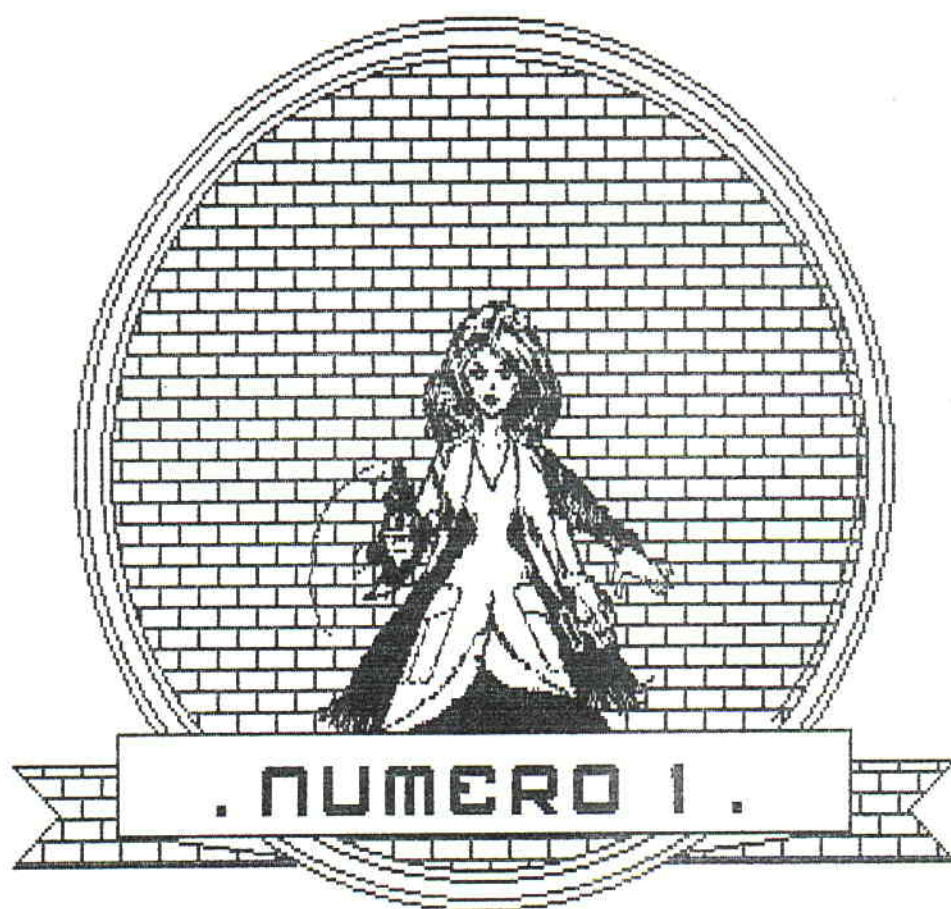


HAMET STEPHANE
LA CARPENTERIE
50250 LA HAYE DU PUIITS
FRANCE

KOENIG JEROME
LA SALVARDINE
36100 VOUEILLON
FRANCE

. FANZINE PAPIER .
. ROAD RUNNER .



FANZINE APERIODIQUE...

BIPBIP&COYOTTE

EDITOR



Salut a tous les valeureux epiciste qui veulent bien lire ce tout nouveau fanzine, car vous ne revez pas vous tenez bel et bien le tout premier numero de ROAD RUNNER un fanzine aperiodique qui je l'espere rendra plus d'un redacteur jaloux... Pourquoi aperiodique? tout simplement parce que la sortie de ROAD RUNNER sera toujours incertaine [le boulot passe avant tout!]
Vous savez que les premiers mots d'un fanzine ce n'est pas tous jours facile a dire surtout quand c'est un mec comme moi qui ait la parole! bon maintenant je passe aux presentations des redacteurs qui participent a la realisation de ce fanz':

JEROME 17 ANS IL EN IERE S AU LYCEE PIERRE & MARIE CURIE
DE CHATEAUROUX

SON ADRESSE KOENIG JEROME
LA SALVARDINE
35100 VOULLON

ET MOI SOUS VOS APPLAUDISSEMENTS... LE REDACTEUR EN CHEF...
J'AI 17 ANS JE FAIS UN BEP VENTE ET ACTION MARCHANDE
ET TOUT CE QUE JE PEUX DIRE C'EST QUE CA MARCHE!!!

MON ADRESSE HAMET STEPHANE
LA CARPENTERIE
50250 LA HAYE DU PUIT

Ceci etant dit j'espere que vous apprecierais ces quelques pages que nous avons creees, realisees juste pour VOUS!
Histoire aussi de nous en faire un plaisir...
Pour ce 1er numero ne soyez pas trop mechant, nous avons faits avec les moyens du bord juste pour prouver que le CPC, ce n'est pas [excusez moi du mot]: UNE MERDE COMME PRETENDENT CERTAIN!

SUR CE JE VOUS LAISSE ET A PLUS, LE REDAC'CHEF, BIPBIP...



BIENVENUE A
CE TOUT NOU
VEAU FANZINE!



SOMMAIRE

Page 1	C'ETAIT LA PRESENTATION
Page 2	C'EST CELLE QUE VOUS TENEZ ENTRE VOS MAINS
Page 3	BD
Page 4	REponses A TOUT
Page 5	C'ETAIT LE BON VIEUX TEMPS: Annee 1988: LE CPC
Page a7	FANZINES
Page 8a10	TESTS JEUX
Page 11a12	CINEMA
Page 13	DEMOS
Page 14a17	POKES, BIDOUILLES... ET UNE SURPRISE!
Page 18a20	LE COIN DU BRICOLO
Page 21a2	INTERVIEW de DARYL
Page 2 a2	
Page	MOT DE LA FIN!

UNE PAGE SPECIALE SERA CONSACREE
A TOUTE UNE EQUIPE QUI A SU FAIRE
SURVIVRE NOTRE BON VIEUX CPC PEN
DANT 49 NUMEROS TOUS AUSSI BIEN
LES UNS QUE LES AUTRES:

AMSTRAD 100%



PAGE 2...
... A SUIVRE



RUBRIQUE

BD BY BIPBIP...



moi aussi!

BIPBIP AND COYOTTE VOUS
SOUHAITE UNE HAPPY NEW YEAR.

LES TUNIKES BLEUES

LES DESSINS SONT REALISES PAR
WILLY LAMBIL ET LE SCENARIO
PAR RAOUL CAUVIN.

1861, LES CONFEDERES DECLARENT
LA GUERRE AUX YANKEES...
...UN SIECLE PLUS TARD LAMBIL
ET CAUVIN CREES "les tuniques
bleues", BD QUI RETRACE AVEC
DERISION LA GUERRE DE SECES
SION AMERICAINE. BEAUCOUP DE
GAGS!!

NB: LES TUNIKES BLEUES SONT
NON SEULEMENT EN BD MAIS ILS
EXISTENT EN JEUX VIDEO SUR NO
TRE BONNE VIEILLE BECANE: LE
CPC; 1989 INFOGRAMES SORT UN
LOGICIEL DE STRATEGIE ISSU DE
LA BD LES TUNIKES BLEUES.



GRAND JEU LE P'TIT SPIROU:

QUEL EST LE MEILLEUR AMI DU P'TIT
SPIROU?... PONCHELOT, MR MEGOT, GRAND
PAPY, VERTIGNASSE OU L'ABBE LANGEUSE
??????????????

ENVOYEZ VOS REPON
SES A LA REDACTION
ET NE PAS OUBLIER
TIMBRE A 4F40+ENVE
LOPPE AUTO ADRESSE
+1DISC POUR LE PRI
X QUE VOUS GAGNERE
Z IUN JEU OU PLUS
DE MA LOGITHEQUE!
LE TIMBRE EST POUR
LE RENVIOIE DU DISC

SALUT... LE REDAC
CHEF.

BIPBIP

PAGE...4!!!

LE PETIT SPIROU

Il y avait deja le GRAND SPIROU, desormais il y aura
le PETIT SPIROU. Comprenons nous: meme si le PETIT est
plus petit que le GRAND [qui est le plus grand] le PE
TIT SPIROU c'est tout simplement le GRAND quand il
etait petit. Mais Attention! en simplifiant on pourrais
penser que le GRAND SPIROU est pour les grands lecteu
rs et le PETIT SPIROU pour les petits lecteurs...
ce serait trop simple. Le PETIT SPIROU est aussi bien
pour les petits et grands que le GRAND SPIROU!!

Vous suivez?

Non?

Alors le mieux, c'est encore que petits et grands, vou
s vous procuriez l'album et que vous decouvriez vous
memes:

"LES AVENTURES DU PETIT SPIROU" par TOME
& JANRY

FANZINES

A l'heure ou les fanzines naissent aussi vite qu'ils s'éteignent, il est déplorable d'observer un certain manque de sérieux venant de quelques rédacteurs; je ne critique pas les tournures des textes, qui parfois cherchent à être coniques mais les rédacteurs en eux même. Deux fanzines sont concernés: MICRO MAG & PRESS FIRE, et PIXEL. Les réponses ne sont pas assurées. Ce qui, surtout quand on envoie des disks, est consternant. PIXEL se plaint de ne pas avoir de lecteurs, mais il s'offre le luxe d'en refuser. Bon, j'arrête de gueuler, et je commence tout de suite les tests. Je précise, pour tout ceux qui voudraient éventuellement commander les fanz' dont les noms suivent, que leur adresses se trouvent à la fin. Sur ce, let's go!!!!

FP: fanz' papier FD: fanz' disk

LE PETIT ELECTRO JACK ILLUSTRE:

Je vais vous parler du numero 10, de ce qui est le meilleur fanz' actuel papier. Dès la page de presentation, tu comprend que tu as une oeuvre d'art entre les mains, mais là, je te laisse la surprise de découvrir toi même ce que t'a préparé THE MOTORCYCLE BOY. Je déplore d'ailleurs son absence d'article, mais le boulot doit passer avant. Ce numero est un peu special, car il est le dernier: le rédacteur en chef, JACQUES DE LAMAR préfère se consacrer à sa famille. Mais on ne peut que le féliciter de son action. Eh, lecteur, j'entend ce que tu dis: "alors, il dit ce qu'il y a dedans. Et ben non! Je te laisse découvrir par toi même.

Je passe donc directement aux notes:

GRAPHISMES : 19
TEXTES : 19
INTERET : 19
NOTE PERS : 19

NOTE FINALE : 19

La, je ne passe de commentaires, car la note parle d'elle même.

LE CANARD DECHAIENE, FP:

Ce fanz' fait parti de fanz bilingue. Il est écrit en anglais et en français. Les textes sont toujours très clairs, les explications précises, et l'interet est toujours present. Dans le numero 5 que j'ai actuellement sous les yeux, on retrouve toute les rubriques habituelles: interviews, news, fuck, blabla, fanz', ...

Je passe tout de suite aux notes:

GRAPHISMES : 18
TEXTES : 18
INTERET : 19
NOTE PERS : 19

NOTE FINALE : 18,5

OVERGRAPH, FP: je vais tester rien que pour toi, le numero de ce fanz' (très mince). Sur les six feuilles, imprimées que d'un côté, dont une qui sert de page de presentation on trouve toute les rubriques habituelles. Je tiens à préciser que le rédacteur, GILLES, n'y est pour rien. Il n'a pas assez de temps. Ainsi, il cherche quelqu'un pour l'aider à enrichir OVERGRAPH. Tout est dit!

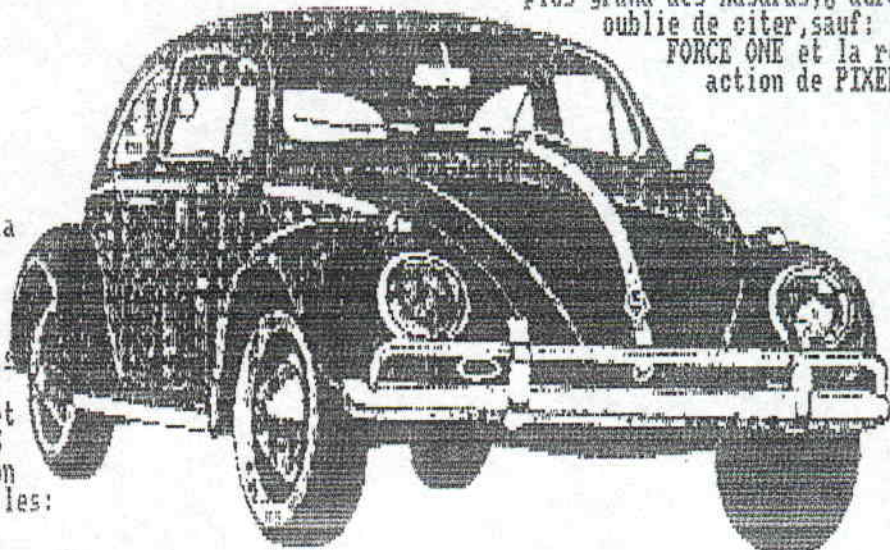
Paroles aux notes.

GRAPHISMES : 15
TEXTES : 14
INTERET : 12
NOTE PERS : 14

NOTE FINALE : 13,75

Mais je veux rajouter que ce fanz' ne peut s'améliorer que grâce à ton aide. Maintenant, c'est vous qui voyez!

Si tu n'as pas trouvé ce que tu veux dans cette page, il te reste pas moins d'une page pour trouver ton bonheur. Je profite du blanc qu'il me reste pour remercier tous les fanzines/makers qui m'ont envoyé leur progéniture: DARK, GILLES, TEINDERS, BLACK, MEMORY & RSX, OFFSET, DARYL, ELECTRO JACK, TARGHAN, ANTOINE, et tous ceux que par le plus grand des hasards, j'aurai oublié de citer, sauf: FORCE ONE et la red action de PIXEL.



QUASAR CPC,FP:alors la,accroche toi bien a ton siege
Ce fanz' est genial.Une mise en page tres agreable ,
de nombreuses digits faites par les redacteurs en
personne,des sujets tres bon tels que l'assembleur
ou le turbo pascal,des textes claires et tres bien
developpes,une redaction sympa qui repond a chaque
fois,n'est ce pas FORCE ONE.Que te dire,si ce n'est
que de le commander sans hesiter.La,tu peux le faire
les yeux fermes.Fais gaffe,t'ecris a cote de l'envel
oppe...Tous cela donne:

GRAPHISMES : 19

TEXTES : 18

INTERET : 19

NOTE PERS : 19

NOTE FINALE : 18,75

DARKSTRAD:tout d'abord,je tiens a faire remarquer
que j'ai recu directement le numero 4, apres avoir
commande le numero 3.Mais alors la,ces deux numeros
ne sont en rien comparables.Des le menu A,tu te rend
compte que les redacteurs ont voulu faire du beau!!!
Et ils ont reussi.En effet,avec un style typiquement
darkstradien,on t'en met plein les mirettes.
Si en plus je te dis que le grand MADE a participe a
l'egalement de ce fanz',ton envie de le posseder ne
pourra que grandir.Pour ne pas te devoiler tout ce
que renferme ce fanz',je passe directement aux notes

GRAPHISMES : 19

SONS : 19

INTERET : 19

TEXTES : 19

NOTE PERS : 19

NOTE FINALE : 19

Dans ma precipitattion,j'ai omis de te preciser que
ce fanz' tiens sur un disk.

THE ADDAMS FANZ':eh,non,aucuns rapports avec cette
stupide serie,si ce n'est que le nom.TAF veut etre
un fanz' demo.S'en est deja un.Des le lancement du
disk,tu entreras dans ce que les savants biologistes
appellent l'extase.Au milieu des graphes de RSX et
les codes de MEMORY,tu te sentiras tout petit devant
ton clavier.Les rubriques sont aussi tres visuelles.
Ainsi,tu decouvras un test psychologique,et toutes
les rubriques habituelles,toujours accompagnees de
superbes graphes ou digits:merci RSX.Je ne peut donc
qu'exprimer ma joie devant la pluie de rasters et
autres scroll.hard.Les notes ne feront que confirmer
ce que je vous est repeter:TAF2 est vraiment genial,
et est sur disk,un disk.

GRAPHISMES : 19

SONS : 19

INTERET : 17

TEXTES : 17

NOTE PERS : 18

NOTE FINALE : 18

I'm going to test the last fanz' in english,'cause it
is made in this language,with a little bit of french.
MICRO MAG & PRESS FIRE:oh !Well,you don't understand
why i can test it in spite of FORCE ONE didn't answer
me;a friend give it to me.It's a pity,the fanz' has
a bad writer:it is very pleasant to see it.The texts
are very good,the explications too!!!!!!Before each
riddle,there's a beautiful screen with the name of it
written on a side. The rubbers are varied,and very
deepened.You sail between the side with two pride
turn disk.For conclusion,i only cheer you to request
for this fanz'.But,attention,the answer isn't insured
by FORCE ONE.It's why,i advise you to send your
letter to ANTOINE.

Maintenant,je te donne les adresses des fanz':

E/J:JACQUES DE LAMAR 3,RUE DES COSMONAUTES
45 400 FLEURY LES AUBRAYS

CD :BARRE TANGUY 28 RUE DE LA CROIX VERTE
95 130 FRANCONVILLE

OVER.:HENRY_VIEL GILLES 41,AV WINSTON CHURCHILL
31 100 TOULOUSE

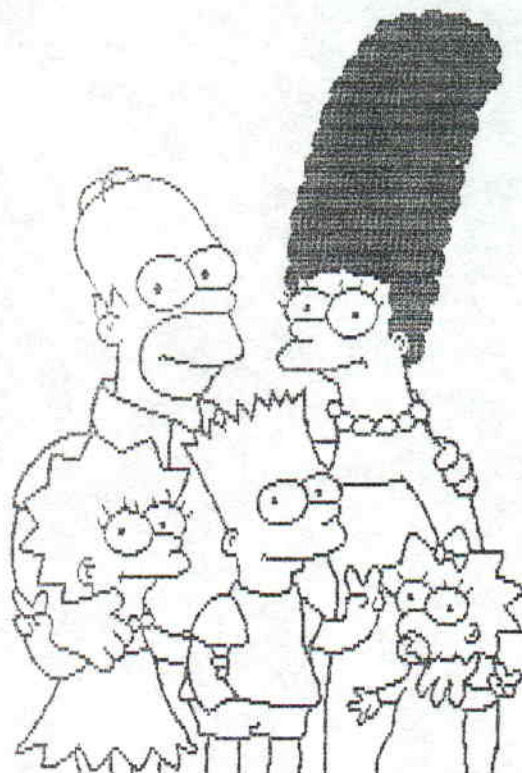
QUAS.:RIMAURO PHILIPPE 8,CHEMIN DE MAILLOS
09 200 SAINT GIRON

DARK.:CHADAL SYLVAIN 9 RUE DU CHEF DE VILLE
50530 MESNIL EN THELLE

TAF:ROUSSEIL OLIVIER & THOMAS 13,RUE PAUL BAUDRY
85 300 CHALANS

MM&P:MIRAU COURT NICOLAS 34 RUE DU DONJON
77 310 BOISSISE LE ROI

Sur,je te souhaite de longues heures de bonheurs
devant ton cpc,et SEE YOU SOON for this rubber!



COYOTE

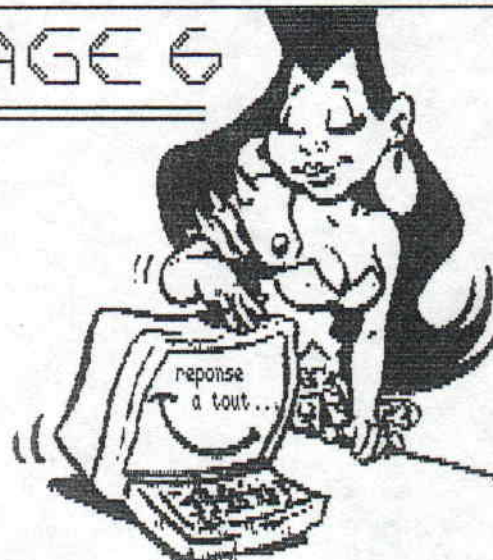
ECOLE POUR SEDUCTEURS

REPONSE A TOUT...

L'Italien Piero Gaeta vient d'ouvrir une école originale, "l'école du latin lover", où on apprend aux jeunes garçons à devenir de vrais hommes. Des cours de drague mais aussi de "passage à l'acte" grâce au concours de 2 jeunes femmes y sont pratiqués.

tiré du magazine "REPONSE A TOUT" 1993

PAGE 6



DROLE DE MANEGE.

Une petite virée sur les montagnes russes ne manque jamais de vous faire pousser de grands cris d'effroi... Ce qui explique l'étrange découverte faite par les employés du grand huit de la foire de Blackpool en Grande Bretagne. Sous ce manège, se trouve un plan d'eau qui a été vidé. Et, à leur grande stupefaction les employés ont trouvé une très grande quantité de... dentiers! La petite histoire ne raconte pas si les propriétaires sont venus, par la suite, réclamer leurs appareils.

BIPBIP.

AVEC REPONSE
A TOUT JE SERAIS
TOUT TOUT TOUT.



tiré du magazine "REPONSE A TOUT" août 1993...

DANGER URINE.

Les astronautes ont des besoins naturels comme tout un chacun... Et leur urine est évacuée dans l'espace par une tuyauterie. Ces liquides deviennent avec le froid de l'espace des petits blocs de glace qui resteront en orbite pendant des siècles!! Récemment, des traces d'impact d'urine congelée ont été repérées sur un satellite...

BIPBIP.

PLUS JE MONTE PLUS
J'EN SAURAI!!

tiré du magazine "REPONSE A TOUT"...



Les mille et une cendrillon illons...

L'histoire qui a été filmée le plus grand nombre de fois est sans nul doute cendrillon. [...] Pas moins de 58 cendrillons ont été fixés sur pellicule. La plus célèbre reste bien sûr la version dessin animée de Walt Disney. On trouve en vrac: une cendrillon noire, une version dansée, une cendrillon communiste et une version... pornographique!

BIPBIP

tiré du magazine "REPONSE A TOUT" 1993

LE BON VIEUX TEMPS :



le CPC 464.

C'EST AVEC LE CPC QU'AMSTRAD a franchi le pas vers la micro-informatique, tout en restant dans le secteur qui était le sien : les équipements de loisirs. Une micro résolution familiale, donc, qui se devait de respecter la « philosophie Amstrad » : faire mieux et moins cher que les autres ; c'est à dire, en réalité, toujours légèrement différent. Le résultat, c'est le CPC : un ordinateur auquel on ne peut, au premier abord, s'empêcher de trouver un petit côté camelote, mais un ordinateur tout de même. C'est à dire une machine qui permet de programmer en basic et d'utiliser tableurs, logiciels de traitement de texte ou de gestion de fichiers et même de devenir serveur pour Minitel. Bref, pour un prix variant de 2 000 F (CPC 464 avec lecteur de cassette et écran monochrome) à 4 000 F (CPC 6128 avec lecteur de disquette et moniteur couleur), un outil propre à satisfaire une clientèle jeune, beaucoup plus riche en fonctionnalités que les consoles de jeux.

Quoi qu'il en soit, c'est tout de même le jeu qui règne en maître sur le CPC. Grâce à son prix record, mais aussi à son antériorité et... à sa longévité — qu'on songe à la déroute de nombre de ses concurrents, notamment français — le CPC peut s'enorgueillir aujourd'hui de la plus belle bibliothèque de jeux du marché. Malgré la lenteur du magnétophone intégré au 464, le format folklorique des disquettes du 6128 et la médiocre qualité graphique de l'écran,

Même si l'informatique dite « familiale » n'a guère fait d'adeptes en France, le CPC s'est imposé grâce à une impressionnante bibliothèque de jeu. Son atout : un prix adapté à une clientèle jeune qui doit « casser sa tirelire... »

Bip Bip
Redae'CH
Road Runner

dont les développeurs ont néanmoins su à merveille tirer parti. Pourtant, du côté des distributeurs, on commence à noter un essoufflement des ventes. Menacé par l'Atari 520 ST et l'Amiga de Commodore, qui offrent une qualité graphique et des possibilités supérieures pour un prix supérieur, certes, mais restant abordable, il subit sans doute également, de façon détournée, la concurrence de la baisse vertigineuse des compatibles PC, inaugurée par Amstrad lui-même !

Même s'ils ne se trouvent pas dans la même gamme de prix, les PC tendent en effet à s'imposer comme « machines à tout faire », y compris l'utilisation d'applications non-professionnelles. Ce n'est certes pas un hasard si la grande majorité des nouveaux jeu présente parallèlement des versions CPC, Amiga, Atari et PC. Quant aux logiciels « sérieux », après une période qui a vu les éditeurs recycler vers le CPC les premières versions de leurs logiciels vedettes (un aubaine !), il semble que la fièvre soit retombée : pas de nouveau lifting de best-seller depuis plus d'un an. Certains, même, sont retirés du marché. Il est vrai que l'informatique familiale n'a guère rencontré en France le succès qu'on lui connaît aux Etats-Unis, voire même outre-Manche.

Malgré les applications semi-professionnelles dont il dispose, le CPC se voit donc de plus en plus relégué au rang des machines dédiées au jeu. En se lançant dans la bataille des compatibles, et en plaçant résolument ses nouveaux produits dans le domaine professionnel, nul doute qu'Amstrad avait clairement perçu les limites de ce marché familial.

Il n'empêche : dans ce secteur, et quelles que soient les qualités de ses concurrents, le CPC reste le moins cher pour des performances honnêtes ; 1 000 ou 2 000 F, pour des machines qui en valent à peine 4 000, ce n'est pas une différence négligeable. Surtout lorsqu'on l'achète en cassant sa tirelire ! Alors, même s'il semble aujourd'hui un peu dépassé et en perte de vitesse, gardons-nous de prédire un peu hâtivement son enterrement. A moins qu'Amstrad lui-même ne nous réserve de nouvelles surprises...

UN MONDE PARFAIT ...

TESTS JEUX

PRINCE OF PERSIA:

C'EST UN JEU D'AVENTURE OU VOUS ETES MENE A DELIVRER LA PRINCESSE PRISE AU PIEGE PAR LE GRAND VIZIR ALORS QUE LE SULTAN GUERROIE A L'ETRANGER. VOUS ETES LE SEUL OBSTACLE ENTRE LE VIZIR ET LE TRONE. VOUS AVEZ 1 HEURE POUR SAUVER LA PRINCESSE ENFERMEE DANS UNE DES CHAMBRES SITUÉE AU SOMMET D'UNE DES TOURS DU PALAIS.

BONNE CHANCE!

EXCELLENT JEU. RIEN A DIRE. CE SERAIT UN CRIME DE NE PAS LE POSSEDER.

NOTES SUR 20:

GRAPHISMES: 18/20
SON & BRUITAGES: 17/20
ANIMATION: 19/20
MANIABILITE: 18/20
MA NOTE: 19/20
TOTAL: 18/20

SUPER CAULDRON:

ENCORE UNE MERVEILLE DE CHEZ ELMAR, LE MONSIEUR QUI A REALISE PREHISTORICK 2, SORTI DEJA DEPUIS PLUSIEURS MOIS. SUPER CAULDRON EST UN JEU D'AVENTURES, PLATES FORMES. VOUS INCARNEZ UNE PETITE SORCIERE, ZMIRA, QUI DEURA EXPLORER LA FORET, LA PLAINE, LA VILLE ET LE CHATEAU, LA OU RESIDE LE SORCIER QUI A MIS LA TERREUR DANS LE ROYAUME MAGIQUE DE CAULDRON. JE N'EN DIS PAS PLUS ET PASSONS AUX NOTES.

NOTES SUR 20:

GRAPHISMES: 16/20
SON & BRUITAGES: 14/20
ANIMATION: 15/20
MANIABILITE: 15/20
MA NOTE: 17/20
TOTAL: 15/20

PAGE 8

THE SIMPSONS:

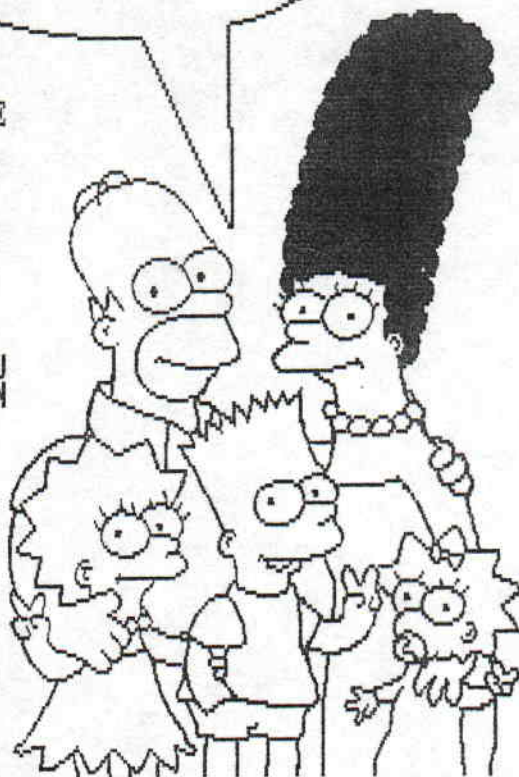
LE P'TIT BART EST DANS UNE MAUVAISE SITUATION.

SA MISSION N'EST PAS DES PLUS FACILE. IL DEURA PARCOURIR TOUTE LA VILLE AFIN DE DETRUIRE L'ENSEMBLE DES ELEMENTS QUI PERMETTRAIENT AUX MUTANTS DE CONSTRUIRE UNE ARME ABSOLUE. SPRINGFIELD SERAIT ALORS DETRUIT.

LES GRAPHISMES SONT BEAUX ET LE JEU PRENANT (TOUT CE QUE J'AIME). LE SON EST PASSABLE MAIS LA MANIABILITE EXCELLENTE.

NOTES SUR 20:

GRAPHISMES: 17/20
SON: 13/20
ANIMATION: 15/20
MANIABILITE: 17/20
MA NOTE: 15/20
TOTAL: 15,5/20
5 NIVEAUX DELIRANTS ET SURPRENANTS!



© HATT GROENING

ROBOCOP 2

SUR CPC+, CARTOUCHE:

C'EST UN JEU D'ACTION. LE SCENARIO EST LE MEME QUE CELUI DU FILM (QUE JE VOUS CONSEILLE DE VOIR). VOUS ETES ROBOCOP, L'HOMME DE FER RAILLE, ET VOUS RECHERCHEZ DU CRAC (de la drogue!). LES GRAPHISMES ET LE SON STEREO SONT CARREMENT GENIAUX. DE ZOLIS EFFETS, PLUSIEURS OPTIONS. IL PARAÎT QUE LA FIN EST EXCELLENTE ALORS ACCROCHEZ VOUS CAR C'EST UN JEU DIFFICILE MAIS PAS IMPOSSIBLE CAR IMPOSSIBLE N'EST PAS FRANCAIS

!!!!
UNE PETITE ASTUCE AVANT DE TERMINER CE TEST.

AU PREMIER NIVEAU, AU TOUT DEBUT, NE VOUS ARRETEZ PAS DE SAUTER, CELA VOUS PERMETTRA DE PASSER LES OBSTACLES SANS DIFFICULTES. VOUS POURREZ AINSI VOUS RENDRE A L'ETAGE SUPERIEUR.

[UN P'TIT MERCI A MC, IL COMPRENDRA...]

NOTE GLOBALE:
16/20!

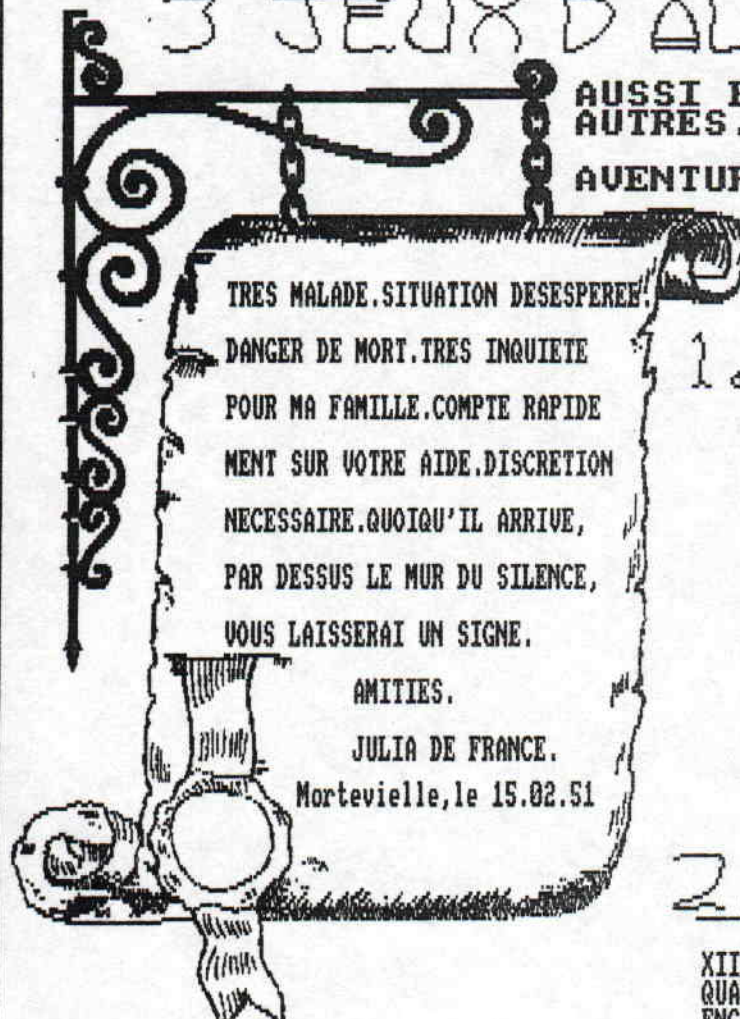
UN P'TIT PEU DE PUB:

LISEZ BONSOIR LA PLANETE LE FANZ' PAPIER...

3 JEUX D'AVENTURES

AUSSI PRENANT LES UNS QUE LES AUTRES.

AVEENTUREZ VOUS DANS L'UNIVERS CPC DE LANKHOR...



TRES MALADE. SITUATION DESEPEREE!
DANGER DE MORT. TRES INQUIETE
POUR MA FAMILLE. COMPTE RAPIDE
MENT SUR VOTRE AIDE. DISCRETION
NECESSAIRE. QUOIQU'IL ARRIVE,
PAR DESSUS LE MUR DU SILENCE,
VOUS LAISSERAI UN SIGNE.

AMITIES.

JULIA DE FRANCE.

Mortevielle, le 15.02.51

1. VOUS AUREZ TOUT DEVINEZ, LE PREMIER JEU EST LE PLUS CELEBRE JEU D'AVENTURE: **LE MANOIR DE MORTEUIELLE...**
LA MUSIQUE D'INTRODUCTION ENCHANTE LES TYMPANS, MUSI
QUE DIGITALISEE. VOIX DIGITALISEES DES PERSONNAGES,
DE TRES BEAU GRAPHISMES, FRISONS ASSURES, QUE DIRE DE
PLUS!!! ENIGME A VOUS ARRACHER LA TETE ET LORSQUE VOUS
TROUVEZ LA SOLUTION DE CELLE CI, VOUS EPROUVerez UN
CERTAIN PLAISIR. UN SEUL MOT: PATIENCE!!!

NOTES SUR 20:

GRAPHISMES: 17/20

SON & BRUITAGES: 17/20

DUREE DE VIE: 17/20

MA NOTE: 17/20

TOTAL: 17/20

2. SAGA

6 JEU D'AVENTURE QUI
PEUT SE JOUER A 1
OU 2 JOUEURS SIMUL
TANEMENT.

XIIIe SIECLE, VOUS VIVEZ PAISIBLEMENT DANS VOTRE CHAUMIERE
QUAND UN BEAU MATIN IL VOUS ARRIVE UN MESSAGE DU MAITRE
ENCHANTEUR MERLUX, VOTRE ANCIEN TUTEUR: "Heprena se meurt...
Venez au secours de mon peuple." VOUS DECIDEZ DONC DE VOUS
RENDRE A HEPRENA OU DE MEURE LE MAGICIEN.
VOTRE MISSION: RETROUVER MERLUX QUI VOUS APPRENDRA DE QUEL
MAL SOUFFRE HEPRENA ET COMMENT Y REMEDIER.
VOUS CHOISISSEZ LES PERSONNAGES QUE VOUS INCARNEZ PARMI 6
CASTES: MAGICIEN, GUERRIER, ELFE, ASSASSIN, PALADIN, PRETRE.

NOTES SUR 20:

GRAPHISMES: 13/20

SON & BRUITAGES: 11/20

DUREE DE VIE: 14/20

MA NOTE: 13/20

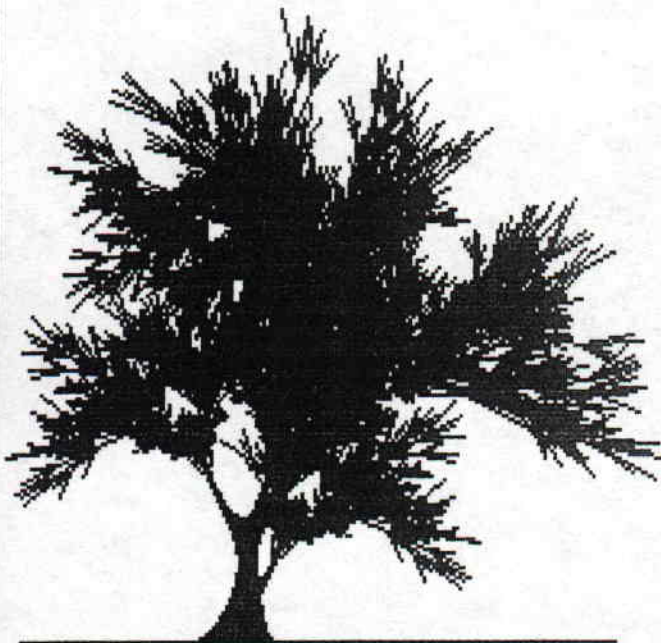
TOTAL: 13/20

3. MOKOWE

L'HISTOIRE: VOTRE AVION SE POSE AU KENYA. APRES DE LONGUES
HEURES DE MARCHÉ A TRAVERS LA JUNGLE VOUS ARRIVEZ DANS LA
REGION DE MOKOWE OU SE TROUVE UNE COLONIE ANGLAISE.
VOTRE MISSION: ELIMINER LES CONTREBANDIERS SE LIVRANT AU
COMMERCE DE L'IVOIRE EN MASSACRANT LES ELEPHANTS.

C'EST UN SCENARIO ASSEZ ORIGINAL SE DEROLANT EN AFRIQUE
AU TEMPS DES COLONIES. ENIGMES LOGIQUES. MOKOWE EST UN VERTI
TABLE CASSE TETE. ATTENTION AUX NERFS!!!

NOTE GLOBALE: 14/20



TWILIGHT

ENTREZ DANS LA JUNGLE TROPICALE...



ET CHEZ LORICIEL

LES JEUX LORICIEL:

JIM POWER: VOUS AVEZ ETE DESIGNÉ POUR VOLER AU SECOURS DE LA FILLE DU PRÉSIDENT. VOUS DISPOSEZ DE 8 ARMES ET MEGA ARMES AVEC LESQUELLES IL FAUDRA TUER LES ENNEMIS... SCENARIO CLASSIQUE, AUCUNE ORIGINALITE, GRAPHISMES ET MANIABILITE A CHIER: UN JEU POUR UN PRIX DE 249F, IL FAUDRAIT ETRE FOU POUR DEPENSER UNE TELLE SOMME DANS UN JEU PAREIL!!! C'est pourtant ce que j'ai fait, malheur à moi...]

NOTE GLOBALE DE 07/20, ET JE SUIS GENEREUX!!!

D.DAY: LE 6 JUIN 44, LES TROUPES ALLIEES DEBARQUENT SUR LES COTES NORMANDES. REVIVEZ CES HEURES HISTORIQUES EN COMBATTANT AUX COTES DES PARAS, OU DE L'INFANTERIE, AUX COMMANDES D'UN TANK OU D'UN BOMBARDIER. APRES LE PLUS GRAND DEBARQUEMENT DE L'HISTOIRE, LA PLUS GRANDE SIMULATION DE TOUTS LES TEMPS!!! JE LE CONSEILLE POUR CEUX QUI AIMENT LES SIMULATIONS... [une cassette video documentaire sur ce débarquement vous est offerte en plus...].

NOTE GLOBALE DE 14/20

LES COMPILATIONS LORICIEL:

SUPER HEROES: QUE VOUS PARTIEZ A LA CONQUETE DE L'AIGLE D'OR, LA STATUETTE AUX POUVOIRS MAGIQUES, SUR LES PAS DU PRINCE DE PERSE POUR COMBATTRE L'IGNOBLE GRAND VIZIR ET LIBERER LA BELLE PRINCESSE OU QUE VOUS VENIEZ EN AIDE AU CELEBRE BABY JO, VOUS SEREZ ENTHOUSIASME PAR CHACUNE DES AVENTURES DANS LESQUELLES SUPER HEROES VOUS ENTRAINERA. 3 SUPERS JEUX A VOUS EN FAIRE BAVER, PROCUREZ VOUS LA, C'EST NECESSAIRE!!!

NOTE GLOBALE DE 17/20



PREMIUM: LA BOXE: LE CELEBRE KICK BOXING, LE TENNIS DANS TOUS SES ETATS AVEC TENNIS CUP, ET DE L'HUMOUR AVEC BABY JO!!!
PREMIUM C'EST LA COMPILATION DE SPORT, D'ACTION ET D'HUMOUR: LA COMPIL DES MEILLEURS!!!

NOTE GLOBALE DE 17/20

PODIUM: AMATEURS DE SPORT ET DE SENSATIONS FORTES, VIBREZ AUX RYTHMES DES PLUS GRANDES COMPETITIONS.
**KICK BOXING
PARAGLIDING
DISC
GRAND PRIX 500 II**
FERONT APPEL A TOUTE VOTRE ADRESSE VOTRE RAPIDITE ET VOTRE PUNCH!!!

PAGE 10...



Un peu de pub pour le fanzine que je trouve genial: EUROSTRAD
son adresse: Thomas FOURNERIE
La Hamelinie
50450 HAMBYE
pour la FRANCE

Fanzine a vocation multilinguiste que j'adore.



cinema...

LA SOIF DE L'OR:

REALISATION: Gerard Oury
ACTEURS PRINCIPAUX: Christian Clavier et Tsilla Chelton.
DUREE: 1H26

L'HISTOIRE: Epouvantable grippe sou, capable des bassesses les plus extremes pour economiser un centime, Urbain Donnadieu [C. CLAVIER] a fait une fortune dans les maisons prefabriquees, conseille par sa grand mere [Tsilla CHELTON], qui aime l'argent autant que lui, il a epouse une polyvalente, Fleurette Moulin [Catherine Jacob]. Il pensait ainsi se proteger des redressements fiscaux et livrer secrettement mille lingots a son banquier Helvete [Bernard Haller], produits de ses detournements. Fatale erreur!!! Son chauffeur [Philippe Khorsand] et sa fleurette font cause commune dans l'adultere et la SOIF DE L'OR...

AVIS : COURSE POURSUITE FARCIE DE GAGS BURLESQUES, DE CASCADES SPECTACULAIRES ET DE LA TARTE A LA CREME!!!!... UN REGAL.

JURASSIC PARK:

REALISATION: Steven Spielberg
ACTEURS PRINCIPAUX: Sam Neill, Laura Dern.
DUREE: 2H07

L'HISTOIRE: Dans la jungle d'une ile perdue, un savant milliardaire, Hammond [Richard Attenborough], a constitue un immense parc zoologique consacre a une espece miraculeusement ressuscitee: LE DINOSAURE. Mais avant d'ouvrir les portes du parc zoologique aux touristes du monde entier, Hammond a besoin d'une caution scientifique pour convaincre ses assureurs et financiers, il invite donc sur l'ile un celebre paleontologue, le DR Grant [Sam Neill], et sa collegue Ellie [Laura Dern], un mathematicien sceptique [Jeff Goldblum] et deux enfants [Ariana Richards et Joseph Mazzello] accompagnent cette visite que la malveillance d'un informaticien [Wayne Knight] va faire basculer dans le cauchemar...

AVIS : SPIELBERG PRESENTE AVEC "JURASSIC PARK" LE GRAND FRISSON ATTENDU, UN SAISISANT REALISME AVEC 6 ESPECES DE DINOSAURES GEANTS!!! UN FILM QUI VAUT LE COUP D'OEIL.

CIBLE EMOUVANTE:

REALISATION: Pierre Salvadori
ACTEURS PRINCIPAUX: Jean Rochefort, Marie Trintignant, Guillaume Depardieu
DUREE: 1H27

L'HISTOIRE: Victor [J. Rochefort] mene une brillante carriere de tueur a gages. Soumis depuis toujours a l'autorite d'une mere abusive [Patachou] qui en couraça sa vocation, il vit, triste, solitaire et reclu dans un pavillon de banlieue. Un jour, surpris par Antoine [G. Depardieu], un jeune coursier qui pourrait etre son fils, il decide de lui enseigner l'art du crime parfait. Et li l'entraîne avec lui dans un nouveau "contrat"...

AVIS : DE L'AMOUR NOIR, DU BURLESQUE, DE L'ABSURDE, DE L'INNATENDU, DE LA TENDRESSE... CE FILM MERITE TOUT DE MEME LE DETOUR POUR LES AMATEURS DU GENRE...

PAGE SUIVANTE: LAST ACTION HERO
LE NOMBRIL DU MONDE

BIPBIP



detrompez vous ce n'est pas un dinosaure!!!

cinema

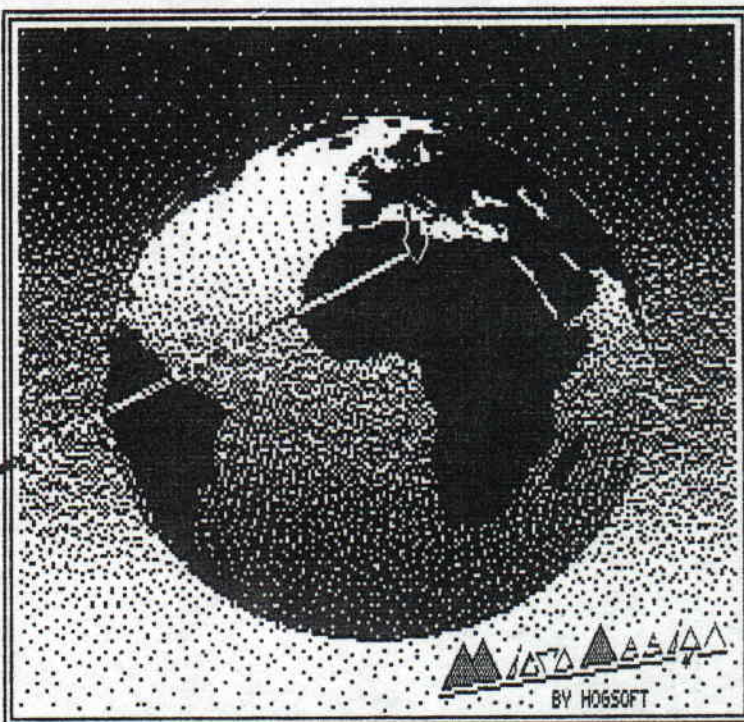
LE NOMBRIL DU MONDE:

REALISATION: Ariel Zeitoun
ACTEURS PRINCIPAUX: Michel Boujenah
Delphine Forest
Thomas Langman

DUREE: 2H25

L'HISTOIRE: Tunisie, années 30. Lorsqu'il décide de quitter son poste de comptable chez le minotier Scali (Roger Hanin), dans le bled, Bajou (M. Boujenah) est prêt à tout réussir. Originaire d'une famille juive, pauvre et obèse, il veut devenir "QUELQU'UN". Il débarque à Tunis avec sa petite valise et une féroce détermination. Plus jeune que lui un peu voyou, son cousin Marcel (Thomas Langman) le suit dans cette aventure. Ruse, sans scrupules, Bajou n'hésite pas à trahir ses patrons successifs pour mieux prendre leur place. Il n'hésitera pas non plus à acheter la belle Habiba (Delphine Forest) dont il est fou amoureux...

LA TUNISIE



BY HOGSOFT

AVIS : MICHEL BOUJENAH, EXCESSIF, CYNIQUE, VIOLENT, MANIPULATEUR ET POURTANT TERRIBLEMENT HUMAIN, DOMINE MAGISTRALEMENT CETTE SAGA D'UNE FAMILLE JUIVE DE TUNISIE... SON INTERPRETATION ET CELUI DE T. LANGMANN FONT TOUT LE PRIX DE CE FILM SUR LA MEMOIRE.

LAST ACTION HERO:

REALISATION: John McTiernan
ACTEUR PRINCIPAL: Arnold Schwarzenegger
DUREE: 2H10



NE ME DE
MANDEZ PAS
POURQUOI YA
GAINSBURG
DANS CETTE RUBRI
QUE... C'EST PARCEQUE
J'L'AIME BIEN C'EST
TOUT!!!

L'HISTOIRE: Avec sa decapotable des années 60, son 44 Magnum et ses muscles d'acier, le sergent Jack Slater (Arnold) est sans doute le dernier héros de films d'action. Dans sa guerre contre le crime, rien ne lui résiste. Cette détermination et cette spectaculaire invulnérabilité font l'admiration d'un gamin de 11 ans, Danny Madigan (Austin O'Brien). Grâce à un billet magique, il devient le partenaire privilégié de son idole. À ses côtés, il va réaliser ses rêves les plus fous. Jusqu'à ce que les "méchants" de cinéma s'emparent du billet magique pour changer la fiction de carton pâte en dangereuse réalité.

AVIS : ARNOLD SCHWARZENEGGER EST DEvenu UNE DES PLUS GRANDES STARS DU CINEMA D'ACTION. DANS "JUMEAUX" ET "UN FLIC A LA MATERNELLE" IL A AUSSI AFFIRME SON SENS DE LA COMEDIE. AVEC "LAST ACTION HERO", C'EST CE DOUBLE REGISTRE DE L'ACTION ET DU RIRE QU'IL COMBINE, SE MOQUANT DE SON PERSONNAGE A TRAVERS UN IMURAI SEMBLABLE FESTIVAL DE CASCADES SPECTACULAIRES, DE GAGS EXPLOSIFS, DE CLINS D'OEIL SATIRIQUES, D'EFFETS SPECIAUX ET DE SUSPENCE. LE TOUT MENE TAMBOUR BATTANT, SUR LE MODE DE LA PARODIE ET DE L'HUMOUR AU SECOND DEGRE.

ON EN EST A LA PAGE 12!!!



DEMOS

FAIRE DES
DEMOS, C'EST
PARTICIPER A
LA SURVIE DU
CPC.



Bienvenue a toi ,
lecteur, dans la lere
rubrique demos de
ROAD RUNNE. Tout d'abord, je vais commencer cette rub'
par un grand coup de gueule. Beaucoup trop de fanzine
/maker ne respectent pas leurs engagements pris vis
a vis des lecteurs. Je m'explique: dans certains fanzs
on peut lire "SI VOUS DESIREZ RECEVOIR DES DEMOS
ENVOYEZ MOI DES DISKS ET UNE ENVELOPPE, etc". Donc, a
la suite de plusieurs de ces annonces, j'ai envoye un
disk a FORCE ONE????!!!!!!!!!!!! Mais jamais je n'ai
recu mes disks; pourtant, j'avais tout mis: enveloppes
auto adressees, timbres, adresse au dos de l'enveloppe
en cas de non distribution. Et a chacune des mes
missives qui suivirent, idem, pas de reponses. Je veux
donc te mettre en garde lecteur contre les vols de
disquettes. Si tu es dans ce cas, ecris moi, et je me
ferais une joie de denoncer les coupables. Qu'est ce
que cela a a voir avec les demos. Tout simplement car
je commandais des demos....

Si les personnes sus cites veulent s'exprimer, ils le
pourront dans le deuxieme numero de RR.

Maintenant, revenons a nos moutons, en l'occurrence les
demos. Je commence par une sublime demo, appelee:

THE S&KOH, realisee par le grand, l'ex-logon, OVERFLOW.

Cette demo, c'est du beton-citation sortie tout droit
de la bouche de FREDO. Tout d'abord, la demo se charge
de reconnaître ton type de crt. Ensuite, une gentille
petite musique t'accueille, et OVERFLOW apparait dans
un rouleau de couleurs, qui sera ensuite autour, ou a
l'interieur du scrolling, situe en haut de l'ecran.

Puis, un logo LOGON parait sur une frise. Tout a coup
le logo bouge sur le decor reste fixe. Je ne te
dirait rien de plus sur ce chef d'oeuvre qui doit
etre vue.

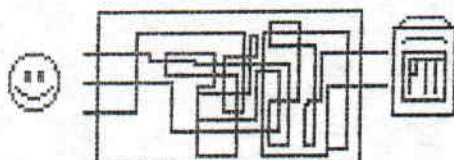
Pour continuer dans le bon, je vais te parler de la
demo COLOR, realisee par PETITO et avec des graphismes
de MADE de DISC FULL. Effectivement, ce dernier nous
ayant habitue a des choses tres visuels, on peut
s'attendre en commandant cette demo a quelque chose
de beau. Et bien, j'ai le plaisir de t'apprendre si tu
n'a pas vu cette demo, qu'elle tient sa promesse.

Au milieu de l'ecran, des formes quelconques bougent,
alors qu'un scrolling hard defile en bas de l'ecran.
Pour separer les formes du reste de l'ecran, un scrol
de couleur ne fais que t'enfoncer dans l'extase ou
te met cette demo. Comme la precendante, cette demo

doit etre vue. Et meme revue si tu l'a deja vue.
Une autre demo est vraiment tres visuelle, c'est
celle de GOZEUR, de CONTRAST, nommee 'THE PLASMA DEMO'.
Tout commence par un petit graph de presentation, et
en bas de l'ecran apparait 'THE PLASMA DEMO'. Puis un
petit scroll t'informe que tu entres dans la demo.
Pour l'instant, rien d'extraordinaire. Soudain, sur la
partie de l'ecran, jusque la restee dans l'ombre, des
barres paralleles defilent dans le sens inverse du
scroll. Avec l'arrivee de la musique, les barres nous
montrent qu'elles ont elles aussi le rythme dans la
peau. Elle bouge dans tous les sens, et cela ajoute
a l'avanlache de couleur finissent par vous mettre
dans un etat ebriete plutot profond. En plus, pour
tout ceux qui ne veulent pas rester inactifs, plantes
comme des cons devant leur cpc, il est possible des
faire varier la vitesse des sinus, la direction, et
la forme. Ainsi, GOZEUR nous en fait voir de toutes
les couleurs. Je peux aussi signaler que la musique
est de RIC, ce qui n'apporte pourtant plus rien a la
sensation qui ce fait ressentir a travers tout le
corps. Pour changer, je ne peut que t'encourager a
commander cette demo.

J'allais oublier de te parler de la demo realisee par
MADE, a l'occasion du SWAB MEETING 93. En fait, elle
n'est pas realisee entierement par MADE. Il n'a fait
que les graphs, oh combien sublimes, qui font le renom
de MADE de PARIS jusqu'a HONG KONG. La demo est codee
magnifiquement par SYDE, lui aussi membre de REBELS.
Te dévoiler son contenu serait, je pense un des plus
grand sacrilege que je pourrais commettre. Je ne peux
que te dire que cette demo est une des meilleurs demo
realisee a l'occasion d'un meeting. Donc, si tu fais
un meeting, contacte MADE, et invite le. Puis une fois
chez toi, demande lui de faire une demo, afin que ton
meeting reste dans les annales du cpc.

Voila, cette rubrique est terminee, et, si tu souhaite
avoir ces demos, je m'engage a te les ENVOYER en echa
nge d'un timbre a 5Frcs et d'un disks. Pour ton plus
grand plaisir, je t'offre un petit jeu. Tu dois aider
FORCE ONE a retrouver le chemin de la boite aux
lettres.



COYOTE

Que La Vie Te Soit Infinie...

c'est encore moi!!



PAGE
14...



VOUS AVEZ ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS?? MOI NON
MAIS JE CONNAIS QUELQUE CHOSE QUI VOUS PERMETTRA
DE VOUS RENDRE INVULNERABLE...
PS: POUR CEUX QUI POSSEDENT CE JEUX, PRIERE DE ME LE
FAIRE SAVOIR. MERCI D'AVANCE. LA REDACTION VOUS EN
REMERCIERA.

Pour avoir de l'energie infinie, rechercher la chaine
3A, 53, BF, B7, 28 remplacez la par 3A, 53, BF, B7, 18 ou allez
a la piste 7, secteur &21, adresse &92: remplacer le &28 par
&18 (la recherche et le patch s'effectue sur la face B!)

EXOLON:

Vies infinies, re-
cherche 3D, 32, 26,
78 & remplace 3D
par 00

BABY JO: Vies infi-
nies, recherche,
3E, 03, 32 & rempla-
ce 03 par 99

DOUBLE DRAGON I:

PRESS DEL TO PAUSE THE GAME, THEN TYPE: "RUN LIKE HELL"
INCLUDING THE SPACES FOR INFINITES LIVES, DO THIS AGAIN
AND YOU WILL TURN INTO ONE OF THE GIANT BAD GUYS. DO THIS
AGAIN, AND YOU WILL TURN INTO THE GUN CARRYING BOSS...
IF YOU REPEAT THIS CHEAT ONCE MORE AGAIN THE RETURNS TO
NORMAL MODE.

CHEAT MODE TIRE DU CELEBRE FANZINE
MULTILINGUE EUROSTRAD.

DOUBLE DRAGON II:

AS YOU MAY KNOW THE TAPE AND DISC
VERSIONS OF THIS GAME ARE NOT THE
SAME, AND I'VE TESTED THIS CHEAT ON
BOTH AND IT ONLY WORKS ON THE DISC
VERSION. PRESS DEL TO PAUSE THE GAME
THEN TYPE: "RUN LIKE HELL" INCLU-
DING THE SPACES [AGAIN] AND YOU
WILL HAVE INFINITES LIVES...

CHEAT MODE TIRE AUSSI
DU FANZINE EUROSTRAD.

Qu'est ce qu'on fait du blanc qui
reste??? On pourrait remettre des pokes?? allez on se
retrouve a la page suivante pour une nouvelles tournée

CHEAT MODE:

POUR DYNASTY WARS:

Pour changer de niveau,
appuyer simultanément sur
les touches "CLR", "-",
"a" et "M"

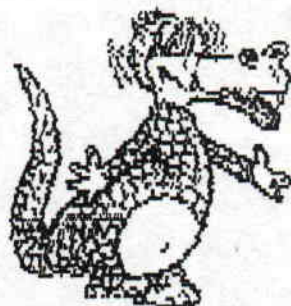
Pour changer de round
appuyer sur SHIFT et 0

POUR LE JEU CHASE H.Q.

Prenez l'option clavier
et tapez 'SHOCKED'. Vous
verrez apparaitre le mot
'TEST' en bas de l'ecran. Alors
s en appuyant sur 1: reprendre
le jeu sur le tableau en cours;
2: passer au niveau suivant; 3: pour voir
l'image de fin; 4: pour une vie supplemen-
taire.



DES VIES INFINIES...



JE VOUS RAPPELLE QUE CETTE PAGE
EST ENTIEREMENT CONSACREE A VO
TRE IMMORTALITE ET CECI POUR
TOUJOURS...

. POKES .
AVEC LA MULTIFACE II...

BUGGY BOY: [TEMPS INFINIE]
POKE &415,0

E.MOTION: [ENERGIE INFINIE]
POKE &1344,&C9

GRYZOR: [VIES INFINIES]
POKE &1525,B7

CRAZY CARS: [TEMPS INFINIE]
POKE &423B,0

KNIGHT FORCE: [ENERGIE INFINIE]
POKE &48AC,0
&4F12,0

SWITCHBLADE: [V. INFINI]
POKE &30AC,0

GOLDEN AXE: [CREDITS INFINIS]
POKE &77E3,0

JACKAL: [VIES INFINIES]
POKE &610B,07

TWINWORLD: [VIES INFINIES]
POKE &2953,00

PLATOON:
elimination des
ennemis
POKE &0135,&01

BOMB JACK II: [VIES
INFINIES]
POKE &017A,&A7

TARGET RENEGADE: [VIES
INFINIES]
POKE &0F28,A7

ALTERED BEAST: [CREDITS
INFINIS]
POKE &09B9,0

ANDY CAPP: [BAISERS INF]
POKE &3A91,0

CHUBBY GRISTLE: [VIES
INFINIES]
POKE &08C2,0

CYBOR: [VIES INFINIES]
POKE &90E3,&A7

CRAZY CARS II: [TEMPS INFI
NI]
rechercher C0,42,3E,05,35
et remplacer tout ca par
C0,42,3E,05,00

SKWEEK: [255 VIES]
rechercher la piste 21, secteur C3, adresse
&00C5, remplacez le 06 trouve par FF

CYBERNOID: [VIES INFINIES]
redefinissez les touches une premiere fois
ace YXES puis avec celles de votre choix.

SUPER SKWEEK: [VIES INFINIES]
rechercher CB,E9,CD,5B,00 remplacer la
ligne par CB,E9,00,00,00

WEC LE MANS: [TEMPS INFINIS]
rechercher 7E,D6,01,27,77 remplacer le
01 par 00

CONTINENTAL CIRCUS: [TEMPS INFINI sur la version anglais]
allez piste 5, secteur 15, adresse 01 ou vous remplacerez le
93 par un 00, ou bien remplacez les octets 7E,93,27,77,30
par 7E,00,27,77,30

INFINIMENT HAUT ...

. POKES .
AVEC DISCOLOGY...

PAGE 15...

CRACK DOWN: [POUR CHOISIR SON TABLEAU DE DEPART]
rechercher 3E,00,32,50,0B et remplacez le 00 par
le numero du tableau [0-F]

DARKMAN: [ENERGIE INFINIE]
rechercher les octets 3D,FA et remplacer par 00,FA [6 fois]
[TEMPS INFINI]
rechercher dans la partie 4 les octets 3A,77,44,3D et remplacez
la ligne par 3A,77,44,00

Bip-Bip

ON VA EN ARRETER LA VOUS RETROUVEREZ PAGE SUIVANTE...OH ET PUIS NON C'EST LA SURPRISE!!!



TEST SPORT...

COYOTE EST UN TEL ATHLETE QU'IL PASSE SON TEMPS A VOULOIR TAPER TOUS LES GENS QU'IL CROISE. MANQUE DE CHANCE, LA

DERNIERE FOIS QU'IL S'EST MIS A FRAPPER VIOLEMMENT SON PROCHAIN, IL EST TOMBE SUR ANDRE PANZA, CHAMPION DU MONDE DE BOXE THAI. IL NOUS COMMUNIQUE SES IMPRESSIONS DEPUIS LA SALLE DE REANIMATION!!!

KICK BOXING

QUELQUES ADRESSES UTILES:



CANARD DECHAIINE/CNR
BARRE TANGUY
28 RUE DE LA CROIX
VERTE
95130 FRANCONVILLE



CHADAL SYLVAIN
9 RUE DU CHEF DE VILLE
60530 MESNIL EN THELLE

MADE/DISC FULL
98, RUE DES ORTEAUX
75020 PARIS

BONSOIR LA PLANETE
M. TREHET RICHARD
Mlle VATTIEMENT SEVERI
NE
RESIDENCE ST MICHEL
15, RUE DE L'ARQUETTE
14300 CAEN



BIG BOSS
MORENO BRUNO
2 ALLEE DES LILAS
45210 FONTENAY SUR
LOING



EUROSTRAD
THOMAS FOURNERIE
LA HAMELINIERE
50450 HAMBYE
FRANCE



OU

EUROSTRAD
MALCOM SMITH
2 BAILEY PLACE
LOSSIEMOUTH
MORAY-SCOTLAND
IV31 6RW



OU

EUROSTRAD
JAN DEPPISCH
WESERSTR. 18
76437 RASTATT
DEUTSCHLAND



PANZA KICK BOXING EST SIMULATION DE BOXE THAILANDAISE. ETE EN COLLABORATION AVEC ANDRE PANZA, TROIS FOIS VAINQUEUR DES CHAMPIONNATS DU MONDE DE CETTE CATEGORIE, CE JEU VOUS PROPOSE DE LE REJOINDRE AU FIRMAMENT DES BOXEURS THAIS ET PEUT ETRE MEME DE LE BATTRE, SUR CPC BIEN EVIDEMMENT.

LE CHALLENGE EST ATTRAYANT ET VOUS FERA GRAVIR LES ECHELONS DE LA BOXE MONDIALE PETIT A PETIT. VOUS COMMENCEREZ "A TIRER" CONTRE DES ADVERSAIRES, VALEUREUX CERTES, MAIS ASSEZ MODESTES, SURTOUT TECHNIQUEMENT, POUR ENSUITE COMBATTRE DES BOXEURS DE RENOMME INTERNATIONALE, ET PEUT ETRE TERMINER EN APOTHEOSE DANS UN COMBAT FINAL CONTRE ANDRE PANZA.

LE JEU PERMET AUSSI A DEUX JOUEURS DE S'AFFRONTIER DE MANIERE DIRECTE COMME UN SIMPLE COMBAT DE JEU D'ARCADE.

LA REALISATION DE PANZA KICK BOXING EST DE BONNE QUALITE, DES EFFORTS ENORMES AYANT ETE ACCOMPLIS SUR L'ANIMATION DES PERSONNAGES.

GRACE A SA REALISATION DE QUALITE, PANZA KICK BOXING RESTE UN SOFT CLE DU GENRE, POUR CEUX QUI N'ONT PAS PEUR DE VITE SE LASSER D'UNE SIMULATION DE COMBAT DE CE GENRE. A SE PROCURER SANS TARDER.

GRAPHISME. 17.

ANIMATION. 17.

SON. 15.

JOUABILITE. 17.

INTERET. 17.



.BIPBIP.

Quoi! un autre mega test page suivante?! avec Road Runner on ne sais jamais jusque ou on ira...



Rendez vous page 17...



THE BIG TEST... PAGE 17...

INFOGRAMES SE LANCE DANS LE SHOOT'EM'UP, CE QUI POURRAIT ETONNER A PREMIERE VUE, MAIS MYSTICAL EST LE FRUIT DU TRAVAIL ACHARNE D'UNE EQUIPE DE PROGRAMMEURS ET DE GRAPHISTES DE TALENT. CELA SUFFIRA T IL A FAIRE DES AVENTURES DE CET APPRENTI MAGICIEN GAFFEUR UN LOGICIEL INTERRESSANT?

. TEST ARCADE . ACTION . MYSTICAL

SOUS UNE REALISATION ORIGINALE, CE JEU EST EN FAIT UN SHOOT'EM'UP A SCROLLING VERTICAL VOUS PROPOSANT DE DIRIGER UN APPRENTI MAGICIEN TRES GAFFEUR? EN EFFET, ALORS QUE VOUS SUIVIEZ UN COURS SUR LES PORTES DIMENSIONNELLES EN VUE DE VOTRE EXAMEN FINAL, VOUS AVEZ DETRUIT PAR ERREUR LE LABORATOIRE DU GRAND SORCIER ET TOUT CE QU'IL CONTENAIT, C'EST A DIRE FIOLES ET PARCHEMINS Rassembles depuis plus de trois cent cinquante ans de service.

DORENAVANT LE SEUL MOYEN DE REUSSIR VOTRE EXAMEN PASSE PAR L'OBLIGATION DE RETROUVER LA MAJEURE PARTIE DE CES SORTS. LA TACHE SERA RUDE CAR D'APRES LE GRAND SORCIER, LES FIOLES ET PARCHEMINS ONT ETE PROJETES DANS UN MONDE PARALLELE DOMINE PAR DES CREATURES CRUELLES ET SANS SCRUPULE, ENVIEUSES DEPUIS TOUJOURS DU POUVOIR DU GRAND SORCIER. DANS SA LEGENDAIRE BONTÉ, LE GRAND SORCIER DECIDE TOUT DE MEME DE VOUS AIDER DANS VOTRE QUETE ET VOUS DONNE L'AUTORISATION D'UTILISER LES POTIONS CONTENUES DANS LES FIOLES ET LES SORTS ECRITS SUR LES PARCHEMINS. DE PLUS, IL VEILLERA SUR VOUS DURANT TOUT VOTRE PERIPLE GRACE A SA BOULE DE CRISTAL, ET FERA APPEL A SON IMMENSE POUVOIR POUR VOUS RAMENER D'UN MONDE A L'AUTRE ET PARFOIS MEME, POUR VOUS RAMENER A LA VIE SI VOUS VENIEZ A MOURIR. ATTENTION TOUTEFOIS, IL NE POURRA VOUS RAMENER DU MONDE DES MORTS QU'EN DEUX SEULES OCCASIONS!

LE BUT DU JEU EST DONC SIMPLE, RAMASSER LE MAXIMUM DE FIOLES ET DE PARCHEMINS, ET ATTEINDRE LE BOUT DE CHACUN DES MONDES POUR Y AFFRONTER LE DIEU, GARDIEN D'UNE GRANDE PARTIE DES SORTS. L'ACTION DEBUTE DANS LE JARDIN D'EDEN. SI VOUS PARVENEZ AU BOUT, VOUS PARCOURREZ LES MARAIS DE L'ETERNELLE PUANTEUR, PUIS AQUALAND POUR FINIR PAR LES DESERTS BRULANTS DE L'OGRE SKAUBHA. LES ENNEMIS RENCONTRES SONT DE PLUSIEURS SORTES ET POSSEDENT TOUTS UNE TECHNIQUE DE COMBAT PARTICULIERE. C'EST AINSI QUE SE DRESSERONT DEVANT VOUS DES CURES LANCEURS RAPES A FROMAGE, DES MONSTRES, DES ARBRES ANIMES ET ME ME DES JEUNES FILLES. POUR BATTRE, LE JOUEUR DOIT DONC UTILISER LES SORTS PREALABLEMENT RAMASSES.

VOUS POUVEZ UTILISER LES POTIONS OU LES FORMULES MAGIQUES: LES PREMIERES LIBERENT UN GENIE, FONT APPARAITRE UN BOUCLIER DE REFLEXION, VOUS ENTOURE D'UNE AURA ENFLAMMEE, MULTIPLIENT PAR DEUX OU TROIS LA FREQUENCE DE VOTRE TIR... ALORS QUE LES SECONDS VOUS PERMETTENT CERTAINES METAMORPHOSES, L'EMPRISONNEMENT D'UN ENNEMI, SON CHANGEMENT EN STATUE DE PIERRE... BIEN EVIDEMMENT, CHAQUE ENNEMI EN FONCTION DE SON NIVEAU D'ENERGIE, ENCAISSERA PLUS OU MOINS LES COUPS. DE MEME POUR LE MAGICIEN, S'IL EST TOUCHE, SON NIVEAU BAISSERA AUS SI, RALENTISSANT SES DEPLACEMENTS...

MYSTICAL PERMET EGALEMENT LE MODE DEUX JOUEURS. CES DERNIERS APPARAissent SIMULTANEMENT A L'ECRAN. DANS CE MODE, L'UN DES DEUX JOUE LE MAGICIEN ET L'AUTRE SON FAMILIER. CE DERNIER EST CAPABLE DE PRENDRE DEUX FORMES DISTINCTES, MAIS EN AUCUN CAS IL NE MOURRA, LE FAMILIER ETANT IMMORTEL: SI LE NIVEAU D'ENERGIE EST ELEVE, LE FAMILIER AURA L'APPARENCE D'UN GOLEM, MAIS DES QUE SON NIVEAU DE VIE BAISSA, IL SE TRANSFORME EN TAUPE, PASSANT INAPERCU AUX YEUX DES MONSTRES ET RECUPERANT DE L'ENERGIE PETIT A PETIT.

LA REALISATION DE MYSTICAL EST DE QUALITE AVEC DES GRAPHISMES TRES TRAVAILLES ET DES ANIMATIONS PARTICULIEREMENT DETAILLEES. EN BREF, MYSTICAL EST UN SHOOT'EM'UP ORIGINAL ET UN TRES BON JEU D'ARCADE.

GRAPHISME. 17.

ANIMATION. 15.

SON. 15.

JOUABILITE. 15.

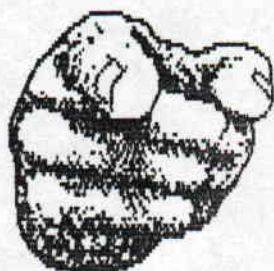
INTERET. 16.

BIPBIP.

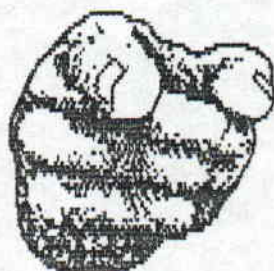
Encore un jeu qui a reçu une bonne appréciation...



DES BIGS TESTS SERONT ENCORE AU RENDEZ VOUS AU PROCHAIN NUMERO DE ROAD RUNNER...

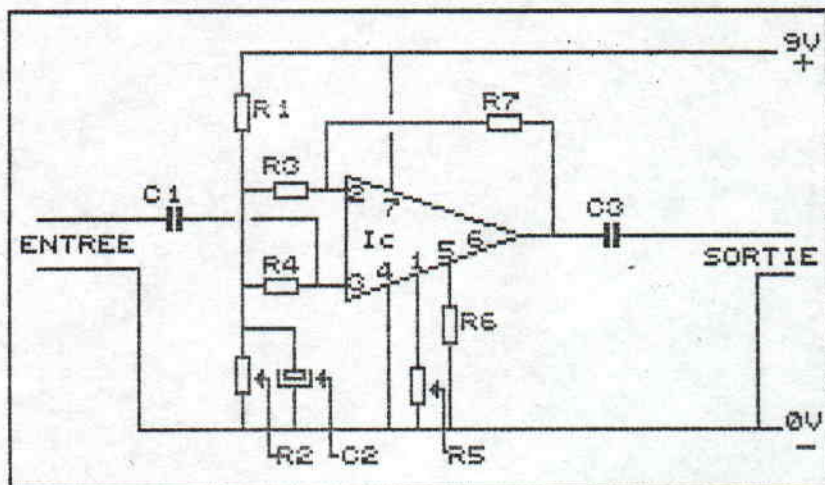


LE COIN DU BRICOLE



KESCEQSA!!! Tu te demande lecteur ce que fait ce schéma barbare dans les pages de ton fanz' préfère. A l'instant, tu viens de rentrer dans la rubrique consacrée entièrement à tout ce qui touche l'électricité, la physique, etc.. Ici, les transistors sont rois, et moi je ne suis qu'un valeureux serviteur, esclave du condensateur, et qui se decarcase pour trouver des choses qui pourront être utiles à son lecteur préfère. Le montage de cette page doit te permettre de réaliser un ADAPTATEUR POUR MICRO OU INSTRUMENT. Mais qu'est ce qu'un APMOI? Sur beaucoup de chaîne HI-TECH, quand on branche un micro ou un instrument de musique sur l'ampli, le son ne peut pas être amplifié. Eh bien maintenant si! Tu pourras enfin animer les noirs soirees d'hiver, dans lesquelles tu galerais avec un parlophone. Et tous cela grâce à moi.

Je vais essayer maintenant de t'expliquer le plus simplement possible comment fonctionne ce montage oh combien précieux pour le fétard qui sommeille en toi. Tout d'abord, sache que pour utiliser cet appareil, il faut une entrée "AUXILIAIRE", "LINE", "MONITEUR", "TUNER", "MAGNETOPHONÉ" ou "CD". Je tiens aussi à préciser que, n'utilisant pas d'entrée précise, il sera impossible de faire un mixage voix/radio ou voix/instrument. Ceci étant dit, je peux passer à l'explication. Comme son nom l'indique, sa vocation est d'amplifier la tension du signal de départ. La tension délivrée par un micro ou une guitare avoisine les 2, 5 millivolts. Or, afin de pouvoir fonctionner normalement l'ampli, doit être traverser par une tension de l'ordre de 250 millivolts. C'est



à cela que servira l'amplificateur opérationnel. Nous commencerons par utiliser deux résistances et un condensateur afin de créer la tension de référence nécessaire à sa polarisation, puis nous rebouclons ce circuit en contre réaction, ici grâce aux résistances, de manière à lui donner un gain approprié. Et enfin, les deux condensateurs, placés l'un sur son entrée, l'autre sur sa sortie, permettront la stabilité des tensions continues de polarisations lors de son raccordement avec le micro et l'ampli. Comme ce montage consomme très peu, l'alimentation se fait à partir d'une pile de 9 volts. Au départ, cette réalisation est monophonique. Cependant, je te conseille à toi lecteur, de munir ce montage de deux fiches de sorties, une pour chaque canal, montées en parallèle (si tu as des problèmes, écris moi). Je te retrouverai sur la page d'à côté pour quelques dernières précisions.

NOMENCLATURE

R1-R2-R4=22 KOHMS

R3-R5-R6=4,7 KOHMS

R7=470 KOHMS

C1-C3=0,47 MICROFARAD

C2=22 MICROFARAD 12 VOLTS

IC=UA741 C



SUIS MOI SUR L'AUTRE PAGE,
POUR DECOUVRIR ENCORE PLEINS
DE BELLES CHOSES!!



Si, en grand chercheur de la perfection, tu souhaites profiter de la stéréophonie, il te suffira de réaliser ce câblage deux fois. Voilà, je t'ai tout dit sur ce câblage qui, je pense pourra t'être utile. Je vais maintenant te faire les dernières recommandations pour le bon fonctionnement du APMI. Surtout, il faut bien faire attention à la polarité de C2. Enfin, il ne te restera plus, après avoir fait ce montage, qu'à relever les caractéristiques des fiches de connexions. À titre indicatif, je te donne ceux de ma chaîne, qui sont les plus répandues: FICHE JACK (salut!) de 7mm
FICHE RCA pour l'ampli
Je te conseille quand même de vérifier cela avant d'aller les acheter.

LISTE DES COMPOSANTS À SE PROCURER

- *TROIS RESISTANCES DE 22 KOHMS
- *TROIS RESISTANCES DE 4,7 KOHMS
- *UNE RESISTANCE DE 470 KOHMS
- *DEUX CONDENSATEUR DE 0,47 MICROFARADS
- *UN CONDENSATEUR POLARISE DE 22 MICROFARADS/12 VOLTS
- *UN AMPLIFICATEUR OPERATIONNEL UA 741 C
- *UNE PILE DE 9 VOLTS
- *UNE BROCHE POUR LA PILE
- *UNE PLAQUETTE DE CABLAGE

Il ne me reste plus qu'à remercier FREDO pour son idée originale et ses explications. Si par hasard, tu rencontres des difficultés dans ce montage, écris moi. Je me ferais une joie de te rendre service. Si d'ailleurs tu veux recevoir le schéma de câblage sur la plaquette, je suis à ton entière disposition. Maintenant, pour ceux qui n'y connaissent rien à l'électricité, je leur donne quelques explications sur tous les schémas utilisés sur mon montage.

Tout d'abord, je pense qu'il n'est pas inutile de te signaler que les symboles utilisés sur cette page sont ceux des conventions.

—||— CONDENSATEUR: compose par deux plaques parallèles séparées par un isolant, il sert à redresser le courant, afin d'avoir un courant le plus stable possible.

□ RESISTANCE: composant permettant de faire varier l'intensité I en fonction de la tension U en transformant l'énergie perdue en chaleur.

Deux lois régissent ces réactions:

LOI D'OHM

$$U = RI$$

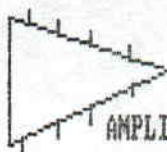
LOI DE JOULE

$$P = RI^2$$

P est la puissance reçue en JOULES

R est la résistance en OHMS

□ CONDENSATEUR POLARISE: sa fonction est la même que le condensateur normal, et on le rencontre généralement dans les circuits alimentés par un courant continu.



AMPLIFICATEUR OPERATIONNEL: son but est d'amplifier, sans blague, le courant qui passe par ces huit 'pattes'. Son fonctionnement est complexe, et je trouve qu'il sera malvenu de te l'expliquer dans nos pages.

Cette fois-ci, s'en est bien fini avec l'élect. mais j'espère que cette partie t'aura donné un grand moment de joie et de plaisir. Mais attention, la rubrique n'en est pas pour autant terminée. Maintenant, sur la prochaine page, je t'offre quelques listings, qui j'espère pourront te rendre service, si tu débutes dans la programmation.




```

10 '*****
11 '* THE MAD CRACKER SOFTWARE PRESENTE *
12 '* UNE BELLE ZIC' POUR VOS OREILLES. *
13 '*****
14 READ periode,duree
15 IF periode<-1 THEN SOUND 2,periode,duree ELSE END
16 GOTO 14
17 DATA 638,60,478,85,0,5,478,25,0,5
18 DATA 478,60,379,60,426,90,478,30,426,60
19 DATA 379,60,478,85,0,5,478,30,379,60,319,60
20 DATA 284,175,0,5,284,60,319,90,379,25,0
21 DATA 5,379,60,478,60,426,90,478,30,426,60
22 DATA 379,60,478,90,568,25,0,5,568,60
23 DATA 638,60,478,120,-1,-1

```

Voila les listings, ils ne sont pas tres durs a comprendre. Au passage, je remercie TMC de me les avoir envoyes. Si toi aussi, tu as des progs n'hesites pas a nos les faire parvenir.

LA FIN DES FINS.

Et oui, cette fois cette rubrique touche a sa fin. J'espere que tu l'as appreciee.... N'oublie pas, si tu as des montages, des programmes, envoie les a mon adresse qui est inscrite dans la rubrique redaction. La prochaine fois, je vous dirais comment faire un melaengeur son/voix, pour des enregistrements, qui sont fait par une camera.

Comme il me reste de la place, je lance un concours: les deux premiers lecteurs qui m'envoieront une demonstration correcte du: THEOREME DE PYTHAGORE gagneront le numero 2 de ROAD RUNNER. Sur ce je vous souhaite bonne chance.

COYOTE

```

10 ON BREAK GOSUB 32
11 '*****
12 '* THE MAD CRACKER SOFTWARE PRESENTE *
13 '* DES BELLES ONDULATIONS POUR VOS YEUX *
14 '*****
15 OUT &BC00,3:OUT &BD00,4
16 OUT &BC00,3:OUT &BD00,5
17 OUT &BC00,3:OUT &BD00,5
18 OUT &BC00,3:OUT &BD00,6
19 OUT &BC00,3:OUT &BD00,6
20 OUT &BC00,3:OUT &BD00,7
21 OUT &BC00,3:OUT &BD00,7
22 OUT &BC00,3:OUT &BD00,7
23 OUT &BC00,3:OUT &BD00,7
24 OUT &BC00,3:OUT &BD00,7
25 OUT &BC00,3:OUT &BD00,7
26 OUT &BC00,3:OUT &BD00,6
27 OUT &BC00,3:OUT &BD00,6
28 OUT &BC00,3:OUT &BD00,5
29 OUT &BC00,3:OUT &BD00,5
30 OUT &BC00,3:OUT &BD00,4
31 GOTO 15
32 OUT &BC00,3:OUT &BD00,7

```



INTE

RUE DU BOSS DE DARKSTRAD (DST)...

NOM, PRENOM, AGE, SITUATION:

Salut stephane, je me presente: je m'appelle CHADAL SYLVAIN, j'ai 24 ans, je sais je suis vieux, et je fais le metier de cuisinier.

TON AVIS SUR L'AVENIR DU CPC, COMBIEN DE TEMPS DONNES TU AU CPC?

L'Avenir du cpc est tres sombre car comme les editeurs ne font plus de jeux, beaucoup se sont tournes vers des machines plus puissantes comme l'AMIGA ou le PC. Mais le CPC ne survivra qu'avec les fanzines et les demos et ceux ci malgre la disparition d'ACPC.

ET BIEN PUISQU'ON Y VIENT TA REMARQUE SUR L'ARRET D'ACPC:

C'est vraiment dommage car c'etait un tres bon journal mais il fallait que ca arrive un jour ou l'autre. De plus, difficile de le continuer quand les editeurs ne sortent plus de jeux...

L'HISTOIRE DE DARKSTRAD:

C'Est DARK (Yann Espenel) qui a eu l'idee de faire DARKSTRAD. Moi, j'etais a la recherche de musiques pour agrementer mes programmes quand Yann m'a contacte. Il m'a demande d'y participer pour faire les rubriques CINEMA, MUSIQUE. C'Est a partir du numero 3 que j'ai pris la place de BOSS a cause de ses etudes.

QUELS SONT LES MEMBRES DE DST?

Les membres de DST sont a l'heure ou j'ecriis: DARK, SLASH, ZIGGY, YOSHI, STEPHANE (bipbip: non ce n'est pas moi) et moi DARYL.

QUE LIS TU COMME MAGASINE?

C'Est simple, je ne lis qu'un seul magazine (bipbip: j'ai enfin réussi a ecrire le mot magazine correctement...). Des annees laser qui parle des compacts disc video. Bien sur je lisais ACPC.

D'APRES TOI QUEL EST LE MEILLEUR CODEUR, GRAPHISTE:

Tres difficile de dire qui est le meilleur car je ne connais pas tout le monde et je n'ai pas vu toutes les demos sur CPC. Comme graphiste, le meilleur est MADE de DISC FULL, comme codeur, je pense que c'est FACE HUGGER.

TON TOPS JEUX, DEMOS, UTILITAIRES:

Jeux: Prehistorick2, Super Cauldron, BAT, Addams family, Xyphoes Fantasy
Demos: Ultimate M.D, Paradise Demo, The Demo, Terrific Demo.
Utilitaires: OCP Art Studio, Dams, Discology, Magic.

AS TU UNE AUTRE DECAINE?

Je vais surement acheter l'amiga 1200 dans l'annee 1994 mais je garde mon CPC.

TON FANZ' PAPIER/DISC, DEMO, UTILITAIRE, JEU PREFERE:

Fanzine papier: Le canard dechainé
Fanzine disc: Disc Full
Demo: Paradise Demo
Jeu: Prehistorick2
Utilitaire: OCP Art Studio

PAGE 22...PAGE 22...PAGE 22...PAGE 22...PAGE 22...PAGE 22...PAGE 22...

La suite de cette INTERVIEW p23.

P23

INTERVIEW

SUITE...

P23

A TON AVIS QUI DOMINE ACTUELLEMENT LE MONDE DU CPC?

Je pense que c'est les Allemands qui dominent le CPC, des groupes comme Beng et surtout Face Hugger font des demos extraordinaires. Mais biensur les Francais de debrouillent pas mal, faut pas deconner!!!

QUE PENSES TU DES CPC+?

Le CPC+ est une tres bonne machine avec de tres bons jeux comme Pre historick2 ou bien en cartouche Robocop2 ou Pang. Dommage qu'il soit sorti en meme temps que les consoles 1 bits et que beaucoup de demomakers n'utilisent pas ses capacites techniques.

QUE PENSES DES FANZ' EN GENERAL?

Les fanzines sont en general tres bon, chacun a son style, on aime ou on n'aime pas. Dommage que certains ont la critique facile et on la grosse tete. Et surtout, que certains sont longs a repondre au courrier ou ils ne renvoient pas les discs pour un timbre qui manque.

QUEL MATERIEL UTILISES TU?

A part le CPC, je possede seulement une megadrive qui ne sert principalement a faire des digits de jeux. Comme extensions, je possede un autre lecteur 3 pouces, une imprimante et un digitaliseur VID1.

COMPTES RESTER LONTEMPS DANS LE MONDE DU CPC?

Difficile a dire, peut etre 1 ou 2 ans, je ne sais pas et c'est suivant le nombre de lecteurs de DST. Le numero 5 est prevu pour mars/avril mais apres? on verra bien...

A PART LE CPC QUELS SONT TES LOISIRS?

J'ai peu de loisirs car je n'ai pas beaucoup de temps libres. j'aime bien voir des films au cinema ou en cassette et aussi lire, surtout des romans.

ET TES GOUTS GASTRONOMIQUES???

C'est facile j'aime tout, mon metier oblige, sauf les endives cuites l'horreur et les choux de bruxelles. Je ne suis pas difficile et j'attends vos invitations... (bipbip:CHICHE!!).

BON VOILA C'EST TOUT ET C'EST DEJA PAS MAL POUR CETTE INTERVIEW! JE TE LAISSE LES MOTS DE LA FIN. MERCI DARYL.

Il faut se rendre a l'evidence que le CPC est une machine depassee et qui lui reste peu de temps a vivre. Malgre cela, restons optimiste et surtout procurez vous beaucoup de fanzines ou de demos, ON COMPTE SUR VOUS!!

ATTENTION DARKSTRAD CHANGE D'ADRESSE!!

**CHADAL SYLVAIN
9, RUE DU CHEF DE VILLE
60530 MESNIL EN THELLE**

LE 12/11/93 BIPBIP LE REDAC'CHET...

VOUS ALLEZ RETROUVER PAGE 24 UNE RUBRIQUE NON ANNONCEE DANS LE SOMMAIRE: VOTRE RUBRIQUE, LA RUBRIQUE DES LECTEURS PAR UN NOUVEAU REDACTEUR DE RR.

CE N'EST QU'UN AUREVOIR

LE MOT DE COYOTE:

Voilà, la fin approche. J'espère que tu as aimé ROAD RUNNER, et que je te retrouverais dans le numéro deux, avec de nouvelles rubriques. Pour en revenir à l'histoire des disks qui ne sont pas renvoyés par les rédacteurs de fanz', si certains croient que c'est par de tels procédés que le CPC vivra, je peux dire, sans risquer beaucoup de me tromper, qu'ils ont tort: imagine, tu lis une annonce dans un magazine pour un fanzine disk, tu vas, la première fois, hésiter à envoyer un des derniers disks que tu as achetés à la FNAC. Si, tu n'a pas de réponses, je suppose que tu n'enverras plus jamais de diskettes par la poste, et que tu resteras seul devant ton CPC préféré.

Après ces quelques détails, je vais passer aux greetings: ainsi, plutôt que de vous mettre une demi page de noms de personnes que je ne connais même pas, je vais me contenter de quatre personnes, que je voudrais plus spécialement remercier: JACQUES DE LAMAR pour tout, PHILIPPE de QUASAR pour ses explications concernant l'overscan, DARYL de DST, car sans lui, tu ne tiendrais pas ce fanz' entre les mains, et enfin BIPBIP, sans qui je n'aurais jamais rédigé ces pages. Sur ce, je te souhaite de longues heures de joie et de bonheur devant ton CPC.

CPC FOREVER

COYOTE.



FAIT COMME
GAILLARDON, PREND
TON MAL EN
PATIENCE; LE 2
SORTIRA BIENTOT

LE MOT DE BIPBIP:

Quoi!!! c'est déjà fini! c'est de nombreuses heures passées devant mon bon vieux CPC pour vous faire connaître ce tout nouveau fanzine que j'espère vous avez aimé et que vous commanderez le numéro 2. Ceci étant dit, coyote se joint à moi pour vous remercier de votre commande. Et oui, je n'en ai pas fini de dire MERCI! Merci également à Stéphane RODET pour sa rubrique, un grand Merci à DARYL de DST, vous vous souvenez l'interview? Merci à Bonsoir la Planète et à The Big Boss auxquels j'ai subtilisé des pokes et au fanzine Eurostrad que j'allais oublier de citer.

Vous savez quoi? et bien je suis content... content pourquoi? parce que le premier numéro de Road Runner est sorti et j'attendais cela avec impatience...

...au fait, envoyer à la redac' vos annonces, suggestions, critiques bonnes ou mauvaises et si vous désirez participer à ce fanzine, aucun problème, écrivez moi (l'adresse se trouve au début du fanz').

De nouvelles rubriques dingues seront dans le prochain numéro et j'en ai déjà ma petite idée.

...tenez si vous avez des coups de gueules ou bien alors des coups de cœurs, des messages à passer à des rédacteurs de fanzines, n'importe quoi cela fera partie d'une des prochaines rubriques mis à part la rubrique 'COURRIER DES LECTEURS' de Stéphane...

Ce message est passé et j'espère que vous l'avez bien retenu. Je vous dit aurevoir et je vous laisse tous à vos CPC et à très bientôt pour de nouvelles aventures...
.....le redac' chef BIPBIP.....



THAT'S ALL
FOLKS

CPC
IS NOT
DEAD



. UN PETIT
COUP DE
BLUES.

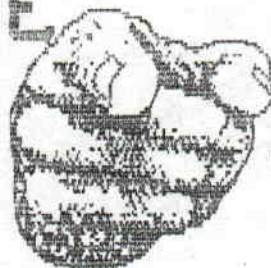


. ET UN GRAND
HOMMAGE A
ACPC.

. Il nous ont quittés...

C'était au mois d'octobre
1993 la dernière parution
du magazine qui mainte-
nant n'est plus...

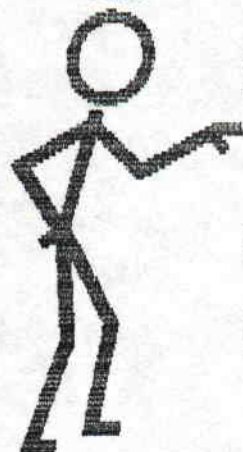
MAINTENANT,
LECTEUR DE



C'EST A VOUS
FAIRE SURVIVRE LE CPC!

...C'est pourquoi dans ce
fanzine ont leur dit MERCI

o Merci pour nous avoir
fait aimer le CPC.



UNE PENSEE POUR
AMSTRAD CENT POUR
CENT...

TOUTE L'EQUI-
PE DE ACPC
PAGE SUIVAN-
TE.
TIRE DU
DERNIER
NUMERO...



LA REDACTION DE ROAD RUNNER.