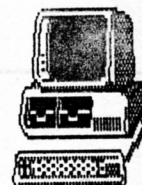




the amazing fanzine



No 2

No 2

Li premier fanzine tribo, pas chir !

Numero 2 - Septembre 1990 - Redaction : Amadeus, EB, JLCS et Xorus - Le journal freeware de l'utilisateur du CPC

Edith oh : Alors les kids, vous vous reveillez ? Je sais que la pub dans les canards met du temps a paraître. Mais quand meme... On fait de notre mieux, on se decarcasse et tres franchement, sans se faire gonfler les chevilles (enfin, par trop !), on pense reellement surpasser la fange de fanzines qui se multiplient et pullulent comme la vermine. C'est pas de leur faute. Ils veulent faire un fanzine, mais ils ne s'en donnent pas les moyens !! Je parle ici des fanzines de 3^{eme} zone et non pas de tout ceux qui ont deja fait leurs preuves. Comprenez bien que vous etes maitre de ce fanzine. Si vous n'ecrivez pas, le fanzine s'arretera. Et la, je vous plains, car les connaissances de XORUS, c'est pas de la merde ; celles de EB, c'est pas du pipi de chat et les miennes, c'est de la crotte ! (mais c'est quand meme moi qui redige les articles, l'edito, tests, top 5... et qui vient rajouter cette petite pointe d'humour qui vous fait rire (tout du moins je l'espere)). Ces parentheses etant fermees, j'espere que vous allez tous nous faire de la publicite et que nous allons crouler sous les lettres. Maintenant, vous pouvez lire la suite. Bonne lecture, m'enfin !



Noix De Croco

LE FANZINE

Noix De Croco



Comme je l'ai promis a ses concepteurs, je vais faire un peu de pub a ce super fanzine qu'est N.D.C. Pour ceux qui ne le connaissent pas, puisque c'est le but de cet article, vous allez faire connaissance avec un fanzine sortant vraiment de l'ordinaire et l'on ne peut qu'en etre content. Tout d'abord, je dois preciser que je ne possede que le No4 de NDC mais on peut dire que c'est amplement suffisant pour se faire une idee. Vous trouverez des rubriques aussi interessantes qu'amusantes telles que des tests, cours (avec listing source DMS), bidouilles, pub, Bref les traditionnelles rubriques, mais ou ca devient interessant, c'est la presentation de ces dernieres. Tout d'abord, les menus sont geniaux. Exemple : FACE B, il faut poser un helicoptere sur des plateformes. Ensuite, chaque partie possede une musique O-RI-GI-NA-LE, ce qui n'est pas courant. De plus, viennent se greffer a ces creations de l'humour (a ce propos, le code d'accès pour la face B du No4 est: SALUT A TOUS COMMENT CA VA) de supers graphismes (Stephane St-Martin for ever !), des animations (oh qu'il est beau le lavabo, qu'il est laid le bidet !!), de l'overscan et cette constante originalite qui permet au lecteur de ne pas s'endormir face a son ecran. Quand on pense qu'en plus c'est gratos (enfin, pour l'instant), il ne faut vraiment pas hesiter un instant. Et qui est-ce qui vous offre cette merveille, hein ? Eh bien j'ai releve comme noms : DUFFY, BENJY LA MALICE (un super programmeur), CASY, BUNNY, GREES, KURGHAN, STROOKY et GOZEUR. Au moment ou j'ecris ces lignes, ils en sont au No5. Alors vous savez ce qui vous reste a faire... non ? Alors retournez regarder Dorothee, les autres envoient 1 disc avec une enveloppe self-adressee affranchie a 3F80 a l'adresse suivante : Noix De Croco VEYRE - 3 rue sebanne - 69600 OULLINS (Dites-leur que vous ecrivez de notre part). Tiens, j'ai presque faillit oublier. NDC est associe au C.C.C. C'est qui, c'est quoi ? Lisez l'article suivant pour le savoir.

CROCO

COMPUTER

Club

Est-ce un avion, une fusée ? Non, c'est le C.C.C alias le Croco Computer Club. Mais c'est quoi exactement ? C'est une tres bonne question et je me remercie de me l'etre posee ! C'est un club (on s'en serait doute) qui permet l'echange de routines, utilitaires, demos et musiques. Quand je dis "echange", c'est le cas si vous possédez egalement des choses qu'ils n'ont pas deja. Sinon, il faut payer ; mais pour les routines et utilitaires seulement. Les demos et musiques, quant a elles, sont gratuites. Les prix varient de 5 a 15 Frs par

CROCO COMPUTER CLUB

(SUITE DE LA PAGE 1)

programme. Une liste complete parait chaque mois. Si vous voulez la recevoir, envoyez 1 disc avec 3F80 pour le retour a l'une de ces adresses :

Damien BANCAL
446 avenue Louis Herbaux
59240 DUNKERQUE

Frederic COOPMAN
7 rue des mesanges
59229 TETEGHEM

Cedric VEYRE
3 rue sebanne
69600 OULLINS

Ah oui tiens, j'ai omis de vous dire qu'il faut payer une somme de 500Frs pour l'adhesion. Envoyez vos cheques a cette adresse : PROUTEAU Thierry - 71 bis rue Parmentier - 49000 ANGERS (Gnerk, gnerk gnerk...). Une fois le cheque reçu, je... euh non, le C.C.C n'accepte aucune reclamation.

Non allez, sans deconner, c'est un super club, les mecs sont sympas, il y a un grand choix dans le catalogue et il existe deja des centaines d'adherents. Alors qu'est-ce que t'attends, oh tete de mort de tete de mort !!! Le C.C.C, C'est Cres Cool....

MODDIE DE RIIRIE



- UNE VOYANTE TELEPHONE A UNE AUTRE VOYANTE
- ALLO ? VOUS ALLEZ TRES BIEN, MERCI. ET MOI-MEME ?
- CETTE PAUVRE FEMME VIENT D'ACCOUCHER ET L'INFIRMIERE LUI APPORTE SON BEBE ENVELOPPE DANS DES LANGES, UN BEAU BEBE SANS BRAS....
- ET L'INFIRMIERE LUI DIT :
- REGARDEZ COMME IL EST MOIGNON....
- DIALOGUE ENTRE DEUX DACTYLOS :

- EST-CE QUE TU FUMES APRES L'AMOUR ?
- JE SAIS PAS. J'AI JAMAIS REGARDE...
- UN PRETRE COMPLETEMENT IDIOT MONTE UN ESCALIER EN CHANTONNANT :
- C'EST L'ABBE BETE QUI MONTE, QUI MONTE, QUI MONTE...
- ON FRAPPE A LA PORTE DE LA MAISON CLOSE. LA SOUS-MAITRESSE VA OUVRIRE ET ELLE VOIT DEVANT ELLE UN CUL-DE-JATTE MANCHOT.
- MONSIEUR, DIT-ELLE, VOUS DEVEZ VOUS TROMPER.
- IL N'Y A RIEN QUI PUISSE VOUS SATISFAIRE DANS CETTE MAISON
- AH ! VOUS CROYEZ, GRINCE LE GARS. ET AVEC QUOI EST-CE QUE J'AI FRAPPE ?



JEU

Completez ce dessin et vous decouvrirez la cathedrale de Chartres.



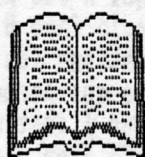
Si on vous parlait un peu de musique. Oh, pas grand chose. Juste un coup de coeur pour 2 supers albums. Tout d'abord, si je vous dis VIOLATOR, vous me repondez DEPECHE MODE. C'est

leur dernier album et il est geant. Vous trouverez comme titre : WORLD IN MY EYES, SWEETEST PERFECTION, PERSONNAL JESUS, HALO, WAITING FOR THE NIGHT, ENJOY THE SILENCE, POLICY OF TRUTH, BLUE DRESS et CLEAN. Le 2eme album qu'il ne faut rater sous aucun pretexte, c'est la compil' de THE POLICE : EVERY BREATH YOU TAKE. Elle regroupe leurs 13 meilleurs chansons en passant de ROXANNE a MESSAGE IN A BOTTLE. Ceux qui n'ont pas encore ces 2 albums gagnent mon profond mepris.



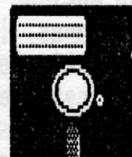
Nous nous excusons pour le retard, mais vous savez ce que c'est. Les vacances, les filles... Et pis d'ailleurs, c'est surtout XORUS qui a du retard (serait-il enceinte ?!). Il part en vacances sans avoir prepare ses articles. Et voila le resultat. Mais excusez le, il avait vraiment besoin de repos !!!

LA REDACTION



Procurez-vous tout de suite le dernier DESPROGES qui s'intitule :

FONDS DE TIROIR. En plus vous avez droit a une preface de RENAUD tout a fait hilarante. Depechez vous de l'acheter car ce sera son dernier.



V D
I A E M
V M H
E A O
Z C
T I L
H N U
E G B



RENAULT 5
CLITO :
MATIERE VIBRANTE !

The AMAZING DEMOCLUB est a votre entiere disposition. Nous possedons un peu moins de 100 demos connues ou moins connues. Une liste complete et mise a jour vous sera envoyee sur simple demande. Nous remercions le C.C.C et JLCS pour nous avoir passe des demos. Et vive les demos sur AMSTRAD....

LES TESTS : Comme tous les mois, voici les tests de jeux. Pour faire une rubrique assez complete, j'ai choisi de tester une nouveaute et un plus vieux. En ce qui concerne l'ancien jeu, j'en choisis un qui possede une particularite qui en fait son attrait.

DEPLEKTOR

AH QUE VOILA UN JEU QU'IL EST INTERESSANT ! CE QUI DEVIENT DE PLUS EN PLUS RARE. LE PRINCIPE EST POURTANT SIMPLE : UN CANON PLACE DANS LE TABLEAU EMET UN FAISCEAU LASER, ET POUR FINIR LE LEVEL, IL QUE LE LASER ATTEIGNE LE RECEPTEUR SOUVENT SITUE DANS UN ENDROIT INACCESSIBLE. ET C'EST POUR CELA QU'IL FAUT DANS UN PREMIER TEMPS DETRUIRE TOUTES LES CELLULES QUI JONCHENT LE SOL CE QUI AURA POUR EFFET DE LIBERER LE PASSAGE DONNANT ACCES AU RECEPTEUR MAIS CE N'EST PAS DU GATEAU (VAHINE, C'EST GONFLE !) CAR VOUS ALLEZ ETRE CONFRONTE A PLUSIEURS OBSTACLES (HE OUI, LE TIERCE C'EST MON DADA...). TOUT D'ABORD LES MIRTIILES. EUH NON, LES MURS ! CERTAINS ABSORBENT VOTRE RAYON, TANDIS QUE D'AUTRES LE RENVOIENT SUIVANT UN ANGLE DIFFERENT. GARE A LA SURCHARGE D'ENERGIE. D'AUTRES ENCORE SONT EN ROTATIONS ET NE LAISSENT PASSER VOTRE FAISCEAU QU'A CERTAINS MOMENTS. AUTRE OBSTACLE : LES MINES

(SUITE DE LA PAGE 2) QUI SONT EXTREMEMENT DANGEREUSES PUISQUE QUELQUES SECONDES EN CONTACT AVEC ELLES ET C'EST L'EXPLOSION ! SI L'ON AJOUTE A CELA LES GREMLINS, SORTES DE PETITS BROUILLARDS VIRULENTS QUI CHANGENT L'ORIENTATION DE VOS MIROIRS... AH BEN QUI TIENS, J'AI OUBLIE DE PARLER DES MIROIRS QUI SONT POURTANT LES OUTILS FONDAMENTAUX POUR VOTRE REUSSITE. IL EN EXISTE 2 TYPES : LES FIXES, QUE VOUS POUVEZ BOUGER A VOLONTE, ET CEUX QUI SONT EN ROTATION PERMANENTE (BIEN QUE L'ON PUISSE EGALEMENT AGIR SUR CES DERNIERS). QUAND EN PLUS ON SAIT QUE L'ENERGIE (LA PLUS BELLE DES RADIOS !) EST LIMITEE, ON SE DIT QU'IL FAUT VRAIMENT GAZER (CASSOLET WILLIAM SAURIN !) POUR TERMINER LES 60 TABLEAUX. A NOTER EGALEMENT UNE SUPERBE MUSIQUE DE BEN DAGLISH AINSI QU'UNE FIN ASSEZ MARRANTE (ATTENTION, JE DIS PAS UN SIMPLE TEXTE QUI VOUS FELICITE POUR VOTRE BRAVOURE, ET PATATI ET PATATA...). SI VOUS N'ARRIVEZ PAS AU BOUT DE CE JEU, ALLEZ VOIR LA RUBRIQUE "JEUX POKES"...

AMAEUS QUI REFLECHIT (COMME UN MIROIR ! OUAH, ELLE EST MAUVAISE !)

KLAX : EH BIEN DECIDEMENT, CE MOIS-CI, LES TESTS SONT PLUTOT PORTES SUR LA REFLEXION MAIS CE N'EST QUE PURE COINCIDENCE. TOUT D'ABORD IL FAUT SAVOIR QUE KLAX REPREND UN PETIT PEU LE PRINCIPE DE TETRIS, MAIS CELUI-CI A ETE NETTEMENT AMELIORE. UN TAPIS ROULANT AMENE DES BRIQUES DE DIFFERENTES COULEURS. EN BOUT DE BERNARD... BEN OUI, EN BOUT DE TAPIS, VOUS DEPLACEZ UNE PELLE QUI A POUR FONCTION DE RECUPERER CES BRIQUES. PUIS UNE FOIS CHARGEE SUR LA PELLE, VOUS POUVEZ LES LAISSER TOMBER OU BON VOUS SEMBLE SUR LE SOL. L'AVANTAGE DE CETTE PELLE EST DE POUVOIR CUMULER LES BRIQUES. TOUT EN SACHANT QUE LA DERNIERE ARRIVEE EST LA PREMIERE A PARTIR. ET C'EST LA QU'INTERVIENT LA STRATEGIE. EN EFFET, IL FAUT REALISER DES "KLAX" QUI SONT DES SUITES HORIZONTALES, VERTICALES OU DIAGONALES DE BRIQUES DE MEME COULEUR (3 BRIQUES MINIMUM). UNE FOIS LE "KLAX" FORME, IL DISPARAIT. MAIS CE QUI REND CE JEU INTERESSANT, C'EST LA COMPLEXITE CROISSANTE. VOUS AVEZ DES CONTRATS DE PLUS EN PLUS DURS A REMPLIR. CA COMMENCE AVEC 3 KLAX, PUIS 5, PUIS DES DIAGONALES... CECI EVITE UNE CERTAINE MONOTONIE ET PERMET DE RESTER TOUJOURS VIGILANT. ET IL FAUT L'ETRE CAR LA VITESSE DU JEU AUGMENTE EGALEMENT. SI TOUTEFOIS VOUS ETIEZ DEBORDE PAR LES BRIQUES, SACHEZ QUE VOUS POUVEZ LES RELANCER SUR LE TAPIS POUR UN MOMENT. LES MALHEUREUSES BRIQUES QUI NE SERONT PAS RATTRAPÉES, DISPARAISSENT. ET VOTRE DROIT A L'ERREUR N'EST PAS ILLIMITE ! AVEC SES COULEURS CHATOYANTES ET SA DIFFICULTE CROISSANTE, KLAX EST LE NEC PLUS ULTRA EN MATIERE DE PRISE DE TETE ! SI VOUS BLOQUEZ, JE VOUS RAPPELE QU'IL A DEJA ETE PUBLIEE, DANS LE NO.1, UNE BIDOUILLE CONCERNANT CE JEU.

ET VOICI LES NOTES...

AMAEUS QUI CASSE PAS DES BRIQUES !

DEPLEKTOR

KLAX 00%

00%
GRAPHISME.....75%
SON.....80%
ANIMATION.....70%
SCENARIO.....70%
LA REDAC'.....



GRAPHISME...75%
SON.....63%
ANIMATION...70%
SCENARIO...60%
LA REDAC'...



PETITES ANNONCES

Les petites annonces sont gratuites, alors si vous voulez en passer une, il ne faut surtout pas hesiter a ecrire.

RECHERCHE DOC DE L'INTERFACE RS232C AMSTRAD / VOUS AVEZ DES DESSINS, DES ARTICLES, DES PROGRAMMES, DES IDEES, DES REMARQUES... : CONTACTEZ LA REDACTION.

CON S'IL TOMBE IL SERA TERRASSIER ! ALORS ENCORE

UNE ET ON ARRETE : QUELLE EST LA DIFFERENCE ENTRE

LE COURS

Enfin voici la suite des cours
l'incomparable et inenarrable

ce que SULITZER est a la cale a armoire normande c'est a dire un maitre ...

BASIC CONSEIL : TAPPEZ LES EXEMPLES SINON COMMENT VOULEZ VOUS APPRENDRE A FAIRE DU VELO SANS VELO (D'AILLEURS JE ME SUIS FAIS PIQUER LE MIEN HIER). (ND AMAEUS: ET POURTANT VU LA GUEULE DU VELO ON SE DEMANDE QUI A PU LE VOLER. SUREMENT UN AVEUGLE!).

INSTRUCTION: PRINT

VOILA CERTAINEMENT L'INSTRUCTION LA PLUS CONNUE DANS LE MONDE DE L'INFORMATIQUE (DEUX QUI LA TIENNENT...). CELLE CI VA NOUS PERMETTRE D'AFFICHER DU TEXTE A L'ECRAN. ELLE SE PRESENTE DE LA FACON SUIVANTE: PRINT#A,"TEXTE" AVEC A (APPELLE CANAL) COMPRIS ENTRE 0 ET 7 POUR CHOISIR LA FENETRE OU L'ON VEUT ECRIRE. POUR PRENDRE L'EXEMPLE DU MOIS DERNIER SI VOUS ECRIVEZ PRINT#2,"nord" L'ORDINATEUR VA AUTOMATIQUEMENT ECRIRE LE MOT "nord" DANS LA FENETRE 2. BIEN SUR POUR LES FAINEANTS (J'ENTENDS D'ICI AMAEUS DIRE: C'EST POUR TOI ALORS) VOUS POUVEZ SEULEMENT ECRIRE "nord" MAIS DANS CE CAS LE CPC VA DIRECTEMENT L'ECRIRE DANS LA FENETRE 0. J'ALLAIS OUBLIE DE VOUS EXPLIQUER COMMENT DONNER DES VALEURS NUMERIQUES A DES VARIABLES. C'EST TRES SIMPLE PAR EXEMPLE SI VOUS TAPEZ A=5 ET BIEN LA VALEUR A SERA EGALE A 5 (ND AMAEUS: NON SANS BLAGUE!). MAINTENANT POUR ECRIRE A L'ECRAN LA VALEUR D'UNE VARIABLE ON UTILISE EGALEMENT L'INSTRUCTION PRINT MAIS PAR CONTRE IL NE FAUT PAS METTRE DE GUILLEMETS CE QUI DONNE: PRINT A. SI AVANT VOUS AVIEZ TAPÉ A=5 ET BIEN L'ORDINATEUR REPONDRA 5. VOUS POUVEZ AINSI FAIRE DES CALCULS SCIENTIFIQUES TELS QUE: PRINT 1+1 (ACHT'EMENT SCIENTIFIQUE!). THEORETIQUEMENT IL VOUS REPONDRA 2 (OUAIS LE MEC!). IL EXISTE AUSSI LES VARIABLES ALPHANUMERIQUES. ELLES SONT TOUJOURS SUIVIES DU SIGNE "\$"; ET ELLES DEFINISSENT UNE SUITE DE CARACTERES GENERALEMENT DES LETTRES. EXEMPLE: SUPERS="AMAZING FANZINE". REMARQUE: N'OUBLIEZ PAS LES GUILLEMETS ET BIEN SUR VOUS POUVEZ UTILISER CES VARIABLES AVEC PRINT. EX: PRINT SUPERS (PAS DE GUILLEMETS). REMARQUE: QUAND VOUS METTEZ DES GUILLEMETS LE CPC ECRIT TOUT CE QU'IL Y A ENTRE. ET QUAND IL N'Y A PAS DE GUILLEMET IL CONSIDERE QUE C'EST UNE VARIABLE NUMERIQUE OU ALPHANUMERIQUE (S'IL Y A LE SIGNE "\$").

AUTREMENT IL EXISTE DEUX CARACTERES SPECIAUX POUR L'INSTRUCTION PRINT: LE "." ET LA "-". ON LES UTILISE DE LA FACON SUIVANTE:

PRINT "COUCOU"; COUCOU OU PRINT "COUCOU"; COUCOU VOUS OBSERVEZ VOUS MEME LE RESULTAT: LE "." PERMET D'AFFICHER LES DONNEES LES UNES A LA SUITE DES AUTRES TANDIS QUE "-" PERMET D'ESPACER LES DONNEES. DE CETTE FACON ON A LA POSSIBILITE DE MELANGER DES CHAINES ALPHANUMERIQUES ET DES VARIABLES NUMERIQUES. EXEMPLE:

10 A=5

20 PRINT "L'AGE DE FM EST: ";A;" ANS"; "VRAI OU FAUX !"

JE VOUS AI DIT TOUT AU DEBUT QUE L'INSTRUCTION SE PRESENTAIT COMME PRINT#A,"TEXTE" AVEC A COMPRIS ENTRE 0 ET 7. EH BIEN JE VOUS AI MENTI A PEUT AVOIR POUR VALEUR 8. CE CANAL EST CELUI DE L'IMPRIMANTE. TOUT CE QUE JE VIENS DE VOUS DIRE RESTE VALABLE VOUS VERREZ LES MEMES RESULTATS MAIS SUR PAPIER.

NOUS ALLONS TERMINER CETTE INSTRUCTION PAR DEUX COMMANDES: SPACE\$(N) ET TAB(N). LA PREMIERE TRES SIMPLE PERMET D'AFFICHER N ESPACES. EX: PRINT SPACE\$(17); "COUCOU". CELA PEUT PERMETTRE PAR EXEMPLE DE CENTRER UN MOT SUR UNE LIGNE. LA DEUXIEME PERMET DE CHOISIR SA COLONNE OU L'ON VEUT COMMENCER A ECRIRE. EX: PRINT TAB(8); "VIVE THE AMAZING FANZINE". LA DIFFERENCE ENTRE CES 2 COMMANDES C'EST QUE LA 1ere AFFICHE DES ESPACES C'EST A DIRE EFFACE CE QUI SE TROUVE A L'ECRAN TANDIS QUE L'AUTRE S'IL Y AVAIT UN GRAPHISME PAR EXEMPLE ELLE N'Y TOUCHE PAS ET N'ECRIT CET EXEMPLE QU'A PARTIR DE LA 8eme COLONNE. DERNIERE REMARQUE: POUR LES FAINEANTS (SALUT EB!!) VOUS POUVEZ TAPER UN POINT D'INTERROGATION AU LIEU DE L'INSTRUCTION PRINT. EX: ? 3+5 (ND AMAEUS: TOUT DE MEME CA SERT DE FAIRE UNE TERMINALE C!)

ASSEMBLEUR UTILISER DES VARIABLES ON LES APPELLE REGISTRES. MAIS MALHEUREUSEMENT EN ASSEMBLEUR ON EST LIMITE. NOUS ALLONS COMMENCER PAR DECOUVRIR TOUTES CES REGISTRES

LES REGISTRES 8 BITS (JE VOUS EXPLIQUERAI LA SIGNIFICATION PLUS LOIN): ILS SONT AU NOMBRE DE 18: A,B,C,D,E,F,G,H,I,R,A',B',C',D',E',F',H' ET L' CES REGISTRES N'ACCEPTENT QUE DES VALEURS COMPRISES ENTRE 0 ET 255.

LES REGISTRES 1 ET R SONT DES REGISTRES SPECIAUX. LE PREMIER EST UTILISE SEULEMENT DANS LE MODE D'INTERRUPTION IM2 DANS CE CAS

(SUITE DE LA PAGE 3) VOUS POUVEZ L'UTILISER. MAIS POUR L'INSTANT, SACHEZ SEULEMENT QU'IL EXISTE LE REGISTRE R, QUI, SERT A REGENERER LA MEMOIRE, EB VOUS EXPLIQUERA PLUS EN DETAIL CE REGISTRE. IL EST GENERALEMENT UTILISE COMME GENERATEUR DE HASARD. CES DEUX REGISTRES NE PEUVENT ETRE UTILISES COMME VRAI VARIABLE. LES REGISTRES A,B,C,D,E,F,H,L ONT CHACUN DES DOUBLES MAIS ON NE PEUT UTILISER QU'UN SEUL JEU DE REGISTRES A LA FOIS. DEUX REGISTRES ONT DES FONCTIONS PARTICULIERES :

LE REGISTRE A : IL EST APPELE ACCUMULATEUR. COMME VOUS LE VERREZ, EN ASSEMBLEUR, ON A LA POSSIBILITE DE FAIRE DES ADDITIONS ET MEME DES SOUSTRATIONS (ND AMADEUS: C'EST QUOI UNE ADDITION ?). EN BIEN LORS D'UNE OPERATION, CE REGISTRE RECOIT TOUJOURS LE RESULTAT.

LE REGISTRE F : IL EST APPELE REGISTRE FLAG ; CE REGISTRE EST TRES UTILE. APRES CHAQUE OPERATION, LE REGISTRE VARIE ET PERMET DE SAVOIR SI LE RESULTAT EST NUL, ETC... J'EXPLIQUERAI TOUT EN DETAIL QUAND ON AURA L'OCCASION DE LES UTILISER.

LES REGISTRES 16 BITS :

LES DOUBLES REGISTRES : "HL" SE COMPOSE DES 2 REGISTRES 8 BITS H ET L ; "DE" SE COMPOSE DES 2 REGISTRES 8 BITS D ET E ; "BC" SE COMPOSE DES 2 REGISTRES 8 BITS B ET C. LE REGISTRE HL SE COMPORTE COMME UN ACCUMULATEUR POUR LES CALCULS 16 BITS.

LES REGISTRES IX ET IY : CES 2 REGISTRES SONT UTILISES POUR L'ADRESSAGE INDEXE. IL EXISTE DES INSTRUCTIONS SPECIALES POUR CES REGISTRES, MAIS NOUS VERRONS TOUT CELA PLUS TARD. VOICI ENFIN LES 2 DERNIERS REGISTRES 16 BITS, ILS SONT UN PEU SPECIAUX :

LE REGISTRE PC : CE REGISTRE CONTIENT TOUJOURS L'ADRESSE DE L'INSTRUCTION TRAITEE PAR L'ORDINATEUR. EN FAIT C'EST UN POINT DE REPERE DE L'UNITE CENTRALE POUR SAVOIR QUELLE INSTRUCTION ELLE DOIT EXECUTER (PAN ! T'ES MORT !).

LE REGISTRE SP : C'EST LE POINTEUR DE PILE. ON AURA L'OCCASION D'EN REPARLER. JE N'EN DIS PAS PLUS POUR L'INSTANT.

CES REGISTRES ACCEPTE DES VALEURS COMPRISES ENTRE 0 ET 65535.

MAINTENANT, JE VAIS VOUS PARLER DU SYSTEME DECIMAL, HEXADECIMAL ET BINAIRE :

LE SYSTEME DECIMAL EST EN BASE 10 (ND AMADEUS : PUTAIN, J'EN APPRENDS TOUS LES JOURS), LE SYSTEME HEXADECIMAL EN BASE 16 ET LE SYSTEME BINAIRE EN BASE 2. VOICI UN PETIT APERCU DES DIFFERENTS SYSTEMES. LE 1ER CHIFFRE EST EN DECIMAL, LE 2EME EN HEXA ET LE 3EME EN BINAIRE :

0, 0, 0/1, 1, 1/2, 2, 10/3, 3, 11/4, 4, 100/5, 5, 101/6, 6, 110/7, 7, 111/8, 8, 1000/9, 9, 1001/10, A, 1010/11, B, 1011/12, C, 1100/13, D, 1101/14, E, 1110/15, F, 1111/16, 10, 10000/.....

J'ESPERE QUE VOUS AVEZ BIEN COMPRIS. MAIS QUELLE EST L'UTILITE DE CES 3 SYSTEMES ?

LE SYSTEME BINAIRE EST TRES UTILE PARCE QUE C'EST LA BASE DU LANGAGE MACHINE. VOUS VERREZ QUAND VOUS AUREZ BESOIN DE FAIRE DES OPERATIONS NUMERIQUES OU LOGIQUES, VOUS PASSEREZ PAR LE SYSTEME BINAIRE. COMMENT TRANSFORMER UN NOMBRE DECIMAL EN NOMBRE BINAIRE ? UN NOMBRE DECIMAL EST COMPOSE DE LA FACON SUIVANTE (LA "4" INDIQUE LA PUISSANCE) :

POISSANCE	247	246	245	244	243	242	241	240
POIDS	128	64	32	16	8	4	2	1

ON PEUT AISEMENT EFFECTUER L'OPERATION INVERSE EN ADDITIONNANT LES CASES COMPORTANT UN "1". EX: 01100010 = 98

NOTRE ORDINATEUR ETANT UN 8 BITS, LE NOMBRE LE PLUS GRAND EST DONC EN BINAIRE : 11111111 = 255 EN DECIMAL. 1 OCTET = 8 BITS, C'EST A DIRE 1 OCTET EST UN NOMBRE COMPRISE ENTRE 0 ET 255. POUR PASSER DU BINAIRE A L'HEXADECIMAL, ENCORE PLUS SIMPLE. REPRENONS L'EXEMPLE DU DESSUS. UN NOMBRE COMME 01100010 DOIT ETRE COUPE EN DEUX : 0110 / 0010

POISSANCE	243	242	241	240	243	242	241	240
POIDS	8	4	2	1	8	4	2	1

PAR 16 LE CHIFFRE OBTENU DOIT ETRE CONVERTI EN HEXADECIMAL AINSI QUE LE RESTE. EX : 172/16=10 RESTE 12 DONC 172 = 8AC.

AUTREMENT, VOUS AVEZ LES INSTRUCTIONS BASIC BIN, HEX ET STRS QUI PERMETTENT DE CONVERTIR LES NOMBRES DANS LES DIFFERENTS SYSTEMES. ET D'AILLEURS, C'EST LA METHODE LA PLUS RAPIDE ET ELLE EVITE LES FAUTES !

Si vous avez des questions, des remarques, n'hésitez pas, allez-y. Je ne suis pas toujours très clair dans mes explications (ND Amadeus: Meuuuh non...!), alors dites moi ce que vous n'avez pas compris.

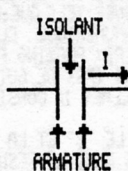
XORUS LE MAGNIFIQUE

COMPLEMENT DU COURS : écrit par EB

Ce registre comme vous le disait XORUS sert à régénérer la mémoire, de minuscules condensateurs la constituent. Pour ceux qui ne savent pas ce que c'est, reportez-vous au dessin. 8 condensateurs constituent une case mémoire. Un BIT est à 1 si le condensateur est chargé et à 0 s'il est déchargé. Vous avez donc 8x65535 condensateurs pour la RAM. Et comme vous le savez (peut-être depuis peu) le condensateur se décharge. C'est le rôle du registre R de le recharger. S'il trouve un condensateur qui commence à faiblir, il le recharge. Ce registre est indispensable sinon vous comprenez bien que l'ordinateur perdrait les données au fur et à mesure que vous en écrivez.

XORUS A EGALEMENT DIT QUE CE REGISTRE POUVAIT SERVIR DE GENERATEUR DE HASARD. JE ME SOUVIENS, A CE PROPOS, QUE LA PROTECTION DU JEU "KNIGHT FORCE" DE TITUS UTILISAIT CETTE PARTICULARITE. A CHAQUE CHARGEMENT, LE PROGRAMME ALLAIT VOIR DANS CE REGISTRE S'IL TROUVAIT UN NOMBRE PRECIS, ET S'IL LE TROUVAIT, IL LISAIT UN SECTEUR DE LA DISQUETTE ORIGINALE QUI BIEN EVIDEMENT ETAIT INCOPIABLE... UNE PROTECTION QUI SORTAIT DE L'ORDINAIRE. BRAVO A TITUS, MALGRE LE FAIT QU'UN SIMPLE POKE LA METTAIT HORS D'ETAT !

DESSIN :



Quand il y a un courant I, le condensateur se charge, c'est à dire qu'il garde du courant mais celui-ci ne reste pas indéfiniment. Le condensateur se décharge.

THUNDERCATS : Temps infini 35,20,00,0A,36,32. Remplacez 35,20 par 00,18 ou POKE &9DB2,0,18. Vies infinies 35,C2,14,81,3E. Remplacez 35,C2 par 00,C3 ou POKE &8104,0,C3.

INERTIE (BRAVO A UBI SOFT ! SUPERBE JEU AVEC UNE DIFFICULTE COMME JE LES AIME) : Code des 10 planetes 1-J12C58,2-A35F13,3-J74U99,4-K1M742,5-SUNC79,6-G81365,7-RS232C,8-UBI57H,9-097P94,10-T78S26. Vies infinies pour chaque planete : MEMORY 20535:LOAD "Nom de la planete", &5038:POKE &7AC9,255:SAVE "Nom de la planete",B,&5038,&4F4C. Les fichiers des planetes font tous 20 Ko et possèdent 3 lettres au catalogue. REMARQUE: EB NE FELICITE PAS UBI SOFT D'AVOIR MIS EN COMPILATION ZOMBI ET INERTIE EN UN MEME DISK. DEJA ZOMBI, C'EST LA VERSION K7 (MOINS DE GRAPHISME), DONC ELLE PREND MOINS DE PLACE, MAIS CELA NE SUFFISAIT PAS POUR RENTRER CES 2 JEUX SUR 1 DISK. ALORS ILS ONT TOUS SIMPLEMENT ENLEVE LES 2 DERNIERES PLANETES D'INERTIE. (C'EST UN PEU TROP SIMPLE MESSIEURS !).

EB PAS CONTENT PAGE 4

JEUX POKES

Par EB

Ah ! Enfin voila la rubrique tant chérie par nos nombreux lecteurs. (ND Xorus: Ah bon ?). Amadeus m'a dit qu'avec tout ce que j'avais à mettre il fallait faire deux choses : pour faire beau, lisible et pour réussir, concis ! (circoncis ! Ouarf, Ouarf, c'est trop. Coupez !..)

RUBRIQUE CHIC
POUR
POKES
DE CHOCS

DEFLEKTOR MEGA TRAINER : vies infinies 3A,7E,04,3D,32. Remplacez 3D par 00 ou POKE &7CF,0. Energie infinie (temps) 3C,32,58,23,3A,9A. Remplacez 3C par 00 ou POKE &232E,0. Overload infini C2,89,07,CD,DA. Remplacez C2,89,07 par 00,00,00 ou POKE &6EE,0,0,0. Passer le niveau en appuyant sur P 48,16,16,08,CD. Remplacez 48,16 par AC,08 ou POKE &16A3,AC,08.

TURRICAN : Energie infinie D6,01,D2,F7,04. Remplacez 01 par 00 ou POKE &4F0,0.

SHADOW WARRIOR : Credits infinies FE,35,CD,7C,FC. Remplacez 35 par 00 ou POKE &FCDF,0. Choix du level 3E,31,32,6B,FF. Remplacez 31 par un chiffre de 31 à 36 selon le niveau ou POKE &BD83,31 à 36

de 31 à 36 selon le niveau ou POKE &9DB2,0,18. Vies infinies 35,C2,14,



LE COIN DU BIDOUILLEUR



Revoici XORUS qui va enfin vous expliquer ce que l'on peut faire d'intéressant avec ce qu'il vous a dit le mois dernier. C'est bien XORUS. Pour ce mois-ci, tu as bien travaillé. Si tu continues comme ça, tu seras autorisé à sortir de ta cage !! Arrhh, a moi, au secours, je... NOOOONN ! Arrrgghh.....

VOICI LA SUITE QUE VOUS ATTENDIEZ TOUS AVEC IMPATIENCE. TOUT D'ABORD, ON M'A DÉJÀ POSÉ UNE QUESTION. VOUS NE DEVINERIEZ JAMAIS QUI ME L'A POSÉE ? EH BIEN, C'EST NOTRE TRÈS CHER (MAIS VRAIMENT TRÈS CHER !) AMADEUS. IL ME TÉLÉPHONE (LE 1ER SEPTEMBRE, POUR VOUS DIRE QU'IL A ATTENDU UN MOIS AVANT DE LIRE LE FANZINE (LE N°1) ND AMADEUS : C'EST VRAI QUE J'AI RÉAGI UN PEU (!) AVEC RETARD, MAIS J'EN CONNAIS CERTAIN QUI FONT AUTRE CHOSE EN RETARD... (SUIVEZ MON REGARD... NON PAS CELUI LÀ, L'AUTRE, DANS LE REFLET DE LA FENÊTRE !...). LA PREUVE TU EN PARLES DANS CET ARTICLE. C'EST DONC QUE TU L'AS FAIT AU DERNIER MOMENT. ET PUIS D'ABORD J'EN AI MARRE ! TIENS, JE SAIS MÊME PLUS QU'J'EN SUIS AVEC LES PARENTHESES (NON MAIS C'EST VRAI, AVEC UNE ÉCRITURE AUSSI PETITE, JE NE VOIS PLUS QU'J'EN SUIS (ET POURTANT JE PORTE DES LUNETTES, MAIS COMME DIRAIT XORUS, JE VOIS TRÈS MAL !)). (J'ESPÈRE AVOIR FERMÉ TOUTES LES PARENTHESES OUPPSS !) ET ME DIT (AH, AH, C'EST DUR DE SUIVRE ! PROMIS, J'ARRÊTE) QUE MA BIDOUILLE POUR CACHER ET PROTÉGER UN FICHIER NE MARCHE PAS. IL EST VRAI QUE J'AVAIS OUBLIÉ DE PRÉCISER QUELQUE CHOSE ET PLOUF, AMADEUS EST TOMBÉ EN PLEIN DEDANS ! CAR POUR CACHER UN FICHIER, SI CELUI-CI FAIT, PAR EX 27Ko (IL EST DONC CODÉ SUR DEUX LIGNES) IL FAUT FAIRE LA PETITE MANŒUVRE SUR LES DEUX LIGNES (ET OUI TOUT SIMPLEMENT !) POUR L'EXEMPLE DU MOIS DERNIER, SI VOUS VOULIEZ CACHER LE FICHIER TOTO.BAS QUI FAISAIT 18Ko, IL AURAIT FALLU METTRE &C1 (&41+&80) À L'ADRESSE &A ET &C1 À L'ADRESSE &2A. CECI ÉTANT DIT, NOUS POUVONS CONTINUER TRANQUILLEMENT CE QUE NOUS AVIONS COMMENCÉ LE MOIS DERNIER.

GRÂCE À CE QUE JE VOUS AI DIT, ON VA, PAR EXEMPLE, POUVOIR "REPARER" LES DISQUETTES QUI DÉCONNAIENT. PAR EXEMPLE, APRÈS AVOIR FORMATÉ 368 FOIS VOTRE DISK, VOUS OBSERVEZ QUE L'EXPLOREUR DE DISCO, À LA PISTE 1, SECTEUR C1 VOUS INDIQUE : ERROR. 1ERE SOLUTION : ACHÉTEZ-VOUS UNE AUTRE DISQUETTE. 2EME SOLUTION (MOINS COUTEUSE) : VOUS ALLEZ CRÉER UN FICHIER FANTÔME QUI VA OCCUPER LA PISTE 1, SECTEUR C1. COMME ÇA, SI VOUS ENREGISTREZ UN PROGRAMME, SACHANT QUE LE SECTEUR C1 ENDOMMAGÉ EST UTILISÉ PAR UN FICHIER, LE CPC VA SAUTER LE SECTEUR ET ÉCRIRE PLUS LOIN SES DONNÉES SUR LA DISQUETTE. IL VOUS SUFFIRAIT D'ÉCRIRE SUR LE SECTEUR C1 DE LA PISTE 0 :

```
0000: 00 45 52 52 45 52 52 20 20 42 41 53 00 00 00 08 .ERREUR BAS....
0010: 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 .....
0020: E5 E5 E5 E5 .....
```

(À L'ADRESSE &F, VOUS AVEZ LA LONGUEUR DU FICHIER. COMME UN BLOC DÉFINIT 2 SECTEURS, IL Y A DONC 8 FOIS &80 (8x&80=&400). À L'ADRESSE &10, VOUS AVEZ LE N° DU BLOC : ICI CELUI QUI DÉFINIT LE SECTEUR C

SI VOUS AVIEZ CONSTATÉ QUE PLUSIEURS SECTEURS ÉTAIENT ABÎMÉS : VOUS AURIEZ NOTÉ TOUTS CES SECTEURS. ENSUITE CHERCHEZ LES BLOCS QUI CORRESPONDENT ET LES ÉCRIREZ SUR LA DEUXIÈME LIGNE SANS OUBLIER DE CHANGER LA LONGUEUR DU FICHIER QUI EST ÉGALE À : NOMBRE DE BLOCS x 8. SI PAR HASARD VOUS AVIEZ PLUS DE 16 BLOCS ; IL FAUDRAIT RALLONGER LE PROGRAMME "ERREUR" SANS OUBLIER DE CHANGER L'ADRESSE &C. IL FAUDRA METTRE 1 LA DEUXIÈME FOIS. J'ESPÈRE QUE C'EST CLAIR. AUTRE UTILISATION : VOUS VENEZ D'ACHETER UN JEU, AVEC DISCOLOGY ; VOUS OBSERVEZ QUE SEULEMENT LES PISTES 10 À 26 SONT UTILISÉES. COMMENT LE SAVOIR ? AVEC LA FONCTION MAPPING DE DISCO. VOUS OBSERVEZ QUE TOUTES LES AUTRES PISTES SONT : SOIT NON FORMATÉES ; SOIT TOUTS LES SECTEURS DE CHAQUE PISTE SONT SUIVIS DE "FB".

ALORS VOUS FORMATEZ TOUTES LES PISTES NON UTILISÉES ET CRÉEZ UN FICHIER FANTÔME QUI UTILISERA LES PISTES 10 À 26. APRÈS CELA VOUS POURREZ ENREGISTRER D'AUTRES PROGRAMMES SUR LA FACE SANS EFFACER LE PREMIER !

XORUS THE WONDERFULL

AMADEUS: VOILÀ C'EST FINI ; J'ESPÈRE QUE VOUS AVEZ COMPRIS ; PASQUE MOI... LE MOIS PROCHAIN ; XORUS VOUS EXPLIQUERA COMMENT MANIER LES CARACTÈRES "DE" CONTRÔLE DANS LE CATALOGUE.

J'AI PAS EU LA PLACE DE TOUT METTRE DANS LA RUBRIQUE DES POKES. EB VOULAIT PASSER UN MESSAGE. ALORS VOILÀ : J'ai décidé maintenant de chercher les pokes que vous souhaitez. Alors dites moi quel jeu vous aimeriez que je poke.

EB VOTRE SERVITEUR

TOP 5

de Amadeus ; EB et Xorus

Salut les p'tits poux ! voici le TOP 5 toujours sponsorisé par Coca Cola et les dragées Fuca !!!!

TOP JEUX :

- 1 : L'ANGE DE CRISTAL
- 2 : SAVAGE
- 3 : OPERATION WOLF
- 4 : BARBARIAN II
- 5 : SHERICAL

TOP DEMOS :

- 1 : THE YAO DEMO
- 2 : THE AMAZING DEMO
- 3 : KKB OUR FIRST AND BEST
- 4 : LONGSHOT
- 5 : MALIBU DEMO 4

C'EST Y PAS MERVEILLEUX ÇA !! ON PENSAIT FAIRE FAIRE 5 PAGES ; ET ON VOUS EN OFFRE 6 . QU'EST CE QUE CE SERA POUR LE NUMERO 3 . D'APRÈS MOI (EB) IL Y AURA 8 PAGES ; 10 POUR LE NUMERO 4 12 PAGES POUR LE NUMERO 5 ; VOILÀ LES PRÉVISIONS JE SALUE LES CAFES KIDS : SACHEZ QUE VOUS AVEZ UNE CHARMANTE VALÉRIE TUETZGER À STRASBOURG !!

PRIVATE JOKE

EB VA JOUER DANS UN FILM : "LE BRONZE FAIT DU SKI DE FOND SUR BITUME" !!

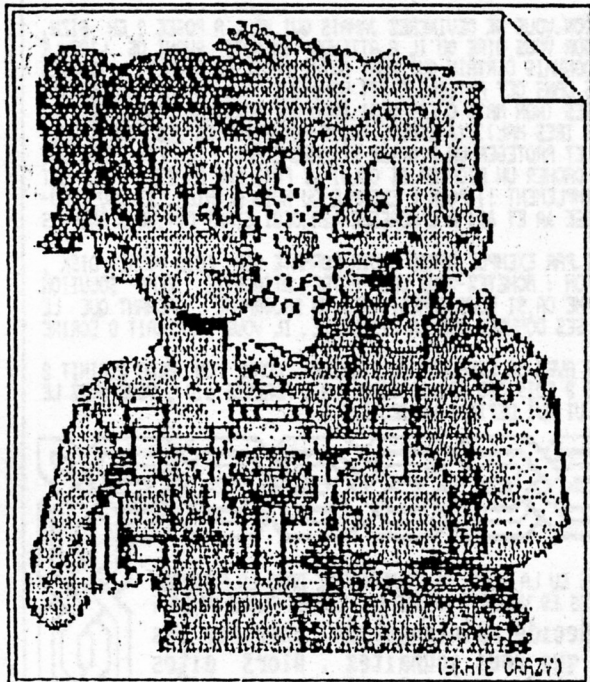
SCOOP TOUJOURS

(Prets !) : Eh oui . D'accord AMADEUS s'est planté dans le dernier numéro sur les CPCs+. Même s'il a changé d'avis, moi je reste méfiant. Il est vrai que la nouvelle puce ASIC est assez impressionnante puisqu'elle permet de gérer 16 sprites et de mélanger aisément différentes résolutions et possède en plus une palette de 4096 couleurs (putain, comme sur mon AMIGA !). Je n'ai vu aucun jeu sur CPCs+ mais je veux bien admettre qu'ils doivent être assez géants (pour un 8 BITS, j'aime bien mon AMIGA aussi !) (ND Amadeus : je trouve qu'il insiste lourdement...). Mais j'ai un gros doute : celui de la compatibilité. AMSTRAD 100% nous parle de produits entièrement compatibles. Mais dans les CPCs+, il n'y a plus de CRTC (contrôleur vidéo), n'y a de PPI (celui qui s'occupe des entrées/sorties) et de plus, la ROM est en cartouche (avant elle était dans la bécane). Ce qui veut dire que le CPC+ accepte les anciennes instructions qui travaillaient directement avec le CRTC ou le PPI... J'espère que c'est vrai. Si c'est le cas, je serais le premier à échanger mon CPC contre un CPC+, mais pour l'instant j'attends de savoir si j'ai tort (salut Michele !), ce que j'espère !

XORUS qui reste prudent

ON A GAGNE !

(Les doigts dans le nez comme dirait EB.. Vous pouvez pas comprendre !...)



(EXATE CRAZY)

de GAGNER Targhan . D'ailleurs vous pouvez voir ci-contre la photo prise avec mon appareil photo (Ah si j'avais un Pollaraïd !) de Miss X remettant la coupe du vainqueur à Xorus. Une grande amitié est née... A posteriori, observez bien les rubriques du AMAZING FANZINE, vous pourriez bien en entendre reparler....

AMADEUS tres content !

MOEL AU BALCON
PAROIS FANZINE

THE AMAZING FANZINE C'EST QUI (That is ze question...)

Le journal que vous detenez entre vos mains febriles et pleines de doigts est realise par 4 fondus de l'informatique qui aiment leur CPC comme personne : XORUS (alias Emmanuel), Amadeus (alias moi-meme, Thierry) auxquels viennent se greffer EB et JLCS (s'il m'a envoye son article avant le bouclage de ce numero. Sinon vous le decouvrirez le mois prochain!). Quant au matos ce fanzine est realise avec l'excellent Oxphord PA0 V4.7 (Enfoire!) aide d'un trameur (cf. photo plus haut) et d'une librairie graphique de plus de 100 dessins ! Et tout ceci sur un CPC 464 + 64 Ko et un CPC 6128 qui sort les pages sur sa CITIZEN 120D (ca va le ruban, XORUS ?). Eh ben voila, maintenant vous savez tout.... Mais je redonne tout de meme les adresses ou vous pouvez obtenir ce mega-archi-super-giga-extra-hyper fanzine (oui merci, ca va bien les chevilles !) il vous suffit d'ecrire a l'une de ces adresses :

PROUTEAU Thierry
71 bis rue Farmentier OU
49000 ANGERS

BRILLOT Emmanuel
OU 12 square des calleides
49000 ANGERS

ALORS LA, JE SUIS EMBETE. EN EFFET JE VIENS JUSTE DE RECEVOIR L'ARTICLE DE JLCS... MAIS JE N'AI PU DE PLAGE ET NOUS AVONS DU RETARD ALORS IL FAUDRA ATTENDRE LE MOIS PROCHAIN (ET C'EST Dommage CAR C'EST TRES INTERESSANT)

MESSAGE PERSO

HEY PAS DE FOIL. Euh non, PAS DE GALE, ENFIN BREF, Y A PAS D'AGE POUR ETRE COM TU SAIS. LA FREUPE : IL SUFFIT DE TE REGARDER DANS UN MIROIR.....

MESSAGE in a bottle*



Tiens, une nouvelle rubrique ? Ben oui. Il ne tient qu'a vous qu'elle reste dans le fanzine car c'est vous qui en serez maitre Elle est destinee a resoudre les obstacles qui bloquent les joueurs dans certains jeux. Il faut donc que vous aidiez tous ceux qui ont des problemes ou bien cette rubrique ne servira a rien !! Voici deja quelques questions auxquelles je n'ai pas pu repondre :

- 001 : DANS RELIEF ACTION DE L'ORIGIELS UNE FOIS AVOIR QUITTER LE VAISSEAU AVEC LA NAVETTE, COMMENT TUEZ L'ALIEN ?
- 002 : DANS DRILLER, QUELLES SONT LES COORDONNEES POUR LE FORAGE DANS LE SECTEUR NICCOLITE ?
- 003 : LES JEUX SPINNETTY ET BOARDER POSSEDENT DES CHEATS NODES. QUELQU'UN LES CONNAIT-IL ?

Alors voila. Si vous voulez repondre a une question, marquez le numero pour eviter les confusions. VOUS AVEZ EU FEUR !!

* : Mais non je n'ai pas pique le titre dans une autre revue. De toute facon, meme si c'est le cas, la revue en question est tellement nulle que ca ne peut pas la faire tomber plus bas qu'elle est (mais non je l'ai pas dit...).

Ecrivez a: (DE NOTRE PART)

MICROBOY super fanzine sur disk realise par Lyric tout seul. (JE SUIS PAS D'ACCORD AVEC LES TE, MOI J'ACCORD DEFECHÉ MOCE)
Envoyez une disquette (pleine a craquer vous aurez une reponse plus rapide) a :
LYRIC - 28 avenue des paquerettes -
93370 MONTFERMEIL
Tel : 43.32.52.76

Vous voulez avoir les derniers numeros de SYNTAX ERROR (depechez-vous, il ne reste plus que le No6) ?
PEDRON Claude (a mentionner absolument)
13 rue Louis Castel
92230 GENNEVILLIERS

FAITES NOUS DE LA PUB PAAARTOUT !! PAGE 6