

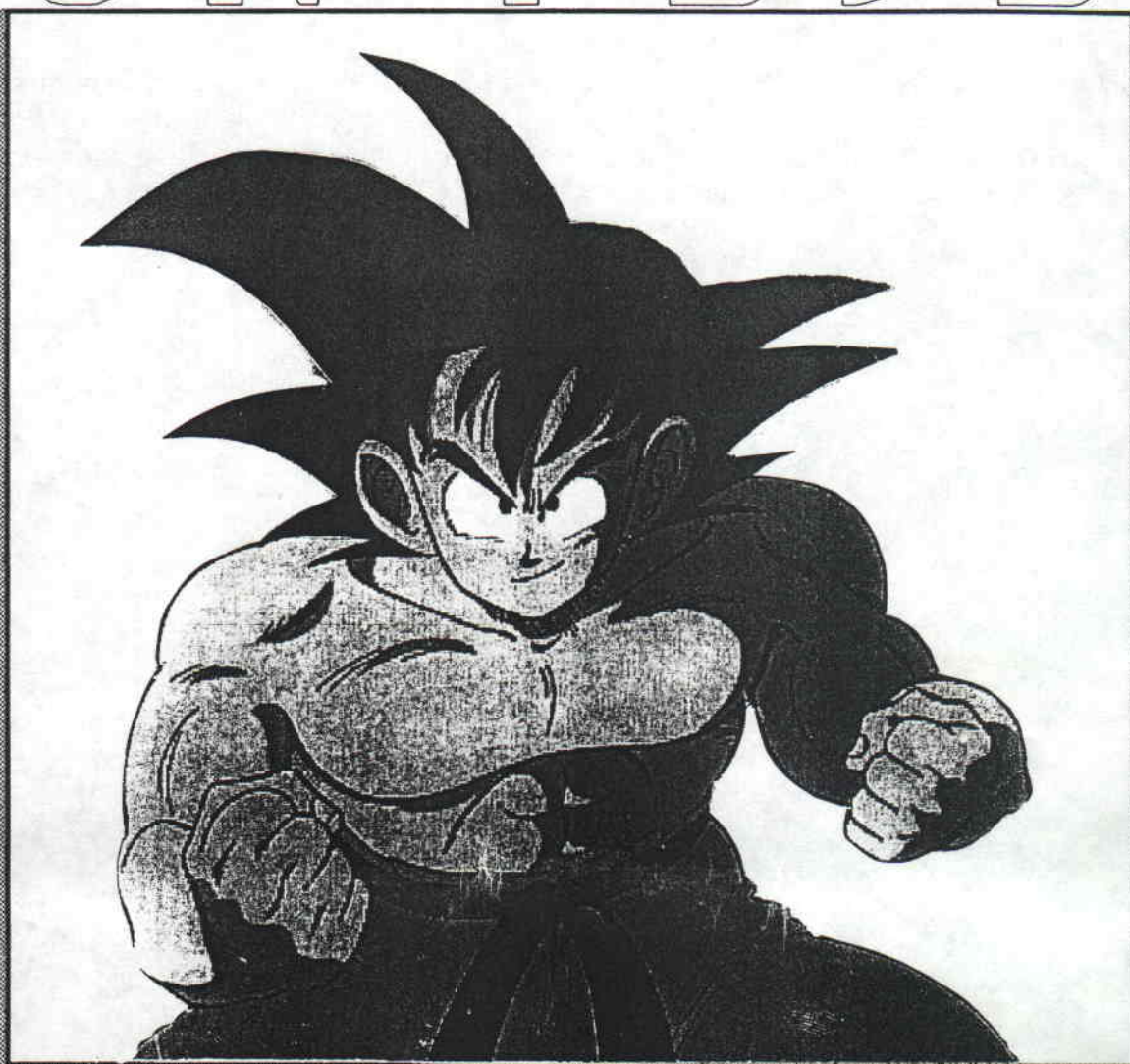
# FOR 4 EVER

B

A

B

A



F

A

N

Z

T

Salut ! on se retrouve dans ce numéro 4 tant attendu !!

H

Avec un nouveau rédacteur : GREES, qui nous fera découvrir le monde de la programmation. Il y aura plein de nouvelles rubriques, des tas d'actus, des tests de démos, de jeux, etc...

E

Nos anciens numéros sont toujours à votre disposition. Vous pouvez les demander à n'importe quel moment. On s'engage à vous répondre dans les plus brefs délais.

Allez, maintenant, place au spectacle.....!!!!!!!!!!!!

B

E

S

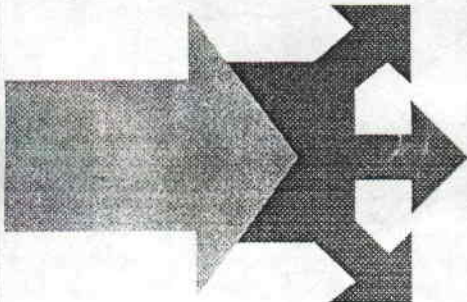
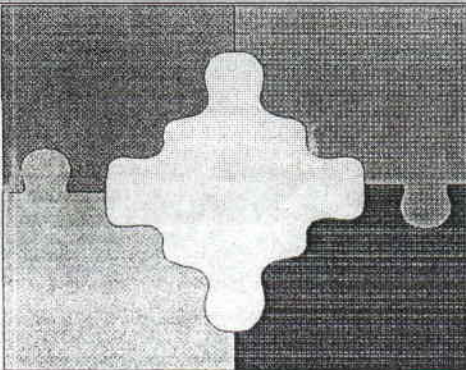
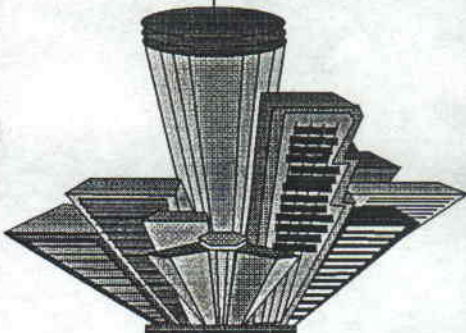
T



# SOMMAIRE

Salut ! Voici le petit nouveau "BABA FANZ". Il est très complet. Tout au long de ce numéro, nous allons essayer de vous apporter de la nouveauté. Il y a eu pendant tous ces mois beaucoup de NEWS (de fin décembre à maintenant). Toutes ces choses nouvelles seront là pour vous épater et notamment de super démos qui ont été réalisées ces derniers temps. Le CPC arrive toujours à vivre grâce à ses passionnés de la programmation.

Sommaire .....	Page 1	La vie des jeux vidéo.....	Pages 17-18	Top jeux console	Page 31
Edito.....	Page 2	Top jeux.....	Pages 19	Lexique.....	Pages 32
Trucs et astuces..	Pages 3-4-5	Fanzine.....	Pages 20-21-22	Technique.....	Pages 33-34
Tests.....	Pages 6-7-8-9	Interview.....	Pages 23-24-25	Renseignements.	Pages 35
Images tests.....	Pages 10-11	Soluce.....	Pages 26-27	L'histoire.....	Pages 36
Basic.....	Pages 12-13	Top Fanz.....	Page 28	News.....	Pages 37-38
Assembleur.....	Page 14-15	Consoles.....	Pages 29-30	Demos.....	Pages 39-40-41
Cinéma.....	Page 16			Littérature.....	Page 42-43-44
				Photos.....	Page 45
				The end.....	Page 46

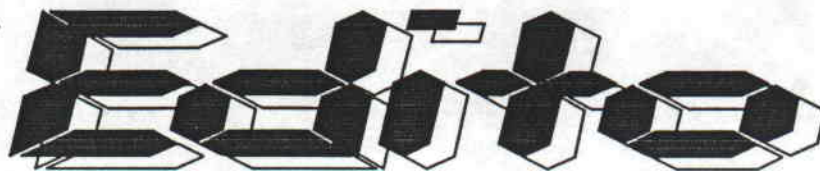




Bon eh bien voilà ce 4ème number of B.B.F. et passons tout de suite à quelques rectifications :

En fait, ce ne sera pas GREES qui s'occupera de la rub' BASIC et ASSEMBLEUR, ce sera..... Oh, et puis, vous verrez bien. GREES s'est merveilleusement occupé de la rub' "LITTERATURE". N'allez surtout pas croire qu'il s'agit de cours de français !!(on en a assez des profs chiants !) c'est une rub' qui parle des magazines édités par SORACOM depuis le tout début, c'est à dire depuis la naissance de nos chers CPC.

En parlant de CPC, je dis STOP !!! arrêtez de tous nous laisser tomber. On a tous vraiment besoin d'un maximum de passionnés pour nous apprendre encore de nouvelles choses. Cela a de quoi vous déprimer lorsqu'on remarque des groupes entiers de 5 - 6 - 7 et même plus qui partent. Pourquoi ne pas continuer ? Je ne le répéterai jamais assez, quand on est passionné, c'est pour **TOUJOURS** . Hé, calme toi Greg. Bon d'accord, je me calme mais le peu de CPCistes qui restent et qui me lisent, restez SVP.....!! Je vous laisse maintenant apprécier ce superbe 4ème numéro et croyez-moi, il ne sera pas le dernier.





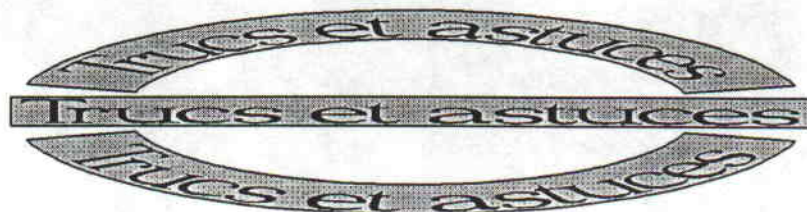
Me voici à nouveau à votre service pour vous présenter ce numéro avec un peu plus de précisions que d'habitude. Je vais nommer les rubriques les unes après les autres tout en vous donnant vaguement le contenu de celles-ci.

Sommaire	Vous l'avez déjà lu !!
Edito	Vous commencez à le lire !
Trucs et astuces	Ils couvrent la 3ème - la 4ème - la 5ème page (tout ça ?) Oui mais il faut savoir que vous aurez plus de 30 cheats mode pour de nombreux jeux.
Tests	Iron Lord - Final-Fight-Conspiracy et off shore Warrior y sont testés
Images tests	Ce sont tout simplement les images des tests ci-dessus.
Basic	Rubrique très intéressante d'ATC FROM SCORPION son adresse est en dessous.
Assembleur	Eh oui, de l'assembleur fait par un connaisseur dénommé CHANY
Cinoh	Ouais, je sais. C'est pas en rapport avec le CPC ! et alors ?????
La vie des jeux vidéo	Année 1988 (la naissance d'un bébé..... A vous de voir!).
Top jeux	Pas besoin d'explications
Fanzine	Test complet des derniers (enfin, pas tous) Fanz sortis
Interview	Je n'ai pas envie de tout vous dévoiler, alors lisez??????
Soluce	Nouvelle rubrique, tout pour Iron Lord
Top Fanz	Facile !! non ?
Consoles	Des tests pour ces machines qui nous sont inconnues !
Top jeux consoles	Le troisième et dernier top!!!
Lexique	Si vous ne connaissez aucun mot, allez donc y faire un tour (pour débutants)
Technique	Mais oui, ayez au moins la force de tourner les pages ...
Renseignements	Echanges de jeux - ancien BBF... Demandez ce que vous voulez à la rédac'
L'histoire	Montage de ce numéro
News	Beaucoup de nouveautés
Littérature	rub de GREES, c'est excellent !
Photos	C'est une toute nouvelle rubrique (pour connaître les CPCistes...Inconnus)
The end	La fin si vous ne comprenez pas, Oh!!!

Voici donc l'adresse d'ATC qui est super cool , qui répond vite et qui est très bon en programmation : ATC/SYLVAIN GROSDÉMOUGE - 31, rue du Trépillot - 25000 BESANCON.

Espérons que nous avons fait les bons choix pour vous satisfaire. Quel bonheur d'avoir un CPC avec toutes ces news!!- Allez, place au spectacle.....





Pour cette séquence, je vais essayer de mettre le plus de cheat mode possible pour le maximum de jeux pouvant vous être utiles. Ceci vous permettra d'arriver à votre but principal qui est celui d'aller à la fin de votre jeu favori. J'espère qu'il fait partie de nos propositions. Je vous laisse apprécier et surtout, ne vous endormez pas maintenant.....

## LOOPS

Pour ce jeu, les codes correspondants seulement à certains niveaux du GAMEC de Loops sont indiqués.

Niveau 6	EASY	Niveau 16	FOXY	Niveau 26	WHET	Niveau 36	ZUIS
Niveau 11	ARTY	Niveau 21	CRAS	Niveau 31	POLL	Niveau 41	VEST
						Niveau 46	EMMA

Voilà, ces messieurs sont servis.....!!!!!!

## PREDATOR 2

Tout en jouant à ce très bon jeu, mettez en pause en enfonçant la touche H, puis appuyez sur P - R - E - D - A - T - O - R et pour changer de niveau appuyez toujours sur la touche H puis ESC - O - I - L - P et K

## ZAP 'T' BALLS

Voici quelques codes pour ce jeu formidable

### Le monde d'initiation

Niveau 2	GEH	Niveau 6	LPT	Niveau 10	TFL	Niveau 14	LGA
Niveau 4	MHP	Niveau 8	RTF	Niveau 12	FLG		

et enfin le final : HLF SOKZUEARJ

### Le monde de glace

Niveau 2	UNB	Niveau 8	BLE	Niveau 14	SLO	Niveau 20	EAC
Niveau 4	ELI	Niveau 10	BUT	Niveau 16	OKS	Niveau 22	LAU
Niveau 6	EVA	Niveau 12	THI	Niveau 18	LIK	Niveau 24	SEY

et enfin le final : EAFHKIGPOBIX

### Le monde de feu

Niveau 2	YEM	Niveau 8	SDR	Niveau 14	TID	Niveau 20	VAH
Niveau 4	ITS	Niveau 10	AWK	Niveau 16	AER	Niveau 22	UOY
Niveau 6	IHT	Niveau 12	CAB	Niveau 18	OTE'	Niveau 24	YEH

et enfin le final BOPLHETURDAF

### Le monde de rêve

Niveau 2	WAK	Niveau 4	EUP
----------	-----	----------	-----

et pour le reste, dem..... enfin, débrouillez vous !!!



# TRUCS et ASTUCES ⇒ Suite.....

Et on repart avec la suite de cette série de cheat mode .....

<b>SIM CITY</b>	Pour augmenter rapidement la somme d'argent dont vous disposez, chargez le jeu et formater une disquette avec l'utilitaire de formatage du jeu. lorsque vos finances sont au plus bas, sélectionnez le menu SYSTEM et validez l'option LOAD CITY. Un catalogue de vos citées déjà sauvegardées apparaît à l'écran. Sélectionnez un NOFILE et validez-le. Le jeu restera identique, mais lorsque vous reviendrez à votre citée, vous constaterez avec joie que l'argent qui vous est dévolu s'est multiplié de façon très avantageuse.
<b>STARQUAKE</b>	Les codes des stations de téléportation sont : VOREX - DULON - ASCIO (QSCIO) - ELIXA (ELIXQ) - ANGLE (QNGLE) - ZODIA (WODIQ) - SNODY - UPAZZ (UQWW) - AMBOR (QBOR) - KRYZL (KRYWL) - RALIQ (ROLIA) - TALIS (TQLIS) - INDOL - OPTIK et QUORE (AUORE).
<b>STORMLORD</b>	Tapez rapidement BRINGONTHEGIRLS avant la partie, vous entendrez alors une musique et les chiffres 1 et 2 feront leur apparition. Vous pourrez alors taper les chiffres de 1 à 4 (les niveaux).
<b>TORTUE NINJA</b>	En cours de jeu, tapez G,0,1 et SHIFT pour devenir invulnérable.
<b>SUPER CARS</b>	Codes level 2 : ODIE - level 3 - BIGC
<b>THE REAL GHOSBUSTERS</b>	Tapez en même tems Z , E et R (vies infinies) si vous retapez Z, E, vous passerez le niveau.
<b>AGENT XII</b>	Les codes d'accès sont dans l'ordre alphabétique d'apparition à l'écran :LOUDHAILER GOOSE - PITIFUL LOBSTERS et SMALL CHANGE GOT RAINED ON.
<b>BABY JO</b>	Les codes sont YOUPI - GLOUP - MUMMY
<b>BATMANN THE MOVIES</b>	Passage au niveau précédent : appuyez simultanément E D 2 0 9
<b>CAPTAIN TRUENO</b>	Codes pour le 2ème niveau 141084
<b>CISCO HEAT</b>	Changement de niveau : appuyez sur les touches F1 - F2 - F3 et F4 en même temps
<b>CYBERNOID</b>	Vies infinies : redéfinir les touches une première fois YXES puis avec celles de votre choix
<b>CYBERNOID II</b>	Invulnérable : redéfinir les touches une première fois avec ORGY puis avec celles de votre choix
<b>DINASTY WARS</b>	Changement de niveau : appuyez sur SHIFT et 0
<b>EXOLON</b>	Redéfinir une première fois les touches avec ZORBA et WORBQ pour les QWERTY
<b>STORMLORD II</b>	Tapez "MULTIPLE" pendant la présentation, le gugus sera invisible ou presque
<b>HELTER SKELTER</b>	Quelques codes : GASH - GOSH - DISH - DISK et MUSK

*Vos jeux préférés figurent-ils sur cette page ? si non, pas de panique, tournez la page.....*

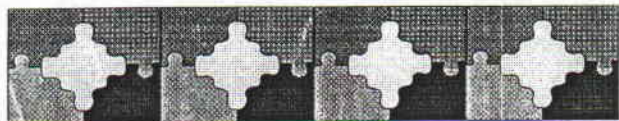


# TRUCS et ASTUCES ⇒ Resulte.....

Allons-y pour la dernière page .....

re-CYBERNOID II	A la page de présentation, inscrivez B,A,C,E (sans virgules) dans le Redefine keys
CHASE HQ	Tapez SHOCKED après avoir pris l'option Keyboard puis pendant le jeu, appuyez : - 1 pour reprendre le jeu sur le tableau en cours - 2 passez le niveau - 3 voir la fin - 4 pour une vie en plus
SABOTEUR II	Les codes des niveaux : Mission 1 : JONIN - Mission 2 : KIME - Mission 3 : KUJI KIRI - Mission 4 : SAIMENJITSU Mission 5 : GENIN - Mission 6 : MI LU KATA - Mission 7 : DIM MAK - Mission 8 : SATORI
SHUFFLEPUCK CAFE	Placez la raquette en haut à droite de votre zone, puis sans appuyer sur shift, frappez le palet en vous déplaçant à gauche. Dès que la raquette touche le palet, lachez tout ! Le palet rebondira tout seul sur la raquette et ira inmanquablement se foutre dans le camps de l'adversaire, c'est cool, hein !!
TRANTOR	les codes (12) de ce superbe jeu : 1 : KEMPSTON - 2 : JOYSTICK - 3 : SPECTRUM - 4 : SOFTWARE - 5 : KEYBOARD - 6 : COMPUTER - 7 : CASSETTE - 8 : SINCLAIR - 9 : GRAPHICS - 10 : HARDWARE - 11 : TERMINAL - 12 : PASSWORD.
TURRICAN II	Pour transformer le "Turrican" en boule et le rendre invincible, appuyez en diagonale et vers le bas sur le joystick et en même temps sur la touche Return.
THE LIGHT CORRIDOR	Les codes tous les 5 niveaux : 5 : 2602 - 10 : 3305 - 15 : 2008 - 20 : 6811 - 25 : 1015 - 30 : 5518 - 35 : 0622 - 40 : 1825 - 45 : 7328 - 50 : 9932 Voilà !
THE STRIDER	Avant de commencer une partie, appuyez simultanément sur les touches Z et 0 (zéro). Le bord de l'écran va faire un clignotement. Puis pendant la partie, mettre en pause avec H et appuyez simultanément sur les touches shift et 1 pour avancer dans le jeu. Si vous appuyez sur shift et 0 (zéro) vous recommencerez alors le niveau en cours, bien sûr avec toutes vos vies etc..etc.....
THEATRE EUROPE	Le code pour lancer les missiles nucléaires est SOLEIL NOIR. Pour la version en anglais, ce sera MIDNIGHT SUN
THUNDER BIRDS	les codes des 3 premiers niveaux sont :RECOVERY - ALOYSIUS et ANDERSON
THUNDER BLADE	En appuyant en même temps sur les touches CONTROL - CAPS-LOCK et U,S,G,O(lettre) avant ce commencer le jeu, vous pourrez ainsi changer de niveau en appuyant sur Return
TURRICAN	Pour avoir le plein d'énergie et d'armes, appuyez sur pause puis inscrivez "RAIMBOW".
XENON II	Pour la compilation "Edition One", et pour allumer le connard de service, faire RUN"PAIS" au lieu de RUN"DISC".

C'est TER MI NE pour cette fois. J'espère que vous avez trouvé ce que vous cherchiez.  
D'autres cheat dans notre prochain numéro





# TESTS TESTS TESTS

Dans ce numéro, quatre pages de tests vous sont proposées. Il y aura IRON LORD (qui est aussi cité dans la rubrique "La vie des jeux vidéo"), FINAL FIGHT, l'excellent CONSPIRATION et enfin OFF SHORE WARRIOR de Titus. Je vais essayer de vous informer au maximum.

## Commençons par IRON LORD

l'histoire l'histoire l'histoire	Ce jeu splendide va vous mettre dans la peau d'un chevalier au moyen-âge qui parcourt une carte dans le but de gagner une bataille, mais le chemin est long et parsemé d'embûches. Notre chevalier va donc essayer, avec beaucoup de mal, de réussir sa mission. Il rencontrera toutes sortes de personnes plus affreuses les unes que les autres. Même les moines, dans ce jeu, sont épouvantables ! c'est pour dire ! Ce n'est certainement pas un jeu d'enfant.
graphisme graphisme graphisme 18/20	La carte du royaume est constituée de 3 ou 4 couleurs, mais elle est très fine ; l'entrée des villes, de la chapelle, du château, tout est très minutieux. Les persos, comme l'aubergiste, le marchand de mauvaise réputation, le meunier, l'herboriste sont on ne peut plus affreux, horribles, mais c'est grâce à la finesse des GFX qu'on peut le voir. Le petit plan situé à l'intérieur d'une ville est tout à fait convenable. C'est un jeu qui possède de nombreux graphismes, tous superbes.
animation animation animation 17/20	On a vraiment l'impression d'être dans la peau du personnage qui se déplace à cheval sur la carte, dans les villes. Avec tous les gens du royaume, le dialogue s'établit sous forme de texte et le truc super, c'est que la personne en face de vous bouge les lèvres, cligne des yeux. Mais ce n'est pas tout, il y a aussi l'ultime combat avant la mort, contre un homme parré d'une énorme armure brillante. Il y a également une animation dans le concours du tir à l'arc, dans les bras de fer. C'est vraiment étonnant, une si bonne animation.
jouabilité jouabilité jouabilité 19/20	Lors d'un combat, d'un bras de fer, il faut tout simplement manipuler la manette de droite à gauche. Pour ce qui est de conduire le bonhomme dans le plan d'une ville, alors là, c'est encore mieux. Il se déplace au quart de tour, c'est absolument génial ! Pour ce qui est de la manipulation de la flèche, c'est rapide et très maniable.
sons sons sons 17/20	De très bonnes musiques se distinguent. Il y a une musique spéciale pour le choix de l'endroit où on veut aller par exemple lors du déplacement du cheval sur la carte et d'autres lors des rencontres avec certaines personnes pour bien nous mettre dans l'ambiance d'un jeu d'aventure.
Intérêt Intérêt Intérêt 19/20	Ce n'est pas du style de la SECTE NOIRE où il faut trouver un objet et l'introduire dans un trou, et HOP un passage secret s'ouvre, non, IRON LORD, c'est une histoire entre différents personnages. Il faut essayer de les comprendre et de les aider, de gagner l'estime des gens et à ce moment là, une récompense arrive. C'est un vrai plaisir de jouer à ce jeu !!
<b>TOTAL : 90% Eh oui!!</b>	



# TESTS TESTS TESTS

Bon, pour varier un peu, je vais passer à un tout autre style de jeu, un jeu d'arcade. C'est de la pure Baston comme on aime. Dans ce jeu, seul les muscles nous servent, pas besoin d'avoir un cerveau d'intello pour y jouer, vous avez sûrement deviné de quoi je veux parler, c'est

## FINAL FIGHT

l'histoire l'histoire l'histoire	La fille du maire de la ville de METRO CITY vient de se faire kidnapper par MAD GEAR. le gang de la ville. HAGGAR n'est pas du tout content et va aller se battre avec 2 des ses amis GUY et CODY et nous apporter ainsi un beau street fighting. A vous de choisir un combattant parmi ces 3.
graphisme graphisme graphisme 18/20	En mode 0, assez fin, très coloré, très fouillé. Ce sont des GFXs qui sont très proche de la version arcade qui elles aussi m'avaient fasciné. Les sprites sont énormes, surtout ceux des boss. Superbes !! On voit les muscles des persos, l'embonpoint, les détails. Quand j'ai vu FINAL FIGHT, j'ai eu la même impression que si je me trouvais sur ma méga drive.
animation animation animation 18/20	Avec des sprites aussi gros, on aurait bien pu penser que l'animation serait lente, qu'il y aurait des bugs, mais non, au contraire, dans ce jeu, l'animation est très fluide. Il faudra parfois pousser l'écran, mais rien de grave. Les mecs amis et ennemis sont eux-aussi bien animés et on se demande comment le CPC peut produire cet effet.
jouabilité jouabilité jouabilité 17/20	Un peu raide au départ, mais quand on sait faire le SUPER COUP de chaque perso, on s'éclate vraiment. C'est extra avec HAGGAR de prendre un connard par la tête et de s'assoier dessus, ou bien avec son coup de poing tournoyant qui se fait avec DIAGONALE BAS + POING. Les 2 autres mecs également sont supers. Un possède un coupe de pied tournoyant qui se réalise aussi simplement que celui de HAGGAR (c'est Guy). Cody, lui, réalise de la même façon, un mi coupe de poing et un mi coup de pied tournoyants.
sons sons sons 13/20	Le point faible du jeu, eh bien c'est celui-ci. Tout ne pouvait pas être pas être parfait. Il fallait bien un petit défaut ! Les bruits sont très compréhensibles mais pas assez recherchés. Je sais pas moi ! mais j'aurais bien aimé quelques voix digitalisées pour garnir ce chef d'oeuvre. Mais n'en demandons tout de même pas trop !!
Intérêt Intérêt Intérêt 19/20	Eh bien, vous allez me dire qu'il a le même intérêt que tous les autres jeux de baston, pourtant je trouve qu'il existe une pointe de finesse qui le différencie des autres. On se bat, bien sûr, mais dans des endroits extraordinaires comme par exemple dans le métro où l'on voit les lumières du tunnel défiler à travers le train, ou encore quand on se trouve dans l'ascenseur. Baston + tous ces éléments = super intérêt !!!
TOTAL : 85% et il le mérite bien	



# TESTS TESTS TESTS

On va maintenant analyser un autre jeu d'aventures qui lui aussi est magnifique, pas seulement par ses graphismes mais aussi par son contenu, ses idées. Personnellement, je le trouve un peu moins bien que IRON LORD , mais j'éprouve quand même un grand plaisir à y jouer. Il s'agit de :

## CONSPIRATION

l'histoire l'histoire l'histoire	En fait je ne la connais pas vraiment, alors je vais seulement vous parler du début. Vous êtes dans votre appartement et vous devez tout d'abord essayer d'en sortir.
graphisme graphisme graphisme 18 / 20	Des graphismes en mode 0 de toute beauté. Ils sont très recherchés, très fins et permettent ainsi au joueur de se croire dans la réalité. Il y a des tas de couleurs qui s'assemblent à merveille et qui donnent des graphismes proches de la digit. Toutes les pièces, objets..... sont dessinés de la manière la plus fine possible. De très bons graphismes qui méritent simplement leur note.
animation animation animation / 20	Hélas ! ce jeu n'est pas aussi complet qu'IRON LORD puisque je n'ai pas assisté à la moindre animation, mais malgré tout, le jeu reste super.
jouabilité jouabilité jouabilité 18 / 20	On ne peut vraiment pas parler de jouabilité, car c'est en fait le style du jeu qui permet d'agir. A la place de taper un mot long de 15 lettres sur le pavé numérique, il a des touches qui permettent d'obtenir ce mot sans l'inscrire. Par exemple, en pressant sur le "8" du pavé numérique, on obtient le mot "EXAMINE". Donc c'est un procédé facile et qui simplifie la vie du joueur.
sons sons sons 14 / 20	Il y en a très peu et ceux qui s'y trouvent sont d'assez mauvaise qualité. Par exemple, le téléphone décroché fait un "TUT" qui ne s'arrête pas ! La sonnette des portes d'entrée fait un autre "TUT" très énervant. Mais un jeu d'aventures a-t-il besoin obligatoirement de sons ? Par contre, la musique d'intro est géniale et c'est ce qui fait remonter la note d'ensemble.
Intérêt Intérêt Intérêt 17 / 20	Il possède malgré tout un grand intérêt car une fois l'énigme résolue il faut passer à la suivante et ainsi de suite. Le fait de ne pas avoir d'animation ne dérange en aucune façon ce jeu d'aventures. Donc pour les fans de ce type de jeu, je vous le conseille, mais les autres s'abstenir !!
<b>TOTAL : 84% (sans tenir compte de l'animation)</b>	

Tournez, la page pur le test d'un jeu d'un tout autre genre..... 5 - 4 - 3 - 2 - 1,  
**BOUM** - Il ne s'est rien passé ? Heuh!!!!!!!!!!!!



# TESTS TESTS TESTS

Allez, on passe à OFF SHORE WARRIOR, mais avant il faut que je vous dise que j'y ai déjà joué sur S.T. et sur AMIGA , mais je trouve que la version C.P.C. est tout aussi bonne que les versions 16 bits.

l'histoire l'histoire l'histoire	Vous êtes un OFF SHORE WARRIOR et vous devez remporter le tournoi. Pour cela, il faudra traverser plusieurs villes sur votre bateau. Vous ne devez absolument pas sortir de la piste et surtout, il ne faut pas vous laisser faire par les autres concurrents, qui eux-aussi, bien sûr, veulent remporter la victoire. Voyons maintenant l'aspect technique du jeu.
graphisme graphisme graphisme 15 / 20	Ils sont assez beaux. Les bateaux sont très fins, les fonds sont superbes. Dans le niveau 1, les stations balnéaires sont délicatement dessinées, le ciel et les nuages sont très doux à l'oeil. Ce sont des fonds comme j'aimerais en voir plus souvent. Par contre, l'eau n'est pas géniale, m'enfin, c'est déjà pas mal !
animation animation animation 15/20	Une animation d'assez bonne qualité, mais qui, je trouve est un peu saccadée. L'animation des éclaboussures d'eau est très bien pensée, mais les pixels sont à mon gout un peu trop gros. Le défilement du fond est lui superbe. On croirait vraiment tourner comme si on se trouvait dans une voiture. Les sprites sont assez gros mais ne provoquent aucun ralentissement.
jouabilité jouabilité jouabilité 18/20	Le BIG pion fort de ce jeu réside dans la jouabilité. Le bateau répond super facilement aux commandes. Dommage cependant pour 2 choses : - C'est toujours le dernier bateau qui doit accélérer à fond - Le truc qui m'énerve le plus , c'est lorsque je me positionne sur un tremplin, au lieu d'accélérer, le bateau ralentit et tous les autres me doublent !!!!!!!!!
sons sons sons 13/20	Des sons assez chiants et très peu nombreux. Point faible du jeu.
Intérêt Intérêt Intérêt 15/20	Un intérêt qui est bien sûr plus élevé que pour un simple jeu de voitures parce que ça ne représente pas une course habituelle sur les routes d'Amérique. C'est un circuit délimité par des bouées flottantes, et si vous sortez du terrain, ce sont des rochers qui vous y empêcherons. Un conseil, les éviter sinon, <b>B O U M !!!!!!!</b>
<b>TOTAL : 76%</b>	

Voilà, nous en avons terminé avec les tests et vous pourrez juger quel est celui qui vous paraît le plus important. A la page suivante, vous découvrirez les images correspondantes. Comme il me reste 1 ou 2 lignes de disponible, je vous demande de m'informer des nouvelles sorties de jeux, de démo, etc... Dès leur sortie, écrivez-moi ou envoyez-moi une disquette. Je suis partant pour faire le test de toute nouveauté.

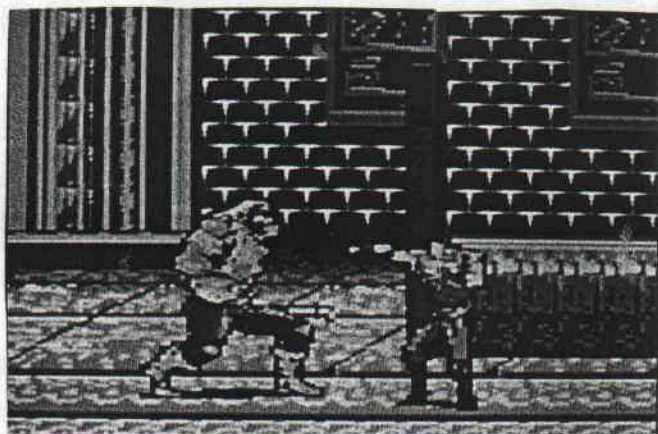
SALUT et au prochain test.....



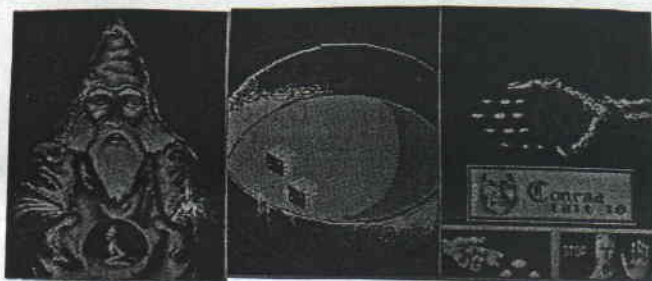
# Images des tests

Salut , vous connaissez deja cette rub' depuis le premier numero , et bien j'ai eu l'envie dans ce numero de faire une page avec les photos des jeux CPC , mais aussi l'autre page avec non plus des photos CPC mais les images des jeux consoles qui ont ete testes . il y aura donc les images de : **FINAL FIGHT** , **IRON LORD** , **OFF SHORE WARRIOR** et **CONSPIRATION** sur CPC et sur consoles il y aura les ecrans de : **EARTHWORM JIM** et de **MORTAL KOMBAT 2** . Allez maintenant z'y va !!!!!

FINAL FIGHT CPC



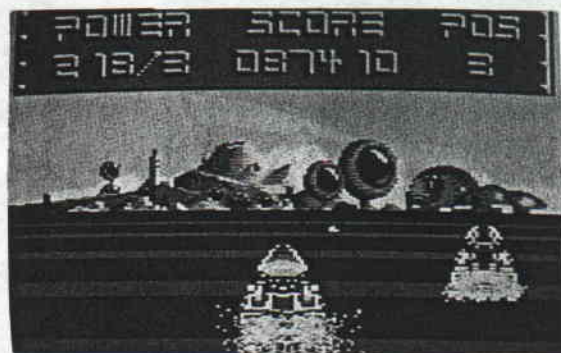
IRON LORD



CONSPIRATION



OFF SHORE WARRIOR



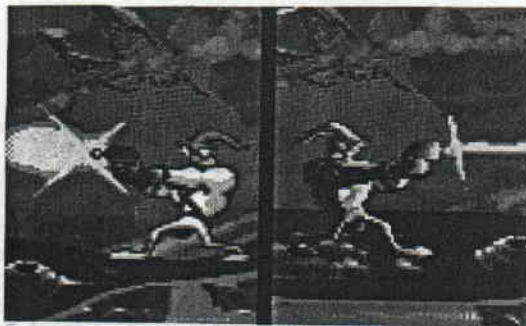
YO MAN TURN THE PAGE TO SEE THE OTHER SCREENS , COME ON

( J'ESPERE AU MOINS NE PAS AVOIR FAIT DE FAUTES ! )



**DONC VOICI LES ECRANS DES JEUX CONSOLES , J'ESPERE SEULEMENT QUE CA PASSERA BIEN A LA PHOTOCOPIEUSE CAR CE SERAIT DOMMAGE QUE VOUS NE PUISSIEZ PAS ADMIRER LES IMAGES DE CES DEUX CHEF-D'OEUVRE !!!!!!!!!!!**

EARTHWORM JIM SUR SEGA MEGADRIVE



MORTAL KOMBAT 2 SUR MEGADRIVE DE SEGA



ALLEZ VOILA C'EST FINI ET JE VAIS ALLER ME COUCHER CAR IL COMMENCE A SE FAIRE TARD ET JE SUIS NAZE , ALORS ( NHAAAAAHHHHH ! ! ) BONNE NUIT ! ! !



# INITIATION AU BASIC

SALUT A TOUS !

C'EST ATC QUI VOUS PARLE ! BEN OUAIS, GREG M'A ECRIT EN ME DEMANDANT DE LUI FAIRE UN ARTICLE SUR LE BASIC. J'AI PAS PU LUI DIRE NON (BIEN QUE L'ARTICLE QUE JE SUIS EN TRAIN DE FAIRE DOIT COUVRIR 2 PAGES (CA VA ETRE DUR, MAIS ON DEURAIT Y ARRIVER !). POUR CETTE PREMIERE RUBRIQUE, JE VAIS FAIRE 2 PAGES POUR LES DEBUTANTS, ET SI C'EST MOI QUI M'OCCUPE DE CELLE DE BABA 5, ELLE SERA POUR LES PROS (COMME CA, TOUT LE MONDE EST CONTENT...). ALLEZ, J'ARRETE DE PARLER, ET ON COMMENCE...

PREMIEREMENT, IL FAUT SAVOIR QU'EN BASIC (ET PAS SEULEMENT EN BASIC...), IL Y A 3 MODES, LES MODES 0, 1 ET 2. POUR LES ACTIVER, IL FAUT ENTRER MODE N (N ETANT LE NUMERO DE MODE). EN MODE 2, ON A, EN MODE TEXTE, 80 CARACTERES PAR LIGNE, EN MODE 1, ON EN A 40, ET EN MODE 0, ON EN A 20. LA HAUTEUR EST TOUJOURS DE 25 CARACTERES. PASSONS MAINTENANT AU MODE GRAPHIQUE: VOUS VOUS DOUTEZ QUE SUIVANT LES DIFFERENTS MODE, ON NE VA PAS AVOIR LA MEME RESOLUTION. EN MODE 2, ON A 640 PIXELS PAR LIGNE HORIZONTALE, EN MODE 1, ON EN A 320, ET EN MODE 0, ON EN A 160. VOUS SUIVEZ JUSQUE LA ? ALORS ON CONTINUE ! POUR CHANGER LES COULEURS, IL SUFFIT D'ENTRER INK ENCRE, NUMERO DE LA COULEUR. POUR LES ENCRE, VOUS AVEZ LE CHOIX DANS UNE PALETTE DE 27 COULEURS. (JE NE LES ECRIS PAS, CAR JE N'AI PAS ASSEZ DE PLACE). MAINTENANT, LE NOMBRE D'ENCRE DEPENDRA DU MODE DANS LEQUEL VOUS VOUS TROUVEZ. EN MODE 2, VOUS DISPOSEZ DE 2 ENCRE: LES ENCRE 0 ET 1 (0 ETANT L'ENCRE DU FOND). EN MODE 1, VOUS AVEZ 4 ENCRE DISPONIBLES (0, 1, 2, 3), ET EN MODE 0, VOUS EN AVEZ 16 (0, 1, 2, 3, ..., 15). PARLONS MAINTENANT DES GRAPHIQUES. POUR FAIRE DES GRAPHS, IL EXISTE UN GRAND NOMBRE D'INSTRUCTIONS. NOUS ALLONS EN VOIRE QUELQUES UNES. IL FAUT TOUT D'ABORD SAVOIR QUE VOUS DISPOSEZ D'UN CURSEUR GRAPHIQUE (ON VA DIRE QUE C'EST UN POINT INVISIBLE, QUI SE TROUVE SUR L'ECRAN. POUR FAIRE UN POINT, VOUS UTILISEZ L'INSTRUCTION PLOT X,Y (X ETANT L'ABSCISSE ET Y L'ORDONNEE). VOUS ALLEZ ALORS VOIR S'AFFICHER VOTRE POINT. POUR TRACER UNE LIGNE MAINTENANT, IL FAUT PLACER VOTRE CURSEUR GRAPHIQUE A UNE EXTREMITE DU SEGMENT QUE VOUS VOUSLEZ TRACER, GRACE A L'INSTRUCTION MOVE X,Y (X ET Y ETANT TOUJOURS LES COORDONNEES). ON PEUT AUSSI UTILISER L'INSTRUCTION PLOT. MAINTENANT QUE VOTRE CURSEUR EST PLACE, IL VOUS FAUT TRACER LA LIGNE, GRACE A L'INSTRUCTION DRAW X',Y' (X' ET Y' ETANT LES COORDONNEES DE L'AUTRE EXTREMITE DU SEGMENT). VOILA, VOTRE SEGMENT EST TRACE ! IL EXISTE AUSSI DES INSTRUCTIONS POUR CHANGER LES COULEURS DANS LE

MODE GRAPHIQUE. IL VOUS SUFFIT D'UTILISER GRAPHICS PEN X (X ETANT LE NUMERO DE L'ENCRE CHOISIE). POUR CHANGER LA COULEUR DU BORDER, IL FAUT ENTRER BORDER X (X ETANT LA COULEUR). J'AI OUBLIE DE VOUS DIRE QUE VOUS POUVEZ AVOIR DES COULEURS CLIGNOTANTES, EN ENTRANT DEUX NOMBRES AU LIEU D'UN A LA SUITE DES INSTRUCTIONS DE CHANGEMENT D'ENCRE. (EXEMPLES: BORDER 1,2 ; INK 0,5,6 ; ...). MAIS, PUISQU'ON PEUT FIRE CLIGNOTER A UN CERTAIN RYTHME, POURQUOI NE PAS CHANGER CE RYTHME ? MAIS OUI, C'EST POSSIBLE, GRACE A L'INSTRUCTION SPEED INK ! IL SUFFIT D'ENTRER SPEED INK A,B (OU A ET B SONT LES VALEURS DES PERIODES DE CHAQUE COULEURS). IL EST A NOTER QUE A ET B NE PEUVENT PAS DEPASSER 255, ET QU'ELLES NE PEUVENT PAS ETRE NEGATIVES (BEN OUAIS, UNE FREQUENCE NEGATIVE, CA EXISTE PAS !!!). BON, MAINTENANT QUE JE VOUS AI EXPLIQUE (EN VITESSE) LE MODE GRAPHIQUE, JE REVIENS AU MODE TEXTE. JE VOUS AI DEJA EXPLIQUE LE NOMBRE DE COLONNES PAR MODE TOUT A L'HEURE, DONC ON PASSE. POUR AFFICHER UNE CHAINE DE CARACTERES, ON VA UTILISER L'INSTRUCTION PRINT. ON ECRIRA PRINT "CHAINE A AFFICHER". A NOTER QU'A LA FIN DE CETTE EXPRESSION, LE CURSEUR TEXTE (C'EST PAREIL QUE POUR LE GRAPHIQUE, SAUF QUE C'EST CELUI QUI SERT A AFFICHER DU TEXTE !) EFFECTUE UN RETOUR CHARIOT, C'EST A DIRE QU'IL RETOURNE A LA LIGNE. POUR EMPECHER CA, ON PEUT AJOUTER UN POINT-VIRGULE A LA FIN DE L'EXPRESSION. CELA VOUS DONNERA EN CLAIR: PRINT "COUCOU";. ON PEUT AUSSI REMPLACER LE ; PAR UNE VIRGULE, CE QUI DEPLACE LE CURSEUR TEXTE A LA TABULATION QUI SUIV. CA CHAUFFE PAS DE TROP DANS VOS P'TITES TETES ? ON PEUT CONTINUER ? NON !!!!! BEN DE TOUTE FACON, C'EST PAREIL, ON CONTINUE. ON PASSE MAINTENANT AU POSITIONNEMENT DU CURSEUR TEXTE, CE QUI S'EFFECTUE GRACE A LA COMMANDE LOCATE X,Y (X ETANT LA COLONNE, ET Y LA LIGNE). IL FAUT TOUT D'ABORD SAVOIR QUE LE POINT 1,1 SE TROUVE EN HAUT A GAUCHE DE L'ECRAN. DONC EN TAPANT LOCATE 1,1, ON SE RETROUVE EN HAUT A GAUCHE. LE POINT QUI SE TROUVE EN BAS A DROITE A POUR COORDONNEES 40,25 EN MODE 1, 80,25 EN MODE 2, ET 20,25 EN MODE 0. MAINTENANT, D'OU PEUVENT BIEN PROVENIR LES LETTRES QUI S'AFFICHER A L'ECRAN ? TOUT SIMPLEMENT D'UNE LISTE DE CARACTERES, LES CODES ASCII. IL EXISTE 255 CODES ASCII. ON PEUT LES AFFICHER PAR LA COMMANDE CHR\$(ASCII). IL SUFFIRA DONC DE TAPER PRINT CHR\$(CODE ASCII A AFFICHER) ET CELUI-CI S'AFFICHERA. TOUS LES CODES ASCII NE REPRESENTENT PAS UN CARACTERE, C'EST LE CAS POUR LES CODES QUI VONT DE 0 A 32. EN EFFET, LES CARACTERES VONT DE 33 A 255. POUR LES



# INITIATION BASIC

LES CARACTERES VONT DE 33 A 255. POUR LES VISUALISER, TAPÉZ:

```
FOR I=33 TO 255:PRINT CHR$(I); " ";:NEXT
```

LE FOR...TO...NEXT, ON VERRA PLUS TARD. ET PIS EN FAIT. POURQUOI ? DONC. ON VA VOIR L'EMPLOI DE CES INSTRUCTIONS. IL FAUT SAVOIR QU'ON QUALIFIE CE GENRE DE LIGNE DE 'BOUCLE'. UNE BOUCLE SERT EN FAIT A SIMPLIFIER LA VIE D'UN PROGRAMMEUR. EN EFFET, ON UTILISE LES INSTRUCTIONS FOR...TO...NEXT, AFIN DE REPETER UNE ACTION UN CERTAIN NOMBRE DE FOIS. CETTE ACTION EST DELIMITEE PAR FOR ET NEXT.

UN EXEMPLE ! UN EXEMPLE ! OK, ESSAYEZ DE TAPER:  
FOR A=1 TO 640:MOVE A,0:DRAW A,400:NEXT  
CETTE BOUCLE TRACE DES LIGNES, QUI PARTENT DE Y=0 POUR ARRIVER A Y=400, LE TOUT AVEC UNE ABSCISSE VARIABLE. EN FAIT, L'ECRAN SE REMPLIT DE LIGNES VERTICALES, DE DROITE A GAUCHE. J'AI OUBLIE DE SIGNALER QUE L'INCREMENTATION PEUT ETRE REGLEE GRACE A L'AJOUT DE 'STEP' AU BOUT DE FOR...TO... ON AURA: FOR A=1 TO 640 STEP 4:MOVE A,0:DRAW A,400:NEXT.

TAPÉZ CE PROGRAMME EN MODE 1 OU EN MODE 2. ON S'APERÇOIT QUE L'ECRAN SE REMPLIT DE LIGNES VERTICALES ESPACEES LES UNES DES AUTRES. C'EST LE STEP QUI PERMET CELA. LA BOUCLE SE TRADUIT PAR: 'A EST EGAL A 1, FAIRE L'ACTION, A=A+4, FAIRE L'ACTION JUSQU'A CE QUE A SOIT EGAL A 640'. MAINTENANT QUE JE SUIS DANS LES BOUCLES. AUTANT CONTINUER, AVEC LES INSTRUCTIONS WHILE ET WEND. LE PRINCIPE D'UTILISATION EST LE MEME. QUE LE FOR...TO...NEXT, MAIS ELLES SERVENT A REPETER LA BOUCLE TANT QUE LA CONDITION QUE CONTIENT CELLE-CI N'EST PAS REALISEE. UN EXEMPLE VAUT MIEUX QUE DE GRANS DISCOURS, DONC, ENTREZ:

WHILE INKEY\$="" :WEND. LA BOUCLE EST REPETEE TANT QU'IL N'Y A PAS PRESSION SUR UN TOUCHE.

BON, C'EST PAS TOUT CA, MAIS JE VOULAIS ENCORE VOUS PARLER DES SAUTS. DONC, PREMIEREMENT, UN SAUT, C'EST COUA ? C'EST LORSQUE LORS DU DEROULEMENT D'UN PROGRAMME, ON A BESOIN D'EXECUTER CE QUI SE TROUVE A UNE LIGNE QUI N'EST PAS DANS LA CONTINUITE DU PROG. POUR LES SAUTS, L'INSTRUCTION LE PLUS SOUVENT UTILISEE, C'EST GOTO A (A ETANT LE NUMERO DE LA LIGNE D'OU L'ON VEUT QUE L'ORDINATEUR REPORTE. POUR FAIRE UNE SAUT, IL SUFFIT SEULEMENT D'INSERER CETTE INSTRUCTION. UN EXEMPLE ! OK, TAPÉZ CE PETIT PROG:

```
20 A=1:PRINT A,  
30 GOTO 20
```

CE PROGRAMME VA COMPTER DE 1 A L'INFINI. ET VOUS AFFICHER LES RESULTATS DE SES CALCULS A L'ECRAN.

ON DEFINIT D'ABORD A EGAL A 0. ON INCREMENT A (ON LUI AJOUTE 1), ON L'AFFICHE (PAR TABULATION), ET ON RESAUTE A L'INCREMENTATION. MAIS PARLER DES SAUTS NOUS ENTRAINÉ A PARLER DES SOUS-PROGRAMMES. DEJA, QU'EST-CE QU'UN SOUS-PROGRAMME ? C'EST UN MORCEAU DE PROGRAMME QUI PEUT ETRE EXECUTE PENDANT LE DEROULEMENT DU PROGRAMME PRINCIPAL. ON ORGANISE LES SAUT GRACE AUX INSTRUCTIONS GOSUB ET RETURN. GOSUB FONCTIONNE COMME GOTO, SAUT QU'APRES L'INSTRUCTION, L'ORDINATEUR ATTEND UN RETURN, AFIN DE REVENIR AU PROGRAMME PRINCIPAL. ON AURA PAR EXEMPLE:

```
10 PRINT "CECI EST LE PROGRAMME PRINCIPAL":GOSUB  
30:PRINT"ET ON REVIENT AU PROGRAMME PRINCIPAL"  
20 END
```

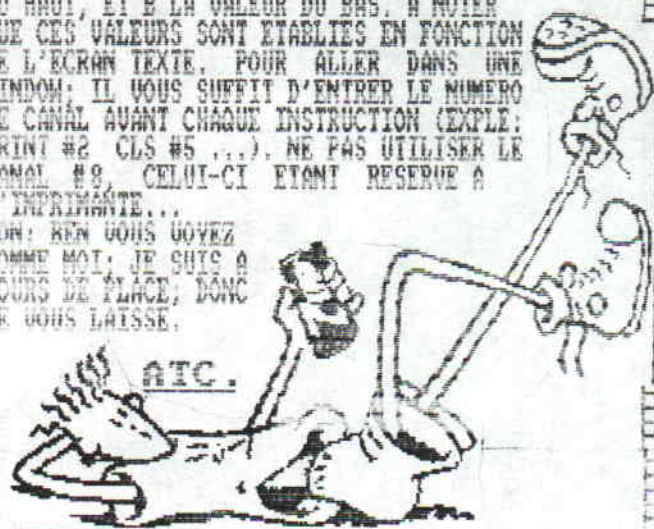
```
30 PRINT"CECI EST LE SOUS-PROGRAMME":RETURN  
ICI, ON AFFICHE LE PREMIER MESSAGE DE LA LIGNE 10, ON SAUTE AU SOUS PROGRAMME, POUR AFFICHER LE DEUXIEME MESSAGE, PUIS ON REVIENT AU PROG PRINCIPAL, AFIN D'AFFICHER LE DERNIER MESSAGE (ET ON SORT DU PROG PAR END).

```

MAINTENANT, ET C'EST LE DERNIER POINT, JE VAIS FINIR SUR LES FENETRES. CA PORTE BIEN SON NOM, UNE FENETRE EST... UNE FENETRE ! ON PEUT DEFINIR PLUSIEURS FENETRES, GRACE A L'INSTRUCTION WINDOW. COMMENT FONCTIONNE-T-ELLE ? C'EST TRES SIMPLE, VOUS ENTREZ 'WINDOW #N,G,D,H,B,N' ETANT LE NUMERO DE CANAL, C'EST A DIRE LE NUMERO QUE VOUS ALLEZ DONNER A LA FENETRE, G ETANT LA VALEUR AFFECTEE AU BORD GAUCHE DE LA FENETRE, D AU BORD DROIT, H LA VALEUR DU HAUT, ET B LA VALEUR DU BAS. A NOTER QUE CES VALEURS SONT ETABLIES EN FONCTION DE L'ECRAN TEXTE. POUR ALLER DANS UNE WINDOW, IL VOUS SUFFIT D'ENTRER LE NUMERO DE CANAL AVANT CHAQUE INSTRUCTION (EXPLE: PRINT #2 CLS #5 ...). NE PAS UTILISER LE CANAL #0, CELUI-CI ETANT RESERVE A L'INTERPRETE...

BON: BEN VOUS VOYEZ COMME MOI, JE SUIS A COURS DE PLACE, DONC JE VOUS LAISSE.

ATC.





# ASSEMBLEUR (L-M)

## ASSEMBLEUR (L-M)

SALUT ICI CHANT QUI CAUSE. BON A L'ORIGINE DE CETTE RUBRIQUE, JE DEVAIS EXPLIQUER COMMENT FAIRE UNE RUPTURE CLASSIQUE (METHODE DUNCAN, BIEN MIEUX QUE CELLE DE LONGSHOT), MAIS JE NE VOYAIS PAS TROP COMMENT PAS TROP COMMENT L'EXPLIQUER SUR PAPIER!!!!. DONC JE VAIS FAIRE PLUS SIMPLE, (POUR LE MOMENT) ET JE VAIS DE CE PAS VOUS EXPLIQUER COMMENT FAIRE BOUGER UN SPRITE DE GAUCHE A DROITE (POUR L'INSTANT!).

DEJA, IL VOUS FAUT PRENDRE OCP ET EN DESSINER UN. DONC VOUS DESSINER CE QUE VOUS VOULEZ, MAIS NOTEZ BIEN LE NOMBRE D'OCTETS.

POUR CELA LA FORMULE EST :

$NB\ OCTETS = ((COORDONNEES\ HORIZONTALES\ OCP/2) + 1) / 4$

(SI CELA VOUS DONNE UN CHIFFRE A VIRGULE DU GENRE 12,25; VOUS ARRONDISSEZ AU CHIFFRE SUPERIEUR; SOIT 13)

LES COORDONNEES HORIZONTALES OCP CORRESPONDENT A LA LONGUEUR TOTALE DU SPRITE DONNE PAR OCP.

IL EST EVIDENT QUE VOUS LE SAUVEGARDEREZ SOUS FORME DE WINDOW. AVEC LE NOMBRE D'OCTETS, VOUS AUREZ AUSSI BESOIN DE SAVOIR LA HAUTEUR DU SPRITE. (PAS DE CALCUL LA, VOUS METTEZ LA LOUPE PUISSANTE 8 ET VOUS COMPTEZ!).

ENSUITE LE PROGRAMME ASSEMBLEUR AVEC LES EXPLICATIONS A DROITE

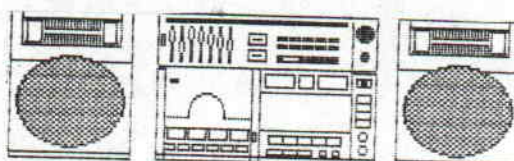
```

;1
BOUGE      LD A,1                ; COMPTEUR
BOUGE1     INC A                ; ON AUGMENTE A DE 1 A CHAQUE FOIS
           LD C,A              ; ON MET A DANS C
;
           LD A,(BOUGE1)        ; A = CE QU'IL Y A EN BOUGE1
           LD A,B              ; ON MET A DANS B
           CP #3C              ; COMPARAISON DE A
           JR Z,BOUGE3         ; SI A = INC ALORS ON VA EN BOUGE3
;                               ; SINON ON CONTINUE
           LD A,C              ; A = C DONC A =(BOUGE+1)
           OR A                ; COMPARAISON DE A AVEC 0
           JR Z,BOUGE4         ; SI PAS 0 HOP EN BOUGE4
;
BOUGE2     LD A,B              ; SINON A = B DONC A =(BOUGE1)
           XOR I               ; INSTRUCTION PERMETTANT D'ALTERNER
           LD (BOUGE1),A       ; ENTRE INC A ET DEC A
           LD A,C              ; ENSUITE A = C DONC A =(BOUGE1)
           JR BOUGE4           ; SAUT EN BOUGE4
;
BOUGE3     LD A,C              ; A = C
           CP 80 - NB D'OCTETS ; COMPARAISON DE A AVEC 80-NB OCTETS
           JR Z,BOUGE2         ; SI VRAI HOP EN BOUGE2
;
BOUGE4     LD (BOUGE+1),A      ; ON MET A EN BOUGE+1
           LD C,A              ; ON MET A DANS C
           LD B,0              ; B = 0
           LD HL,ADRESSE ECRAN ; HL = ADRESSE D'ORIGINE
           ADD HL,BC           ; ON ADDITIONNE HL AVEC BC POUR AVOIR LA NOUVELLE ADRESSE DU SPRITE
;
;2

```



TURN - TURN - TURN





# ASSEMBLEUR SUITE ET FIN (L-M)

LD DE, ADRESSE OU VOUS AVEZ CHARGE VOTRE SPRITE  
EX DE, HL

; INSTRUCTION PERMETANT DE PERMUTER HL  
; ET DE C.A.D HL VA DANS DE ET DE VA  
; DANS HL  
; HAUTEUR DU SPRITE

LD A, HAUTEUR

SPRITE1 PUSH AF  
PUSH DE  
LD BC, NB OCTETS  
POP DE  
CALL CALDR  
POP AF  
DEC A  
JR NZ, SPRITE1  
RET

; LE RESTE ET LA ROUTINE D'AFFICHAGE DU SPRITE



CALDR LD A,D  
ADD A,8  
LD D,A  
AND #38  
RET NZ  
LD A,D  
SUB #40  
LD D,A  
LD A,E  
ADD A,#28\*2  
LD E,A  
RET NC  
INC D  
LD A,D  
AND #07  
RET NZ  
LD A,D  
SUB #08  
LD D,A  
RET

; 32 \* 2 POUR UN ECRAN OVERSCAN



EN CLAIR LA PREMIERE PARTIE DU PROGRAMME ET LA GESTION DROITE, GAUCHE DU SPRITE. LE RESTE EST L'AFFICHAGE TOUT BETE DU SPRITE SUR ECRAN NORMAL.

IL FAUT SAVOIR AUSSI QUE CETTE TECHNIQUE VOUS FAIT BOUGER LE SPRITE SUR UN FOND NOIR!!!

PAR AILLEURS POUR NE PAS QU'IL LAISSE DE TRACE SOIT A GAUCHE, SOIT A DROITE, IL VOUS FAUDRA DESSINER VOTRE SPRITE AVEC UN OCTET DE PLUS DE CHAQUE COTE.

VOILA, IL NE VOUS RESTE PLUS QU'A L'INSEREZ DANS VOS PROGRAMMES.....  
MAIS ATTENTION PLUS VOTRE SPRITE EST GROS, PLUS DE TEMPS IL PREND!!!!

AMUSEZ VOUS BIEN !!!!!

CHANY FROM NUL PART SYSTEM



# Ci - Ciné - Cinéma

Ouf, j'ai enfin pu faire cette rubrique... entre mes devoirs qui débordent et le CPC... J'ai bien failli ne pas y arriver. Le film que je vais tester passait sur CANAL + et à plusieurs reprises, j'ai raté ses diffusions en version française... Enfin, cette fois c'est la bonne. Je sais, vous allez me dire que cette rubrique n'a rien à faire dans un fanz', mais c'est quand même à nous de décider, non ? Un peu de détente ne fait de mal à personne surtout après le cerveau rempli de langage machine !!! Commençons - Let's go

*Fred Dekker propose* → **ROBOCOP 3**

Un sup' film réalisé par Fred Dekker avec Robert Burke et nancy Allen

TM © ORION PICTURES 1992-1993

## SCENARIO : 89%

Comme dans les 2 épisodes qui précèdent, vous incarnez bien sûr MURPHY, le nouveau Robot de la police de Delta City, il fait partie de l'OCP - il s'appelle ROBOCOP - Rien de très nouveau dans cette suite, mais tout de même, ça reste bon. Donc rien à redire. C'est un film très bien pensé et à la réalisation parfaite. On aurait pu cependant intégrer plus d'effets spéciaux, mais, bon, c'est pas si mal. Ne nous plaignons pas...

## TECHNIQUE : 84%

La Hi-tech ne fait pas partie de ce film. Un simple robot ne s'endommage pas si facilement. Le côté novateur se situe quand Robocop prend des ailes robotisées et s'envole au dessus de la ville pour défendre ses collègues qui font la guerre à des "punks". Je trouve que Robocop 2 était plus technique.

## INTERET : 85%

C'est donc une histoire d'espionnage commanditée par des robots japonais ayant l'apparence humaine et qui possèdent de longs sabres....

Un bon film, mais je pense que Robocop 2 était meilleur au niveau animation. A vous de juger. Greg ne l'a encore pas vu, donc il ne peut pas donner son avis. Si vous possédez une console AMIGA ou ATARI, vous pourrez constater que le jeu du même nom a le même scénario...

FIN DE LA RUBRIQUE - NOUS VOUS RETROUVERONS POUR UN AUTRE FILM DANS LE PROCHAIN NUMERO DE NOTRE FANZINE DECAPANT "BABA FANZ". J'ESPERE QUE VOUS VIENDREZ TRES NOMBREUX A NOTRE MEETING . IL SE PASSERA DANS LES VOSGES ... NOUS VOUS DONNERONS PLUS DE PRECISIONS EN TEMPS UTILE...

A ++++++



# La vie des jeux video

\*\*\*\*\*

Ah, quelle belle année 1988, l'année des superbes jeux d'aventure mais aussi d'autres bons jeux de tous styles. Et bien sûr, il y a aussi..... Oh, et puis, à vous de réfléchir un peu. C'est un magazine qui est maintenant mort. Mais oui, rappelez-vous, tout le monde a pleuré le jour de sa mort en fin 93. Oui, oui, c'est ça, vous avez trouvé : en 1988, le meilleur des meilleurs magazines AMSTRAD Cent pour Cent que tous connaissent. Je vais vous citer une des phrases "un titre" du n° 3 d'ACPC dans la rubrique de l'ancienne MISS X :

***"Lecteurs chéris, vous allez me tuer, vos lettres arrivent par centaines"***

Eh oui, en 1988, les éditeurs sortaient de nouveaux jeux tous les mois, les fans ne se contaient même plus et maintenant tous les CPCistes se connaissent (enfin, presque !) parce qu'il en existe seulement 1 ou 2 par région – de vrais rescapés !!

A ce moment là, ACPC allait fort, il n'avait pas besoin de chercher des éditeurs pour les jeux, car c'étaient les éditeurs qui fournissaient eux-mêmes ACPC.

## **Voyons quelques titres :**

Il y a eu "La marque jaune" de COBRA SOFT, "Conspiration" d'UBI SOFT, tous deux excellents jeux d'aventure. – "Crash Garret" qui avait obtenu 77.5% dans ACPC – "Hurlement" (encore de l'aventure) qui avait eu un petit 75%. Un jeu, certainement le plus connu dans le monde, le petit "TETRIS". Comme jeux de BAGNOL, on a pu voir "3D grand prix" et "Mansel G.P." N'oublions pas de citer "Gryzor" "Arkanoïd II" "Exit" (encore et toujours de l'aventure!!!) – "Superski" que j'ai d'ailleurs acheté à un revendeur près de chez moi en 1993.

UBI SOFT était le principal fournisseur des jeux d'aventure (LANHKOR est arrivé un peu après). D'autres jeux – excellents – ont également vu le jour comme "Captain Blood" – l'inoubliable "Gunship". Fin novembre 1988, on découvrira "Cybernoid 2" (dont ACPC était tombé amoureux) et "Rambo 3".

"TITAN", un des premiers jeu de Titus est sans doute un des meilleurs casse-brique sur notre bécane. Vous vous souvenez sans doute de celui qui se joue avec le pistolet ou le joystick, c'est le super (j'y joue encore) "Opération wolf" . "Off Shore Warrior " suivi de "Galactique Conquéror" proviennent également de TITUS en 1988.

La suite si vous tournez la page.....



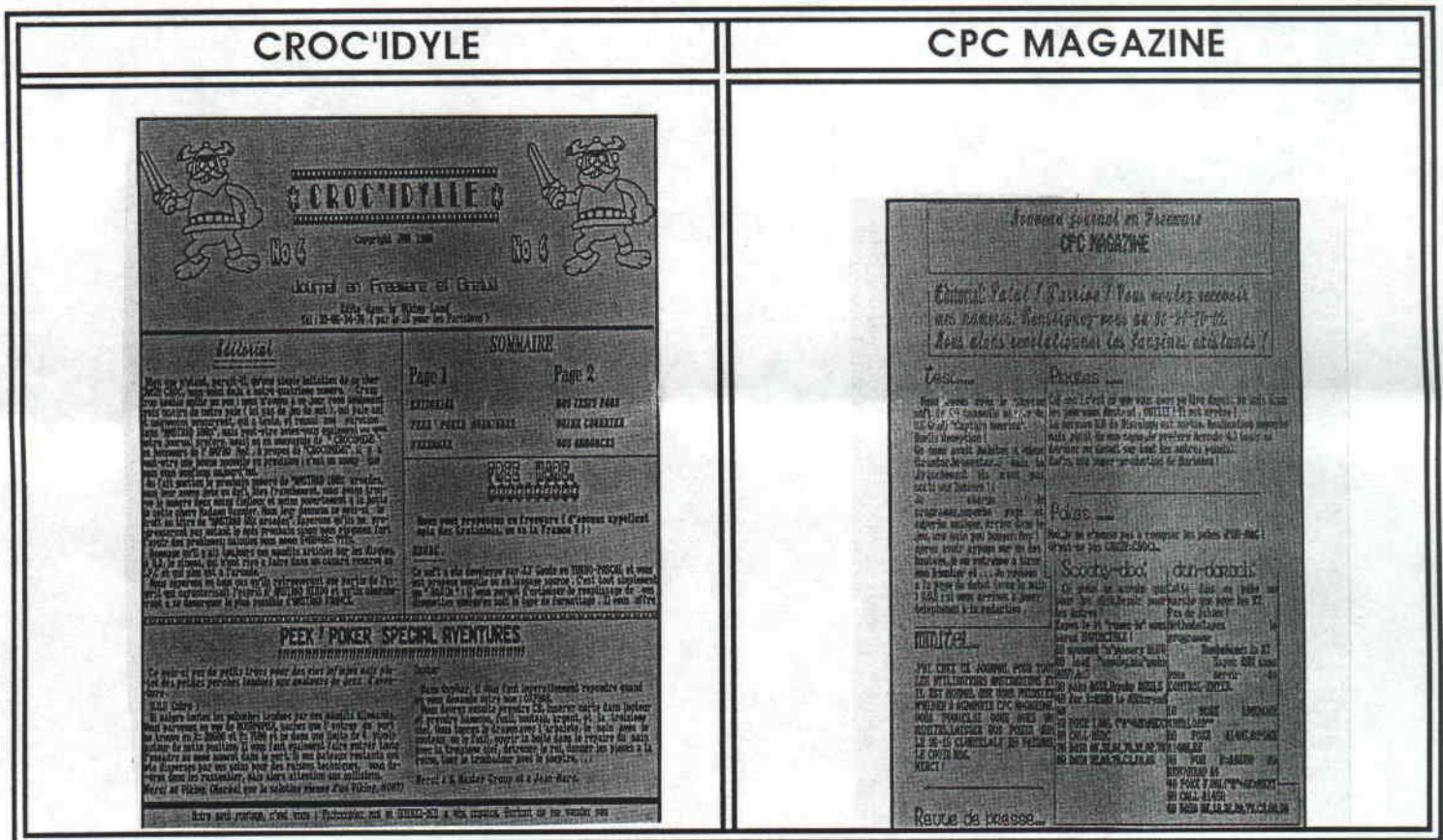
# La vie des jeux vidéo

## Suite

### \*\*\*\*\*

Voilà, on revient, allez, on continue avec un jeu super, méga, génial "Robocop" qui avait à l'époque obtenu une superbe note.

Il faut savoir, que même en 1988, les fanz existaient déjà. je vais vous en parler un peu. Le titre était paru dans un ACPC de 1988 "LA PAO PASSION ASSISTEE PAR ORDINATEUR". En effet, ACPC parlait de 2 fanz' - voir photo - le premier s'appelait CROC'IDYLE et l'autre "CPC MAGAZINE"



C'était 2 fanz' de 2 ou 3 pages, pas comme ceux qui existent encore actuellement de 30 pages et + qui ont pour énorme rôle de remplacer ACPC.

En 1988, est apparue aussi la discologie 5.0 qui, je suis sûr, a du vous servir un jour. Aujourd'hui, la technologie avance et nous avons pu obtenir l'excellente discologie 6.0+ et même la discologie 7.0 turbo (qui est moins complète).

En conclusion, 1988 est une année décisive pour les CPC - arrivés d'un tas de bons jeux d'aventure, des freewares, les fanz' prennent naissance et les bons utilitaires apparaissent. C'est une année clé où la qualité des logiciels s'est nettement améliorée et nous a donné le plaisir évident et assuré de jouer et de connaître mieux notre CPC



# TOP CPC - THE BEST

All right, ok, plus besoin de critiquer ce TOPS, il n'y aura désormais plus les tops nuls mais il va y avoir les tops par categories, vous pourrez remarquer qu'il y a des nouveautes et il y en aura encore pour un bon bouts de temps, car plusieurs jeux et utilitaires sont en cours de programmation sur cpc old et news generations, ca tombe plutot mal pour moi car j'ai foire mon cpc + heureusement que mon cpc 6128(crtc 1) et encore en etat de fonctionnement, je tiens a encourager le groupes futur's pour leurs prochains logiciels comme AVENTURY; DE RETOUR DES TENEBRES; BURGER PARTY et les autres productions...! BABA FANZ est aussi la pour supporter le cpc..... assez de bla-bla passons au top-hests

## REFLEXION

SPOTS 94'  
MOLECULE  
PUSH  
LOGISTIC

## AVENTURE

MORTVILLE MANOR  
IRON LORD  
BAT  
FUGITIF  
TROUBADOURS

## EDUCATIF

LE LABYRINTHE D'ERRARE  
GENIES DE L'ACADEMIE  
ADI/NATHAN  
LES 4 SAISONS DE L'ECRIE  
RODY ET MASTICO

## DEMOS

POWER SYSTEM MD  
ONLY FOR YOUR EYES 2  
ULTIMATE MEGA DEMO  
MADNESS DEMO  
ODYSSEY SLIDE  
MADRASTER DEMO  
SWAB MEETING

## PLATE-FORME

PREHISTORIK 1 & 2  
XYPHOES FANTASY  
PRINCE DE PERSE  
SWITCH-BLADE

## JEUX DE ROLE

BLOODMYCH  
HERO QUEST  
LORDS OF CHAOS  
DONGEON MASTER  
TROUBADOURS

## DIVERS

ZAP'T BALLS  
POWER PINBALL  
BALL BEARING  
MOLECULE  
PUSH

## DEMOS (SUITES)

BORDELIK MEETING 3  
BUGS PARTY 2  
MORTAL DEMO  
DIGITAL ORGASM  
WHY NOT DEMO  
THE DEMO  
VOYAGE 93

## ARCADE

XYPHOES FANTASY  
FINAL FIGHT  
TURRICAN 2  
SMATCH TV

## SHOOT 'M UP

UN SQUADRON  
FORGOTTEN WORLD  
AFTER BURNER  
AXYS  
MASTER OF SPACE

## ACTION

TURRICAN 2  
CHASE HQ  
RAINBOW ISLAND  
VILLER-BALL  
TARGHAN

## SIMULATION

AFTER BURNER  
GP 500 2  
SUPER SKI 2  
BEST OF THE BEST KARATE

## BASTON

SHINOBI  
FINAL FIGHT  
DOUBLE DRAGON 2  
NO EXIT

## STRATEGIE

SIM CITY  
HERO QUEST 2  
CARMEN SAN DIEGO  
NORD ET SUD  
D-DAY

## UTILITAIRE

GHOUL'S WRITER  
DIGITRACKER 1.4  
TURBO FRENCH OCP ART STUDIO  
SOUNDTRACKER  
DISCO 6.0

## REDDEMOS

TEN YEARS OF CPC MEGADEMO  
KILLJLCS  
NEW AGE  
BUGS 2 SLIDE SHOW  
IMPERIAL  
MOPS MEGADEMO  
SENTINEL DEMO

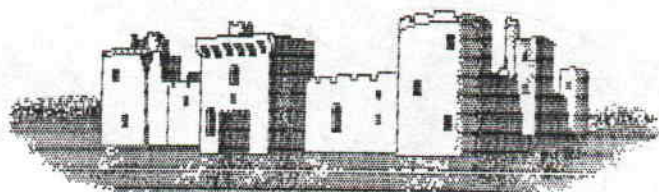


Bon et bien voila le top et fini mais on a pas ose mettre MEGABLASTER qui aurais complètement housie tout les autres jeux alors autant avoir un top assez serre que d'avoir toujours le meme jeu en premiere place, pas vrai ??? ah oui pour ce qui est des demos c'est la power system qui domine mais pour ce qui est des autres c'est une vrai bagare !! allez avant de vous quitter je vous file la liste des meilleurs compiles....

## COMPLIATION

-SIMULATION TOP --- LORICIEL --- PANZA KICK BOXING; TARGHAN; PRINCE DE PERSE  
-FANTASY PACK --- SILMARILS --- XYPHOES FANTASY; TARGHAN  
-L. C MAIKIKI --- TITUS --- PREHISTORIK; BLUES BROTHERS; R. TYPE; FIGHTER BOMBER  
-BLACK SOFT vol 2 --- LANKHOR --- MORTVILLE MANOR; LA SECTE NOIRE; INFERNAL HOUSE; SURVIVRE; et MALEDICTION  
-LES JUSTICIERS --- OCEAN --- CABAL; GHOSTBUSTER 2; OPERATION THUNDERBOLT  
-SUPER HEROS --- LORICIEL --- BABY JO; PRINCE DE PERSE; L'AGLE D'OR  
-SKYROCK --- OCEAN --- HUDSON HAWK; RAINBOW ISLANDS; SHADOW WARRIOR; G. P 500 2

YEAAAAAAAAAAAAH!!!! C'EST FINI POUR CE NUMBER 4 ALORS TOURNER LA PAGE TRES DELICATEMENT, ET A UN NUMERO 5 (SUR DISC !)





# FANZINE

Salut, c'est GREG qui vous parle !!!! Pour cette première page, je vais vous faire les tests de quelques fanzines. Je cite : DRACULA FANZ 4 -NEW ARCADE 6 ( les 2 versions). Voilà pour les fanz' disk. Voyons pour les papiers, BONSOIR LA PLANETE 10 et QUASAR CPC 7.

## Dracula Fanz' 4

On commence les tests par un excellent fanzine avec un rédacteur en chef sympa (qui adore parler) et qui en plus répond très vite au courrier (oui, c'est Dracula!). Vous avez droit dans le menu à ((Egaliseur en raster avec un super graph tiré de "THE FANZ")

- **Edito** : un mort vivant en digitalisé avec le logo du groupe de Dracula de démomaker MORTEL. Il vous présentera le 4ème numéro de DF4.
- **Test jeu** : Excellent ! puisque vous avez le choix de 3 jeux et chacun possède ses graphs et ses musiques.
- **Top Fanz** : toute petite rubrique où Dracula et Ramlaïd vous donne leur TOP 10 FANZ D7.
- **Test Fanz** : le test de CPC FOR EVER 2 . En fin ! le test qui se déroule dans un délire incroyable. (à voir absolument!!!).
- **Turn Disk** : on a droit à un très beau TURN DISC tiré lui aussi de "THE FANZ". Passons maintenant au menu b - très belle digit d'une femme avec une nouveauté : le choix du menu se fait à l'aide d'une flèche. Il y a de très belles FONTES - Super GFX.-
- **News** : C'était en fait la préview de la 1ère version de NEW ARCADE 6 (à vous de voir !)
- **Cours** : très bien réalisé et très intéressant
- **Turn disk** : si vous voulez, retourner au menu A
- **End** : la dernière partie de la end part est magnifique : c'est un CPC 6128 qui tire la langue avec derrière lui des rasters magnifiques !

17  
/  
20

**En conclusion, c'est un FANZINE A POSSEDER.**

**Vous trouverez son adresse quelque part dans BF.**

## New Arcade 6

2 numéros de NEW ARCADE 6 ont été réalisés. La première version, plus esthétique, contient de nombreuses rubs' avec pour intro un effet de RASTER en vague, inédit sur CPC. A côté de GFX ces rubs' sont pas mal. J'y ai même décourvert, dans "ELECTRONIQUE" comment réaliser un bouton de RESET (hyper pratique !). Ce numéro est à posséder - Je lui donnerais bien un coef. de 100% mais hélas, il n'a pas été terminé .... et il a laissé la place à un autre numéro de NEW ARCADE 6 (encore ! c'est pas vrai !!) qui lui est de moins bonne qualité. Les rubs' sont moins esthétiques mais plus complètes : EDITO - DOSSIER - MEETING - CHEAT - UTILITAIRE et plein d'autres encore. Il faut dire aussi qu'il y a seulement 2 musiques et si je vous disais qu'elles sont mes préférées, vous me croiriez ? Je trouve qu'elles sont inqualifiables par leur beauté ! je vous **ordonne** donc de demander ce fanzine à EPSILON (enfin, ses fanzines).

16.5  
/  
20

## Bonsoir la planète

Ahhh !!! voilà un numéro qui m'a beaucoup plu quand je l'ai trouvé dans ma boîte aux lettres. C'est un fanzine papier assez complet avec un petit brin d'humour, quelques superbes GFX, des rubs (EDITO - LES INFOS DE BLP - TEST - FANZINE - BASIC ..... etc) Je n'ai pas été déçu par ce numéro - même s'il a eu du retard à cause des photocopies . Continuez, c'est du très bon boulot. Le demander au rédacteur en chef (RICHARD) désolé !!

15  
/  
20

## Quasar CPC 7

Un 7ème numéro encore au Top pour ce fanz' papier, qui est sans doute celui que je préfère. Il y a énormément de digit d'images de B.D. Le fanz est très lisible et les rubs sont très complètes. Il nous parle de tous ses jeux d'AVENTURY et de RETOURS DES TENEBRES dans les actus. Il y a également plein de bonnes choses intéressantes. FANZINE - TEST - LA RUBRIQUE X etc.....etc.... Je ne peux pas tout détaillé sur ce super Fanzine, mais j'ai une chose à vous dire.....; il faut absolument vous le procurer , demandez le sans crainte, vous ne serez pas déçu, il n'y a que du positif...

17  
/  
20



# FANZINE - LE RETOUR

Dans cette deuxième page, je vais vous parler un peu de ROAD RUNNER II dont le boss est Bip Bip (Stéphane, interviewé dans ce numéro, hyper cool). C'est un fanz papier. je vais aussi vous parler de CPC QUEST 2 (qui m'a été distribué par CRACKY). Je vous donnerai mon avis sur DEMONIAK 4 (qui m'a été donné par ORPHEE), sur le FANSS 3 et le CANARD AMOCHE (qui n'est pas mort mais qui est parti au delà de notre cher CPC) - Dommage !! mais ils auront tout de même beaucoup apporté. Allons-y :

## Road Runner 99

Ce fanz papier a mis plus de 10 mois avant de voir le jour, mais il en vaut vraiment la peine, car la première chose que je remarque, c'est son épaisseur. (41 pages, énorme !!). Il a une belle présentation, soignée avec un paquet de rubriques assez originales : HOMMAGE - LE BON VIEUX TEMPS - INTOX - CINEMA - THE BIG TEST - INTERVIEW de Tom pousse, RSX et Richard de BLP - ADRESSE DE FANZINE (y compris BABA FANZ!) Astuce - un compte-rendu de CPCistes sur le bordelik meeting II Réponse à tout (très intéressant et assez amusant) et beaucoup d'autres encore.... C'est justement l'originalité qui fait de ce fanz un bon fanz. A ne pas oublier, les graphs qui sont très beaux (superbes digits).

16  
/  
20

En conclusion, c'est un fanzine beau et original mais où il manque, je trouve, un peu de rubriques sur les Actus (demos - jeux - utilitaires qui existent ou à venir) . Enfin ! c'est pas grave.

## CPC Quest 2

Ah ! voilà encore un excellent fanz papier (Salut , Cracky, ça va ??). Que dire ??? Si, pourquoi n'est-il pas couleur de papier chiotte ?? (comme le n° 1)., je pourrais m'en servir, vous savez quand..... Allez, j'arrête mes conneries. C'est un excellent fanz qui n'est pas recto-verso. La première page est très cool, beaux graphs et une liste de GREETINGS (je ne vais pas vous la citer). Un test rapide de fanzine + bien sûr, l'édito (super). Les actus' test des dernières sorties CPC, bidouille hardwares, une rub sur les jeux de salles, une interview de TOM & JERRY, c'est de l'excellent boulot.

16,5  
/  
20

## Démoniak 4

Le seul fanzine disk de cette page. C'est donc ORPHEE (codeur et rédacteur) qui m'a copié son 4ème numéro de démoniak. Alors, après une intro qui vous laisse sur le c....., vous avez droit au menu. Le graph de cette part est superbe et la musique vachement cool !!! Il y a dans cette face des super bonnes rubriques - fanz - meeting - actus - etc..... Ce qu'il y a de super, c'est qu'il n'y a plus de chargements quand on sort d'une rubrique pour revenir au menu. Techniquement (raster, etc..) ce fanzine est remarquable. La face B (en fait, pour l'instant le menu B) est en overscan. Le problème se trouve dans les couleurs des arbres dans l'eau (c'est beau mais bizarre). Cette face comporte de très bonne rub : humour - flashback - crédits, etc... toutes aussi bonnes les unes que les autres. La end part fait penser à une fin de film - vraiment réussi !! - Pour conclure, je peux dire que ce fanz est au top (comme beaucoup d'autres d'ailleurs) et a rempli 2 points difficiles => pouvoir donner beaucoup des renseignements grâce au texte et en plus être au top côté technique. Ces 2 points réunis forment un génial fanzine disk.

18  
/  
20

## Le fanss 3

Un bon petit fanz papier fait presque entièrement sur PC est parvenu jusqu'à chez moi. J'ai vraiment aimé le côté présentation. Si vous avez de l'humour, demandez-le tout de suite, il est fait pour vous. Hélas, il ne parle pas que de CPC, il parle aussi de PC, mais ce n'est pas grave du tout. Les rubs sont les suivantes => l'éditorial, le sommaire, fun games (sur les jeux PC) manga et supergame 94, progs (une rub sur les fanzs) et le courrier des lecteurs. Quelques autres encore du genre "Guns'n'roses" "kastamob". les digits sont bien, les photos de jeux intéressantes. Bref, un bon fanz mais qui ne parle pas assez de CPC et de toutes ses nouveautés ; jeux démos utilitaires etc.. malgré tout, je l'adore . Commandez-le tout de suite, vite!!!!!!

14,5  
/  
20

## Le canard amoché

Eh, oui, il est encore là, mais plus pour le CPC. Il parle beaucoup de Music, d'atari, d'amiga (les tests). La rédaction du fanzine est très belle. C'est assez intéressant, mais comme le CPC en est totalement absent, là c'est chiant. Il y a de l'humour, de beaux graphs

14  
/  
20



## FANZINES - SUITE - ET - FIN

ALORS CETTE DERNIERE PAGE DE FANZINES A ETE REALISEE AVEC LE CPC ET C'EST LA SEULE DE CETTE RUB' CAR CETTE PAGE A ETE FAITE LARGEMENT APRES LES AUTRES, DONC ENTRE TEMPS MON IMPRIMANTE A BIEN VOULU FONCTIONNER. ALORS COMME J'AI PAS MAL DE FANZ' PAPIER ET PEU DE FANZ' DISC ALORS JE VAIS TESTER 3 FANZ' PAPIERS ET 1 SEUL FANZ DISQUETTE. SUR PAPIER IL VA Y AVOIR : ROAD RUNNER 3 ( et oui teste dans ce numero deux numeros, c'est pour dire que entre les deux parutions peu de temps c'est ecoule, donc un coup de chapeau pour le redac' chef : BIP BIP qui nous fais un boulot monstreux ! ) ; je vais aussi tester sur papier le tout petit fanz de l'AFC et enfin un fanz dont on entends pas assez parler pourtant il est genial, c'est GEGENE qui s'en occupe, c'est MEGA FANZ' NEWSPAPER 5, sur disc je vais vous tester le premier numero du fanz de NO RECESS, il sagit de GHOUL'S FANZ' 1. Bon comme je sais plus quoi dire je test et c'est tout !!!

### ROAD RUNNER 3

je suis carrement tombe sur le cul en voyant ce numero qui est deja au niveau des plus grands et que si il continue encore comme ca, ca risque de faire un enorme BOUM ! pour notre cher CPC je dis ca car ce fanz' est tres complet et je vous assure qu'on ne se lasse pas la moindre minutes. Bon alors je vais seulement vous citez les rub' presentes dans cet exelent numero 3. le sommaire, les tests, embrouille a la redac', basic, the big test, les milles et une nuits des animaux ( c'est un peu long ! ), interview ( de NICKY ONE et de moi ), hard 'n' runner, intox, game over tests fanzines ... ect, car en fait il n'y a pas moins de 27 rub' toute tres cool !! de plus il est bourre de beaux gfxs et ca, c'est important ! bon et bien en conclusion c'est un mega numero.

13.5 / 20

### MEGA FANZ' NEWSPAPER

Alors ca ce fanz' je ne le connais que depuis que GEGENE fais parti de l'AFC car avant je pense qu'il etait tres peu connu et c'est bien dommage car lui aussi est tres bon et fais aussi partie des meilleurs, mais comme je ne le connais que depuis trois mois environ je n'ai pas pu vous en faire profiter avant. Alors, qui a t'il dans ce numero 5 ? il comporte de nombreux graphs qui ont la plupart du temps un rapport avec les rubriques, justement en parlant des rub' il y a 10 rubs tres bonne : l'edito, les tests de fanz', freeware, les bonnes adresses sur cpc, les bidouilles, assembleur, electronique ( comment acclereler sont lecteur ) helpissime, motorcycles, metal fusion, un conseil, vous le procurer car je vous assure un grand plaisir !!!!!!!!!!!!!!!

15.99 / 20

### GHOUL'S FANZ' 1 15 / 20

c'est le numero un de ce fanz que je vais teste, ce numero n'est pourtant pas vieux mais le numero 2 est deja sortit, il est fais entierement avec GHOUL'S WRITER et est tres interessant du cote des news (et du reste aussi d'ailleurs) il comporte des rub' abituelles qu'on aime tous voir comme le BASIC, L'ASSEMBLEUR, FANZINES, NEWS ... ect et aussi quelque chose de tres bon, c'est qu'il a incorpore dans le fanz 3 demos : UTOPIA (sa demo), HARDWIRED, et la PLASMA les zics sont tres cool, meme si il n'est fais qu'avec G-W il reste quand meme un exelent numero.

### AFC MAGAZINE 1 15 / 20

voici donc le test du numero un qui est fais entierement par des membres de l'afc (TON POUCE, BIP-BIP)

Il est compose en grande parti d'infos et aussi de petits articles bien interessant, il y a un EDITO geant qui raconte "l'histoire" de l'afc, puis un article de BIP BIP sur le piratage informatique ( cccccoooooilll ! ), une page sur les news, les meetings, les services de l'afc et enfin une liste des membres de l'afc. de plus il y a quelques beaux graphs, donc c'est super petit mais tres costot !



# Interview - 1

Voilà maintenant une belle rubrique. C'est BABAR qui questionne et RAZOR qui répond, comme nous l'avions prévu. Il faut que je vous dise que RAZOR est un gars super sympa – il m'enregistre des tas de Démonos super cool . Tout ça grâce à lui, je le remercie beaucoup et .... passons à son interview.

<b>Babar</b>	<i>Depuis quand programmes-tu et sur quelle machine ?</i>
<b>Razor</b>	Je programme depuis maintenant 3 ans en BASIC et environ 1 an en ASSEMBLEUR. J'ai commencé sur mon CPC 6128. C'était mon premier CPC.
<b>Babar</b>	<i>Avec quels utilitaires fais-tu tes graphismes ?</i>
<b>Razor</b>	Avec OCP ART STUDIO. Comment ? je ne sais pas trop quoi répondre. Disons que ça vient tout seul, mais je ne suis pas un bon graphiste.
<b>Babar</b>	<i>Quelles sont à ton avis, les meilleures sociétés d'édition ? celles que tu préfères ?</i>
<b>Razor</b>	C'est TITUS et ELMSOFT tout simplement – NDBABAR – dont le fameux ZAP'T'BALL de Elmsoft puis Préhistorik II – Super Cauldron pour Titus. – Tous ces supers jeux ont été créés par le meilleur coder-Elmar Krieger –.
<b>Babar</b>	<i>Quels sont les jeux , utilitaires, démos, codeurs et graphistes que tu préfères ?</i>
<b>Razor</b>	<b>Jeux :</b> Xyphoes fantasy – zap't'ball – préhistorik II <b>Utilitaires :</b> Dams, Ocp Art Studio – Maxam – Crime – Multimark – Cheese Cruncher V1 0 – Dams converter. <b>Demos :</b> Madness – S&Koh – The Démo – Ultimate – Méga-demos <b>Codeurs :</b> Overflow – Prodatron Gazeur – Ast – Chany – Mage – Antoine <b>Graphistes :</b> Made – Rex – KDO – Brad et Syg.
<b>Babar</b>	<i>Que penses-tu du CPC ?</i>
<b>Razor</b>	Ah, le CPC ! quelle superbe machine. Elle existe depuis 11 – 12 ans et on n'arrête pas de faire des progrès. J'adore mon CPC et c'est d'ailleurs pour ça que je faisais MAD MAG.
<b>Babar</b>	<i>As-tu déjà été invité à des meetings ?</i>
<b>Razor</b>	A 2 meetings – le SWAB MEETING et le BUGS MEETING. L'ambiance est super cool – on s'amuse bien mais certains beaucoup moins.

Razor possède un CPC 6128 (type 1) une imprimante Citizen 120 D+ et une super Nes  
Merci RAZOR !!!! pour cet interview





BON, MAINTENANT PASSONS A L'INTERVIEW DE DEUX PERSONNES, CELLE DE BIP BIP DE ROAD RUNNER ET CELLE DE ZACK DE FUTUR'S. VOUS Y APPRENDREZ A CONNAITRE UN PEU MIEUX LE CARACTERE DE CHACUNE PERSONNE, MAIS EN FAIT LE BUT D'UNE INTERVIEW C'EST SURTOUT D'Y APPRENDRE CE QU'IL SE PASSE DANS LA VIE DES CPCISTES, ET SURTOUT LES PROJETS DE CHAQUE PERSONNE. IL FAUT BIEN VOIR SI LE CPC VA ENCORE VIVRE, NON ? ? ?

ALLEZ C'EST PARTI ON COMMENCE L'INTERVIEW AVEC ZACK, A TOI ! ! ! !

-SALUT ZACK, ALORS JE VAIS COMMENCER L'INTERVIEW EN TE DEMANDANT TON NOM, PRENOM, AGE, ....

alors, je m'appelle THOMAS BARDENAT, j'ai bientôt 18 ans. je programme sur CPC depuis noel 88 (bientôt 7 ans!) et avant, j'avais un cmodore 128. tu comprends que l'informatique et moi, c'est une grande histoire d'amour !

-ENTRONS TOUT DE SUITE DANS LE SUJET QUI INTERESSE TOUT LE MONDE : QUELS SONT LES JEUX, UTILITAIRES PREVUS SUR CPC, SUR CPC+ ?

-Pour les cpc old generations, 2 jeux sont prévus : AVENTURY et DE RETOUR DES TENEBRES. les deux sont en cours de programmation, DE RETOUR DES TENEBRES devrait sortir avant juin. les deux jeux devraient être adaptés au format cpc+, en utilisant les caractéristiques exceptionnelles de l'asic. pour les utilitaires, 3 sont développés: KIT 4096 et PAL 4096 sont déjà disponibles. MSD est en cours de paufinage, il comprendra (c'est une première), un animateur de sprites hard. tous ces utilitaires sont codés par OFFSET, j'avais oublié de le dire. Un dernier point me concernant : mon jeu BURGER PARTY, ne devrait pas me prendre trop de temps, et sera exclusivement sur cpc+, édité, comme le reste par FUTUR'S.

-J'ESPERE QUE FUTUR'S NE VA PAS LAISSER TOMBER LES ANCIENS CPC !!! CONTINUEZ-VOUS SUR CES MACHINES ?

-j'ai consulté OFFSET avant de te répondre. en réalité, il semble que la vie de la vieille génération soit vouée à se terminer plus tôt, car les nouveaux cpc sont plus compétitifs par rapport aux machines plus évoluées. ne serait-ce que par la palette de couleurs! ceci dit, grâce à l'enquête de QUASAR?, nous nous sommes rendus compte que 3 lecteurs sur 4 avaient un vieux cpc. donc pour le moment, nous allons tenter de satisfaire tous les cpcistes.

-POURRAIS TU NOUS DIRE QUELLES SONT LES PERSONNES QUI TRAVAILLENT SUR LES PRODUCTIONS DE FUTUR'S ?

-la liste est impressionnante, surtout pour des jeux qui ne seront jamais édités par une boîte. il y a 3 codeurs pour AVENTURY (OFFSET, ZIK et moi-même), 2 graphistes (RAINBIRD et JS), un compositeur de talent en la personne de ZIK. pour DRDT, seuls OFFSET et JS travaillent dessus. enfin, pour BURGER PARTY, je travaille seul pour l'instant, mais je n'en suis qu'à l'animation des sprites, alors.

-QUELS SONT LES TYPES DE CES JEUX ?

-ils sont assez variés ! AVENTURY devrait plaire à tout le monde (il y aura de tout, arcade, aventure, peut-être même shoot'em'up, et réflexion, bien sûr !). DRDT est un jeu de rôle, quant à BURGER PARTY, il fera le bonheur de 2 amateurs de shoot'em'up en même temps.

-EN 96, FUTUR'S PRODUIRA-T'IL ENCORE SUR CPC OLD ET NEWS GENERATIONS ?

-1996, c'est loin ça ! mais s'il reste encore suffisamment de cpcistes pour regarder notre travail, il n'y a pas de raison qu'on arrête, surtout pas QUASAR qui marche on ne peut mieux en ce moment ! (mais ça, c'est pas dans la question, je te le dis quand même !). on parle, entre autre, d'adapter FLASH BACK. quel avenir !!

-PARLONS DE TOI, DEPUIS QUAND PROGRAMMES TU EN LM ? ?

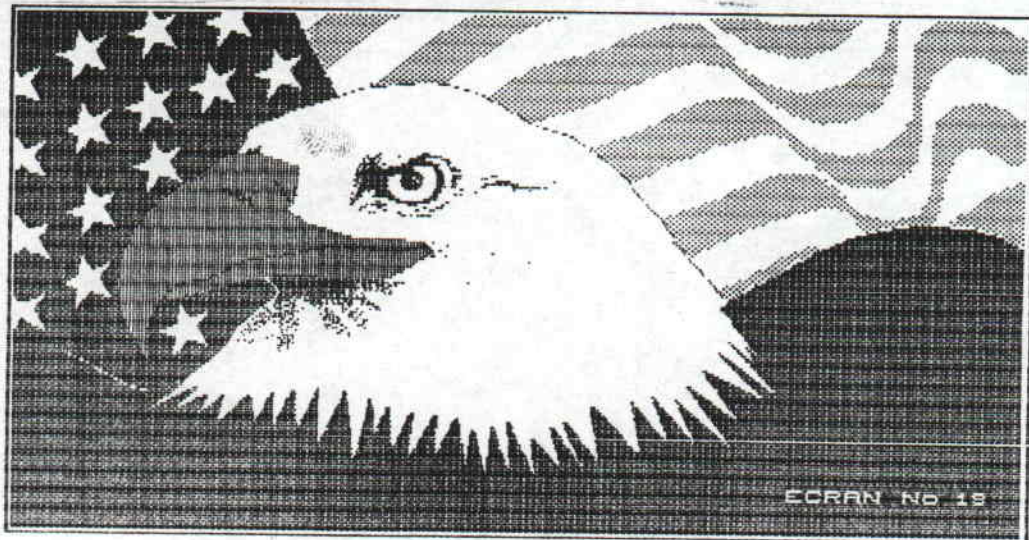
-je hachouille en lm depuis début 1990. je programme avec MAXAM. c'est depuis que je connais OFFSET que je progresse vraiment. c'est mon "maître spirituel", si tu vois ce que je veux dire ....

-COMMENT VA TU NOUS QUITTER ? ? ?

-si tu parle de quitter le cpc je n'en ai pas encore envie. je tiens à développer encore et encore jusqu'à épuisement de mes projets. BURGER PARTY ça faisait 5 ans que j'y pensais (j'étais en 3ème). et puis ça m'a repris y'a 2 mois. si j'en ai d'autres en réserve, c'est le cas, je reste. quand je partirai ce sera en même temps qu'OFFSET. c'est normal, non ?

BON ET BIEN MERCI A TOI ZACK ET BONNE CONTINUATION AVEC FUTUR'S.

MAINTENANT LAISSONS PLACE A L'INTERVIEW DU BOSS DE ROAD RUNNER, BIP BIP





## INTERVIEW --- SUITE --- INTERVIEW --- SUITE



ALLEZ CONTINUONS CETTE DERNIERE PAGE D'INTERVIEW AVEC BIP BIP QUI COMMENCE VRAIMENT A S'IMPATIENTER EN VOYANT LA LONGUEUR DES REPONCES DE ZACK, MAIS APRES TOUT IL A BIEN FAIS DE BEAUCOUP PARLER COMME CA ON EN SAIS PLUS SUR FUTUR'S ... ALLEZ ZI-VA

-DIS TON NOM, AGE, ADRESSE !!!

-quoi ! comment ca ? ne me dis pas que tu ne l'as connait pas mon adresse ! devines ... sinon j'ai 17 ans et 6 mois .

-WHAT CPC HAVE YOU GOT ? ( AND WHAT PRINTER ? )

-I've got a computer personal color 6128 and a printer CITIZEN 120D

-POUR TOI LE CPC EST-IL UNE BONNE MACHINE POUR LES JEUX, LES DEMOS, LES UTILITAIRES ?

-Heureusement (nd greg : qu'il y a FL...) que pour les jeux ca a evolue car je me souviens encore des tout premiers jeux : pas terribles . le CPC est une machine , je dirais dans l'ensemble convenable . evidemment faut pas comparer cette machine avec un PC .. Je trouve que l'on aurait jamais du arreter la production car pour debuter dans le monde de l'informatique rien de tel qu'un bon p'tit CPC . Quand on vois les enfants de 10 ans qui possedent une machine performante et qui ne savent meme pas s'en servir juste pour les jeux !!

chacun son opinion ....

-PENDANT COMBIEN DE TEMPS LES CPC VIURONT-ILS ? ?

-tant qu'il y aura des passionnes, le CPC vivra dans son petit monde a lui entoure de tous les cpcistes aussi longtemps qu'il le pourra .

-QUEL ETAIT TON EDITEUR PREFERE ?

-Mon editeur ? et bien je pencherais plus pour TITUS qui edite les jeux de elmssoft entre autre SUPER CAULDRON, PREHISTORIK 2 ...

-QUESTION CON , COMBIEN MESURE TU ?

-tu veux pas non plus savoir combien je pese ? ! ? ! je reponds quand meme a ta question : 1810 mm

-OU PENSES TU ALLER SI LE CPC ALLAIT DECLARE SA MORT ? CONTINUERAS-TU JUSQU'AU BOUT ROAD RUNNER ?

-tant qu'il n'y aura pas que moi sur la scene du cpc je continuerai et cela jusqu'a la mort ( euh,,,quoique ... ) . ou j'irais ? ben la tu me pose une colle !

-QUE PENSES TU DE BABA FANZ' ?

-La , tu veux que j'te complimente et bien votre fanz est cool et j'en resterai la . continuez a pondre des numeros autant que vous pouvez !!! ET BONNE CONTINUATION !!!

-TOP JEUX, DEMOS, UTILS, FANZ' DISC ET PAPIER ?

-jeux : SUPER CAULDRON, FIENDISH FREDDY'S, PREHISTORIK 2

-demos : j'en ai aucunes de preferee, elles sont toutes aussi bien les unes que les autres

-utils : OXFORD PAO, SEMWORD, INPRIM'IMAGE

-fanz' papier et disc : EUROSTRAD ( PAPIER ) , LE REGRETTE DISC FULL (D.7), QUASAR CPC (P), BONSOIR LA PLANETE (P), BABA FANZ' (P).

-AVEC KOA FAIS TU ROAD RUNNER ? COMBIEN ETES VOUS POUR LA REALISATION DE CE MEGA-FANZINE ?

-Avec OXFORD seulement et mon intelligence qui je sais et grandiose pour pouvoir imaginer des idees ... SLYDER, VET, ROM ET MOI-MEME!

-PENSES TU QUE DANS 50 ANS TU TE SOUVIENDRAS DES BEAU JOUR PASSES AVEC TON CPC ADORE ?

-Dans 50 ans j'aurai donc 68 ans, et bien je pense que cette passion que j'aurais eu restera a jamais incrustee dans ma cervelle d'elephant et je regarderai avec nostalgie les numeros de ROAD RUNNER que j'aurais minutieusement range dans mon grenier ...

"ahhh, le bon vieux temps !"

-PENSES TU ALLER UN JOUR SUR LE FORMAT DISC ? ?

-NON ! au debut c'etait mon but mais il fallait que je me rende a l'evidence : je suis nul en programmation ... j'y comprend que dalle comme je te l'ai dis precedemment ma cervelle d'elephant !

-QUE POSSEDE TU AVEC TON CPC ?

-une imprimante CITIZEN 120D et c'est tout, c'est le stricte minimum. j'aimerais me procurer un 2eme lecteur de D7 car le mien et un peu use . j'aimerais aussi avoir un scanner . Donc contacter moi a l'adresse de ROAD RUNNER.

-combien de temps pour faire ton super fanz' ?

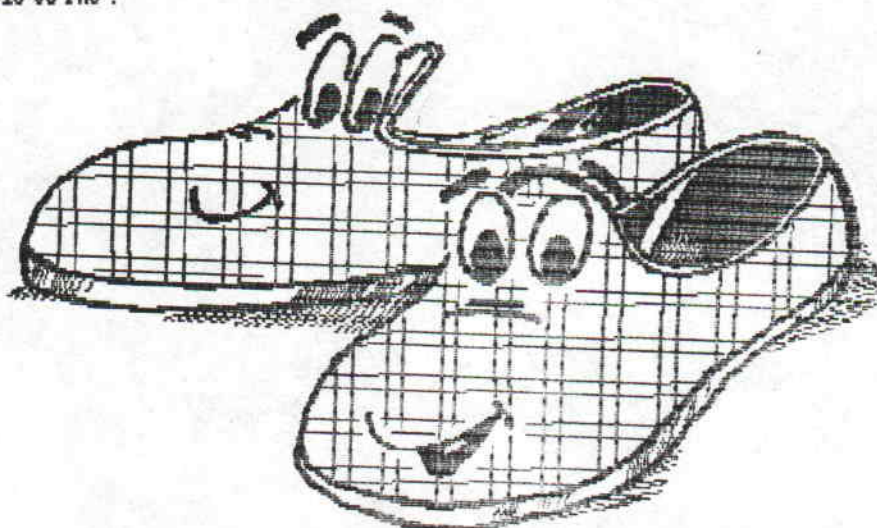
oh la la , beaucoup c'est pas assez ! non je blague . malgre mon boulot monstre au lycee j'essaie de faire un fanz' tous les 5 mois, sinon le deuxieme numero a mis plus de 10 mois ce qui est enorme , mais ...

-CPC FOR EVER TU Y CROIS OU PAS ?

-biensur ..

-DIS NOUS SALUT !

-salut !!



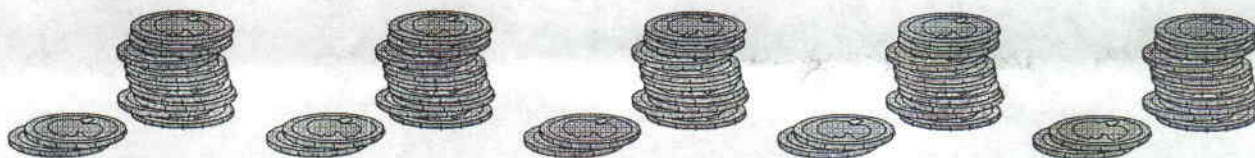


# S O L U C E

Ahhh.... une belle rubrique .....;; GREG, calme toi, les soluces arrivent enfin. Il est tellement impatient qu'il frappe toutes ses manettes et arrive parfois à les casser ! Il essaye même de détruire son JOYPAD, mais il n'y arrive pas ! tant mieux pour son porte-monnaie..  
Commençons notre rubrique par un jeu qui me semble assez connu.

## La solution d'Iron Lord

Avant toute chose, il faut avoir parcouru l'ensemble du territoire et discuter avec tous les personnages. De plus, après chaque nouvel événement, il faudra, lors de la rencontre avec un personnage, le questionner à nouveau. Lorsqu'on veut discuter avec un individu, il ne faut pas hésiter à épuiser toutes les ressources de l'option "discussion". A un certain moment, vous manquerez d'argent. Une seule solution fiable : les dés. Il faut donc acheter les dés pipés chez le marchand et jouer dans le tripot. A chaque fois que vous vous trouverez face au riche capitaine, et si vous misez une somme raisonnable, vous êtes presque sûr de gagner. Mais attention !! le hasard n'intervient pas dans le résultat des dés, c'est l'ordinateur qui tient le rôle le plus important. Pour réussir plus facilement les combats, il faut acheter le talisman du meunier. Il coûte 200 pièces d'or. La réussite de votre quête dépend de 3 événements majeurs :



### 1. Le tir à l'arc

Il faut offrir la coupe à l'herboriste. Discutez jusqu'à ce qu'il accepte de vous confier une armée et de vous fabriquer un contrepoison – Auparavant, allez chez les moines et donnez-leur le contrepoison. Parlez jusqu'à ce que le plus puissant moine vous offre son armée et vous promette de parler de vous au templier.

### 2. Le bras de fer

Dans la maison de jeu, battre les 9 adversaires, allez draguer la serveuse – et tout en discutant, attendez patiemment qu'elle vous donne son pendentif. Vous le passerez ensuite au mercenaire auquel vous demanderez de l'aide jusqu'à ce qu'il accepte d'en référer à son chef.





# S O L U C E – suite

## La solution d'Iron Lord

Voyons la suite de ce super jeu que nous possédons à la rédaction. Il tient sur 2 discs. Parlez au marchand de son problème (le vol d'un collier), demandez au mercenaire de vendre le collier ... et achetez-le. Redonnez alors le collier au marchand et demandez lui s'il n'a pas quelque chose qui pourrait satisfaire le chef des mercenaires, par exemple l'armure. Donnez là alors au mercenaire en discutant et parlementant jusqu'à ce qu'il vous permette le commandement des troupes mercenaires.

### 1ère partie – la mort des 5 assassins

Elle vous permet d'impressionner l'aubergiste. Demandez-lui le commandement des troupes de sa guilde et payez le meunier (seulement s'il vous a prévenu que l'aubergiste refusait le régler). Ensuite, allez voir le moine, lui conseiller de vendre son vin et demandez de vous confier la milice de la guilde.

Retournez voir le meunier et posez-lui la question s'il accepte de monter une armée paysanne qui sera bien entendu sous vos ordres. Une fois arrivé à ce stade du jeu il est possible d'obtenir plus d'aide en allant voir le templier et en lui demandant ses armées.

Reste le phase finale : le combat. Il faut donc déclarer la guerre (sauvegardez auparavant votre partie). Pour gagner facilement le combat, mettez 5 troupes à gauche et 4 à droite et en mettre 3 de front. Ne surtout pas déplacer les troupes et attendre d'avoir récupéré toute l'énergie vitale avant d'attaquer. Disposer les troupes de manière à pouvoir lancer plusieurs armées à l'offensive en même temps. Les pertes seront considérablement limitées et le pouvoir d'attaque va se trouver augmenté. La victoire finale est entre vos mains.....

### 2ème partie – le labyrinthe

Il y a 6 labyrinthes différents à parcourir. Pour passer d'un à l'autre, il suffit de trouver une flèche orientée vers le bas; Les flèches orientées vers le haut conduisent au labyrinthe précédent. Entre chaque, se trouve une petite séquence arcade où il faut détruire tous les êtres volants en évitant au maximum de se faire toucher par les gouttes acides.

La partie est finie lorsque le curseur de vie (qui décroît avec le temps) a rejoint celui des gouttes acides (jaune).

Mais, je ne vais quand même pas vous faire un plan, non ? Ce n'est pas permis de perdre à votre âge !



Stop, c'est fini – tournez la page ou je vais m'énervé.....



# THE TOP FANZ' --- THE TOP FANZ'



Et salut !!! voici donc le top fanz comme vous avez l'habitude de le voir dans BBF mais cette fois ci il sera beaucoup plus fiable et beaucoup plus complet que dans les precedents numeros . et oui il aura le top des lecteurs , et je peux vous assurer que les gouts sont pratiquement les meme chez un grand nombre de cpcistes , donc si jamais vous esitez entre les 2 ou 3 meilleurs sur cpc vous pouvez sans crainte vous fiez aux tops . bon et bien j'arrete de discuter et je laisse place aux tops ... c'est parti !!

## TOP TEN GREG

MAD MAG 2  
DEMONIAK 4  
DISC FULL 10  
DRACULA FANZ 4  
POT DE CALL 5  
CRACK'N ROM 9  
ADDAM'S FANZ 2  
CPC FOR EVER 2  
NEW ARCADE 6  
QUASAR CPC 3 et BOXON 2

## TOP TEN BABAR

DISC FULL 10  
DEMONIAK 4  
MAD MAG 2  
DRACULA FANZ 4  
NEW ARCADE 6  
CRACK'N ROM 9  
CPC FOR EVER 2  
POT DE CALL 5  
QUASAR CPC 3  
BOXON 2



## TOP TEN LECTEURS

DEMONIAK 4  
QUASAR CPC 3  
DRACULA FANZ 4  
MAD MAG 2  
POT DE CALL 5  
CPC FOR EVER 2  
DISC FULL 10  
NEW ARCADE 6  
CRACK'N ROM 9  
ADDAM'S FANZ 2

Et voilou pour le top fanz D7 , maintenant je vais passer aux tops papier . ca a vraiment ete genial car tout les fanz assez nouveau se sont vraiment ameliorees et ceux-ci viennent carrement talonner les plus grands en la matiere , c'est donc un top tres serre qui peu change a n'importe quel moment . allons-y !!!

## TOP TEN GREG

QUASAR CPC 7  
EUROSTRAD 5  
BABA FANZ' 4  
ROAD RUNNER 3  
CPC QUEST 2  
BONSOIR LA PLANETE 10  
INFO SYSTEM CPC 10  
LCD 6  
LE FANSS 4  
BOXON 1

## TOP TEN BABAR

QUASAR CPC 7  
BABA FANZ' 4  
EUROSTRAD 5  
LE CANARD DECHAINE 6  
CPC QUEST 2  
ROAD RUNNER 3  
INFO SYSTEM CPC 10  
BLP 10  
LE FANSS 4  
BOXON 1

## TOP TEN LECTEURS

QUASAR CPC 7  
EUROSTRAD 5  
BLP 10  
ROAD RUNNER 3  
LCD 6  
CPC QUEST 2  
I.S.CPC 10  
BABA FANZ 3  
BOXON 1  
LE FANSS 4



# console

BBBBRRRRRAAAAHHHHHHHHH !!! HHHHHEEEEEYYYYYY !!! Quoi ? encore cette rubrique console ? qui n'a rien à voir avec le superbe CPC ? Nous savons qu'il en faut pour tous les goûts et qu'il y a aussi des passionnés possesseurs de consoles 16 bits. Moi, Greg, je vais vous parler de MORTAL KOMBAT 2 et Babar d'EARTHWORM JIM. Allez, c'est parti !!!

L'HISTOIRE	Vous êtes des 12 combattants et vous devez battre le boss final pour être le meilleur de l'Out world. A vous donc de faire le nécessaire pour gagner (version MEGADRIVE).
GRAPHISME – 97%	De superbes digits de persos super bien réalisées – des tas de couleurs dans les digits vous donnent l'impression d'un univers réel. Les décors sont assez simples mais donnent vraiment une vue de décors de mort. Du très bon en général
SONS – 90%	Les voix sont elles–aussi digitalisées. J'adore personnellement la voix de Scorpion lorsqu'il effectue son super coup. Il y en a évidemment d'autres, par exemple un commentateur qui parle lors d'un hupercut,, etc... L'ambiance sonore est parfaite, j'adore !
ANIMATION – 98%	Comme les persos sont entièrement digitalisés, les gestes paraissent absolument réels et ce style change évidemment des animations par exemple de DRAGON BALL Z qui sont un peu saccadées. C'est une animation assez rapide, le scrolling également. Peut-être le point fort du jeu ??
JOUABILITE – 92%	Le jeu répond parfaitement. Les commandes sont très faciles à appliquer. Les super coups sont eux–aussi facilement réalisables si on compare à d'autres jeux de baston. Par contre, les fatalités sont très chiantes à exécuter, mais ce n'est rien !!!
INTERET – 96%	Ce n'est peut-être qu'un jeu de baston, mais pas n'importe lequel. Un jeu fait essentiellement de digits en tous genres, avec un énorme choix de personnages, on a vraiment du mal à s'arrêter de jouer. L'ensemble, sons, graphismes, fatalités donnent vraiment l'impression de frôler la mort.
TOTAL – 95%	Il vaut largement sa note. Si vous êtes un fan de MORTAL KOMBAT 1 et bien le numéro 2 vous apporte lui aussi de l'angoisse glacée. Je le conseille à tout possesseur de mégadrive. Bien sûr, l'avantage du CPC c'est tout d'abord de prix (moins cher et même parfois gratuit). Revenons à MK II, ce n'est pas dans mes habitudes de donner des cheats pour les jeux de consoles, mais là, comme je le trouve difficile et que c'est indispensable de voir la totalité des persos, voilà un truc super : GAUCHE, BAS, GAUCHE, DROITE, BAS, DROITE, GAUCHE, GAUCHE, DROITE,DROITE ce qui vous permet d'avoir un plus grand nombre d'options.

Voilà donc le 1er grand hit de fin 94 testé, passons au 2ème qui est indiqué dans la présentation (il y a bien sûr beaucoup d'autres nouveautés, mais ces 2 là doivent rester dans toutes les mémoires).



# Console-2

Je vais vous tester un des meilleurs jeux de plate-forme sur Mégadrive. Les notes porteront sur 2 versions : SUPER NINTENDO et SEGA MEGA-DRIVE. Je me sentais obligé de me procurer ce super jeu et je ne le regrette pas... Allons-y....

	<i><b>EARTHWORM JIM - S - N   M - D</b></i>
GRAPHISME - 98 - 99%	Super - génial - beau - hallucinant.... STOP Il existe encore pourtant beaucoup d'autres synonymes qui pourraient convenir. SUR S-N, les graphismes sont toutefois un peu plus foncé et possèdent un peu moins de couleur.
SONS - 96-97%	Les digits vocales sont réalisées avec de vrais animaux et de vrais personnages. Super. Les musiques sont très prenantes et très belles sur les deux versions. Ce n'est pas très logique, en principe, les sons sur S-N sont toujours mieux que sur M-D.
ANIMATION - 99-100%	Presque parfaite sur S-N - parfaite sur M-D. Comment se fait-il qu'en ce moment la S-N soit moins bonne que la M-D ? Mystère ! peut-être quelques faiblesses de programmation. On s'en était bien rendu compte sur Alladin, c'était déjà pareil... Enfin tant pis...
JOUABILITE - 92%	J'aurais bien aimé donné un pourcentage plus fort, mais dans le monde de l'eau, on a intérêt à bien le connaître pour arriver à la fin. C'est très difficile d'arriver à la fin du level avec le sous-marin car le temps imparti est trop court. On y arrive cependant avec beaucoup d'entraînement.
INTERET - 97-98%	Un fois qu'on est dessus, on y reste. Le génie de David Perry, créateur d'alladin, transforme tous les jeux de plate-forme en supers jeux.
GLOBAL - 96-97%	Super et méga original. Si vous possédez une de ces consoles, procurez-vous ce jeu impérativement. Personnellement, je préfère celui sur M-D. David Perry a dit que Earthworm jim 2 serait le dernier de leur création sur M-D. Dommage !!!

Ma description vous-a-t-elle plu ? J'espère que oui. Il est bien évident que si vous ne possédez pas de console, cette rubrique ne vous sert à rien.

SALUT et A ++++++



# top - jeux consoles!YO LET'S GO !!!

HELLO EVERYBODY.ET OUI !! C'EST BABAR QUI VOUS PARLE POUR CETTE FOLLE AVENTURE DANS LE DOMAINE DES CONSOLES;POUR CEUX QUI AURAIENT DES CONSOLES DE JEUX,J'AI ESSAYE DE METTRE UN MAXX DE CONSOLES.  
LA GX-4000 Y EST , CAR CAR C'EST UN PEU DE LA FAMILLE DE NOS CPCs , NON ? ?  
IL Y AURA POUR TOUS : DE "SES GARS A NI NTENDO" ;AH T'A RIS (TROUVER LE JEUX DE MOTS MERDIQUE ! ). "EST-CE ET NKA" (HE HE ENCORE UN JEU DE MOTS ! )IL Y AURA AUSSI DES PANNES A SONIC TA MERE (ND GREG : T'ES URAIMENT CHIANT AVEC TES JEUX DE MOTS ! )- SONNE Y (TU T'E S JAMAIS PRIS UN COUP DE TRONCHE ? ?) VOILA ET PUIS C'EST TOUT !!! SO LET'S GO

MEGADRIE:SEGA

la legende de thor

earthworm jim

virtua racing

NBA jam tournament-edition

sonic & knuckles

MEGADRIE 32X:SEGA

virtua racing de luxe

doom

metal head

super after burner

cyber - braul

GAME GEAR

ecco le dauphin 2

ristar

mortal kombat 2

dinamite heady

aladdin

SUPER NINTENDO:(de qui ?) JAGUAR:ATARI

donkey kong countries ray-man ;doom

secret of mana

earthworm jim

street racer

mortal kombat 2

GX-4000:(KESAKO ?)

navy seals - pang

SATURN:SEGA

victory goal

shinobi ex

sim city 2000

doom 2

daytona USA



NES:NINTENDO

kirby's adventure

zelda

dr mario

rescue rangers 2

duck tales 2

MEGA - CD:SEGA

earthworm jim

battle corps

jurassic park

jaguar xj. 220

mickey mania CD

MASTER SYSTEM

ecco le dauphin

mortal kombat II

le livre de la jungle

le roi lion

daffy duck

GAME BOY:NINTENDO

wario land

zelda

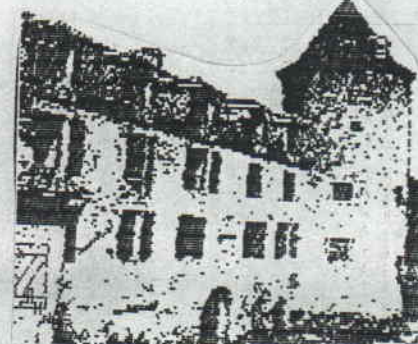
mario land 2

mortal kombat 2

aladdin

NEO-GEO AND NEO-GEO CD

samurai shodown 2 -art of fighting



3DO:PANASONIC

way of the warrior

alone in the dark

samurai shodown

fifa soccer

PSX:SONY

poli poli circus GP

ora 194

Aark the rad

poporo cruise history

Bon allez on vous  
laisse par manque  
de place !



# LEXIQUE

N'oublions surtout pas notre bonne rubrique "LEXIQUE". Nous allons vous apporter quelques précisions sur d'autres mots qui vont certainement vous aider à un moment ou à un autre. Pour les connaisseurs, cette rubrique peut paraître un peu ridicule... mais pour les amateurs, elle est plus que nécessaire. J'ai trouvé les définitions exactes dans une encyclopédie appelée "BASIC LUS".

**ASSEMBLEUR** – Programme qui traduit en langage machine, les instructions en langage d'assemblage, donc un langage très proche de la logique de la machine, mais qui utilise néanmoins des codes "mnémoniques". Il permet d'obtenir une version exécutable d'un programme.



**CALL** – Opération permettant de lancer un programme ou un sous-programme. C'est également, dans bon nombre de langage, un code reconnu dont le CALL du BASIC puis une activation d'une procédure ou d'un son. Programme d'un de ses points de lancement.



**BASE DE NUMERATION** – Unité de base d'un système de numération. Les plus utilisées sont la base décimale (base 10), binaire (base 2), octale (base 8) et enfin hexadécimale (base 16).



**ADRESSE** – Registre – position de mémoire ou dispositif générique. Une adresse se compose généralement de 8 bits pour les CPC/CPC+ mais elle peut en avoir 16 ou 32. Sa longueur indique "l'extension" de mémoire utilisable pour le système.



**CODE** – Représentation de données ou de programmes intelligible pour l'ordinateur (par ex. le code ASCII). De ces termes dérive "codage" qui désigne l'opération d'écriture d'un programme, c'est-à-dire la traduction des fonctions à exécuter sous forme binaire.



**CRT** – Cathode Ray Tube ⇒ d'où le français : tube à rayons cathodiques. Composant de l'écran permettant d'afficher les données de façon visible en exploitant les propriétés de certains luminophores excités par un faisceau d'électrons..



**SOFTWARE** – Traduction française de logiciel, programmes ou sons, et d'une façon générale tout ce qui n'est pas matériel.



Voilà, la rubrique touche à sa fin mais pas le fanzine. Je vais faire une pose et regarder la série des DREAM DEMOS de CHANY. La 4 est vraiment super.

BYE



Bon , bin je m'excuse déjà pour la rub' TECHNIQUE de BBF3 qui etai -t carrement catastrophique et qui etait impossible a se faire comprendre . pour ce numero je vous ai decoupe un article sur les scaners , ca fera deux pages . je l'ai trouve dans un petit journal d'electronique . j'espere que sa vous plaira alors je vous laisse admirez ! let's go !!

## LES SCANNERS

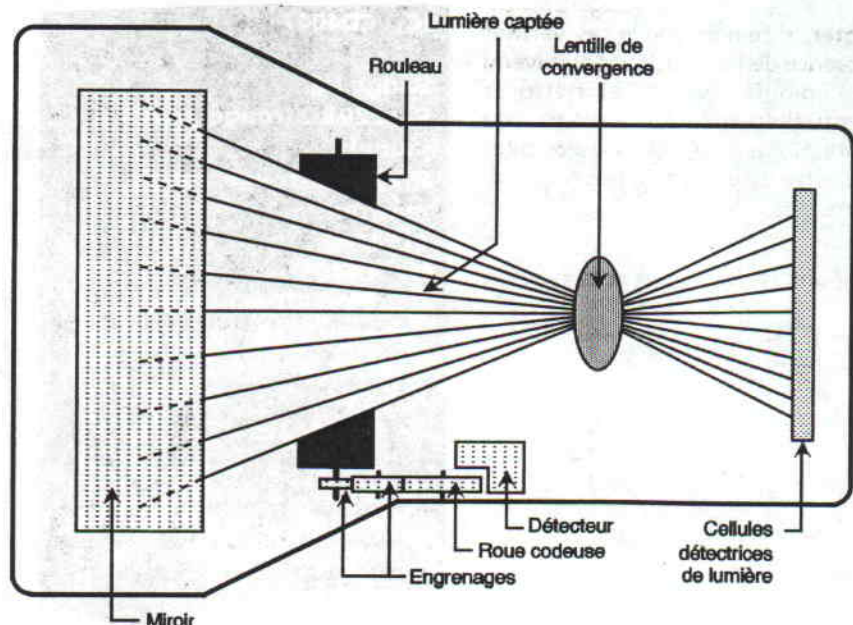
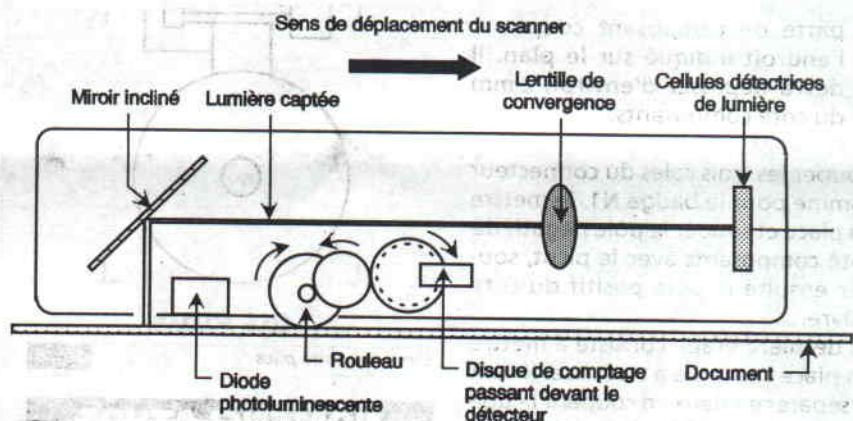
**L'**affichage de photos ou d'images sur l'écran d'un micro-ordinateur nécessite l'emploi d'un périphérique de numérisation : le scanner.

### ■ I - LA

#### NUMERISATION

Cette opération consiste à transformer une image en une série de valeurs numériques. Ces nombres, qui seront par la suite stockés sur un support (CD ROM, disquette ou disque dur), représentent donc des points, la définition d'une image s'exprimant en fonction du nombre de points par pouce (ppp). Le fait de transformer une image en une suite de 0 et de 1 offre un certain nombre d'avantages :

- elle se conserve sans que ses couleurs soient altérées ;
- les logiciels de retouche permettent d'en améliorer la qualité ou de la modifier en lui faisant subir des transformations impensables pour une photo sur papier ;
- il devient possible de l'inclure dans un texte directement à l'écran, en laissant de côté les ciseaux et la colle. Il subsiste cependant un inconvénient de taille : le coût que représente le matériel nécessaire pour la stocker, la travailler ou la visionner.





ALLEZ ON REPART AVEC LA SUITE DE CE DOSSIER SUR CE QUE CERTAIN CPCISTES UTILISENT QUE SONT LES SCANNERS ( d'ailleur si vous en avez un pour un petit prix je suis acheteur ! ).

## II - PRINCIPE DU SCANNER

Un scanner effectue sa numérisation ligne après ligne.

Une source lumineuse diffuse pour cela sa lumière au travers d'une mince fente rectangulaire vers le document dont les zones sombres absorbent la lumière alors qu'elle se réfléchit sur les zones claires.

Un miroir placé sous la zone éclairée va diriger le pinceau de lumière

résultante vers une optique de concentration. Des cellules réceptrices disposées en ligne convertissent la lumière reçue en tension pour chaque point de la ligne (sur un scanner à plat permettant de numériser des documents au format A4 - 21 x 29,7 cm -, on trouve environ 3 400 cellules).

L'étape suivante consiste alors à transformer les tensions de chaque point en valeurs numériques grâce à un convertisseur analogique-numérique.

Si le scanner fonctionne en noir et blanc, le convertisseur affecte la valeur 0 ou 1 sur un seul bit.

Si, en revanche, il fonctionne avec des niveaux de gris (16, 32, 64 ou 256), le codage s'effectue sur 8 bits. Afin d'augmenter la définition de l'image, certains scanners effectuent un second passage sur la même ligne en décalant la position de l'optique d'une demi-cellule réceptrice afin de récupérer les valeurs correspondant aux espaces qui séparent chacune d'elles.

Un autre procédé, appelé interpolation, consiste à calculer la moyenne des valeurs sur les points qui correspondent à l'espace situé entre chaque cellule.

Une fois la conversion de la ligne terminée, un moteur pas à pas ou l'opérateur déplace le scanner d'un pas

## III - LE SCANNER A MAIN

Il permet de numériser des documents sur un support quelconque: livre, revue, photo, papier dessin, etc.

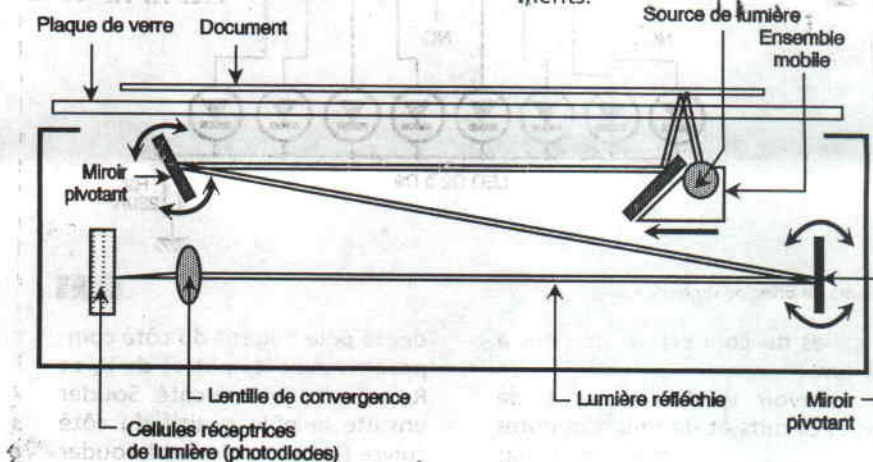
Sa fenêtre de numérisation qui est réduite doit posséder au moins une largeur de 10,5 cm afin de permettre la saisie d'un document d'une largeur de 21 cm (format A4) en deux parties qui seront par la suite rassemblées par le logiciel.

Le fait que ce type de scanner soit très rarement motorisé implique que son déplacement sera contrôlé

par la main de l'opérateur afin qu'il reste suffisamment lent et constant pour que chaque ligne soit saisie dans son intégralité.

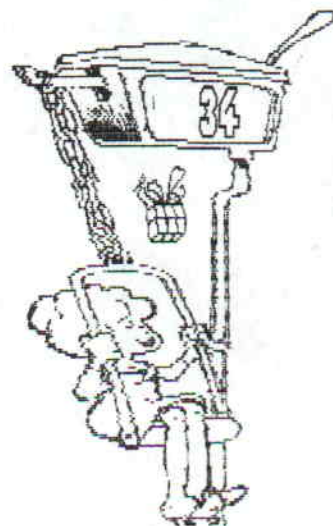
En guise de système de contrôle, ce type de scanner dispose d'une petite diode électroluminescente située sous la fenêtre qui clignote si le déplacement est trop rapide.

La lumière éclaire la fenêtre dès que le logiciel active la phase de numérisation. La capture ligne après ligne est contrôlée grâce à la rotation du disque de comptage qui est entraîné en rotation par la série d'engrenages solidaires d'un rouleau dont le revêtement en caoutchouc assure une adhérence parfaite, sans glissements.



Son optique est relativement simple puisqu'elle comporte un miroir incliné qui renvoie la lumière captée vers une lentille de convergence (fig. 1 et 2).

La lumière qui est focalisée sur les cellules détectrices de lumière est alors transformée en niveaux électriques qui seront à leur tour convertis en valeurs numériques.





# RENSEIGNEMENTS - RENSEIGNEMENTS

Je vais un peu changer " l'allure " de cette rub' en y mettant les adresses des fanz' testes , je vais aussi vous parler comme d'habitude de ce que vous pouvez avoir grace au fanzine BABA FANZ' ( demos , news , freeware , utils ... etc ) . Je vais aussi y mettre les petites annonces ( vous pouvez vous aussi en profite ! ) . allez vilou , j'y vais !!!!!

## NEW ARCADE/epsilon

KASTRIOTTIS christophe  
18 rue pierre curie  
78400 CONFLANS st HONORINE

## DRACULA FANZ' / dracula

FREMEAUX miguel  
1 rue de la viale  
11610 VENTENAC - CABARDES

## QUASAR C.P.C

RIMAURO GILLES et PHILIPPE  
8 , CHEMIN DES MAILLOTS  
89200 SAINT - GIRONS

## C.P.C QUEST

D'OLIVEIRA diego  
11 , de la croissette  
62121 ERVILLER

## BONSOIR LA PLANETE

RICHARD TREHET  
15 , RUE DE L'ARQUETTE  
14300 CAEN

## DEMONIAK

NEVO anthony  
le louya  
35290 CAEL

## LE FANSS

FOUCAUX MICHAEL  
41 , RUE DU CHAMPS PARADIS  
03100 MONTLUÇON

## ROAD RUNNER

HAMET stephane  
la carpenrie  
58250 LA HAYE DU PUIT

## A.F.C MAG

FOURNERIE thomas  
la hamelinere  
50450 HAMBYE

## LE CANARD AMOCHE

5 , rue vincent lunetta  
mediterrannee parc  
13700 MARIGNANE

## GHOUL'S FANZ'

STORA arnaud  
14 , allée des narcisses  
83320 CARQUEIRANNE

## MEGA - FANZ' NEWSPAPER

RABAUD jerome  
2 , allée des charvilles  
16170 St -- VRIEIX

BON VOILA POUR CE QUI EST DES ADRESSES DE FANZINES , TOUS CES FANZINES SONT DISPONIBLES A LA REDAC' MAIS AUSSI A L'AFC , (QUEL BONHEUR DE POUVOIR COMPTE SUR UNE ASSOCIATION EN CE MOMENT !!!)

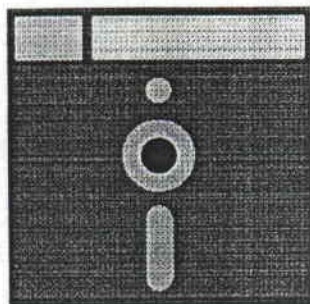
ALLEZ JE CHANGE DE SUJET POUR VOUS PARLER DE SE QUE VOUS POUVEZ AVOIR A LA REDAC' : VOUS POUVEZ DONC AVOIR TOUTES LES NEWS ( enfin presque ! ) : DEMOS DU FREDELIN , POWER SYSTEM , WOMEN & DRAGON ... ect VOUS POUVEZ AUSSI AVOIR TOUT LES FANZ' PAPIER OU DISC QUE VOUS VOULEZ ( POUR LES FANZINES PAPIERS N'OUBLIE PAS 6,70 F POUR LE RETOUR ! ) NOUS AVONS : BOXON 2 , GHOUL'S FANZ 1&2 , DISC FULL 10 , DRACULA FANZ' 2&3 , NEW ARCADE 6 , QUASAR , BLP , MFM , ROAD RUNNER ... ect ect POUR LES DEMOS NOUS N'AVONS EN GENERAL QUE SI QUI EST APRES 1993 CAR ON NE GARDE QUE SE QUI EST ASSEZ NOUVEAU ( par mang - ue de disc ! ) , DU COTE DES JEUX NOUS AVONS LES MEILLEURS ET LES NOUVEAUX (PREHISTORIC 2 , SUPER CAULDRON , ZAP'T BALL , IRON LORD , PUSH , MOLECULE , SPOTS 34 , LA PREVIEW DE MEGACALSIER ET QUELQUES AUTRES ! ) . SI JAMAIS IL RESTE ENCORE PARMI CEUX QUI NOUS LISENT DES POSSESSORS DE LECTEURS CASSETTES , PAS DE PANIQUE NOUS AVONS PLEIN D'EXELENTE JEUX ET QUELQUES BON UTILITAIRES !!

ALLEZ LET'S GO POUR LES PA .

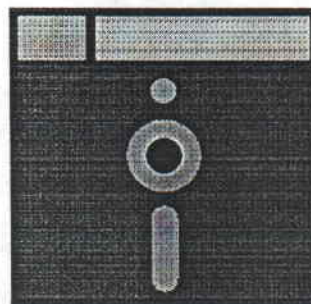
- NICKY ONE RECHERCHE UN SCANNER NOIR ET BLANC POUR PC : CONTRACTER : ADER NICKY , PLACE DU DONJON , 32320 BASSOUES ,

- LA REDAC' RECHERCHE TOUTES LES NEWS POSSIBLES ( FANZ' , DEMOS ... ) POUR POUVOIR EN FAIRE UN TEST OU POUR REMPLIR LA RUB' NEWS





## L'histoire



Salut, on s'est éclaté pour ce numéro..... allez, au revoir..... Non, je déconne, je vais quand même vous parler un peu du "bordel" qu'on a fait (mais oui Babar, t'auras la parole, alors arrête de postillonner sur mes cheveux tout beaux, tout courts) Bon, je reprends, c'est un numéro, comme vous avez pu le constater qui comporte beaucoup de news et preview, eh bien, il faut les trouver. Mais c'est plus facile que l'année dernière – Pourquoi ? demandez aux démos-makers, il vous le diront – Malgré tout, il faut écrire dans toute la France (ND BABAR, je dirais plutôt toute l'Europe – GREG : c'est pas vrai – BABAR : fais gaffe ou je te passe par la fenêtre – GREG : c'est pas parce que tu as 4 ans de plus que moi que tu me fais peur, de toute façon, je suis armé, alors qu'est ce que t'as encore à dire, Babar ? BABAR : je vais aller acheter un Bazooka et après, gare à ta g..... – GREG : bon d'accord, puisque tu le prends comme ça, j'arrête, mais j'en ai marre, arrête de me couper constamment la parole ou c'est un coup de boule IN YOUR FACE, OK BROTHER !!??).

Je suis vraiment désolé de ce petit malentendu (BARAR : pas moi hargg – GREG : c'est à vous que je parle, parce que je ne peux plus parler à Babar, il est KO, la prochaine fois, je me retiendrai – BABAR : Euuhhhmmmmmm !!.....????). Bon, où j'en étais moi ? Ah oui, alors pour les démos par exemple, j'ai essayé de choisir les meilleures de l'année. Le BASIC est fait par ATC (lui au moins, il ne me fait pas ch... comme BABAR) L'assembleur est fait par CHANY et la rub littérature par GREES (le NPS ne cherche pas la merde non plus!! comme BABARRRREEUHHHHHHHAHHHHH ! Salut, me voilà, c'est moi BABAR, le meilleur, avec une bosse sur la tête (sacré GREG). Voilà, maintenant, il est par terre, je l'ai tabassé et il saigne du pif, j'espère qu'il ne se réveillera pas de si tôt... (GREG, je parle tout doucement pour ne pas qu'il m'entende, car en fait je n'ai absolument pas senti son coup, pas de force Babar, et le soi-disant sang, ..... c'est du ketchup..... Je termine le texte en chuchotant pendant que Babar croit qu'il vous parle alors que c'est toujours moi qui ai la parole.....) Ho hisse, ouaaohh, désolé, Babar, mais j'ai préféré te jeter par la fenêtre pour qu'enfin, je puisse terminer ma rubrique.

J'ai adoré la rédaction de ce numéro, parce que j'ai eu beaucoup plus de courrier qu'auparavant et également beaucoup plus d'appels téléphoniques. Les passionnés (Peistes m'ont donné de très très très bons conseils (même pour les numéros suivants, on peut toujours améliorer).

Voilà, j'ai quand même envie de vous dire au revoir à ma façon ... mais....mais, j'aperçois Babar, enfin je crois que c'est lui avec d'énormes marques, on dirait même qu'il a un masque d'épouvante. Arrête Babar, non.... pas ça....NON. Ha Ha Ha Ha c'est moi BABAR EINSTEIN qui vais vous dire le mot de la fin (tant pis pour toi, Greg, mais dans une demi-heure, tu vas te faire enterrer vivant).

Bon, allez, Salut et à la page suivante

TOURNEZ et LISEZ



Ahhh, voila une rub' qui me plait bien, je vais vous parler un peu de tout se qui s'est passer en 1995 sur CPCs et je vous assure que malgre ce que la plupart des cpcistes disent ( non pas tous ! ) le cpc est bel et bien dans un bon elan qui ne va certainement pas se terminer de si tot ! il reprend vie car certain ex-cpcistes reviennent ( XOR et BEAST ) et les jeux et demos sortent comme des petit pains, et en plus il y a eu le freedelire meeting mais il va y avoir quatres autres meetings !

alors je vais deja commencer par corriger les erreurs que j'avais commisen dans le numero 3 de BBF: la TEN YEARS OF CPC M-D a ete faite par le groupe SCORPION (SONIC 3 et le boss) et c'est pas trop mal ! l'autre erreur c'est pour le soit disant STRIKE COMMANDER, il n'existera jamais sur cpc, c'etait un poisson d'avril de l'equipe du mag' JOYSTIC ( bande de cons !! ), bon allez pour se consoller, FUTUR'S va donc creer un mega jeu d'aventure intitule AVENTURY, un jeu qui va faire exploser le cpc par sa qualite, il y aura des animations arcades et vous aurez le droit comme sur les grands jeux PC de choisir 4 joueurs parmis 16 combattants, le cpc va t'il dépasser le pc ? ? ? toujours chez FUTUR'S on nous anoncent aussi un autre jeu qui s'appelle BURGER PARTY, ce sera un shoot 'em up ultra fluide, vous serez a la commande d'une bouteille de KETSCHUP et vous devrez eliminer tout les ennemis a coup de sauve tomate, c'est quand meme un peu dommage qu'il ne soit prevu que pour les cpc plus, par contre le jeu bete et maffant ne sortira pas car comme zack m'a dis il a programme comme un cochon car lorsqu'on lance un niveau on tombe sur un enorme message "MERDE". Mais ce n'est pas vraiment de sa faute KOZ' l'arret de son graphiste, bon normalement les jeux sortiront entre juillet et decembre 1995, normalement il y aura des suite en SHAREWARE pour que l'aventure soit plus longue donc pour cela envoyez vos sousous a la redac' de QUASAR CPC.

Encore dans le monde des jeux il y a en angleterre une boite: RADICAL SOFTWARE qui vend des jeux de tres bonne qualite comme: MEGABLASTER, LETHAL MOVES, FLUFF SMART + (UN PEU UN OCP POUR CPC +) STAR DRIVER, ROUTEPLANNER (PLANS DE ROUTES), WHO SAID THAT, MASTER OF SPACE, BALL BEARING, UNDERSEE ADVENTURE; donc voilou pour RADICAL SOFTWARE, RAINBOW SOFTWARE atant vos courriers car je ne peux que vous conseiller de leur acheter leur utilitaire: CPC TOOLS DELUXE RAMLAID code un freeware; ORPHEE code une demo; MORTAL et ARKOS ont en prevision deux demos la POWER SYSTEM MEGADEMO est sortie et je peux vous assurez que c'est la meilleur ( voir le test ); ONCE YEARS OF CPC MEGADEMO devrait tres prochainement voir le jour ainsi qu'une megademo de TOM & JERRY, EPSILON devrait sortir une nouvelle megademo du nom de DARK AGE MEGADEMO il y aura de la 3D mappee ( ca s'annonce etre un top ), ELIOT a fini son jeux PUSH c'est un jeu de reflexion tres interessant on y joue a 2, ELIOT va faire un faire un fanz' disc qui s'annonce bien ( merci pour tout ce que tu fais pour le cpc ! ), ATC doit egalement faire un fanz' disc avec GHOUL'S WRITER mais il y a aussi NO RECESS qui a realise un bon fanz' disc il sagit de GHOUL'S FANZ' ( comme son nom l'indique il est aussi realise avec GHOUL'S WRITER ) il en est a son numero deux et c'est de l'exelent boulot surtout que G-W fait vraiment un tres bon travaille ( c'est pratique ), c'est tellement pratique que BABA FANZ va lui aussi passer sur disc et va aussi etre realise avec GHOUL'S WRITER, de plus si quelqu'un de serieux veut faire une rub' pour toujours avec G-W et bien il sera le bienvenu, AST code un jeu de karate: ARKANOID SPACE INVADERS.

KARATIAN est un jeu de karate comme son nom ne l'indique pas, je ne sais pas si il est sorti mais ca va certainement venir ! LOGISTIC est un bon petit jeu mais qui prend bien la tete ( je sais c'est pas une news ! ), seb de l'afc fais maintenant parti de MORTAL ( avec notre DRACOGNETTE adore ! ) et reste bien entendu toujours le BOSS de l'afc, en FANZINES sont sortis: DRACULA FANZ 4, GHOUL'S FANZ 1&2, BABA FANZ' 4 ( AHH BON ! ), LE FANZ DE L'AFc, L'AFc BULLETIN 2&3, ROAD RUNNER 3, LE FANSS 4, TRIBAL MAG 3, M&C 20, CPC QUEST 2, BOXON 2, La JUBILLEE JOY DEMO devrait sortir ou est sortie, RUNDSCHLAG un des meilleur fanz' cpc ( mi anglais mi allemand, dommage mais l'allemand et moi ca fais 2 ! ) est sorti il est tres gros et le SWAPPER est NO RECESS, THE LAMERS INTERNATIONAL 4 est sortit, ALIEN prepare un fanz disc et une demo pour cpc plus, WOMEN & DRAGON est sortie, c'est une bonne demo mais les zics sont a degueulees, dommage car les sprites et les gfixs sont supers, la SOUNDTRACKER DEMO 2 d'epsilon et sortie et comporte plein de zics tres interressantes, E/J a sortit ATOUTFANZ 1 & 2 ( compil' de gfix' pour les fanz' paper ) et il a aussi fais un SHAREWARE intitule LES DOCS ou il y a des utilitaires et des notices en tas.

voila pour cette page mais accrochez vous bien car c'est pas du tout fini au contraire, je n'ai pas encore parler des meetings et des autres news ...

# BABA FANZ



bin ca alors qu'est ce qu'il peut y avoir de news ces temps ci , alors je continue cette page en vous balancant le reste des actus puis je vous parle un peu des meeting , let's go ...

ACID MUSIK BOX 2 D'ELIOT devrait sortir tres prochainement , le code sera de RAZOR et il y aura cinq de mes zics SOUNDTRACKER ainsi qu'une END PART de NO RECESS qui est tres interessante ( raster , ondulations etc ... )

normalement en parlant de NO RECESS il devrait coder une demo qui s'appellera SOUND DEMO qui comportera une zic DIGITRACKER et d'autres effets tous aussi bon les uns que les autres .

il y a aussi un exelent jeu qui est sortit , c'est SPOTS 94 il est genial et vous demande quelque fois de vous creuser les neurones . DUNK a code un jeu qui a ete terminer en 1994 , c'est MOLECULE un exelent jeu de reflexion qui comporte d'exelents gfxs et il y a aussi un CHEAT MODE mais je vous le direz que dans le prochain numero .

alors moi je raconte tout ce que font les autres mais il ne faut pas croire que je reste inactif , je suis en train de faire des graphs en mode 0 pour faire un SLIDE SHOW qui s'appellera BOOGER SLIDE il sera code par mon amis ATC et si je me demmerde bien il devrait plaire a tous ( enfin j'espere ! ) . je fais aussi des zics SOUNDTRACKER et DIGITRACKER et c'est de mieux en mieux . je pense meme creer un nouveau groupe de demomaker mais ce n'est pas encore certain .

AST a fini sa ONLY FOR YOUR EYES 2 et comme vous pouvez le voir dans le test , c'est une exelente megademo qui va s'agrandir dans une nouvelle version .

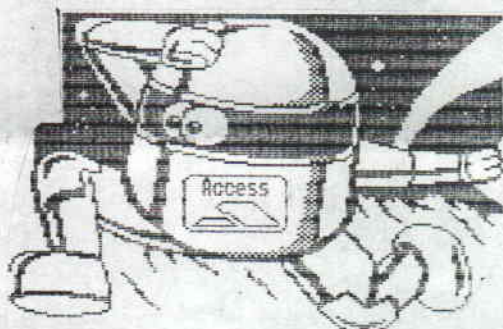
DRACULA a sortit un freeware qui comporte des anciennes zics la plupart du temps tres bonne , il y a avec une toute petite demo de SEB' de l'AFC qui nous raconte son arrivee a MORTEL .

MEGABLASTER est sur 2 disc et est sans doute le meilleur jeu CPC de nos jours .

bon maintenant je peux vous dire qu'il va y avoir un bon paquet de demos car le FREEDELIRE meet est juste fini et les demos sont arrivees a grands nombres ( ex: freedelire demo ) .

maintenant parlons donc un peu des meetings en previsions pour l'annee mille neuf cent quatre vingt quatorze :

- Le BUGS MEETING 3 Le 5 et 6 aout
- Le BORDELIK MEETING 4
- Le ZE MEETING Le 14,15,16 juillet
- L'A.F.C MEETING
- Le BABA FANZ' MEETING 1 Le 12 , 13 aout



pour le baba fanz meeting qui se deroulera donc le 12 et 13 aout 1995 dans les vosges il y aura un peu de pc , quelques amigas mais surtout des cpc . il y aura tres certainement des demos et des fanzs qui auront lieu lors de ce meeting .

pour y venir , vous pourrez y aller en train ou en voiture , de toute facon si vous venez par la gare mes parents vous attendrons le probleme c'est que le meeting se deroule dans un petit village de 500 habitants et c'est donc tres dur de trouver des coin ou il y a plus de vaches que d'habitants .

bon et bien de toutes facons si vous voulez plus d'information vouillez contacter la redac' et apres on vous enverra les invitations ... ou bien on ferra tout passer par l'AFC.

allez voila pour cette ruh' , je vous signale quand meme que j'ai oublier de dire qu'il y avait de sortit : GRUNT SLIDE SHOW et aussi la preview de FLEA DEMO ( HONTE A MOI ! )

ALLEZ A + + + +





- Hello, everybody !!! Comment allez-vous ? Nous deux, Babar et Greg, allons bien et nous nous réjouissons de toutes les nouveautés apparues sur nos chers CPC. De nombreuses démos sont prévues pour les mois à venir.

Nous avons partagé cette rubrique entre nous deux. Il faut bien se partager le travail. Je vous le répète encore, il faut que vous veniez nombreux à notre meeting qui aura lieu les 12 et 13 août dans les VOSGES, notre département.

Maintenant, passons aux tests de démos... Let's go !!!

## MAD RASTER

Cette démo est vraiment hi-tech. Ce qui me fascine, ce sont les 2 têtes digitalisées d'une femme qui bouge, du grand art ! Mais aussi, en haut de l'écran, quand vous appuyez sur F1, 4 rasters sublimes apparaissent au milieu de l'écran. Ils sont superbement réalisés. N'oublions la musique qui accompagne l'ensemble. En tout cas, chez BBF nous adorons cette démo. Si elle vous intéresse, nous nous ferons un plaisir de vous la communiquer.

NOTE : 89 %

## MADNESS DEMO

C'est la dernière production de GOZEUR du super groupe CONTRAST qui est malheureusement parti sur AMIGA, enfin tant pis ! Tout de même elle est bien cette démo, même si on a l'impression de connaître cet effet de plasma. Un effet de damier très profond est également bien réalisé. Les fontes sont belles, rien à redire. On a plusieurs choix. Moi, je n'aime pas trop la musique de Saboteur 2. Enfin, chacun ses goûts. C'est une excellente démo, dommage que ce soit la dernière du groupe... sur CPC.

NOTE : 87 %

## MEGA PARTY - MEGA DEMO

Je vais être bref et rapide. Sur 13 démos au total, 3 seulement sont correctes. L'intro de cette démo est superbe. La 1ère fois que je l'ai vue, je pensais que la suite serait tout aussi superbe, mais non, je me trompais lourdement. Le menu et la musique sont corrects, mais ensuite c'est complètement nul. Il y a seulement une partie de Face Hugger qui ressemble à une démo ! Quant au reste, comme je vous l'ai déjà dit, il est NUL. C'est une méga démo qui ne mérite pas son nom (mini lui conviendrait mieux). Dommage !

MEGA DEMO ENTIERE : 35 % - Les 3 démos citées : 90 %



## DEMOS TEST — DEMOS TEST — DEMOS TEST

Voici une page de test de la POWER SYSTEM MEGADEMO qui est certainement la meilleur de l'année ( m'enfin on sais jamais ) et qui a fait tomber sur le cul plus d'un pciste ( j'ai meme maintenant un platre au cul car je suis tombe de trop haut !! ), il va aussi avoir le test d'une tres bonne megademo qui est la ONLY FOR YOUR EYES 2 de AST, on peut dire qu'on a ete gate par ces betes de programmation.

### POWER SYSTEM MEGADEMO 1995 : 19,5 / 20

Après quelques lignes d'explication sur la PSMD d'epsilon, j'appuie sur espace et voici l'intro composee d'un scrolling vertical et d'une zics digitracker, l'intro est en overscan vertical. Je presse sur espace puis j'arrive dans les deux parties de CHANY qui s'est tres bien d'ebrouille ( graph en overscan, zic de prehistorik deux, et des effets tres tres cool dans sa deuxieme partie ). bon je vais maintenant vous parler des autres parties dans le desordre. il y a une part d' EPSILON avec des rasters verticaux qui tournent aussi autour d'un axe cylindrique, le fun est assure. il a aussi realise une autre partie avec une rupture lignes mais l'effet et pourtant moins impressionnant que le premier pourtant c'est tres dur a faire ! il y a aussi une part de RAZOR qui c'est lui aussi mis dans l'ambiance de la PSMD 95 en nous offrant une part composee de raster a volonte plus aussi un damier, c'est tres bon ! NO RECESS a lui aussi realise une petite partie ( sa premiere ) qui n'est pas oy mal malgre ce qu'il dit lui meme dessus. il y a un gfx d'amiga, un damier et des fontes ( dommage que ce ne soit pas un scrolling ). il y a aussi une part d'AST qui est bien aussi car il y a qui viens vers vous et des font qui tournent et le titre KRONOLOGIE. il y a aussi la DRACULA'S NIGHT qui a ete realisee par EPSILON et DRACULA avec tenez vous bien un scrolling vertical compose des noms groupe et des mecs qui ont realisees cette partie. ( POWER SYSTEM et MORTEL ) et surtout lisez bien le texte, il est fedant, toujours sur la premiere face il y a la plus fantastique part de cette megademo, c'est celle d' ANTOINE PITROU et c'est vraiment tres reussi, elle est composee d'un effet tres cool avec des sinus, une fois qu'une couleur passe sur un autre couleur ca change de couleur ( vous avez pige ! ) et tout sa avec des courbes sinusoidales. ca arrache vraiment, on se demenderais presque si on a un AMIGA. il y a aussi une part d'ARKOS donc le travaille ne peut etre que tres bon. c'est un ensemble de 11 sortes de raster qui sont tous tres innovant ( raster ST, AMIGA ect... ) il n'y en a pour tous les gouts et ca c'est vraiment tres important pour une bonne demo. je vais maintenant vous parler de la derniere partie d'OFFSET qui est elle aussi une des meilleur de cette M-D elle comporte un scrolling tres interessant qui "zoom" et le plus beau de cette demo c'est la grande quantite de FLASH et de PERS ( et oui des news effets ! ) mais il ne faut surtout pas oublier une part qui est fedant et aussi assez impressionnante c'est celle de MORTEL avec un 3D scroll, une digitalisation d'un gorille non pas gregory ! ) ( haememehamehmaem ! ) (nd-babar:hazihum hummzihazihum ) ( SORRY, UN DELIRE ! frinutyghoitu pec namelle tou de, fermuge ! ) ( erasmouth tou de pirlonfeu ) ( allez on arrête la moquequette ( humopeu ! ) ). bon tout ce texte pour vous dire que cette demo est geniale et qu'il faut a tous prix la posseder.

### ONLY FOR YOUR EYES 2: 17 / 20

Alors cette megademo de AST est bien entendu moins bien que la PSMD mais on quand meme remarque qu'elle etait tres tres belle. l'intro est codee par AST et est composee d'un enorme logo ast qui monte et descend. il y a un ecran lors du chargement ! le menu comporte un beau gfx ( d'UGO par EPSILON ), choix se fait a l'aide du pave numerique. NO MORE la premiere partie est pas mal, on a le choix des equaliseurs, il y a une fonte AST SYSTEM, il y a aussi un texte en haut et en bas de l'ecran. le turn disc est tres beau grace au meme effet que dans l'intro ( il y a plus de petites d7 qui tourne. la BUGS PART est moyenne mais c'est pas trop mal quand meme ! avec beau graph au dessus et un bon code de petko. ILLUSION une autre part d'AST qui est vraiment geniale, il y a plusieurs sortes de raster verticaux ( split raster et raster normal ) y a aussi un bon gfx d'ILLUSION. il y a une part de CHANY la SYRENE PART qui est tres belle car il y a des raster horizontaux, des equaliseurs, et un superbe graph d'une SYRENE. Enfin il y a la derniere part, la NO END codee par AST ( il y a des animations de tete de ) il y a des rasters et un texte qui monte ( tres classe ! ) en gros c'est une bonne megademo et on attend deja une ONLY 3.

BON ALLEZ JE VOUS LAISSE APPRECIER LA DERNIERE PAGE DE DEMOS !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!





# DEMOS DERNIERE — DEMOS SUITE — DEMOS

VOICI DONC LA DERNIERE PAGE DE -DEMOS- , ON VA VOUS TESTER DE SIMPLES DEMOS ET NON PAS DES MEGADEMOS. BON ON VA VOUS PETER UNE ENORME LISTE DE GREETINGS : DONC GREET TO : -NICKY ONE ; SPHYNX; DRACULA; ELIOT; RAMLAID; KANEDA; PEPITO; BARTHY; CRA CKY; SYBERG; ATC; AST; RAZOR; GREES; CHANY; SEB; BIP-BIP; OFFSET; ZIK; ZACK; FRANCK; NO-RECESS; MADE; LE REDACTEUR; ORPHEE SONIC'3; DUNK; TOM & JERRY; EPSILON; GEGENE; MICK'RO; TOM POUCE AINSI QUE TOUS CEUX QUE J'AI OUBLIE !!!  
-ON VA VOUS TESTER LA WOMEN & DRAGON , PREMIERE MEGADEMOS , MORTAL DEMOS ET ENFIN LE SLIDE SHOW ODYSSEY.

## WOMEN & DRAGON DEMO : 15/20

Après un écran de presentation assez classe en OVERSCAN ,on trouve un menu qui se fait à l'aide d'un rectangle qui se deplace avec les fleches du pave numerique. On ne va pas detailler toutes les parts, mais on va vous parler de ce qui nous a le plus impressionne deja le plus surprenant c'est la taille des SPRITES, il y a quelque fois des sprites qui font plus de la moitie de l'ecran comme par exemple un guerrier qui vient en avançant vers l'interieur de l'ecran en frimant avec son glaive ou encore l'endroit ou il y a une gonzesse à gros nichon qui essaye de se liberer. Il y a aussi un effet assez interessant c'est un effet de 3-D, avec des tetes de morts qui tournent, c'est vraiment surprenant. On a ete surpris par un effet de zoom que l'on aimerait bien voir dans d'autres demos. Par contre on aurait bien aime entendre un zics beaucoup plus cool, car je vous assure qu'au niveau sonore ca ne vaut rien ....

## PREMIERE MEGADEMO : 16/20



C'est bon je sais que c'est une megademo et non pas une demo comme on vous la divulgue au depart. Elle est composee de 6 parties plus des cheats part (shit part). On ne va pas vous detailler toutes les parties, on va tout simplement parler de la megademo en general. Deja on peut remarquer que CATLOC (le createur) si connait vraiment au niveau des rasters il y a des scrolls ,de beaux graphs ,et des zics qui sont parfois assez chiantes (celle de 1943 par exemple qui est completement demodee.)  
On peut conclure que c'est une bonne megademo qui est tout de meme trop repetitive, donc on s'en lasse assez rapidement. Elle est quand meme a posseder ...

## MORTAL DEMO : 15/20

C'est STW qui en est le createur et qui nous fait profiter d'une assez bonne demo. On va vous en parler rapidement car elle ne comporte qu'une seule part.  
On y trouve de tres beaux graphs (pas mal les repiquages !!!!), car il y a des graphs repiques de CPC FOR EVER 2 et aussi du jeu DRAGON NINJA. Les musiques sont tres moyennes pourtant malgre tout le resultat est tres interessant. C'est donc une bonne demo.  
Ah oui c'est vrai il y a aussi de tres beaux vumetres ....

## ODYSSEY SLIDE SHOW : 18/20

Je me doute que vous connaissez deja des SLIDE SHOW, donc pas besoin d'ecrire un roman pour ca.  
C'est un SLIDE SHOW compose d'une INTRO, d'un TURN DISC et d'une END-PART.  
L'intro est composee d'énormes scrollings, avec des excellent graphs et aussi un magnifique code de MEMORY. Le TURN DISC est compose d'un graph transfere d'un PC et d'un scroll geant. La END-PART de CHANY est a tomber par terre. Vous savez surrement que CHANY et les rasters ca ne fait qu'un, il c'est vraiment bien debrouille car les rasters sortent de partout et, il a reussi a nous faire un nouvel effet de transparence (vraiment surprenant).

allez on va vous laisser pour les demos car vous ne pourrez pas dire qu'on ne vous a pas gate dans ce num qui commence a me ...





# Litterature

ATTENDEZ !!!

Ne vous sauvez pas  
On ne va pas faire de  
la concurrence à PIVOT ...  
Le CPC a fete ses 10 ans .  
Et en 10 ans des centaines de  
revues et livres lui ont ete  
consacres. Ce mois ci visite  
aux editions

**SORACOM**



La premiere revue que j'ai decouverte,  
quelques mois apres le lancement du CPC,  
etait publiee par les editions SORACOM ( que  
je connaissais etant abonne a MICR'ORIC et  
THEORIC, mais c'est une encore plus vieille  
histoire ... ) et s'appelait tout simplement

**CPC**

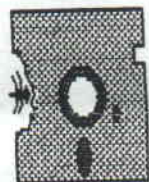


Lorsque GREG m'a proposee une rubrique  
dans son fanzine, j'ai tout de suite ete  
seduit a l'idée de faire une vraie page  
CPC dans BABA FANZ. J'ai donc resorti mes  
vieux OXFORD PRO et AMX PAGESMAKER...

Le plus difficile fut de trouver un sujet  
original. J'ai d'abord pense a commencer  
une rubrique programmation qui associerait  
BASIC et ASSEMBLEUR. Je viens de changer  
d'avis. Si cette rubrique vous a interesse  
faites-le nous savoir et nous continuerons  
ce petit tour "historique". Et sinon,  
ecrivez nous pour demander de parler  
d'autre chose. Sur le CPC bien sur, car  
j'en connais qui nous prendraient au mot  
pour aborder les themes les plus insolites.

**grees**

Le numero 1 date de JUIN 1985 et valait 18F.  
Le contenu, 52 pages : Un edito, signe S.  
FAUREZ, qui presente cette nouvelle revue. Le  
lancement des rubriques, appel au courrier,  
aux programmes des lecteurs... La  
presentation et le descriptif du CPC 464.  
On y apprend que FOR I:=1 TO 10000: NEXT met  
5,5 secondes sur CPC contre 5,1 sur le PC.  
Et oui, le CPC 464 est a l'epoque une machine  
fabuleuse !!!



Le banc d'essais de quelques logiciels;  
ROLAND ON THE ROPES, KARLS TREASURE HUNT,  
OH MUMMY, SULTAN'S MAZE, AMLETTRE, FICHER  
CORE.



La presentation du premier bouquin de MICRO  
APPLICATION; TRUCS ET ASTUCES POUR LE CPC 464  
Un listing de jeu : LE MANOIR DE ROCHEBRUNE.  
d'utilitaire : LABELMATIC.  
Un petit prog en assembleur .  
Un article sur la memoire ecran avec 2 progs  
de hard copy ecran et quelques autres petits  
utilitaires toujours pour ecran .  
Un face a face des langages BASIC et PASCAL,  
Le listing d'un desassembleur assez sommaire  
Un article sur le logo.



Les pubs pour les logiciels :  
 UNE AFFAIRE EN OR, MONOPOLIC, LOTO ( FREE  
 GAME BLOT )  
 TYRANN, AQUAD, PLAYBOX ( NORSOFT )  
 GESTION DE FICHIERS, MULTIGESTION, CPGRAF  
 , GESTION DE STOCK, GESTION D'ENTREPRISE ,  
 MUSICORE, COREPAINT, GRAPHICORE ( CORE )  
 MACADAM BUMPER ( ERE )  
 COBRA PINBALL, MEURTRE A GRANDE VITESSE  
 ( COBRA SOFT )

Les pubs pour les bouquins :  
 EXPLOREZ VOTRE AMSTRAD , COMPTABILITE  
 GENERALE ( UISMO ) 50 programmes de jeux  
 SUPER JEUX ( PSI )

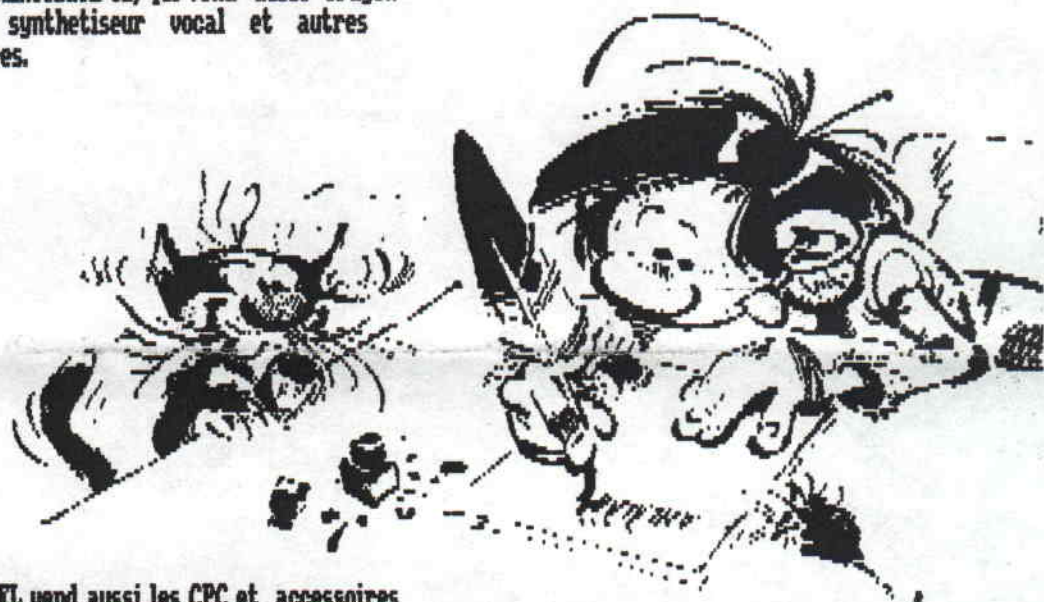
les premieres pubs pour le CPC 664: 5990 F en  
 couleur chez L'ONDE MARITIME ( le 464 vaut  
 4490 F ), 8480 F avec un lecteur B 3 1/2 chez  
 MICRO BUREAUTIQUE 92, qui vend aussi crayon  
 optique, synthetiseur vocal et autres  
 accessoires.

Les revues consacrees aux AMSTRAD se vendent  
 bien !!!

La revue CPC se veut "serieuse", et en  
 octobre 1986, SORACOM publie le premier  
 numero de

## AMSTAR

(8F50), plus oriente "jeunes". En voici  
 l'edito. "Voila encore un nouveau journal sur  
 AMSTRAD. Encore un ! Oui, mais il est destine  
 aux jeunes ( mais, n'est-on pas toujours  
 jeune ? ). Des logiciels, des jeux, des  
 petits concours. AMSTAR est la pour vous  
 permettre de vous amuser, de vous detendre.  
 La redaction espere que vous prendrez autant  
 de plaisir a lire AMSTAR, a jouer avec ce que  
 nous vous presentons, que nous qui l'avons  
 realise !



ORDIVIDUEL vend aussi les CPC et accessoires  
 ( l'imprimante vaut 2490 et la disquette 3"  
 vierge 68F !!! ) et propose une centaine de  
 softs sur K7, une vingtaine sur disquette.

En juin 86, pour feter son premier  
 anniversaire, la revue CPC sort son premier  
 hors serie qui deviendra un bi-mestriel. Pour  
 42 F il y a 5 listing de jeux, 5 listing  
 d'utilitaires, et une K7 contenant RALLY et  
 MONITEUR. Par la suite, les hors serie  
 contiendront des listing, et il sera possible  
 de ne pas se fatiguer les doigts en  
 commandant la K7 ou la disquette qui contient  
 les programmes. ( le hors serie 2 vaut 6F).

1988, c'est le premier declin. La revue CPC  
 tire son dernier numero, le 38, au mois  
 d'octobre. Et AMSTAR devient

## AMSTAR & CPC

a partir du numero 26, absorbant ainsi son  
 grand frere. Les hors serie continuent .







En aout/septembre 1990, la collection des  
HORS SERIE devient

## CPC PLUS

Seul le numero 23 portera ce titre (il est  
arrive a 17F ). Car c'est justement la  
periode de la sortie des CPC + . Coïncidence  
? En tout cas, le numero suivant, le 24,  
s'appellera

## CPC INFO

non qu'il conservera jusqu'a la fin. AMSTAR &  
CPC change de nom a partir du numero 48 ( 22F  
) pour devenir

## AM STAR

en aout 1990. Pas pour longtemps. Le numero  
53, sortira en janvier 1991, ( une coquille  
en couverture le date de janvier 1990 ! ).  
Ce sera le dernier. Et pourtant, il titrait  
BONNE ANNEE 1991 ! ...

Le dernier survivant de chez SORACOM, CPC  
INFO, resistera jusqu'au numero 57  
d'avril/mai 1994. ( 30 F ). Le directeur de  
publication, ( S. FAUREZ est reste au poste )  
tente de lancer " LA LETTRE DU CPC " en  
remplacement. Helas, les abonnements ne sont  
pas assez nombreux, et ce superfanzine ne  
verra pas le jour.

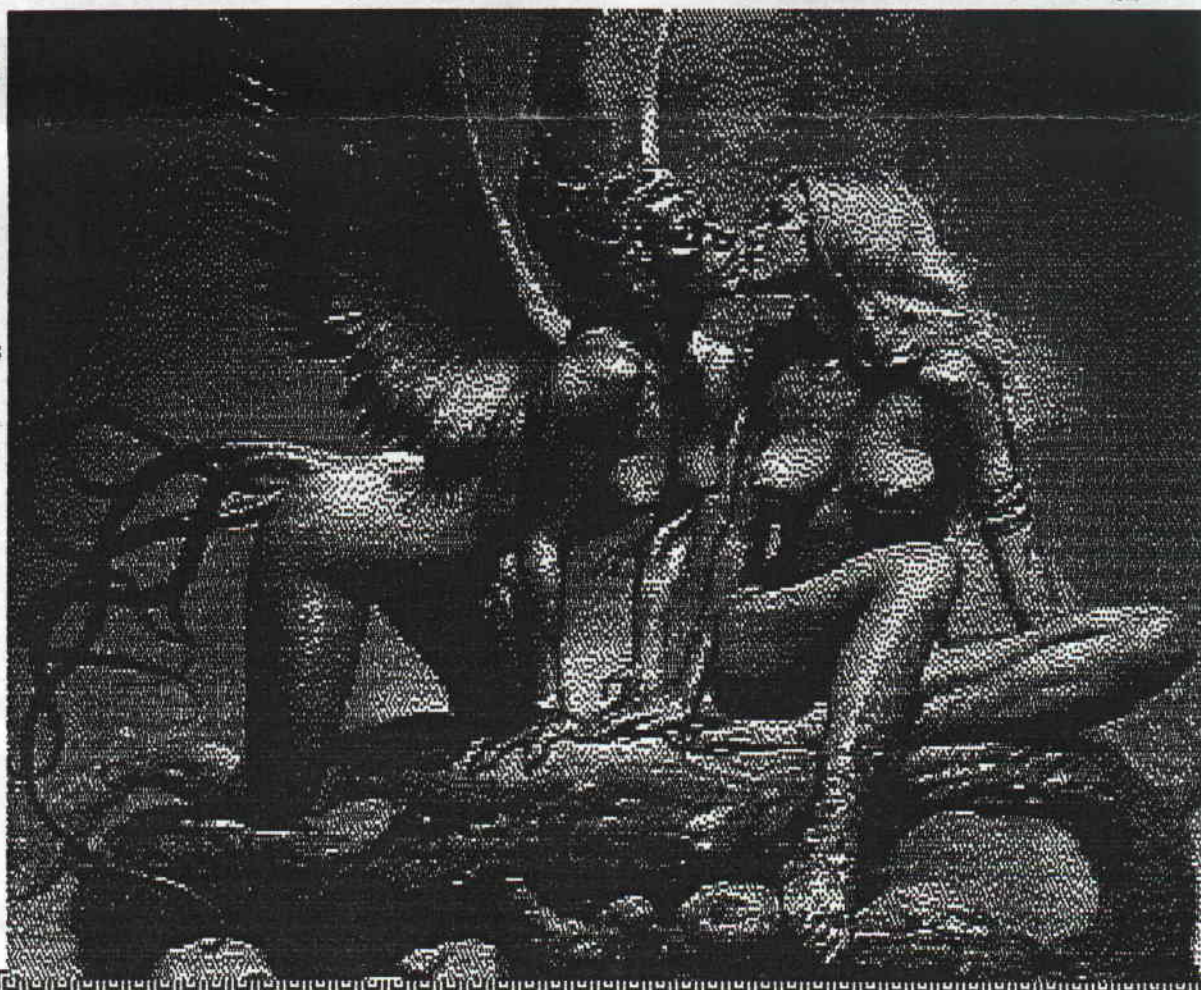
Ainsi se termina l'histoire de SORACOM avec  
le CPC.



Le service photocopie fonctionne. Si  
quelqu'un recherche des articles sur le CPC,  
faites le 3614 sur minitel, tapez CNX\*CPC .  
Ma bal est GREES

Je profite de la petite place que je me suis  
amenee ( PROFITEUR ! ) pour lancer un  
appel: je recherche un ROMBOARD, mort ou vif,  
pour en refaire fabriquer une serie.

Pardon aux  
créateurs des  
dessins et  
fontes utili-  
sés dans ces  
pages, de ne  
pas vous  
avoir cités,  
ne vous  
connaissant  
pas. Je n'y  
manquerais pas  
au prochain  
numéro, si  
vous vous  
manifestez.





# ET MAINTENAT PLACE A UNE RUB' ULTRA DELIRANTE , C'EST LA RUB' PHOTO !!!!!!!

DEJA JE DONNE UN COUP DE CHAPEAU A CEUX QUI ONT REUSSE A M'ENVOYER LEUR PHOTO DANS LES TEMPS , CAR JE DEMANDE A CERTAINES PERSONNE LEUR PHOTO , IL ME REPONDRE TOUS : dans le prochain courrier . DONC C'EST VRAI QUE J'AI ETE UN PEU DESSUS , MAIS JE COMPREND BIEN EVIDEMMENT AUSSI LES CPCistes QUI N'EN N'AVAIENT PAS DE FAITE , DE TOUTE FACON , C'EST PAS UN CONCOURS DE BEAUTE , C'EST SEULEMENT POUR CE RECONNAITRE PLUS RAPIDEMENT LORS D'UN MEETING . DE TOUTES FACON , MEME SI LE PROCHAIN NUMERO EST SUR DISC IL Y AURA QUAND MEME CETTE RUB' SUR PAPIER , DONC TOUT CEUX QUI NE M'ONT TOUJOURS PAS ENVOYE LEUR PHOTO PENSEZ-Y , VOUS VOUS VERREZ PEUT-ETRE DANS LE PROCHAIN NUMERO !!!! ALLEZ MAINTENANT JE VOUS LAISSE ADMIRER CES MANEQUINS!

JE ME DOUTE QUE VOUS LE  
CONNAISSEZ DEJA , C'EST  
LE BOSS DE MORTEL ....

**DRACULA**

C'EST QUI CELUI LA ?  
LE PLUS BEAU , LE  
PLUS COOL ... MOI ? ?

**GREG**

LUI IL FAIT M&C, VOUS AVEZ  
IL VA AUSSI SORTIR UNE M-D  
ONCE YEARS OF CPC M-D ..

**SONIC ' 3**

UN DES MEILLEUR CODEUR DE  
QUI VA HELAS TRES BIENTOT  
NOUS QUITTER !

**EPSILON**



PAS MAL LA CARICATURE !  
MERCI POUR TON FANZ  
ROAD RUNNER ! VERY COOL !

**BIP-BIP**



UN POTE QUI VA ME  
CODER MON SLIDE  
BIG THANKS TO YOU !

**A.T.C**



IL C'EST PARFAITEMENT  
DEBROUILLER POUR FAIRE  
ATOUTFANZ ET LES DOCS !

**ELECTRO JACK**



AVEC NICKY ONE IL A FAIT  
L'EXELENTE BOXON 1&2 ET IL  
SE MET A FAIRE DES MEGA GFXs !

**SPHYNX**



UN NOUVEAU CODEUR QUI VA  
NOUS ETONNER ET QUI FAIS  
AUSSI LE SUPER GOUL'S FANZ'

**NO RECESS**



IL AIME AUSSI LES PC !  
MAIS IL RESTE QUAND  
UN ETERNEL CPCiste

**MICK'RO**



IL SAIS CODER , FAIRE DES  
GRAPHS ET EST TRES TRES  
SYMPA ! EH OUI , C'EST :

**NICKY ONE**



NOTRE MAITRE A TOUS QUI A EU  
L'EXELENTE IDEE DE RECREER  
L' A F C , ET C'EST GENIAL !!!

**SEB'**



VOILA THAT'S ALL ... AH OUI !! JE SUIS SUR QUE DERRIERE LE TELEPHONE VOUS NE VOUS DOUTIEZ PAS QUE CERTAINES PERSONNE AVAIENT CETTE TETE , VOUS VOUS ETIEZ MIS DANS LA TETE UNE TETE BIEN PRECISE SANS VOUS ATTENDRE A UNE AUTRE ALLURE !!! BYE !!!!!!!!!!!



Ohhhhhh, putain la prise de tete avec ce AMX PAGEMAKER car pour la premiere utilisation c'est vraiment pas de la tarte ! ! ! ! !

bon, j'espere que ce numerro vous a plu car on peut dire qu'il est grand et aussi assez complet car il est vrai que les news arrivent en grand nombre ces temps-ci . c'est le vrai bordel devant le clavier car on est 3 et on m'a oblige a commence le texte car je suis le plus jeune(mais le plus grand ! ) . il y a un invite a la redac' de BBF, c'est DUNK (ex-demomaker de K.E.J, je dis ex car il n'etait que deux et ELRIK est passe sur PC . Il est venu nous rendre visite car il n'habite qu'a 30 km environ de la redac'. on a decide de passer des journee entiere sur NOTRE BONNE VIEILLE MACHINE QU'EST LE C.P.C .

Allez, je vais vous dire A++++ mais avant les greetings: BABAR, DUNK, NICKY ON E, SPHYNX, DRACULA, EPSILON, CRACKY, BARHTY, BIP BIP, GREGS, CHANY, ATC, SEB, LE REDACTEUR, RAZOR, ORPHEE, RAMLAND, KANEDA, ELIOT, NICK'RO, SONIC'S, OFFSET, ZIG, ZACK, TOM POUCE, NO RECESS, GEGENE, FRANK ET TOUS CEUX QUE J'AI OUBLIE (SORRY!) .allez gueule pas je te laisse le clavier!

un petit bonjour de BABAR qui commencait a s'emmerder en voyant son confrere GREG sur son clavier. . . Et pourtant je n'ai absolument rien a dire . je vais donc vous passer notre invite qui s'impatiente. . . .

gdrvêpôm=uyhin ttfbezse, saloprie de clavier francais, on ne sais jamais ou sont les touches. je me presente :DUNK, je suis un modeste programmeur C.P.C -ISTE qui vient de trouver des survivants de cette formidable epepee qu'est le C.P.C. je ne suis pas nouveau mais je ne connaissais pas grand monde dans ma region et ce fut une joie non dissimulee de recontrer GREG et BABAR. Grace a eux je vais pouvoir diffuser mes productions a travers le monde(pas entier, seulement du CPC).allez, salut bande de cingles. . . DUNK

