

Spécial Géant ... Koz' plus de pages

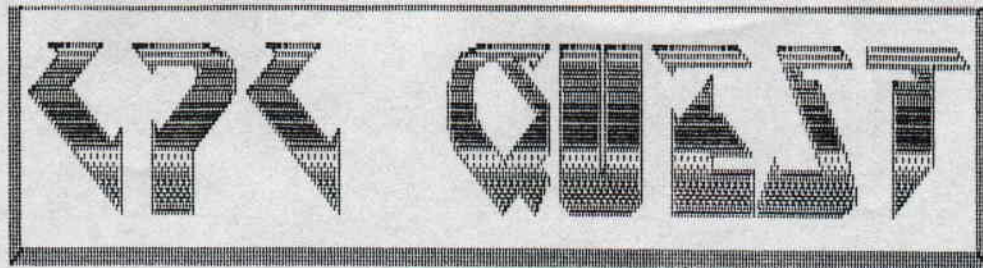
BOC à skis : Cool, le CPC QUEST nouveau est arrivé !!

En même temps que le beaujolais et le Grog ...



INFO SUPPLEMENTAIRE : THE BUGS MEETING III aura lieu les 4, 5, 6 Août, à Wasnières ...

Greetings à tout l'OVERFLOW GANG, THE BUGS, MORIEL, POWER SYSTEM, FUTUR'S, CNR, BABA FANZ', DEMONIAK, l'ATC, PHASER, EUROSIRAD, SCORPION, MAD MAG, THE FANZ', BONSOIR LA PLANETE, FANZ'Y, CPA (TWO MAG, TOM & JERRY), XOR, GOZEUR, ASI, ALN, ODIESOFT, FACE HUGGER, MOPS, NEW AGE, RAINBOW SOFTWARE, INFO SYSTEM CPC, MCHTML, RUNSIRAD, BOC, à tous les CPCistes fidèles, et surtout à TOI, ô lecteur, qui arrives à la fin de ce message fleur bleue, dans les tons pastels, et qui peut espérer en voir la fin, si, bien sûr, tu persistes et arrives au bout, essoufflé, pour t'arrêter là !!!



ON EST DE RETOUR !!

POUR LE PLUS GRAND DELIRE !

COOL, NON ???

Il était dit que le grand CHAOS allait revenir régner sur les sphères CPCiennes. Il était dit que la terreur allait être à son comble ... En bref, qu'OVERFLOW GANG et THE BUGS sortiraient CPC QUEST No 2, l'horreur puissance deux ... Après cette introduction de film d'horreur de série B, et cette évaluation de la connerie de RED EYE, nous vous annonçons que nous avons essayé d'appliquer au mieux vos conseils, pour faciliter votre lecture. Message personnel à DRACULA: je suis désolé, mais je ne peux pas faire les pages de CPC QUEST recto-verso, car cela demanderait beaucoup trop de boulot à l'âme charitable qui s'occupe des photocopies ... Bon, parlons sérieusement: vous trouverez dans ce numéro, une rubrique HELP bien fournie, des tests approfondis, un petit dossier sur le nouveau bébé de RAINBOW SOFTWARE et sur l'AFC, des bidouilles, une nouvelle rubrique musique et tout ce que vous avez certainement (du moins, j'espère) aimé dans le premier numéro. Sur ce, je vous souhaite beaucoup de plaisir en lisant ce fanzine (ND: Qui a dit PQ ???). Rendez-vous en Avril... PEACE & LOVE ! Vive le CPC !

CRACKY

FANZ'MANIA

= PUB POUR POTES !

* **QUASAR CPC No 6 (papier)**: Ah! Voici un superbe fanzine, dont je voulais vous parler depuis longtemps. Il a tout pour plaire. Il est très bien présenté, comporte de nombreux graphs d'excellente qualité, et possède un bagage des plus intéressants et complets. En effet, les tests sont très clairs et vous y trouverez tous les détails dont vous pourriez disposer. Les rubriques INITIATION & PERFECTIONNEMENT A L'ASSEMBLEUR sont très complètes et détaillées: tout est fait pour que le lecteur comprenne (ND CRACKY: en bref, celui qui ne pige pas, qu'il essaye le tricot!). C'est aussi l'un des rares fanzines qui comporte une rubrique ELECTRONIQUE, comme ISC, nous, et quelques autres... Il vous présente aussi des petites routines sympas, et des bidouilles tout aussi cools. Qu'on se le dise: ce fanzine est quasiment parfait, et si vous êtes en mal de lecture, commandez-le, vous ne le regretterez pas! ADRS: Gilles & Philippe RIMAURO, 8 Chemin des Maillos, 09200 SAINT-GIRONS, FRANCE.

* **BOXON No 1 (papier)**: Voici un bon petit fanz' très sympathique et 8 combien pratique à planquer dans ces cahiers, vu qu'il est au format A5. Le contenu est trop délirant, ça casse de partout, des rubriques excellentes, bref c'est le délire. Le seul défaut qu'ait ce fanz', c'est justement le fait qu'il soit en A5: en effet, les digits en pâtissent beaucoup, ce qui rend la mise en page passable. M'enfin, si on se marre, c'est le principal, non ? Le prochain numéro sortira sur disc. ADRS: Nicolas ADER, Place du Donjon, 32320 BASSOUES.

Désolés pour les autres fanzines, que nous n'avons pas pu tester, nous essaierons d'y remédier la prochaine fois. Sans quoi, salutations à: DRACULA FANZ', DEMONIAK, ISC, CRACK'N'ROM, M&C, FANZ'Y, DISC PHASER ...

CRACKY



Ciel déjà les infos !
Et moi qui ne suis
pas prête !!

ACTUS !!

Bienvenue dans cette rubrique, où vous apprendrez toutes les infos du monde du CPC, dans tous ses domaines (démomaking, fanz'making, ...). M'enfin, vu que notre présentatrice n'a toujours pas l'air d'être prête (franchement, le personnel de nos jours !), je me revois dans l'obligation de faire son boulot et de vous balancer les actus. C'est parti !

* L'Association des Fanzines sur CPC (AFC) renaît de ses cendres ! En effet, elle est recréée par SEB du fanzine PHASER, et par BAUD du défunt CRACK'N'ROM. D'ailleurs, CPC QUEST y a adhéré. Plus d'informations dans l'article AFC IS BACK, qui se balade dans cette feuille de chou.

* La ROM-CARD est enfin sortie ! Ce nouveau ROMBOARD permet de lire des ROMs de 8 à 32 Ko. Pour plus d'informations, contactez son créateur: Mr Jean-Michel COSSART, 24 Rue René Cassin, F-62121 BULLY-LES-MINES. Réponse assurée !

* On attend toujours la sortie du programmeur d'EPROMS de MADRAM.

* N'oubliez pas que nous pouvons vous procurer des lecteurs 5".1/4 80 pistes neufs, adaptés CPC, à moindre prix. Contactez la rédaction.

* Le Domaine Public sur la scène française évolue toujours. En effet, TOM & JERRY du GPA vient de sortir 4 productions super-intéressantes. La première est la remise à jour d'un utilitaire célèbre et très pratique, j'ai nommé MULTI MARK v1.1 (cf le test de la version 1.0 dans CQ#1). La seconde est un splendide utilitaire, nommé GHOUL'S WRITER, et vous permettra de créer des petites intros très cools, en toute simplicité: il permet de réunir en un seul fichier exécutable, une musique, un effet graphique (fond étoilé, ...), votre texte, un logo, ... La troisième se nomme S.T COMPIL, et il s'agit d'une compilation de 34 musiques SOUNDTRAKKER, de sources diverses (demos, jeux, fanz'), fournie avec un PLAYER pour les écouter. Et enfin, la SENTINEL DEMO: une démo-pub assez cool, présentant MULTI-MARK v1.1 et GHOUL'S WRITER... MULTI-MARK v1.1 et GHOUL'S WRITER étant des SHAREWARES, si vous les désirez, envoyez deux disquettes pleines à craquer (ce serait sympa), avec un chèque de 30 francs à: Mr Hervé Monchâtre, Collège, 1 Rue des Ormes, 45320 COURTENAY.

* Cette année 1995 promet d'être riche en meetings:

--> Le BOXON MEETING 1 est prévu pour les 29, 30, et 1er Juillet, et sera organisé par NICKY ONE, à BASSOUES, près d'AUCH. Pour plus d'informations, contactez Mr Nicolas ADER, Place du Donjon, 32320 BASSOUES.

--> La BUGS PARTY 3 est prévu pour courant Juillet. Contactez la rédaction.

--> L'AFC MEETING 2 (le premier ayant été réalisé par ZALKO en 1992) se déroulera lui aussi courant Juillet. Contactez l'AFC

--> Le BORDELIK MEETING 4 aura lieu au mois d'août. Contactez ORPHEE du fanzine DEMONIAK: Mr Anthony NEVO, Le Louya, 35290 GAEL.

* La mégadémo de THE BUGS, NIGHT & MAGIC, n'est toujours pas sortie.

* La POWER SYSTEM MEGADEMO devrait sortir incessapeu sous ment, et devrait être splendide.

* DRACULA FANZ' 4 ne devrait plus trop tarder, ainsi que BOXON 2, M&C 19, PHASER 6, BONSOIR LA PLANETE 10, EUROSTRAD 6, et QUASAR 7.

Bon, ben, le stock est fini. A plus tard !

CRACKY

TESTS

POWER PAGE V1.32

POWER PAGE est un utilitaire de D.A.O / P.A.O et est édité par l'un des piliers du Domaine Public outre-manche, j'ai nommé ROBOT Public Domain, et je vous assure que cet utilitaire vaut le coup d'oeil !

En effet, cet logiciel peut fonctionner sur tous les types de CPC. Seule chose à dire, c'est un véritable AMX PAGEMAKER en herbe: vous y trouverez toutes ses fonctions principales. Il est disponible après un court chargement et il a la qualité d'être très maniable ! Il latte PAGE PUBLISHER et ses petits frères avec une main dans le dos ! Le seul reproche que je puisse lui faire, c'est qu'il ne fonctionne qu'en format AS, mais il fonctionne en taille réelle !

C'est un très bon utilitaire, que je conseille à tous ceux qui font de la pagination, ou qui aimeraient en faire. Il est fourni avec une notice intégrée, ce qui aidera les débutants. Envoyez une disquette (pleine de préférence !),

20 frs et une enveloppe auto-adressée timbrée à: ROBOT PD Library, Richard FAIRHURST, 2 Trent Road, Oakham, RUTLAND LE15 6HF. Vous ne le regretterez pas !

CRACKY

Le NOISE-TRACKER est l'ancêtre du célèbre SOUNDTRAKKER: en effet, ce logiciel a été programmé et par Jörg RÖNSENTHAL, en 1989, bien avant l'arrivée de la famille TRAKKER (Digitrakker, Pro-trakker, ...). Malgré cela, cet utilitaire est particulièrement intéressant, car il regroupait déjà bien avant les autres, les grandes qualités qui font le succès du SOUND-TRAKKER.

À noter que la présentation de l'utilitaire est totalement différente du SOUND-TRAKKER: toutes les fonctions sont affichées à l'écran, sans qu'il y ait besoin de les sélectionner par le biais de menus. De plus, l'ergonomie est très satisfaisante, car tout se fait à l'aide d'un curseur. Cet utilitaire contient deux modules (l'éditeur de musiques proprement dit et l'éditeur d'instruments). L'affichage est très attrayant. Si vous pouvez utiliser jusqu'à 16 instruments simultanément, l'éditeur d'instruments n'est pas très pratique. En effet, il fonctionne, lui aussi, en mode bande, mais c'est beaucoup moins pratique qu'avec le SOUNDTRAKKER.

C'est néanmoins un bon utilitaire, qui satisfera tous les musiciens, ainsi que tous les adorateurs du dieu SOUND-TRAKKER. **CRACKY**

TESTS

NOISE TRAKKER PREVIEW

TESTS

PARANOIA

PARANOIA est une nouvelle production du célèbre groupe POWER SYSTEM, et croyez-moi quand je vous dis qu'elle assure. En effet, Christophe Kastriottis, alias EPSILON, non content d'être maître dans l'art du démomaking (et je ne baratine pas !), s'attaque au domaine du jeu, et cela vaut le déplacement, avec cet excellent jeu de réflexion.

FRENCHY a été capturé par l'immonde KRAPULAX, et pour retrouver sa liberté, vous devez l'aider à trouver son chemin dans 20 salles, qui vous prendront tellement la tête, qu'elles vous rendront paranoïaques ! Le but du jeu est simple: vous devez transformer en temps limité (selon le niveau), les cases bleues composant la salle, en cases rouges. J'en vois quelques-uns qui se disent "Fastochel", mais après une seule demi-heure de jeu, ils seront bons pour l'internement psychiatrique ! Les tableaux sont affreusement durs (atténuation), et les obstacles très gênants (euphémisme), et on perd ses vies rapidement!

Excellent jeu mais très dur, contenant plein de trucs de démomaker (overscan, rasters, scroll hard horizontal, ...) très rapide au chargement (TRACKLOADING), il faut allier réflexion et rapidité, pour espérer venir à bout de ce jeu.

CRACKY



Voici un nouveau freeware de FUTURS-FREEMWARE DIFFUSION, programmé par OFFSET, à l'attention de tous les supers graphistes sur CPC+, qui voudraient utiliser la palette des 4096 couleurs de l'ASIC, sans se prendre la tête: en effet, il ne nécessite qu'une palette OCP, qu'il suffit de modifier.

Ce programme est composé de deux modules, l'un nommé KIT 4096, qui est l'éditeur proprement dit, par lequel vous créez votre palette de couleurs et la sauvegarderez; l'autre nommé PAL 4096, permettant de récupérer facilement votre palette effectuée avec KIT 4096 sous BASIC.

Cet utilitaire est très pratique (full compatible assembleur, car les palettes de KIT 4096 sont sauvegardées au format ASIC !), simple d'utilisation, et il est fourni avec une notice complète. Je vous conseille de vous le procurer rapidement, afin de faire de zolis dessins ! Pour l'obtenir, envoyez une disquette (pleine, ce serait sympa !), et une enveloppe auto-adressée timbrée, à: Mr Philippe RIMAURO, 8 Chemin des Maillos, 09200 SAINT-GIRONS.

CRACKY

TESTS

NOISE TRAKKER PREVIEW

TESTS

KIT 4096 V1.0



BIDOUILLES



Salut les petits bidouilleurs ! Ici CRACKY au clavier, qui vous présente la rubrique technique. Au programme d'aujourd'hui, on étudie la LMPFUGCDPACAQIBPV (La Méthode Pour Filer Un Gros Coup De Pied Au CPC Afin Qu'Il Bosse Plus Vite (si, si, vous pouvez vérifier !)).

Ce petit montage tout con permet d'accélérer sensiblement l'exécution des programme, en virant toute interruption vers notre cher microprocesseur. J'entends déjà venir les puristes de l'assembleur. En effet, il existe une méthode plus douce, par l'utilisation de la mnémorique DI du Z80, mais je leur rappelle qu'elle est totalement inefficace lors de l'appel d'une routine du BIOS (module de gestion des entrées/sorties), qui se termine très souvent par un zoli EI (autorisation des interruptions). De plus, sous BASIC, on ne peut annihiler totalement les interruptions de ce cher système (ND CRACKY: il existe un moyen mais il est très dur à manier; il s'agit d'un POKE (PEEK(&3A) * 256 + PEEK(&39)),&F3. Le problème, c'est qu'il est impossible à virer par un POKE (PEEK(&3A) * 256 + PEEK(&39)),&F3 si le clavier a été déconnecté par la commande précédente. C'est pour cela qu'il faut virer les interruptions à leur point de départ, donc sur la broche INT du Z80 (la broche NMI n'étant pas utilisée); on utilisera un circuit 74LS32 (4 portes OU). La broche INT recevant une interupt sous forme d'un signal très bas (masse), on va filtrer les demandes par une porte OU (cf figure 1). On réalisera le signal SELECT par un interrupteur connecté entre la masse et une porte OU à entrées communes (pour protéger la porte de sélection).

Ce montage nécessite uniquement un fer à souder (pas trop puissant), un peu de fil de cablage fin et souple, un interrupteur et un circuit 74LS32. Ouvrez votre becane, trouvez le Z80, et virez-le avec la délicatesse qui vous est propre (en bref, doucement !), avec une griffe d'extraction. Puis réalisez les liaisons comme indiqué sur la figure 2. Utilisez un câble à deux fils, ou glissez 2 fils dans une gaine, puis reliez l'extrémité de l'un à la broche 4 ou 5 du 74LS32, et l'autre extrémité à la broche 7 du 74LS32. Puis soudez les deux extrémités de ce câble aux deux bornes de l'interrupteur. Après avoir vérifié votre montage, renversez le 74LS32, virez les broches inutilisées et collez-le au Z80. Puis remettez le Z80 sur son support (détrompez vers broche 1). Refermez le tout et c'est fini: dans une position, le CPC bosse normalement, dans l'autre, il bosse sans interruption, mais gaffe ! Vous n'aurez plus d'accès clavier ou joy, d'événements temporisés et de variation de la valeur TIME, ...

Voici une petite routine de test: FOR I=0 TO 100:PRINT SQR(SQR(I)):NEXT I.

Bon, ben, c'est fini ! Si vous voulez que cette rubrique continue, envoyez nous vos bidouilles, car notre stock s'écoule très vite ! En principe, le trimestre prochain, nous étudierons une bidouille pour les CPC 464, et, je sens que je vais me faire huer, un enregistreur de coups de téléphone ! Alors si vous ne désirez pas qu'une tierce personne ne découvre les raisons de vos petits coups de fil discrets, contactez-nous ! A plus tard !

	Entrée	Sortie broche INT
INT SELECT	0 ou 1	INT
	0	
INT SELECT	0 ou 1	1
	1	

FIGURE No 1

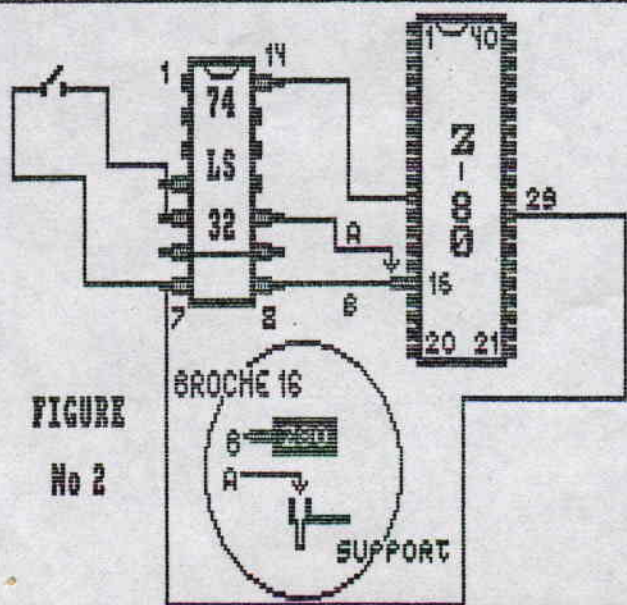


FIGURE
No 2



CRACKY



JEUX de RÔLES

Sources de cette rubrique

- * L'excellent CASUS BELLI, qui est vraiment génial !
- * l'expérience personnelle
- * le défunt et très regretté fanzine ROOLSTRAD
- * le défunt AMSTRAD CENT POUR CENT



Eh oui ! Encore une nouvelle rubrique dans votre feuille de chou préférée ! Tout le monde ne sachant pas de quoi il s'agit :

Que commence l'INITIATION !

Vous avez certainement déjà vu un film, lu un livre, n'est-ce pas ? Et vous avez certainement refait l'aventure dans votre tête, peut-être en étant le héros, pourquoi pas ? Le hic, c'est que c'est dans votre tête, et par conséquent, c'est encore moins réel, que dans le bouquin ou le film, d'où cette aventure est tirée. Le Jeu de Rôle (on utilisera l'abréviation JDR) résoud ce problème: en effet, vous participez à une aventure, sans courir le moindre risque, ni devoir inventer l'histoire vous-même.

Une partie de JDR se déroule ainsi: les joueurs sont rassemblés autour d'une table, avec le Maître du Jeu (on utilisera l'abréviation MJ). Le nombre de participants peut aller de un à six, voire plus dans certaines aventures ...

Les règles du jeu ne sont pas connues des joueurs, bien que ceux-ci finissent, à un moment ou à un autre, par les deviner. Chaque joueur entre dans la peau d'un personnage, qui peut lui ressembler en tous points, ou pas du tout. Si l'histoire se déroule à l'époque de Merlin l'Enchanteur, un joueur pourra devenir un magicien, un autre un preux chevalier, ou encore un habile voleur...

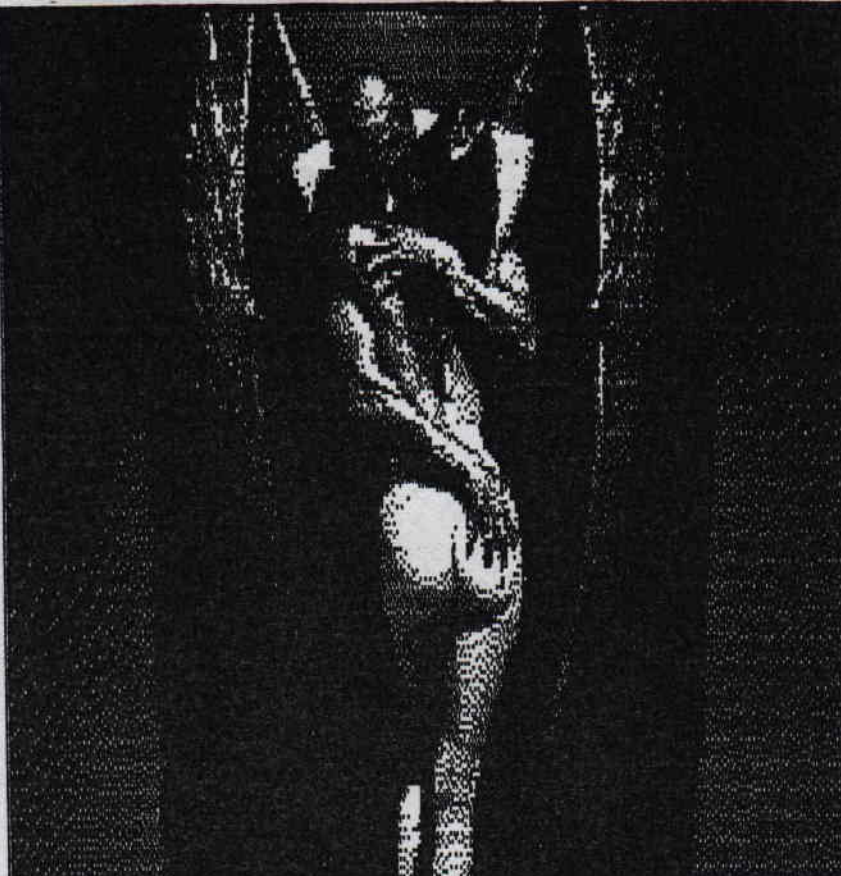
Les joueurs "sont" (ND CRACKY: le temps de la partie, mais pas dans la réalité !), ces personnages mystiques et merveilleux. Ils deviennent un mélange d'eux-même et de leurs personnages. On les nomme les "Personnages-joueurs" (on utilisera l'abréviation PJ).

Le PJ connaît son personnage, aussi bien que lui-même: s'il est agile, fort, rapide, intelligent. Il le sait, et l'a décidé lui-même s'il est généreux, volontaire, ou rien de tout ça... Après avoir recueilli ces informations, le PJ va vivre de passionnantes (ND CRACKY: nous l'espérons !) aventures.

Le "monde" où évolue le nouvel aventurier, le PJ n'en a rien à battre car c'est le rôle du MJ, de s'en occuper. Le MJ est un autre joueur qui, lui, n'est pas un aventurier (ND CRACKY: on l'appelle aussi Gardien, Sholari, ...). C'est le seul être à connaître véritablement les règles et les détails de l'aventure, au cours de laquelle vont évoluer les PJ; c'est aussi lui qui dirigera les autres personnages de l'aventure, que les PJ pourront rencontrer. On les appelle les "Personnages-Non-Joueurs".

Tournez la page, ô preux chevalier, pour découvrir la suite ...





Suite de la page précédente, logique ?!

C'est bien hôte de vous mettre l'eau à la bouche de cette manière, mais il faudrait peut-être que je vous dise:

Comment on joue ???

En premier lieu, il vous faut choisir un jeu (ND CRACKY: jusque là, je suis logique, non ???), avec des règles, et bien entendu, un univers intéressant; à moins que vous ne soyez un spécialiste dans la matière, et par conséquent, vous pouvez essayer vous-même, de les créer, l'un et les autres.

C'est pour cela que moi, votre journaliste préféré (ND CRACKY: Sans modestie, aucune !!! Pour ceux qui ne me connaissent pas, qu'ils se rassurent, je déconne !!), ai rencontré les meilleurs MJ de l'univers Arrageois, et de par les jeux qu'eux et moi, avons pratiqués, afin de vous faire une petite recap' des meilleurs JDR, tous niveaux confondus.

J'y ai ajouté une petite note personnelle, à titre indicatif. Ce n'est qu'un avis, et toute lettre de contestation est la bienvenue.

MEDIEVAL - FANTASTIQUE

C'est simple, on y voit des chevaliers, des sorciers, des elfes, des dragons et de la magie !

DONJONS & DRAGONS (Débutants): Très joué, il s'agit pourtant d'un jeu relativement moyen, et revient très vite cher. En effet, le nombre d'extensions est faramineux !

ADVANCED DONJONS & DRAGONS (Tous niveaux): Très joué, itou. Cette version est excellente, mais revient encore plus cher que son prédécesseur.

RUNEQUEST (Tous Niveaux): Très joué, ce jeu est tout simplement excellent !

HURLEMENTS (Spécialiste): Très peu joué, malgré un monde intéressant...

JRTM (Initiés): Très peu joué, ce jeu est pourtant très intéressant. On retrouve l'ambiance de la magnifique oeuvre de J.R.R Tolkien, "Le Seigneur des Anneaux".

ROLEMASTER (Spécialiste): Idem que JRTM, mais avec des règles encore plus précises ...

ARS MAGICA (Spécialiste): Très peu joué, ce jeu est relativement moyen.

PENDRAGON (Tous Niveaux): Très peu joué, malgré un univers intéressant.

REVE DE DRAGON (Tous Niveaux): Assez joué, je vous le recommande, il est très plaisant.

ONIRIS (Débutant): Nouveauté. Il s'agit d'un REVE DE DRAGON, avec des règles encore plus simplifiées. A signaler qu'ils sont compatibles.

Bon ben, c'est fini: j'ai bouffé toute la page. Nous continuerons cette classification des meilleurs JDR, dans le prochain numéro de CPC QUEST, en étudiant d'autres catégories (Science-Fiction + SF étrange, Contemporains "Terres Classiques" et "Epouvante", et les systèmes multi-genres), et le test d'UN jeu de rôle. Sur ce, à plus tard et bons jeux !





INTERVIEW



Tom & Jerry

1) Pourrais-tu te présenter aux lecteurs, STP ?

Je m'appelle Hervé Monchâtre, alias Tom & Jerry du GPA, j'ai 25 ans. J'habite dans un petit village, à environ 115 Km de Paris.

2) Depuis quand possèdes-tu un CPC ?

Hum, question délicate ! Je dirais 1986. J'ai acheté mon premier CPC l'année où la pénurie de cette machine était telle en France, que des petits malins en avaient importés d'Allemagne. Ce qui fait que j'ai non pas, un Amstrad 6128, mais un Schneider 6128. J'ai acheté mon autre CPC, un modèle plus, en 1992 je crois, au moment où les vendeurs s'en débarrassaient en les soldant sauvagement !

3) Pourrais-tu me dire depuis quand joues-tu un rôle actif sur CPC ? Quel a été ton parcours dans le monde CPCiste ?

À vrai dire, j'ai programmé sur CPC depuis que je l'ai eu. J'ai commencé par des jeux en Basic. Un de ces programmes a d'ailleurs été publié dans un ancien Amstrad Magazine, il s'appelle Machaon. Je me suis mis à l'assembleur et au déplombage quand j'ai perdu la quasi-totalité de ma logithèque, fin 1989, à cause d'un lecteur 5 1/4 défaillant. Parallèlement, j'ai programmé quelques utilitaires publiés dans CPC Infos (Reductor, Multi-codeur 1.0 & 2.0, puis Mark Error), des intros pour mes déplombages, histoire d'essayer de nouvelles routines.

4) Quand es-tu rentré dans le GPA ?

En 1991, il me semble, Syntax Error cherchait à l'époque de la chair fraîche pour renforcer son groupe ! Il m'avait connu grâce à mes déplombages & intros, et m'a proposé de faire une partie pour la mégadémo du GPA (qui d'ailleurs, n'est jamais sortie), la CUDDLV mégadémo. J'ai programmé ma première démo, Genesis. Elle a depuis été diffusée, et je pense que pas mal de monde doit la connaître. Elle n'avait rien d'extraordinaire, je dois bien l'avouer.

5) Quelle a été la chose qui t'a propulsé au sommet de la sphère CPCienne ?

Euh, alors là, je n'en sais rien. Peut-être la série des Music Pack, qui a été relativement bien diffusée.

6) N'as-tu jamais eu envie de réaliser un fanzine ?

Cela m'a traversé l'esprit au début, où je faisais des transferts de budgets anglais, mais je me suis vite rendu compte que faire un fanzine représente beaucoup de travail. Je ne pouvais pas tout faire, et j'ai préféré faire de la programmation. J'ai participé de façon ponctuelle à quelques fanzines, READ ONLY, MAXI MICRO, etc...



Propos recueillis par CRACKY

La suite à la page suivante !!!

7) Quels sont tes jeux, utilitaires, démos et fanzines préférés ?

Jeux CPC, Crafton & Xunk (je ne sais toujours pas comment Rémi Herbulot a pu pondre un tel chef-d'oeuvre !), Spindizzy, Star Raider 2, Megablasters (jeu à plusieurs !), Winter Games, Boulder Dash, etc...

Démos CPC : Digital Orgasm est une des dernières démos CPC qui m'a vraiment fortement impressionné ! Les démos de Face Hugger sont elles aussi toujours surprenantes, même si leur design n'est pas fabuleux.

Utilitaires : TAOCP, Disc'o'magic (je suis un utilisateur enregistré !), l'éditeur de secteurs de Discology, Maxam.

Fanzines : hum, je n'en reçois pas beaucoup, mais j'aime la série des SCOOP-X-TREME. En papier, CPC QUEST ??

8) Quels sont tes projets sur CPC ?

Je n'ai malheureusement pas beaucoup de temps à consacrer à mon CPC depuis Noël. J'avais un projet de démo pour un collègue, qui programme une superbe mégadémo, mais je ne pense pas pouvoir le réaliser. Je pense par contre, réaliser une nouvelle version de Ghoul's Writer, qui ne sera pas très différente de la 1.0, mais qui proposera plus de fichiers de configuration, et quelques bugs en moins. Date de sortie indéterminée, pas avant quelques mois.

9) Penses-tu l'abandonner un jour, et par là-même passer sur une autre bécane ?

Franchement non. J'utilise également des PC depuis pas mal de temps, mais cela ne m'a jamais vraiment convaincu de mettre mes CPC au placard ! Comme je peux maintenant faire des transferts CPC → PC et inversement, je considère que ces deux machines sont complémentaires. Le PC pour le 'sérieux', le CPC pour le FUN !

10) Quel est l'utilitaire ou piratage ou transfert, qui t'a pris le plus la tête ?

Je ne souviens de quelques luttes épiques avec des protections disque. J'avais, à mes débuts, réussi à 'casser' la protection PMS en la désassemblant totalement (sacré bazar !). Cela m'avait permis de faire une version en fichiers de Jail Break (le tout sans interface genre Hacker ou Multiface, évidemment). Le type qui avait réalisé cette protection, avait bien fait son boulot, car le codage du loader n'était pas basé sur de bêtes boucles. Il fallait étudier, pas à pas, le source et calculer les valeurs des registres du CPC, pour y comprendre quelque chose.

11) Quels conseils donnerais-tu aux programmeurs, pirates en herbe ?

Envoyez des sous aux auteurs de shareware, même s'ils habitent à l'étranger ! Pour faire vivre le CPC, il faut des programmes, et pour cela, il faut motiver les programmeurs.

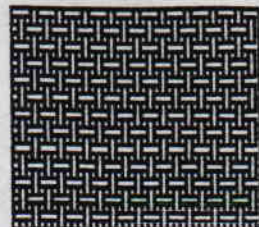
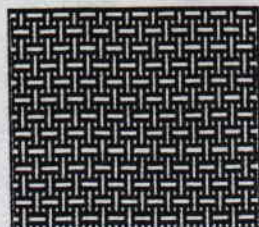
12) Quels sont tes goûts au niveau ziks, BD, et bouquins ?

Ziks, en ce moment, j'écoute des albums pas très récents, Union de Yes (1991), The man machine de Kraftwerk (1978). J'avoue ne pas être très branché sur ce qui sort actuellement. Par contre, j'adore écouter certaines musiques de démos ou jeux PC (celles de chez Epic). Je les trouve souvent mieux composées que ce qu'on peut entendre à la radio ! BD, bof, un peu de tout. Ma dernière acquisition, un album de Black & Mortimer, S.O.S météores. Bouquins: je n'ai malheureusement pas trop le temps d'en lire, ou alors il s'agit de livres spécialisés (pas X, hein !). Dernière lecture (studieuse !), Les grands principes de l'Assurance ...

13) Dernière question, mais hélas, vraiment très conne (c'est la tradition !), quelle est la couleur de ton vélo (Hum, désolé ...)

Je n'ai plus de vélo depuis pas mal de temps ! Ma voiture par contre, est blanche, du moins, quand elle est propre ...



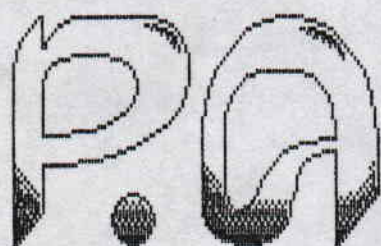


Eh oui, l'Association des Fanzines sur CPC renaît, beaucoup plus solide et mieux organisée qu'elle ne l'était auparavant, et cela grâce à Séb du fanzine disc PHASER. En effet, désormais, cette association concerne tous les CPCistes, et non uniquement les fanzines; de plus, il s'agit dorénavant d'une chose honnête, et non plus le mange-fric que l'AFC de Zalko représentait: cette fois-ci, les engagements qui sont pris, sont respectés au petit poil. C'est d'ailleurs pour cela, qu'OVERFLOW GANG et CPC QUEST, en font partie désormais. Mais citons ces dits engagements, qui feront votre bonheur.

L'AFC s'engage à vous envoyer mensuellement un bulletin de liaison, comprenant des news sur les fanzines, démomakers, crackers, freewares, sharewares; vous mettre en contact avec tous les membres de l'AFC; à distribuer les fanzines existant et ayant existé, qu'ils soient étrangers ou non; à distribuer vos créations, ainsi que des routines (graphs, ziks,...) pouvant vous aider; à recevoir gratuitement l'AFC FANZINE bimestriellement; à se décarcasser pour trouver des logiciels, en vous filant les adresses de différents swappers très bien fournis en démos, jeux,...; à réaliser pour vous, des scannerisations, et à vous faire une publicité du tonnerre! Aujourd'hui, on compte plus de 17 fanzines adhérents à l'AFC, et ce n'est qu'un début! Les formalités sont très simples: il suffit d'envoyer 12 timbres au tarif en vigueur. Ne vous inquiétez surtout pas, ce ne sera pas pour en faire une collection: ils seront utilisés pour vous faire bénéficier de tous les envois, dont l'AFC vous gratifiera, sans vous prendre la tête.

En bref, je vous conseille d'y adhérer en vitesse, et vous assure que vous ne le regretterez pas. Contactez Séb à l'Association des Fanzines sur CPC: Mr Sébastien BROUDIN, 4 Bis Avenue Gambetta, Appartement 30, 60600 CLERMONT; ou téléphonez au 44.78.46.63. Demandez Sébastien.

N'oubliez de demander le fanzine de SEB, PHASER, dont le No 6 vient de paraître !!!



Rubrique 100 % honnête ! Garanti !

* Le groupe MORTEL recherche un coder, sachant très bien programmer, en vue de réaliser de sublimes démos. Si cela vous intéresse, contactez DRACULA, Mr Miguel FREMEAUX, 1 Rue de la Viale, 11610 VENTENAC-CABARDES. Profitez-en pour vous procurer, en envoyant une disquette 3 pouces, le No 4 de DRACULA FANZ', qui cartonne pas mal ! Réponse assurée.

* E/J du célèbre fanzine ELECTRO-JACK recherche un lecteur de disquettes 5".1/4 VORTEX, référence AG 6139, de marque BASF. Contactez Jacques De Lamar, 3 Avenue des Cosmonautes, 45400 FLEURY-LES-AUBRAIS.

* SEB de l'AFC recherche un lecteur 3".1/2, double face, pouvant lire des disquettes de 0 à 82 pistes, 82 incluse. Contactez-le à l'adresse de la rubrique AFC. Profitez-en également pour lui envoyer une disquette, pour vous procurer PHASER No 6, qui est très bien réalisé.

* Procurez les nouveaux & excellents sharewares de TOM & JERRY (MULTI MARK v1.1, GHOUL'S WRITER, S.T COMPIL, et la SENTINEL DEMO, en envoyant 2 disquettes (pleines de préférence), accompagnées d'un chèque de 30 Frs à: Mr Hervé Monchâtre, Collège, 1 Rue des Ormes, 45320 COURTENAY. Réponse assurée.





Dessin de très bon goût, se prêtant bien au contenu de notre cher Boc', que nous aimerions voir se décider à arrêter le whisky au petit déjeuner !

Cher lecteur, te voici arrivé à un stade de non-retour. En effet, une fois entré dans la lecture de cet article, nous ne nous tenons pas pour responsables des périls que tu vas certainement rencontrer. Une seule chose à dire: gaffe aux élucubrations de BOC', elles sont nocives pour la santé mentale.

Oyez, oyez (ND CRACKY: Oh yeah ? Destroy, punk ??!) ... Certains définissent le Manga comme ceci: "Bande dessinée violente, très souvent à caractère sexuel", ce que je conteste formellement, bien que ..., enfin ..., bon, d'accord, c'est généralement ça. En fait, tout comme la musique possède Moz'art, Bête oven ..., comme la peinture possède Pick asso, Vent Gogh ..., comme la sculpture possède IG art, et dieu sait si je ne m'y connais pas dans ces trois matières, le Manga a ses Akira Toriyama, Masamune Shirow ... et des dizaines d'autres supers KADORS du dessin.

Tous les bons mangas, mais aussi les mauvais, possèdent leur touche d'érotisme. Cela va de la jupette qui se soulève, à la scène de Strip-tease complet (ND CRACKY: Comme c'est bizarre, PIKZOUL commence à s'intéresser aux sombres élucubrations de ce cher BOC'AL !), en passant par les dessous coquins, les rencontres incongrues dans les salles de bains (cf DRAGON BALL), et les chemisiers qui se déchirent, lorsque la petite héroïne s'est prise une boule de feu ... Puis il y a les mangas carrément (BIP censuré), réservés aux adultes avec des scènes pas très catholiques, mettant en scène de jeunes et jolies écolières, bien que la censure japonaise interdise, depuis 1991, que soient montrés les sexes, ainsi que les poils pubiens. Parlons maintenant des sorties.

L'adaptation de PLASTIC LITTLE en vidéo doublée en anglais, une histoire de gros-méchants-pas-bôs, qui veulent prendre le contrôle de l'Etat; hélas, c'était sans compter sur la résistance. Actions et émotions avec la fille aux "plus beaux seins de l'histoire des animés".

Il y a aussi l'adaptation de SLAM DUNK, une histoire passionnante de basket: pas besoin d'être fan de JORDAN pour aimer. En un mot, c'est plutôt cool.

Dans la collection BASTON, le fils: YU YU HAKUSHO, un vilain loubard, qui meurt et revient tout gentil, pour tuer les démons: cela bastonne sec, croyez-moi !

Il y a également KEY, THE METAL IDOL, une jolie cyborg (boomer (cf BUBBLE GUM CRISIS)) qui s'attaque aux vilains-pas bôs. Du même genre qu'ALITA (GUNNM en japonais), c'est tout de même une bonne OAV, bien qu'elle soit en version originale.

Une seconde OAV de MACROSS, plus beau, plus cartonnant, avec des images de synthèse époustouflantes, est disponible en version originale. Enfin, voici le tour des OAV et mangas version français.

Les 8 premiers volumes de DRAGON BALL ZETA en vidéo, sont sortis: c'est bien foutu et cela vaut le coup !

Le No 12 de DRAGON BALL (contre le 39ème au Japon), le No 6 de RANMA 1/2, le 1er de SAILOR MOON, le tome 2 d'ORION, le No 6 de KAMCHA, CRYING FREEMAN, le No 1 de Dr SLUMP, sont tous sortis. Mais j'ai gardé le meilleur pour la fin: POWER RANGERS, et le RETOUR DE BIOMAN (ND BOC: Hé ! C'est une blague, hen !)(ND CPC QUEST: BOC M'A TUER ! On n'a plus de lecteurs !).

Déz olé pour re lait fête d'ortographe, scie vous an trou vais ! Amicalement et à bientôt !

BOC