

FREWARE 0,00FF

1 TIMBRE A 3,80FF

No12-SEPTEMBRE 90



--SOMMAIRE--

Page 2:

Edito/Greetings

Page 3:

Tests

Page 8:

Bidouilles, etc...

Page 10:

Fanzine



Vous avez dit Barbares eh bien SHEL s'exécute... Et voici de supers tests. Côté T.R. NIC, je vous conseille d'ors et déjà d'acheter Iron Lord, il est absolument époustouflant ! Enfin lisez tout de même le test de T.R. NIC qui est lui aussi très bon.

Salm
Vendredi 20/01/83

BATMAN

Eh oui ! Batman ! Je sais, ce jeu date de six mois mais on m'a gentiment incité à le tester pour je ne sais plus quelle raison et, en plus, IRON LORD The famous, le jeu que j'attendais depuis six autres mois ne marche pas. Vous voyez, je comptais vous en faire le test pour ce mois-ci mais après m'être emparé de la boîte et être rentré chez moi, je du m'apercevoir trois minutes après que le run UBI ne lançait rien du tout. Enfin je le testerai plus tard. Bon, revenons-en à BATMAN (troisième du nom, car il existe déjà deux autres adaptations de ce personnage) : le jeu se déroule en cinq parties reprenant chacune un moment fort du film. La première partie se déroule sur des graphismes, une animation, un scrolling très proche de ROBOCOP ! La raison ? Ce sont les mêmes auteurs qui ont fait les deux jeux. Bien sûr les graphismes (qui étaient juste bien dans ROBOCOP) ont été améliorés et sont plus colorés. Vous devez ici retrouver JACK NIEPPER pour le faire tomber dans la cuve d'acide (c'est après ce bain forcé qu'il deviendra le JOCKER). Comme (MD SHEL : Tu écris vraiment comme un goret) dit plus haut, cela ressemble à du Robocop amélioré d'où gage de bonne qualité. (SHEL n'est pas d'accord mais ce sont ses oignons). Distrayant mais trop facile. La deuxième partie se déroule sur un scrolling horizontal où vous devez conduire la batmobile entre les autres voitures pour rejoindre la batcave. Vous pouvez y effectuer des virages très serrés (voir le film). Le tout est aussi bon que le début et n'est pas évident. La 3e partie est une sorte de master mind revu et corrigé sauce Batman. On passe à la suite et on oublie vite, très vite... Dans la 4e partie on reprend le même scrolling que dans la 2e et ce coup-ci on coupe des ballons dans la batwing et évite les hélicos du joker. Pas mal du tout ! Puis vient la 5e et dernière partie, qui reprend tous les ingrédients de la 1ere partie en changeant les décors et les personnages et en rajoutant des pièges vicieux que je vous laisse le soin de découvrir. Vous devez rattraper le joker avant qu'il ne s'enfuit dans son hélico, au sommet de l'église, alors il vous suffira de le toucher avec le grappin pour qu'il tombe

du haut de cette église. Cette partie reste la plus dure et la mieux foutue. Puis lorsque vous aurez vaincu le joker apparaîtra... Eh non ! Je ne vous le dirai pas ! À savoir que les 6 musiques du jeu sont très bien et que vous pouvez jouer soit au joystick, soit au clavier (touches redéfinissables). Vous obtenez donc un jeu complet mais qui, d'après moi, reste trop éloigné du film de Tim Burton.



T.R. Nic

qui va à la montagne.

BARBARIAN

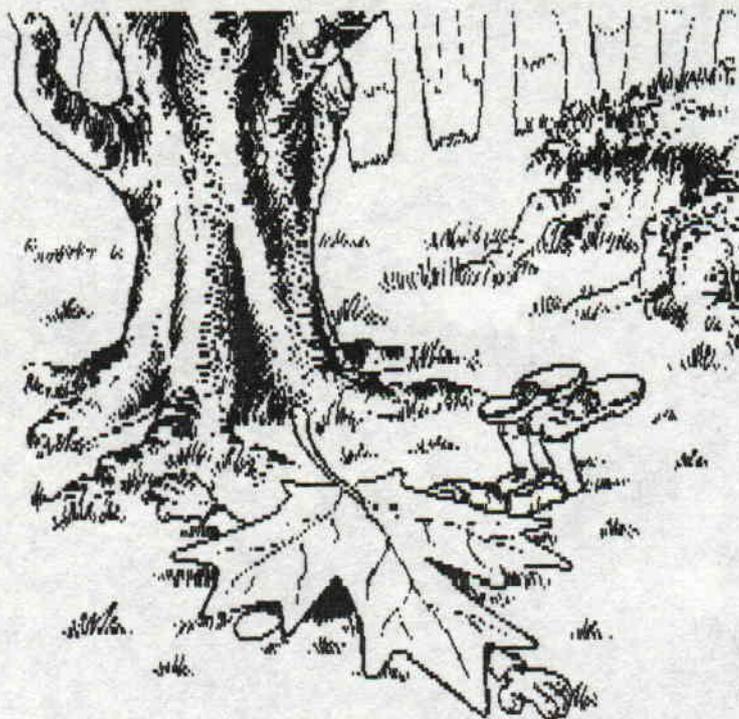
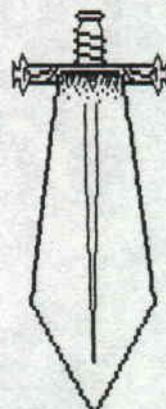
Salut, c'est moi. Je reviens pour de nouvelles aventures cathodiquo-ludiques (je sais, pour une intro ce n'est pas terrible et je ne sais même pas si le dernier mot existe. Je vais donc recommencer et rentrer dans le vif du sujet.) Vous n'êtes pas sans savoir que je fais uniquement les tests de oldies, si vous ne le saviez pas dorénavant vous le saurez. Parmi les oldies il est certains softs incontournables, Barbarian est l'un d'eux. Tout le monde connaît ce jeu de

combat, mais pour le petit nombre qui ignoreraient jusqu'à son existence ou bien ceux qui viennent d'acheter un AMSTRAD, je vais tâcher de remédier à ces intolérables lacunes. Barbarian est un passionnant jeu où (attention, je me lance) les graphismes, l'animation, les couleurs, la musique (celle de "Conan le destructeur") sont absolument superbes, de plus les prises sont nombreuses, on peut tuer son adversaire en lui fracassant le crâne d'un coup d'épée ou alors d'un coup de boule (Il faut le toucher 12 fois avant que la mort salvatrice n'arrive) en passant par les coups de pied et j'en passe, on peut esquiver et même faire des roulades pour faire tomber son adversaire. Je gardais la meilleure prise pour la fin, il s'agit du coup volant à la tête (décapitation serait plus approprié), notre barbare décole littéralement du sol, fait un tour dans les airs puis d'un geste coule détache élégamment la tête de son adversaire dans un éclaboussement de sang (Attendez ! Le meilleur reste à venir) la tête ainsi coupée rebondira sur le sol puis un nain ressemblant à un lézard shootera dedans et là elle rebondira une fois encore (deux peut-être si vous avez de la chance). Dans ce jeu il est fortement déconseillé de se faire décapiter. Si l'on joue seul il faut trucider méthodiquement sept ou huit champions avant de combattre Drax le magicien, sorcier, nécroman (ou je ne sais quoi) celui là même qui a enlevé une princesse. J'ai dit seul car on peut jouer à deux l'un contre l'autre en temps limité dans l'une des quatre aires de combat (Forêt, volcans, salle du trône, arène) aussi superbes les unes que les

autres. Si vous aimez les jeux de combat Barbarian est le meilleur et on n'a pas fait mieux depuis, donc maintenant après tout ce que j'en ai dit, si vous n'essayez pas de vous le procurer par tous les moyens vous êtes à mon humble avis totalement à côté de la plaque (ceci est mon avis personnel, à moi tout seul, qui ne regarde que moi car justement il est personnel et c'est tout de même le mien... STOP on arrête de délirer et on sort de cette parenthèse superflue et ridicule) Bon, alors joyeux massacres, bon bain de sang, soyez sans pitié et que votre combat soit le plus sanglant possible.

Shel

BARBARIAN II



Vous vous êtes sans doute rendu compte que j'ai une définition un peu spéciale de "oldies", (tout ce qui n'est pas news est oldies) c'est pourquoi je poursuis avec Barbarian le 2eme du nom. Je vais essayer de faire une fiche technique aussi précise que pour Skweek. Attention... C'est parti :

Commençons par le commencement : (Autrement dit : résumé de l'épisode précédent) Mariana (la princesse) est enlevée par Drax (le méchant sorcier) mais ne tarde pas à être libérée par un barbare (gentil héros bodybilde), malheureusement Drax prend la poudre d'escampette et nos deux héros décident de lui courir après, afin de lui faire rendre l'âme.

Cette fois-ci le jeu ne peut se jouer qu'en solo, d'où : choix indispensable au début de la partie : Mariana (rapide et faible) ou Barbare -je ne connais pas son nom- (lent et fort). Personnellement je ne fais pas la différence. Bref, après avoir choisi, le héros débute sa quête dans les terres

désolées où de nombreux monstres, pièges, et cavernes pimentent agréablement cette première partie. Notre athlète bodybilde possède une épée, et en plus, (devinez quoi) sait s'en servir, étonnant, non ! Les prises sont cependant moins nombreuses que dans le premier Barbarian, mais n'oublions pas que c'est avant tout un jeu d'action-aventure, de plus la décapitation est toujours présente. Voici maintenant un bestiaire des créatures vivantes de ce pays ainsi les objets disséminés ça et là, une petite brocante.

Les terres désolées

- Les shooteurs de tibias : sorte de gorilles rouges donnant des coups de pieds (tenaces et endurants)

- Les poulets mutants : volailles plumées à long cou (amusant, on peut les couper en deux)

- Les hommes de Néanderthal : hommes des cavernes géants armés de massue (à décapiter)

- Les dinosaures : lézards géants pouvant courir, ils dévorent la tête du héros et laissent le corps sur place (dangereux : à fuir ou à éviter)

- Les floaters : grosses chenilles volantes inefficaces (tuez-les sans perdre de temps)

- Stabbers : hébété se défendant en tirant la langue.

Les cavernes

- Carnivores : tigres se jettant à la gorge du héros, puis le dévorant une fois à terre (dangereux)

- Gardes d'orc : humanoïdes de grandes tailles.

- Crabs : ils ont du se perdre à marée basse et cherchent la plage.

- Choses glissantes : bouillies de bananes rampantes.

- Gnomes de cave : équivalent du Quasimodo d'appartement.

Donjon

- Choses de fosse : pieuvres mutantes vivant dans les trous du donjon. Il est fortement déconseillé de faire du saut en longueur quand elles sont dans un trou (elles recrachent tout de même les os)

- Maîtres de donjon : gros tas de saindoux donnant des coups de pied.

- Larves géantes : poussent le héros dans les trous.

- Gobblers : sorte de blobs à périscope (possibilité de le couper en deux)

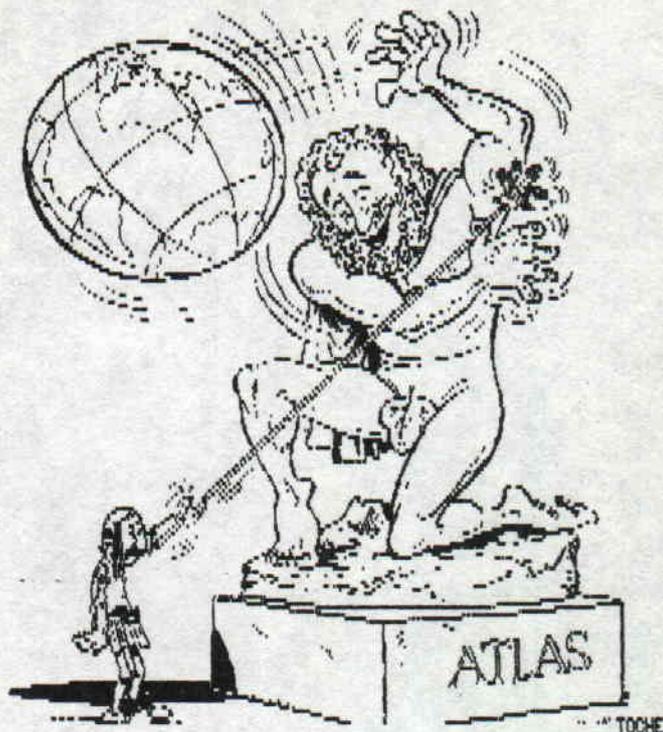
- Yeux : paralysent en un éclair.

- Orcelet : nain sautillant muni d'une hache (3 bonnes raisons pour l'éviter)

Sanctuaire

- L'idole vivante : énorme statue vivante.

- Grand démon : une fois sorti de son trou il doit rester accroupi pour ne pas sortir de



l'écran...

- Drax : cette fois-ci il ne faut pas l'épargner ni même le laisser fuir.

Un peu de brocante

- L'axe augmente vos force (anabolysants...)
- Le globe vous empêche d'être tué instantanément par les pouvoirs magiques de Drax.

- La potion augmente votre résistance (tisane de Ben JOHNSON)

- La clé ouvre les portes à herse.

- Le bouclier vous protège contre une mort instantanée par le feu du démon.

- Le bijou met l'idole vivante hors de combat lorsqu'elle est atteinte.

- Le crâne donne une vie supplémentaire.

Ce jeu est excellent graphiquement, l'animation est très bonne et de suite, le jeu est presque parfait (presque car le scénario est classique, trop classique).

Shel

BARBARES (compil')

Je me suis dit qu'une compil' ferait assez bien pour clore cette série de tests barbares, et justement coup du sort, cette même compilation porte le nom de combien doux et évocateur de BARBARES. Elle est composée de Barbarian II, je ne vais pas en dire plus (voir le test) Renegade III, interville dans un délire temporel total, Double détente :



Schwarzenegger en russe dépourvu d'intelligence (KaGueBe, da !!) et pour finir Guérilla war, le remake d'Ikari Warrior.

Renégade III est un jeu de combat qui aurait pu se révéler intéressant si l'animation, les graphismes, le scrolling (hélas, il y en a un) et la musique n'étaient pas pourris. C'est le troisième volet de Renégade et c'est aussi le chapitre final (Dieu merci !). Vous devez libérer votre amie capturée par des créatures venant du futur. Pour se faire vous devrez voyager dans le temps (préhistoire, Egypte antique et Moyen âge). A chaque niveau il vous faudra affronter différents monstres ressemblant à des créatures de mousse et de latex sorties tout droit d'interville.

Double détente (adaptation du film musclé : Red heat) n'est pas une production Bolchevik, ni même sponsorisée par Gorby mais bel et bien un jeu Océan mettant en scène un agent du KGB qui traque sans relâche un trafiquant de drogue sur 4 niveaux, en Russie et en Amérique (sauna, hopital, hôtel). L'agent possède 200 à 300 Kg de muscles qui n'attendent que le bon moment pour se mettre en action. Il devra ramasser quelques objets (clé, pierre, billet de 1 dollar), se battre à mains nues ou avec des armes à feu, casser des boules de terre cuite (stage intermédiaire). Les graphismes sont moyens mais la lenteur du scrolling et la difficulté (trop dure) nuisent à ce jeu.

Guérilla war : j'ai dit plus haut que guérilla war était un remake de Ikari alors que j'aurais du dire que c'était Ikari amélioré. En effet les graphismes sont identiques mais le nombre d'armes diffère

(lance-flammes, laser, grenades...), la présence d'un ennemi de grande taille apporte un plus à ce jeu. A travers 5 niveaux (marais, rivières, villes, villages...) il vous faudra aller au secours d'un peuple opprimé par un dictateur (encore un !). Scénario banal : jeu moyen qui n'est peut-être pas du goût de tout le monde.

La compilation est néanmoins bonne malgré ses quelques faiblesses (Renégade III) mais "Barbarian II" fait pardonner beaucoup de choses.

Shel

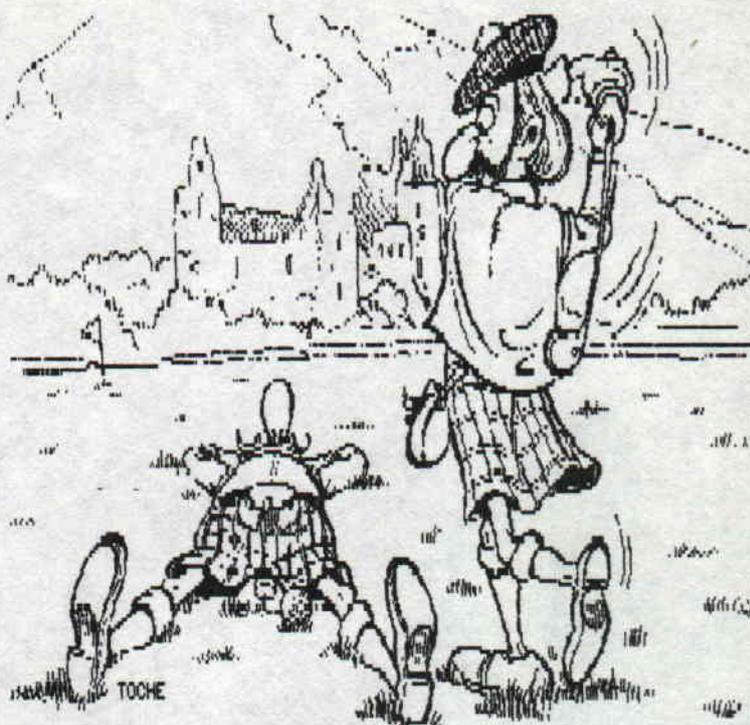
IRON LORD

Mercredi 22 août : 11H du soir. Je rentre de vacances. Il fait chaud, il fait sombre, il fait faim, il fait crève ! J'avance à tâtons vers la porte de mon immeuble. Je pense soudain à la boîte aux lettres que nous avions abandonnée depuis 3 semaines. J'ouvre. Un immonde paquet de pubs et de factures, où parfois on peut distinguer une lettre, s'étale à mes pieds. Parmi ce tas, je distingue (je sais, je me répète) un paquet plus volumineux que le reste. Je m'en empare. J'ouvre. C'est alors que je fus illuminé d'une divine lumière (Alléluia !) qui se refléta sur la boîte que je tenais entre les mains. Je pus lire : IRON LORD. Je fus alors pris d'une furie galopante et je grimpai les 4 étages qui me séparaient de mon cher petit Amstrad. J'allumai cette splendide machine et lancai le jeu. Au bout d'un cours chargement, je pus voir une superbe intro composée d'une page écran très soignée et les lettres d'IRON LORD se mirent à scintiller. Une douce musique d'ambiance moyen-âge se mit en route (NDSHEL : menteur, tu m'as dis que tu la trouvais pénible)(ND SAYM: pénible oui, mais qu'au bout d'un certain temps.) J'appuyai sur le bouton de mon joystick et, sur un scrolling hyper fluide défila le résumé du scénario. Une deuxième pression et une fenêtre s'afficha et se mit à monter puis à descendre et à l'intérieur un texte scrollant me demandait de mettre la face 2 (c'est tellement bien fait qu'on croirait être devant une démo). Je m'exécutai et attendis. Je fus alors plongé dans un jeu merveilleux dans lequel se cautoient graphisme de qualité, animation superbe, scrolling géniaux, sprites minuscules (fallait quand même que je le dise, bien que je fais tout

pour ne pas ternir l'idée que vous devez vous faire de ce jeu) (ND SAYM: petite précision: les sprites sont GROS comme un curseur en mode 2. Ceci dit c'est suffisant pour le rôle qu'ils tiennent.) et une musique sublime. Les graphismes sont en mode 1 et comportent donc 4 couleurs mais celles-ci sont excellentement bien choisies donc n'entraînent aucun désagrément. A propos, je pense qu'il faut rappeler à SHEL (Stupide Hurluberlu En Liberté) qu'en mode 2 il n'y a que deux couleurs (voir ce qu'il disait sur R-type) (ND SAYM: ce n'est pas de son fait, c'est moi qui est fait une faute de frappe en recopiant son texte) (NDSHEL: je ne critiquerais pas trop mon pseudo si j'étais toi, car

-----CENSURE-----

) et ensuite, lorsqu'il parle du scrolling de Litan, s'il dit "scrolling à vomir", c'est que ce scrolling est tellement fluide qu'il peut vous faire subir quelques maux d'estomac (genre avaler deux douzaines d'huitres assaisonnées d'une sauce chocolat-menthe. Burp !). Bon, après avoir un peu "chambé" SHEL, (ce qui ne peut que lui faire du bien) revenons à Iron Lord et je m'aperçois que je n'ai pas indiqué le scénario: votre gentil tonton a tué votre papa pour s'emparer du pouvoir et vous devez réunir une armée et défaire ce vilain monsieur (voilà pour le scénario). Vous devez vous balader à cheval dans tout le royaume, parler avec les gens que vous rencontrerez, leur prouver votre habileté et votre force au tir à l'arc et au bras de fer afin que l'on ait aucun remord en vous confiant quelques hommes pour combattre. Une fois venu à bout de cette partie, vous pourrez déclarer la guerre et combattre votre oncle sous la forme d'un wargame toujours excellentement réalisé. Ensuite, vous devrez traverser des labyrinthes pour rejoindre votre cher oncle et lui faire la peau lors d'un affrontement final. Si ça, c'est pas de la diversité, je me fais curé ! Le seul point noir viendrait de la gestion des combats où il faut secouer le joystick frénétiquement de gauche à droite (comme dans la plupart des jeux d'aventure UBI SOFT d'ailleurs) (NDSHEL: second point noir sur 1H de jeu on passe 10 Min à changer de disquette: face 1,2,3,4). Je pourrai encore vous en parler pendant des heures mais je pense que tout cela vous a convaincu, alors... prêts ? 1... 2... 3... achetez !



SKWEEK (2^e édition)

Dans le précédent numéro j'ai oublié de parler des monstres blancs ressemblant à des nuages (ils décolorent les dalles) ainsi que la possibilité de quitter le tableau en gelant sans les détruire tous les monstres, dans ce cas le temps restant est multiplié par 500.

SHEL

**ET VOILA, C'EST
FINI POUR LES TESTS**

T.R.Nic

Le Retour De La Revanche Du Frère De S.D.C. N°2

SIKH!



Eh bien oui, comme l'annonce ce titre "à la FREDDY", je suis (enfin) de retour après un long mois d'absence, et vous allez devoir encore subir l'in-vraisemblance de mes articles délirants dans les lignes du Croco Déchainé...

S.D.C.

TOP 5 DEMOS : SUITE ET FIN

Vous l'avez voulu, c'est arrivé : Comme je n'ai pratiquement reçu aucun de vos Tops 5 Demos, cette Rubrique ne fera désormais plus partie de notre Fanz bien aimé. Bon, on se console en sachant que je suis toujours à votre entière disposition si vous désirez des Demos : Envoyez un Disk, et on vous le retournera à nos frais et rempli avec nos Demos préférées. La seule condition est que vous nous remplissiez ce disk avec des Demos. Ce message s'adresse donc en particulier aux Demos Makers, il peuvent compter sur nous pour la diffusion de leurs Demos. Ah oui, j'oubliais : Précisez-nous les Demos que vous possédez déjà.

S.D.C.

Toche a encore Frappé !

Eh ben voui ! Après la série des SCREENS (5 au total), qui sont des "frees", chacun étant composé d'1 D7 remplie de Dessins originaux, Patrick DETTORI, plus connu sous le pseudo de TOCHE, vient de sortir un nouveau "free", qui est entièrement composé d'images réalisées avec le Scanner Dart. C'est Bô ! D'ailleurs, pour vous donner une idée, les quelques Dessins qui sont disséminés dans le Croco Déchainé en sont extraits. Vous pouvez vous le procurer, ainsi que les anciens numéros (de 1 à 5), à l'adresse suivante :

DETTORI Patrick
11, Rue du Casino
83230 BORMES

N'oubliez pas d'envoyer 1 D7 et 1 timbre à 3,80 FF pour le retour...

L'Heure De Verite

NON, il ne s'agit pas de l'émission de F.H. de Virieu dans laquelle les politiques de tous poils passent 4 mauvais quarts d'heure (Eh bien oui, pour ceux qui ne le savent pas, 4 quarts d'heure, ça fait bien 1 heure !) à répondre + ou - bien et + ou - sincèrement aux questions des journalistes, mais d'un test qui vous permettra de savoir si votre CRTC est bon ou mauvais.

Cette Bidouille m'a été refilée par Lyric, et Mister Plus des Krad'os Crackers en est l'auteur. Donc, je vous refile le petit speech de Lyric là-dessus : [S.D.C.]

"Comment savoir si votre bon vieux CRTC est absolument magnifique, de première qualité et s'il peut subir sans crainte les assauts de centaines de mauvaises demos ?

Comment savoir si c'est a cause de son CRTC (que l'on pense etre de la qualité papier maché du SI) que l'AMAZING DEMO foire ? Soyons cool mes freres, l'astuce reconfortante ou désolatrice est la (merci Mister Plus) :

out &bc00,12 ; print inp(&bf00)

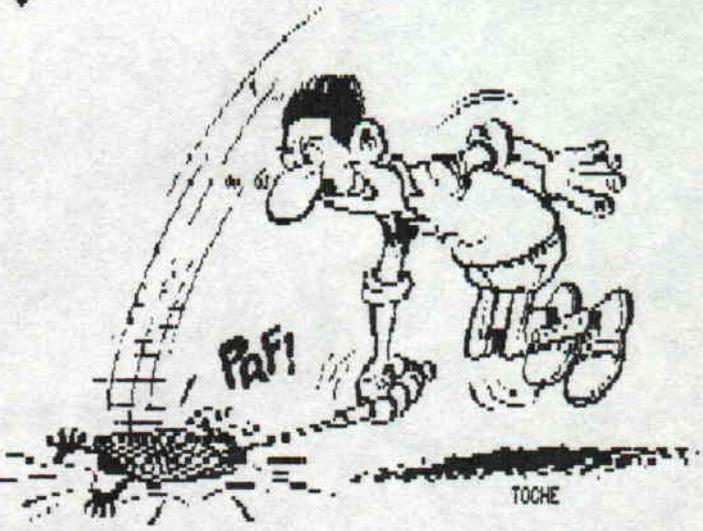
Et on look le résultat :

48 => Allez Louya mes freres le CRTC est de première jeunesse et il est aussi rare qu'incroyable d'en avoir un dans cet état.

0 => Argh, mort sur Alan Sugar, Votre CRTC est pourri, c'est encore les exploitants qui ont voulu faire des économies ! Qu'ils chopent tous la vérole ! m'enfin on se rassure dans son malheur en pensant que presque tout le monde est dans ce cas là.

Paix sur vous...

LYRIC"



DECOMPACTEUR D'IMAGES OCP

OOUUUAAAA ! Le listing de Nullos Cracker que je vous propose un peu plus bas permet de visualiser les fichiers COMPACTES de "The Advanced OCP Art Studio" (ou OCP tout court), et ceci sans passer par OCP ! Cool Non ? Je vois déjà les visages de certains qui s'illuminent ! Bon, certaines mauvaises langues diront que ce listing n'est pas nouveau et qu'il est (peut-être) déjà passé dans un autre Fanz. D'accord, ce n'est pas de la super-hyper exclusivité mondiale, comme sur la Méga-Radio "Maxximum", mais je sais que beaucoup d'entre-vous ne possédaient pas déjà ce listing (Et c'était mon cas il y a 2 semaines !). Grâce à cette Bidouille, vous allez enfin pouvoir agrémenter vos progs. personnels d'images faites avec ce superbe utilitaire, sans avoir à les sauvegarder au format 17 Ko, d'ou gain de place énorme ! Je tiens à remercier sincèrement Nullos Cracker (S'il nous écoute; Pardon : S'il nous lit !), car, par sa bidouille, il a sauvé pas mal de CPCiens en détresse. Alors place au Listing :



```

10 MEMORY &3FFF:b=0:FOR i=&A500 TO &A500+252
20 READ A$:A=VAL("&"+A$):B=B+A:POKE I,A:NEXT:IF B(>)22377 THEN MODE 2:PRINT CHR$(7);"PAS DE CHANCE : ERREUR DANS LES DATAS !!":PRINT:AUTO 60
30 MODE 2:INK 0,13:INK 1,0:BORDER 13:PEN 1:PRINT "INTRODUIRE LA D7 CONTENANT LE 'FICHIER-ECRAN' ET PRESSER UNE TOUCHE...":CALL &BB06
40 CAT:PRINT:INPUT"ENTREZ LE NOM DU FICHIER A DECOMPACTER (Sans .SCR) :",a$:IF LEM(a$)>8 OR INSTR(a$,".") OR a$="" THEN GOTO 40 ELSE fich$a$+".SCR":coul$a$+".PAL"
50 LOAD fich$:LOAD coul$,&A000:CALL &A500:CALL &BB06:GOTO 30
60 DATA 3A,00,00,FS,CD,0E,BC,F1,FE,00,28,12,FE,01,28,07,3E,02,32,C5,A5,18,0C,3E,04,32,C5,A5,18,05,3E,10,32,C5,A5,11,03,00,3E,00,21,C5,A5,BE,20,2A,F5,06,1B,DD,21,C6,A5,21,E1,A5,1A,BE,20,08,23,DD,23,10,F8,CD,00,00,DD,46,00,48,F1,F5,D5,CD,32,B,C,D1,F1,3C,21
70 DATA 0C,00,19,EB,18,D0,06,1B,DD,21,C6,A5,21,E1,A5,11,C3,00,1A,BE,28,08,23,DD,23,10,F8,CD,00,00,DD,46,00,48,CD,38,BC,11,05,40,21,00,C0,1A,FE,01,28,0D,FE,4D,28,20,77,23,CD,BD,AS,C8,13,10,EE,13,1A,FE,00,20,03,CD,AG,AS,47,13,1A,77,23,10,FC,C,D,BD,AS,C8,13
80 DATA 18,D7,13,1A,77,23,1B,3E,FF,C9,13,1A,FE,4A,28,03,1B,18,CF,13,13,13,13,18,C0,7C,FE,00,C0,7D,FE,00,C9,00,00,01,02,03,04,05,06,07,08,09,0A,0B,0C,0D,0E,0F,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,1A,54,44,55,5C,58,5D,4C,45,4D,56,46,57,5E,40,5F,4E,47,4F,52,42,53
90 DATA 5A,59,5B,4A,43,4B,00,90
    
```

SELECTION DISQUE
33 T. Du Mois:
POLICE
Every Breath You Take

S.D.C

Comme promis il y a 2 mois, voici un petit prog./listing/bidouille (Appelez ça comme vous voulez !) qui permet d'avoir un Ecran en Overscan sous Basic. Qui, vous avez bien lu. Bon évidemment, l'Overscan en question n'est pas parfait, dans la mesure où, même si l'on a bien 24 Ko (environnement) qui apparaissent à l'écran, la RAM-Ecran fait toujours 16 Ko. Ceci est dû au Basic qui n'est pas apte à gérer + de 16 Ko (Ce sera possible avec les CPC +, mais vu qu'on aura pas les codes d'accès à l'Asic, on est pas plus avancés. A moins qu'il n'y ait des fuites chez certains Editeurs ?). Comme il a trop d'octets à gérer, il fait un

"OR" et on a droit à un magnifique effet de miroir, c-à-d écrans. Si vous voulez avoir un Overscan parfait, il faut le gérer en Assembleur. Si vous ne connaissez pas ce merveilleux langage, courez acheter un book qui traite de sujet (le meilleur paraît-il est 280 de Rodney Zaks (Ed Sybex)) et plus vite que ça, non mais ! Croyez-moi, ça vaut le coup ! Bon, comme je suis cool (Ah, ça fait du bien de se faire des compliments des fois, Merci SDC, De rien SDC) le Listing est agrémenté d'un scrolling Hard (Le même que celui du mois dernier, mais en Overscan cette fois-ci !). C'est Bô et ça mange pas de pain... A vos Claviers



Le Mois prochain, je vous proposerai un RSX permettant d'avoir l'heure en permanence sur son CPC adoré !

P.S.: Pour sortir du Scroll: (ESC) (ESC)

S.D.C

```

10 a=&BC00:b=&BD00:ON BREAK GOSUB 60
20 OUT a,12:OUT b,&F0:OUT a,13:OUT b,1:OUT a,1:OUT b,48:OUT a,6:OUT b,35:OUT a,1:OUT b,50:OUT a,7:OUT b,36:MODE 0:MOVE 1,1:FILL 1:MOVE 1,639:FILL 1
30 PAPER 1:PEN 0:LOCATE 20,11:PRINT"LE";:PRINT "CROCO DECHAINE":LOCATE 13,14:PRINT"PRESENTE":LOCATE 18,16:PRINT"OUE";:PRINT"RSCAN BASIC"
40 FOR i=2 TO 384:OUT a,12:OUT b,INT(I/256) OR &F0:OUT a,13:OUT b,i MOD 256:CALL &BD19:NEXT:FOR i=383 TO 2 STEP -1:OUT a,12:OUT b,INT(I/256) OR &F0:OUT a,13:OUT b,i MOD 256:CALL &BD19:NEXT:FOR j=1 TO 20:FOR i=1 TO 384 STEP 48
50 OUT a,12:OUT b,INT(I/256) OR &F0:OUT a,13:OUT b,i MOD 256:CALL &BD19:NEXT:FOR i=384 TO 1 STEP -48:OUT a,12:OUT b,INT(I/256) OR &F0:OUT a,13:OUT b,i MOD 256:CALL &BD19:NEXT:OUT a,12:OUT b,&F0:OUT a,13:OUT b,1:CALL &BD19:NEXT:GOTO 40
60 OUT a,12:OUT b,0:OUT a,13:OUT b,0:OUT a,1:OUT b,40:OUT a,6:OUT b,25:OUT a,2:OUT b,46:OUT a,7:OUT b,30:MODE 2:PAPER 0:PEN 1
    
```

Fanzine

DU NOUVEAU...

Ce mois-ci pour abattre l'ennui, je me suis dit que j'allais inviter quelqu'un à m'aider pour égayer cette rubrique un peu austère et chemin faisant c'est AMSMAD alias FRANCOIS de 3^{MAG} que j'ai appelé. Aussi les textes encadrés et associés aux miens sont les siens. Suite à cette expérience, je souhaiterais avoir votre avis sur la chose...

SAYM

Salut SAMUEL!
(ND SAYM: c'est moi)

Voilà l'article que tu m'avais demandé.
J'espère qu'il te plaira.

A bientôt,
FRANCOIS

SAYM: Salut et merci pour tout,
mais attends toi à avoir
du répondant de la rédac...



Suite à des ennuis postaux je n'ai pas encore reçu son numéro 9. Mais je peux tout de même vous donner quelques nouvelles d'avant-garde: François est sur le point de sortir la 3^{MAG} démo2 ainsi qu'un recueil de digit (avec musiques...). Bref, si 3^{MAG} ça n'avance pas des masses, son boulot "outre-fanzine", lui, est majestueusement accompli. Alors contactez-le tout de suite et surtout si vous n'avez pas son neuvième numéro demandez-le lui il parait qu'il est le meilleur de la série.

Je le confirme maintenant, le 9^e is the best.
SAYM

Ahhhhhh, surement, sans aucun doute, le meilleur des fanzines CPC à l'heure actuelle... Et je ne dis pas cela parce que j'en suis le rédacteur! Mais non, pas du tout... Quoique...

Il faut bien se rendre à l'évidence que son format A5, ses superbes tests et non moins superbes rubriques et articles en tous genres en font le meilleur fanzine du moment... Eh eh... Vous remarquerez que la Modestie (avec un M majuscule s'il vous plait!) est mon point fort!

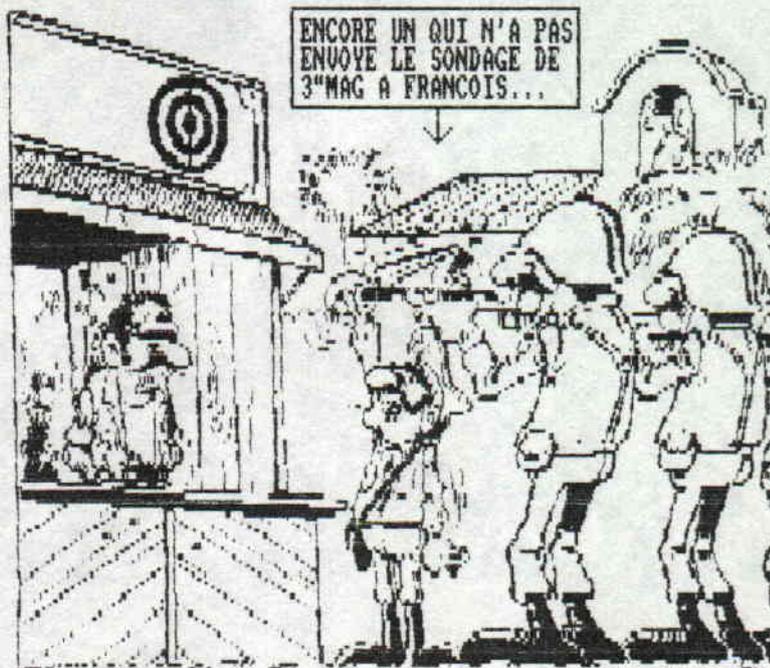
AMSMAD

AMSTRAD MAG

Encore un nouveau fanzine connu par la rédac. Celui-ci est sur disk. Il est plutôt sympa bienqu'il y ait encore quelques efforts à faire sur la longueur: les deux faces de la disquette serait pas mal... C'est tout pour ce mois. Mais je vous en reparlerais plus profondément dès la sortie de son prochain numéro.

AMSMAD

ENCORE UN QUI N'A PAS
ENVOYE LE SONDAGE DE
3^{MAG} A FRANCOIS...



OH!... DU BLANC... MINCE
CE BOUT VIDE NE VA PAS
ETRE BEAU! TIENS? IL
N'EST PLUS BLANC!

AMSON

Je crois que vais réussir à vous dégouter de ce fanzine étant donné tous ses défauts: c'est un plurimachine; de plus il ne fait que quatre pages (dont deux seulement ont des articles) et le pire il est bimestriel. Alors si vous trouvez quelque chose à lire, n'en demandez pas plus... Si vous voulez en savoir plus je peux tout de même vous dire qu'il est fait avec une imprimante laser et que les photocopies sont apparemment bonnes... Franchement si je n'ai pas mit ce fanzine à la poubelle c'est parce qu'il a une belle page de présentation. Enfin tout le monde ne peut être bien...

SAYM

Point fort: Impression laser...

AMSMAD

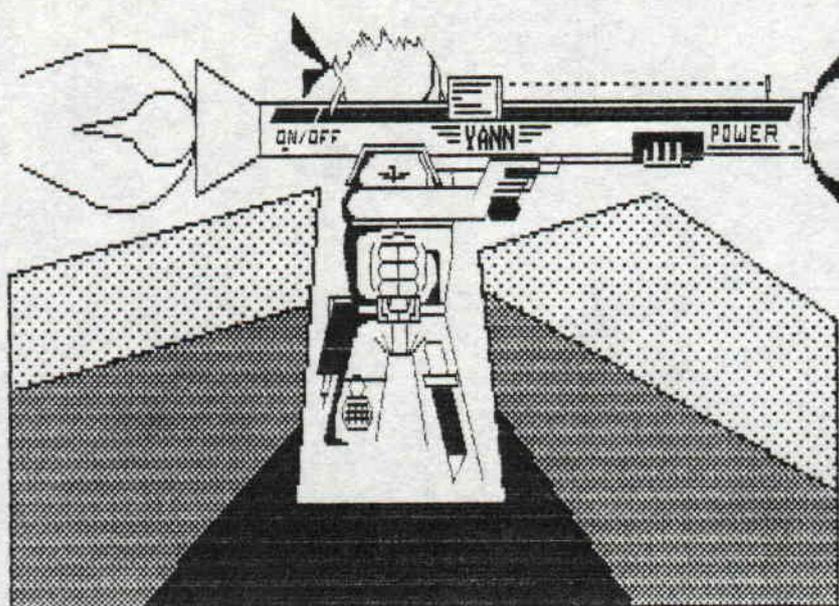
GNASHER HS4

Le HS 4 est comme ils le qualifie eux même un HS "pro". Gnasher nous démontre donc que l'on peut traiter des sujets sérieux concernant le CPC (dossier sur la PAO, la DAO, et la DMP 2168. Le tout sur 2 pages). Il ne faut pas non plus oublier la rubrique "vidéo" qui lui est propre. A part tout ça, quelques tests de compils et de démos...

SAYM

I AM STRAD

AMSMAD

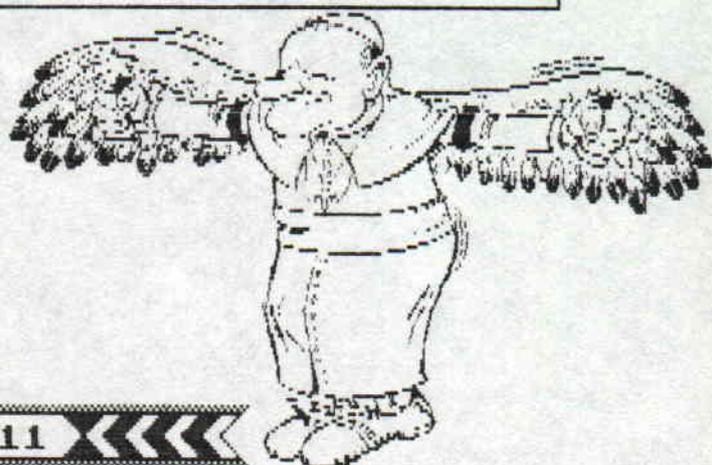


Que dire de plus que: le logo est mignon, qu'il y a plein de concours, qu'il y a 4 tests en moyenne, que la place consacrée aux activités extra-informatique est trop importante, qu'il y a des images d'écran de jeux collées et que je n'aime pas du tout ça, et enfin qu'il faut parler Français !!! Mis à part cela, AIL AME STRAD (Elle est nulle, franchement, je ne peux pas me tenir. Ah la la la !) se rapproche plutôt du fanzine-magazine jeune. C'est-à-dire, un fanzine style OK! MAGAZINE parlant un peu du CPC...

CROCO PASSION

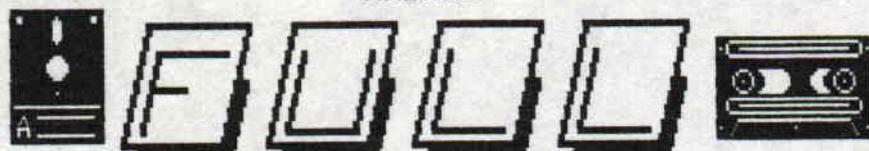
Voilà un fanzine à la rédactrice dédoublée ! En effet, le jour, Sandrine est une paisible (herm...) et dévouée none: soeur CPC ! Mais le soir venu, Sandrine se transforme en Clandestine la passionnée... du CPC ! Il en résulte un fanzine riche en tous points de vue, guidé par les cieux...

AMSMAD



MEMORY

AMSMAD



Sans conteste l'un des 5 meilleurs fanzines en FRANCE. La maquette est excellente, car l'enchaînement (purement physique) des articles est très bon, ne donnant pas cette sensation d'empilage d'articles tassés et illisibles. Arghhh... Je crois qu'il est bien dommage que l'on ait plus de nouvelles de lui... Sniiiiiiif !

START CPC



SAYM

Toujours le même sérieux ou enfin presque car j'avoue que le dossier sur les fanz est un peu dépassé (Bon d'accord je sais qu'il peut y avoir jusqu'à trois mois entre le moment où vous écrivez et le moment où on lit, mais quand même?). D'ailleurs je signale au passage que le N.8 du CD ne fait pas deux pages mais deux feuilles A3 recto-verso, soit huit pages complètes ! Merci pour votre pub !... Sinon vous pourrez voir la seconde et dernière partie de leur Bande Dessinée qui elle est géniale...

Start-CPC est un fanzine, différent du mien. En effet Start-CPC est un gros journal qui ne tient pas dans la poche. C'est un bon fanzine avec des articles convenables. *Malgré* dommage qu'il y ait une certaine impression de collage... (Merci M.S, pour le rapprochement...)

AMSMAD

MICROBOY

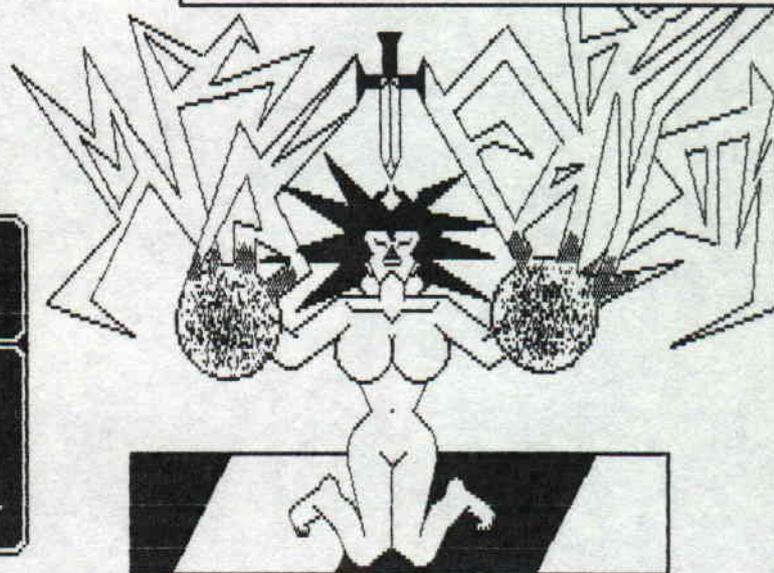
Bon, pour son numéro 6, c'est moi et non SDC qui en parlerai. Première nouvelle et pas des moindres, Fabrice, le rédac'chef, arrête, mais attention, Lyric continue pour de nouvelles aventures cathodico-sensorielles... À part ce changement magistral, MICROBOY reste toujours le même et à un bon niveau technique (à savoir qu'il y a une intro des CRAD'OS CRACKERS). Bref du tout bon...

SAYM

MICROZINE

Présent pour son numéro 10 ! Il y a toujours les listings qui lui sont si chers et intéressants. Mais il y a aussi une rubrique sur la musique, les fanzines et surtout la rubrique "EN BREF" qui nous donne quelques news ironiquement...

AMSMAD



PEEK POCKET



PAGE
SUIVANTE

Number 5. Il aura mit le temps pour sortir mais ça valait le coup d'attendre: 15 pages pleines à craquer et une très grande diversité dans les articles. Pas trop mal !

SAYM

Il n'y a vraiment rien à critiquer, si ce n'est... si ce n'est... qu'il y ait une rubrique cinéma dans un fanzine dédié au CPC. Et également que l'ensemble (enchaînement des articles) parait trop compact. Mais ces petits défauts (peu nombreux, n'est-il pas ?) sont 1000 fois pardonnés par la qualité du contenu ! PEEK-POKET est... Hey ! On me l'a volé !

AMSMAD

Je viens juste de faire sa connaissance et à priori c'est un bon fanzine qui mérite qu'on le lise. Il traite de tous les sujets communs et fait preuve de bon sens dans cette édition.

SAYM

READ

ONLY

Ca, c'est du bon fanzine, voyez vous. De superbes illustrations agrémentent d'excellents articles forts captivants. De plus deux initiations vous sont proposées. Et, ô comble du bonheur, le style est clair, net, précis, tout comme la maquette ! Les fanzines, vous connaissiez, READ ONLY va vous étonner !

AMSMAD



VICTORIA

La meilleure surprise qu'ils pouvaient nous faire, ils nous l'ont faite: Feinders se joint à leur rédaction (comme vous le savez, Feinders était le redac'chef de TOPMAG qui est mort haut la main avec son 18e N.). Toujours la même chose en ce qui concerne VIC: très bon fanzine. Cependant il manque fortement de bidouille. (message perso: Vraiment dommage les numéros de pages dans le 19).

SAYM

ET LE MOT DE LA
FIN PAGE SUIVANTE

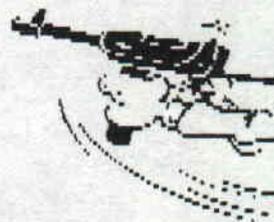


Je crois en avoir terminé avec les fanzines pour cette fois... Ahhhh non ! J'allais oublier... Le CROCO DECHAINED ! Mais vaut-il la peine qu'on en parle ? Allez, dans mon extrême bonté, je vous fais l'honneur d'en dire quelques mots... Herm... (Je ne vais pas le louper celui-là !)
Nouvelle formule, hein ? Ben, je vais vous dire franchement que je préférerais l'ancienne... Elle était plus claire, à mon goût. Mais, je suis persuadé que ce petit fouilli est du au changement de logiciel de PAO... Avec le Noll, on est passé d'un CROCO DECHAINED attirant au point de vue de la maquette (des articles aussi), à un CD austère, terne et peu captivant, où l'on a du mal à s'y retrouver, mais surtout "PROFESSIONNEL". Le manque de dessin y est sûrement pour quelque chose. Remarquez, le 11

était un spécial moins ! Heureusement qu'ils ont eu à se forcer... Maintenant c'est l'heure de ma prière :
O dieu CROCO, écoute ma requête, aide SAYM et les autres à faire un CD à l'exemple de la page 2 du 11, pour que nous puissions pousser le cri de joie, audible lors des derniers numéros: la PAO c'est beau !

Voilà, cette fois j'en ai bel et bien terminé, quant à la question: mais lui c'est pas le REDACTEUR DU 3 POUCE MAG ?
Je répondrai, SI ! mais que voulez-vous, SAYM m'a proposé de participer au CD, alors pour diversifier mes horizons PAOiques, j'ai accepté ! Et c'est au grand plaisir que j'ai écrit cette rubrique, en espérant vous voir à l'AMSTRAD EXPO 90...

AMSMAD



3" MAG : 4, rue du cdt Lherminier/33600 PESSAC	2,30 FF
AMSON : 7, rue Dom. Mocquereau/49200 LA TESSOUALLE	3,80 FF
AMSTRAD MAG : JEAN LUC DUVAL/40, rue H. Mansart/59200 TOURCOING	1 DISC+3,80 FF
CROCO MAG : LAURENT KNAUTH/14, allée Colette/78260 ACHERES	3,80 FF
CROCO PASSION : SANDRINE COUTELIER/3, rue des hortensias/91380 CHILLY MAZARIN	3,80 FF
CROC'ROM : SEBASTIEN JEAN/21, bd paixhans/72000 LE MANS	1 DISC+3,80 FF
GNASHER : 84, rue J Jaurès/76550 OFFRANVILLE	3,80 FF
I AM STRAD : CEDRIC FONTAINE/av Foch/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 DISC+3,80 FF
MEMORY FULL : Centre Communal Informatique/rue JJ Rousseau/62680 MERICOURT	2,30 FF
MICROBOY : 28, av des pâquerettes/93370 MONTFERMEIL	1 DISC+3,80 FF
MICROZINE : BRUNO LEBOURHIS/Bourg de Brech/56100 AURAY	2,30 FF
NBD : PATRICK BORNIER/2, av du Champ de Mars/90000 BEFFORT	1 DISC+3,80 FF
PEEK-POKET : 4, rue du courtillet/60150 MACHEMONT	3,80 FF
READ ONLY : DAVID TATIN/mas ptt rebattre/13200 RAPHELE LES ARLES	3,80 FF
RESET : ETIENNE JP/LES FOSSES/bd de l'EUROPE/72600 MAMERS	3,80 FF
RUNSTRAD : 58, rue de la briquetterie/17000 LA ROCHELLE	3,80 FF
START CPC : BP 19/37130 LANGEAIS	3x2,30 FF
TOPMAG : FRANCOIS DROUGARD/4, rue du tintoret/92600 ASNIERES	3,80 FF
VICTORIA : 32, rue des tisserands/77930 FLEURY EN BIERE	3,80 FF

DEAMBULE

La rubrique fanzine aura été très longue pour ce mois de septembre, aussi sera-t-elle supprimée pour le mois d'octobre. Mais dans ce mois d'octobre prendront place 2 nouvelles rubriques: 2 pages "demos" animées par SYNDROME et environ une page de cours Basic qui sera rédigée par MIMIL, ancien de TOPMAG au chômage technique... Alors en attendant le mois prochain, je souhaite la bienvenue dans la queue du croco... à ces 2 nouveaux amis.

Bon, comme habituellement, je vais vous dresser une liste exhaustive du "matériel" utilisé pour la conception du torchon (AMSMAD me démoralise) que vous avez (mis à la poubelle... Non? Ah, le moral remonte!). Tout d'abord, passons en revue le matériel informatique: 5 CPC, 1 DMP 2160, MPAGE (conception SDC), AMSWORD-SEMWORD, OXFORD PAO, AMX PAGEMAKER, OCP ART STUDIO, des jeux originaux!; puis le matériel humain: 14 yeux, 6 mains atteignent de "frappoïde aigüe"; et enfin le matériel fonctionnel: 2 agrafeuses, 2 photocopieuses, une trentaine de stylos, du papier millimétré en vrac, et assez de bouffe pour encrasser les claviers...

Je vais maintenant glisser un mot sur la digit de fin du Noll. Vous avez été plusieurs à me demander d'où provenait cette digit: je le certifie, c'est SHEL qui l'a faite à la main sous OCP ART STUDIO... Comme tous les autres dessins faits par ses soins. C'est pourquoi je lui adresse aujourd'hui un grand bravo pour tous ces dessins merveilleux (Bon d'accord c'est vrai que si je lui adresse ces propos c'est surtout parce qu'il est en train de préparer une note sallée sur moi suite à la censure de ses propos dans les pages de tests, mais faut pas le dire...).

Saym
www.saym.com

LE CROCO DECHAINE

Rédacteur en chef: **SAYM**

Rédacteurs: **SDC, SHEL,**

T.R.NIC, AMSMAD,

LYRIC "From Microboy"

Mise en page: **SAYM, SDC,**

SHEL

Illustrations: **TOCHE,**

SHEL, YANN



PETITE ANNONCE

Avant de vous quitter, je vous signale quand même que je cherche une DMP et un scanner DART. Vous savez où m'écrire ou m'appeler

Saym
www.saym.com

