

"La fin justifie les moyens" (proverbe)

Salut,

Comme vous l'avez sans doute deviné, ce mag est destiné aux astuces, conseils de jeu, patches, bidouilles et triches en tous genre.

Pourquoi la création d'un tel magazine? Parce que les bidouilles permettent d'améliorer l'interêt d'un jeu quand elles sont utilisées avec modération ou de redécouvrir des jeux que l'on a déjà fini. Mais aussi parce que la presse des jeux vidéo ne consacre pas énormément de place aux astuces en général et encore moins à celles destinées au Mac ; ce 'zine sera l'occasion de combler ce manque en proposant au tricheur qui sommeille en vous des bidouilles et des soluces pour les jeux du moment mais aussi pour des jeux plus anciens de manière à les finir jusqu'au trognon.

Ce premier numéro ne contient malheureusement pas autant de choses que j'aurais aimé mais, si vous m'écrivez autant que je l'espère, le prochain numéro aura une **rubrique questions-réponses** pour tous ceux qui sont bloqués dans un jeu et également **VOS soluces, conseils, bidouilles** (...) car le magazine ne durera pas longtemps ou sera "ultra-light" si vous ne m'envoyez pas vos découvertes en matière de triche. Toutes les astuces ou soluces publiées seront bien sûr accompagnées du nom de leur auteur qui sera grandement remercié.

Vous créez des applications destinées à tricher? Vous êtes un pro du joystick (ou de la bidouille!) et vos sauvegardes de jeu sont très intéressantes? N'hésitez surtout pas à m'**envoyer vos chefs d'œuvre** et vous aurez l'honneur de voir votre création dans le magazine (sous réserve de place, l'ensemble du mag devant tenir sur une disquette, la sélection se fait selon l'ordre d'arrivée).

J'espère recevoir un tas de lettres de votre part, aussi bien des astuces (indispensables à la continuation du mag!!) que votre avis et des suggestions (voir le questionnaire) sur "Tricheur! mag".

Bonne découverte et bonne triche!

Fabien Snauwaert,

en chef car seul rédacteur

rédacteur

M.Fabien Snauwaert
17, rue des Armistices
50130 OCTEVILLE