

CROCO-MAG

HAPPY CHRISTMAS !!!

— Edito... rial ! —

HELLO GUYS !... IS THERE A GIRL IN THIS ROOM ?! OH, SORRY !
HELLO GIRLS AND GUYS !

Alors, vous avez passé un joyeux Noël ? Nan ? Ah bon, ...mais...pourquoi ? Attendez, laissez moi deviner. Euh... J'parie que vous n'avez pas digéré la fameuse "huche" et que vous avez gerbé toute la nuit (c'est du propre !) ! C'est pas ça ? Ah bon. Euh... J'ai une autre idée: vos parents ont refusé de vous offrir le MEGAMIX de CHANTAL GOYA sous prétexte que vous étiez trop grand(e) ??? J'ai tout faux ? Bon alors je suppose que vous auriez tout simplement voulu que je passe Noël à vos côtés (ouais, les mecs, vous pouviez sauter cette ligne, elle ne s'a-dressait pas vraiment à vous...) ? C'est pas ça non plus ? Bon, bon... J'abandonne...
Changeons de sujet...

Est-ce que cette nouvelle présentation vous plaît ?

J'ose espérer que oui, parce que je compte la conserver pour les numéros à venir. Jusqu'à présent, vous avez pu remarquer que la présentation changeait à chaque numéro, c'est parce j'avais pas trouvé celle qui me plaisait vraiment, bien que celle du numéro 4 était pas mal. Au fait, vous connaissez "NULLE PART AILLEURS", l'émission qui commence à 19h30 "en clair et sans dec' sur la top des chaînes" comme dirait l'autre peteux (TOESCA). Bon, ben tous les soirs, pendant à peu près une semaine, "Bonaldi" a présenté les ILLI D'OR/CANAL+. Bof, rien de bien intéressant puisque tous les softs présentés s'adressaient aux AMIGA/ST. Il y avait, entre autres, NORTH & SOUTH mettant en scène les TUNIQUES BLEUES, ainsi que SHADOW OF THE BEAST, un jeu d'arcade bidon comme on en voit tous les jours, sauf point de vue graphismes qui étaient magnifiques.

UGLY MONSTER

MICROCO INFOS

SALUT LES ACCROCOS ...

MICROCO INFOS

Vous connaissez certainement cette émission, qui passe sur FR3, qui dure environ 3 minutes, et qui est dédiée aux CPC, avec la collaboration de OCEAN. Pas grand-chose à dire sur cette émission. L'idée était intéressante mais le résultat est d'une nullillillite inimmnégable... Tout d'abord, si vous ne connaissez pas cette émission, sachez qu'elle passe vers 20h30 le samedi.

Au départ on croit avoir affaire à une émission intéressante, (en tout cas, JE le croyais) on imagine qu'ils testent des jeux sur AMSTRAD... QUE DALLE ! En fait, ils nous montrent des écrans pendant 2 secondes DE JEUX DE CAFE ! MAIS ON S'EN FOIT ! Et tout ce qui concerne AMSTRAD, c'est qu'après les écrans, il y a un concours complètement débile ou l'on peut gagner un 464 ! Radins, avec ça ! On dirait qu'ils veulent vider leur stock d'invendus ! Surtout que les questions sont d'une difficulté ahurissante...prenons un exemple : imaginez qu'ils passent un extrait d'OPERATION WOLF. Bon, ben la question sera du genre : "sachant que pour avoir des BONUS, il ne faut ni tuer les civils, ni les infirmiers. Si l'on tue un civil, est-ce qu'on a un BONUS ???"...

Et encore, ce n'est pas le plus grave...

Dans MICRONEWS (je ne sais plus quel numéro), ils ont écrit que les utilisateurs de micros ont, en moyenne, entre 12 et 25 ans. Ben regardez donc la fameuse émission et vous serez stupéfaits tellement ils nous font passer pour des ABRUTIS ! Et encore, le mot est faible...

Comme dirait Régis... "Mais que fait la police ?"...

UGLY MONSTER

PIAT-GIFT
44 Rue de Reims
76620 LE HAVER



Dans le numero 5, je vous ai parle du CLUB FREEMWARE CRASHER, j'espere d'ailleurs que vous avez ete nombreux a leur ecrire... Aujourd'hui, ce n'est pas de free-ware que je vais parler, mais de logiciels reserves a la vente. On va parler aujourd'hui d'un seul logiciel programme par PIAT, mais dans les futurs numeros, nous en traiterons d'autres.

Le logiciel dont nous allons parler la rubrique "CLASSE X" mais cette "X" puisque des logiciels de jeux,

se nomme "ELLE FAIT TOUT" ("tout,tout,tout" !). Il aurait du etre presente dans derniere traite surtout des demos de fesses. PIAT ne fait pas uniquement dans le des utilitaires (gestion, etc...) sont disponibles a son catalogue... Quelle meilleur maniere de parler d'un jeu que d'en faire un test ??

ELLE FAIT TOUT (Tout mieux !!) : Le Test

En general, les logiciels (que ce soient jeux ou demos) classes X laissent franchement a desirer, c'est l'une des raisons pour laquelle je voulais voir "ELLE FAIT TOUT"...

Un titre prometteur comme celui-la, on n'en trouve pas tous les jours, voyons donc ce que le jeu donne vraiment... Le but du jeu est de "seduire" (pour etre poli) une demoiselle en lui donnant des ordres a l'aide du clavier ou du joystick en choisissant l'action qu'on veut lui faire faire, dans un menu deroulant, a la maniere de SAPIENS.Hum... Je suis pas sur que vous ayez bien compris, je vais donc, non pas vous faire un dessin (ah ! si j'avais un POLARO-ID !), mais vous donner un exemple ; imaginez que vous avez envie de voir la foufoune de la dame... Rien de plus simple, il suffit de choisir l'instruction : "MONTRE ION SEXE", et , sous vos yeux ebahis, la dame remontera sa jupe puis baissera sa culotte en vous disant : "IL EST JOLI, HEIN ?".

Vous pouvez aussi lui dire "FAISONS L'AMOUR" (encore faut-il qu'elle soit d'accord ! Mais quand elle l'est...), Cependant, avant l'acte, elle desire etre propre, alors allez direct a la salle de bains, deshabillez-la et dites lui de se laver... De vous inquietez pas, y'a pas qu'ca: vous pouvez aussi lui faire regarder la telec ou ecouter de la musique...

Les graphismes sont precis, nets... en MODE 1. Chaque action est animee sur l'ecran, c'est vraiment tres bien fait (par exemple, quand elle est dans la baignoire et qu'elle se lave le dos, ou encore, quand vous lui dites de se desh-abiller, elle enleve sa jupe, sa culotte, puis son soutien-gorge), tout les details ont ete minutieusement des-sines...

De plus, a chaque fois que vous lui dites de faire quelque chose, elle le fait et vous repond dans une "bulle" pre-vue a cet effet...

Le dessin que vous voyez en haut de cette page est tire de ce fabuleux jeux. Parlons prix, maintenant : le jeu est vendu avec un autre jeu "X" (BUILD'INGUE) auquel j'ai encore rien compris. Les deux jeux sont sur une meme disquette et coutent 100 FRANCS !

Avouez que c'est pas cher, pour deux jeux, surtout quand on sait qu'une disquette vierge vaut 20 F et que il n'y a pas de frais de port en plus a payer...

tiens, dans l'histoire, j'ai oublie de noter le jeu...

NOTE : GRAPHISME:4/5 * SON:2/5 * ANIM:4/5 * INTERET:3/5 + 1 pour l'humour
*** 14/20 UGLY MONSTER



POSTER-CADEAU CROCCO-MAG

JOYEUX NOEL

Oui, je sais, Noel est deja passe mais j'espere quand meme que ce super poster vous fera plaisir et vous mettra en forme pour cette nouvelle annee 1990 qui commence...

Bon, il ne vous reste plus qu'a prendre une paire de... de...de...de...oh !...de CISEAUX puis de decouper ce poster suivant petits pontilles jolis et de prendre des pu...des pu...des pupu...des punaises et de l'accrocher dans votre chambre au mur qui est en face de votre lit. Euh... non, finalement, il est peut-etre preferable de le laisser ou il est, sinon vous pourrez plus dormir la nuit parce que vous serez occupe a autre chose... Hum... N'en disons pas plus.

Ah, si, attendez, j'ai encore un truc a dire : vous avez pu remarquer que dans le numero 5, les digits de femmes "plus ou moins denudees", ouais, enfin... a poil, quoi !, n'ont pas manque.

Et s'il y en avait autant, c'est parce que VOUS en aviez RECLAME ! Le probleme est que j'ai des lectrices, et bien sur, elles n'apprcient pas ce genre de digit et c'est pour cela que dorénavant, j'essaierai de limiter ce genre de truc, c'est pour ca que je vous ai fait un poster, vous devriez bien etre capable de tenir au moins 3 mois, avec ca, parce le moins qu'on puisse dire est qu'aujourd'hui vous avez eu votre dose !!!! ...Une derniere chose que je tenais a vous signaler : le poster...ce n'est pas CLANDESTINE...d'accord ?

UGLY MONSTER

BONNE ANNEE

DOUBLE DRAGON

le Leso

Quand j'ai recu DOUBLE DRAGON, j'etais vraiment content...Puis, apres avoir charge le jeu, j'ai eu une deception qui m'a rappele QUI RUN puis THUNDER BLADE... Les graphismes etaient tellement laids... Alors, j'appelle NIKE, et je lui dis: "J'ai recu DOUBLE DRAGON, je sens qu'il va avoir droit a la poubelle...", et il m'a demande de venir... Je saute sur ma mob, avec, dans mon sac a dos, mon SEGA Control Stick et mon doubleur... Arrive chez lui, je lui montre une preview de ma demo, puis, on charge le jeu. Il me fait: "bah alors, c'est bien !". Et c'est finalement l'opinion que j'ai de ce jeu...On s'est tape une partie a deux, et franchement, c'etait...eclatant (c'est le mot !). Et en rentrant chez moi, meme apres avoir vu la fin du jeu, j'ai fait quelques parties seul. Point de vue graphismes On a la meme impression que pour TIGER ROAD: les sprites sont moches, et les couleurs donnent envie de gerber, mais les decors sont tres bien faits.Pour le son, ca va, merci : on joue avec musique + bruitages, que demander de plus, a part une bonne musique ??? L'animation est suffisamment rapide,...mais...l'interet, dans tout ca ? C'est vraiment super, et surtout, fidele au jeu d'arcade: les tableaux, sont exactement comme sur l'original et toutes les prises (manchette, coup de pied saute, etc...) sont bien la...Et comme le dit CACH, la presentation est superbe. Vraiment, un jeu comme ca, on n'en voit pas tous les jours...I LOVE !!

GRAPHISMES:3.5/5 ** SON:3.5/5 ** ANIMATION:5/5 ** INTERET:5/5

17/20...

UGLY MONSTER



MEGA-GIANTESS
d e m o

Si vous voulez recevoir ma nouvelle demo (enfin... si on veut : DIGIT l'a programmée et moi, j'ai seulement choisi les musiques et fait les dessins) envoyez-moi une disquette vierge accompagnée d'un timbre à 3.80 F. N'oubliez pas votre adresse !

UGLY MONSTER

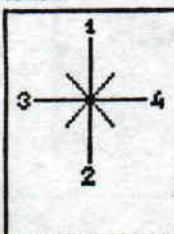
DOUBLE DRAGON

Les mises

He oui, vous avez bien lu, je vais vous donner la liste des "prises" et quelques conseils pour DOUBLE DRAGON... Pour commencer, nous allons imaginer que votre heros marche vers la droite...

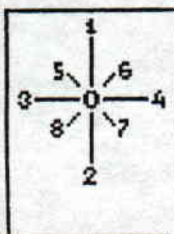


← VOTRE HEROS (schematise !)



- 1: Monte, grimpe aux echelles
- 2: Va vers le bas, descend des echelles
- 3: Avance vers la gauche
- 4: Avance vers la droite

Directions du joystick, sans l'appui du bouton de feu.



- 1: Saut
- 2: Coup de boule, ramasse objet
- 3: Manchette (coup de coude)
- 4: Coup de pied
- 5: Coup de pied retourne (a gauche)
- 6: Saut vers la droite
- 7: Coup de pied saute a droite
- 8: Aucun effet
- 0: Coup de poing, frapper avec arme, envoyer le couteau, le tomeau...

0 = bouton de feu seul.

Directions du joystick, avec appui du bouton de feu.

CONSEILS

Comme je vous l'ai déjà dit dans le test, DOUBLE DRAGON est un jeu remarquable, mais il est difficile... Voici donc quelques trucs qui pourront vous être utiles...

- lorsque vous êtes désarmé face au "gorille", les meilleures prises sont le coup de pied saute et le coup de boule
- pour prendre une arme (comme la batte de base-ball) à l'un de vos adversaires, il y a deux bonnes méthodes :
 - le coup de pied saute, ce qui met l'adversaire à terre, puis, le temps qu'il se relève, ramassez l'arme
 - vous le laissez se balader, puis, le plus rapidement possible, vous vous mettez devant lui, pour qu'il n'ait pas le temps de vous frapper, et vous lui mettez des coups de pied tout en vous rapprochant de lui, le coup de pied va donc se transformer en coup de genou dans la tronche, et cela l'empêche de bouger... Deux solutions "s'offrent" à vous: soit vous continuez à lui foutre des coups de genou, soit vous appuyez sur le bouton de feu en allant vers la gauche, et, de ce fait, vous allez balancer votre adversaire derrière vous ! Bien sûr, vous vous jetez sur la batte... ATTENTION: ces deux solutions ne marchent pas avec les putes et leur fouet...
- si il y a un trou derrière vous, ou devant, ou bien de l'eau, n'hésitez pas à y expédier vos adversaires, c'est plus rapide que les coups...

UGLY MONSTER

THE BIG BIDOUILLE

EV...

SNOUF

Eh oui, nous avons bien un nouveau journaliste à la rédaction ! Son pseudo est SNOUF, et, vraiment, il est génial, je vous conseille de lui écrire par milliers... À toi, SNOUF !

UGLY MONSTER

THE BIG BIDOUILLE

Et voilà une routine de scrolling en diagonale enfin utilisable sous BASIC ! Enfin, diront certains (mais ils n'ont pas encore vu le résultat !)

Pour voir ce résultat, il faut taper le prog BASIC, puis faire: SAVE "SCROLLING", B, &A000, &57.

Pour l'utiliser, il faut faire CALL &A000, ADRESSE DE DEPART DU SCROLLING, NOMBRE DE COLONNES A FAIRE SCROLLER.

Pour ceux qui veulent plus d'infos ou si la bidouille marche pas, écrivez-moi au (16) 27-35-57-12 ou téléphonez-moi à "SNOUF" (ou dirait qu'y a un truc qui va pas dans ce que je viens d'écrire ???).

LE LISTING...

```

10 IF FEEK(-24576)<254 THEN GOSUB 100
20 CALL &B04E:CALL &B0FF:MODE 2:BORDER 1
30 bf="Et voici encore un nouveau scrolling ecoeuva
nt, y'a de quoi etre degoute la ! BEEUUUURRRK !!!"
40 a$=STRING$(80," ")
50 i=1:WHILE INKEY$=""
60 IF i>LEN(a$) THEN i=1
70 LOCATE 80,1
80 PRINT MID$(a$,i,1)
90 i=i+1
100 FOR k=0 TO 20:NEXT
110 CALL &A000,&FAD0,79
120 WAIT
130 MODE 1:FOR i=1 TO 40*25:PRINT CHR$(RND*223+32);
:NEXT;
140 FOR i=1 TO 80:CALL &A000,&C230,52:CALL &A000,&C
410,79
150 CALL &A000,&C750,50:NEXT:MODE 2:a$="C'est fini!
":LOCATE 40-LEN(a$)/2,12:PRINT a$:CALL &B018:END
160 FOR i=&A000 TO &A056
170 READ a$:FOUR i,VAL("&"a$):NEXT:RETURN
180 DATA FE,02,C0,DD,46,00,DD,6E,02,DD,66,03,C5,E5,
D1,CD
190 DATA 36,00,23,E5,CD,46,00,E1,C1,10,F1,C9,7C,C6,
08,67
    
```

ATTENDEZ, LE LISTING EST PAS FINI !!!!

SNOUF.

THE BIG BONDVILLE

(...suite et fin...)

200 DATA E6,38,C0,7C,D6,40,67,7D,C6,50,6F,D0,24,7C,E6,07
 210 DATA C0,7C,D6,08,67,C9,7C,D6,08,67,FE,C0,D0,7D,D6,50
 220 DATA 6F,7C,DE,C0,67,C9,06,08,7E,12,E5,EB,CD,1C,A0,EB
 230 DATA E1,CD,1C,A0,10,F2,C9

SALUT A TOUTE L'E-
-QUIPE DE GNASHER
-ET A DIGIT...



Docteur DOC

CHERRY PAINT, suite...

1-5 LA MAIN

L'IMAGE QUE L'ON DESSINE NE SE LIMITE PAS A LA FENETRE DE L'ECRAN, ELLE A EN FAIT LA TAILLE D'UN ECRAN COMPLET. A L'AIDE DE LA MAIN ON PEUT "FOUSSER" L'IMAGE COMME ON FOUSSERAIT UNE FEUILLE DE PAPIER SOUS UNE AUTRE FEUILLE COMPORTANT UNE FENETRE.

1-6 LE CADRE POINTILLE

IL PERMET DE DELIMITER UNE ZONE DE L'ECRAN, IL SUFFIT DE CLIQUER DANS L'IMAGE PUIS DE DEFORMER LE CADRE JUSQU'A CE QU'IL ENTOURE L'OBJET CHOISI. LORSQUE L'ON RELACHE LA BARRA OU LE BOUTON, LE CADRE EST DEFINITIF. EN CLIQUANT A L'EXTERIEUR DE CE CADRE, IL EST EFFACE ET ON RECOMMENCE UN AUTRE CADRE. PAR CONTRE EN CLIQUANT A L'INTERIEUR DU CADRE ON PEUT "TIRER" SON CONTENU VERS UN AUTRE ENDROIT DE LA FENETRE.

LA LETTRE "A"

ELLE PERMET DE SELECTIONNER LE MODE TEXTE. LE CURSEUR DE TEXTE EST PLACE EN CLIQUANT SUR L'IMAGE. IL EST ALORS POSSIBLE D'ECRIRE AVEC LES CARACTERES CHOISIS DANS LES MENUIS DEROLANTS (decrits plus loin). IL EST POSSIBLE D'EFFACER LES CARACTERES AVEC LA TOUCHE DEL AVEC LE CLAVIER. LE CARACTERE BLANC EST OBTENU AVEC LA

Jean MEYRAND EN CONCERT A BERGOW EN BRIE

"Bats-toi, bats-toi contre les
agressions du monde capitaliste,
bats-toi, meme si tu prends des
coups dans ta gueule, meme si ca
te fait mal, meme si tu en chies"

Jean MEYRAND, le chanteur qui de-
range a cause de ses idees...

"Je me souviens.... LA RUE LEPIC..."

TOUCHE "\".

1-8 LE TRAIT

IL PERMET DE TIRER UN TRAIT ENTRE DEUX POINTS DANS LA TRAME CHOISIE EN SELECTIONNANT L'EPAISSEUR PAR LE POINTEUR DANS LA GAMME SITUÉE DANS LE BAS GAUCHE DE L'ECRAN.

1-9 LE CADRE VIDE / LE CADRE PLEIN

LE CADRE VIDE PERMET DE TRACER UN CADRE DANS LA TRAME CHOISIE AVEC L'EPAISSEUR SELECTIONNEE.

LE CADRE PLEIN PERMET DE TRACER UN CADRE NOIR DANS L'EPAISSEUR DE TRAIT CHOISIE REEMPLIE PAR LA TRAME SELECTIONNEE.

A SUIVRE...

Special greetings to : DIGIT, CLANDESTINE

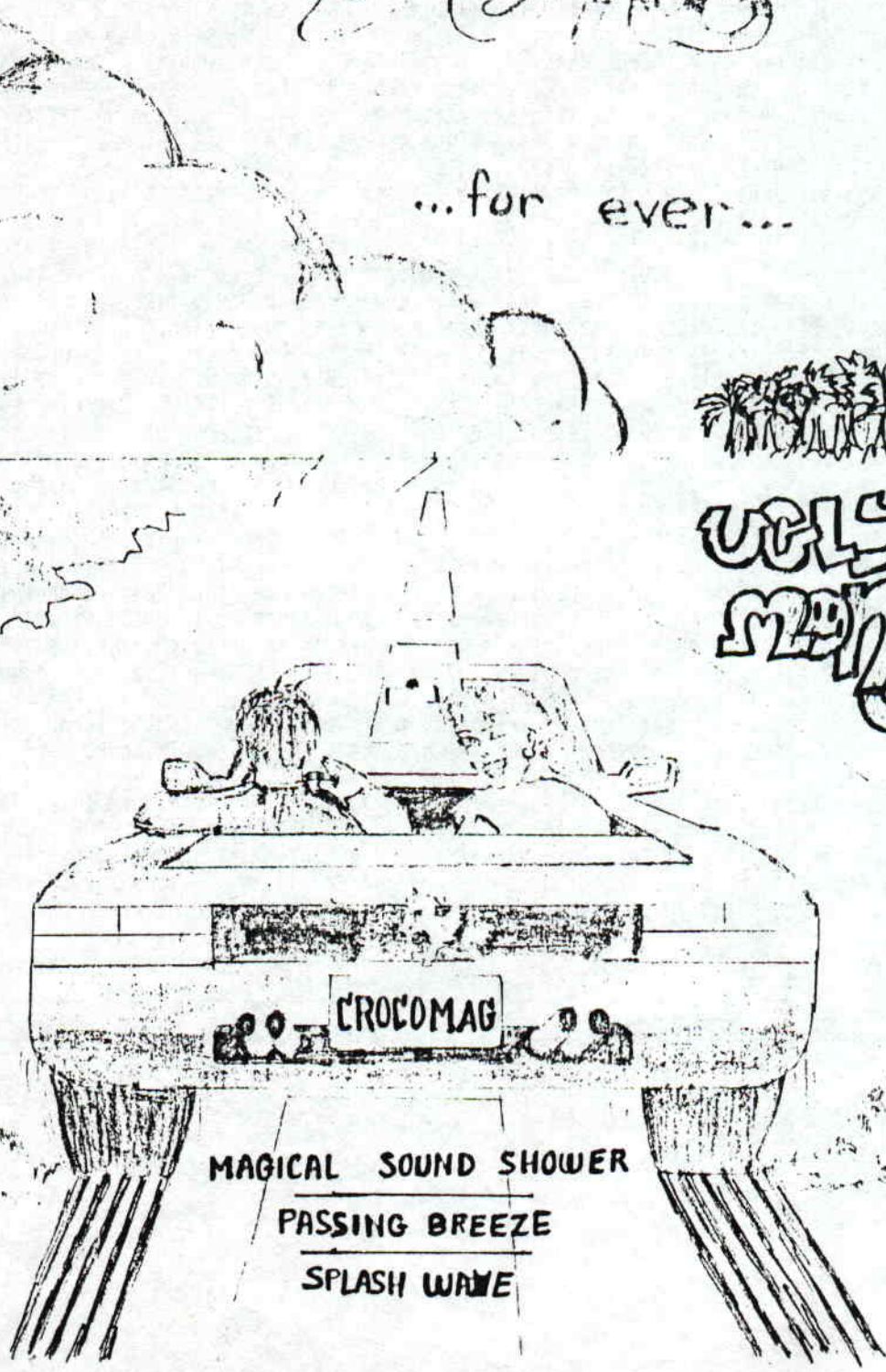
LISEZ : MBH DISC and PAPER, LE CROCO DECHAINE, MICROZINE,
SYNTAX ERROR, CROCO PINGO and LE CROCOTIER, HEGAMS,
TOP MAG, RUNSTRAD, L'ECHO DES CROCS, LA TRIBUNE...,
PEEK POKEE, GNASHER, LE STRAD, ...

Greetings to : AZERTY, BLB, DOUY' GANG,
ZALKO, MONPE SEUDO, CLOB, FIRED CRAZY,
DR. TKC, MAXI & HINI, BABY, SOFT,
LITTLE LUDWIG, CASIO, PH, SCAMP,
LE CHEFF, PIAT GIFT, etc...

Out Run Demos

...for ever...

UGLY
MONSTER





Le nain "FOMANE"

DEMOS... D'AMOUR ! (3)

AUJOURD'HUI: "New Hay Cracking"



La fee "LACION"

Aujourd'hui, nous allons parler de NEW HAY CRACKING, alias NHC... Vous en avez certainement entendu parler, car sa premiere demo, appelee "REMIX-1" etait vraiment fantastique... Elle etait debordante de couleur, comme toutes les demos, mais surtout debordante d'imagination... Il faut la voir...(pour le croire)

Mais nous allons sortir un peu du monde des demos a proprement parler, car N.H.C ne se limite pas aux creations de demos... Je veux vous parler d'un programme en free qu'il a realise et qui se nomme "DEMO MAKER"... Cet utilitaire un peu special pourra vous etre tres utile, si, comme moi, vous etes nul en programmation... Il vous permet de creer des demos, mais d'une seule partie et plutot simplifiee puisque votre demo ne sera composee que d'un scrolling, sur un dessin que vous aurez realise et sauve en format 17 Ko, le tout sur une musique que vous aurez choisie entre les quatre musiques suivantes GLIDER RIDER 1, GLIDER RIDER 2, 1942 et ASPHALT...

Le programme travaille dans les 3 MODES de l'AMSTRAD, avec une sorte de scrolling par MODE (bitscrolling, doublescrolling, rollscrolling,...) et 4 fontes disponibles: ARMY (qui a ete, je crois, tiree de VINDICATOR), HI TECH, GOTHIC, et NORMAL, mais seules la premiere et la derniere fonte citees fonctionnent bien, les deux autres semblent buggees. Mais de toute facon, vous pouvez toujours creer VOTRE fonte sous BASIC avec l'instruction SYMBOL, puis sauvegarder le tout en binaire (le programme vous explique comment faire la sauvegarde, vous donne les adresses, etc...). Vous pouvez aussi changer les INKs (heureusement...). Tout est d'une simplicité... enfantine ! Vous faites tout avec la touche ENTER et les fleches du curseur (sauf, bien sur, pour taper le message qui defilera en scrolling, ainsi que le nom de la fonte ou du dessin que vous desirez charger, sauve). Le probleme est que la sauvegarde de votre demo n'est pas vraiment performante : rien que pour un dessin et un scrolling vous vous en tirez avec une trentaine de Ko, alors j'espere pour vous que vous possedez ZENITH II. Un autre probleme: vous avez tape tout votre message, et c'est alors que dans le menu, vous choisissez "TEST DEMO", et la, vous vous apercevez qu'au debut du scrolling, vous avez droit a un message du genre "THIS DEMO HAD BEEN REALISED WITH DEMO MAKER FROM NHC...", bref, c'est pas tres enthousiasmant... Tant pis, laissez le programme ecrire sa comerie de message, de toute facon, vous ne pouvez pas l'enlever... Par contre, ce que vous pouvez faire, apres la sauvegarde de la demo, c'est de charger DISCOLOGY puis d'aller dans l'EDITEUR, le menu "Modes" et de charger votre demo. Ensuite, avec les fleches curseur, baladez-vous dans le fichier (je vous conseille de "commencer par la fin" (autrement dit, le message se trouve dans les derniers BLOCS. Une fois que le message est trouve, remplacez-le par un message de votre choix, sans oublier d'"ECRIRE" une fois votre bidouille terminee. Mais, pour plus d'homietete, je vous conseille de dire que vous n'etes pas l'auteur a part entiere de ladite demo... enfin, ca, ca vous regarde...

La notice est, bien sur, incorporee dans le programme (mais attention : tout est en anglais... ceci dit, vous n'aurez certainement aucun mal a comprendre car ce sont des trucs "elementaires", bref, rien de tres complique.

CONCLUSION...

Ce programme m'a beaucoup fait penser a JADE, generateur de jeux d'aventure... en fait, le systeme est a peu pres le meme dans les deux programmes meme si les vocations sont differentes. Dans JADE, vous pouviez creer vos jeux de jeux d'aventure, mais sans son ni animation, seulement du graphisme et du texte. Dans DEMO MAKER, pas d'overscan ni de barres de couleurs, ni rien... Seulement une musique connue, un dessin de votre composition et un scrolling. Ceci dit, puisque c'est en freeware, rien ne vous interdit de le copier et puis... ca peut servir...

UGLY MONSTER

TOP MAG

Il y a quelques jours, j'ai reçu un fanzine, qui s'appelle TOP MAG, pour ne rien vous cacher et dans lequel CROCO-MAG a obtenu un 18/20 !!! Il y a vraiment de quoi être étonné, puisque notre fanzine a AU MOINS deux gros défauts : le manque de bidouilles (pokes, etc...) et l'absence d'une rubrique concernant la programmation. Je tenais donc à vous faire part des notes que nous avons obtenues, pour avoir un total de 18/20...

Croco-Mag juge par TOP MAG :

Originalité du titre	: 18/20
Ergonomie	: 17/20
Mise en page	: 19/20
Qualité des photos	: 15/20
Longévité	: 16/20
Richesse	: 20/20
Originalité des articles	: 19/20
Interet	: 20/20
TOTAL	: 18/20

Sans vouloir faire de fausse modestie, j'estime que CROCO-MAG ne mérite pas une telle note... prenons, par exemple, la première note : "originalité du titre : 18/20"... franchement, les wecs, faut pas charrier... Dans presque tous les titres de fanzines on trouve le mot "CROCO", et pour "MAG", on peut pas dire que je m'e sois foule ! Si c'était moi qui avait noté, la première note se serait située vers 11 ou 12... Par contre, je pense que le 15/20 pour la qualité des "digits" est un peu trop sévère...

Enfin, bref, je vais pas faire un procès aux rédacteurs de TOP MAG parce qu'ils ont été sympas !! Néanmoins je les remercie (c'est pas tous les jours qu'on consacre UNE PAGE à parler de mon fanzine (hum...d'ailleurs jusqu'ici, seule DAN de CROCONEWS l'avait fait, mais pas de la même manière...)).

TOP MAG
FRANCOIS DROUGARD
4 RUE DU TINTOIRET
92600 ASNIERES

UGLY MONSTER

Musique, Maestro !

Lors du numéro 5, je ne vous ai pas parlé de House, (vous étiez contents, hein ? pour une fois que je vous ai fou-tu la paix !) nous allons donc rattraper ce retard, mais aujourd'hui, je ne parlerai pas d'un album particulier mais d'un 45 tours, celui des **BASSLINE BOYS**, intitulé "... ON SE CALME". Quand j'ai entendu parler de ce disque, je me suis dit "encore des pequenauds qui font de la fausse house dans le simple et unique but de se faire du fric", (comme **BONEY M.**, quoi !)... Et quand j'ai vu la pochette du disque, ça m'a encore plus fait penser à un disque de merde... Et puis un jour, j'allume la télé, sur M6, et c'était l'heure du **MULTITOP**, quand tout à coup, le présentateur annonce qu'ils allaient passer la fameuse chanson. Au départ, j'étais bien content que ça passe, je pensais que je pourrais vous en parler pour vous dire de ne pas l'acheter, tout simplement parce que c'était pourri... Eh bien croyez-le ou non, mais j'ai regardé la vidéo en entier, car cette chanson, sous des "dehors repoussants", est, en fait, un chef-d'oeuvre... Les **BASSLINE BOYS** ont, de plus, apporté quelque chose de nouveau à la house : l'Amour... Le lendemain, je suis allé acheter le 45 !

Bon, et maintenant, en hommage à Jean MEYRAUD (com-prenne qui peut), le chanteur qui dérange à cause de ses idées, je vais vous écrire un extrait des paroles de son grand succès qu'est "La rue Lepic".

68, c'était hier, pour moi aussi...

Et puis y'a eu la rue Lepic.

On bouffait du riz cantonnais, oui madame !

Et puis soudain ils ont chargé,

Ils ont chargé, ils ont chargé...

Les flics ?

Les flics, oui.

Jean MEYRAUD, artisan chanteur,
au service de la chanson fran-
-caise...

Ugly Monster

Me revoici, me revoilà, c'est a nouveau moi :
CLANDESTINE ! Alors, quoi de neuf chez
 vous ? Une nouvelle année qui commence...
 Ben oui, comme tous le monde quoi !!! Et bien
 je vous souhaite a tous une bonne et
 heureuse année (original isn't it ?) et plein
 de bons moments sur vos CPC.

CLANDESTINE



TESTS DE JEUX OU JEUX DE TEST

SHINOBI : Editeur ---> VIRGIN

Ah ! En voila un jeu qu'il est bien !!! Fourtant, a priori, il n'a rien
 d'extraordinaire et de tres original. Vous etes un super ninja qui doit
 retrouver les enfants qui ont ete kidnappe par un autre ninja qui lui a
 mal tourne.

En chemin, vous rencontrez divers personnages qui tentent de vous
 barrer le passage, mais equipe comme vous l'etes : shurikens mais aussi
 pieds et mains + une petite touche de magie (la barre espace), vous
 progressez assez rapidement... Tout au moins jusqu'a la fin de la premiere
 mission, ou la, comme a la fin de chacune des quatre autres missions, vous
 vous mesurez a un super ennemi (geant au niveau 1, helicoptere au niveau
 2...).

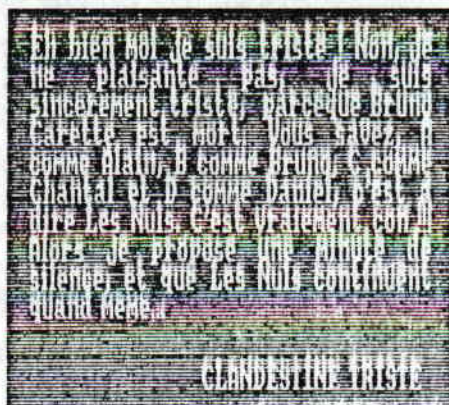
Le jeu est tres rapide avec une difficulte bien dosee, Les graphismes
 sont de bonne qualite, la musique correcte avec meme une voix digitalisee
 au debut (enfin, seulement sur 6128).

Bref, moi j'aime et je mets donc un note de 16/20.

CLANDESTINE



**SHINOBI
 LOI MEME ?**



CLANDESTINE

LE TOUR DES MAGAZINES

La mode en ce moment (quique ca commence un peu a
 s'attenuer), c'est les fanzines. Il ne faudrait tout de
 meme pas oublier les vrais magazines... En voici un
 rappel rapide, avec mes impressions : **MICROMAG** --->
 Afin de palier aux nombreux problemes qu'ils ont eu
 avec Anstrad France, ce magazine a decide de
 s'adresser non plus aux seuls CPCiens, mais aussi aux
 possesseurs d'Atari, Amiga, Sega... L'idee aurait pu etre
 bonne, mais le resultat pour nous, Anstradiens est
 decevant, puisque la place reservee a notre machine
 diminue de plus en plus (voir d'autre part, un autre
 article ailleurs dans ces pages). **MICRONEMS** ---> La
 aussi, nous avons affaire a un magazine plurimachines
 (tiens, ca se dit ca ???). L'humour est tres present,
 notamment grace aux dessins de Carali : ca c'est bien.
 Par contre, plus anti-Anstrad qu'eux tu neurs !!! Ils
 n'arretent pas, par des allusions discrettes mais bien
 cinquant, de descendre le CPC. Vraiment dommage.
ANSTRAD 100 % ---> Magazine totalement dedie a
 l'anstrad, oriente d'avantage sur le ludique que sur la
 programmation. Les articles sont originalement rediges,
ANSTAR & CPC ---> Ce mensuel qui ne traite egalement
 que du CPC est la fusion de deux autres magazines, ce
 qui donne un bon partage entre les jeux et la
 programmation. **JOYSTICK HEBDO** ---> Heu pardon,
 maintenant ce n'est plus hebdo, puisque depuis deux
 numero il est mensuel. Magazine plurimachines
 (decidemment, elle insiste) avec pas mal de bidouilles,
 mais aussi de tests... Devinez quels magazines j'achete !!!

CLANDESTINE

MEILLEUR TRAVAIL
ENTREZ EN CONTACT
AVEC ELLE (NOT PAGE SUIVANTE...)

MESSAGE TRÈS IMPORTANT !!!

SAINT TAXE ET ROR A CHANGE D'ADRESSE !!! Vous comprenez maintenant pourquoi votre courrier n'a pas eu de réponse... D'autant plus que la réexpédition du courrier ne fonctionne pas franchement (j'ai moi même testé). Mais ne désespérez pas, car je vous communique sans plus tarder les nouvelles coordonnées : **SYNTAX ERROR : 13 rue Louis Castel - 92230 GENNEVILLIERS (avec NN et LL)**. Saint CLON, tu vas bien ?



Au volant de votre super Ferrari toute neuve, vous devez... Heu ? ! ? Ah non, c'est pas ça, je recommence ! Je disais donc : vous êtes un prince (ben tant qu'à faire !) et le méchant Dawell a kidnappé votre fiancée. En héros courageux que vous êtes, vous allez voir le magicien du coin qui vous transforme en dragon, histoire d'être plus résistant, et vous volez au secours de la belle Alicia.

Votre tâche ne sera pas aisée car tout au long des huit tableaux que vous traverserez, vous allez rencontrer diverses bestioles du style : chauve souris, dinosaure et autres monstres... Il vous faudra donc les éliminer tout en n'oubliant pas, au passage, de tirer sur les œufs bleus et rouges qui vous donneront des armes supplémentaires (flammes à longue portée, missiles à tête chercheuse...) et de l'énergie. À la fin de chaque tableau, il vous faudra détruire une énorme créature ayant diverses formes : dragon, crapaud, squelette, araignée...

Voilà pour l'histoire. En ce qui concerne le programme lui-même, il est assez bien fait : le scrolling vertical coule bien, les sprites sont nombreux et assez bien dessinés, les graphismes corrects...

Bref, un bon programme qui ne paye pas par l'originalité de son scénario, mais que, personnellement, j'aime bien. La note sera donc de 13,5/20.

CLANDESTINE

Eh bien moi, j'en connais deux autres, des filles sur CPC, c'est Christelle et Lea. Alors les autres, contactez moi !!!

LA DMP 2000/2160 ET SON RUBAN...

J'ai lu un truc dans MICROMAG numéro 7 du mois de novembre. C'est l'enfer, plus compliqué qu'eux tu neurs !!! Ils expliquent comment fabriquer un reencreur de ruban pour les DMP 2000/2160. Remarque que c'était une bonne idée, car il est vrai que les rubans sont très, très, mais alors vraiment très courts, et qu'il faut les changer souvent si l'on veut une impression correcte. Le problème était donc d'avoir un reencrage uniforme, et ils expliquaient comment fabriquer une petite "machine" avec un moteur, une alimentation pour le moteur, du fil de câblage... Alors bon, si vous avez lu l'article, oubliez tout... Moi j'ai un truc beaucoup plus simple à réaliser : achetez de l'encre à tampon non grasse (Pelican en fait une très bien), vous en imprégnez un coton tige, vous lancez l'impression et vous posez le coton tige à une extrémité du ruban. Comme l'imprimante est en marche, le ruban bouge et le reencrage est ainsi homogène !!! Voilà, c'est pas plus compliqué que ça. Moi j'emploie cette méthode, et ça marche très bien... Pourquoi faire compliqué quand on peut faire simple ?

CLANDESTINE LA BRICOLEUSE

CROCOMAG, toujours soucieux de votre culture vous informe : Désormais on ne dit plus les aveugles, mais les non voyants, on ne dit plus les sourds, mais les non entendants, et on ne dit plus les femmes qui refusent la fellation, mais les non d'une pipe...



LES POTINS DE LA MICRO

On continue, comme dans le numéro précédent, à vous donner des nouvelles des autres fanzines. Dans la série "On arrête tout" : CROCOMAGS n'a pas fait de numéro 9 et s'est donc arrêté au 8, BOYS AND GIRLS a arrêté pour cause d'incompatibilité scolaire. Et enfin CROCOLIER (ceux qui avaient pris la suite de CROCODINGO) viennent à leur tour de stopper leur parution pour cause de départ pour un autre univers informatique (je parie qu'ils sont passés sur SI ou AMIGA, les traites...).

CLANDESTINE

Un petit bonjour à Clod de SYNTAX ERROR (123 abonnés au début janvier!!!) et à Patrick de RUNIRAD. C'est des bons



HELLO, BOYS AND
GIRLS ET LES AUTRES... VOUS
NE RECONNAISSEZ ? MAIS NON, C'EST
PAS UNE PUB POUR LA CARTE AMERICAN
EXPRESS ! C'EST MOI FONZY, "THE
FONZ". UN SEUL CONSEIL, LISEZ
CROCO MAG, C'EST COOL !



BATMAN, THE MOVIE

ET BLA BLA BLA ET BLA BLA !!!

Mis a part SYNIAX ERROR et RUNSIRAD, qui a mon avis sont les deux must, il y a d'autres fanzines qui meritent d'etre connus. C'est le cas par exemple de PEEK FORET. Ce 'zine s'ameliore au fil des numeros et merite votre timbre a 3,80 Francs sans l'ombre d'une hesitation !!! Bisous donc a SCAMP, PIGNY et WEED.

J'ai recu tout recemment MEMORY FULL (celui de Mericourt dans le 62) et bien celui la aussi, il est super, tant au niveau du fonds que de la forme et en plus, il est releve d'une pointe d'humour a la SYNIAX ERROR, je ne vous dis que ca !

Alors, voici les adresses :

PEEK FORET : 4 rue du Courtillet 60150
MACHEMONT

MEMORY FULL : 14 rue JB Clement 62680
MERICOURT



NOTRE NOEL EST
EFFRAYANT !!!
FAITES VOS MANTES,
VOUS TENEZ CROCO
MAG, ALORS LISEZ
LE ET DIFFUSEZ
LE !!!

Je ne sais pas si vous avez ete voir le film au cinema, et si cela vous a plu, mais moi, cela m'a vachement botte, et il m'a fallu un bon mois pour arreter de batparler !!! Enfin, tout cela pour vous dire que j'attendais le soft avec impatience...

Bon, que je vous raconte : Le soft reprend cinq sequences du film, qui se suivent chronologiquement.

1. Tout d'abord, vous etes dans l'usine chimique AXIS (il y a, un peu partout, des dechets plus degoutant les uns que les autres, mais qui en principe, n'abiment pas la couche d'ozone...), et tout en evitant les gouttes d'acide et les hommes de main de Jack Napier, il vous faut eliminer ce dernier en le faisant tomber dans un hain de dechets chimiques (houjour le recurage...).

Voila, le Joker est ne.

2. A bord de votre helicoptere, vous etes poursuivi par le Joker et roulez a fonds la caisse dans les rues de Gotham City pour lui echapper, et comme si cela ne suffisait pas, la police fait harrage pour tenter de vous arreter, car bien sur, elle ne sait pas que vous faites partie des Bons !!! Enfin, heureusement qu'il y a les gadgets comme la batcorde qui vous permet, si vous arrivez a la lancer sur un poteau, de tourner illico a 90 degres (en tout cas, une chose est sure, c'est que la batmothile n'est pas ma voiture, car sinon, l'espece de con... de yougu qui, il y a quelques semaines, a fracture ma portiere n'aurait pas reussi !!!).

3. Dans cette troisieme partie, le Joker a invente le Snilex, son super cosmetique contre la grise mine des gens. Ceci dit, comme on a trouve que ce n'etait pas franchement au point, vu que, a peine essayen vous vous retrouvez raide mort, Batman doit reussir a retrouver les composants du produit pour contrecarrer ses effets.

4. Le Joker ne restant jamais sur un echec, il decide d'asphixier la population en envoyant dans le ciel de Gotham City de gros ballons contenant du gaz mortel. Batman, au manche de sa batwing doit couper les cordes des ballons.

5. Enfin, cinquieme et derniere partie, le combat final dans la cathedrale.

Ce que j'en pense : Je ne sais qui dire ! C'est assez bien fait, dans l'ensemble, mais il y a rien de palpitant... En resume, j'ai ete decue et pourtant, j'etais batinfluencé !!!

THE '80 FANZS '80

Aujourd'hui, j'ai reçu 3 lettres (yeah !)...
3 lettres de 3 fanzineurs...

On va commencer par un petit nouveau...
NBD : News By Disc : Ce fanzine est sur disquette, et il est "axe sur l'actualité aeronautique et scientifique". Dans ce premier numero, le sujet traite est la lune... Beaucoup de texte et 1 superbe digit en couleurs de la lune. Et comme c'est le premier numero, il y a aussi un jeu-cadeau : "TORTUE machin", une sorte de FROGGER en BASIC. Sinon, dans l'ensemble, ça ressemble à MBM...
Bon, mais je dois vous prevenir : d'apres ce que j'ai vu chez moi... ce fanzine a l'air d'etre prévu pour 6128, car j'ai un 464 et j'ai eu droit a de splendides messages d'erreurs tels que "Type mismatch"... ou "Memory full"... etc...
Ensuite, ce fanzine se veut SPECIALISE, alors pas de bancs d'essais, etc..., mais vous pouvez le demander quand meme, car apres tout, c'est le seul qui sorte de l'ordinaire, et puis c'est sympa. La presentation n'est pas stupefiante, mais ca fait rien, c'est un premier numero, alors son redac' chef a tout le temps de progresser sur ce plan la. De plus, tous les programmes de la disquette sont a votre entiere disposition, il a tout sauve sans faire de SAUVAGE... P. Vous pouvez donc decortiquer et trafiquer tout ce que vous voulez.

Au fait, Prof CUBITUS, tu me dis dans ta lettre que tu m'as fait de la pub dans le fanzine... Hum... J'ai rien vu. a part CROCONES (no comment...), MICROBOY et MBM... Alors ?!

Vient ensuite une lettre d'un des redacteurs du **CROCO DECHAINÉ**...
Comme CLANDESTINE vous l'avait dit dans le precedent numero, ce fanzine est mort... Bon, eh bien FLOG m'ecrit en me renvoyant ma fameuse disquette et me demande d'annoncer que...

LE CROCO DECHAINÉ VA PEUT-ÊTRE ÊTRE REPRIS PAR SAMSTRAD...

Pour terminer, j'ai reçu un fanzine appele...
CPC - DPC : Si je me fie au numero que j'ai reçu, ce fanzine est plus porte sur la programmation que sur les jeux. Voici donc les rubriques dediees a la programmation : "INITIATION AU LANGAGE MACHINE", "TURBO PASCAL 3.0", "LE LANGAGE MACHINE PROGRAMMATION DU CPC", la page "PIRATES", "INITIATION AU CP/M 3.0 ET AU LOGO 3"... Bref, si tout ca vous interesse...

NEWS BY DISC

Patrick BORNIER
2 avenue du Champ de Mars
90000 BELFORT

CPC - DPC

Pierre-Henri HALLER
54 Chemin du bas des Ormes
78160 MARLY-LE-ROI

UGLY MONSTER

LA BIDOUILLE DEBILE !!!

Voilà, puisque SNOUF vous a fait une bidouille qui peut vous être utile, eh bien moi, je vais vous dire comment faire une bidouille qui vous sera certainement inutile... Enfin, vous verrez bien ! D'ailleurs, on ne peut pas appeler cela une bidouille mais plutôt un "truc", enfin... une astuce, quoi !

Si vous avez votre AMSTRAD depuis quelques années, vous avez certainement le programme utilitaire "ODDJOB" ???

ODDJOB est un logiciel composé de plusieurs petits utilitaires (un copieur, un "moniteur", etc...). Bon. Mais ODDJOB comprend aussi un programme qui s'appelle DIREDIR, c'est un "editeur" de catalogue assez performant, par rapport aux autres que je connais. Il permet d'effacer un programme, de le passer de SYSTÈME à DIR et vice-versa, de le changer d'user, etc... Mais il a une fonction particulière : vous pouvez créer sur l'une de vos disquettes des "faux fichiers"... Je m'explique : vous savez, comme tout le monde (ou presque) que le catalogue que l'on peut aussi appeler "repertoire" de disquettes peut contenir au maximum 64 fichiers, dont le nom sera limité par 8 caractères (+ extension). Bon, supposez maintenant que vous ayez une disquette sur laquelle il y aurait... 13 programmes (remarque, c'est une supposition, il peut y en avoir 37, ou quarante-douze, enfin bon...). Bon alors si il y a 13 fichiers sur la disquette, il reste donc 51 noms de fichiers de libres (64-13=51). Supposez maintenant que, vous renommez un fichier inexistant (sur DIREDIR, les fichiers inexistant s'appellent "+++++++.+++ SPARE") sur la disquette, et que, pour



Diredit 1.1 - (C) Pride Utilities

DATA FORMAT

1	COPYLUCK.	USER 0	R/W DIR	2	COPYLUCK.AID	USER 0	R/W SYS
3	COPYLUCK.BIN	USER 0	R/W SYS	4	COPYLUCK.FOR	USER 0	R/W SYS
5	DEMO4 .PAL	USER 0	R/W DIR	6	DEMO4 .SCR	USER 0	R/W DIR
7	DEMO2 .PAL	USER 0	R/W DIR	8	DEMO3 .PAL	USER 156	R/W DIR
9	DEMO3 .SCR	USER 156	R/W DIR	10	DEMO2 .SCR	USER 0	R/W DIR
11	CRAZY .BIN	USER 0	R/W DIR	12	CRAZY .BIN	ERASED	
13	END2 .PAL	ERASED		14	END2 .SCR	ERASED	
15	+++++++.+++	SPARE		16	+++++++.+++	SPARE	
17	+++++++.+++	SPARE		18	+++++++.+++	SPARE	
19	+++++++.+++	SPARE		20	+++++++.+++	SPARE	
21	+++++++.+++	SPARE		22	+++++++.+++	SPARE	
23	+++++++.+++	SPARE		24	+++++++.+++	SPARE	
25	+++++++.+++	SPARE		26	+++++++.+++	SPARE	
27	+++++++.+++	SPARE		28	+++++++.+++	SPARE	
29	@?UGLYx.	USER 0	R/W DIR	30	+++++++.+++	SPARE	
31	+++++++.+++	SPARE		32	+++++++.+++	SPARE	

R....Renommer E....Effacer U....Recuperer Y....Mettre en SYS
D....Mettre en DIR O....Mettre en R/O W....Mettre en R/W C....Changer user
N....Autre page S....Sauvegarder A....Un autre disc X....Quitter

vous amuser, vous ajoutez au nom de droles de signes que l'on peut obtenir en appuyant sur la touche CONTROL (CTRL pour les 464) et sur n'importe quelle lettre de votre clavier en même temps (comme je l'ai fait pour le fichier 29... Ensuite, vous appuyez sur "U" pour récupérer le fichier (sinon, il comptera comme effacé, et donc...), suivi de "S" pour sauver, et de "X" pour quitter... Ensuite, faites "CAT", et vous serez surpris par le résultat obtenu ! Si vous voulez le catalogue normal vous pouvez toujours taper "I DIR" (ù DIR pour les claviers azerty. Cette bidouille a été trouvée par KILLER (un pote). Amusez-vous bien !

UGLY MONSTER

↑ Ecran titre de DIREDIR version 1.1 ↓

OLDIES ...BUT GOODIES

Voici une "nouvelle" rubrique... Dans cette rubrique, je testerai les meilleurs vieux jeux, autrement dit, ceux qui étaient bien quand ils sont sortis et qui ont "bien" vieilli.

Le premier jeu de cette série est "STREET MACHINE" que j'avais testé dans le numéro 4 et qui a obtenu 15/20...

UGLY MONSTER

AUJOURD'HUI :

ALASKA

Voilà un jeu qui va très bien avec la saison où nous sommes en ce moment (c'est-à-dire l'hiver si on n'a pas pris trop de retard à sortir ce numéro !!!)...

Enfin bref, comme vous vous en doutez, ce n'est pas un jeu de flechettes (...rigolez pas, ça existe pour de bon, sur CPC !!)

Une fois le jeu chargé, et après avoir vu une présentation vraiment superbe, un menu "s'offre à vous"... Vous avez le choix entre des descentes (3 au choix), du saut, etc...

Je n'ai cité que ces deux épreuves car les autres sont plutôt inintéressantes... De toutes façons, je n'ai pas besoin de vous expliquer en quoi consistent ces deux épreuves, mais en revanche, il me semble utile de vous dire que le jeu est en "3D"... Non, je n'insinue pas qu'il vous faudra des lunettes mais simplement que vous voyez votre skieur de derrière (...dommage qu'on n'ait pas affaire à une skieuse ! Enfin...) et que le paysage défile devant vous... et à grande vitesse, et encore, c'est rien de le dire ! Vous aurez compris que ce jeu n'est pas une pale copie de WINTER GAMES puisque dans ce dernier, le terrain était vu en coupe et le skieur de profil. Ce jeu est franchement un jeu à posséder... Les graphismes, sans être somptueux (excepté dans la présentation) sont suffisants, les bruitages sont assez moyens, et l'animation est rapide à souhait ! De plus, il vous faudra apprendre à contrôler le skieur, et... au début, ce n'est pas une mince affaire... (MICROIDS)

NOTE : GRAPH:3.5/5 ** ANIM:4/5 ** SON : 3/5 ** INT:3.5/5 *** +1 pour appréciation perso : 15/20



STRIDER

Eh oui, voici encore un jeu où il va falloir buter les gros méchants !!! ...et... quel jeu !!! Il a échappé à la poubelle de justesse... Pourquoi en avoir eu pitié ? Tout simplement à cause des sprites et... des vies infinies qui apportent un petit

"plus" en intérêt à ce genre de jeux dont on est sûr de ne jamais voir la fin si on ne les a pas. Pourquoi ? Je vous le donne en mille : c'est le genre de jeu trop difficile pour donner envie de progresser, et surtout, trop monotone...

Vous voilà donc lâché au beau milieu (enfin, beau, c'est vite dit: c'est du MODE 1 et le peu de couleurs disponibles sont mal choisies, alors...) de je ne sais où (car pour changer, j'ai perdu la notice !). Le début du jeu rappelle d'ailleurs vaguement SABOTEUR II : vous êtes largué d'un vaisseau tandis que dans SABOTEUR 2 vous sautiez d'un deltaplane. Bon, à part ça, c'est comme d'habitude : vous tuez des bonhommes en gueulant un tas d'insultes devant votre moniteur et vous pouvez ramasser des BONUS. Mais on s'en fout, puisque ce qui m'a intéressé dans ce foutu jeu, c'est les sprites et rien que les sprites ! OK ? Expliquons-nous : si vous faites sauter le héros en avant, il va vous faire un de ces saltos... BIOMAN n'aurait pas fait mieux ! Un autre truc marrant : vous pouvez grimper et sauter de murs en murs... SPIDERMAN n'aurait pas fait mieux ! Il y a encore un truc super : vous êtes sous une plateforme quelconque, et vous voulez y grimper: sautez et vous vous y accrochez et pourrez vous déplacer de long en large en vous agrippant avec les mains... RAMBO n'aurait pas fait mieux... Pour finir, il me semble important de vous signaler que les marques de ce jeu sont CAPCOM et TIERTEX... Mais oui, ceux qui nous avaient pondus cette pourriture de LAST DUEL...

NOTE : GRAPH:3/5 ** SON:2/5 ** ANIM:3.5/5 ** INT:2/5 *** -1 parce qu'en plus IL Y A DES BUGS ! 9.5
UGLY MONSTER 20

XAVIER RENAULT ALIAS AZERTY

THE GREAT COME BACK

Eh oui, après avoir créé et abandonné successivement "AMSTRADEMENT VOIRE", "AMSTRAD MONTHLY" et "I AM-MAG", j'ai décidé de ne réintégrer aux fanzines mais je vais vous donner la raison de mon départ : La radio ! Etant animateur de radio à RADIO PLOUBAZ FM, je n'avais plus de temps à consacrer à mes lecteurs ! Mais, j'ai quand même réussi à trouver le temps de faire une page dans ce cher CROCO MAG ! Mais pourquoi CROCO MAG, me direz-vous ? J'aurais pu prendre "SIART CPC" de Laurent Schneller, que j'avais en plus interviewé à la radio ! Mais CROCO MAG est un super freeware, tout comme SIART CPC, d'ailleurs ! Et j'aime ce fanz -

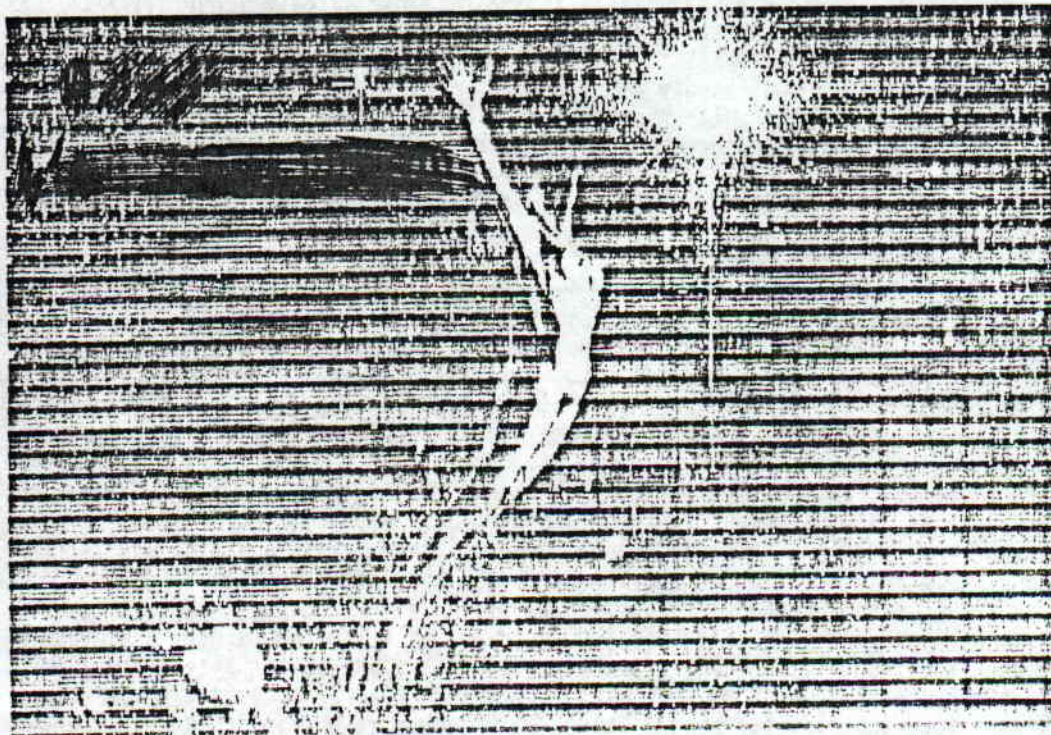
A Z E R T Y

RADIO PLOUBAZ FM 103.6 MEGAHERTZS LA 1ere RADIO LOCALE DU TREGOR GOELO

Bon, si vous habitez le département des Cotes-du-Nord, vous avez sûrement entendu parler de Radio Ploubaz FM ! Alors, si vous avez la chance de pouvoir capter cette radio en FM STEREO, retrouvez Xavier RENAULT le samedi de 16H à 17H et le lundi de 19H30 à 21H00 (prolongation jusqu'à 23H00 pendant les congés scolaires !) dans son émission **DISCORAMA 90**, toujours initiée, jamais égalée ! En plus, le lundi soir, aux alentours de 20H00, retrouvez vos nouveautés logicielles préférées sur CPC et autres formats avec Laurent & Manu par liaison téléphonique en direct ! Super, non ?? En plus, question musique, les nouveautés, les cartons du TOP 50 ainsi que d'excellents flash-backs, et si vous téléphonez à la radio le lundi soir, c'est Julien, standardiste hors-pair, qui répondra ! alors, je ne vous fais pas haver plus longtemps, je vous donne le no : 96 55 88 33. bien sur, la fréquence de la radio : 103.6 en FM (bien entendu, en STEREO, a moins que ne préfériez la monophonie !)

ALORS COMME CA ON AIME PAS LA HOUSE ? ET LA DANCE MUSIC ?

Bon, à CROCO MAG, vous nous avez répondu lors d'une enquête que vous n'aimiez pas la house, n'enfin Ugly Monster adore ça et moi aussi (quoi que lui il aime pas Confetti's, moi je trouve ça super, n'enfin bref !) Je tiens quand même à vous parler de l'album de TECHNOIRONIC "PUMP UP THE JAM" car il est super, original, varié, rythmé, en plus, les titres ne se ressemblent pas, bref, on sent que c'est recherché et pas n'importe quoi.



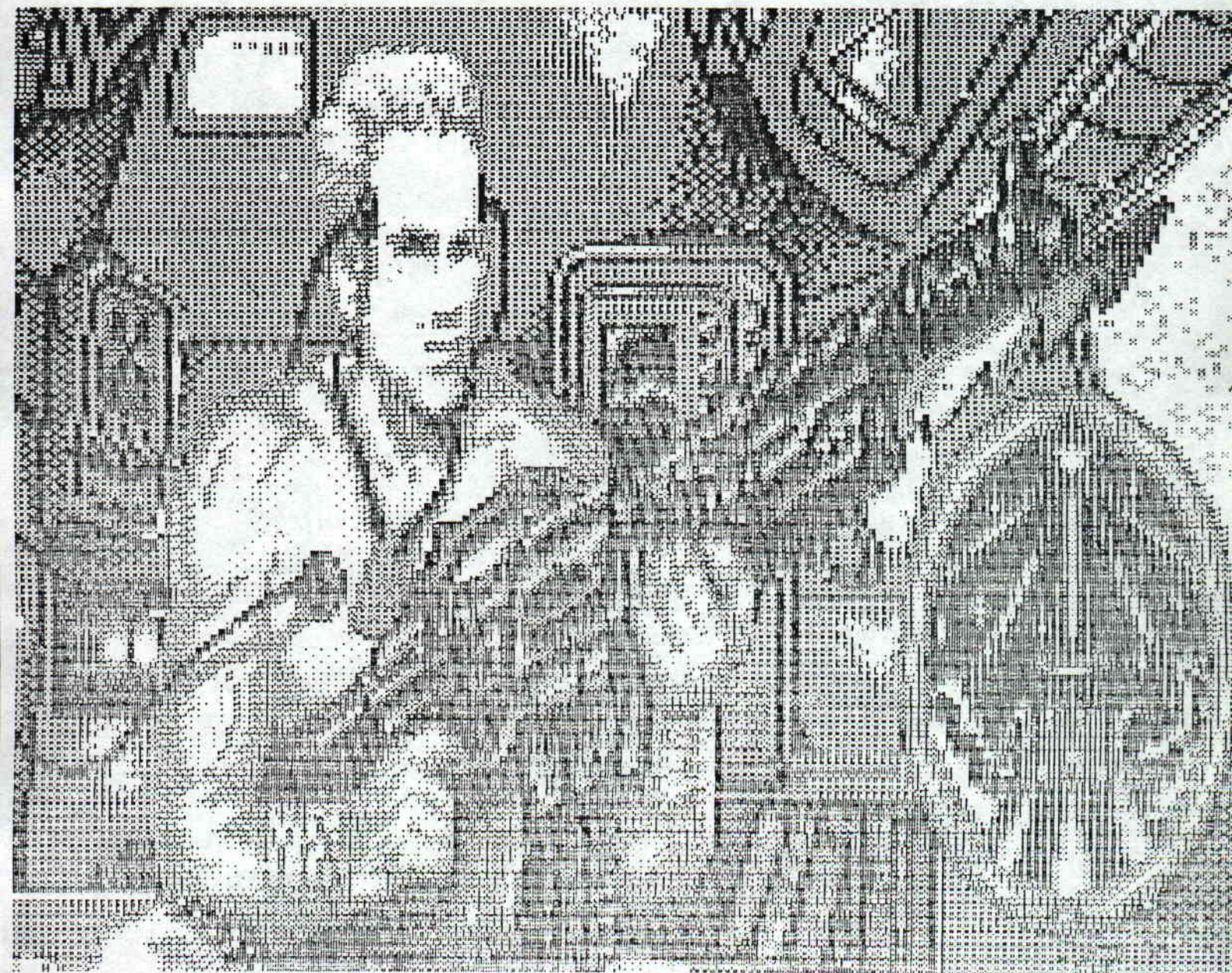
MOI, JE M'ECLATE
EN LISANT CROCO-MAG
ET EN ECOUTANT UNE
SUPER RADIO LOCALE,
RADIO PLOUBAZ FM
103.6 SUR LA BANDE FM !

RADIO PLOUBAZ FM
BP 6
22620 PLOUBAZLANEC
TEL : 96 55 88 33

XAVIER RENAULT,
IL EST SUR RADIO
PLOUBAZ FM, ET
MOI J'AIME !!!

Voilà, c'est sur cette superbe digit que nous allons nous quitter (snif !) si vous avez des idées de rubriques pour cette page, n'hésitez pas, écrivez moi, mon adresse est dans le journal, ou écrivez-moi à la radio, et je vous donne mon numéro personnel : 96 20 46 81. N'hésitez pas !

A Z E R T Y



ASTRO MARINE CORPS

UGLY MONSTER

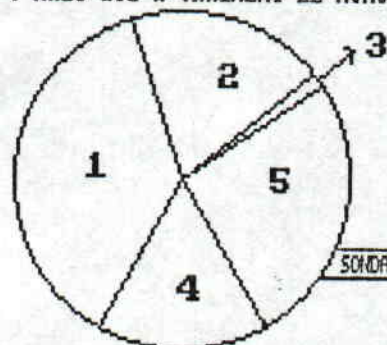
Si un tel nom de jeu ne fait pas tellement espagnol, eh bien en revanche, a la vue de la presentation du jeu, on ne peut pas hesiter un instant sur l'origine de ce jeu. Les graphismes de AMC sont typiquement espagnols, ce qui sous-entend qu'ils sont hauts en couleurs (vives, telles que le rouge (06), le vert (18) et le bleu (2)) et en degrades divers. Je passe sur le scenario (que je ne connais pas mais qui, de toute facon, n'est pas indispensable dans ce genre de jeux...). L'animation est reellement etonnante : les sprites bougent rapidement bien qu'il y a a l'ecran 2 scrollings differenciels : le decor ou vous evoluez ainsi que le decor de fond, magnifique (avec des montagnes et des planetes...). Ces deux scrollings vous donnent une impression de relief saisissante ! Vous disposez de 3 vies et de 8 points d'energie ainsi que de quelques grenades. Le jeu est, bien sur, en deux parties et propose deux musiques: celle de l'intro (geniale) et celle du jeu, qui n'est pas terrible et que l'on enleve rapidement... Il faut aussi signaler au passage, que, comme ne l'a fait remarquer DiGiI au telephone il y a environ 1/4 d'heure, le programmeur et le graphiste ne font qu'un.

NOTE: GR:4.5/5 * SON:4/5 * ANIM:5/5 * INT:4/5 *** 17.5

LES FANZINES

UGLY MONSTER-UGLY MONSTER-UGLY MONSTER-UGLY MONSTER-UGLY MONSTER-UGLY MONSTER-UGLY MONSTER-UGLY MONSTER-UGLY MONSTER-UGLY MONSTER-UGLY MONSTER

Je vais commencer cette rubrique en vous faisant le compte-rendu d'une enquête de DUCONT & LAGEOIS intitulée "FANZINES : MAIS QUI A VRAIMENT LE MONOPOLE ?". Le "canembert" ci-dessous répond à la question...



1	CROCO-MAG
2	METRO BOULOT MICRO
3	VICTORIA (!)
4	GNASHER
5	RUNSTRAD

Je vous prie de croire, silvouppli, en l'exactitude de ces statistiques, qui sont le reflet de la realite (mais si) !

SONDAGE EFFECTUE PAR "DUCONT & LAGEOIS"

PAGE 16

Bon, assez palabre, passons aux fanzines...

I AM STRAD : Cote presentation, ce fanzine rappelle TOP MAG : Traitement de texte, OCP ART et digits constituent ce fanzine. 11 pages interessantes : ILLIS D'OR, Interview d'ESAI SOFTWARE, concours: 5 logiciels ESAT a gagner... Bref, c'est sympa...

Cedric FONTAINE * 3 av. de Lattre de Tassigny * 85000 LA ROCHE SUR YON

RUNSTRAD numero 16 : Patrick AUBERT nous propose une fois de plus un numero tres interessant, avec, comme d'habitude une magnifique mise en page. Il y parle de MBM, vous trouverez deux "LOGIEST"s : OBSIDIAN et L'AFFAIRE SANIE FE ainsi qu'un match entre "TIME SCARIER" et "MACADAM BUMPER". Il parle egalement dans sa rubrique "SOUNDISSIMO" du logiciel "MUSIC PRO", logiciel qui, d'apres le test qu'il en a fait, semble tres interes-sant... Comme a l'accoutumee, des rubriques de programmations et diverses bidouilles sont la. Efficace.

Patrick AUBERT*58 rue de la Briquetterie*17000 LA ROCHELLE

GNASHER : Je ne peux que vous recommander cet excellent fanzine, meme si la mise en page est un peu "border-lique"... Et puis, n'oubliez pas non plus le CLUB FREEMWARE GNASHER (VOIR CROCONAG NUMERO 5).

GNASHER * 84 rue J. JAURES * 76550 OFFRANVILLE

PEEK-POKET numero 3 : La mise en page a considerablement evolue depuis leur numero 1, et le fanzine prend du poids par la meme occasion... Bref, il est super (j'avais eu raison de leur faire confiance et je savais bien qu'ils feraient des progres...). Bravo !!!

Olivier LEROY * 4 rue du Courtillet * 60150 MACHEMONT

LE CROCOTIER numero 7 : C'est le dernier numero du CROCOTIER, chose regrettable puisque c'est la leur numero le mieux presente... Je n'oublierai jamais MAXI qui est tres sympa ni MINI qui m'a fait passer de bons moments (!!!) ...

TOP MAG : Ce fanzine est realise avec un traitement de texte et OCP ART STUDIO, y'a donc de quoi lire ! Si la presentation n'est pas fabuleuse, ce n'est pas grave puisque d'apres leur dernier numero (paru), la mise en page estensee changer dans les numeros a venir. Je vous conseille vivement TOP MAG... (numero 13)

Francois DROUGARD * 4 rue du Tintoret * 92600 ASNIERES

HURRICANE NEWS numero 10 : Un fanzine pas vraiment "beton"... Realise sur AMX, les pages sont bourrees de blancs, en plus les tests sont courts et pas tres "reveleateurs"... Y'a rien a lire, quoi ! Enfin, apres tout, pourquoi pas, je connais pire, comme fanzine (lisez donc l'article ci-dessous...).

Nicolas BRUNNER * Clos de l'Ermittage * Chemin de la Campagne * 64320 IDRON

POUBELLE ; VICTORIA numero 14 : Fanzine realise sur OCP ART STUDIO... 21 PAGES !!! Super, oui, dommage quand meme qu'il n'y ait qu'un caractere par page !! Non, la j'exagere (mais pas de beaucoup !). La mise en page est bidon, le contenu... Hum... "LOTO SPORTIF", "BLAGUES FOIREUSES", "TOUTE LA REDACTION VICTORIENNE" (avec des images "Crados", a leur place, j'aurais honte !), etc... constituent ce fanzine de m... En plus vous trouverez un "RECAPITULATIF DES NEWS PARUS CETTE ANNEE" (1989)... Moi je veux bien, mais je voudrais aussi savoir comment 3D GRAND PRIX a fait pour se retrouver dans le recapitulatif ! Bon, j'ai plus de place alors tant pis pour l'adresse !!!

ALTERED BEAST

Pour ne rien vous cacher, eh bien au depart, ALTERED BEAST etait destine a aller faire un tour du cote de la pou-belle, car CLANDESTINE n'avait dit que c'etait le jeu le plus pourri qu'elle avait jamais vu... Alors, je lui re-ponds "Envoie-le moi quand meme, je manque de poubelles !" ... Et finalement, THIS GAME IS A SUPER GAME !!! Bien sur, il a quelques defauts, comme l'animation qui est lente et le scrolling treeeeeeeees saccade... Mais cote gra-phismes, c'est du tout bon... il y a plusieurs presentations qui se succedent, et elles sont magnifiques. Point de vue adaptation, on n'a jamais fait plus fidele : memes les musiques sont celles du jeu de cafe (facon AMSTRAD, helas... Les musique ont beaucoup perdu, ...mais quand on aime, on ne fait pas attention a ces petits defauts...); Que dire d'autre sur ce jeu ? Bof, pas grand-chose si ce n'est que le jeu n'est difficile en lui-meme, mais ce qui rend le jeu difficile, c'est l'animation : quand un adversaire se presente devant vous, vous n'avez meme pas le temps de lui "latter la tronche" qu'il est deja parti !!!!! Bon, et la note, alors ? LET'S GOOOO...

NOTE: GRAPH: 4.5/5 * SON: 3.5/5 * ANIM: 3/5 * INT: 3/5 *

UGLY MONSTER

14,5
20

MBM

NUMERO 9

Le voila enfin, plus resplendissant que jamais...
LE MBM NOUVEAU EST ARRIVE !

Eh oui, METRO BOULOY MICRO, le super fanzine, est enfin la, et DiGiI a finalement eu raison de prendre le temps qu'il fallait pour boucler son numero. On retrouve ainsi, comme d'habitude, des tests de jeux avec tout plein d'i-mages-ecrans des jeux testes. Bien souvent, lire des textes a l'ecran peut faire un peu mal aux yeux, quand la taille de la fonte utilisee est celle que vous avez sous les yeux... Pour remediier a cela, DiGiI a fait tous ses textes a partir d'une fonte venant de AMX STOP PRESS, ce qui est, plus precisement, une fonte 16x16 au lieu de 8x8. Sinon, il faut noter la venue d'une rubrique "HELP" qui vous propose des discodouilles a "tire-larigot" (!) et d'une rubrique ASSEMBLEUR qui concerne les algorithmes. Vous trouverez egalement un compte-rendu de l'AMSTRAD EXPO. Bon, maintenant qu'on a passe la FACE 1 en revue, mettons la FACE 2. Au cas ou vous ne l'auriez pas encore, la DEMO DiGiI II est presente sur cette face, Mais on trouve bien d'autres programmes, comme, par exemple, un program pour piquer les sprites des jeux ainsi qu'un programme pour charger les dessins COMPACTES SOUS OCP et AVEC LA PA-LETTE ! Voila quelque chose de tres interessant. Il y a egalement une petite demo dediee a CROCO-NEWS (sur une musique superrrrrrbeuuuuu.
Ah ! J'oubliais...

Vous trouverez aussi dans le MBM (numero 9) une "notice d'explication" qui ressemble plus a une demo qu'a autre chose.
Ont participe a MBM Numero 9: NULLOS CRACKER, FRED CRAZY, MLD, et XOR .

UGLY MONSTER



VICTORIA : AU VOLEUR !!!



-UGLY MONSTER-



VICTORIA est un fanzine dont vous avez certainement entendu parler depuis peu de temps (environ une page, pour être précis...).

Mais pourquoi tant de haine ?!?!?

Vous connaissez certainement mon "programme" HOIGIRLS, programme en freeware ou se succèdent des femmes nues ! Un peu partout sur les digits, j'avais à chaque fois "vous pouvez imprimer, récupérer les dessins, mais surtout, laissez le copyright" (car bien sûr, ce programme était destiné à me faire de la pub...).

Un jour, je reçois un fanzine nommé VICTORIA que je ne connaissais pas auparavant et dont CLANDESTINE m'avait fait une photocopie et m'avait dit que le redac'teur de VICTORIA voulait une pub dans CROCO-MAG... Je me suis dit "après tout, pourquoi pas, plus y'a de fanzines et plus on rit...". En parlant de rire, avec NIKE on a bien rigolé quand on a vu comment était présentée le fanzine (OCP, MAXI-CARACTERES (un peu dans le genre du titre du haut de cette page, sauf que là, c'est sur toute la page !!!)). Alors on était en train de se marrer comme des malades quand je vois un dessin qui représentait... une poitrine féminine (hmmm) qui me rappelle vaguement quelque chose... "MON DIEU MAIS CET ENFOIRE A PIQUE CA DANS HOIGIRLS", eh oui, mais le problème est que... Regardez donc les deux dessins qui doivent pas être loin de ce texte, vous comprendrez... Si au moins, c'était un bon fanzine, style MBM, SYNTAX ERROR, RUNSIRAD, GNASHER, ..., je n'aurais rien dit, ça aurait été un honneur pour moi, mais là... ça me fait honte !!!

Bon, je suis sympa, car je vous file quand même l'adresse du fanzine, comme ça, vous pourrez toujours lui envoyer vos lettres d'insultes !! Nan, je rigole, évitez ce genre de trucs parce qu'après, c'est moi qui aurai des blèmes.

J'ai maintenant un message personnel à adresser à "NICO", redac'teur de ce "fameux" fanzine... Dis donc, mon vieux, t'as pas l'air de te prendre pour une merde, hein ? Enfin ça, ça te regarde... Mais évite en tous les cas de me prendre pour un con et plus particulièrement de me donner des ordres. La pub que tu m'avais demandée, tu peux te la foutre ou tu sais... Hey, chers lecteurs, vous savez quoi ? Notre ami "NICO" semble être légèrement complexe, envers les filles, surtout : voici une citation de sa dernière lettre : "...je recevais un courrier de ta chère collaboratrice Sandrine me disant qu'elle voulait recevoir VICTORIA de Janvier. Je lui ai donc répondu en lui disant qu'elle devait te faire savoir qu'elle était en possession de mon dernier fanz' sorti et si il fallait que je t'en envoie un. Depuis, plus de nouvelles... Alors, engueule-la bien et fait lui remarquer que ce n'est pas bien de ne pas répondre aux gens. Eh bien non, NICO, si tu veux l'engueuler, démerde-toi (un peu de courage ne te fera pas de mal...), d'autant plus que je n'ai rien à reprocher à cette pauvre CLANDESTINE, qui m'avait d'ailleurs envoyé ton fanz'. Et d'ailleurs, elle aurait aussi bien fait de ne pas l'envoyer... C'est le genre de fanzines qu'il faudrait censurer à tous prix ! Alors les engueulades, tu peux t'asseoir dessus (ça sera toujours ça de pris !!!). Et maintenant, histoire de vous prouver ma bonne foi, voici quelques citations pour appuyer mes réflexions... "...Pour répondre à ta lettre, le fanzine s'appelle bel et bien VICTORIA et moi NICO, pigez ?"... alors quand je vous dis qu'il me prend pour un con, vous ne pouvez pas dire le contraire... Et hop, d'une pierre deux coups : j'ai prouvé ainsi que je ne suis pas parano ! "...Question pub, si tu ne peux pas (ATTENTION !), passe des petits messages, etc... OK ?"... No comment... Dans ma lettre, je lui demandais si "FLEURY-EN-BIERE" n'était pas un drôle de nom (c'était, évidemment, pour rigoler), et ainsi, d'après sa réponse, on peut déduire que "NICO(N)" manque d'humour, et, qui plus est un chauvin. "J'espère cher confrère et dis-toi bien que "FLEURY-EN-BIERE" n'est pas un drôle de nom puisque ici, nous avons un château dont celui-ci était..." (bonjour, la phrase ! Eh "NICO", tu ferais mieux de revoir quelques points de grammaire !!!) "...la résidence principale du Cardinal Richelieu. Alors pour tes commentaires...". Et ensuite, il osait ajouter : "A bientôt, j'espère !!!"... C'est ça, c'est ça... Bref, ce cher "NICO" s'avère être con comme un balai (qu'il ferait bien de se mettre quelque part, et par le manche, tant qu'à faire ! C'est plus pratique...)). Alors "NICO", je comprends que tu sois pressé que je te réponde, parce que tu t'es sûrement bien amusé en m'écrivant, mais comme tu peux le constater, moi aussi, je me suis bien amusé. La différence est dans le fait que toi tu as rigolé tout seul (fais gaffe, on dit que ça rend sourd !), mais pense à tous les lecteurs de CROCO-MAG qui viennent, tout comme toi, de lire cet article, et qui ont du bien se marrer...

VICTORIA * 32, rue des Tisserands * 77930 FLEURY-EN-BIERE

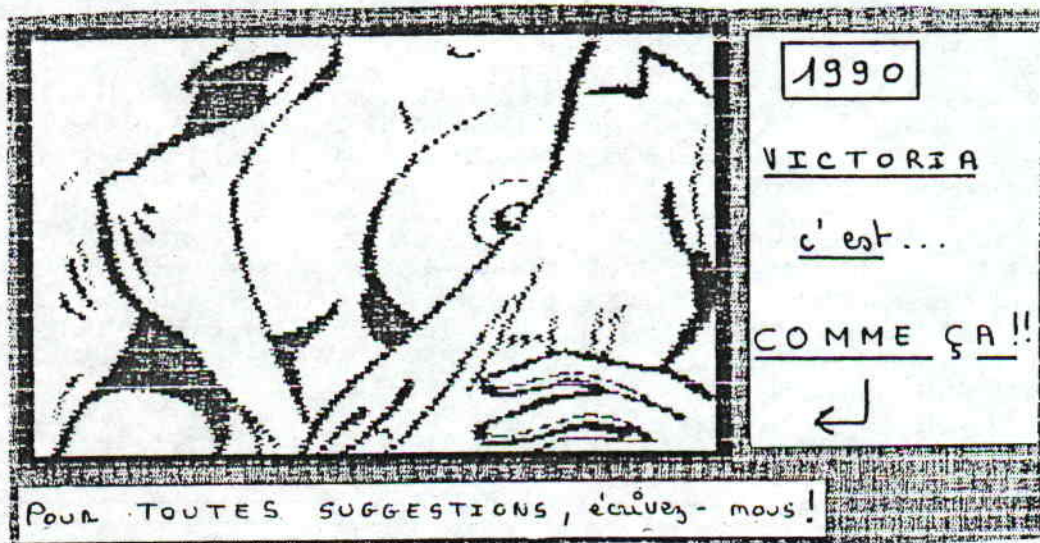
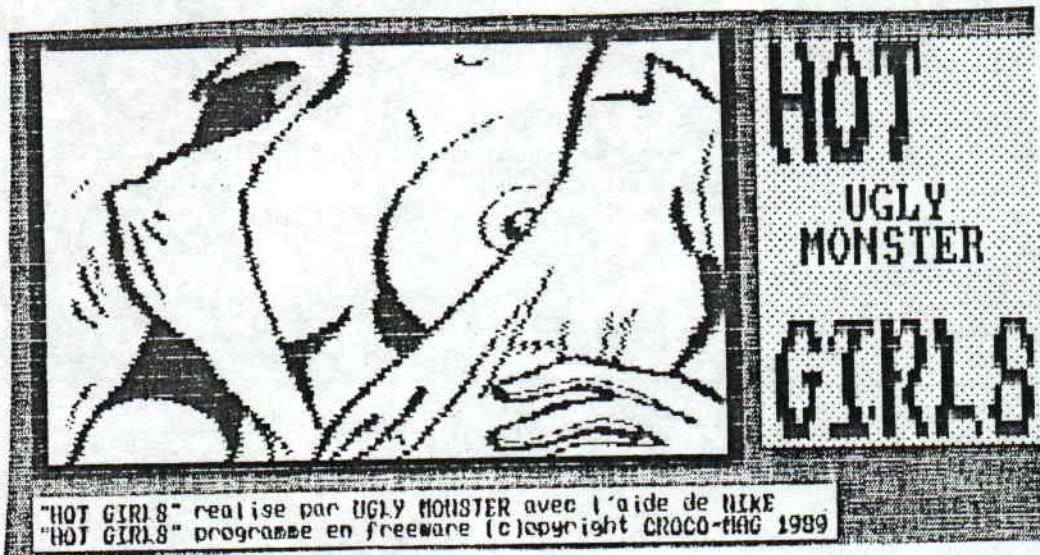
◻ VICTORIA : AU VOLEUR !!! ◻

(SUITE de l'article de la PAGE 18)

Bon, eh bien voici les illustrations qui prouvent tout ce que je vous ai dit jusque-la...

Vous pouvez donc admirer, ci-dessous, le dessin ORIGINAL de HOT GIRLS, et, encore en dessous, le meme, arrange par NICO de VICTORIA...

Ainsi, il est facile de constater que ce sont bien les memes...



GNASHER...

Ce doux nom invoque en moi un ultime interet car c'est le nom d'un fanzine a ne pas ignorer... Tout d'abord, ce fanzine, dont la mise en page n'est pas toujours superbe, est l'un des meilleurs, et ensuite, le CLUB FREEMWARE GNASHER... Le club propose une demo porno (non, pas erotique ni sensuelle du tout...) realisee avec un VIDI et... les supers films de VIDEO MARC DORCEL (UMD pour les amateurs !) enregistres sur CANAL+. Les photos sont en MODE 1, autrement dit... 4 couleurs ! Vous ne pouvez apercevoir aucun des ecrans de la demo sur cette page, car les deux dessins qui ornent les bords de la page viennent tout droit d'un projet de GNASHER appele SHOC... SHOC sera une sorte de fanzine sur disc, mais seulement 3 numeros sortiront. Les digits que vous voyez a droite et a gauche ne sont pas tres belles, car normalement, elles sont en MODE 1, et pour les sortir sur cette page, il m'a fallu les passer en MODE 2... Dans le premier numero de SHOC, vous trouverez une digit de SABRINA (aaah la la ! Des seins comme seins, j'aimerais en voir beaucoup plus souvent) ainsi qu'une page destinee a CROCO-MAG (entre autres). Mais revenons a nos moutons, et surtout a la demo. Elle a ete creee pour remplacer la demo "SEX MACHINE" qui etait disponible au CFG mais que son enfoire de createur a retire, dans le but de la vendre... La demo s'appelle SEX & CPC, et si vous le demandez aux GNASHERmen, ils en feront la suite, qui s'appellera SEX&CPC2 et dont le sous-titre sera : "BRATS".

CLASSE X : LA SEULE RUBRIQUE PLUS EFFICACE QU'UNE BONNE DOSE DE GINGEMBRE (HEY, CLAUDESTINE, TU VOIS DE QUOI JE PARLE !?!?!?) ! ! !

Pour recevoir la demo... Une disquette+3.80 F en timbre, ainsi qu'une lettre synpa a...

GNASHER
CFG

84 rue J. Jaures
76550 OFFRANVILLE

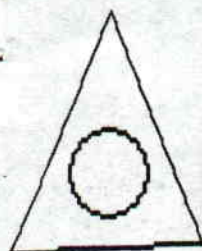
A SAVOIR ...

A PARTIR DU PROCHAIN NUMERO, LE SYSTEME DE NOTATION DES JEUX CHANGERA... AFIN DE VOUS DONNER UNE IDEE BEAUCOUP PLUS OBJECTIVE DES JEUX TESTES, CES DERNIERS NE SERONT PLUS NOTES SELON LES CRITERES SUIVANTS: GRAPHISME, SON, ANIMATION, INTERET CAR JE PENSE QUE NOTER "L'INTERET" D'UN JEU NE SIGNIFIE RIEN: QU'EST-CE QUE L'INTERET D'UN JEU ? SON SCENARIO OU PEUT-ETRE L'ENSEMBLE GLOBAL DES NOTES OU ETC...? BREF, CETTE NOTE INTERET SERA REMPLACEE PAR UNE NOTE AVIS PERSONNEL.

IL EST FORT PROBABLE QUE CROCO-MAG FUSIONNE AVEC HACKER MAGAZINE, UN FANZINE DONT JE N'AVAIT PAS EU L'OCCASION DE PARLER JUSQU'A AUJOURD'HUI. C'EST UN EXCELLENT FANZINE (TRES BIEN PRESENTE (LA MISE EN PAGE EST SOIGNEE ET ORIGINALE) ET SURTOUT (LA, JE SENS QUE JE VAIS VOUS INTERESSER) IL EST BOURRE DE LISTINGS HELPS, ET DE DISCODOUILLES ! ALORS ??)

SHOUF, NOTRE FAMEUX PROGRAMMEUR, A DEJA SORTI DEUX DEMOS... VOUS SAVEZ CE QU'IL VOUS RESTE A FAIRE !?! VOUS TROUVEREZ DANS CE NUMERO, DEUX LISTINGS DE SHOUF, CE SONT DEUX SCROLLINGS. NORMALEMENT, LES LISTINGS QUI AURAIENT DU FAIRE PARTIE DE CE NUMERO SONT: LE SCROLLING EN DIAGONALE AINSI QU'UN PROG POUR FAIRE DES BARRES DE COULEURS QUI TOURNENT SUR ELLES-MEMES, DANS LE BORDER OU SUR L'ECRAN (ET TOUT CA EN BASIC !).

UGLY MONSTER



ASTRAD MONTHLY



is dead... But "Xavier RENAULT" COMES BACK !

(retrouvez Xavier Renault, alias Azerty, en page 14 !)

Ouais !!! IL arrive !

Ouaaaiis ! Le voila enfin ! Plus seducteur qu'ALDO MACCIONE, mais plus muscle que ARNOLD SCHWARZY (voila quelqu'un qui va faire rever CLANDESTINE !!!).
Mais oui, c'est ce cher MOTORCYCLE BOY ! Bon, je vous le laisse ! Et hhhhhop !

UGLY MONSTER



MOTORCYCLE BOY
Le testeur n°1
LES TESTS...
(Jeux de cafe)

Salut, je vais cette fois vous faire un test beaucoup plus long que d'habitude (car les tests courts deplaisent a UGLY MONSTER).

Au debut de ce jeu on peut choisir le personnage que l'on veut. On a le choix entre:

- un nain
- un barbare
- ou une barbare.

Il y a plusieurs etapes a franchir :

- la premiere se passe dans une montagne
- la deuxieme se deroule sur le dos d'une tortue geante.
- la troisieme, c'est sur le dos d'un aigle gigantesque.
- et la quatrieme et derniere etape se deroule dans un chateau.

Le but est d'aller butter un enfoire (NDUM:Mon dieu (MY GOD(e !), quelle prose !) qui a tue vos parents (NDUM:oh, comme c'est triste !). Les graphismes sont biens sauf au moment ou vous tombez apres avoir recu une serie de coups plein la gueule. L'animation est aussi tres bien, mais ils (NDUM:qui ca, "ils" ? Les sprites, je suppose...) se deplacent assez lentement (NDUM:Y'a comme un probleme, la: pour qu'une animation soit bonne, il faut qu'elle soit rapide...enfin...c'est une opinion qui n'engage que moi...).

A plusieurs reprises, un lutin vient et il vous faut taper dedans pour qu'il laisse tomber des potions de son sac. Vous devez les ramasser, et quand un adversaire est trop fort, vous les jetez et il meurt.

NOTE:GR:4/5 * SON:3/5 * ANI:3/5 * INT:3/5
NOTE TOTALE: 13/20

Salut mes fans !

Cette fois, je vais vous tester un jeu qui a quand meme quelques annees. Le but est simple, vous etes sur un rond suspendu en l'air. Vous possedez 3 disques que vous devez jeter pour aneantir votre adversaire. Si vous avez vu le film (NDUM:qui est tres bien) vous comprendrez mieux. Au fur et a mesure, il y a de plus en plus de plateformes. Par la suite, un ecran se place entre vous et votre ennemi et quelquefois un trou vient s'y placer et c'est a ce moment que vous devez lancer vos disques. Les graphismes sont bons pour l'age qu'il a. Et c'est de meme pour l'animation.

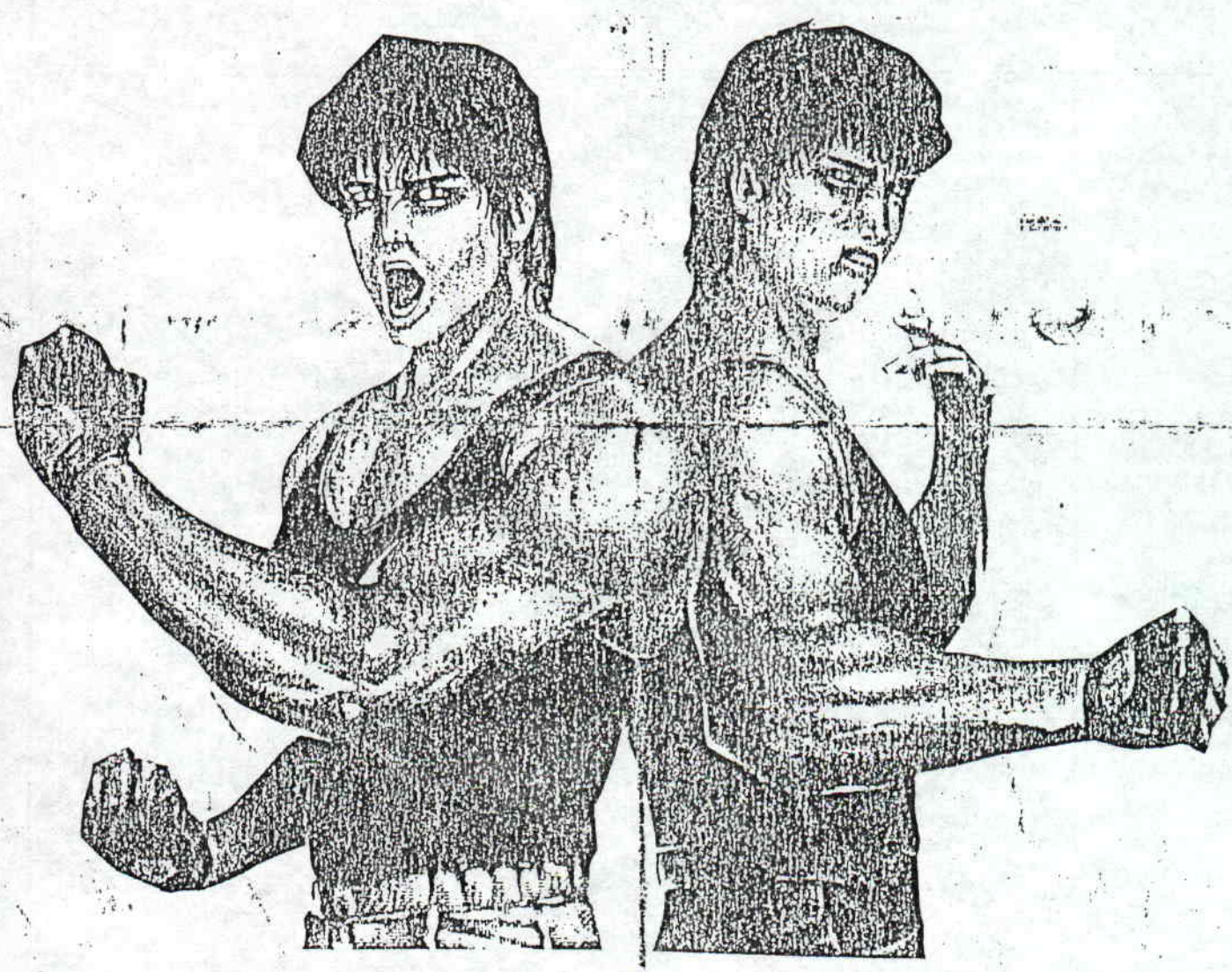
NOTE:G:3/5 * S:3/5 * A:4/5 * I:3/5 ** 13/20



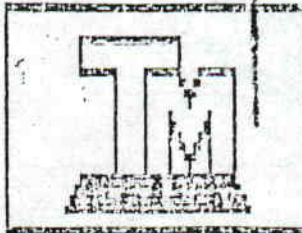
En cette soiree du jeudi 1er FEVRIER (22h09)... je viens d'aller a la fin de ce fantastique jeu qu'est ASTRO MARINE CORPS (et sans vies infinies, ni rien du tout !). Bon, ben j'avais aller me pieuter ...
GOOD-BYE ! (EN FAIT, JE NE SUIS ALLE QU'A LA FIN DE LA PARTIE 1 !!!)

UGLY MONSTER

ET
TOUTES LES FRONTIÈRES
FRANCAISES
SONT
SOUVERAINEMENT
PROTEGEES



15 JOYSTICK
BAL TOPMAG



FRANCOIS DROUGARD
TOPMAG

CHAQUE MOIS : 2,30FRS

4, RUE DU TINTORET
92600 ASNIERES

SNOUF

MOVING SCROLLER

Comme promis dans le dernier No(?!), voici une routine de scrol qui monte et descend alternativement. C'est giga hyper fun (oh la la, comment je deviens!), mais mes demos sont 10E+99 fois mieux! Demandez-les moi (pour l'instant y en a 2, mais c'est pas fini! D'autant que les prochaines vont charcler encore plus!). Sans me vanter, ce sont les meilleures sur AMS, et en me vantant, ce sont les meilleures sur tous les micros!!! Qu'est-ce tu dis, faut que je parle de la bidouille? Bon... tout d'abord, elle ne fonctionne qu'en MODE 2. Cependant, elle remédie a ce défaut en laissant a l'utilisateur le choix de faire monter ou descendre le scroller comme il l'entend (Excusez-moi si vous êtes sourd!). On peut ainsi obtenir des effets grandioses (mais la routine l'est déjà d'origine!). Autre chose, ce proggy nécessite une fonte de caractères en &9CFF, si vous n'en avez pas, c'est que vous êtes une fille! Euh, j'delire, X-CUL-zez-moi! Si donc vs n'en avez pas, faites (non, je ne vais pas la faire... Oh et puis si faites, mais ne marchez pas dedans!) SYMBOL AFTER 32:SAVE'FONIE',B,40956,768 suivi d'un appui (toresque) sur la touche RETURN. (Il faut toujours appuyer sur la touche RETURN sinon, le Monsieur l'Ordinateur, il comprend pas ce que vous voulez lui dire... J'arrête de me foutre de votre gueule, c'est pas parce que je suis un génie que je dois considérer mes inférieurs comme des X(&')!\@). Bon, j'esnère (ben oui, pourquoi toujours 'j' espère '???) que cette petite rout... Merde, une crise de modestie!!!... Que cette geante routine vous plaira.

SNOUF, c'est fini!

```
10 CALL &BBFF:CALL &BB4E:MODE 2
20 l=100
30 FOR i=&A000 TO &A10C STEP 8
40 FOR k=0 TO 7:READ a#:a=VAL("&"+a#)
50 POKE i+k,a
60 cs=cs+a
70 NEXT
80 READ x#:IF x#<>HEX$(cs,4) THEN PRINT"Erreur en ligne";l:END
90 l=l+10:NEXT:SAVE"movscro.bin",b,&A000,&10C
100 DATA FE,02,00,21,0B,A1,11,0C,02AA
110 DATA A1,01,8B,02,36,00,ED,B0,05A9
120 DATA DD,6E,02,DD,66,03,22,36,0B94
130 DATA A0,22,07,A1,DD,6E,00,DD,0C26
140 DATA 66,01,22,74,A0,22,09,A1,0EBF
150 DATA 21,70,C3,22,BA,A0,2A,07,1190
160 DATA A1,7E,A7,20,04,21,00,80,141B
170 DATA 7E,23,22,07,A1,D6,20,6F,16EB
180 DATA 26,00,29,29,29,11,FF,9C,1938
190 DATA 19,11,5B,A1,06,08,7E,12,1AFC
200 DATA 23,E5,21,51,00,19,EB,E1,1E5B
210 DATA 10,F4,06,08,21,0B,A1,E5,211F
220 DATA C5,E5,D1,23,01,50,00,ED,24FB
230 DATA B0,C1,10,F4,2A,09,A1,7E,28C2
240 DATA A7,20,04,21,00,90,7E,23,2ADF
240 DATA A7,20,04,21,00,90,7E,23,2ADF
250 DATA 22,09,A1,2A,BA,A0,FE,01,2E2E
260 DATA 28,36,06,F5,F5,ED,78,1F,3200
270 DATA 38,FB,F1,FE,02,E5,28,17,3648
280 DATA 06,07,CD,DD,A0,10,FB,E5,3ABF
```

SUITE DU LISTING...

```

280 DATA 06,07,CD,DD,A0,10,FB,E5,3A8F
290 DATA D1,13,36,00,01,4F,00,ED,3CE6
300 DATA B0,E1,CD,F7,A0,18,0E,E5,41E6
310 DATA D1,13,36,00,01,4F,00,ED,443D
320 DATA B0,E1,CD,DD,A0,22,BA,A0,4994
330 DATA D1,21,70,E3,06,F5,ED,78,4E39
340 DATA 1F,30,FB,06,08,E5,0E,50,50D4
350 DATA 1A,77,13,23,0D,20,F9,13,52D4
360 DATA E1,CD,DD,A0,10,EF,CD,1B,57E6
370 DATA BB,DB,C3,2E,A0,7C,C6,09,5C54
380 DATA 67,E6,38,C0,7C,D6,40,67,6092
390 DATA 7D,C6,50,6F,D0,24,7C,E6,64EA
400 DATA 07,C0,7C,D6,08,67,C9,7C,68B7
410 DATA D6,08,67,CB,77,C0,7D,D6,6D51
420 DATA 50,6F,7C,DE,C0,67,C9,42,719C
430 DATA 80,70,90,00,00,00,00,00,731C

```

VOICI MAINTENANT LA DEUXIEME PARTIE DU PROGRAMME...(qui est un exemple)

```

10 IF HIMEM<>&7FFF THEN MEMORY &7FFF:LOAD"fonte",&9CFF:LOAD"movscro.bin"
20 PRINT"Please wait..."
30 ad=&8000
40 a$="J'ai d'ors et deja termine 2 demos,elles sont super geniales,demandez-le
moi,si vous n'avez pas peur de vous eclater les mir
ettes!" TEL:27 35 57 12 (VINCENT) "
50 FOR i=1 TO LEN(a$):x=ASC(MID$(a$,i,1))
60 POKE ad,x:ad=ad+1
70 NEXT:POKE ad,0
80 ad=&9000
90 FOR k=4 TO 30 STEP 2
100 FOR i=1 TO k/2:POKE ad,2:ad=ad+1:NEXT
110 FOR i=1 TO k:POKE ad,3:ad=ad+1:NEXT
120 FOR i=1 TO k/2:POKE ad,2:ad=ad+1:NEXT
130 NEXT
140 POKE ad,0
150 MODE 2
160 'Syntaxe:call &a000,adresse du texte,ad buffer octets de commande
170 'Octets de commande:1=>rien
180 ' 2=>descente du scroller
190 ' 3=>montee du scroller
200 ' 0=>marque de fin de table.
210 '(Dans ce dernier cas,le prog reprends la table depuis le depart)
220 '
230 'Pour le texte,il suffit de le poker,puis de finir par un 0
240 '(Marque de fin du texte)
250 CALL &A000,&8000,&9000
260 CLS

```



CHASE H.Q.

...LE TEST
UGLY MONSTER

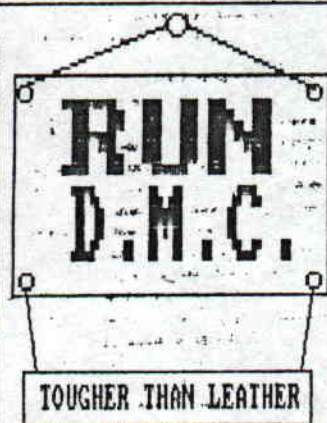
Il y a des jeux d'arcade vraiment tres prenants et que l'on aimerait bien voir sur nos CPC, bien qu'en general on n'ose pas tout-a-fait y penser, a cause de la deception que l'on risquerait d'avoir. Comment oublier des softs tels que OUT-RUN et THUNDER BLADE, edites, bien sur, par US GOLD. Mais par chance, il se trouve que CHASE HQ a ete adapte sur CPC par cette excellente marque qu'est OCEAN... Comment oublier des softs tels que OPERATION WOLF, ... CHASE HQ, merveille de jeu de cafe est egalement une merveille sur AMSTRAD. Pour ceux qui ne le connaissent pas, vous etes dans la peau des "Flics de Miami" et poursuivez divers truands, trafiquants, etc... dans votre superbe PORSCHE, et une fois que vous avez trouve les truands en question, il vous faudra leur foncer dedans a plusieurs reprises pour avoir enfin le plaisir de les arreter. 3 TURBOS sont disponibles, mais il vous faudra savoir les utiliser a bon escient car le temps est limite...

Le programme principal semble etre le meme que dans MEC LE MANS, mais en MODE 0, c'est-a-dire plus colore, il en est de meme pour les bruitages (a part le bruit de TURBO en prime) et les vitesses (2 vitesses HIGH-LOW a passer avec le bouton de feu...). Mais il serait trop simple de resumer le jeu si rapidement, car CHASE HQ dispose de petits "plus" qui font la difference... Par exemple, en debut de jeu, vous avez droit a une petite musique digitalisee, suivie d'une digitalisation vocale ! Ensuite, vous pouvez choisir le jeu en ENGLISH ou en FRANCAIS... C'est d'ailleurs plus pratique ainsi, puisque tout au long du voyage, une tete digitalisee apparait (celle de votre coequipier, du pilote de l'helico, ou encore de NANCY MACHIN du QC CHASE HQ) et un message apparait !!! Parfois, c'est vraiment tres amusant car les traductions ne sont pas toujours a la hauteur... Par exemple, quand votre coequipier vous dit "APPUIE SUR LE CHAMPION" au lieu de champignon !!! Les graphismes, tres colores, sont un peu "fouillis" parfois, mais tres reussis, et les decors sont nombreux et varies... De plus, il vous arrivera de devoir faire un peu de "cross", autrement dit, il arrive que la route soit toute bosselée, et... a vous les decolages !!! Sinon, les routes se separent souvent (a la CRAZY CARS II), histoire de vous faire perdre du temps si vous vous gourez de route... Le jeu est compose de 5 STAGES seulement, mais sans TURBO ni TEMPS infinis, je doute que vous en voyiez la fin. Le STAGE 3 se deroule en pleine ville (ainsi, au lieu de voir defiler des arbres ce sont des immeubles !). J'ai oublie de vous dire : quand vous vous rapprochez de la voiture des truands, votre coequipier mettra un gyrophare sur le toit de votre PORSCHE !

Et si vous allez a la fin, vous aurez droit a 4 images digitalisees !!!

NOTE : GRAPH:4/5 * SON:4.5/5 *** ANIMATION:4/5 *** INTERET:4/5 *** (+2 pour les "plus") **** 18.5/20**

J'ai encore oublie de vous dire un truc marrant : on passe souvent sous des tunnels, et c'est bien foutu, sans compter que le volume baisse !!!



Eh oui, je sais, cet album est deja vieux mais j'en parle quand meme parce qu'il est excellent (et surtout parce que je l'ai achete a 50 balles la semaine derniere en Angleterre en LASER!) Et puis, il ne faudrait pas non plus oublier que c'est RUN DMC qui a fait la chanson de GHOSBUSTERS II, hein ?? ainsi, sur cet album, vous trouverez de fameuses chansons (COMARY, MARY que MOTORCYCLE BOY adore... et il n'a pas tort !!!)... Mais, attention, RUN D.M.C., c'est du RAP(P) et ce qui constitue l'essentiel des chansons, c'est une boite a rythme (particulierement efficace), trois blacks qui "BIG BOSS"ent (mais juste un tout petit peu, sur cet album) et qui commencent et achevent leurs phrases a la maniere de RIRI, FIFI, et LOULOU (...quand je vous dit que j'ai de serieuses references !) et scratchent sur des rythmes rapides, pas repetitifs mais terriblement entrainants...

UGLY MONSTER

poubelle !



GHOULS 'N GHOSTS

UGLY MONSTER

Qui aurait bien pu croire une telle chose : GHOULS 'N GHOSTS en poubelle !?! Pas moi, en tous cas... Eh oui, aussi triste et etonnant que cela puisse paraître, GHOSTS 'N GOBLINS et GHOULS 'N GHOSTS ont des annees d'ecart, et c'est pourtant bien le second qui a a rougir de son predecesseur... C'EST UNE HONTE, YO PUTAING !!!

On se croirait sur une console ATARI VCS 2600 (et je sais de quoi je parle, faites-moi confiance !), les graphismes sont grossiers... beuark ! Neanmoins ("c'est pas pratique pour respirer", comme dit SNOUF !!!), il ne faut reconnaître que l'animation est bonne, c'est-a-dire fluide et rapide. Quant a la musique, ils peuvent se la foutre au cul, elle est nulle... Et l'interet, alors ? QUE DALLE !!! (→ TALK TO MY ASS, MY HEAD IS SICK !) On s'ennuie a moocooooourir ! D'ailleurs, comme je suis trop jeune pour me mettre a manger des pissenlits pas la racine (...et meme des pissenlits tout court !), j'ai vite arreter de "jouer" ou plutot de m'ennuyer !!!

NOTE: G:2/5 * S:3/5 * ANIM:4/5 * INTERET:1/5 ** 10/20**

UGLY MONSTER : LAURENT KNAUTH * 14 ALLEE COLETTE * 78260 ACHERES *** tel:39.11.40.59

MOTORCYCLE BOY : SEBASTIEN SIEUX * 7 RUE GERARD PHILLIPE * 78260 ACHERES

CLANDESTINE : SANDRINE COUTELIER * 3 RUE DES HORTENSIAS * 91380 CHILLY MAZARIN *** tel:69.20.30.69 (au boulot)

AZERTY : XAVIER RENAULT * B.P. 72 * 22500 PAIMPOL *** tel: (16) 96.20.46.81

SNOUF : VINCENT WACHALA * 14 b RUE DIDEROT * 59135 WALLERS *** tel: (16) 27.35.57.12

Salut à tous !

Comme à notre habitude, CROCO-MAG est sorti en retard... Environ 3 mois, entre le moment où il a été commencé et le moment où il a été achevé. Ceci dit, vous pouvez y trouver un grand nombre de pages, et c'est là la cause majeure de nos retards habituels.

Dernière ce numéro se cachent des litres d'encre pour le ruban d'imprimante, des litres de correcteur (BLANCO), des litres de DAY ORANGE de Schweppes, des kilos de PEPITOS, des kilos de HOLLYWOOD chewing-gum à la menthe, et j'en passe...

Bon, à la prochaine !

Laurent

Bon, je persiste et signe, je t'aime toujours les "Altered Beast" !

Ceci dit, tous les goûts (l'égout ?) sont dans la nature, alors ----

Message perso. pour Nico : "Eh, sans rancune ---- j't'embrasserais quand même Croco Mag !"

Message perso. pour Ugly : "T'eu es où pour le n° 7 ? Ou le sort après les vacances de Pâques ??? ----"

Bisous à tous les autres ----

Sandrine