

LE CROCO DECHAINÉ

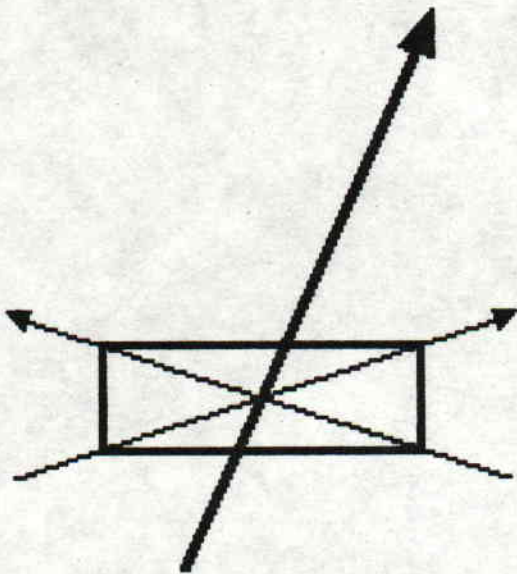
9 RUE A. TOURNADE-17000 LA ROCHELLE-46 87 43 46 134M

LE CROCO DECHAINÉ

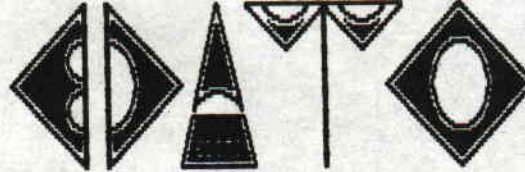
FREEWARE 0,00FF

No16:MAI-JUIN-JUILLET 91

1 TIMBRE A 3,80FF



ADHERANT A L'AFC



Eh oui ! Cette fois encore j'inaugure un numéro spécial MOINS comme l'année dernière pendant les vacances car quand certains triment comme des malades, d'autres partent en vacances et cette fois les absents sont momentanément irremplaçables. Pas de panique ! Il y a quand même de quoi lire !...

Nous devons sortir ce numéro à tant pour une fois, mais je fini par croire que cela est impossible. Peut-être pour la rentrée...

Je tiens à préciser que la BD était un essai et pense l'améliorer un peu à chaque nouveau numéro du CD. Quant à tous les autres reproches dont on m'a affligé, je ne répondrai qu'une chose: "Ici, c'est moi le patron !!!". Que les raleurs ralent, les gens aiment à les écouter !

Bonne lecture !!

SAYM

NOUS SALUONS:

Nathalie et Jocelyne pour les photocopies; ZZTOP à qui nous souhaitons la bienvenue dans le CD, Agnès qui a une grosse bise de la part de François (Eh, c'est pas une agence matrimoniale !...), Feinders de GAME OVER, Patrick de RUNSTRAD, Lyric de MICROBOY, Clandestine de CROCO PASSION, Constrictor et sa mère, Fido de CPC FREE, JP de RESET, Nico de VICTORIA, Bruno de MICROZINE, l'APC, FRANCE TELECOM, M21, la librairie GREFFINE, LES DIEUX DU CPC, HELPZINE, MEGAZINE, DRAPEAU NOIR, READ ONLY, GNASHER, CROC EN CHAMBRE, CARTOON, L'ELEFAN, LA MICRO C'EST PLANANT, JOYSTRAD, AMSTRAD & CO, Chantal et Annie.

La rédaction vous salue tous !

SAYM



PAGE 2:EDITO
PAGE 3:DEFONCE
PAGE 5:DEFONCE(fin)/PA
PAGE 6:BD
PAGE 7:BD(fin)

PAGE 8:TESTS
PAGE 10:TESTS(!)/FZ
PAGE 11:BASIC
PAGE 12:FIN
PAGE 13:ADRESSES

Des foncees...
Des foncees...
Oui, mais

DEFONCE

à NIC
(air connu...)

Après cet intermède musical, voici le retour musclé de T.R.NIC qui ne vous concoitera pas de menu comme la dernière fois étant donné qu'il ne sait même pas lui-même le contenu pour ce mois de sa rubrique (dingue ! Non...). Le p'tit père SAYM m'ayant de plus demandé de lui rendre ces articles plus rapidement que d'habitude (paraissait qu'un des rédacteurs de CD aurait insinué que nous n'étions plus mensuel mais trimestriel. Un comble !), je ne vais même pas tenter d'organiser mes délires. Je vais au contraire tout livrer en vrac, comme ça, pour rigoler.



La bouillie à T.R.NIC

On commence par SAYM qui n'a pas tenu compte des recommandations de notre YANNou national: veuillez tous prendre vos CD No15 et observer la BD de la page 6. Alors, le bilan: infect, cette scann', non ? Cette oeuvre signée VERB (un pote à moi) a été complètement massacrée à la scannérisation, elle a subi un rétrécissement de première. Résultat, VERB hésite à nous envoyer la suite (vérifiez dans nos pages, on ne sait jamais !). Pour réparer cette erreur impardonnable, je propose d'envoyer une photocopie de l'original à tous ceux qui en feront la demande.

Ensuite, YANN m'a fait remarquer (lèche-bottes !) que l'écriture japonaise d'AKIRA avait été mise à l'envers ! Est-ce bien sérieux mon cher SAYM.

Bon ! Passons à autre chose: MIMIL.

"Alors, elles étaient bien ces vacances ? C'est quand même gentil d'avoir envoyé des nouvelles, on aurait fini par s'inquiéter..." Il doit y avoir une malédiction au CROCO DECHÂINE: il

suffit qu'un rédacteur revienne après de longs mois d'absence pour qu'un autre (SYNDROME) disparaisse dans des circonstances pour le moins mystérieuses. Je lance donc un nouveau jeu: il s'intitule "TROUVER L'ABSENT". Le premier qui nous enverra le nom du prochain absent (CD No17) gagnera... j'en sais rien ! Son lot dépendra du stock !

Bon, je vais m'arrêter parce que je vois que LONGSHOT veut s'occuper personnellement de SHEL alors...

T.R.NIC

Oyez, oyez braves lecteurs, JE suis là ! EH EH EH, oui oui je sais, la vie vous a paru fade et sans intérêt mais réjouissez-vous, le CD est de retour. Si seulement tout le monde pouvait être comme moi et rendait ses articles à temps on n'en serait pas là ! Je suis désolé pour lui mais il n'y en a qu'un à avoir dit que c'était sa faute et c'est SDC (poil aux WC) ! Qui plus est (poil aux nén...) il s'étonne de ne pas être dans la rubrique "Droit de défonce" ! et bien tremble, Homme des cavernes, ton compte est bon, le vengeur masqué qui signe son nom à la pointe de l'OCP est là ! SDC fait partie du noyau dur du CD avec SAYM et SHEL. TR NIC s'est occupé de SHEL et moi-même de SAYM, reste SDC, logique non ? Malheureusement pour moi, ce type est irréprochable, qu'est-ce que vous voulez que je trouve sur lui, hein ? Il nous fait de zoulis programmes, il ne fait pas parler de lui des masses, et il m'a l'air bien sympathique. Je me dégoûte parfois moi-même, mais il faut tout de même savoir que TR NIC a déteint sur moi à force de le côtoyer (j'aurai peut-être les circonstances aggravantes en rejetant tout sur lui).

Y'a bien quelques trucs mais... enfin j'écris, on verra bien. SDC nous avait un beau jour de septembre 1990 présenté un programme qui nous "permettrait de visualiser les fichiers COMPACTES" d'OCP, et de là à s'extasier dessus, que la vie va devenir dorénavant plus facile et que vos problèmes d'hémorroïdes vont disparaître ! Moi, j'veux bien mais y'a un lézard. Le programme une fois lancé n'a jamais pu trouver un fichier qui se serait terminé par .PAL ! Et figurez-vous que TR NIC n'a jamais su m'expliquer comment avoir ce fichier ! Bref c'était mal expliqué, mal foutu et complètement inutilisable. Dans le même No, le programme "qui permet d'avoir un Ecran en Overscan sous Basic": voilà qui devient intéressant mais l'affichage de la page était mal fait et voilà les derniers caractères à droite de bouffés. Et un listing incopiable, un ! Dans un numéro précédent (le 10-juillet 90) il nous proposait quelques scroll', la vie serait belle si on pouvait les récupérer à son compte ! Manque de pot j'ai jamais pu mettre plus d'une ligne de texte dans les DATAs du scrolling HARDWARE. C'est un peu limité comme texte. Dans le CD13 voilà de

nouveau un programme intéressant "car cette petite merveille de programme nous permet D'AVOIR L'HEURE EN PERMANENCE SUR NOTRE CPC !" (et j'ai bien lu !), seulement vous allez rire mais un petit CONTROL-SHIFT-ESC et au-revoir L'HEURE EN PERMANENCE SUR NOTRE CPC ! Je ne doute pas que ça parte d'un bon sentiment, mais comme qui dirait que les 3/4 de tes programmes foirent lamentablement, sont inutilisables ou sont incompréhensibles ! Pour le programme du dernier CD, je te donne le bénéfice du doute, parce que j'ai la flemme de le taper (En oui, les rédacteurs du CD n'ont même pas le droit d'avoir le programme déjà fait) !

Finalement il y avait quelques mots à dire à propos de SDC ! Le mois prochain (enfin... le CD prochain), à la demande GÉNÉRALE de ce morv... de jeune lecteur de Trifouillis-les-oies, Teher N'lik (de nationalité incertaine), vous aurez droit à un DEFONCE-truc-machin-chose spécial T.R. NIC, oui ! Vous l'attendiez tous avec impatience et vous y aurez droit, c'est promis !

Kenavo les rigolos...

J'en avais oublié un ! Je suis impardonnable. Nic m'avait pourtant prévenu de son arrivée mais je ne l'avais pas mentionné dans "Les Ravageuses du CD", intro qui je l'espère deviendra un classique. Saluons donc ici notre collègue LONGSHOT qui à première vue pourrait bien relever le niveau ! Effectivement, je me sentais un peu seul parmi tous ces iconoclastes qui confondent un RDM des X-Men et un livre porno ! On peut toujours espérer un jour écrire quelques mots ensemble sur un sujet genre "Quel rôle Chris CLAREMONT a-t-il joué dans le succès des Comics MARVEL ?", ou "Êtes-vous pour ou contre le fait que les Super-héroïnes soient toujours si courtement vêtues et si sexy (PSYLOCKE par exemple ou les personnages féminins d'EXCALIBUR) ?". Etant tous deux dingues de cette littérature et d'AKIRA, ça pourrait bien faire des étincelles. Je ne peux donc que me réjouir de l'arrivée de LONGSHOT qui vient grossir les rangs de la rédaction du CD. Je répare très vite cet oubli et je dédie au roi des veinards et du couteau (comprenez pour ça ! Pour Arthur ADAMS, c'était relativement facile) le quatrième paragraphe pour me faire pardonner.

Nous allons continuer dans la gentillesse avant d'aller égratigner ce cher SHEL au passage, ce qui est pour moi comme une tradition (et de toute façon je peux pas m'en empêcher). Je tenais à remercier une personne sans qui le CD ne paraîtrait pas, et je pense que la rédaction se joint à moi pour témoigner notre gratitude à Nathalie, notre préposée aux photocopies (et sans qui mes conneries ne seraient pas reproduites à tant d'exemplaires !). Et encore merci...

GNIARK, GNIARK, GNIARK, on va enfin s'amuser en envoyant quelques vanes à ce brave SHEL ! C'est mon moment préféré dans un article et c'est de toute façon la seule manière

d'obtenir de lui une quelconque réaction, on "nuage indigo à pois verts" te remercie d'avoir pensé à lui et c'est quand tu veux pour faire un tour avec ! (la dernière chose à faire, c'est de contredire un déséquilibré, la frontière étant très mince avec la psychose, je ne veux pas courir de risques). Je voudrais bien savoir quelle sorte de purgatif tu absorbes pour pouvoir pondre tes articles (pruneaux ? dragées



FUCA ?). De toute façon, il est bien connu que tu restes des heures aux chiottes pour trouver l'inspiration et te mettre dans l'ambiance (nauséabonde) de tes articles. J'espère que tu as maintenant assez de matière pour nous concocter une baffe-ouille dont tu es le seul à avoir le secret (merci mon Dieu !). A bon entendeur salut.

... Ses traits étaient fins et son nez aquilin. De longs cheveux blonds retombaient en cascade sur ses fines épaules dénudées. Elle était toute de cuir vêtue. Un profond décolleté permettait de reluquer... d'admirer ses formes généreuses. Ses jambes étaient longues et fuselées. Elle ne portait pas une mini mais une micro-jupe. Bref, ses vêtements ne cachaient pas grand chose. Elle s'approcha en ondulant avec un déhanchement qui fit frémir de désir tous les mâles de l'assistance... Désolé, mais pour la suite vous êtes trop jeunes !!!

YANN

A PROPOS

SFMI nous a envoyé (sans qu'on ne l'ait demandé) une doc très intéressante qui nous apprenait les très proches parutions de nouveaux jeux dont la moitié ne sortiront que sur PC, AMIGA, ST et les autres sous format cartouche. Apprécié, mais je préfère leur signaler que le CD ne se consacre qu'au CPC et que, pour des raisons précédemment expliquées, nous ne nous intéressons nullement aux cartouches (à moins que...). Nous remercions donc SFMI, qui après nous avoir proprement envoyés paître lors de l'EXPO 90 et pour nous avoir envoyé, torturé par le remords, cette doc plus inutile qu'autre chose !

T.R.NIC



Ah! Ça devait arriver ça ! Non et non ! Je ne suis pas un déserteur ! Mais, pour vous fournir un millimètre cube de matière grise, il faut que je réfléchisse longtemps ! Alors, Super Hamster à Ecrous Latéraux, dis pas qu'on me laisse en plan sur le bitume. Bon, au tour de Yvette A le Nez Noir (Y.A.N.N.): quoi la belle au bois dormant ? Avec un millimètre de barbe, c'est possible ? Et de putrides boutons (beurk). Aux bois d'Ormant, oui, je roule des pelles, d'accord mais, non, je ne dors pas ! Je réfléchis (en plus, j crois qu'j'l'ai déjà dit). Bon, alors, Yvan Aux Noyaux Nouveaux, tu devrais prendre exemple sur le merveilleux, sublime, extraordinaire, microprocesseur éternel: SAYM. Allez les mecs, j'm'attends au pire ! Mais vos remarques sont tellement tordantes que j'ai voulu m'y jeter.

MIMIL

DROIT DE DEFONCE version LYRIC...

Marrant d'instaurer un Droit de Défonce où tout un chacun peut prendre le droit de "casser du C.D.". Ce droit, je le prends depuis toujours, avec mes critiques de fanzs, mais bon ça reste du domaine des lettres. Donc je saute sur l'occasion.

On commence par ce qui saute aux yeux : le slogan. Ce qui m'étonne le plus avec ce truc aussi ridicule, c'est que des tas de fanzs l'ont repris. Aurai dire c'est surtout la seconde partie qui est débile... Bon, l'instaurer dans son fanz okay mais pousser les autres à le faire ! Bande de moutons ! Gentil ? Bah, depuis le temps que je le dis je perds mon courage !

Autre truc qui saute à l'intelligence : le logo. Bon, vous me direz des flèches et un rectangle ça peut pas faire de mal (quoique les flèches...), mais quelle horreur... Mais joie, la barre centrale de ce logo lui aussi ridicule s'affaisse dans le C.D. No. 15. Revirement

politique ? Lente extinction ? Saym qui s'endort ? Miracle ?

Le C.D. c'est aussi une mise en page claire et aérée (sauf les pages de mon pote S.D.C., salut à son ancêtre au passage...), et j'espère qu'elle le restera. C'est pas parce qu'un rigolo (François) veut encadrer les textes comme tout le monde (mouton !) qu'il faut suivre. Sans blague (... Meeeeerde !). Occupe-toi de ton fanz au lieu de génir !

Et puis le C.D. c'est surtout une équipe, jeune, dynamique, qui s'amuse à se canarder joyeusement. Non seulement ils se balançaient des vanes à grands coups de "ND machin", censuraient les dires de l'autre, mais maintenant ils en font une rubrique. Personne n'ayant répondu au "Droit de Défonce", voici "Défonce à domicile". Yeah, fun fun ! Bon, un "ND" c'est marrant, mais on sature vite (j'ai la tolérance qui déborde), faut dire que si on connaissait les guerres de fanzs (plutôt des différences de points de vue entre rédaction), le C.D. invente la guerre inter-rédactionnelle, on y ajoute un coup de guerre civile (les partisans des bananes rayonnantes vs les partisans des bananes rampantes), et de guerre de religion (différences sur le Culte du Dieu Fanzine).

Bel exemple pour notre belle jeunesse ! Mais bon, n'allez pas croire que je suis un triste, ce bordel ambiant qui règne fait partie du C.D., il est sa réputation. J'aimerais juste qu'au lieu de se "vaner" lamentablement et continuellement, ils se tapent dessus une bonne fois. Qu'on rigole quoi !

Lyric, 180 livres d'humour sauvage.

J'ai trouvé intéressant dans ce défonce de rajouter à l'égard de T.R.NIC une remarque faite par CPC INFO dans son No34: "Pendant que j'y suis, l'érito de se numéro me semble quelque peu inspiré d'un érito de Mad Movies par le célèbre JPP, non ?".

SAYM



Je cherche, pour ma collection personnelle, tous les fanzines freeware sur papier qui existent. Ecrire à: FODVIN Michel

17, rue de la plaine
59280 BOIS-GRENIER

Vend 6128 monochrome + adaptateur couleur à 1000 FF. Désire aussi se séparer des logiciels: NEMESIS IV; BIG FLASHER; PROCOPY +; OXFORD PRO; MAXIDOS; DISCOBOL II; DISCOLOGY +; LA SOLUTION (DATAMAT-CALCUMAT-TEXTOMAT); TASWORD; MULTIPLAN; TRANSPC; ADEF 2 BUG (assembleur-désassembleur). Tous ces logiciels sont vendus à la moitié de leur prix d'achat neufs. Appeler le 46-56-87-31.



principalement les dessinateurs qui permettent à un comic d'être reconnu et notamment d'être côté. Quant au rythme de parution, il est mensuel, à part pour quelques séries. Je vous propose, maintenant, une petite sélection des comics les plus connus et

Après vous avoir un peu parlé des mangas le mois dernier, ce mois-ci, j'ai décidé de vous présenter les comics. Le comic est la bande dessinée de base aux USA, là-bas, pas d'albums cartonnés ! Les comics sont vendus dans les kiosques à journaux, les drugstores et les magasins spécialisés. Le comic est avant tout bon marché, c'est pourquoi son prix moyen est de 10 francs environ.

Si un comic ne vaut pas cher, il y a, bien sûr, une raison: la qualité du papier n'est guère bonne mais elle a progressé depuis ces dernières années. Un comic se compose d'une couverture (cover en anglais) en papier rigide plus résistant que le papier contenu à l'intérieur. Attention, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit ! Ce n'est pas du PQ quand même !! Ensuite, nous avons environ 32 pages dont 24 de bandes dessinées (le reste étant de la pub !!).

Aux USA, on peut distinguer deux principaux groupes distributeurs, les "majors", qui sont D.C et MARVEL. Certes, il existe d'autres groupes, "les indépendants", mais ils ne représentent qu'une faible partie du marché. Les réseaux de distribution aux USA sont beaucoup plus importants. On vend des comics partout: dans les drugstores, les kiosques et bien sûr dans les magasins spécialisés. Je vous ferais aussi remarquer que les comics sont pratiquement tous côtés et ceci selon la bonne et vieille loi de l'offre et de la demande. Certains numéros achetés 10 francs il y a quatre ou cinq ans valent maintenant dans les cent francs (bien entendu ceux-ci sont assez rares !). Ceci m'amène à vous parler des gens qui font les comics.

Le système des gens qui créent un comic est un peu différent du nôtre: il a un scénariste (qui s'occupe de l'histoire et des textes), un dessinateur (qui s'occupe des dessins), un encreur (qui embellit les dessins), un coloriste (qui met les différentes couleurs sur les dessins encrés) et un lettré (qui inscrit les textes dans les bulles). Les équipes artistiques sont dirigées par un éditeur. Ce sont



appréciés: AMAZING SPIDER-MAN, LES FANTASTIC FOUR, LES UNCANNY X-MEN, THOR, HULK, PUNISHER, AVENGERS chez MARVEL et BATMAN, DETECTIVE COMICS, JUSTICE LEAGUE chez D.C. Le record de vente mondial de comic est le numéro 1 de la nouvelle série SPIDER-MAN paru en août 1990. Il a été vendu à 2.5 millions d'exemplaires sur toute la planète !!! Marvel nous prépare une autre surprise pour cet été, dont je vous parlerai en août ou septembre, mais je peux déjà vous dire que je prépare un numéro spécial afin de fêter cet événement à sa juste manière.

En France, vous pouvez suivre les aventures de (presque) tous vos super-héros préférés de chez MARVEL dans les périodiques SEMIC FRANCE tels que STRANGE, SPECIAL STRANGE, TITANS, NOVA, Versions Intégrales, Récit Complet Marvel, TOP BD en vente dans toutes les librairies. Ils constituent un intéressant moyen de suivre leurs aventures pour ceux qui ne peuvent pas se procurer des comics ou ne comprennent strictement rien à la langue de Shakespeare. On remarquera cependant que les épisodes français sont souvent mutilés par la censure française, qui trouve que ces bandes dessinées peuvent avoir un comportement néfaste sur la jeunesse !! Bel exemple de la bêtise française !!

Librairie Gréfine



17, rue St YON
17000 LA ROCHELLE
Tel: 46.41.46.85

Par...

LONGSHOT



Dessin tiré de la E...

Connaissez-vous WOLVERINE ? Non, alors peut-être le connaissez-vous sous son nom français, c'est à dire **SERVAL**, un des membres des **X-MEN** les plus appréciés et côtés en France et aux Etats-Unis !! Toujours est-il, que jusqu'ici **MARVEL** ne voulait pas sortir les origines de **Wolvie** malgré les nombreuses réclamations de milliers de fans ! Il faut dire qu'un super héros n'est pas vraiment un super-héros sans ses origines. Heureusement, c'est aujourd'hui chose faite dans **MARVEL COMICS PRESENTS** !!!

Encore fallait-il que ces origines ne soient pas faites par n'importe qui et n'importe comment comme cela est des fois arrivées !! Mais là encore, je fus vite rassuré en voyant le nom de **Barry Windsor SMITH**. Ayant déjà réalisé, avec **Brio**, plusieurs épisodes des **X-MEN** (186, 198 et 214), mettant tout spécialement en valeur **Wolvie** dans le numéro 205 !! Dans cette saga de 14 épisodes, **Barry SMITH** s'est chargé de tout (scénario, dessins, encrage et lettrage) comme cela est à la mode en ce moment dans le monde du comics. Comme je vous l'ai déjà précisé, cette histoire passe dans **MARVEL COMICS PRESENTS**, qui est un comic particulier, puisqu'il est composé de trois histoires différentes de huit pages chacune, et sort deux fois par mois !! Au cas où vous ne le sauriez pas, avant d'être

un super-héros, **SERVAL**, dont le vrai nom est **LOGAN**, était un agent secret mais aussi un mutant (avec des sens de félins ultra-développés et le pouvoir de guérir de n'importe quelles blessures, aussi graves soient-elles !!) ce qui le rend plutôt redoutable et dangereux. Cette saga, dont je possède les sept premiers numéros, raconte comment il acquiert les griffes d'adamantium (métal ultra-résistant) qui le transformeront en véritable et quasi invincible machine à tuer appelée **WEAPON X** !! **Barry SMITH**, avec son style à lui, toujours aussi percutant et réaliste, arrive à traduire parfaitement l'incroyable violence de **Logan** et du monde dans lequel il vit. Grâce à son graphisme fin et recherché, à un scénario solide, carré et surtout ultra-violent et à des mots qui sonnent incroyablement justes et forts !! C'est donc dans les **MARVEL COMICS PRESENTS** du numéro 72 au 85 que vous trouverez tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur votre héros préféré !! Que l'on se le dise, ces épisodes sont des must que se doivent de posséder les fans de **Barry SMITH**, de **WOLVERINE** ainsi que tous les autres. En les achetant, vous réaliserez un investissement, aussi bien personnel que financier.

(Marvel Comics Presents - Marvel - 11 francs)



TESTS

Le niveau de difficulté vous fera passer de bonnes nuits blanches en attendant le mois prochain et je rajouterai pour finir qu'il mérite bien son tilt d'or.

T.R.NIC

PRINCE OF PERSIA Il était une fois en Perse une jolie princesse qui attendait son beau prince. Mais celui-ci avait été jeté dans une cellule par le méchant sultan du coin qui, lui aussi, voulait se faire la belle princesse. Résultat, le prince se fâcha tout rouge, sortit de sa geôle et se retrouva dans un château gigantesque où plus d'un piège et plus d'un garde l'attendaient. Comme vous auriez pu vous en douter, vous dirigez à l'écran le beau prince. Vous avez en tout et pour tout 60 minutes pour rejoindre l'objet de vos rêves et vous n'avez malheureusement pas d'arme sur vous au début du jeu. Dans la première pièce vous trouverez sûrement le moyen de vous casser la gueule dans un trou. Vous aurez ensuite le choix d'aller à gauche pour récupérer, cinq ou six pièces plus loin, votre épée, ou d'aller à droite affronter le garde à mains nues (ce qui est théoriquement impossible). Je voudrais bien vous raconter la suite mais je suis bloqué au neuvième niveau (sur les quinze que contient ce jeu). Je ne pourrai donc vous faire la solution complète de ce jeu que le mois prochain. Pour l'instant, je me contenterai de vous signaler que les

m2i

21, rue Albert 1er
17000 LA ROCHELLE
46.41.00.58

graphismes sont d'assez bonne facture, que la musique est pourrie, que les bruitages sont convenables, et que l'animation est exceptionnelle. Je m'explique: dans ce jeu, vous pouvez courir, sauter plus ou moins loin, marcher lentement, dégainer votre épée, vous accrocher à une paroi, vous arrêter brutalement en pleine course et faire une sorte de dérapage, sautiller comme un crapaud (véridique), vous hisser sur une plate forme à la force des bras, etc... C'est génial! Vous aurez de nombreux pièges à éviter comme les piques qui sortent du sol à votre passage, les "machoires-décapiteuses" (voir niveau trois), les dalles qui actionnent les grilles, etc...

De plus, il y a possibilité de sauvegarder les parties et de couper les bruitages.



ALINKA Si ce numéro sort un mois après le numéro 15 alors SAMM aura fait très fort car ces derniers temps il est évident qu'il y a eu un léger retard sur la mise en page (les dessins n'étant pas faits ou alors les tests pas finis: j'en sais quelque chose) mais je pense que les choses vont rapidement rentrer dans l'ordre. Pour commencer, Alinka me paraît être un jeu méritant d'être connu. C'est pourquoi je débute par le test de ce soft qui, bien que ne s'appelant pas TETRIS, mais ALINKA, est la meilleure version du jeu de café bien connu (par ceux qui fréquentent les salles d'arcades tout au moins) j'ai nommé (roulement de tambour) (la surprise va être grande quand je vais révéler le nom du jeu version arcade!) TETRIS (et oui! J'aime les répétitions et les parenthèses). Assez de blabla. Il y a quelques années, une version AMSTRAD de TETRIS est parue, malheureusement les graphismes étaient nuls, la musique pourrie et tout ce qui rendait TETRIS attrayant avait été oublié. Heureusement ALINKA est arrivé sur nos écrans et là croyez-moi c'est quelque chose. Mais j'y pense, certains ne connaissent peut-être pas le jeu TETRIS: le but du jeu est d'empiler des formes géométriques afin de faire des lignes. Les carrés et autres blitons descendent à une vitesse raisonnable, on peut alors les faire tourner afin qu'ils s'imbriquent les uns dans les autres. Les lignes ainsi formées sont détruites afin de faire descendre l'amas de cubes se trouvant au dessus de la ligne (ceux qui connaissent le jeu auront compris, les autres s'achèteront le jeu s'ils veulent comprendre ce que j'ai écrit). Bref ALINKA est un superbe jeu. Il est vrai que les six premiers tableaux sont un peu lents et ne

présentent aucun intérêt pour le joueur aguerri mais permettent au novice de se familiariser avec le jeu. C'est pourquoi il est possible de commencer le jeu au tableau où vous avez perdu si votre nom est inscrit dans le tableau des scores. En parlant de score, ils sont sauvegardés ce qui permet de laisser des traces de son passage.

Le jeu est très bon graphiquement, etc... Mais il faut aimer le casse-tête pour aimer TETRIS, (non !) je veux dire ALINKA. Cette fois j'ai fait un test sérieux sans vanes vases et je pense qu'avec ce test barbant, le CD a perdu le tiers de ses lecteurs (ce qui revient au même) (ND SAYM: Au moment où je tape ton test, le No15 a déjà été tiré à 130 exemplaires, et ça continue...). J'aurais peut-être dû résumer un test en deux mots: "ALINKA est un super jeu procurez-le vous à tout prix".

SHEL



Un matin enneigé, comme on en voit rarement au mois d'août, un colis me parvint. Je l'ouvris frénétiquement alors que le facteur essayait de dégager son vélo du tas de neige dont il était recouvert. Les rayons du soleil firent leur apparition, la journée promettait d'être chaude. À l'intérieur du colis se trouvait une disquette. Le nom sur le boîtier: "THUNDERBLADE". Une fois le jeu chargé, une monstruosité ludique apparut. Je commençai une partie mais mes nerfs lâchèrent avant que j'eus atteint le second niveau. Résumons: graphismes pourris... tout pourri. Ceci est un jugement totalement arbitraire partagé tout de même par 90% des possesseurs d'AMSTRAD et 100% des heureux possesseurs de ce jeu. Moralité laissez tomber la neige même si au mois d'août il y a peu de risque qu'elle tienne. Cette phrase est totalement stupide mais comme j'avais un peu de temps je meuble.

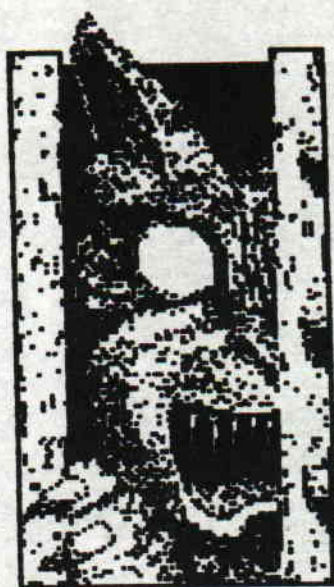
SHEL

Tout a commencé une nuit sans lune, une nuit froide et lugubre, le brouillard de la montagne vint alors recouvrir la vallée. C'est alors que la chose fit son apparition. L'être hybride se fondit dans l'obscurité, il se déplaça rapidement vers la montagne et plongea dans les ténèbres de la mine d'argent désaffectée depuis déjà vingt ans. La créature ne sortit plus de son antre jusqu'à ces derniers jours. D'horribles hurlements résonnèrent dans la vallée. Mais les habitants du village de la vallée ne savent pas que la bête est descendue sur Terre pour tuer et apaiser sa soif de sang et que pour eux le cauchemar a déjà commencé. Ceci aurait pu être le début d'un scénario de jeu de rôle d'une marque quelconque mais il n'en est rien. Il s'agit en fait d'une introduction à un test de BOULDERBASH I II III etc... Non !!!!! La raison a pris le dessus. Après ce délire tout à fait inconscient je vais débiter le test proprement dit. À l'heure qu'il est je dirai qu'il s'agit de DRAGON BREED mais il est très possible que je décroche avant la fin. Enfin... DRAGON BREED est un shoot them up ressemblant comme deux gouttes d'eau à R-TYPE. Toute la différence réside dans le fait que l'on pilote un dragon et non un vaisseau. Le dit dragon peut si l'occasion se présente se diriger sans l'aide du "pilote" qui devra une fois pied à terre éviter de se faire rétamé la tête car les méchants monstres vont tout faire pour lui mener la vie dure. Le jeu est strictement identique à R-TYPE et au début du test j'aurais dû écrire: "DRAGON BREED cf test R-TYPE numéro 11". Bref les graphismes sont corrects bien que parfois il soit difficile de définir la nature des bêtes (le tout est de les détruire et non de les identifier mais je ne vais pas m'arrêter à de tels détails). La musique se résume à Pim Pam Tagadagada (non, je n'ai pas disjoncté). L'animation est légèrement saccadée et le contrôle du dragon peu évident (le contrôle de

DRAGON BREED

sa queue est très aléatoire. Ici, je parle de la queue du dragon). Il n'y a pas beaucoup de couleurs mais le jeu accroche. Pour ma part j'adore. Au fait pour ceux qui voudraient s'acheter ALINKA ce n'est pas la peine d'insister car il s'agit d'un freeware, je ne le dis que maintenant afin que TRNIC puisse faire quelques critiques sur mon test, ça lui fera passer le temps.

SHEL



je crois pour AMSON qui, en plus, était presque saisonnier !).

LES DIEUX DU CPC No7: Génial mais trop court, on en veut encore une fois terminé !

AMSTRAD & CO No6: Si vous n'avez que ça à faire, alors lisez-le !

MADSTRAD: On va finir par une mauvaise nouvelle => MADSTRAD arrête alors qu'il en était à son second numéro. Vraiment dommage !

THE AMAZING FANZINE No6: Pas mal du tout; c'est le premier No que je reçois et c'est presque parfait. J'en veut encore !

SAYM

CROCO PASSION: No comment ! Si vous n'aimez pas, alors allez voir un psy !... (No5)

MEGAZINE No1: C'est un peu court pour l'instant, mais très intéressant. Ça promet ! (à se procurer par CROCO PASSION)

RESET No15: Quatre pages et toujours aussi génial !

RUNSTRAD No26: Que voulez-vous que je vous dise de plus que les autres si ce n'est qu'il est très certainement le meilleur.

DRAPÉAU NOIR No5: A ne pas manquer ! (à se procurer par CROCO PASSION)

HELPZINE No13: Le journal des aventuriers en détresse s'émancipe et devient plus polyvalent, plus lisible, plus BO, plus PAO, enfin bref plus mieux !!!

GAME OVER No4: Un très très bon fanzine (dédié aux consoles et non freeware). CONSOLÉZ-vous, c'est le meilleur fanzine point de vue PAO !!

HEAVENMAG No1: Plurimachine, payant, mais fait sur imprimante laser. Ça me rappelle vaguement un fanzine que je n'aime pas du tout: AMSON. Mais HEAVENMAG a un fond intéressant dans les articles et fait 14 pages (au lieu de quatre





Salut les affolés ! Alors, on s'est fait quoi aujourd'hui ? Bon, alors, comme je le disais à SAYM, j'ai pas mon zordi sous la main. Alors, aujourd'hui, on va se faire un truc cool, sans prétention. On va voir comment provoquer une crise cardiaque à mémé en lui faisant faire du vélo à trois heures du mat ! Ah, non, ce n'est pas ça ! Reprenons voulez-vous. Bon d'abord on s'ouvre une bière. Z'êtes prêts ? Allez ! Cui-sec ! Maintenant, on va faire pipi. Voilà, on est prêt. C'est cool ! Il me vient une idée ! On va faire joujou avec: SPEED INK; et INK. Bon, vous vous souvenez de LOCATE ? Non ? Bon, ben alors on va jouer aux playmobils... C'est marrant, j'arrive pas à être sérieux ce matin (trois heures). Bon, vous connaissez INK ? Voici sa syntaxe:

INK No stylo, No encre
Par exemple, je veux que mon deuxième stylo (PEN 2) écrive en noir. Je tape ceci:

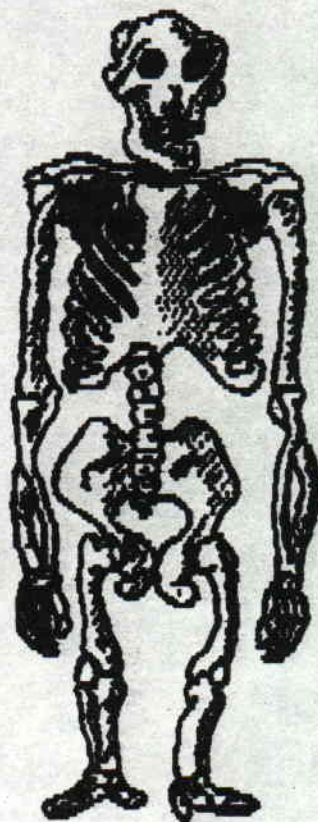
INK 2,0
2 est le numéro du stylo; 0 le numéro de l'encre noire. Mais, il existe un troisième paramètre qui permet de faire clignoter deux encres entre elles. Par exemple, une encre qui



de clignotement n'est peut-être pas celle que vous désirez ? Ben OK ! On utilise pour cette p... de vitesse à la c..., la commande SPEED INK. Syntaxe: SPEED INK vitesse première encre, vitesse seconde encre. Voilà, c'est tout, j'vous file un petit programme donc, non testé, mais qui doit fonctionner (parce que je le veux !).

```
5 MODE 1:PAPER 0:PEN 1
10 INK 1,0:LOCATE 18,12:PEN 1
20 PRINT "BOUM"
30 INK 0,26,0
40 BORDER 0,26:SPEED INK 1,1
50 FOR T=0 TO 1000:NEXT
60 INK 1,24:INK 0,1
70 BORDER 1
```

Voilà, c'est peut-être court ! Mais, v'là un



fasse noir/blanc. Reprenons le stylo No2. Tapons:

PEN 2:INK 2,0,26
Les deux premiers paramètres, on les connaît déjà. Le troisième: 26 est le numéro de l'encre blanche. Vala, vala; ça marche pareil avec border:

BORDER 0,26
Et pis alors, oui c'est zouli ! Mais, la vitesse

sous-programme que vous pourriez utiliser dans une de vos créations. Burp ! Prout ! Le sommeil m'appelle et il est pas tout seul ! Le devoir est prioritaire ! Je fonce au pieu ! Et vous, bande de vicieux, vous allez travailler sur INK et tout ! Allez je vous surveille. Bonne nuit les crocos !

MIMIL The Plouc Cracker.

MOINS ?...

Eh bien... J'ai beau recompter les pages du CD, ça fait maigre ! Quatre personnes importantes pour le CD sont parties en vacances: Verb, SDC, SYNDROME (alors lui, il doit être mort: je crois que je vais passer le relais à quelqu'un d'autre...) et AMSAD. On leur souhaite de bonnes vacances et un SUPER boulot pour le prochain No. SDC, tu auras tes trois pages !

Je remercie Lyric pour son défonce (tu es le premier à répondre !) qui, il faut le dire touche à la perfection avec son style. Vous avez tous le droit de DEFONDER dans cette rubrique, alors, n'hésitez pas... Excuse LONGSHOT, je n'avais pas ton fichier... De plus, on m'a fait un meilleur logo, alors...

Bon, une dernière chose avant de passer au matos: le CD cherche des rédacteurs qui pourraient causer musique sur CPC: l'équipe devra faire des musiques, en tester, savoir les repiquer, les exploiter, etc... Bref, toute la technique musicale du CPC. Si vous vous y connaissez un peu, écrivez ou téléphonez-moi.

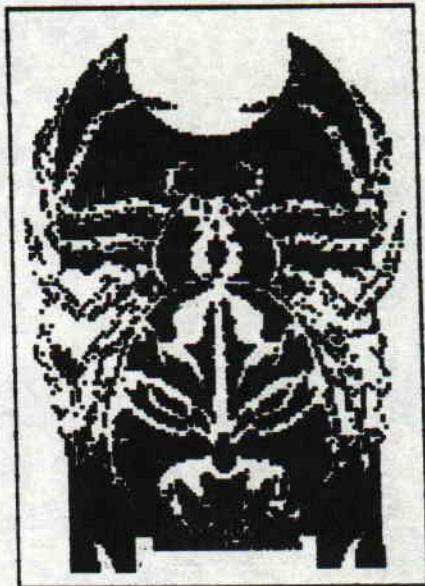
Allez, le matos: plusieurs 6128, un 664, deux IMP 2160, un scanner dart, une multiface 2, plusieurs kilos de disquettes et de papier, quelques centilitres d'encre, de longues heures de travail acharné, OCP ART STUDIO, OXFORD PAO, AMSWORD-SEMWORD, MPAGE ET CONV.

A bientôt pour le 17e No !!

SAYM



MESSAGE SPECIAL de François (rédac'chef de 3^{MAG}): "Je réglerai tout le courrier en retard durant les vacances, alors, patience ! Après avoir sorti le No14 début juillet, je donnerai au 3^{MAG}, sûrement, une année sabbatique, aussi, plus de courrier, OK ?"



Merci mon p'tit SAYMounet,

Effectivement, l'inspiration de l'édition 15 devait servir à un jeu dont la question aurait été: "De quel journal ceci est tiré ?" avec lots à la clé. Bon, autant pour moi, j'aurais peut-être dû lui en parler avant mais notre vénéré rédac'chef n'aurait jamais accepté que j'utilise quelque chose déjà paru (et le test de DOUBLE DRAGON par SHEL alors ?). Donc, il faudra attendre que je trouve une autre idée de jeu pour pouvoir me débarrasser de ces p... d'originaux.

Pour finir, on m'a signalé que le nullissime JOYSTICK MENSUEL aurait publié les plans de PRINCE OF PERSIA. Que dois-je faire ? Répondez-nombreux !

LE CROCO-DECHaine

Rédacteur en chef: SAYM
Rédacteurs: SHEL, T.R.NIC,
LONGSHOT, MIMIL, LYRIC,
YANN.
Illustration: SAYM, XAU,
T.R.NIC, YANN, GHIS,
WOLVERINE.
Mise en page: SAYM.
Consultant: LUBO.
Sponsors: FRANCE TELECOM,
M2I, la librairie GREFFINE.

ADRESSES

3"MAG :	4, rue du cdt Lherninier/33600 PESSAC	2,30 FF
AFC :	9, allée d'Ozonville/91200 ATHIS-MONS	Pour tout fanzine voulant info: 2,30 FF
AMSNORD :	36, rue du docteur Martin/59262 SAINCHIN EN MELANTOIS	3,00 FF
AMSTRAD & CO :	Olivier PETIT/23, Honoré Daunier/13200 RAPHELE LES ARLES	3,00 FF
AMSTRAD MAG :	Jean-Luc DUVAL/40, rue H. Mansart/59200 TOUNCOING	1 D7+3,00 FF
AMSTUS :	Frédéric BAZIN/5, av. des pyramides/77420 CHAMPS	1 D7+3,00 FF
CARTOON :	Carl HEKREM/27, rue du sergent bobillot/93140 BONDY	3,00 FF
CPC FREE :	Fabrice GOUINEAU/37, rue A. Malraux/17250 PONT L'ABBE D'ANNOULT	1 D7+3,00 FF
CROC'EN CHAMBRE :	Ludovic CANDELIER/17, rue Cadet Thézy Glinont/88110 MOREUIL	3,00 FF
CROCO PASSION :	Sandrine COUTELIER/rue des hortensias/91300 CHILLY MAZARIN	1 D7+3,00 FF
GNASHER :	94, rue J. Jaurès/76550 OFFRANVILLE	3,00 FF
HEAVEN MAG/GAME OVER :	Stéphane COURLET/av. J. MOULIN/65100 LOURDES	8 FF/6,10 FF
HELPZINE :	Nicolas CHRISTIN/29, rue des chênes verts/44510 LE POULIGUEN	3,00 FF
LES DIEUX DU CPC :	ILM ESC F/chenin des loups/60500 COYE LA FORET	3,00 FF
MICROBOY :	4, allée Berny d'Houville/93190 LIVRY CARCAN	1 D7+3,00 FF
MICROZINE :	Bourg de BREC'W/56400 AURAY	2,30 FF
PAPI :	Stéphane LEVY/14, allée des Banades/92000 NANTERRE	3,00 FF
READ ONLY :	David TATIN/Nas pt Rebatte/13200 RAPHELE LES ARLES	3,00 FF
RESET :	ETIENNE JP/les Fossés/bd de l'Europe/72600 MAMERS	2,30 FF+3,00 FF
RUNSTRAD :	58, rue de la Briquetterie/17000 LA ROCHELLE	3,00 FF
VICTORIA :	32, rue des tisserands/77930 FLEURY EN BIEVE	3,00 FF