

2/11/10
LE GROCO DECHAINED:

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

LE GROCO

DECHAINED

N.11-AOUT 90

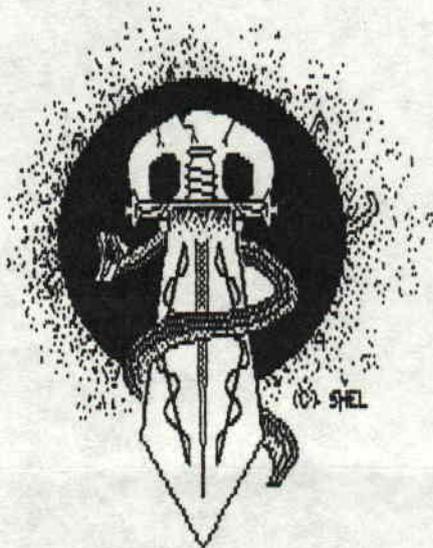
SHEL

FREWARE 0,00FF

SAYM

1 TIMBRE A 3,80FF

T.R. NIC



SPECIAL MOINS

-----SOMMAIRE-----

OH, ET PUIS PUISQUE C'EST UN SPECIAL MOINS,
IL N'Y AURA PAS DE SOMMAIRE, NA!!...

EDITO

Certains disent que les autres ne foutent rien alors que eux n'arrêtent pas, d'autres accélèrent progressivement mais sûrement et avec des résultats tandis que d'autres prennent des vacances, d'autres partent en vacances et refilent leur boulot aux autres, d'autre encore foutent le camps mais assurent leurs responsabilités. A vous de trouver qui se cache derrière ces portraits: 1 abonnement d'un an au CD. En bref la rédac est en pleine effervescence durant ces vacances.

Dans ce numero 11 du CD vous est présenté un système - (moins), eh oui, pas de bidouilles en définitive! Mais beaucoup de tests (énormement), la rubrique habituelle sur les fanz et en exclusivité mondiale et presque en direct, l'interview incomparable et inédit de Patrick Aubert alias Papy RUNSTRAD qui nous dévoile tout sur sa vie (Paris-Match, vous connaissez?). Je vous avais promis de sortir malgré les vacances un number 11, et bien c'est chose faite alors avec tout le mal que s'est donnée la rédac au grand incomplet, je vous demande de l'apprécier encore un peu plus que d'habitude.

Je remercie tous ceux qui coopèrent avec nous, et vous souhaite une lecture agréable!

A bientôt!!

SAYM

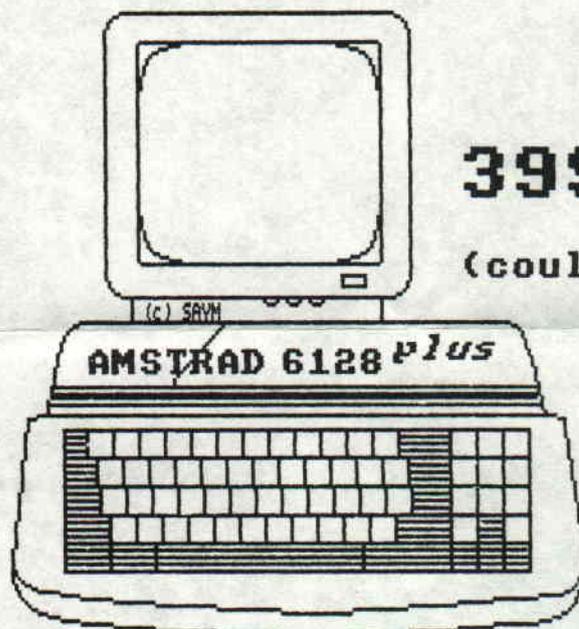
GREETINGS

TO

Merci aux aides (photocopies, idées, dessins, etc...) et salut à: FLOG, LITTLE LUDWIG, BABY SOFT, PATRICK AUBERT, DIGIT, LYRIC, TOCHE, MICROBOY, MEMORY FULL, START CPC, CROCO PASSION, RESET, TOP-MAG, VICTORIA, L'ECHO DES CROCOS, 3*MAG, PEEK-POKET, I AM STRAD, CROCO MAG, MICROZINE, PAPI, GNASHER, NBD, SDC (qui est en vacances), LUCK, ET GRATON...
SAYM

si possible), les démos (quelqu'un de bien placé en coordination avec SDC). Mais vous pouvez aussi être rédacteur pour des sujets qui vous tiennent à coeur sous réserve d'acceptation.

NOUVEAU-NOUVEAU-NOUVEAU



3990^F

(couleur)

Amstrad vient de sortir une nouvelle gamme de CPC: les 464+ et 6128+, et une console. Les prix en ce qui concerne les CPC sont inchangés. Leur couleur change pour devenir blanc cassé-gris (comme les PC). Le clavier change littéralement de design (ça ressemble un peu au dessin d'à côté) bienque le pavé reste le même (quelques touches sont plus foncées). Un port pour cartouches existe désormais. Les capacités se sont améliorées pour les couleurs et le son (qui provient du moniteur maintenant). Ils sont tout de même compatibles avec la console Amstrad. Alors disquette ou cartouche?!... Disponible en septembre.
SAYM

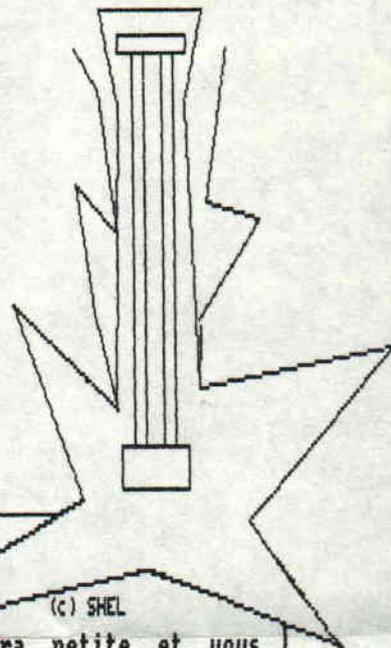
Redacteurs

Dans le cadre du développement du CD, nous cherchons toujours de futurs rédacteurs pour: Les infos (tout sur le CPC...), musique-ciné (goûts polyvalants si possible), dessinateur (BD, illustrations: le tout sur OCP ART STUDIO

TESTS

SHEL et NIC se sont défoncés ce mois-ci pour assurer le trou considérable que provoque l'absence inconsidérée de SDC. Aussi je tiens à remercier tout particulièrement SHEL pour le refoulement de sa félicité légendaire à présent et qui, par un effort surhumain a réussi l'exploit impossible. Que cela continue ainsi... Dans cette multitude de tests, je n'ose pas vous les citer, alors feuillotez vite!

Saym



E-motion

Je venais de boucler le test de Ghosbusters II, et je rentrais enfin chez moi. Après avoir doucement frappé à la porte ma mère vint m'ouvrir: elle semblait contrariée. Je me dirigeai vers ma chambre mais en pénétrant dans mon antre, je vis SHEL! Las et vaincu, je recevais la phrase devenue habituelle: "NIC, t'as un dernier test à faire (NDSAYM: à mon avis ce ne sera pas le dernier): alors au boulot. Il s'agit cette fois de E-MOTION". Et c'est reparti! Bien que le E du nom de ce jeu soit celui de Einstein, vous ne devrez pas trop utiliser votre matière grise. Non, si ce grand monsieur est cité dans le titre c'est que le jeu parle d'atomes. Le but du jeu est simple: vous dirigez un petit vaisseau et vous devez pousser les atomes les uns contre les autres. Mais attention, seulement ceux de même couleur. Effectivement, lorsque de boules de même couleur se rencontrent, elles disparaissent (le but étant de toutes les faire disparaître). Si elles ne sont pas de même couleur une autre boule de couleur encore différente se forme. Celle-ci pendant

quelques secondes restera petite et vous pourrez, en lui passant dessus, récupérer de l'énergie et vous en débarrasser. Si il ne reste qu'une boule à l'écran elle explosera d'elle-même, vous faisant perdre de l'énergie. Bien sûr, le temps est limité et si vous êtes trop lent toutes les boules restantes exploseront en coeur... Il y a aussi parfois une petite pastille à l'écran qui vous permet de détruire les boules en ne faisant que leur rentrer dedans. Pour finir, dans certains tableaux des obstacles sont là pour vous gêner et, dans le même ordre d'idée, certaines boules sont reliées entre elles par un élastique. Dur, dur! Côté graphisme, c'est simple mais suffisant (vous savez, des boules, des élastiques...). L'animation, quant à elle, se ralentit énormément quand le nombre de sprites est trop important. La musique, elle, est l'une des meilleures de US GOLD qui ne me rejouit que très rarement. Le scrolling est inexistant car lorsque vous sortez de l'écran par un côté vous réapparaîsez de l'autre. Et j'ai gardé le meilleur pour la fin, c'est à

dire que l'on peut jouer à deux (d'ailleurs c'est préférable parce qu'à partir du level 18 ça commence à devenir vachement hard) mais les deux vaisseaux sont strictement identiques (petit problème). Pour le final, un bon jeu très prenant malheureusement servi par une réalisation très moyenne. A savoir aussi qu'il y a 50 level et que vous aurez du mal à y arriver (même qu'après avoir passé le level 25 vous pouvez recommencer à partir de ce level 25). Bon voilà, j'ai fini à la prochaine.

T.R. NIC, très fatigué.

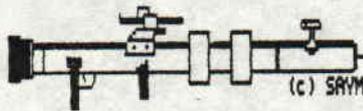
SKWEEK

Shel

Salut à tous! On m'a demandé de faire plus long que d'habitude car, il est vrai, je fais des tests plutôt courts voir même rachitiques. Enfin bon pour cette fois j'ai décidé de mettre le paquet... Je me suis donc dit que pour commencer je devrais peut-être tester un jeu relativement (NDSAYM: RELATIVEMENT!) récent et qui d'après moi est de très bonne qualité. Skweek (c'est le jeu) est une sorte de "pacman", attention je vous vois venir pacman l'ancêtre, la relique et j'en passe. Non, non, non, quand je dis une sorte je devrais dire utilisant le même système de jeu que pacman. En effet on dirige une petite boule de poil jaune dans un labyrinthe. Cette chose doit colorer en rose les dalles du labyrinthe tout comme pacman devait avaler les pastilles. Tout cela serait bien simple si l'endroit n'était pas truffé de pièges et infesté de monstres et de légumes mutants. Pour ce qui est des pièges rien de bien original, des trous, des dalles glissantes, d'autre fissurées se détruisant lorsqu'on marche dessus, d'autres encore repoussant notre boule de poil. Bon voilà

pour les pièges, c'est fait passons maintenant aux monstres. Tout d'abord dans la série légumes mutanisés: il y a une patate avec un entonnoir sur la tête se déplaçant très rapidement et un navet à pattes ou du moins si ce n'est pas un navet ça y ressemble. Dans la série monstres on a une pieuvre pouvant tirer, un fantôme, une étincelle et une flamme pouvant être détruits qu'avec le bonus freeze ce qui nous emmene aux bonus: le turbo qui double la vitesse du skweek, car je ne l'ai peut-être pas dit mais la peluche jaune qu'on dirige s'appelle skweek ou plutôt fait partie de la race des skweeks, le freeze qui gèle les monstres y compris la flamme, le bouclier qui protège et rend momentanément invulnérable le skweek, le bébé skweek qui donne une vie, la serrure qui permet de finir le tableau, la glace qui donne des points, le sablier qui donne du temps, les nounours permettent de finir le tableau et donnent 5 vies et enfin le hamburger qui donne des points. J'allais presque oublier le paquet surprise qui lui aussi peut donner un nounours, le turbo et l'invulnérabilité ou un détergent qui nettoit les dalles.

Le jeu a vraiment de superbes graphismes, super colorés, superbement bien animés. La musique est répétitive mais bonne malgré tout. J'espère n'avoir pas été trop long mais de toute façon si vous lisez cette phrase c'est que vous avez lu le reste alors tant pis, si pour une fois j'ai fait légèrement trop long. Mais passons à la suite et oui il y en a encore.



Je ne sais pas comment ça se passe dans votre patelin mais ici, à LA ROCHELLE, il est des jeux qui ne sortent jamais. Ainsi, on n'y a jamais vu Mister Heli, Turtles, R-Type ou ... Operation Thunderbolt. C'est avec beaucoup de surprises (l'ayant acheté depuis 3 mois) que j'ai appris que cette suite du fantastique Operation Wolf existait aussi en borne d'arcade. Donc je fais un appel solennel à tous les propriétaires de salle de jeux: mettez des nouveautés, s'il vous plaît. On en a marre de jouer à Bubble Bobble ou Cabal. Bon, ceci étant fait, revenons-en à la version CPC de Operation Thunderbolt. Dès le premier tableau vous vous trouvez face à une centaine d'ennemis tous aussi bien dessinés et animés les uns que les autres allant du simple soldat à l'hélicoptère le plus efficace. Vous vous trouvez au milieu d'une pluie de balles, d'explosions et ... de bonus, car déjà je dois reconnaître que le nombre de bonus (énergie, balles, grenades, etc...) qui tombe est assez impressionnant. Le premier point noir viendrait du scrolling: et oui, dans les tableaux numérotés 1, 3, 5, 7 le scrolling n'est pas génial. Il ne l'est que dans ces tableaux car les autres levels reprennent le même scrolling horizontal de Operation Wolf, toujours aussi réussi. Le

OPERATION
THUNDERBOLT

PS J'allais oublier la chaussure qui empêche les glissades sur les dalles piégées. Les dalles bleues claires arrêtent les monstres, voilà c'est tout j'espère avoir été assez précis.

PPS Le jeu possède une partie normale et une aléatoire: les 100 tableaux dans le désordre. Enfin le tableau du highscore garde en mémoire les meilleurs scores cette fois c'est bien fini.

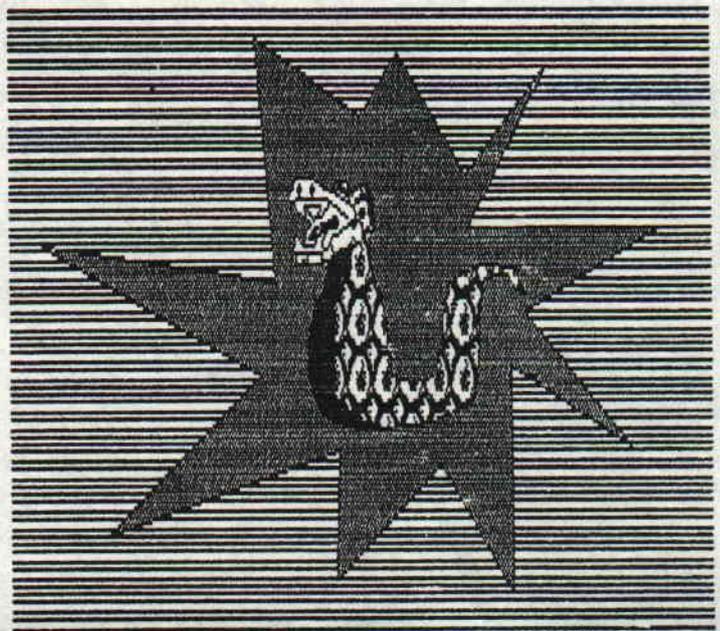
deuxième et dernier point noir viendrait de cibles, car justement il n'y en a pas d cibles: juste un trait que l'on a du mal distinguer parmi tous ces sprites de grand taille. Maintenant je dois tout de même dir qu'à part ces deux détails, tout le reste es réussi et même excellentement réussi graphismes superbes, animation parfaites, je à deux (eh oui!), musique de Jonhattan Dum (pour le prenom je ne suis pas sur), bref c'est très bien. Même si le but du jeu n'es pas très intellectuel (tuez tous les méchant et sauvez les gentils) vous pouvez vou défouler sur ce jeu très très dur qui vou demandera beaucoup de patience...

GRYZOR... Shel

Nous allons continuer avec un excellent jeu quoiqu'ancien je veux bien évidemment parler de GRYZOR. Encore un jeu commando ou le rambo de service est envoyé en mission sur une partie inexplorée de la planète ou des méchants extraterrestres (les DURRS, j'y peut rien c'est leur nom) ont construit une usine de traitement d'atmosphère qui permet de modifier les climats. Eh oui! Un scénario intellectuel comme on les aime (casser du méchant ça défoule). Passons maintenant à l'action notre marine peut avoir différentes armes: une mitraillette à tir rapide, un canon de dispersion qui tire dans trois directions, un fusil laser qui d'après moi est de loin le plus efficace et une barrière qui rend invulnérable pour une courte période. Je suis sûr que Schwarzeuneugnr... enfin Arnold n'avait pas un tel choix dans Terminator. Le jeu se compose en trois parties séparées par des couloirs infestés comme il se doit de zobs interstellaires prêts à vous faire la peau. Dans toutes les sections des canons, tireurs et autres soldats sont prêts à vous exterminer. Dans la troisième, il y a des lances-flammes en plus. A la fin de chaque niveau un méga monstre doit être détruit. La diversité des décors, des ennemis, des monstres de fin de tableau, l'excellente animation, les très bons graphismes colorés donnent à ce jeu une première place dans la série "jeu d'action". Avec ce jeu on s'éclate (ND SAYM; ou plutôt on se fait éclater!...), il paraît même qu'il existe une version machine mais pour ma part je ne l'ai jamais vue. GRYZOR est un jeu à posséder absolument, il entrera dans la légende enfin peut-être. Je me suis souvent posé la question: Les personnes, oh combien qualifiées, qui ont fait la notice, sont-elles simplement sadiques ou ont-elles fait une faute de frappe en écrivant dans la rubrique "conseils utiles" je cite: "S'il clignote, tirez dessus. S'il ne clignote pas tirez dessus quand même!" (il: c'est le méchant vilain pas beau qu'on doit désintégrer). Ce doit être du sadisme car dans un jeu ou penser est facultatif il ne faut pas se faire trop d'illusions. C'est fini pour ce test, j'ai fait plus court que pour SKWEEK mais n'y voyez pas de favoritisme. En bref copiez ces deux jeux, enfin achetez les c'est ce que je voulais dire.

PS La musique est assez bonne mais on peut choisir entre bruitage et musique.

PPS Le jeu est livré avec une démo de "COMBAT SCHOOL" qui lui aussi est très intellectuel et qui détruit les joysticks au bout de 20 minutes de jeu.



(C) SHEL

TEST COMPIL:



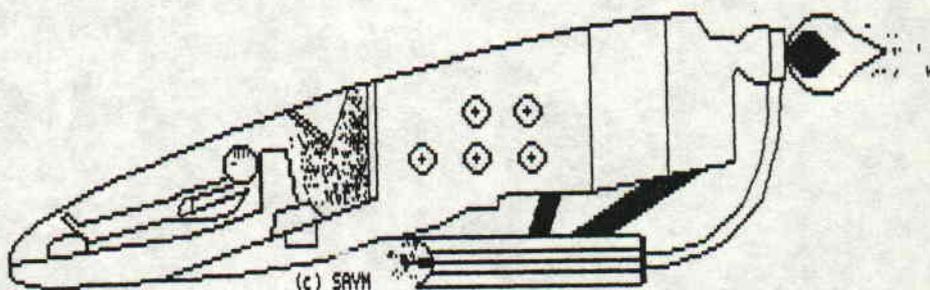
Shel

Operation Wolf est le premier volet de Operation Thunderbolt. Encore un jeu du genre prohibition si ce n'est que les graphismes sont plus colorés (mode 0), et que cette fois l'animation n'a pas été oubliée. L'éternel Marine envoyé dans un pays où la guérilla fait rage. Le premier niveau se déroule dans un village de guérilleros où de nombreux tanks, hélicoptères et soldats viennent chercher la castagne. Biensûr on dispose de munitions et de grenades en nombre limité. La deuxième partie se situe dans la jungle. Ainsi de suite jusqu'à l'aéroport où le but est de limiter la casse chez les civils et de ne surtout pas tuer les otages libérés. Ce jeu peut-être très difficile pour ceux qui ont décidé d'aller à la fin comme de gentils Marines obéissants ou alors une véritable partie de chasse pour les ripoux qui ont décidé de zigouiller les malheureux péons: hommes, femmes, enfants, infirmières, chiens, cochons, poulets... qui essayent de sauver leur peau.

Afterburner est une "simulation" (je met

A SUIVRE PAGE 6 →

des guillemets car pour moi c'est un jeu d'action) de F quelque chose je ne me souviens plus du nom de l'avion (ND SAYM: F14 biensûr!!...). Bref, avec cet avion on peut tirer des missiles ou des balles, faire des tonneaux. Le but du jeu est d'atterrir sur un porte-avions mais avant ça il faudra se ravitailler en vol, détruire des avions ennemis ainsi que des barragements dans des canyons. Le jeu est très bien fait quoique trop facile. Les couleurs sont pas terribles, les graphismes moyens mais l'animation est bonne et on ne met pas très longtemps à se prendre pour Tom Cruise.

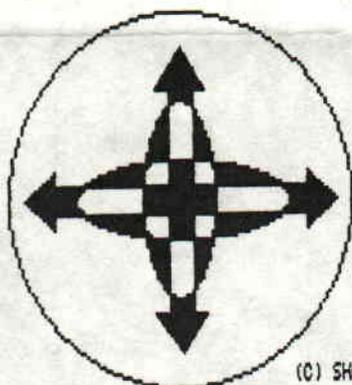
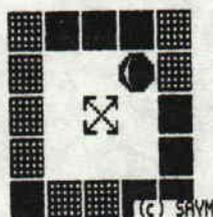


R-Type [Ratip] est un super shot them up qui a été fait en mode 2 (4 couleurs mais de sublimes graphismes), animation nickel, musique pas terrible. Le vaisseau spacial qu'on dirige (le R-Type 9) peut avoir un petit tir ou une boule de feu suivant la longueur de la pression du bouton FIRE de plus il peut capter des satellites qu'il enverra devant, derrière, soudé au vaisseau ou pas. Les ennemis sont très divers et à la fin de chaque level un vaisseau ou monstre géant doit être désintégré ou évité. Ce jeu, grâce à sa longévité, difficulté, qualité graphique est le meilleur shot them up qui fut conçu (je crois?..).

Titan est un casse brique peu ordinaire avec un scrolling à vomir mais de nombreux pièges corsent ce jeu, en effet on ne peut pas perdre la balle car on joue dans une pièce fermée. Mais on doit s'arranger pour dévier la balle des pièges. Les graphismes sont bons je ne dirais rien de plus car je ne pourrais jamais tout dire. Titan est un jeu pour les intellos qui ont le coeur bien accroché.

"Les 100% A d'or" est une bonne compil.

Voilà j'ai fini pour de bon. SHEL.



HARD DRIVIN'

Cette année, comme tous les ans, j'ai sacrifié deux semaines de bronzage intensif pour aller rendre une longue visite à mon gentil papa adoré que j'aime tant et qui est derrière moi en train de lire (ND SAYM: FAYOT !!), et l'une des rares distractions possibles est qu'il m'emmenne conduire son tacot préféré à deux bornes de chez ma grand-mère. Maintenant, plus besoin d'aller le voir car Hard Drivin' est arrivé (sans se presser, ...). Hard Drivin' est l'adaptation de la borne d'arcade que l'on peut encore voir à LA ROCHELLE: sa grande originalité était qu'il se déroulait en 3D. Soyez heureux, il est aussi en 3D sur notre CPC adoré. Mais ô rage, ô désespoir (comme dirait notre SHEL national et bien portant) tout se passe en 2 couleurs et avec une lenteur à faire défriser les cheveux de ma belle-mère (je sais, il n'y a aucun rapport mais je ne trouvais pas de comparaison). Eh oui! Ce jeu est lent et saccadé... Et c'est bien dommage car tout le circuit et les options ont été respectés. Les graphismes ne sont pas trop mal foutus (bien que dans ce jeu, on trouve des roues carrées) et la musique (les bruitages étant nuls) bien moyenne. Mais si avec beaucoup de patience, vous vous prenez au jeu, vous pourrez découvrir un jeu pas si évident que ça et qui pourra vous distraire 15 à 20 minutes, peut-être...

T.R. NIC (qui retourne dans le tacot de son Papa)

Shel

INDIANA JONES

Oh! Oh! Oh! Oui, vous êtes là! Je ne vous vois pas mais je sais que vous lisez! C'est encore moi! Oui, c'est SHEL! Eh, ne partez pas! Vous croyiez que c'était fini et bien moi aussi, mais on allait pas se quitter comme ça et puis j'ai dit du bien de tous les jeux que j'ai testé. Je vais donc démolir, raser, ratiboiser, un jeu qui d'après moi est une malencontreuse erreur de conception du moins c'est à espérer (pour une fois que je dis du mal d'un jeu, j'espère ne pas être contredit). Ah tien ça me fait penser à NIC (diminutif très simple d'un prénom banal!) qui a fait quelques menues remarques sur mon pseudo, alors pour parer toute éventualité et futures railleries (ND SAYM: IL CAUSE BIEN L'AUTRE): SHEL ne veut pas dire Super Huile Kaulsifiée Lubrifiante, et encore moins Super Héros En Latex. Après ce petit mais suffisant aparté, regardons de plus près ce jeu (c'est un jeu cette chose?). Ce jeu, c'est Indiana Jones, le premier biensûr, cela va sans dire car le deuxième est cent fois mieux. Pour celui qui nous intéresse les graphismes sont minables, l'animation pas terrible, le scrolling saccadé, les couleurs horribles, le niveau de difficulté très bas et quand je dis très bas un enfant de cinq ans irait à la fin. Et pour finir la musique est une infame senoule qui se répète à l'infini. J'ai oublié de parler du scénario qui est lui aussi un véritable fiasco mais demeure tout de même hilarant. Indy part avec son fouet et sa tenue d'aventurier pour délivrer une multitude de gosses mis en cage par les fanatiques d'une secte très mystérieuse et très inefficace. Le premier niveau, fini! (je tiens à préciser que la plupart des enfants sont figurants car on n'est pas obligé de tous les libérer) Le second niveau est effectivement très... enfin très quelque chose (ND SAYM: MEDIOCRE?) mais simpliste comme le premier, peut-être plus. Indy se trouve dans une grotte ou plutôt une mine, à l'intérieur d'un wagonnet et notre aventurier doit atteindre la butée, pour se faire: prendre les rails de gauche et fouetter en permanence (formule culinaire). Pour le troisième niveau débrouillez-vous l'indice: il faut utiliser un pont qui n'y est pas en permanence) mais je pense qu'une partie et beaucoup d'indulgence permettent d'aller à la fin (c'est beaucoup dire car il n'y a pas de fin, ce serait plutôt un éternel recommencement). Bon c'est fini pour de bon, à la prochaine!

KICK OFF

Je ne sais pas si vous êtes comme moi mais la finale du Mondiale m'a dégoutée (presque autant que lors du match Cameroun-Angleterre ou ces cons d'anglais qu'à cause d'un penalty pourri): d'abord, l'arbitre ne siffle rien lorsque Nonzon se permet de piétiner ellégamment l'un de ces adversaires au sol. Puis ce même arbitre (qui avait prouvé son incompétence dans le match cité ci-dessus) siffle alors que le joueur de la RFA s'était gentiment étallé par terre, tout seul, comme un grand (ND SAYM: DE TOUTE FACON LE FOOT C'EST NUL...). Je vais vous proposer de changer tout cela avec l'un des tilt d'or de je ne sais plus quelle année. Je tiens d'abord à signaler que tout ceux qui détestent les jeux 4 couleurs peuvent tourner la page parce que Kickoff fait partie de ces jeux (de toutes façons, moi, je m'en fous parce que j'ai un monochrome). Ensuite, les graphismes représentent un terrain réduit à de simples traits (pensez donc! On ne voit même pas le filet dans les buts) et des tout petits sprites symbolisant les joueurs. Donc, si vous pensez que les graphismes constituent



(c) LN+SAVM

ce qu'il y a de plus important pour un jeu de foot, balancez votre AMSTRAD (non, quand même pas)(ND SAYM: ET VOILA IL N'Y A PLUS PERSONNE!...) et puis m.... je vous renie jusqu'à votre vingtième génération. Et toc! (c'était une méthode simple et radicale de se débarrasser de SHEL) A part ces points délicats qui nuisent à la notoriété de ce jeu, tout le reste est (presque) parfait (ND SAYM: ENCORE HEUREUX!!...): Scrolling fluide et rapide, animation: idem, son: néant. Les options sont nombreuses: jeu à deux, choix de la langue, etc... Mais ce qui m'a paru le plus important c'est que l'on peut faire de vrais entraînements. C'est-à-dire des tirs au penalty ou jouer sans personne en face pour venir vous en... Vous pouvez aussi, lors de matchs d'entraînement, choisir le niveau de votre équipe et de l'équipe adverse. Ensuite, viennent les règles: elles sont toutes là (sauf le hors-jeu comme dans la plupart des jeux de foot. D'ailleurs il paraît que dans Kickoff II, il y aura les hors-jeu) et il y a même des cartons et vous connaissez le nom de l'arbitre. Au début du match, il y a un tirage au sort et vous pouvez choisir votre partie de terrain. Enfin, bref, il y a tout sans oublier qu'en championnat, vous pouvez jouer à 8. J'espère donc avoir prouvé que l'on peut faire un très bon jeu sans que les graphismes soient extraordinaires. Kickoff est un bon jeu: prouvez-le vous (ND SAYM: A VOTRE PLACE CE N'EST PAS CE QUE JE FERAIS, CAR S'IL VA Y AVOIR UN KICKOFF II, CE N'EST CERTAINEMENT PAS UNE SUITE... KICKOFF A BEL ET BIEN DE SERIEUX POINTS FAIBLES.).

T.R. NIC (qui n'aime pas l'Angleterre)

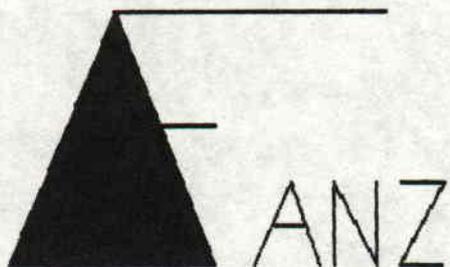
TOP 5 DEMOS

Rappelez-vous ce que SDC vous a demandé!... Si en septembre il n'a toujours aucun vote pour le top5demo, alors il le supprimera (c'est peut-être pas si mal?...). Et si vous avez des démos, envoyez les lui, il vous renverra vos D? le plus rapidement possible. Eh, les démos-makers, ça vous concerne aussi!...

BULLETIN TOP 5 DEMOS

SALUT LES POTOS ! VOICI MON TOP-DEMOS:

1 :
2 :
3 :
4 :
5 :



Bon, eh bien on va faire un petit récapitulatif des possibilités offertes par le CD aux personnes qui le lisent:

Lecteurs, vous pouvez nous envoyer vos articles sur nous, etc... Vous pouvez aussi nous indiquer des références de fanz dont vous n'avez jamais entendu parler dans nos lignes. Indiquez-nous vos préférences.

Quant aux rédacteurs de fanz (oui, c'est bien à vous que je parle!), écrivez-nous aussi des articles (oh, et puis trouvez vous même vos sujets, sinon à quoi ça sert que vous soyez rédacteurs?...) et entrez en contact avec nous pour pub, interview (soyez pas si modeste, si vous êtes nul on ne le passera pas, faut pas s'inquiéter... Ah quel narrant je fais!...), etc...

Au fait le téléphone est dorénavant utilisable à n'importe quelle heure, et les heures données étaient surtout des repères (très serrés je l'avoue), alors ne vous inquiétez pas si je ne suis pas là (demandez SAÏM). Maintenant que j'ai tout dit, si on passait aux infos?

N'oubliez surtout pas l'interview de papy RUMSTRAD...

RUMSTRAD

Je n'ai pas grand chose à dire, mais je voulais signaler que dans ce numéro il y avait l'interview de Patrick Aubert son rédac'chef qui a très naturellement accepté de se faire interroger par moi-même.



VICTORIA

Et voilà leur numéro 18, un peu moins gros que le 17, mais la bonne humeur, grande caractéristique de ce fanz, est toujours là. Bonne continuité!

CROCO PASSION



Je viens de recevoir le second number de CROCO PASSION. Je n'ose même pas le décrire (de peur d'abimer sa notoriété). Il est terriblement bien: c'est tout le 1, rempli à bloc!! Et le 1 était déjà génial... C'est quand même un peu dommage que Clandestine prenne des vacances en août, nous, on va s'ennuyer.

TOPMAG

Quand j'ai reçu son dernier numéro (le 18), je me suis demandé si je ne m'étais pas trompé en regardant le titre. Les progrès qu'a fait sa rédac sont fulgurants!! Siderants!! Epoustouffants!! Mais malheureusement, il a été décidé que ce serait le dernier Top-Mag. Une sortie en apothéose en quelque sorte! Dommage quand même. Mais Feinders ne s'arrête pas là...

PAPI

CROC'ROM

Ce fanzine est tres simple mais utile a l'extreme: fonctionnement d'un fanz, description a la loupe de quelques fanz+30 adresses utiles et enfin des tonnes de PA. Et le tout fait avec une imprimante laser. Alors si vous cherchez des PA ou des fanz, demandez-le!! (Un fanzine pluri-machine ça existe encore?).

Ce fanzine sur disquette est tout simplement genial, sa redaction: le mal'obide systeme (M.O.B.S). Mais la encore un fanzine disparaît. Et ce n'est pas une coincidence si Top-Mag et Croc'rom s'eteignent en même temps car en fait, ils vont à eux deux former le TCM. Un nouveau fanzine qui promet beaucoup... Il serra lui aussi sur disquette. Alors on attend le fanz au deux experiences.

Reset

Et les adresses...

Ah!...(extase) La presentation de RESET s'est impressionnement ameliorée grace aux deux pages et demi faites avec OXFORD PAO, mais il faut le dire, le reste est nettement mieux realise. La patience et la passion serraient-elles au rendez-vous? A toi de nous le demontrer ô grand redacteur de RESET...

LE TOUT PAR... SAYM

3" MAG : 4, rue du cdt Lherminier/33600 PESSAC	2,30 FF
CROCO MAG : LAURENT KNAUTH/14, allée Colette/78260 ACHERES	3,00 FF
CROCO PASSION : SANDRINE COUTELIER/3, rue des hortensias/ 91380 CHILLY MAZARIN	3,00 FF
CROC'ROM : SEBASTIEN JEAN/21, BD paixhans/72000 LE MANS	1 DISK+3,00 FF
FANATIC : LAURENT GERARD/19, rue R Schuman/91200 ATHIS MONS	1 DISK+3,00 FF
GNASHER : 84, rue J Jaures/76550 OFFRANVILLE	3,00 FF
I AM STRAD : CEDRIC FONTAINE/av Foch/85000 LA ROCHE/YON	3,00 FF
L'ECHO DES CROCOS : 9, av des tilleuls/92290 CHATENAY MALABRY	2,30 FF
MBM : 10, rue de Kirovakan/92220 BAGNEUX	1 DISK+3,00 FF
MEMORY FULL : CENTRE COMMUNAL INFORMATIQUE/RUE JJ ROUSSEAU/ 62600 MERICOURT	2,30 FF
MICROBOY : 4, allée Berny d'houville/93190 LIVRY GARGAN	1 DISK+3,00 FF
MICROZINE : BRUNO LEBOURNIS/Bourg de Brech/56100 AURAY	2,30 FF
NBD : PATRICK BORNIER/2, av du Champ de Mars/90000 BELFORT	1 DISK+3,00 FF
PEEK-POKET : 4, rue du courtillet/60150 MACHEMONT	3,00 FF
RESET : ETIENNE JP/LES FOSSES/ bd de l'Europe/72600 MAMERS	3,00 FF
RUNSTRAD : 58, rue de la briquetterie/17000 LA ROCHELLE	3,00 FF
START CPC : BP 19/37130 LANGEAIS	3x2,30 FF
TOP MAG : FRANCOIS DOUGARD/4, rue du tinoret/92600 ASMIERES	3,00 FF
VICTORIA : 32, rue des tisserands/77930 FLEURY EN BIERE	3,00 FF

ET MAINTENANT L'INTERVIEW DE PATRICK AUBERT
LE REDACTEUR EN CHEF DE...

RUNSTRAD

SAYM: JUREZ DE NE DIRE QUE LA VERITE, RIEN
QUE LA VERITE.

P.AUBERT: Je le jure!!

IDENTITE, SIGNES PARTICULIERS, QUALITES.

Eh bien, je ne sais pas, tout le monde me connais,
signes particuliers: NEANT, qualités: là je suis mal
placé pour en juger.

TA DECOUVERTE DE L'INFORMATIQUE?

Ca c'était dans les années 74 avec un CBM, c'est
très vieux, d'ailleurs on était deux ou trois à être
les premiers à avoir des ordinateurs familiaux, à
l'époque ça existait tout juste. Ensuite on a fait
un peu de Apple, on a fait du français aussi, mais alors
là c'est nul, avec Hector, Alice: tout ça c'est
ringard. Après on est passé sur Commodore à nouveau
avec le C64 puis l'AMSTRAD, en 1985. Oui, dès le
premier qui est sorti, on a pas hésité...

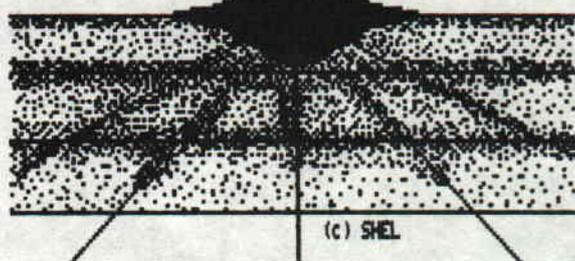
POURQUOI AS-TU CREE UN FANZ?

J'ai créé un fanz à cause d'un accident de moto qui
m'a immobilisé pendant deux ans, et je me suis dit
qu'il fallait faire quelque chose, alors un fanz
pourquoi pas puisqu'on avait une certaine expérience et
puis qu'il y avait pas mal à dire. Et puis c'était le
début des fanzines, tout le monde voulait faire son
petit fanzine alors on a commencé, enfin j'ai commencé
puisque d'était tout seul.

PETIT HISTORIQUE DE RUNSTRAD?

Il est né en 1988, en novembre. Et depuis il est
toujours là. C'est d'ailleurs le plus vieux sur papier.
Il y eu Aligator qui est sorti à peu près dans la même
époque mais il est passé sur disquette et c'est devenu
Aligator Dundy. Donc RUNSTRAD reste le plus vieux sur
papier et peut-être qu'il passera sur disquette un
jour, on ne peut jurer de rien...

ABYSS



COMMENT EXPLIQUES-TU QUE TON FANZ
SOIT LE PLUS APPRECIÉ ET EN TOUT
CAS LE PLUS LUT?

Je ne sais pas, ce sont les lecteurs qui font le
choix, ce n'est pas moi.

COMBIEN AS-TU DE LECTEURS?

Environ 300. 225 Abonnés, plus des lecteurs parallè-
les, que je ne connais pas d'ailleurs. Il y en a beau-
coup qui m'écrivent dont je n'ai jamais entendu parler.
Et j'ai NULLOS CRACKER qui me diffuse RUNSTRAD dans
les Lycées de la région Parisienne. Il est aussi diffu-
sé en Belgique, au Maroc, en Italie, à la Réunion, et
peut-être bientôt à la Martinique. Bref, ça marche !

D'OU VIENT TON INFINIE GENTILLES-
SE?

Aha! C'est de nature.

FANZINES CONNUS ET LUS?

Pratiquement tous il n'y en a pas beaucoup que
j'ignore.

NOTRE FANZ? ...

Il s'est bien amélioré, surtout après la reprise parce que le premier CD était pas mal mais bon le votre, vous y avez apporté quelque chose en plus que l'autre n'avait pas. Plus d'articles, mieux développé, plus intéressant, plus aéré. Il faut continuer.

TES JEUX PREFERES?

Mercenary, mais pas les jeux d'arcade, j'ai horreur des jeux d'arcade.

TES DEMOS PREFEREES?

Les démos? Elles sont toutes bonnes. A partir du moment où le type s'est défoncé pour la faire... Il y en a qui sont mieux que les autres mais pour moi elles sont toutes bonnes. J'ai peut-être une préférence pour FEFESSE quand même.

LE PRIX DE A100%?

- > 22 balles, je crois.
- > Perdu c'était 21 (juillet-août)
- > 21? Merde!

GOUTS EN MUSIQUE?

Le classique seulement, aie là je vais me faire des ennemis!!

PASSIONS?

L'ordinateur, la programmation, les fanzines, et puis un petit peu le foot et la formule 1, surtout la F1.

JUGEMENTS, PENSEES, OPINIONS SUR LES SUJETS SUIVANTS:

- >INFORMATIQUE EN GENERAL
- >FANZINES
- >DEMOS
- >REVUES INFORMATIQUES PROF.
- >EDITEURS

---> C'est ce que l'on avait prévu dans les années 80, un gros développement de l'informatique familiale de plus en plus poussée vers l'informatique professionnelle d'ailleurs avec l'AMSTRAD on peut faire des programmes qui tournent sur des bécane très importantes. Et l'invasion japonaise avec des chip de plus en plus importants. Et un gros BOUM vers les années 92-93 avec certainement la vidéo qui va s'intégrer à l'informatique déjà comme mémoire de masse et ensuite pour développer les jeux, ce sera assez extraordinaire...

---> Mon seul regret, c'est d'en voir apparaître et ne pas dépasser le numéro 1 ou 2, c'est un peu dommage, on aimerait bien que ça suive, mais c'est dur.

---> Dur, dur les démos...

---> A 100%, ils sont un peu en perte de vitesse. Bien sûr on ne peut pas oublier AMSTAR&CPC qui a fait beaucoup au début pour les AMSTRAD maintenant un peu moins, mais bon... Micromag aussi a fait pas mal au début même si c'est un plurimachine,

---> Alors là, je ne peut pas... Je ne vais en dire que du mal, je préfère ne taire parce que ce sont tous des voleurs.

REPAS DU MATIN?

Rien, du café!

CYLINDREE DE TA MOTO?

Une 750 BMW.

CARTE BLANCHE:

Je n'ai pas grand chose à dire sinon que c'est sympas de n'avoir interviewé et que si je peux apporter un petit peu plus, eh bien on verra. RUNSTRAD, il va continuer et on va essayer d'améliorer encore, c'est pas évident mais on va y arriver certainement et puis peut-être, je ne sais pas, RUNSTRAD sur disquette dans quelques temps, si on a le temps.

MERCI POUR TOUT CE QUE TU AS FAIT POUR NOUS ET A LA PROCHAINE DANS NOS LIGNES. SAYM

Le CROCO DECHAINE a été fait avec 4 CPC 6128 (c'est SDC qui a imprimé!), une DMP 2160, OCP ART STUDIO, ANSMORD, OXFORD PAO, AMX PAGEMAKER, des tonnes de jeux, des dizaines de disquettes, 3 poubelles de papier, environ 100 heures de boulot acharné, et plusieurs nuits blanches. Le tout dans ces quelques photocopies... C'est vraiment dérisoire et de plus il va falloir recommencer pour le mois prochain. Au fait écrivez tous pour demander à SDC plus de bidouilles...

