou BLP pou les intimes). Les poceceurs de CPC+ pourront faire des tranphères de 4096 couleurs à partir d'écrans ST, grâce aux Futur's mais surtout leur prog : **PII-Convert**. Pour les CPC, Richard (boss de BLP) sort The Personnel Master+. Pour être franc, je sais même pas ce que c'est. Commandez-le, il est bien. Poceisseurs de CPC (toujours) : Do you vant a big sound in yours heads ? La **Soundplayer** vous offrira un véritable son numérique pour 25 F max. Ecrivez à Quasar pour plus de renseignement. D'ailleurs y a tous les plans dans Quasar neuf. L'AFC s'agrandie jusqu'en Allemagne grâce à The Vilain et peut-être même jusqu'en Grèce avec KOD. Une démo issue du Bordelik 4 devrait sortir.



Music Class A : News

Cher lecteurs du Fanss, aujourd'hui je vais vous parlez des meilleurs nouveaux albums sortis dernièrement. Beaucoup de nouveautés apparues depuis le dernier numéro du Fanss (il y a donc trës longtemps) notamment le nouveau Therapy : "Infernal Love" dont j'ai pu écouter les extraits à la Disquerie (NDMick'ro : la Disquerie, c'est un magasin situé au cœur de Montluçon. Je le dis parce que les gens pas de Montlu, y vont pas comprendre. Le p'tit Danu(s), i connait pas notre succès national...) et je peux vous dire que c'est un vrai p'tit bijoux. Un autre p'tit bijoux vient du single d'AC/DC : "Hard as a Rock" que j'ai acheté et qui est carrément super, excellent enfin c'que vous voudrez (j'achète pas de la merde). Un nouveau super groupe français : "Les Silmaris" qui ont sortis y trois mois leur premier album dont la chanson "cours vite" qui passe souvent ... la radio et qui fait la joie des auditeurs, est inclus dedans (j'avais me l'acheter donc c'est pas de la merde : parole de Fansser (NDM : tu prends des risques...)). Pour ceux qui aiment Police, le double live est sorti : il contient les meilleurs titres depuis qu'ils ont fait leur début en '77. Les grands fans de Bon Jovi vont pouvoir faire mu-muse avec "These days" the new album. Quand aux Guns n'Roses : ON ATTEND TOUJOURS LE NOUVEL ALBUM !!! (NDM : Not'e succès, c'est notinal qu'il est, pas international. A moins que Slash repasse chez Fun et trouve un exemplaire du Fanss. Rêves...) Sur ce cri de Rage je vous quitte en espérant que vous passerez une trës mauvaise journée.



EN VRAC

Danu(s) Peni(s) a acheté une guitare électrique. Moustick arrive à se touche (ho) le pied (aaah), avec son nez (woua...)

J'crois que le joypad est débrancher. Nous allons remédier à cela.

La "ZE DEMO" est sortie. Elle n'est pas très technique, mais bien sympa.

Le frère de Moustick est pompier. Il obtient le premier niveau avec un bonus de 5000 points.

Pour son numéro 18 **White Dwarf**, le mag des jeux d'rôle-plateaux de *GAMES WORKSHOP* est mensuel en octobre.

Info Système CPC devient Info Système PC car il passe sur Personal Computer.

Fanz'Y passe lui aussi sur PC.

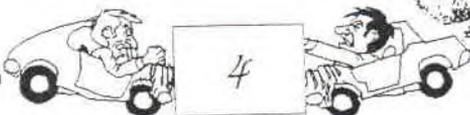
Le Fanss 5 est sorti.

PLAY, YOU HAVE SAY PLAY ...

Avant de commencer, je tiens à vous préciser que la bécane entre parenthèses c'est celle qui a servie aux "tests". **Action Soccer** (486) est LE jeu de foot. J'y joue autant que **Doom** à sa sortie (Pas autant que **Cannon Fodder**, faut pas exagérer). Voici un jeu qui a marqué l'histoire des video-games (**Fanss 3**) et qui se refait un p'tite santé grâce à **Lemmings 3D** (486). C'est assez sympa, mais ne fera réellement plaisir qu'aux fans... **Need For Speed** (Pentium) est le plus beau jeu de tuteurs que je connaisse. Son seul défaut c'est d'être un peu lent, oui même sur Pent... Attention les yeux, voici le jeu qui, dans mon estime, détrône **Dragon Lore** (**Fanss 3**). J'ai nommé **Les Mondes Parallèles** (CPC/+) qui font faire boum, boum à mon coeur et woua à ma bouche !!!!!!!!!!!!! Continuons avec un aut'e délire CPCiens, fait par le grand petit Zack : **Burger Party**, le shoot them up à la McDo.

FANZINES

Ce cadre ne sera pas complet because : j'a oublié mon article chez moi et les adresses du cadre adresse, c'est pareil écrivez-moi à l'adresse du Fanss. Désoler. **Quasar CPC 9** est sorti, il est génial. **Baba Fanz' 4** sera sur disk et devrait être sorti. **Phaser 6** de même. **Road Runner 5** pourrait également se trouver chez votre marchand de journaux. Le nouveau **Dracula Fanz'** est en prépa voir déjà sorti. **CPC Quest 3** sera le dernier de la série...



THE CHAOS ENGINE

VS

ALIEN BREED



Aujourd'hui, (comme d'habitude d'ailleurs), je vous présente un super comparatif ofzelamaurekituraidenuneseullefoââ. A propos, je tiens à vous informer que j'ai compris pourquoi *Hawk Sasserrarien* s'appelle ainsi : parce que son article *Panne de Chiotte* ne sert vraiment à rien. De plus j'ai aussi pipé, pardon, compris comment s'utilise le nouveau système de notation des 'zines du Fانس fait par l'intelligent Me Abbé. Je sais que tout le monde s'en tape mais j'ai tout de même compris ça (le Boss va être content)...

Venonzen-ofante : Ce match ofze(...)foââ se déroule bien sûr on Amiga 500 with I-Mo. Le système de notation habituel (de moi, ze very big small cervo) sera utilisé.

Les G(R)AFS : Les deux softs se la jouent plutôt glauque. AB (Alien Breed pour les marchands de glace italiens) iz in zen noir (mais non Hawk, y'a pas d'la merde sur l'écran), tandis que TCE (nous traduisons ce cycle par The Chaos Engine pour les q'auraient pas compris) a des couleurs pâles, mais variées, mais pâles, mais variées, mais pâles... Dans AB (production) on se croirait dans un asile de trisos (enfin, vois mal un asile composé de Grominets au pieds sentant le Channel n5 naturellement) qu'il faut degommer au pistolet à fléchettes (tir répétition de l'US Army provenance 1918), alors que TCE (le Trotinette Club d'Ethiopie) nous plonge mieux dans l'ambiance (pas de chromosomes 21 en rabe ni de camisoles de force). The WINNEUR RISE TèCèHeu./*\$£.#[^@@

An'mation : Comme je le disais auparavant AB est le début de l'alphabet. Mais aussi ses sprites sont en formes très complexe de genre Gna-Kwes-cul-d'-jatte dans un caddie. Ils feignent tellement qu'on ne peut les voir avancés ! Côte TCE (j'en est marre d'mettre des conneries a-2F sur les abréviations !), malgré quelques effacements de sprites dans l'feu d'action - 10²² ennemis à l'écran, ben il est mieux que son concurrent présent. Donc il est intéressant que son concurrent donc il est - Hawk, donc il est mieux donc il est Vinker de cette deuxième (donc pas d'lorriers) partie du comparatif.

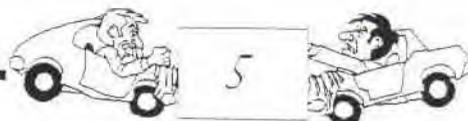
les la-lalas des jeux ofze(...)foââ : Si j'avais noté les «Gna-Kwes-cul-d'-jatte en caddies pipoteurs, j'leur mettrais 10-154/20 par pitié, alors quand on sait que ce sont les programmeurs (qui font les ennemis à leur image) qui les font, ils ne méritent pas le zéro absolu (NDMcAbbé : même moi, y comprend rien !). Par contre, vu que TCE (non pas de de conneries) possède les meilleurs musique que je connaisse sur Amiga, je ne vous racontera pas la suite.

Bip Bip qui font les jeux : Je crois que les programistes d'AB (de son prénom Me) ont été voir Beetlejuice et ont enregistré ses boooos pets.

Pourquoi qu'on y joue ? : AB (parceque...) se rattrape grâce à son *Pong* intégré (per informazione : C'est le premier jeu vidéo créé par Norman Bushnell en 1973) et en plus en VO (si, si, c'est pas de la Blague, allez donc tirer sur les ordis, vous verrez bien). Donc on y joue parce qu'on l'a. TCE : 8h00 - 12h00 - 13h30 - 18h00. Donc lui on y joue parce qu'on y prend du plaisir. Bougez pas, j'y retourne !!

En conclaze : TCE obtient 89% seul, 93% à +. AB exorque 10% grâce à pong ou acquère 5% si on n'y joue pas.

Nike Hot Yne
VS Mick'ro



DARK FORCES

LucasArt repart en Guerre dans le monde avec Dark Forces au jeu vidéo. Toutefois, il ne s'agit plus d'un super simulateur de combat inter galactique par vaisseaux interposés, mais d'un jeu de premiers softs. Puisque vous êtes désormais seul, à pied et armé d'un pistolet laser, dans l'enceinte des forces de l'empire. Et ça va péter!...

Oh, mais que se passe-t-il dans cette maison? Depuis plusieurs jours, la terreur est apparue au sein de la famille. Des rumeurs de disparitions ne font que l'attiser. Parfois, le cliquetis du clavier est déchiré par un sinistre beuglement sordide, glaçant la moelle épinière de la famille. A ce moment, moi vêtu d'une grande cape noir et d'un gros casque qui fait des bruits bizarres envahie la pièce de l'ordinateur en me la jouant à la dark vador. Bien sûr vous l'aviés devinez, je possède Dark Forces et je vais te le tester rien que pour toi qui me lis.

Dark Forces vous met dans la peau d'un rebelle de l'Alliance. Après avoir volé les plans de l'étoile Noire, vous apprenez qu'un projet très méchant a été préparé par des méchants super méchants. Le grand méchants Dark Vador va construire d'autres méchants tout robotisés, alors vous devez le faire avorter (le projet, pas Dark Vador).

Toi qui est un As de la guérialla, tu pourras visiter une quinzaine de niveaux avant d'arriver à tes fin. Et de la patience, il t'en faudra. Bien sûr LucasArt place la réglette, ou plutôt la barre très haut. Ce jeu n'est pas seulement un batard du phénomène de Doom, au contraire Dark Forces regorge d'idées: d'abord, le jeu est d'une grand qualité graphique et très bien réalisé, des animation superbe. En plus vous disposez de 9 armes différentes que vous pourrez obtenir tout au long du jeu. Rien de nouveau et pourtant si: il existe pour la plupart d'entre elles deux utilisations. Les armes a feu, vous pouvez tirer en rafalles ou coup par coup. Les détonateurs de mine peuvent être réglés sur une minuterie et vous pourrez faire péter la gueule à un stormtrooper a n'importe quel

moment, mais vous pouvez aussi lancé le détonateur sur un ennemi comme une grenade. Avec les armes a feu vous pourrez tirer en hauteur comme vers le bas, se qui permettra de tuez des ennemis bien cachées ou sur des mini robots de l'empire ce qui permettra de remplir votre batterie en ramassant la batterie du robo. Vous pouvez utiliser différent objet comme les masques a gaz, les lampes frontales, les lunettes infra rouge et même des chaussures à clous, tout l'équipement du parfait détective. Chaque niveau sera prétexte à des missions. Car à chaque nouvelle mission y est attribuée un but ou plutôt plusieurs buts, qui seront très différent mais vous aurez toujours un but principal: survivre.

Vous pouvez aussi une carte qui peut être affichée en transparent, comme sa impossible de se perde, quoi que... Vous possédez pas mal de mouvement comme sauter, se baisser, glisser latéralement et plein d'autre sorte de mouvements.

MON AVIS

Dark Forces est un jeu splendides, surtout pour les fans de la guerre des étoiles. Mais tout le monde veulx le comparer à Doom et bien moi je vous dit que Doom est à chier à côté, car Dark Forces est la preuve que l'on n'a pas besoin de faire dans le sanglant pour être saignant!

Le matos: 486sx 25 et 3 Mo de ram

GRAPHIS : ☺☺☺

ZICKS : ☺☺

ANIMATION : ☺☺☺

GORE : ☹

Moustick





- Toch ramène ton putain de cul .
- Attends, Peewee. J'ai p'us d'munitions.
- Prends celles d'Alf, il n'en a plus besoin. Dépêche-toi !
- On n'est p'us que deux. On va jamais passer le niveau.
- T'en fous j'ai les sauvegardes...." !!!!!

Attention âmes sensibles ne lisez point ce qui suit. Cela risque de vous faire sortir quelques gouttes d'eau de vos miséreux z'oeils. Merci.

Pour les nazes qui zorey pas con pris (dans le filet du pêcheur), Moustick (Tosh dans l'intro) y va vous zexpliquer ké koï CANNON FODDER. Moustick reviens t'vas pas rester seul dans c'bois (NDMX: ça te plait c'te faire phrase hein ?)...

Bien comme je suis un naze je n'est pas compris alors Mickr'o va vous (me) l'expliquer.

Bon Moustick dans la prochaine mission tu seras volontaire, hein ? Sinon l'jeu commence par une intro cool du style celle de Dragon Lore. Après on n'y voit (allé cran), les volontaires (comme Moustick), qui traversent

les collines pour s'engagés alarmés. Moustick prends le relais, j'va prendre un mouchoir.

Wouai j'ai enfin le clavier pour moi tout seul et je vais enfin pouvoir dire des choses sans C, alors Kannon Fooder est un jeu de stratégie et un jeu de chair à k-non, oh zute voilà Mr Mick'o (oh ce coup ci manque un R) Mais pourquoi es-tu en colère après moi ?

Vlan, Moustick se prend tout d'un coup un clavier par la tronche. Aoo fait-il en réponse à ce jet de clavier. Mais reste au sol pour le reste du test. J'me demande si il ne le fait pas exprès. Non me répond-il.

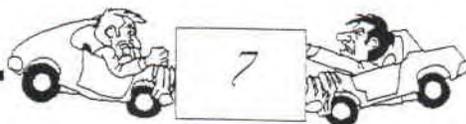
Sinon le jeu est un shoot'em up vu de dessus, avec pour but le plus souvent comme dans l'intro (la notre) : très cool. Le maniment se fait à la souris et le jeu est très explosif voir gore.

Perdu en service : Tosh, Alf
Héros dans la victoire : Peewee

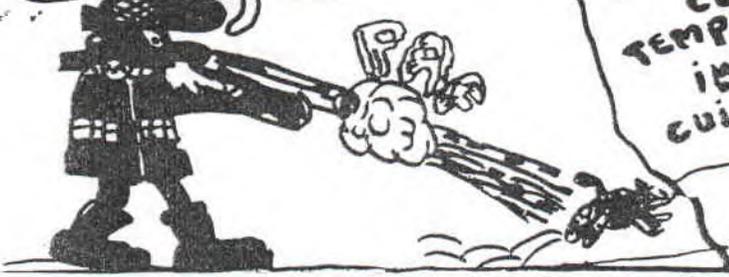
Matos minimal : 386 sx avec 4Mo de RaM

Verdict : **Graph** : ☺☺ **Bruteuges** : ☺

Joie d'y jouer : ☺☺☺☺☺☺☺☺☺☺



ET QUE S' T VOIS
PLUS TRAINER PAR KI



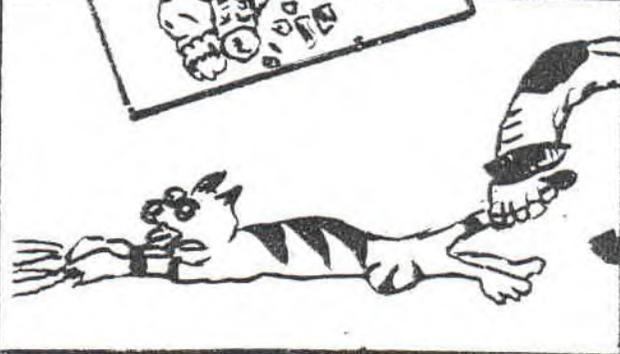
PENDANT
CE
TEMPS LA
IN THE
CUISINE



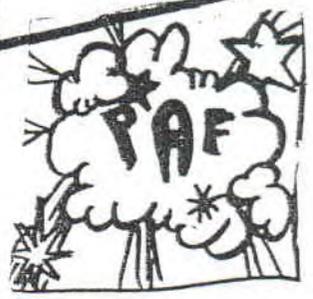
VOICI
LE
PREMIER
EFFET
KID-CAT



Oh! MAIS
QUE VOIS-SE ?
LE DEUXIEME
EFFET
KID-CAT



ET REVOICI
REVOILA
LE TROISIEME
EFFET
KID-CAT!



LE FANSS EST
HEUREUX DE VOUS
ANNONCER QUE CETTE
BD COMPORTE CERTAINES
SCÈNES POUVANT HEURTER
LA SENSIBILITÉ DES
PLUS JEUNES

KID
- CAT



LES JEUX DE ROLES

Et oui qu'est ce que c'est un jeu d'roles ou plutôt un jeu de rôles. C'est simple vous incarnez un bonhomme ou des armées et vous vous explosez la gueule avec de splendides armes, du style: La grosse hache un peu rouillée ou un gros canon laser à répétitions fulgurantes par anti radiations, tout dépend de la sorte d'armée que vous créerez et que vous peindrez avec amour.

Mais il existe un grand nombre de marques, alors je vais vous parlez de GAMES WORKSHOP. Et games workshop est divisée en 7 sortes d'armées: Wharammer, Warhammer 40 000, Titan légion, Space marine, blood Bowl, talisman, Man o'war et et Warhammer quest.

Warhammer:

Est plutôt bien, vous possédez une armée plus vieille que le monde et vous vous caressez les joues gentiment avec votre gros gourdin ou votre grosse épée rouillée un peu dentelée et splash, pouf, paf et voilà, aussi un grand magicien qui vient faire voler les tripes des méchants en lançant des sorts maléfiques, youpi. Y'a beaucoup d'armées, pour tous les goûts comme les nains, le chaos, morts vivants, goblins...

Warhammer 40 000:

Est plutôt le style futuriste car vous vous tronçonnez la tête avec une méga épée tronçonneuse ou vous vous faites sauter la tête avec les mégas lances roquettes, ou par un joli mortier appartenant au gros méchant Leman russe. Vous représentez une armée un peu bizarre comme des spaces marines,

des eldars ou des orks et plein d'autres choix car il n'en manque pas.

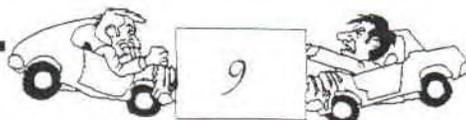
Titan légion:

Est un jeu aussi très futuriste car là vous incarnez d'énormes robots chargés d'armes tellement puissantes que même la soeur de mick'ro serait terrassée, alors vous imaginez la patate.,

Titan est plutôt un complément pour spaces marines (pour le moment) car il n'existe que 2 armées: l'empire et les orks.

Space marines:

Comme je vous en ai parlé au dessus Titan est un complément pour space marine, car space est un jeu de rôles pas comme les autres, puisque vous incarnez une armée space bidule (j'as dit bidule pour éviter la répétition du mot marine car j'aime pas les répétitions car les répétitions c'est lourd alors j'ai dit bidule pour éviter de dire marine, compris). Bon, je



disais que space marine n'est pas comme les autres car vous ressemblez a des NAINS puisque vous devez mesurer 1 cm au moins. Alors quand je dis que Titan est un complément vous comprenez car les Titan sont plus mieux et plus grands, alors les spaces, à peindre c'est pas la tarte. A oui space marine est un jeu qui représente surtout le combat entre des machines mais vous l'avez deviné, hein que vous l'avez deviné, bon tu le dis que tu l'avais deviné, bordel de merde tu vas le dire, fais chier connard, toi qui me lis je te dis mother f....., bannes toi Mamzelle X c'est moi qui écrit et qui dit des conneries c'est toi qui joues avec mes fautes d'orthographe et Rage. Against the Machine ne se trouve pas dans les bureaux du Fans, pigé putain. Oh pardon: j'ai réglés quelques problèmes Pouuuu, on change de sujet.

Blood bowl:

Bon là vous représentez une équipe de football américain et votre but: marquer en tuant le plus d'adversaires, ohhh, cooollllllll, ggéénniiaall. Un grand choix d'équipes pour bien s'amuser.

Man'o war:

Là vous incarnez une flotte maritime et vous vous bastonnez à grands coups de canons et même vous pouvez vous faire attaquer par des créatures des fonds marins. J'ai peur. Vous n'avez pas un grand

choix de flotte mais c'est très sympa. Le problème c'est que le jeu est entraîné de couler, ahahahah elle est bonne hein, le jeu qui coule, vous comprenez, bateau, coule, bon d'accord j'm'écrase. Non mais sans blage le jeux n'est plus fabriqué alors c'est un peut tard pour faire son armée.

Talisman:

Là, on a à faire à une méga daube [comme mégadrive (désolé MX)] car vous incarnez un seul bonhomme qui peut être un voleur ou un gros méchant, mais je trouve personnellement que c'est à chier.

Warhammer quest:

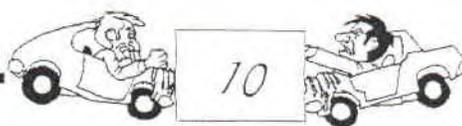
La c'est tout nouveau car je l'a jamais vu mais je sais que vous représentez des gens et que vous vous tancez dans des donjons.

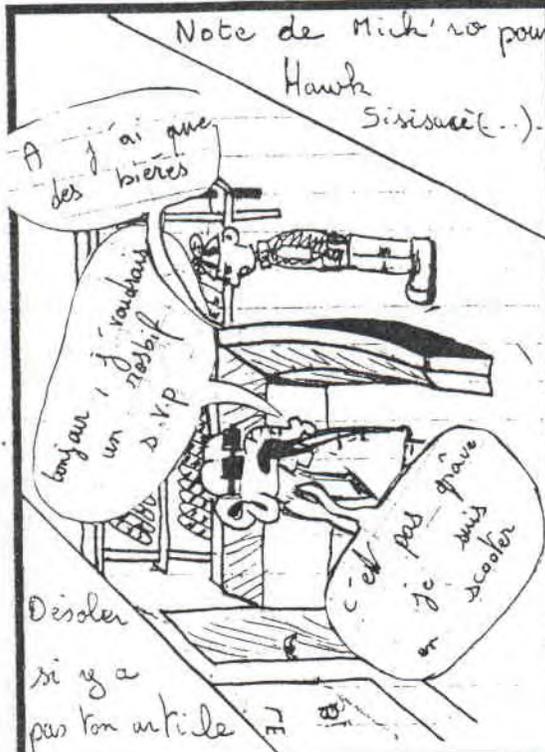
Le mot de la fin:

Les orks perdent jamais une bagarre. Si qu'on gagne, on gagne. Si qu'on crève, on crève et comme ça, ça compte pas comme si qu'on a perdu. Et si qu'on s'casse, on meurt pas non plus et comme ça on peut rev'nir pour remett'ça. Vu?

Point de vue des orks au sujet de la guerre.

Moustick





Moi , Dan u(s) suis allé à la rencontre de Danu(s) qui tout comme moi s'est acheté une guitare.

_ Tu découvre quoi neuneu?
_ Que je suis comme toi neuneu.

_ Alors tout d'abord : bonjour Danu(s)!

_ Tu vas me répondre mieux qu'ça! C'est quoi ton groupe préféré?

_ Bonjours Danu(s)!

_ Mon groupe préféré, c'est les "Guns n'roses".

_ Alors comme ça tu t'es acheté une guitare?

_ Pareil pour moi, j'ai peine à y croire! Tu portes des serviettes ou des tampons?

_ Oui!

_ Tampons.

_ C'est quelle marque?

_ C'est une "Jhon Cooper"

_ Tiens comme moi!

_ Comme moi! Quelles mensurations?

_ Ah bon?

_ 95B.

_ Ouais.

_ Comme moi! On dirait que j'parle à moi même!

_ Où as tu appris à jouer?

_ Chez moi, à Montluçon.

Et tout d'un coup il entra dans la 4ème dimension. Tututututututut ututut*.....

_ Moi aussi! Tu habites où?

_ Au 45 BD Carrot.

_ Tiens moi aussi! T'es sûr qu'tu t'trompes pas?

_ Non-ça je sais quand même où j'habite.

_ Ca alors? Comment s'appelle tes parents?

_ Ma mère s'appelle Véronique et mon père Henri.

_ INCROYABLE!!!!.....Moi aussi et pourtant on n'sait jamais vu.

_ Ahhhhhhh!!!!..... Où suis-je? Il y découvrira d'horribles monstres plus sanguinaires les uns qu'les autres. IL fut emprisonné, violé, torturé, déchiqueté, écartelé puis envoyé à l'école pour fin à ses jours.

_ J'crois pas non; T'es peut être mo frère?

Ce fut donc l'histoire d'un pauvre Danu(s) Péni(s) dont la fin tragique restera à jamais dans nos pensées. AMEN!

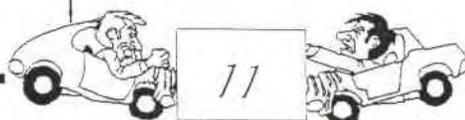
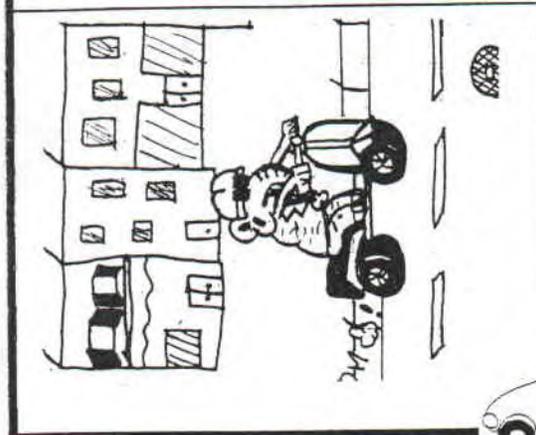
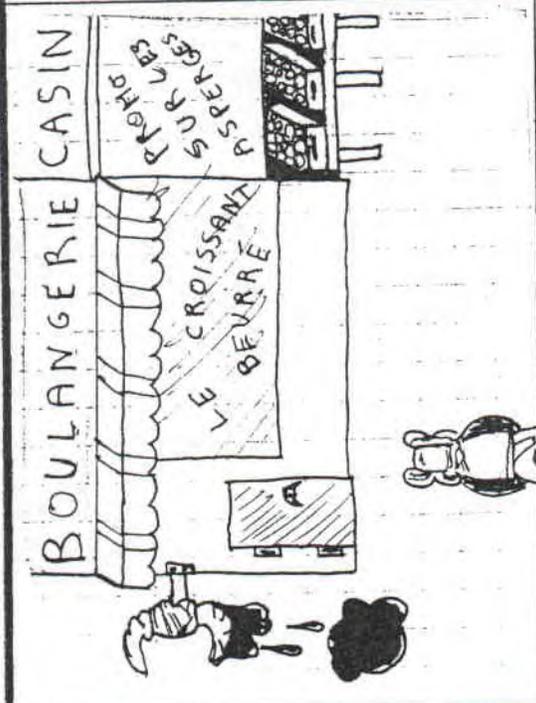
_ Ah Non! Mon frère s'appelle Jérémy.

_ Moi aussi! C'est quand même dingue!

_ Tu t'fous d'ma gueule?

_ Non calme toi-je suis comme toi je découvre!

*Pour les crétins qui n'auraient pas compris le Tutututututututu.... C'est la musique de la 4ème dimension....



LES NOUVELLES REGLES DE WARHAMMER 40.000

par Mc Abbé

LES MINES

Dans le monde de Warhammer 40.000, il y a des armes très sophistiquées, très loufoque mais aussi assez traditionnelles. C'est à ce dernier type qu'appartiennent les mines. Oubliée volontairement ou pas par les humbles créateurs du 41ème millénaire. Je vais tenté de part ces nouvelles règles de remédier à cet oubli.

Après avoir choisis leur camp et délimités les zones d'insertions des troupes, les joueurs placent un nombre de mines fixé par un dé d'artillerie. Pour reperer l'endroit précis où elles sont, les joueurs évaluent et notent les coordonnées de chacune d'elles en cm à partir de leur côté de table et du bord gauche de cette dernière. Chaque joueur garde secret l'endoï où elles sont mais doit indiquer leur nombre. Car on suppose que les troupes adverses se sont renseignées sur les achats et/ou productions de leurs ennemis.

Les mines ne peuvent être placées dans les zones d'insertions des troupes adverses mais peuvent être placées dans les siennes (pour protéger des pièces d'artilleries, bâtiments...).

Il est interdit de placer des mines sur, juste avant ou juste après des points très stratégiques comme les ponts, les tunnels, les routes... Mais aussi à l'intérieur d'un bâtiment et à proximité d'une construction ennemie ou neutre. Ainsi qu'aux endroit inévitables (rivières, falaises...).

En cas de MISFIRE vos troupes ne se sont pas faites ravitailler en mines donc vous n'en placez aucune.

Les mines (amies ou ennemies) explosent

quand une figurine arrive dessus. A la fin du tour de déplacement, on pose le gabarit correspondant à la mine en question au coordonnées précises de cette dernière. Puis on évalue les dégâts. La force et le gabarit varient suivant les races qui les ont fabriquées et non celles qui les utilisent. En effet, certaines races en achètent ou volent du matériel à d'autres (voir Codex).

- Les **ORKS** qui ne sont pas des experts dans la précision, peuvent aussi bien faire des mines surprenantes que ridicules. Pour représenter cette caractéristique on lance un dé d'artillerie. Le chiffre obtenu représente la force de l'attaque et la moitié du même chiffre représente à la fois la modificateur de sauvegarde et le gabarit en cm. Ainsi un résultat de 6 indique que l'attaque a une Force

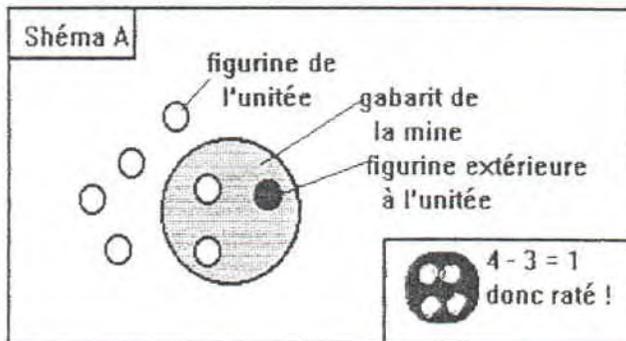


de 6, un modificateur de sauvegarde de -3 et un gabarit de 3 cm.

En cas de MISFIRE les mines explosent aléatoirement pendant le jeu lors d'un MISFIRE de n'importe quel joueur. Avec un gabarit de 2,5 une Force de 3 et un modificateur de sauvegarde de -2.

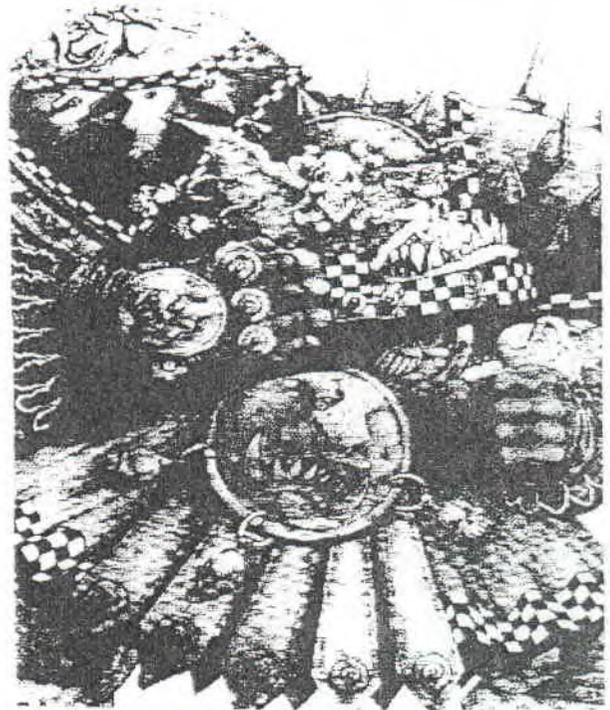
Le lancé se fait avant le départ du jeu et est valable pour toutes les mines. Il doit être fait devant l'adversaire. Etant donné que les Orks Blood Axes font des échanges avec l'emperium, le joueur choisi le nombre de mines *d'origine humaine* qu'il veut avant de lancer le second dé pour connaître la puissance. A la seule condition d'avoir une bandes de Blood Axes.

- Les **ELDAR** qui eux sont des pro de la technologie font des mines de gabarit 2,5 cm, une Force de 5 et un modificateur de sauvegarde de -2. Tous ces chiffres peuvent être multipliés par le nombre de mines mises à la même place. De se fait un champ de trois mines aura un gabarit de 7,5 cm, une Force de 15 et un modificateur de sauvegarde de -6.



- Pour les **Mines d'origines HUMAINES** qui sont faite par des hommes relativement intelligents (tous l'Emperium). Elles ont un gabarit de 2,5 cm, une Force de 8 et un modificateur de sauvegarde de -4.

- Pour que le **Chaos** est des mines *d'origine humaine*, il faut qu'il possède au moins une esquadre de Spaces Marines du



Chaos.

- Les **Mines TIRANIDES** qui sont de très mauvais mécaniciens. Elles ont un gabarit de 10 cm, une Force de 4 et un modificateur de sauvegarde de -2.

- Les **Mines SQUADS** ressemblent à leurs créateurs qui sont petits mais costaud. Elles ont donc un gabarit de 1,5 cm, une Force de 10 et un modificateur de sauvegarde de -5

Les unités ayant droit aux règles d'infiltration peuvent déminer le terrain. Quand une figurine (ou plus) de l'unité arrive en position de faire exploser une mine, le joueur à qui appartient l'unité lance 1D6 et doit faire 2+ pour déminer. Attention, on retire au résultat le nombre de figurines touchées par le gabarit (shéma A). Car plus il y a de figurines en position de déclencher la mine plus le risque d'erreur est important. Dans le cas où la mine n'est pas déminer, elle explose normalement en ajoutant une protection de +1 aux figurines de l'unité.

Pratique, Rapide, Original, Gratuit, Sofistiqué

ASSEMBLEUR

Pour un premier cours d'assembleur, j'avais le choix entre les rasters et ... pas grand chose. C'est pourquoi j'ai décidé d'utiliser le witer de Nicky One et de vous l'expliquer.

Tous d'abords, quelques notions en très très bref. Si vous voulez avoir de meilleurs bases; lisez Quasar C.P.C. Si vous êtes, ou voulez passer sur P.C, je vous recommande "La Bible de la programmation Système".

Bon voilà alors : en assembleur on travail surtout avec la mémoire vive. La mémoire est constituée de petites cases appelées octets et chaque octets d'une adresse. Quand on parle d'une adresse, on mets le symbole "&" ou "#". Pour loger les programmes, les sprites, les zics.....on utilise la mémoire à partir de & 4000 jusqu'à.....hum, très beaucoup. Pourtant cette partie de la mémoire est réservée au Basic c'est pourquoi on fait un Memory & 3FFF (&4000-1). (note de Moustick : j'a rien compris).

Passons maintenant aux registres. Le registre HL sert de pointeur un peu comme une main qui va chercher quelque chose et qui la mets où on lui dit. Dans la même collection nous avons la "pile" (registre SP) qui sert a sauver les registres ou plutôt leurs contenus. Elle s'utilise comme une pile d'assiette : la dernière assiette posée sera la première à reprendre, OK? (note de Moustick : j'a encore rien compris).

Explication générale du prog:

- 1) ORG : origine du programme
ENT : Toc-Toc.....entez!..
Limit : Stop. Tous les octets qui dépassent la limite ne seront pas pris en compte.
Nolist : No comment.
(note de Moustick : qu'est-ce qu'dit?)
- 2) Changement de mode. On place dans A le numéro du mode et on valide par le vecteur système BC0E.
- 3) Les interruptions sont logées à l'adresse &38.

ORG &8000
ENT
LIMIT &A500
NOLIST

①
LD A,1
CALL &BC0E

DI
LD HL,(&38)
LD (INTER+1),HL
③ LD HL,&C9FB
LD (&38),HL
EI

LD HL,TEXTE

PutTxt LD A,(HL)
OR A

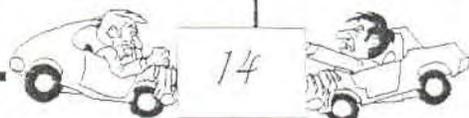
④ JR Z,PASAFF
INC HL
CALL &BB5A
JR VBL

; Test hard d'espace

Pasaff LD BC,&F40E
OUT (C),C
LD BC,&F6C0
OUT (C),C
XOR A
OUT (C),A
LD BC,&F792
OUT (C),C
LD BC,&F645
OUT (C),C
LD B,&F4
OUT A,(C)
LD BC,&F782
OUT (C),C
LD BC,&F600
OUT (C),C
RLA
CALL NC,DESCENDRE

VBL LD B,&F5
Synchro IN A,(C)
⑤ RRA
JR NC,SYNCHRO

PUSH HL



On les prend et on les met plus loin dans le programme après le label INTER. Puis en dans &38 la valeur de &c9cb.

4) On prend une lettre du texte. On l'analyse en vérifiant qu'elle n'est pas = à 0 car cela indique un test d'espace. Si elle n'est pas égale à zéro on l'exécute à l'écran.

(note de Moustique : j'a encore rien compris)

5) On attend que le cannon à électron soit en fin de ligne.

6) Fin du programme.

7) Le programme vient là quand le texte =0. On vérifie qu'il n'y ait pas un autre 0 derrière le premier. Si c'est le cas, c'est la fin du texte.

Alors on recule d'un caractère de façon à retomber sur un 0. Si il n'y pas de 0 après on va au test d'espace.

NB : Il ya une place réservé aux routines extérieures.

C'est l'endroit idéale pour placer un raster.

(note de Moustique : j'a vraiment rien compris alors si quelqu'un trouverait la traduction qu'il l'envoie à l'adresse du FANSS merci).



```

; Routines ... donf
;

```

```
POP HL
```

```
; Test hard ESC
```

```
LD BC,&F40E
OUT (C),C
LD BC,&F6C0
OUT (C),C
XOR A
OUT (C),A
LD BC,&F792
OUT (C),C
LD BC,&F648
OUT (C),C
LD B,&F4
OUT A,(C)
LD BC,&F782
OUT (C),C
LD BC,&F600
OUT (C),C
RRA
RRA
RRA
JP C,PUTTXT
```

```
DI
```

```
Inter LD HL,&B941
```

```
③ LD (&38),HL
EI
```

```
LD A,2
CALL &BC0E
```

```
⑥ RET
```

```
Descendre
```

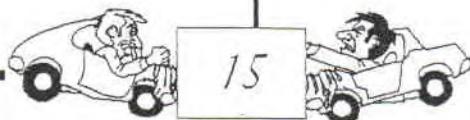
```
INC HL
LD A,(HL)
```

```
⑦ OR A
RET NZ
DEC HL
RET
```

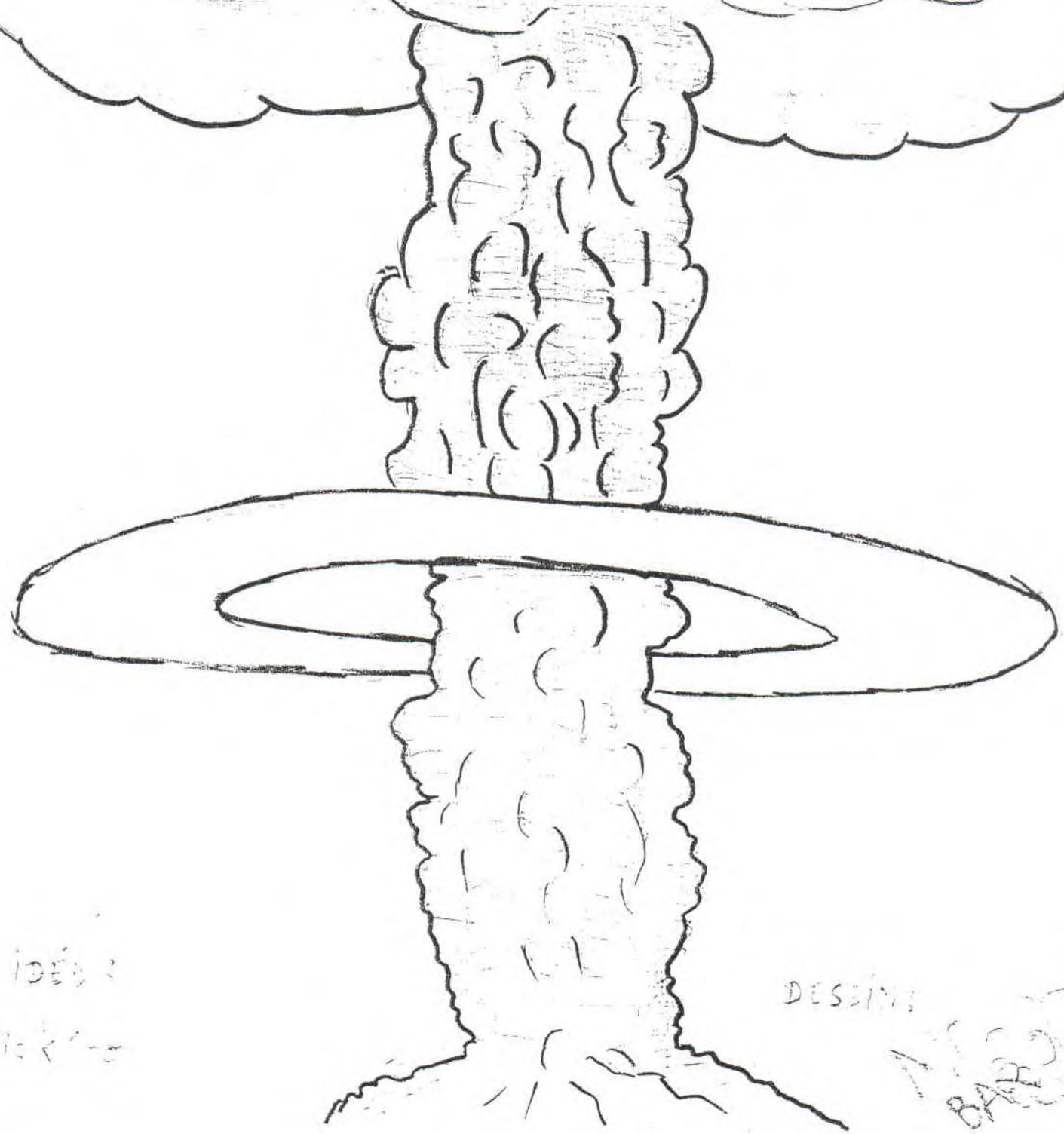
```
Texte db 16,26,1,12,10,12
db "TagadapTsouinTsouin!",13,10,0
db "Salut toha!",13,10
db "(c) Nichy One 1995",13,10,0
db "In FANSS 5",13,10
db "for Mick'ro",13,10,0,0
```

```
; Pour les num,ros voir livre de l'AMSTRAD
```

SPECIALE DEDICACE
 TO GREG FROM BABA FANZ'



DANS CE MAGNIFIQUE PAYSAGE
SE CACHENT DES MAISONS, DES
ÉCOLES, DES EGLISES (CHOUETTE),
DES STADES DE FOOT, ET
SURTOUT DES EXEMPLAIRES DU FANSS.
SAURIEZ-VOUS LES RETROUVER?



10000
Mick

DESSIN
B...