

LE PETIT ILLUSTRE

ELECTRO JACK

FANZINE GRATUIT POUR AMSTRAD

NUMERO 9

REDACTEUR EN CHEF / DISTRIBUTEUR : JACQUES DE LAMAR
3 AVENUE DES COSMONAUTES - 45 400 FLEURY LES AUBRAIS

REDACTEUR ADJOINT / GRAPHISTE : THE MOTORCYCLE BOY
20 RUE D'ESTIENNE D'ORVES - 92 130 ISSY-LES-MOULINEAUX



Salut lecteur ! Hmm!... Je me sens bien dans cette page, le decor est superbe et l'humour est toujours present. Tu sais qu'il est dangereux d'attaquer la lecture de ces pages si tu n'as pas au moins deux heures devant toi ? C'est sur tu ne pourras plus en relever le nez avant la fin et tu seras en retard... Je t'aurai prevenu ! Avant de te laisser vagabonder dans les articles, il faut que je te cause de choses graves: **NECATOMBE**: C'est le mot qui convient pour definir ce qui se passe parmi les fanz sur CPC... **RUNSTRAD**, le plus grand de tous passe sur PC et j'ai bien peur qu'il ne donne plus leur ration aux **CEPECIVOIRES** que nous sommes. **MICROZINE** le plus petit et le plus captivant ne paraîtra plus et **CROCO PASSION** le plus feminin des fanz a sorti son ultime numero. Ces trois redacteurs vont se tourner vers d'autres horizons compatibles PC ou autre. De tout temps, les fanz sont apparus puis disparus en laissant des souvenirs plus ou moins bons, pour ces trois-la, c'est l'edifice qui est ebranle. Allez, mouche ton nez et respire un grand coup, E/J est encore la... fais gaffe tu taches cette page!!!

Avant toute chose, je tenais a remercier Mme Giambiaggi la mere d'un ami, qui a genereusement acceptee de photocopier 100 exemplaires du precedent numero de ton fanz prefere. Merci. Je tenais aussi a remercier Jais pour sa precieuse aide et pour sa diplomatie face a l'article devastateur que j'ai ecrit sur son fanz. A propos du fanz de Jais sache que bientot sortira le numero deux d'Atlantis... Sur disk, cette fois-ci. Je le sais, c'est moi qui me suis occupe de sa page de presentation. En parlant de couverture, qu'est-ce que tu penses de la notre? Chouette? J'espere, parce que je me suis vraiment casse les bonbons a la faire. C'est une digit! L'en as deja vu des grandes comme ca des digits? Des scanners, je dis pas, mais des digits... Je te promet une belle couverture pour le dix avec un portrait de Gainsbourg. Patiente. En attendant, je t'ai concocte un papier sur les bouquins d'epouvante, un autre avec la collaboration de Jais sur les JdR et un troisieme que je te laisse decouvrir toi-meme. C'est pas beau tout ca? T'es pas content? Tu veux des programmes? M'ammerde pas et jete un oeil sur ce qu'a fait Jacques. Content? Regale-toi et a la prochaine...

SOMMAIRE

REN D'EST LA COUVERTURE!!!	1
QU'EST-CE QUE C'EST UN SOMMAIRE?	1
CA BEN P'A UN PAS DE TROIS...	1
CA AUSSI, Y'A DES PARAPHEES!!	1
LA CHANCE PAS ENCORE...	1
LA NON PLUS, FAUT LE DIRE...	1
FINALEMENT JE ME DEMANDE SI...	1
CE SOMMAIRE A UN SENS C'EST...	1
Y'AI DE TOUT LE MONDE S'EN...	1
POUT COMPLETEMENT DU MACHIN...	1
QUI PREND ALEIN DE PLACE ET...	1
QUI SE DIT UTILE C'EST VRAI...	1
CA, PERSONNE N'EN A RIEN A...	1
POUTRE DU SOMMAIRE, SI TU...	1
COMMANDES UN FANZINE C'EST...	1
POUR LE LIRE JUSQU'AU BOUT...	1
SI NON CA SEAT A RIEN, ALORS...	1
POURQUOI REPETER CE QUE TU...	1
LIAS PLUS LOIN? HEIN, JE TE...	1
LE DEMANDE DE TOUTE FACON...	1
J'SUIS PAS SUR QU'IL Y AURA...	1
24 PAGES PUISQUE J'ECRIS DE...	1
FICHU SOMMAIRE ALORS QUE EL...	1
JACK A PAS FINI LE NUMERO 8...	1

QUOI SOMMAIRE?
SOMMAIRE?

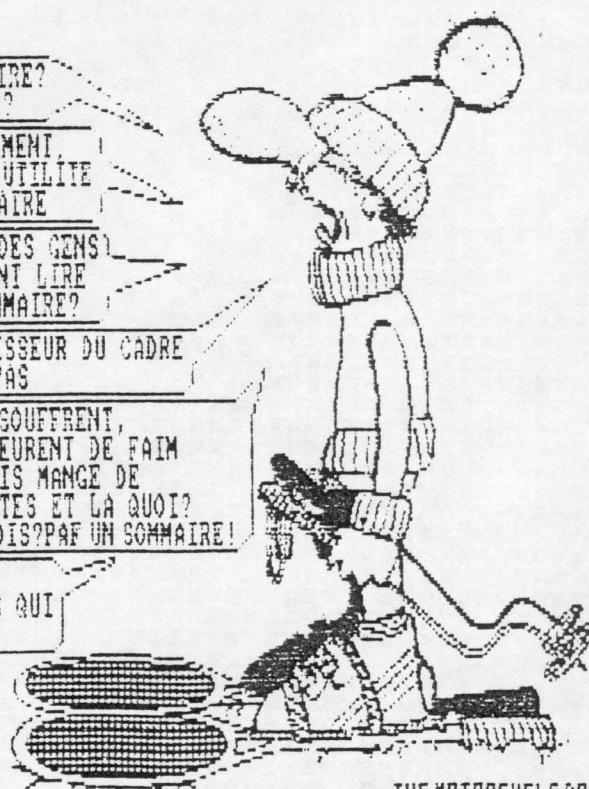
NON FRANCHEMENT,
JE VOIS PAS L'UTILITE
DE CE SOMMAIRE

IL Y A DES GENS
QUI VONT LIRE
CE SOMMAIRE?

ET PUIS L'EPAISSEUR DU CADRE
ME ME PLAÎT PAS

Y'A DES GENS QUI SOUFFRENT,
DES ENFANTS QUI MEURENT DE FAIM
ET QUI N'ONT JAMAIS MANGE DE
SALADE AUX CREVETTES ET LA QUOI?
QU'EST-CE QUE JE VOIS? PAF UN SOMMAIRE!

NON VRAIMENT
Y'A DES CHOSES QUI
ME DEFASSENT



THE MOTORCYCLE BOY

E/J L'ANTI-ARNAQUE

STOP !!! J'te vois démarrer comme un fou la lecture de ce numéro... Tu ne vas rien te rappeler de ce que tu as lu ! Ce n'est pas la bonne solution camarade ! Fonce te chercher un crayon et du papier pour noter tes impressions au fur et à mesure de ta progression, car il y a tellement de sujets dans ce canard qu'une fois arrivé à la fin, tu ne sauras plus où tu en es ... Tu notes les noms des mecs dont les pages ne t'ont pas laissé indifférent, ceux dont

les pages t'ont carrément gonflé et tu envoies tes impressions aux concernés ou à moi, je transmettrai. Mais surtout, BOUGE-TOI LE CUL, ne reste pas là en simple spectateur, au moins une fois dans ta vie de lecteur, DONNE TES IMPRESSIONS. La poste, ça sert aussi à ça ! Aie, j'y suis encore allé trop fort ... Trop tard, c'est fait. N'oublie pas que la vie d'un Fanz ne tient qu'à l'intérêt qui lui est porté. Trêve de philo, et faisons la nique à l'arnaque ...

T'as confiance dans les dicos hein ? T'es bien sûr que de temps en temps ils ne racontent pas des conneries ?? Regarde voir à tournesol... On te dit "Héliotrope plante qui suit la course du soleil etc" Et moi je dit : PAS D'ACCORD ! Les tournesol sont dirigés vers le sud-est et n'en bougent pratiquement pas. T'as plus qu'à attendre que ça pousse pour les surveiller ... A toi de jouer R.M... GRRR ! Le ton est donné, tu vas pouvoir defouler tes nerfs !

Cet article n'a pas pour but de critiquer le contenu du fanzine sur disc que je vais citer en exemple, mais devrait inciter les rédacteurs à être honnêtes envers leurs lecteurs. Je m'explique :

Etant curieux de nature (Je pense l'avoir prouvé dans les précédents articles) j'ai désossé le numéro 1 de SOS FANZINE... Il se compose de 29 fichiers dont un seul, le lanceur est en USER 0 et visible au CAT, les autres sont en USER 69. Le tout totalisant 87 Ko, or lorsque vous faites un CAT, il y a 0K FREE !!! (Salut Michel...)

Où sont donc passés les 91 Ko de différence ? DANS 2 FICHIERS NOMMES "VIDE ET VIDE2" en USER 225 qui portent bien leur nom, autrement dit, " C'est du BIDON !!! " Et c'est destiné à remplir artificiellement la face du disc, procédé pas très honnête, avouez-le.

En quelques lignes je vous donne la recette, sans entrer dans les détails. Par pure précaution, travaillez sur une copie, je l'ai déjà dit... Déprotégez le lanceur puis LIST - Si la ligne 5 n'apparaît pas, faites POKE &170,&28 - LIST à nouveau - Supprimez le POKE &A701,69 (lecture du USER 69) - Sauvegardez - Effacez l'ancien qui est en READ ONLY, il faut

donc le renommer avant - Avec l'éditeur de DISCOLOGY : MODE - EDITION DISQUE - PISTE 0 - Attendez le Catalogue - Remplacez les 45 (&45 = 69) par 00 aux adresses 0000, 0020, 0040 etc ... sans modifier les ES ni les E1.

Le Catalogue occupe les secteurs C1, C2, C3 et C4. N'oubliez pas d'ECRIRE à chaque fois que vous avez changé les pages 1 et 2 de chaque secteur. Le C4 ne devrait pas vous poser de problème. Toujours sous DISCO, faites DIVERS et CATALOGUE. Vérifiez que vous avez bien obtenu les 29 Fichiers annoncés (en USER 0) - Recopiez le tout PAR FICHIERS sur une disquette formatée (fraichement) et essayez toutes les options proposées par ce FANZ. Vous aurez ainsi gagné 91 Ko pour quelques minutes de plaisir pour certains, de travail pour d'autres !...

Merci qui ? TREBOR 45

Ps: Merci à TOM & JERRY pour m'avoir passé l'original. N'oubliez pas de lire son article sur la récupération des musiques, c'est du " Haut de gamme " ...

Dernière minute: Le fichier BT est inutile, vous pouvez le supprimer également ! (encore 2 Ko en moins ...)

PENSÉE : C'EST DANS LES PAYS OU IL N'Y A RIEN A VOLER QU'IL Y A LE PLUS DE VOLEURS ...

MENU 2
LANCEUR
DE PROG

MENU LANCEUR

MENU 2
LANCEUR
DE PROG



Zorro est là, la saleté s'en va!... Je m'ai gourré, j'aurais mieux fait de mettre Don Quichotte, avec des consoles en guise de moulins à vent, à la place du Justicier masqué. Mais rien n'arrêtera le déclin du CPC alors disons que c'est seulement du décor... Quand même, les possesseurs de ces machines à rendre débile ne connaîtront jamais les joies de la programmation... Ça c'est une justice! Oui... Je reviens à mon menu! Quoi? Tu l'as déjà tapé?... J'en reviens pas, je t'ai pas vu faire! C'est une seconde version plus élaborée du menu paru dans le No 8. C'est arrivé tout seul un matin après une nuit de pleine lune, juste quand les premiers rayons du soleil commençaient à poindre à l'horizon à travers ma fenêtre, pendant que mes ongles et mes dents reprenaient leur taille normale... Fenêtre... Window... Damned, pourquoi n'y avais-je pas pensé plus tôt? Il ne restait qu'à modifier les paramètres d'affichage, créer des WINDOW pour les fichiers et d'autres pour des messages et des textes explicatifs.

```
10 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,13:MO
DE 2:WINDOW#1,20,80,1,1:PAPER
R #1,1:PEN #1,0
11 CLS#1:PRINT#1," pour le CR
OCO DECHAINE sur une idee p
ompee a MICROZINE"
12 ORIGIN 0,0:DRAW# 0,270:DRAW#
1,0:DRAW# 0,-270:DRAW# 134,
0:MOVER 503,270:DRAW# 0,100:
DRAW# 1,0:DRAW# 0,-100
13 WINDOW#3,20,79,2,8:PAPER #3,
0:PEN #3,1:CLS#3
14 LOCATE#3,9,4:PRINT#3,"ESPACE
pour CHARGER ENTER
pour LOADER"
15 WINDOW#0,2,20,8,25:IDIR,"-??
?????.x":x=14:y=7:xx=7:yy=24
0
16 WINDOW#2,1,18,1,7:PAPER #2,1
:PEN #2,0:CLS#2:
17 LOCATE#2,8,2:PRINT#2,"MENU":
LOCATE#2,9,4:PRINT#2,"DE"
18 LOCATE#2,4,6:PRINT#2,"ELECTR
O-JACK"
19 WINDOW#4,20,80,9,25:PAPER #4
,1:PEN #4,0:CLS#4
20 LOCATE#4,4,3:PRINT#4,"Lanceu
r de OXFORD PAO avec choix A
ZERTY ou QWERTY"
21 LOCATE#4,4,4:PRINT#4,"Conver
t ecran Mode 1 (17K .SCR ou
.BIN) en FICHER.DR"
22 LOCATE#4,4,5:PRINT#4,"Conver
t de Fichiers ASCII en FICHI
ER.DR"
23 LOCATE#4,4,6:PRINT#4,"Meme c
hose avec choix des FONTES"
24 LOCATE#4,4,7:PRINT#4,"Conver
t de DIX LIGNES ASCII en FIC
HIER.DR"
25 LOCATE#4,4,8:PRINT#4,"Conver
t de LISTING ASCII en FICHIE
R.DR"
26 LOCATE#4,4,9:PRINT#4,"RSX se
ule pour conversion directe
(avec exemple)"
27 LOCATE#4,4,10:PRINT#4,"Conve
rt de programme BASIC en FIC
HIER.DR"
```

```
28 LOCATE#4,4,11:PRINT#4,"Conve
rt ecran Mode 2 (17K .SCR ou
.BIN) en FICHER.DR"
29 LOCATE#4,4,12:PRINT#4,"Trait
ement de texte pour clavier
QWERTY"
30 LOCATE#4,4,13:PRINT#4,"Trait
ement de texte pour clavier
AZERTY"
31 LOCATE#4,4,14:PRINT#4,"Copie
ur et Formateur en 178K, en
187K et en 208K"
32 c=0:GOSUB 37:c=1
33 IF INKEY(0)=0 AND y>7 THEN y
=y-1:yy=yy+16
34 IF INKEY(2)=0 THEN LOCATE x-
5,y-2:IF COPYCHR$(#0)="-." TH
EN y=y+1:yy=yy+16
35 IF INKEY(18)=0 THEN t$="char
ge":t=1:GOTO 38 ELSE IF INKE
Y(47)=0 THEN t$="lance":t=0:
GOTO 38
36 GOSUB 37:CALL &BB06:SOUND 1,
110,1,15:GOTO 32
37 PLOT xx,yy,c:DRAW xx+97,yy:D
RAW xx+97,yy-16:DRAW xx,yy-1
6:DRAW xx,yy:RETURN
38 FOR n=x-13 TO x-2:LOCATE n,y
-3:n$=n$+COPYCHR$(#0):NEXT
39 LOCATE x-13,y-3:PRINT CHR$(2
4)n$CHR$(24):GOSUB 37
40 LOCATE#4,10,16:PRINT#4,"OK..
je "t$" "n$"
41 IF t THEN CALL &BB4E:LOAD n$
:CLS:LIST ELSE CALL &BB4E:RU
N n$
```

Et tu as le bébé sous les yeux, la sélection des programmes se fait avec les fleches et le lancement avec ESPACE. Il est à noter qu'il faut préparer un disc avec des jeux ou des utilitaires et comme pour la version 1, Renommer les fichiers lanceurs en leur mettant un - (tiret) comme première lettre. Hein? Tu as chargé comme un malade et tu es à OK FREE?...

SCOOP : Nouvelle présentation du slip épéda, pour en gratter une sans réveiller l'autre ...

SIDA : Il peut s'attraper sur les toilettes! Mais c'est pas là que c'est le plus confortable ...

Rassure-toi tout de suite, j'ai une solution à ton problème mais avant, je dois te parler de la RSX concernant le programme -CONVER2. J'ai omis dans l'article sur OXFORD de te donner l'autre version possible de la première ligne: 10 MEMORY 39999:LOAD*1:CONVERT.RSX,40000:CALL 40000:scr=0 Il suffit de lister le lanceur CONVERT.BAS de OXFORD pour choisir la ligne qui conviendra à ta version.

Je reviens à mon MENU de la page précédente: C'est celui de mon disc de travail avec lequel je réalise ENTIEREMENT ce Fanzine. Je l'ai laissé tel quel pour te montrer une utilisation possible et il est évident que tu devras l'adapter à tes propres besoins. Les lignes à modifier vont de 20 à 31. Comme pour MENU1 (voir E/J No8) il faut dans un premier temps RENOMMER les fichiers lanceurs du disc où tu désires installer MENU2 en leur plaçant un tiret (-) devant leur nom. QUOI ? Je l'ai déjà dit ? Ca ne fait

rien, il y a toujours des étourdis qui seront passés à côté et qui ensuite m'écrivent en me disant: Ton truc ne marche pas ! Quelque part sur cette page tu peux voir l'écran obtenu, ça te donne un aperçu du côté pratique.

fenêtres sont définies pour présenter les divers messages à l'écran. La Window #0 est celle où s'affiche le CAT du disc et la #4 sert seulement aux définitions. Le tout est géré en Mode 2 pour permettre plus de place. Donc, tu as préparé une disquette avec tes programmes préférés et vu le prix des discs, tu l'as chargée à 0K FREE (plein à craquer) Seulement maintenant que tu as vu ce menu lanceur, tu voudrais bien le rajouter sur chaque face pour en faire une vraie compil... Aussi bizarre que ça te paraisse, 178K n'est pas la limite maxi de remplissage d'un disc et tu vas le gonfler à 187K en un tour de main: POKE &A8A8,255:

POKE &A895,188:CAT
A cet instant, si le disc est

formaté en DATA et en 41 pistes, le catalogue indiquera 9K FREE !!! Sauter sur l'occasion qui t'est offerte pour y placer ton menu qui fait seulement 2K. Il te restera encore de la place pour rajouter un petit jeu de plus... Il y en a de pas mal en 7K. On dit merci qui ??? Les Pokes restent actifs tant qu'il n'y a pas eut de Reset Le plus génial, c'est que le chargement de tout ce qui est sur le disc reste entièrement normal. Si tu connais d'autres trucs simples de ce genre, fais-moi signe !... Puisqu'on est dans les pokes, note ces 3 là: POKE &B632,0 Force le clavier en minuscule et POKE &B632,&FF le force en majuscules. Enfin POKE &BDEE,&C9 interdit totalement le Reset et empêche le Break. Ah si, deux derniers qui sont parus dans un précédent E/J. POKE &B72F,x et POKE &B730,x offrent la possibilité d'écrire en multicolore pour le premier et de faire varier le fond pour le deuxième.

Encore ? Dis-donc t'es un goulu toi, t'as pas peur que ça te rende malade ? POKE &B631,&FF place le clavier en mode Shift appuyé, le retour à la normale se fait par POKE &B631,0. Alors, heureuse ?
999



MENU DE ELECTRO-JACK

Drive A: user 0

-OXFORD.BAS
-CONVMD1.BAS
-MPAGE1.BAS
-MPAGE2.BAS
-CONVER1.BAS
-CONVER2.BAS
-CONVERT.BAS
-CONVER3.BAS
-CONVMD2.BAS
-SEMWORD.QWE
-SEMWORD.AZE
-COPYLUK.BAS

33K free

pour les lecteurs de E/J9 sur une idee pompée à MICROZINE

ESPACE pour CHARGER ENTER pour LOADER

Lanceur de OXFORD PAO avec choix AZERTY ou QWERTY
Convert écran Mode 1 (17K .SCR ou .BIN) en FICHIER.DR
Convert de Fichiers ASCII en FICHIER .DR
Même chose avec choix des FONTES
Convert de DIX LIGNES ASCII en FICHIER .DR
Convert de LISTING ASCII en FICHIER .DR
RSX seule pour conversion directe (avec exemple)
Convert de programme BASIC en FICHIER.DR
Convert écran Mode 2 (17K .SCR ou .BIN) en FICHIER.DR
Traitement de texte pour clavier QWERTY
Traitement de texte pour clavier AZERTY
Copieur et Formateur en 178K, en 187K et en 208K

L'ENFER : Pour une femme serait un endroit où le cuisinier serait Anglais, le policier Allemand, le garagiste Arabe et ... son amant Suisse...

THE BLOODY REEP SHOW

MYSTERE

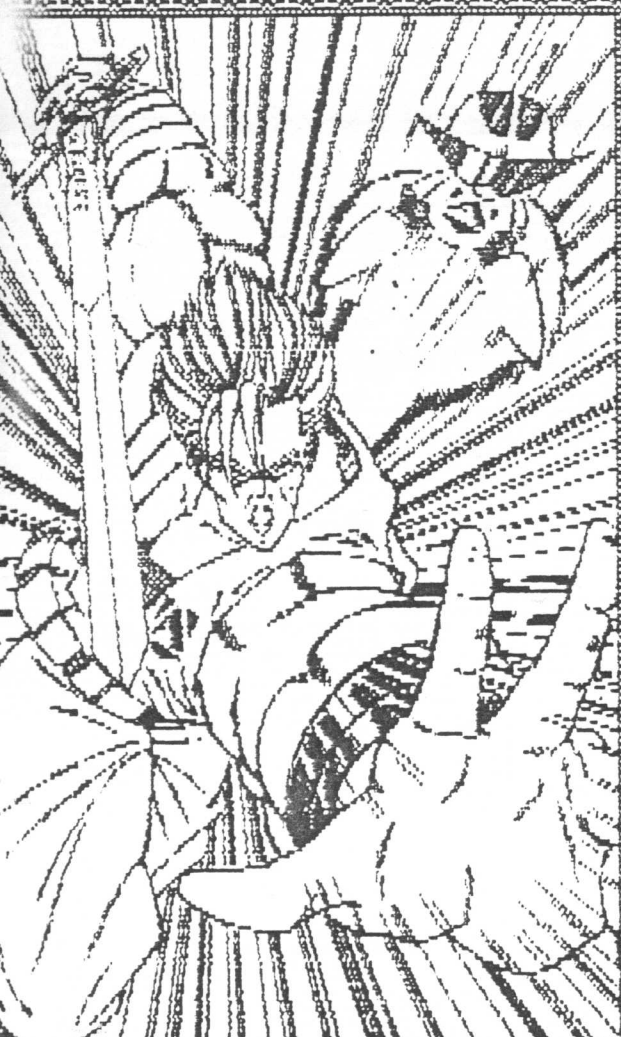


AZRA

Y'a des moments ou je me demande si ma cooperation au fanzine le plus lu de tout l'Ouest, d'Issy-les-Moulineaux est une bonne chose. Loin de moi l'idée de me lanterner sur mon pauvre sort de fanzine/Maker minable, mal dans sa peau, mal dans sa tête, mais vraiment y'a des fois ou je me demande si le boulot que j'effectue pour ton bon plaisir est vraiment apprecié a sa juste valeur. Et merde a toi si tu me crois pretentieux mais laisse-moi te poser une question. Te rends-tu compte des efforts que je fournis regulierement pour toi? Excuse mon audace, mais force m'est d'anticiper ta reponse! Non. Non, parce que si tu t'en rendrais reellement compte, tu m'aurais écrit. Or je n'ai reçu aucun courrier prouvant un quelconque interet au travail de forcene que j'effectue pour toi. Pas une lettre, pas un compliment, pas une insulte, rien. Je suis a deux doigts de penser que tu es totalement indifferant a ce que je fais et s'il y a bien une chose que je n'accepte pas c'est l'indifference. Il y a des jours ou je te deteste, il y a des jours ou je ne peux que constater que je suis totalement idiot ou masochiste a force de travailler pour du vent. Si dans les semaines qui suivent la parution de ce numero, tu ne t'es pas manifeste, il se pourrait bien que ma collaboration avec el Jack se termine aussi brievement qu'elle aura debutee. Tant mieux si je t'agace, tant pis si tu n'apprecies mais que tu n'as pas suffisamment de courage pour le faire savoir. Apres tout si tu ne te manifestes pas, c'est que mon boulot ne t'interesse pas vraiment, et dans ce cas, je ne vois pas pourquoi je continuerai a me casser les fesses! Ceci etant dit et profondement pense, laisse-moi t'introduire le sujet de mon present article (il ne tient qu'a toi que ce ne soit pas le dernier). Puisque dans mes precedents blablas, je t'ai parle de romans, pourquoi rompre la tradition? C'est donc de livres dont je vais tchatcher. Oui mais les livres, c'est vague, me diras-tu? J'ai precisement decide de te faire l'apologie de livres d'epouvante. Comme tu as pu le constater, si tu as lu mes precedents articles, je suis un dingue de Stephen King, et ma passion pour ce grand auteur de romans d'horreur, m'a fait connaitre un genre litteraire psychologiquement derangeant. Cependant, ne te leurre pas. Ce n'est pas parce qu'un livre est affuble de l'etiquette "Terreur", "Horreur", "Epouvante" qu'il est derangeant. Beaucoup de romans dits d'epouvante n'ont d'horrible que leur nom. Et si le besoin de frissonner frappe a ta porte, ne te jette pas sur les Jaquettes des bouquins de poches qui resument souvent tres mal le roman en ne donnant, pour la plupart, qu'un bref extrait d'un de ses rares passages reellement horribles. Les editeurs pour la plupart, ne sont pas completement con (ca a beau etre gratuit, ca fait un bien intense). Si un bouquin n'est pas

raiment du genre qu'ils veulent qu'il soit, ils se genent pas pour couillonner le pauvre con qu'ils croient que tu es. En d'autre terme faisaffe, ne fonce pas sur la premiere couverture pleine de sang, de loup-garous et de chauve-mouris. La plupart du temps, c'est un leurre. Et je crois pas non plus qu'un livre gore te fera forcément autant fremir qu'un bon Thomas Harris sauf si tu es hemoglobinophobe evidemment. Comme tu le remarqueras, le sang a outrance, c'est pas un truc. Et j'espere que ce n'est pas le tien non plus, parce que sinon tu vas t'emmerder en lisant ce qui va suivre. Prevenu. Bon je vais commencer par les bouquins qui m'ont decu.

"Creature" de John Saul. Il est pas encore tres connu. Les Presses de la Cite ont pourtant pris le risque de le publier et elles ont eu tort!!! Le bouquin est a vomir. Il coute la peau du cul (130 balles), la couverture accroche l'oeil, la jaquette en dit un bien fou. D'apres elle, John Saul "est une valeur sure du thriller d'epouvante"... "et Creature est, a ce jour, son plus grand succes". Mais fais-moi confiance, John Saul se repete sans arret, son style est d'une lourdeur pas croyable et il a une conception de l'in de roman totalement autre que la mienne. En



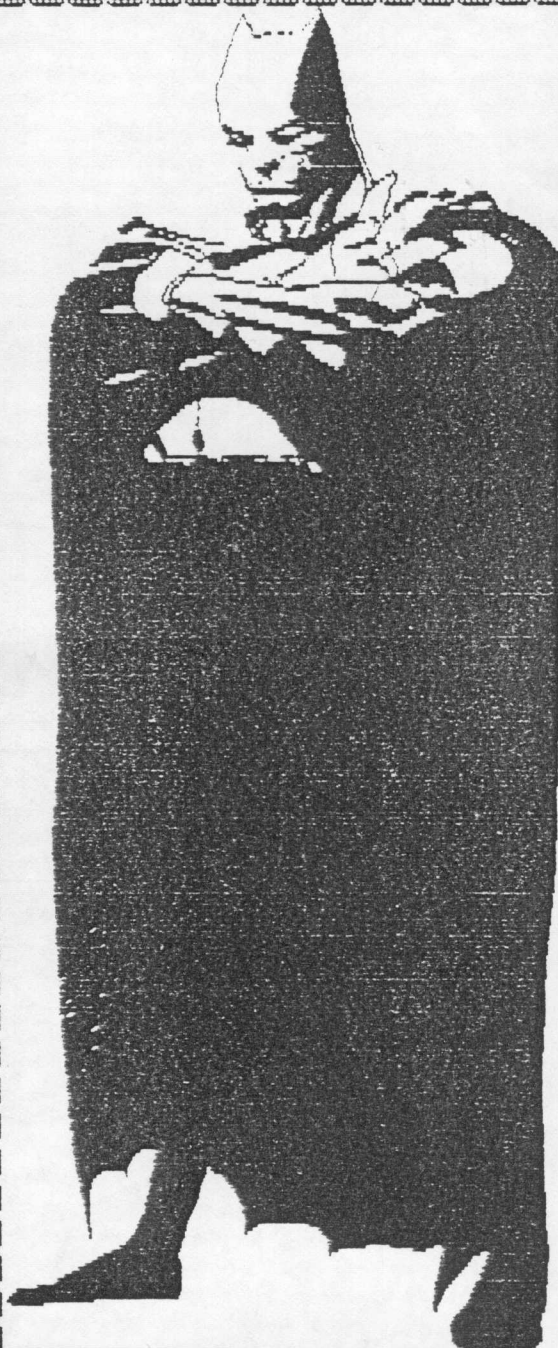
gros John nous relate l'histoire lourde d'une famille qui emmenage dans un petit village intrigant ou les momes petent la forme, ou une mega societe controle tout y compris l'ecole, le centre medicale et tout le tintoin. D'apres la jaquette, tu fais dans ta culotte tellement le suspense est pesant, alors que ce cher John repete 56 fois la meme chose pour remplir ses 56 premieres pages. C'est archi-nul. Si tu le vois chez ton libraire vois dessus, barre-toi en courant et ne mets plus les pieds dans sa librairie. Si tu vois son petit frere "Hantises", tu fais pareil!!! "Hantises" c'est aussi cher et aussi nul que "Creature". Ca vaut rien sauf pour l'editeur (130 balles). Si tu veux mon avis, John Saul c'est caca.

James Herbert, "Dis-moi qui tu hantes". C'est pas top du tout non plus. Toujours edite par les Presses..., toujours aussi cher (130 balles). Un seul avantage, le style n'est pas le meme que celui de Saul. J'ai pas dit que James Herbert (et j'insiste sur le James, imagine pas que je parle du sublime Frank Herbert auteur de la non moins sublime saga de Dune), est un auteur d'epouvante divin non plus, hein, me fais pas dire ce que je ne pense pas. Le style de Herbert est unique, personnel et d'apres la jaquette, Herbert a ici ecrit le plus terrifiant roman qu'il ait jamais ecrit. Mais te leurre pas, meme si sa trilogie des "Rats" vaut le detour, "Dis-moi qui tu hantes" vaut pas tripette. Ca pue la baraque hantee. Du soit disant jamais ecrit avec un tel style, toujours d'apres la jaquette, mais crois-moi ca sent le deja lu. Evite.

"Tu as beaucoup change, Alison", de Peter Straub. Alors la pour etre decu, j'ai ete decu. Straub est pourtant un putain de bon ecrivain policier, mais pour ce qui est de l'epouvante, il se gourre totalement. C'est interminable. Plus long et chiant ca doit exister, mais je demande a lire. Straub te cause d'un mec qui se re-pointe apres 20 ans dans le bled ou il allait passer ses vacances quand il etait mome pour remplir le contrat qu'il a fait avec sa cousine 20 ans auparavant alors qu'ils se trituraient les fougounes en se baignant dans une carriere. C'est long. T'as pas idee. Le bouquin ne fait que 400 pages et pourtant tout porte a croire qu'il est aussi epais et interminable que l'edition papier quadruple epaisseur de la bible que ta grand tante exhibe fierement dans sa bibliotheque. Un cauchemar certes, mais pas dans le sens qu'on voudrait qu'il soit! Evite aussi.

"Goule" de Michael Slade. Toujours ce fichu probleme de jaquette trompeuse. D'apres elle, t'as droit a un bon bouquin ecrit par 3 personnes qui se cachent derriere le pseudo de Slade. D'apres la jaquette, 2 des 3 auteurs sont des avocats specialises dans les cas de demence meurtriere. Toujours d'apres la jaquette, tu as droit a du sang, a des tripes qui gicent et a des couilles broyees. Ca mais l'eau a la bouche tout ca, surtout les deux auteurs specialises. Alors tu tombes dans le panneau. Le bouquin commence bien. T'as droit a un mome qui creve dans une tombe, enterre vivant. Tu commences a entrer dans l'ambiance et des le deuxieme chapitre, ca capotte. Tu te retrouves a lire une description chiente a hurler des bureaux de New Scotland

BATMAN DARK KNIGHT



FRANK MILLER

Yard. Tu te tapes la description de chaque service, bureau par bureau, de chaque bureau, avec emplacement et explication en prime. A mourrir d'ennui. Troisième chapitre. Encore une description. Cette fois-ci, c'est des égouts et un cimetière. Lourd. En gros, c'est bien, c'est lourd, c'est cool etc. C'est selon qui écrit quoi. Y'a peut être un des 3 auteurs qui écrit a peu près bien mais ce qui est sûr, c'est que tous ne sont pas doués pour faire frémir. J'ai pas fini le livre et je ne pense pas le finir un jour mais si tu en as le courage, lis-le et raconte-moi la fin.

Laisse-moi te parler d'une saloperie de collection attirante parce que bien habillée, mais franchement décevante à la lecture. "Haute Tension", c'est son nom, sent l'angoisse à en croire les jaquettes, mais une fois lus, les bouquins puent la médiocrité. C'est du roman de gare. À lire puis à jeter. Aucun des auteurs édités dans cette collection n'est connu. Aucun de ces auteurs ne vaut la peine d'être connu. Je te donne quelques titres à ne jamais acheter, pour que tu aies un aperçu de leur médiocrité. "Le caveau des maléfices". Les boules hein? Non, t'as raison. "Les fantômes du marais", "La chambre aux maléfices", "Cercle infernal", "Le salon de l'épouvante". Tout ça, ça épate certains blaireaux dont je faisais parti. Le gourre pas, n'achète jamais ces merdouilles.

J'en viens aux bons bouquins. Et crois-moi, il y a autant de mauvais que de bons livres d'épouvantes.

"13 histoires diaboliques", de 13 auteurs différents. Tu as droit à tout. À un Stephen King décevant malgré une fin divine. Décevant parce que trop technique, trop mécanique. Le King ne s'y perd pas, mais le lecteur si. Elle vaut tout de même le détour. T'as droit à un déjeuner décapant par Paul Hazel. T'as également droit à la tragédie d'une scénariste qui croyait pouvoir pomper sans payer sortant tout droit de l'imagination de Dennis Etchison. Tu y trouveras aussi une excellente nouvelle de Clive Barker, le Prince de l'épouvante qui relate le retour aux sources d'une digne veuve (elle vient de perdre sa mère) à qui une terreur enfantine joue de vilains tours. T'as encore une histoire de Thomas Tessier, un grand lui aussi, qui révèle qu'une monstruosité humaine n'est ni forcément monstrueuse, ni forcément humaine. Sans compter la nouvelle de M. John Harrison, qui est plus dérangement après coup que durant sa lecture. Une belle saloperie que cette putain de nouvelle qui ne fait encore passer des nuits blanches malgré mon rationalisme aigüe et malgré le temps qui s'est écoulé depuis la dite lecture. Terrifiante. Et je ne te parle pas de celle de David Morrell qui est divinement angoissante. Tout dans cette nouvelle porte à croire que la peinture a une âme, qu'elle peut tuer, rendre fou ou meurtrir. De plus le parallèle entre l'un des personnages de cette histoire et le célèbre VanGogh est flagrant. David veut que ses lecteurs croient en son histoire, et crois-moi ils y croient. La nouvelle de Peter Straub est elle aussi excellente. Oh, ne t'imagines pas qu'elle regorge de sang écoeurant ou encore qu'elle pullule de vomissures, loin de là. Au contraire, l'horreur n'apparaît pas vraiment dans cette atrocité. Et pourtant oui, il s'agit bien là d'une atrocité. D'une atrocité écoeurante même. Tous les auteurs des nouvelles de ce recueil ne sont pas passionnants non plus. Charles L. Grant en fait partie. Sa nouvelle est trop ambiguë, trop imagée pour que le lecteur s'y accroche réellement. Une ombre au tableau. On ne sait pas qui y est qui.



Decevante également la nouvelle de Thomas Ligotti. L'effet est rate. Malgré un effort certain dans le style, les clichés de la fête d'Halloween ne marchent pas ou plus. Une vieille écrivain alcoolique qui a des emmerdes avec le hero de ses bouquins le soir d'Halloween. Ça sent trop le cliché facile. Loin des clichés faciles, la nouvelle de Ramsey Campbell est captivante. Elle raconte le périple d'un écrivain qui se voit voler toutes ses idées de romans. Excellente nouvelle. Toute aussi excellente est la nouvelle de Whitley Strieber qui relate les pulsions suicidaires d'un môme surdoué de neuf ans. Derangeante. Rien à voir avec la nouvelle de Jack Cady. La plus longue de toutes, mais aussi la plus chiant. Ben voilà, t'as le compte. Editeur: Presses Pocket. Un conseil. Commence par ce livre-la si tu ne connais pas le genre. C'est un bon catalogue.

"La nuit du sang", de Thomas Jessier. Cool même si court. Un bon livre, un bon style malgré une fin un peu longue et décevante. Achete. Malgré un titre trompeur, cette histoire, bien ficelée est celle d'un lycanthrope ressuscité. Tu as droit à un passage sur le vaudou un autre sur la réincarnation, à du sexe, à du sang (pas trop), à de la violence, à un bon suspense. Achete si le genre t'intéresse. Du très bon.

"Rosemary's baby" d'Ira Levin. D'habitude, quand on adapte, on le fait de livre à film, or en ce qui concerne "Rosemary...", c'est l'inverse. Le suspense omniprésent est efficace. On le lit d'un seul trait. Tout y est présent, la femme enceinte, le nouvel appartement et le voisinage intrigant. Si tu veux mon avis, ce bouquin est un chef d'œuvre. Lis-le... Ok...

Dans un tout autre genre, mais tout aussi palpitant, je te conseille le livre de Daniel Keyes "Des fleurs pour Algernon". Rien à voir avec l'épouvante, mais que d'émotions partagées avec le pauvre hero de ce roman de SF. Une belle histoire, un dénouement captivant et une philosophie pas croyable. Crois-moi, c'est tout aussi palpitant que "Rosemary".

Rien à voir non plus avec l'horreur, mais trop intéressant pour que je le passe sous silence, la superbe nouvelle de Jules Verne: "La journée d'un journaliste américain en 2889" publiée chez Folio. On peut dire que Verne était en avance sur son temps. Non content d'imaginer le futur avec un style captivant, il se paye le luxe de ne presque pas se tromper. De plus il se lit rapidement. Voilà, à +. Peut être?

(c) The Motorcycle Boy...93

LISTING MYSTÈRE

```

10 '*****
11 '*****
12 'ORDI-MAGIC 04/93
13 ' par Michel LOZANO
14 '*****
15 'MODE 1:INK 0,13:PEN 1:BORDE
16 'R 12
17 'LOCATE 12,3:PRINT"ORDI-MAGIC":PEN 2
18 'LOCATE 13,9:PRINT"SALUT COPAIN !!!"
19 'LOCATE 4,11:PRINT"RESTONS SIMPLES, APPELLE-MOI CPC..."
20 'LOCATE 4,13:PRINT"JE VAIS TE FAIRE UN COUP FUMANT !"
21 'LOCATE 4,15:PRINT"PREND UNE FEUILLE DE PAPIER"
22 'LOCATE 4,17:PRINT"UN CRAYON N... ET UNE CALCULETTE !"
23 'GOSUB 92:CLS
24 'LOCATE 10,11:PRINT"ECRIS UN NOMBRE ENTRE"
25 'LOCATE 7,13:PRINT"1 ET 1000 SUR TON PAPIER..."
26 'GOSUB 92:CLS
27 'LOCATE 11,11:PRINT"MULTIPLIE LE PAR 9"
28 'LOCATE 9,15:PRINT"TU ES PRET ? (Oui ou Non)"
29 'A$=INKEY$:A$=UPPER$(A$)
30 'IF A$="" THEN 28
31 'IF A$="O" THEN 33
32 'IF A$="N" THEN LOCATE 10,23:PRINT"MAGNE-TOI PLUS QUE C'EST A I":FOR T=1 TO 1000:NEXT:T:PRINT CHR$(7):LOCATE 10,23:PRINT SPC(25)
33 'GOTO 28
34 'CLS:INK 0,8:INK 1,0:PEN 1:BORDER 13
35 'LOCATE 8,11:PRINT"SOUS TRAIT 5 DE CE NOMBRE"
36 'GOSUB 92:CLS:BORDER 6:PEN 2:INK 0,1
37 'LOCATE 1,9:PRINT"ADDITIONNE LES CHIFFRES DE TON RESULTAT"
38 'LOCATE 1,11:PRINT"JUSQU'A TEMPS QUE TU N'EN TROUVE PLUS"
39 'LOCATE 1,13:PRINT"QU'UN SEUL EX: 3814 3+8+1+4=16 1+6=7"
40 'LOCATE 5,15:PRINT"DANS CET EX, LE CHIFFRE EST 7"
41 'GOSUB 92:CLS:BORDER 10:INK 0,4:INK 1,15:PEN 1
42 'LOCATE 4,9:PRINT"DANS L'ALPHABET, TU DOIS PRENDRE LA"
43 'LOCATE 4,11:PRINT"LETTRE CORRESPONDANT A TON CHIFFRE"
44 'ZONE 4:LOCATE 1,15:FOR N=1 TO 9:PRINT N;"-";CHR$(64+N):NEXT N
45 'LOCATE 5,22:PRINT"ALORS, TUVES ?... (Oui ou Non)"
46 'A$=INKEY$:A$=UPPER$(A$)
47 'IF A$="" THEN 45
48 'IF A$="O" THEN 58
49 'IF A$="N" THEN LOCATE 5,22:PRINT" TU TE FOUS DE MOI OÙ QUOI !!! ":FOR T=1 TO 1500:NEXT:T:PRINT CHR$(7):LOCATE 7,22:PRINT SPC(30)
50 'GOTO 44
51 'CLS:BORDER 10:PEN 2:INK 0,1
52 'LOCATE 8,12:PRINT"TROUVE UN PAYS D'EUROPE QUI COMMENCE PAR CETTE LETTRE"
53 'LOCATE 8,14:PRINT"COMMENCE PAR CETTE LETTRE"
54 'LOCATE 9,22:PRINT"C'EST GOOD ? (Oui ou Non)"
55 'A$=INKEY$:A$=UPPER$(A$)
56 'IF A$="" THEN 54
57 'IF A$="O" THEN 59
58 'IF A$="N" THEN LOCATE 9,22:PRINT"HE !!! SPEED UN PEU PLUS...":FOR T=1 TO 1500:NEXT:T:LOCATE 9,22:PRINT SPC(30)
59 'GOTO 53
60 'CLS:BORDER 13:PEN 1:INK 0,1
61 'LOCATE 4,11:PRINT"TROUVE UN FRUIT COMMENÇANT PAR LA"
62 'LOCATE 4,13:PRINT"DERNIERE LETTRE DE CE PAYS"
63 'LOCATE 4,22:PRINT"ALORS, C'EST BON ??? (Oui ou Non)"
64 'A$=INKEY$:A$=UPPER$(A$)
65 'IF A$="" THEN 63
66 'IF A$="O" THEN 68
67 'IF A$="N" THEN LOCATE 1,22:PRINT"ET LE DICO ALORS C'EST T POUR LES CHIENS?":FOR T=1 TO 1500:NEXT:T:PRINT CHR$(7):LOCATE 1,22:PRINT SPC(39)
68 'GOTO 62
69 'CLS:LOCATE 11,11:PRINT"VERIFIE QUAND MEME"
70 'GOSUB 92
71 'CLS
72 'BORDER 14:PEN 2:INK 2,25
73 'LOCATE 4,6:PRINT"C'est terminé pour toi !... Maintenant"
74 'LOCATE 4,8:PRINT"je vais tenter de découvrir ce qui est"
75 'LOCATE 4,10:PRINT"inscrit sur ta feuille de papier..."
76 'LOCATE 4,12:PRINT"C'est très mal écrit d'ailleurs !"
77 'LOCATE 4,14:PRINT"dirait un brouillon. Ne le planque pas"
78 'LOCATE 4,16:PRINT"j'ai tout vu! Laisse-moi réfléchir."
79 'FOR T=1 TO 1500:NEXT:T:GOSUB 92:CLS
80 'LOCATE 4,8:PRINT"Je n'arrive pas à te relire, ta patte de"
81 'LOCATE 4,10:PRINT"mouche est si incompréhensible mais je vais"
82 'LOCATE 4,12:PRINT"trouver quand même... Aie ! Ouille !!!":GOSUB 93
83 'LOCATE 4,15:PRINT"J'ai pu me claqueter un circuit"
84 'GOSUB 93
85 'LOCATE 8,18:PRINT" V I I I I I I E E E !!!"
86 'FOR T=1 TO 1500:NEXT:T:GOSUB 92

```

PENSÉE : Un Jean sans poches, c'est comme une femme sans seins, on ne sait pas où mettre les mains...


```

85 BORDER 16:INK 0,3:INK 1,26:
PEN 1:CLS
86 RESTORE 94:LOCATE 4,18:PRIN
T"TU AS ECRIT ";FOR b=1
TO 8:READ x:PRINT CHR$(x+64
);NEXT:PRINT" et ";FOR b=
1 TO 4:READ x:PRINT CHR$(x+
64):NEXT
87 LOCATE 4,16:PRINT"JE T'AI E
PATE HEIN ?... JE ME TE"
88 LOCATE 4,18:PRINT"PROPOSE P
AS DE RECOMMENCER CAR TU"
89 LOCATE 4,20:PRINT"TE DOUIER
AIS DE QUELQUE CHOSE ..."
90 LOCATE 17,24:PRINT"BYE!":CA
LL ABB18:CALL 9
91 END
92 PEN 3:LOCATE 4,23:PRINT"PRE
SSE UNE TOUCHE S'IL TE PLAÎ
T...":CALL ABB18:PEN 1:RET
URN
93 FOR t=1 TO 2500:NEXT:FOR b=
1 TO 10:CALL &BD20:CALL &BD
21:CALL &BD22:CALL &BD23:PR
INT CHR$(7):NEXT:RETURN
94 DATA 4,1,14,5,13,1,18,11,11
,9,23,9

```

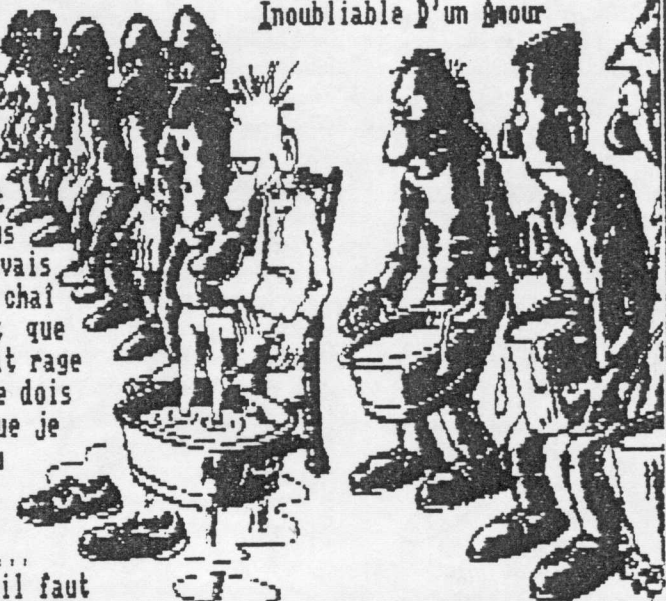
Le mystère reste Antillais !... Heuh ! Non entier. Je sais que ce programme est plus long qu'a l'accoutumée aussi, pour ne pas t'angoisser plus longtemps, il faut que tu saches que tu peux le demander à la rédaction en joignant un disc (rempli de préférence) et un timbre à 4F20. Si au contraire tu es avide de sensations fortes, je t'engage vivement à le taper et à le lancer (après une sauvegarde bien sûr) toutes les opérations sont détaillées dans ce programme et à la fin, le bruit que tu entendas sera celui de ta machoire inférieure s'écroulant sur le clavier de ton CPC. Deux solutions s'offrent à toi : laisser trainer ta langue sur les touches puis l'enrouler autour d'un baton de sucette ou carrément parer le coup en te transformant en momie avec des bandellettes ou des élastiques. Bref, tu ne

pourras pas rester indifférent, ou tu crieras à l'imposture, ou tu acclameras au génie. Hein ? J'en fais trop ? T'es sur ?... Bon, alors passons à un autre sujet presque aussi intéressé : Ah tien Je suis gêné par le décor ! Je l'avais trouvé marrant C'était l'illusion du mauvais maillon d'une chaîne... pendant que l'incendie fait rage plus loin. Je dois reconnaître que je l'apprécie beaucoup moins de puis que je tourne autour...

Approche-toi, il faut que je te parle à l'oreille... Certaines méchantes langues auraient dit que E/J compte nait trop de texte au détriment des listings... Tout ça ! **ET LA C'EST QUOI ?** C'est pas du BASIC ça ? Sans blagues, m....! Bientôt il y aura tellement de programmes que je ne pourrai même plus déconner entre les colonnes. Et de la bonne qualité, tu peux toucher, "Cé li boune tisuss" T'as sûrement déjà eut à déprotéger des programmes sauvegardés avec l'option SAVE,P en utilisant DISCOLOGY, c'est pas très pratique. Or voilà t'y qu'un mec vient de pondre ce qui manquait aux 6128 seulement puisque les 464 bénéficiaient depuis assez longtemps, de POKES simples faisant la même chose. C'est vite tapé, ça ne tient que très peu de place dans un coin de disquette et ça te fait sauter une protection plus vite qu'un dentiste sur un plombage.

OH!... Il paraît que les Allemandes ont la peau REICH... Et pourtant si on les prend à l'envers, ça fait CHIER !...

SIDA : Souvenir Inoubliable d'un Amour



```

10 ' DEPROTECTION DE SAVE,P
11 ' by MAGIC COMMAND
12 '
13 POKE &171,0:FOR x=&BE80 TO
&BE86:READ a:POKE x,a:NEXT
14 IF PEEK(&BDC)=37 THEN POKE
&BEA8,&45
15 CALL &BE80:CALL &BBBA:CALL
&BC02:MODE 2:PEN 1:PAPER 0
16 PRINT"Metre le disc conten
ant le programme BASIC à dé
protéger"
17 CALL &BB18:CAT
18 PRINT:PRINT"Entrer le nom d
u programme avec l'extensio
n":LINE INPUT:nom$
19 PRINT:PRINT:PRINT"Après le
READY appuyer sur f8 pour
avoir la list"
20 KEY 128,"list"+CHR$(13):LOA
D nom$
21 DATA &3a,&7a,&bc,&32,&b7,&b
e,&3e,&c3,&32,&7a,&bc,&2a,&
7b,&bc,&22,&b8,&be,&21,&98,
&be,&22,&7b,&bc,&c9,&f5,&e5
,&3a,&7b,&be,&32,&7a,&bc,&2
a,&b8,&be,&22,&7b,&bd,&af,&
32,&2c,&ae,&el,&fl,&cd,&7a,
&bc,&f5,&e5,&cd,&80,&be,&el
,&fl,&c9

```

COLUCHE : J'suis l'andouille qui fait l'imbécile, j'ai tendance à penser tout haut, ça fait bouillir sous les chapeaux, avoir l'air con peut être utile, l'être vraiment s'rait plus facile...

HE FUCKING DAY OF A FUCKING FANZINE-MAKER CALLED THE MOTORCYCLE BOY

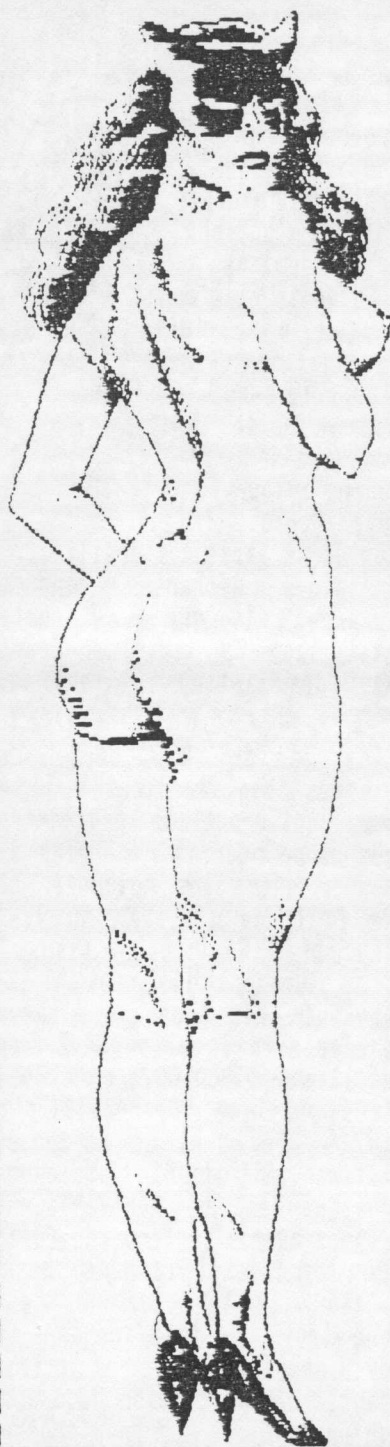
CATWOMAN

Putain quelle gueule de bois, j'ose meme pas t'expliquer... Oh et puis, pourquoi pas?!? Tu ne vas surement pas en avoir grand chose a chiquer, mais j'ai tres envie de te raconter une journee bien ordinaire d'un fanzine/maker qui fait tout pour l'etre le moins possible. Bon, c'est parti pour... The Fucking Day Of A Fucking Fanzine/Maker Called The Motorcycle Boy.

13h30. Le "Fanzine/Maker moyen que je suis" emerge de la douce torpeur de sa sublime couette oh combien douillette et confortable, que sa condition de flemmard l'oblige a frequenter au moins six heures par jour. Je sais, 13h30, ca fait tard. Premier geste, oh combien vital et necessaire au bon fonctionnement du "Fanzine/Maker moyen que je suis": fouiller le tas de coussins qui se trouve a cote de son lit pour y denicher le paquet d'AMSTERDAMER a rouler et le paquet d'OC3 qui lui permettront de confectionner la 1^{re} cigarette de sa journee d'esclave de la nicotine. Si tu ne fumes pas, ne commence jamais.

13h40. La premiere cigarette n'est toujours pas confectionnee. Le "Fanzine/Maker moyen que je suis" ayant un mal fou a fabriquer une cigarette potable alors que le sang ne circule pas encore tres bien dans ses doigts engourdis par le peu de temps de sommeil que la saisie des articles que tu t'empresses de leverer regulierement, conditionne a etre bref et irregulier. Le "Fanzine/Maker moyen que je suis" t'aime et ne craint pas de nourrir jeune pour t'apporter une floppee d'articles meticuleusement retravaillies. Chacun son vice.

13h50. Apres 3 feuilles OC3 decoupees et la moitie du paquet de tabac AMSTERDAMER a rouler eparpillee sur sa moquette tres mal entretenue, le "Fanzine/Maker moyen que je suis" allume enfin sa premiere cigarette et crache par la meme occasion la moitie de son poulmon droit.



ZEFIRO

13h58. Le clope est termine et le "Fanzine/Maker moyen que je suis" file au chiotta uriner les 3 litres de biere qu'il a ingurgite la veille au soir en lisant le dernier Stephen King qu'il s'est enfin decide a commencer.

14h00. Premier cafe bien noir. Degueulasse mais aussi necessaire pour le bon fonctionnement de ses neurones que sa premiere cigarette de 13h58.

14h10. Il se rase, se coupe, arrache un petit morceau de papier

oul, crache dessus et l'applique sur la plaie. C'est degueulasse mais efficace. Il s'habille (Jeans degueulasse et sweat trop grand!), et fait son lit en pensant a ce qu'il pourrait bien faire de sa journee.

14h30. Il n'en a toujours aucune idee et ca le travaille dur...

14h35. Son lit est fait, enfin "fait" est un bien grand mot, disons que sa couette si douce et, oh combien confortable, est pliee et posee nonchalamment sur un matelas lui-meme pose a meme le sol. C'est dur, mais tres bon pour le dos, lui a conseille son pote Ludwig, champion de boxe Thai et comme le "Fanzine/Maker moyen que je suis" croit en toutes ses conneries, il dort a meme le sol. Ciao Ludwig...

14h40. Le "Fanzine/Maker moyen que je suis" se decide enfin a faire quelque chose de sa journee. Ca va etre tres, tres dur!

14h41. Il s'assoit sur son matelas et allume sa tele couleur 36 cm. Le "Fanzine/Maker moyen que je suis" n'a pas le cable ni Canal Plus, ce qui restreint avidelement moralement les possibilites d'evasion acraniales (cherche pas, ca veut rien dire!!!).

14h42. Il se roule un deuxieme clope et retourne aux toilettes uriner le reste de biere que sa vessie s'est enfin decide a evacuer. La nature a ses caprices!

14h45. Le clope au bec, et ne pouvant toujours pas se décider a regarder "La Loi Est La Loi" sur TF1 ou "La Croisiere S'Amuse" sur France 3, le "Fanzine/Maker moyen que je suis", eteint

sa tele et se decide a chercher son courrier. Une impulsion malsaine le travaille. Bizarre... 14h50. Il remonte avec des factures, prospectus et autre saloperie qui, s'il n'y avait pas trois lettres et un petit papillon de la poste (qui l'informe qu'un colis l'attend au bureau du meme nom des 16h30), en sus, l'aurait ecoeure d'avoir eu un tel elan d'energie positive. Il jette les merdes, ouvre les 3 lettres et lit la premiere. C'est Roger L. de Pierre-de-Bresse. Il est gentil ce Roger L., il ne demande jamais rien au "Fanzine/Maker moyen que je suis", en echange de ses compliments sur les precedents articles du dit "Fanzine/Maker moyen que je suis". CIAO RORO. 15h00. Il lit sa deuxieme lettre. C'est une lettre d'insultes sur ses articles qui provient d'une certaine Sophie De L. Un nom a particule, encore une aristocrate mal lunee. Elle dit au "Fanzine/Maker moyen que je suis" que ses articles sont chouettes mais illisibles parce que listes avec une fonte "imbouffable". Si elle savait a quel point le listage "imbouffable" est plus difficile a realiser qu'un listage banal avec la fonte d'Oxford, elle ne lui parlerait surement pas comme ca, Sophie de L. Enfin passons, le "Fanzine/Maker moyen que je suis" est considere comme un demi-dieu a l'Ouest d'Issy-les-Moulineaux. Il lui pardonne et lui en prie. Remarque, elle avait peut etre pas entierement tort cette Sophie de L... 15h10. Le "Fanzine/Maker moyen que je suis" entame sa troisieme lettre. Encore des insultes. Decidement c'est un complot. Ecoeure, il jette le torchon a la poubelle et benit sa mere de ne pas l'avoir fait susceptible mais beau et intelligent. 15h15. Degoute par tant de haine, le "Fanzine/Maker moyen que je suis" se decide a sortir s'acheter de la Kronembourg. Dans la rue, les gens lui jettent des regards haineux. Il le sait. Ils sont tous contre lui. Il arrive enfin chez son epicier arabe. Un type qui fait son beurre sur son dos (Ouais, je sais, c'est facile, mais bon!!!). 15h30. Il ressort de l'epicerie avec un pack de 24 bieres. Decide a les boire toutes, il se dirige d'un pas rapide vers son antre, Home sweet home... 15h35. Il entame sa premiere biere et ressent soudainement le besoin de se nourrir. Son bide hurle. 15h40. Affale sur son lit, il devore une tranche de jambon et termine sa deuxieme biere. Roter, roter. 15h45. Il en est a sa troisieme Kronembourg. ROTER. 15h50. La vie ne vaut plus la peine d'etre vecue. Mais mue par un semblant de conscience professionnelle, il se decide a repondre au courrier qui l'attend depuis une bonne quinzaine de jours dans une boite en fer blanc a cote de son CPC cheri. 16h00. Il abandonne. Termine sa sixieme Kro et cherche parmi plus de 300 titres, le film qu'il a decide de mater, histoire de se remonter le moral. 16h10. Mickey Rourke creve l'ecran de son poste 36 cm. Il est aux anges. "RUSTY JAMES" le reconforte.

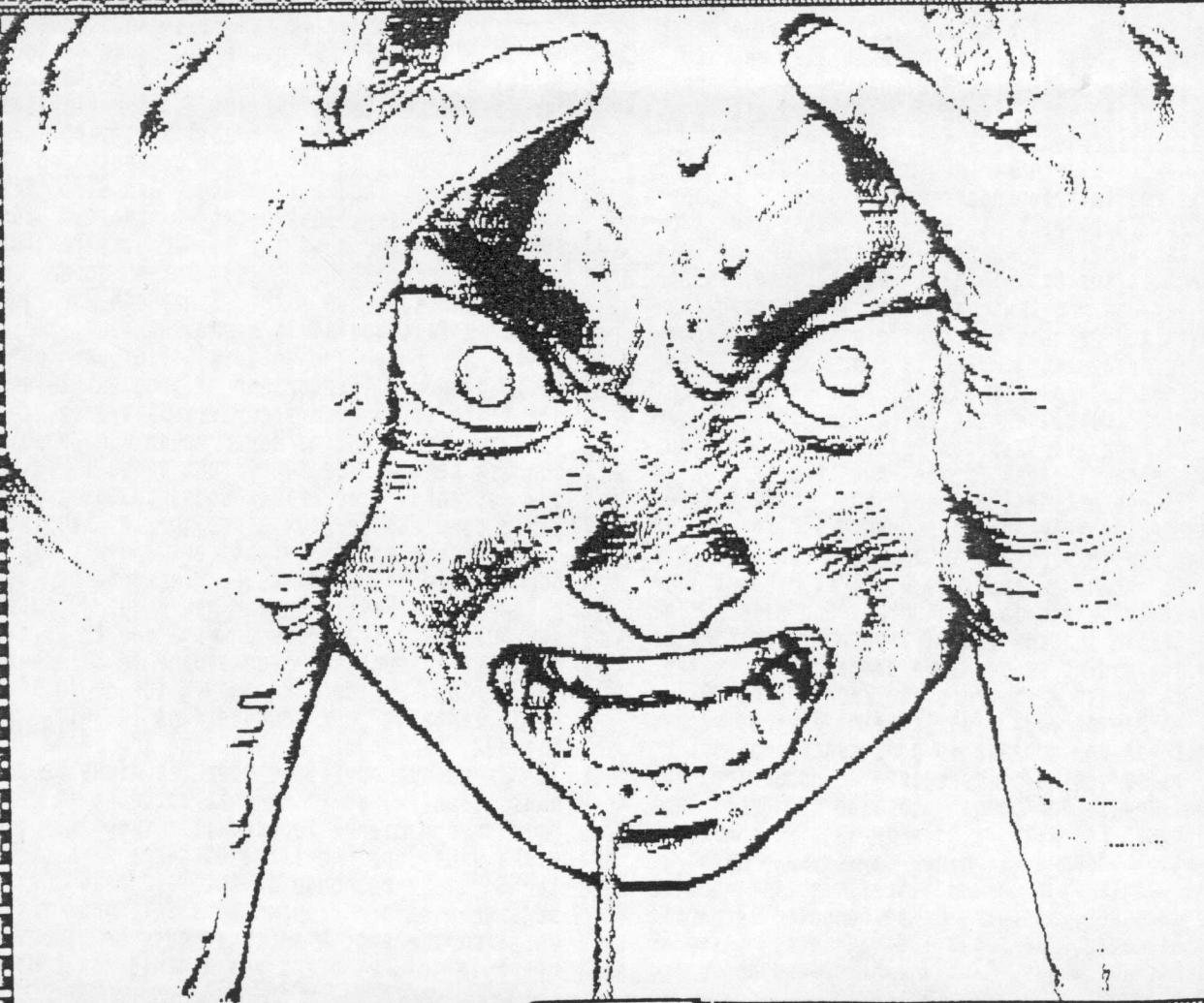


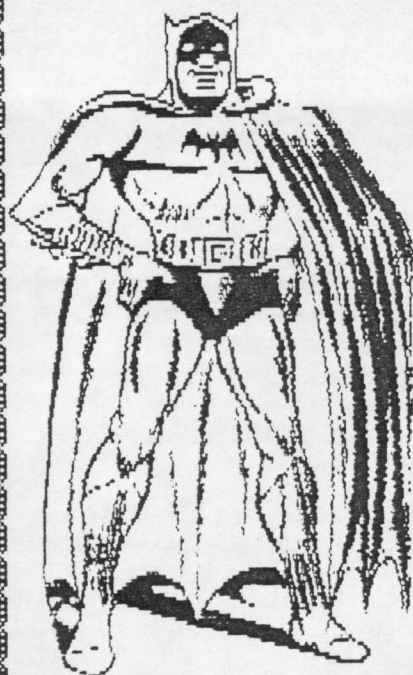
17h50. Apres avoir vide sa quatorzieme Kro, le "Fanzine/Maker moyen que je suis" juge qu'il est temps de s'en tenir la et file sous une douche glatee. "RUSTY JAMES" est fini. L'eau ca mouille. 18h10. A moitie casse, mais suffisamment eveille par la douche glatee qui lui est tombe dessus dix minutes plus tot, il se rhabille et part chercher son colis. Mais qu'est-ce que ca peut bien etre? 18h30. Il est face a l'employee des PTT. Elle lui remet le colis. Il est petit et a moitie vide. 18h40. De retour chez lui, il decoupe le scotch du colis. L'expediteur n'est autre qu'un ami de Franck Rousseau, un autre Fanzine/Maker qui n'a toujours fait que de la merde. Anxieux, le "Fanzine/maker moyen que je suis", fini par ouvrir le colis piege. A l'interieur se trouvent 14 disks et une liste de 32 jeux a copier. Saloperie. Il faut dire que le "Fanzine/Maker moyen que je suis", ne connait meme pas ce type, tout ce qu'il sait c'est que cet enfoire de Franck Rousseau lui a passe sa liste complete de jeux alors que le "Fanzine/Maker moyen que je suis" n'etait evidemment pas d'accord. Sacre Franck Rousseau. Personne ne te regrettera. Le "Fanzine/Maker moyen que je suis", est sur que les possesseurs d'Amiga que tu as deja emmerde en passant sur leur becane te haissent! 18h50. "Le Fanzine/Maker moyen que je suis" déchire la liste de jeux trouvee dans le colis. Year... Haineux, il entame sa quinzieme Kro de la journee. Il n'a qu'une envie: dérober les disks se trouvant dans le colis, vomir dans la boite et la renvoyer. Mais sa conscience le travaille trop. Il remet les disks dans leur emballage et termine sa biere. 18h55. Il se retrouve devant le bureau de poste, sans meme savoir comment il a fait pour s'y rendre aussi rapidement. L'employee qui se trouve derriere le guichet n'est pas aimable du tout. Elle

affirme qu'il est 19h00, et que le "Fanzine/Maker moyen que je suis" arrive trop tard. Il insiste et l'employée franchement laide et conne, finit par accepter de s'occuper de son colis. 19h10. De retour dans son antre, il entame sa seizième bière, allume son poste et tombe sur ce connard de Dechavanne. Ffffophie Ffffaviet est, comme d'habitude, presque à poil et réponds toujours aussi bêtement à un courrier tare envoyé par un mec complètement con qui se demande comment enfile un "capuchon anglais". Coucou il gerbe... 19h20. Il se dit que le plus con de tous c'est bien lui, parce que rien ne l'oblige à supporter tout ça, et après s'être taper 36 fois le mot "coucougnettes", après avoir entendu Dechavanne insulter cinquante fois Karmouze et avoir entendu 3 cochons gueuler dans un micro, il se décide enfin à éteindre son poste.

19h30. Le "Fanzine/Maker moyen que je suis" se demande pourquoi il s'est acheté une TV. 19h31. Il sait pourquoi: pour pouvoir digitaliser de superbes images pour ton bon plaisir. Le "Fanzine/Maker moyen que je suis" te rappelle qu'il t'aime d'un amour magnifique. 19h32. Il s'ennuie et commence à avoir très faim. Il se dirige d'un pas lent et titubant vers son frigo. Horreur, y'a rien d'autre que des bières et du jambon. Ne sachant que choisir, il se décide pour le jambon et en profite pour prendre sa dix-septième Kronembourg. 19h40. Le "Fanzine/Maker moyen que je suis" est maintenant complètement bourré et comme il a l'alcool triste, il feuillette son album de photos en compagnie de son chat qui s'appelle Whisky (Devine un peu pourquoi, pour voir!!!).

19h45. Il tombe sur une photo de lui en maillot de bain que Ludwig a pris lorsqu'ils se montraient leur torsos respectifs pour savoir qui de l'un ou de l'autre était le plus musclé. Photo qui n'était pas trop mauvaise d'ailleurs. 19h46. Il se dit que ça serait bien si tu pouvais la contempler toi aussi, histoire de te rendre compte de quoi il a l'air. 19h50. Il mets son Scanner Dart en route et commence à scanner sa photo si belle et si réussie. 20h40. La photo est retravaillée brièvement. Le "Fanzine/Maker moyen que je suis" doit te dire qu'il n'a pas eu grand chose à modifier, tant il trouve que le résultat est naturel. Tu devrais voir ce portrait à peine retouché du "Fanzine/Maker moyen que je suis" sur la page qui précède ce que tu lis en ce moment. Oui, le "Fanzine/Maker moyen que je suis" est beau, et il le sait...

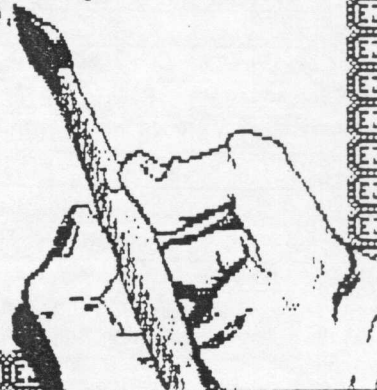




20h45. Sa dix-huitieme biere est terminee. Complettement pete, mais totalement lucide, le "Fanzine/Maker moyen que je suis" rallume sa tele. Horreur, la pub n'est toujours pas finie et de toutes facons il est trop deprime pour se taper deux heures de Jacques Pradel ou de Jean-Pierre Faux Cul. La depression le guette. 20h50. Pour se remonter le moral le "Fanzine/Maker moyen que je suis" telephone a son pote Lyric un exFanzine/Maker qui a fait un boulot remarquable. Il se roule une clope et termine sa dix-neuvieme Kro. Le pere de Lyric gueule dans son coin, mais Lyric et le "Fanzine/Maker moyen que je suis" tiennent le coup. Ciao Lyric. Kiss your dad... 21h50. Plus d'une heure au telephone. Sacre Lyric. Il n'a fait qu'insulter le "Fanzine/Maker moyen que je suis". Triste condition que celle d'un Fanzine/Maker moyen! 22h00. 23 bieres. Le monde est beau. Lui aussi. Ses soucis sont partis. Son foie fait la tronche, et sa vessie gonfle. 22h02. Il se demande se qu'il pourrait bien donner a bouffer a ses lecteurs pour son prochain numero. L'inspiration ne vient pas. Damage...

23h00. Apres avoir cherche en vain de jolies illustrations a scanner et un sujet d'article a taper pour le numero 9, le "Fanzine/Maker moyen que je suis" arrete ses recherches. Sa vessie va exploser. Il doit uriner... 23h10. Pipi, caca, et tout le tremblant. Ca lui a fait du bien. Vide mais serein, il attrape le dernier Stephen King et entame une lecture apaisante et regeneratrice. Stephen the King. 00h55. Les yeux bouffies par une lecture a outrance, le "Fanzine/Maker moyen que je suis" a fini son pack de 24 Kro. Malade comme un chien, il se dirige vers son chiotte et vomit. C'est ecoeurant. Sa chaine hifi crache du Paul Simon. D'habitude il aime. Mais son cerveau est tellement endommage par la gueule de bois, que meme Bob Marley lui ferait le meme effet qu'un mauvais Metallica. Il ejecte le compact et le remplace par le dernier Queen qu'il s'est offert il y a quinze jours. La gueule de bois s'evapore. Queen le reconforte. L'Aspirine aussi. Bobo tete... 01h20. Maux de tete mis a part, il se sent bien. En pleine forme meme. Desireux de faire plaisir a ses lecteurs, le "Fanzine/Maker moyen que je suis", allume son ordinateur et graphe un superbe titre pour un futur article. Il en est content... 01h55. Il a enfin trouve un sujet d'article pour le prochain numero. Pourquoi ne pas parler de bons bouquins d'epouvantes? Il se dit que ca serait cool... 02h20. Il commence son article sur les bouquins. Bon debut... 03h00. Ras le bol. Il eteinds son CPC et se rends compte qu'il a oublie de sauvegarder son texte. Ecoeure, il s'arrache un oeil et se l'enfonce dans la narine gauche. Le "Fanzine/Maker moyen que je suis" a une revelation a te faire... Un oeil sa pue! 03h05. Il se couche et entame la lecture d'un fanzine que Jack lui a photocopie. Il ne le connaissait pas et est content de decouvrir un nouveau truc. Enfin quelque chose d'excitant! La lecture de "Franchement" lui a fait du bien. Enfin un canard qui peut se prendre au serieux. Ils ont un style franc. Vraiment

franc. Et ca fait du bien meme s'ils n'apprcient pas tellement le boulot du "Fanzine/Maker moyen que je suis" ni celui du "Fanzine/Maker moyen qu'est Jack", mais ils le disent sincerement. Et c'est ce qui compte le plus aux yeux du "Fanzine/Maker moyen que je suis". Il leur tire son chapeau et espere que toute l'equipe de cet excellent fanzine continuera encore longtemps a le faire rire. Keep the fight les gars. 03h50. Mort de fatigue, mais heureux par tant de franchise, il eteinds la lumiere et essaie de pioncer. Retour aux sources. 04h00. Rien a faire. Creve, mais trop excite pour dormir, il a une idee fabuleuse. Le "Fanzine/Maker moyen que je suis" se dit que ca serait une putain de bonne idee s'il te racontait la journee hors du commun qu'il vient de passer. Il se dit que ca t'interesserait a mort de savoir tout ce qui lui est tombe sur le cul depuis qu'il s'est arrache a la douce torpeur de sa couette bienfaitrice. Il pense que tant d'evenements aussi interessants se devaient de figurer dans les annales de l'histoire du CPC. 04h01. Le "Fanzine/Maker moyen que je suis" rallume sa lumiere et termine le Stephen King qu'il a commence la veille. "Bazaar" le terrifie, mais mue par un besoin inexplicable, il se force et acheve l'oeuvre malefique. 04h45. Il a faim, se rue dans sa cuisine et devore la derniere tranche de jambon qui se trouve dans son frigo. Il est maintenant totalement frais et disponible pour commencer un chouette article pour le numero neuf d'EJ!! Et puis tiens, pourquoi pas??!! 05h01. Il allume son ordinateur et entame ce que tu viens juste de lire.



CONSOLES

Yo kid! C'est WHILE qui te parle dans une new rubrique "CONSOLES" et je vais te parler de 2 consoles la MEGADRIE & la S.NINTENDO dans un mega comparatif des qualités et défauts

MEGADRIE VS S.NINTENDO

Avant de rentrer dans le vif du sujet saches que je n'ai pas de préférences entre les deux machines car j'ai une MEGADRIE et que Wend a une S.NINTENDO et qu'on s'éclate autant sur une que sur l'autre, bon ceci dit j'attaque le carnage!

LA CONSOLE:

microprocesseur de la MEGADRIE: MOTOROLA 68000, de la S.NINTENDO: un 65 C 816 qui est moins puissant que celui de la MEGADRIE mais en plus il en a 5 autres, dédiés à diverses tâches (Graphismes, effets spéciaux, etc...) Donc le microprocesseur de la S.NINTENDO est plus puissant. Point de vue couleur la MEGA peut afficher 64 couleurs en même temps parmi une palette de 512 couleurs (plus des mélanges de couleurs) sur un plan de 328*224 pixels, pour la SNIN: Elle peut afficher un plan de 512*448 pixels agencés de 256 couleurs parmi un choix de 32768. Pour les sprites sur la MEGA on peut avoir 80 sprites de 32 pixels de côté sur le même écran, la SNIN peut mettre 128 sprites de 64 pixels de côté; mais franchement à quoi ça sert d'avoir 180 sprites sur un écran? Donc la SNIN est plus puissante que la MEGA en matière de graphismes. Maintenant passons aux sons, la MEGA possède trois modes de sons (classique, FM, PCM), un microprocesseur uniquement pour le son ainsi que 10 voix sonores, la SNIN a 8 voix en stéréo, donc point de vue sons la MEGA est plus puissante. Quant aux effets spéciaux la SNIN l'emporte, mais se fait niquer point de vue scrolling haute vitesse avec SONIC.

LES JEUX: Argument principal car une console sans jeux c'est une grosse merde avec plein de fils, donc je vais citer plusieurs catégories de jeux et des jeux leurs correspondant:

CATEGORIE	SUPER NINTENDO	MEGADRIE
COMBATS	STREET FIGHTER 2	STREETS OF RAGE 1 & 2
AVENTURES	ZELDA 3 ANOTHER WORLD	FLASH BACK, CONJONS & DRAGONS
BASQUET	NCCA BASKETBALL	TEAM USA BASKETBALL
VOITURE	NIGEL MANSELL	SUPER MONACO GP 2
FOOTBALL	KICK OFF 2	EUROPEAN CLUB SOCCER
HEROS HAIKON	SUPER MARIO WORLD 4	SONIC 1 & 2 & CD
PLATEFORME	CASTLEVANIA III	CASTLE OF ILLUSION
REFLEXION	PUSH OVER, POPULOUS	LEMMINGS, MEGALOMANIA
SIMULATION	WINGS 2, PILOTWINGS	DESERT STRIKE 1 & 2
ACTION	SUPER PROBOTECTOR	TERMINATOR 2
SHOOT EN V	AXELAY, PARODIUS	THUNDER FORCE 1, 2, 3, 4

CHARADE:

Mon 1er est un instrument de musique
Mon 2eme se cultive en camargue
Mon 3eme n'est pas éveillé
Mon tout est un long cauloir

CONCLUSION

THE DEATH!

La grande grande gagnante est la SNIN grace à ces effets spéciaux, son plus de couleurs, sa technologie etc... Mais attention aux segalopins avec leurs super becanne: la MEGADRIE et son avantage certain les JEUX avec plus de 400 TITRES disponible au Japon, c'est la deuxième console la plus répandue en France après la N.E.S...

FRANCHEMENT:

Si un de tes potes a une SNIN prend une MEGA car: Quand tu vas chez ton pote t'en a rien à foutre de jouer à une console si tu a la même chez toi que si vous avez des consoles différentes vous pourrez varier et peut être même vous les échanger !!!!!!!

P-T-A-N DE M-R-E CA FAIT - (CENSURE) -
IL V A ENCORE UN BLANC ET COMME LA
CYCLETTE BOY N'AIME PAS LES BLANCS,
ET COMME JE SAIS PAS QUOI Y FOUTRE,
JE TE RACONTE DES CONNERIES DU TYPE
"ET QU'EST CE QU'ON FAIT MAINTENANT"
ET BIEN ON REMPLI CETTE SALOPERIE
DE BLANC. TIENS PARLONS DE LA PUTE
INTERNATIONALE A SAVOIR
MADONNA DONT J'AI MIS
LA DIGIT ET MERDE!!
C'EST 10H DU SOIR,
J'AI FAIM IL V A
PLUS PEPITO ET DE
CANADA DRY DANS CE
GROS MACHIN CARRE
QUI SERT DE FRIGO
OU DE BOITE A RAGOUT
OU L'ON STOCKE LA
BOUFFE OU LES FAYOS
D'Y A TROIS JOURS!

WZ
ERDD
MERDE
MERDE
PUIS
OCCUP
ET A
PENS
BLANC!!



RDU A LA
PAGE
SUIVANTE
POUR 1
MEGA
BUG!!

WHILE

THE BUG ONE (!?!)

LES VIRUS

HA HA!! Alors comme ça tu croyais que il n'y en avait que sur PC et ben non ils arrivent sur CPC et leurs createurs c'est moi WHILE HAHAAAA!! Bon treuve de conneries et non pas de plaisanteries. Mais j'en vois déjà qui se demande à quoi ça sert les VIRUS et bien ça sert à faire chier les petits con tu sais les mecs qui n'arrêtent pas de t'embêter au collège. Et bien tu te démerdes pour leurs faxes des disques, et après tu ouvres E/J et tu tapes le listing d'en bas. Après que le CPC ai fais un faux reset engendre par un PRINT tu verras un message te disant "LOOK OUT A VIRUS IS DETECTED ON THIS DISC" Ensuite le CPC fera un CAT et la disquette sera totalement effacée : viendra ensuite un "THE BIG VIRUS IS DESTROYED, INSERT ANOTHER DISC IN THE DRIVE TO KEEP OUT THE VIRUS" La encore la disquette sera effacée et ainsi de suite... Et si la mec te dis quelque chose et ben tu lui dis que son lecteur deconne... Et voilà le tour est joué tu viens de bousillier la logitheque de ton pote... Mais j'en vois déjà qui se demandent comment ça marche ? et bien c'est très simple quelques "LOCATEs" ou "PRINTs" et la commande "GERA", "*" ("*" est un joker)

MUSIQUE GENESIS

TELL MY WHY

Mothers crying in the street.
Children dying at their feet.
tell my why
People starving everywhere
There's too much food none to spare, tell my why
Can you see that shaft of sunlight
Can you see it in my eyes

I can feel the fire
that's burning anger and hope so deep so deep within
my heart before my eyes for some it's too late it
seems there's no-one listening.
People sleeping in the streets no roof above, no food
to eat, tell me why see the questions in their eyes
listen to their children's cries, tell me why.

If there's a God is he watching can he give a ray of
hope so much pain and so much sorrow tell me what
does he see when he looks at you when he looks at me
what would he say it seems there's no-one listening.

Who would think it
still could happen
even in this time
place politicians,
they may save them-
selves but they won't
save their face just
hope against hope
it's not too late.

You say there's no-
thing you can do is
there one rule for
them and one for you
tell me why.

Listen can you see that
shaft of sunlight can see
it in my eyes, I can feel
the fire that's burning
anger and hope so deep so
deep within my heart before
my eyes for some it's too
late it seems there's no-one
listening Hurry for me Hur-
ry for me, they say



Fais gaffe quand tu utilise le prog pour voir si il n'y a pas de fots de syntaxes car si il-y-a un disque dans le drive il pourrait par neqarde etre efface et le seul moyen alors de recuperer tes fichiers serait d'aller dans l'user 229 par un POKE \$A701,229; loader le fichier a recuperer; revenir en user 1 et de sauvegarder ton fichier. Mais tu pourras aussi te placer en 229,

```
10 INK 0,1: BORDER 1: MODE 1: INK 1,24: CLS:
   LOCATE 2,2: PRINT "Anstrad 128K Microco
   mputer (f3)
20 LOCATE 2,4: PRINT CHR$(164): "1985 Amst
   rad Consumer Electronics Ltd"
30 LOCATE 12,8: PRINT "and locomotive soft
   ware Plc.
40 LOCATE 2,7: PRINT "BASIC 1.1": LOCATE 1,
   9: PRINT "Ready": LOCATE 1,10: PRINT CHR
   $(143)
50 CALL $BB18: CLS: INK 1,0,25: LOCATE 5,12
   : PRINT "
   ---": LOCATE 5,13: PRINT "LOOK OUT! A VI
   RUS IS DETECTED !!!": LOCATE 5,14: PRIN
   T "
   CALL $BB18
70 CLS: INK 1,24: CAT: CALL $BB18: CLS: LOCAT
   E 1,13: PRINT " INSERT A DISC TO KEEP
   OUT THE VIRUS": CALL $BB18: GOSUB 90:
   GOTO 30
80 CLS: INK 1,24: LOCATE 1,11: PRINT " THE
   VIRUS IS DESTROYED ON THIS SIDE TUR
   N DISC OVER TO KEEP OUT ANOTHER VIRUS
   " : CALL $BB18: GOTO 70
90 GERA, "*" : RETURN
```

faire un
USER, "1.1"
"B" En sa-
chant que
A-New titre
B-Old titre
Bon en tout
cas fais
gaffe à ce
que tu fais
il est plus
de 11h 30mn
et que WEND
regarde sa
SMIN d'un
oeuil + que
dangerous;
Je pense
que l'écran
du CPC va
rester "ON"
pendant +
de 3h, SF2
oblige!!!
WHILE (BUG)

GRAPHISMES

C'est quoi un "PRINT STRING#"?
PRINT STRING#(19,143) c'est:
19=Nombre de colonnes
143=Caractere defini par le CPC en l'occurrence le carré plein.
les caracteres vont de 1 à 255...

Le listing d'en bas il va te montrer comment tu peux faire pour que des bandes de couleurs horizontales puissent defiler verticalement. (NDWend: j'ai rien pigé)
Dans le prochain numero je te dirai comment faire pour que des bandes colorées entrelacées defilent aussi...

INCORPORER AI TOUJOURS RIEN COMPRIS A TES DONNEES

FREEWARES

Et oui après bien des fanz le Petit E/J vous presente ces freewares et c'est moi qui m'occupe de les donner à qui les veux... D'ailleurs en voici la liste:

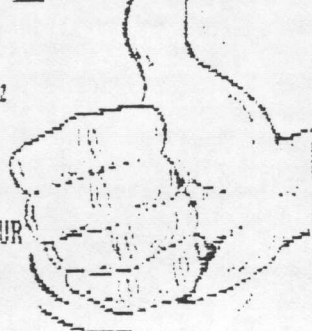
JEUX: BEDLAM, CYBERNOID 1&2, SIM CITY, WEC LE MANS, FINY SKWEEK, SUPER SKWEEK, BOOLY, MYSTICAL, SCHITBLADE, AMO, DRAGON NINJA, COMMANDO, MOKTAR, RICK DANGEROUS, 1&2, WONDERBOY, HERO QUEST, SPACE CROSSADE, BAT, PRINCE OF PERSIA, MACADAM BUMPER, CRAZY CARS 2&3, MACADAM BUMPER, GAZZA 3, SUPER TENNIS, GAUNTLET, SHINOBI, 1942, 1942, BOMB JACK 2, TERMINATOR 2, EXOLON, NAVY MOVES, MAD MIX, DOUBLE DRAGON 1&3, IKARI, LIVE & LET DIE, ARKANOID 1&2, SPY HUNTER, COLLOSSEUM, TIGER ROAD, RYGAR, NETHERWORLD, FLIMBO'S QUEST, MANOIR DE MORTEVILLE, SIMPSON'S, AFTERBURNER, FRUITY FRANK, GHOST N' GOBLINS, BEYOND ICE PALACE, LEHMINGS, IRON LORD...

CENSURE

FANZ, UTILITAIRES...

DISCOLOGIE V8.3, OXFORD PRO-2 DISQUES DE FICHIERS, DR, EQUINOXE, AMSHORD, SEMARD, THE MUSIC SYSTEM, C.N.T. 4, DISC FULL 2 & 3, ULTIMATE MEGA DEMO, PARADISE DEMO, DIGITS DE POTES, CEBIT 90, AFC-EXPO 92-3D CONSTRUCTION KIT, MAXAM, SPRITES ALIVE, REBEL'S SLIDE SHOW, PAGES DE CRAZY FANZ, ELECTRA 2000, OXFORD'S UTILITIES, COPY LUCK.

IT'S OK!



```
1 MODE 0: BORDER 0
2 INK 0,0: INK 1,15
3 DIM couleur(15)
4 FOR i=2 TO 15
5   couleur(i)=30: INK 1,13
6 NEXT i
7 PRINT: FOR z=2 TO 15: PEN 2
8   PRINT STRING#(19,143)
9 NEXT z
10 GOSUB 11
11 RESTORE 22
12 FOR z=2 TO 15: READ COULEUR
13 COULEUR(z)=COULEUR
14 INK z, COULEUR: NEXT z
15 POSITION=3
16 STOCK=COULEUR(2)
17 FOR z=2 TO 14
18   COULEUR(z)=COULEUR(z+1)
19 NEXT z: COULEUR(15)=STOCK
20 FOR z=2 TO 15: INK z, COULEUR(z): NEXT z
21 IF INKEY(47)=0 THEN RETURN ELSE 16
22 DATA 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,14,1
```

```
1 DEFINITION MODE 0 ET BORDER 0: NOIR
2 DONNEE COULEUR 1 A 15: NOIR 0 ET LA COULEUR 15 A LA
3 DEFINITION 0 EN TABLEAU
4 DEFINITION VARIABLE
5 DEFINITION VARIABLE 1
6 PEN 1
7 DEFINITION VARIABLE 1
8 10 EST LA LUE TOUT DE NOUE: VRA PLUS BAS
9 PEN 1
10 RAPPEL TOUT PROGRAMME
11 RESTORATION DE LA LIGNE 22
12 LECTURE DATA
13 DEFINITION VARIABLE COULEUR
14 SELECTION COULEUR: NEXT
15 DEFINITION VARIABLE POSITION
16 DEFINITION VARIABLE STOCK
17 DEFINITION 1
18 DEFINITION COULEUR
19 INSTANT DEF COULEUR
20 COULEUR 1: RENVERSEMENT COULEUR
21 DONNEES
22 DATA NUMERO DES COULEURS
```

Voici 1 petit tableau pour les explications:
C.D.M.I
J'ai gagné
Wend à 3F II
44 matchs à 12 hier (NDJ)
On s'en fout de ta vie)
(NDIMB: On a tous compris que tu cherches à chouer un blanc, Et merde mon rhume fait des siennes tout le monde a compris que s'était "boucheur".

N'oublie pas d'ecrire a WHILE pour les freewares à cette adresse:

MIRETTI Dominique
Quart le Clavier
13360 ROQUEVAIRE
TEL: 42-04-18-14.

LE MOT DE LA FIN DU PROPRIO:

Je prie les lecteurs de ne tenir aucun compte de la proposition de WHILE qui est due à une erreur de jeunesse. En aucun cas les titres cités ci-dessus ne sont des FREEWARES! Sauf quelques titres de Fanz sur disc... Je suis donc obligé de censurer l'article.

Electro-Jack



While

L'électronique c'est trop gâfile

UN CABLE POUR METTRE UNE CONSOLE SUR LE MONITEUR DU CPC

Nombreux sont les lecteurs d'E/J à posséder une autre machine que leur CPC et à squatter la télécharge familiale. Alors, je ne suis pas sûr sur le problème, possédant moi même une Super-Nintendo j'ai trouvé la solution : brancher la console ou autre sur le moniteur du CPC. Et comme je ne suis pas un rat, je vous donne la solution.

NOMENCLATURE

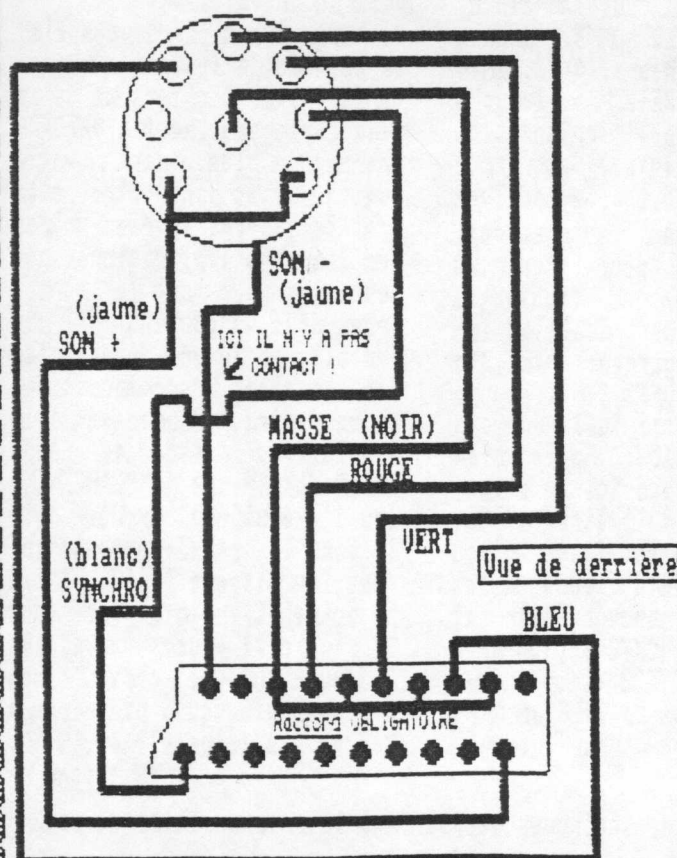
POUR CPC :

- 1 PRISE PERITEL FEMELLE
- 1 PRISE FEMELLE A 6 TROUS (VOIR + BAS)
- 8 BOUTS DE FILS (Rouge, Vert, Bleu, Blanc, Noir, Violet (raccord), et 2 jaunes)

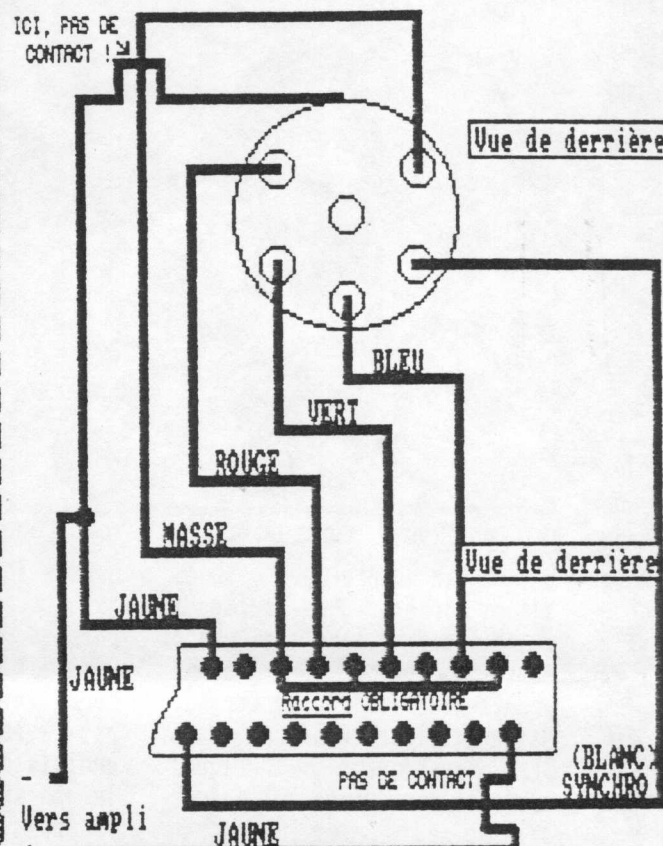
POUR CPC+ :

- 1 PRISE PERITEL FEMELLE
- 1 PRISE FEMELLE A 8 TROUS (VOIR + BAS)
- 8 BOUTS DE FILS (COMME POUR LE CPC)

POUR CPC+ :



POUR CPC :



BON D'ACCORD, MAIS C'EST QUEL COTE de la prise ça ? Alors là, soyons bien clair : les prises DIN et les prises PERITELévision représentées sur cette page sont vues de DERRIERE, donc du côté où tu vas souder tous tes fils, OK ? Maintenant ne vient pas te plaindre si t'as un gros bug à l'écran ! Je te dis ça car j'ai eu besoin de mon manuel CPC et j'ai dû enlever la poussière qui s'était accumulée dessus durant les nombreuses années qui [...] Bref, sur le manuel ils expliquent rien et j'avais une chance sur deux de ne planter. Et avec la chance que j'ai, j'ai dû refaire toute l'installation. Ne te ronges pas les ongles : ce montage est réalisable par n'importe-qui (ou presque !) et tu ne devrais pas avoir trop de mal. Encore une chose : comme il n'y pas le son dans les moniteurs des CPC (contrairement aux +) il faudra brancher les deux fils son à un ampli quelconque : une simple mini-chaine suffit, en raccordant les deux fils son à la prise micro ; ou bien sur un amplificateur. Aie plus de place alors si vous avez un bémol, n'hésitez pas à m'écrire ...

DITES, MAITRE VÉNÉRÉ, VOUS N'AVEZ PAS PEUR DE SORTIR DU CADRE DE CET ARTICLE ???



TAISEZ-VOUS DISCIPLE. AVEC LE PROGRÈS, IL VA FAUOIR S'ADAPTER AUX VITESSES FORMIDABLES !

Un certain nombre de personnes ayant souhaité une suite à l'article paru dans le précédent numéro de E/J, comme promis nous allons tenter de gagner quelques Kilo-octets et par conséquent, quelques secondes de chargement. Pour cela un seul remède, le compactage. En peu de lignes, pour ceux qui l'ignoraient, le principe du compactage des fichiers Binaires est relativement simple: Il faut rechercher toutes les suites d'octets semblables, par exemple: Si vous avez 28 octets 00 qui se suivent, le compacteur écrit un octet de reconnaissance, 20,00 soit 3 octets. (tout cela en hexadécimal) D'où un gain de 17 octets dans ce cas. Je ne vous en dirai pas plus, ce n'est pas le but de cet article. Il va donc falloir vous procurer un logiciel qui effectue proprement ce travail. J'ai choisi ZENITH 2 qui je pense, est très utilisé.

Nous allons oeuvrer sur OXF2 qui a été créé la dernière fois et qui occupe 17K car OXF1 est très dense et le gain serait minime, donc sans intérêt. Mettez en route ZENITH 2, choisissez PROGRAMME, donnez le nom du fichier (OXF2.BIN), répondez par RETURN à la première question (implantation programme origine) et comme adresse de sauvegarde, écrivez 5686, le & étant automatique. RETURN ... 0 pour revenir au BASIC ... Nom du fichier à sauvegarder: si vous travaillez sur une copie, gardez OXF2.BIN sinon mettez OXF3.BIN afin de conserver l'original au cas où... ATTENTION: Notez bien l'adresse d'exécution (ligne du bas) Elle doit être &7E90. La sauvegarde est faite ? Bien alors maintenant vous allez lister votre lanceur Basic et après le LOAD"OXF2",22150 ajoutez un CALL &7E90 et si nécessaire, changez le OXF2 en OXF3. Sauvegardez et théoriquement,

le tour est joué et vous avez gagné 6K octets ce qui n'est pas négligeable.

Passons à autre chose, vous savez tous que lors du démarrage de OXFORD PAO des Icones viennent s'afficher en bas de l'écran et que pour pouvoir sélectionner une autre fonte il faut passer par le MENU et f4 pour choisir les .IC Et bien sachez que lorsque vous avez créé OXF2, vous auriez pu remplacer en ligne 40 le LOAD"0:BOOT.IC",27775 par le nom de votre écriture favorite pour l'avoir ainsi dès le début à l'écran... J'en entends déjà qui grognent et qui disent: " Il aurait pu le dire plus tôt !" ce à quoi je leur réponds: " Vous auriez pu y penser aussi !!!" Il suffit souvent d'une dose de curiosité, d'une autre dose de réflexion et d'un peu de temps libre pour améliorer des programmes et faciliter le travail du drive (lecteur). Certains l'ont déjà compris, la méthode de fusion (ou concaténation) de fichiers ne s'applique pas seulement à OXFORD. Cherchez bien dans votre logithèque et dans votre tête (petite ?) vous devriez y trouver d'autres applications intéressantes pour tout le monde. Tenez-vous au courant de vos exploits et de vos découvertes. Une dernière recommandation: Ne confondez pas adresse d'IMPLANTATION, adresse de SAUVEGARDE et adresse de LANCEMENT (ou d'exécution). Prenez note de tous les renseignements que vous fournissent DISCO, ZENITH ou autre et enfin je ne vous le répéterai plus, travaillez TOUJOURS sur une copie sinon ne venez pas vous plaindre à E/J en cas de problème ...

TREBOR 45

ACTUALITE : SIDA, c'est une question de seringues et pourtant les responsables ne se sont jamais fait piquer ...

MUSIQUE DE RÉCUP...

A la demande de Trébor 45, je vais vous faire un petit topo sur l'art et la manière de récupérer une musique dans un jeu commercial. Ayant pas mal pratiqué cet exercice (voir les compilations MUSIC PACK !) je peux vous faire part de mon expérience en la matière. (Ça fait un peu ancien combattant) Soyez indulgents envers mon style d'écriture, il n'est pas simple de faire un article sur le sujet sans répéter 30 fois certains mots ! Avant de parler de la marche à suivre, il faut préciser deux petites choses :

- Une interface style HACKER est chaudement recommandée (toujours disponible pour CPC et CPC+ chez Duchet Computers)
- Une connaissance minimale de l'assembleur Z80 est nécessaire, toutes les musiques de qualité étant programmées avec ce langage. Si vous ne le pratiquez pas, il est toujours temps de vous y mettre ...

I UN PEU DE THÉORIE

Une musique en assembleur se compose en gros de 2 parties bien distinctes :

- LE PLAYER, en Français, la routine qui 'joue' la musique, qui comporte toujours 3 sous-routines: INIT est celle initialisant la musique, EXEC est celle qui la joue et STOP est celle l'arrêtant.
- LES DATAS, qui comprennent non seulement les notes mais aussi les redéfinitions des sons (en gros les commandes

ENV et ENT du Basic)

Les musiques sont en général jouées sous interruption, cela signifie que le PLAYER est appelé à intervalles réguliers par l'intermédiaire d'une fonction spéciale du Z80. La se présentent plusieurs cas de figure :

- Le programmeur génère une interruption programmée en passant par le vecteur &BCD7 mais c'est en pratique très rare.
- Le programmeur utilise l'interruption système RST &38 en la détournant ou en se l'appropriant totalement. (La quasi majorité des cas sont pour les jeux)
- Parfois les musiques ne sont pas jouées par l'intermédiaire d'une interruption (certaines démos sont concernées dont les MUSIC PACK). L'interruption système RST &38 est alors 'bloquée' et ne sert qu'à faire de la synchronisation pour utiliser des techniques nécessitant un timing précis comme la rupture, ce qui n'est plus le sujet du présent article.

Le code d'une musique peut se trouver n'importe où en mémoire, c'est là un des avantages de l'assembleur, mais dans ce cas précis, cela nous complique les choses car ces données peuvent se loger aussi bien dans la RAM Basic que dans la RAM vidéo, dans la zone réservée au système ou dans les BANK de mémoires supplémentaires pour les CPC ayant 128 Ko. Cela peut donc

poser problème pour les trouver. Heureusement que le CPC n'a pas 4 Mo de mémoire en standard !...

En général, le Player et les données d'une musique sont 'rangés' dans la mémoire de façon contigüe, mais certains programmeurs sadiques trouvent une délectation suprême à disperser le tout. D'autres poussent même le vice à morceler les 2 éléments de base... Ne les maudissons pas et supposons qu'ils sont contraints d'agir ainsi pour économiser de la place mémoire. M'enfin, cela n'arrange pas nos affaires !!!

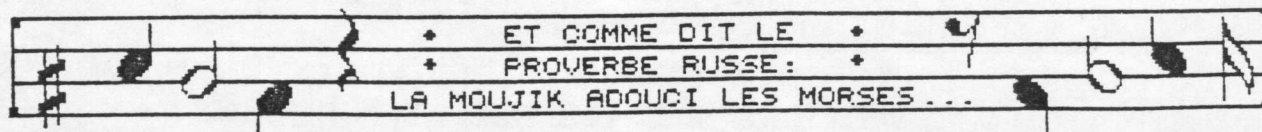
Vous l'avez sûrement compris récupérer une musique suppose donc de rechercher le Player et ses données. Comme les pros utilisent en général les mêmes techniques pour gérer les musiques sur CPC (les interruptions), il existe des recettes pour repérer assez simplement le player.

II LA QUÊTE DU PLAYER

C'est la partie la plus délicate de notre périple. Il nous faut trouver la routine jouant la musique ! Les différentes opérations dans cette partie permettent dans la majorité des cas de trouver cette fameuse routine.

1) Rechercher les opérations effectuées sur le RST &38

Pour pouvoir utiliser à ses fins cette interruption, le programmeur doit modifier son adresse de saut (JP &B941). Il



doit pour cela modifier le contenu des cases mémoire &39 et &3A par UNE ou DES affectations. En recherchant les chaînes hexa 39 00 ou 38 00, nous avons une chance de trouver des bouts de routine dans ce style:

```
LD A,&C3      LD HL,&39
LD(&38),A     LD(HL),&xx
LD HL,&xxxx    INC HL
LD(&39),HL    LD(HL),&xx

LD HL,&xxxx
LD(&39),HL    etc...
```

Evidemment, il y a toujours des originaux pour procéder autrement, en utilisant des LDIR par exemple.

Si vous trouvez quelque chose ressemblant à ce que nous venons de voir, notez l'adresse pokée en &39 et allez voir ce qu'il y a. Avec de la chance, vous allez trouver une routine sauvegardant tous les registres du Z80 et lançant quelques CALL après de petits tests (JR Z etc...). Exécutez en mode direct ces CALLs après les avoir éventuel-

lement étudiés. Si un bruit continu sort des entrailles de votre CPC, c'est presque gagné! Notez l'adresse du CALL et testez réellement cette hypothétique musique en tapant une de ces routines:

a) La musique est jouable avec des interruptions.

```
CALL &BD19
boucle CALL musik
JP boucle
```

b) La musique n'est pas jouable avec les interruptions ou est logée à un endroit réservé au système.

```
DI
LD HL,&38
boucle LD(HL),&C9
LD B,&F5
musik= IN A,(C)
adresse RRA
du CALL JR NZ,&FB
CALL musik
JP boucle
```

Si vous entendez une musique, le player est trouvé! Mais ne vous rejouissez pas trop vite, il reste encore pas mal de

choses à faire.

2) Rechercher les bouts de routine sauvegardant les registres Z80.

Si la méthode RST &38 s'est révélée vaine, tout n'est pas encore perdu. Je ne vais pas expliquer dans le détail la notion d'interruption, mais c'est une des contraintes qu'elle pose au programmeur qui va nous intéresser. Ce dernier est obligé de sauvegarder tous les registres du Z80 avant de faire quoi que ce soit. Et comme en prime le codeur est un animal bête et discipliné, il va stocker ces registres dans un ordre donné, qui est généralement pour les deux premières sauvegardes, celui-ci:

```
PUSH AF
PUSH BC
```

On recherche les codes correspondants à ces mnémoniques, et le tour est joué! (F5 E5) Puis l'on recommence ce que nous avons vu précédemment (test des CALL).

à suivre



Comme l'article de TOM & JERRY est encore assez long, OK FREE t'offre de te dégourdir les doigts en tapant les listings qui te donneront des vies infinies pour le jeu THE BREAKER et dans CLASSICS AXIENS.

VIES INFINIES: pour THE BREAKER
3A,49,87,3D,FE (3D → 00)

VIES INFINIES: pour CLASSICS AXIENS
3A,D2,46,3D,32,D2,46 (3D → A7)

Nombre de vies (1 à 255) pour THE BREAKER
3E,03,32,49,87 (Remplacer 03 par le Nb de vies)

Nombre de vies (1 à 128) pour CLASSICS AXIENS
3E,09,32,F2,71,32,D2,46 (09 par le Nb de vies)

Et pour ceux qui ne savent pas encore se servir de DISCOLOGY, voici un listing Basic...

10 ' CLASSIC AXIENS

20 ' Vies infinies ou choix du Nb de vies (1-128)
par OK FREE le 08/04/93 pour Electro-Jack

30 MEMORY 8191

40 LOAD"AXIENS.BIN",8192

50 MODE 1:PRINT"1-CHOIX DU NOMBRE DE VIES(1-128)"

60 PRINT"2 - VIES INFINIES"

70 INPUT"VOTRE CHOIX (1 - 2)";C

80 PRINT:IF C=1 THEN 110

90 PRINT:IF C=2 THEN POKE 14477,167
:GOTO 140

100 IF C<>1 OR C<>2 THEN 70

110 INPUT"NOMBRE DE VIES (1 - 128)";U

120 IF U<1 OR U>128 THEN 110

130 POKE 18316,U-1

140 CALL 8192



FRONTIERES : IL N'Y EN AURA PLUS ET POURTANT C'ETAIT TRES UTILE: REGARDE TCHERNOBYL, EN ALLEMAGNE, TRES GRAVE, EN ITALIE TRES SERIEUX ET EN FRANCE RIEN DU TOUT! ALORS ...

3) LE HACKER a la rescousse!

Vous avez lamentablement échoué dans vos tentatives de recherche, il vous reste une solution pour vérifier que la musique n'utilise pas l'interruption RST &38, c'est d'utiliser le mode alternatif du Hacker. En gros, cette commande permet de faire tourner dans les banks supplémentaires du CPC (donc version 128 Ko obligatoire) un programme.

Contrairement à ce que signale la documentation de cette interface, cette commande tourne aussi sur CPC 6128. Enorme avantage, une fois le programme stoppé par le bouton magique les banks ne sont pas initialisées.

Il suffit de connecter ensuite la bank &C4 (BANK 1) et de désassembler en &4038 pour trouver l'adresse de saut de l'interruption &38 du programme arrêté... Sympatique non ?

A partir de là, si cette adresse est intéressante, on recommence la procédure décrite en 1

4) Désassemblage pur et dur!

Le programmeur du jeu dont vous convoitez la musique est un être raffiné, dernière solution, la plus laborieuse, il vous faut étudier le programme depuis son adresse d'exécution. Pas de recette miracle, seule de la persévérance et un peu de chance vous permettront d'arriver à vos fins.

A partir de maintenant, je considère que vous avez trouvé le player (pas de panique si ce n'est pas encore bien clair, nous verrons un exemple par la suite). Avant de passer au nettoyage de la musique, c'est à dire ne garder que les données qui lui sont utiles, il nous faut trouver des adresses d'initialisation du ou des thèmes qui la composent et pour les perfectionnistes, celle arrêtant la musique. En pratique, l'on peut se passer fort bien de cette dernière, un CALL &bcA7 faisant l'affaire.

Là, pas de miracle, il faut seulement savoir qu'en général cette adresse n'est pas loin de la routine jouant la musique. On retrouve assez régulièrement un appel à cette routine 'pres' de la portion de code travaillant sur le RST &38. A vos désassembleurs ! Pour les musiques ayant plusieurs thèmes, en général, les programmeurs utilisent un registre (souvent le A) pour spécifier quel air doit être initialisé. Parfois, il faut poker des valeurs dans les cases mémoire comme dans les musiques

de Tiny Williams par exemple. Enfin bref, il faut parfois avoir du flair!

III LE GRAND MÉNAGE

Il va falloir maintenant récupérer les datas associés au player que vous avez débusqué! La encore, pas de recette miracle, la première chose consiste à parcourir la mémoire à partir du player pour trouver une zone de 00 conséquente ou une routine n'ayant rien à voir avec la musique. Cette technique primaire est assez efficace car souvent le player et les données sont situés l'un après l'autre, particulièrement si votre musique se trouve dans une bank de mémoire supplémentaire ou dans la zone réservée au système (&A67B à &BFFF).

Sinon il faut procéder par tâtonnements en sauvegardant tout d'abord une large zone mémoire, et en la 'dégraissant' en faisant des essais. Je ne vous le cache pas, cela n'est pas bien passionnant et c'est en général long ! Petite anecdote, la musique la plus lassante à nettoyer est celle de Turbo out rum, qui ne comporte pas moins de 8 blocs de données différents, situés un peut partout dans la mémoire, de quoi devenir dingue !

La longueur usuelle pour une musique simple varie entre &A00 et &1000, mais peut être plus grande dans certains cas suivant l'auteur. Voilà, vous venez de 'riper' une musique de jeu, ce n'est pas aussi difficile qu'on le dit, n'est-ce pas ?

IV UN EXEMPLE SIMPLE

Pour vous éclaircir totalement nous allons récupérer ensemble la musique d'un jeu très célèbre: OUT RUN C'est vrai, la conversion sur nos micros de cette borne d'arcade est vraiment mauvaise, mais la musique de la version CPC est assez mignonne et elle vaut le coup d'être 'riper'.

1) Recherche du player

Après avoir chargé le jeu, on l'arrête (un coup de bouton magique!) au niveau de la page de présentation. L'on commence la recherche avec la première méthode, celle consistant à trouver des instructions travaillant sur les cases mémoire &0038 ou &0039. Tapez S puis la chaîne 38 00.

ACTUALITE : Les préservatifs autorisés dans les lycées pour les élèves ayant des bourses...

Le Hacker va répondre qu'il a trouvé 3 fois cette chaîne, notez les adresses qu'il vous donne: &0107,&4CA4,&83BE. Commencez le désassemblage un peu avant ces adresses (&0100, &4CA0,&83B0 par exemple) grâce à la commande 'D' et étudiez ces portions de codes.

Oh miracle, la première adresse &0107 travaille bien sur le RST &38, en pokant l'adresse &017C en &0039. Allons donc voir ce qu'il y a en &17C. Nous trouvons tout d'abord des instructions qui sauvegardent les registres (ça ne vous rappelle rien ?), puis deux appels à deux routines:

CALL C,&8000 et CALL &099B

A tout hasard, exécutons ces routines en mode direct (instruction CALL). Le CALL &8000 se traduit par un son strident et continu, le player est trouvé? Vérifions en tapant la petite routine suivante:

boucle CALL &BD19
CALL &8000
JP boucle

Normalement, vous devriez entendre la musique de OUT RUN le plus dur est fait !

2) La routine d'initialisation

Pour trouver cette fameuse routine, l'on va commencer par revenir à l'endroit où nous avons trouvé une instruction travaillant sur le RST &38 (en &107), et désassembler à nouveau à partir de cette adresse. Un peu plus loin, nous trouvons ceci:

LD A,&01 CALL &80B9

Cet appel apparemment se fait dans la zone mémoire où se trouve la musique, lançons cette routine à l'aide d'un CALL (n'oubliez pas de mettre le registre A à la valeur 01). Evidemment, rien ne se passe, il faut exécuter la petite routine jouant la musique pour 'VOIR' (où plutôt entendre) si cet appel correspond à l'Init.

Décidément, nous avons beaucoup de chance car c'est le cas ! Comme nous savons qu'il y a deux thèmes sur OUT RUN, nous recherchons un autre éventuel CALL &80B9 dans la mémoire (avec une valeur pour A différente). Mais là, c'est le désert total...

Il ne nous reste alors qu'à faire des essais avec différentes valeurs pour le registre A,

en partant de 0. La chance nous souri encore car un CALL &80B9 avec A=0 initialise l'autre thème du jeu. Les petits curieux pourront lancer l'Init avec A=3 ou 4 par exemple, vous entendrez alors des bruitages!

3) Le nettoyage

Le début de la musique commençant en &8000, nous allons éditer la mémoire à partir de cette adresse, et 'remonter' un peu (Commande 'E' puis flèche vers le haut). Nous voyons une petite zone de 00 avant la musique, celle-ci commence apparemment en &8000.

Cherchons maintenant la fin en 'descendant' dans la mémoire (flèche vers le bas). En &8F80, nous retrouvons une autre zone de 00. Nous allons donc travailler à partir de ces deux bornes. Sauvegardez cette zone mémoire dans un fichier (OUTRUN.MUS) et retournez au Basic (cela efface la RAM) puis revenez sous le prompt du Hacker.

Rechargez le fichier que vous venez de créer, et lancez la musique (toujours grâce à la routine que nous avons utilisée pour tester le player). Là, il va falloir écouter les thèmes jusqu'à leurs fins respectives pour savoir si nous n'avons pas par mégarde oublié quelques octets.

Tout se passe bien, nous pouvons donc recommencer l'opération en ayant effacé une petite portion de la RAM occupée par le fichier (par exemple de &8E00 à &8F80).

Dans cet exemple précis, tout rognage du fichier OUTRUN.MUS se traduit par des pertes de données (sons bizarres, voix ne jouant plus, etc ...), la longueur définitive de notre fichier est donc &F80.

Victoire, la musique de OUT RUN est mise sous fichier et utilisable dans vos créations les plus folles ! Il faut quand même noter que ce rippage était facile et pour quelqu'un de bien entraîné, la chose est réglée en un quart d'heure maximum. Mais cela constitue un excellent exercice pour les profanes, qui peuvent constater qu'il n'est pas si horrible que ça de trifouiller dans un programme pour trouver sa musique.

Voilà, cette initiation est terminée, si vous le souhaitez (écrivez à la rédaction), je pourrais vous décrire un autre nettoyage d'une musique nettement plus complexe à ripper, ainsi qu'une méthode pour utiliser les musiques des jeux dans vos programmes Basic. Bon courage ... C'EST FINI !..

TOM & JERRY



PRATIQUE DE L' ELECTRONIQUE



LE MOT DU DEBUT

Me revoilà ! Me revoilà, le bricoleur de service attache à la rédaction du petit ELECTRO ... et qui dit electro, dit aussi électronique et électricité, dans notre cas c'est plutôt du côté de l'électronique pratique que nous allons bosser et sur un sujet brûlant, " LES FER A SOUDER ", qui sont les premiers appareils à posséder lorsqu'on veut se faire des montages sur circuit imprimé et quand je dis brûlant c'est peu dire car un fer à souder, c'est comme une fer à repasser : il suffit qu'il traîne hors de son socle et que l'on oublie de le couper au moment où l'on s'absente pour qu'il transforme la maison et tout le quartier en tas de cendres ! C'est donc pour cela que je vous propose un temporisateur de sécurité pour fer à souder, ce qui en plus d'éviter des petits tas de cendres, évite aussi une note salée d'électricité à la fin du mois, en plus grâce à ce système le fer a une durée de vie plus longue, alors pour tous ceux qui tiennent à leur fer, une seule solution faire le montage.

EXPLICATIONS :

Lorsque le fer aura passé plus d'une vingtaine de secondes hors de son socle, et bien OOOHHHH miracle le fer se met à refroidir comme par miracle ! Bien sûr si on veut souder sans interruption ou pendant des périodes un peu plus longues, il faudra reengendrer la temporisation de temps en temps.

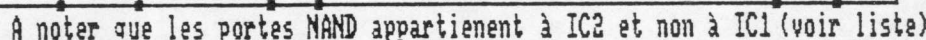
Quelques explications aux fonctionnements interne au montage.

L'opérateur NAND N1 est monté en oscillateur à fréquence variable. Il fournit un signal d'horloge au compteur décimal IC1. Celui-ci divise par 10 le signal qu'il reçoit : aussitôt que les sorties Qd et Qa sont au niveau logique haut ensemble, c'est à dire au moment de la 9ème impulsion, l'opérateur NAND N3 bloque le transistor T1. Le relais n'est plus excité et l'appareil alimente, c'est à dire le fer ou un autre appareil si l'idée vous chatouille l'esprit, est coupée.

Pour armer le temporisateur, il faut appuyer sur le bouton poussoir S1. Le condensateur C2 n'est pas encore chargé et le compteur est donc remis à zéro par N2. Les deux entrées de N3 sont encore basses et T1 peut donc exciter le relais (et surmont pas ce dont à quoi vous penser), dont les contacts prennent la relève de S1 : ce qui a pour effet d'alimenter le transformateur et bien sûr le fer.

L'interrupteur S2 doit être monté sur le support du fer à souder de telle sorte qu'il se ferme lorsque l'on pose le fer. Pendant ce temps le compteur reste bloqué. Lorsque l'on empoigne le fer, S2 s'ouvre et les entrées de N3 sont remises à zéro deviennent inactives. Si le fer n'a pas été reposé entre-temps, il sera coupé quelques dizaines de secondes plus tard, lorsque les entrées de N3 seront hautes en même temps. Malgré tout si on repose le fer avant qu'il ne soit coupé le compteur est remis à zéro jusqu'à la prochaine prise en main de l'appareil. Voilà ! j'espère que jusqu'ici vous avez à peu près suivi car la page suivante, on attaque le schéma. Rassurez-vous tout est fait pour permettre une totale compréhension.....

Schema
Electrique.



Résidence St Michel
15, rue de l'Arquette
14300 CAEN

La petite histoire de celui qui vous apporte votre Fanzine préféré.

On relève une des premières mentions du facteur-distributeur de lettres, dans un document de la cour des Aides datant de 1638. Mais le terme désignait plus couramment à cette époque celui qui fabrique quelque chose ou qui agit pour le compte de quelqu'un.



Furrière, dans son dictionnaire (1690), le définit comme un "commissionnaire de marchand, celui qui achète pour d'autre marchands des marchandises ou qui les vend en leur nom". Mais le métier de facteur s'organise véritablement avec la création de la petite poste de Paris en 1760. Auparavant, il n'était guère possible de correspondre d'un quartier à l'autre de la ville sauf à envoyer en course un domestique ou un petit Savoyard. A cette carence du système postal, Renouard de Velayr avait bien essayé, en 1653, de remédier. Il suffisait d'attacher à la lettre un billet de port payé et de jeter le tout dans une boîte aux lettres prévue à cette effet. Mais l'expérience tourna court : "aucune lettre ne fut rendu à son adresse, rapporte Furrière dans son Roman bourgeois, et à l'ouverture des boîtes, on trouva pour toutes choses des souris que des malicieux y avaient mis". Abandonné, le projet de petite poste est repris en 1758 à l'initiative du philanthrope Piaron de Chamousset qui obtient de Louis XV des lettres patentes l'autorisant à installer "une poste particulière dans l'intérieur de notre bonne ville de Paris". Les villes de provinces se dotèrent à leur tour d'une petite poste. Ce fut le cas de Bordeaux (1766), Mantes (1777), Rouen (1778), Nancy (1778), Lyon (1779), Strasbourg (1780), Marseille (1781), Lille (1784).



Paris, sous Louis XV, deux cents facteurs font trois distributions par jour, ils utilisaient une crécelle ou un claquoir pour avertir le public de leur passage. Rapidement le service s'étoffe.

Privilège des citoyens, la distribution du courrier à domicile ne concer-

nait pas des millions de ruraux. Il faut attendre la grande réforme postale de 1829 pour que bourgs et villages de France reçoivent la visite du facteur, d'abord tous les deux jours puis quotidiennement. Ils sont cinq milles en 1830, mais près de vingt trois milles en 1910. Pas un jour de repos pour ces facteurs rémunérés au kilomètre et qui parcourent en moyenne vingt sept kilomètres par jour en 1877. C'est seulement en 1893 que les facteurs sont autorisés à prendre un jour de congé par mois.



Au XIX^e siècle commence à se dessiner l'image d'un facteur populaire. Trait d'union entre la ville et la campagne, il est "l'espérance en uniforme", "la voix mystérieuse qui parle tout bas à toutes les oreilles, qui se fait entendre de tous les coeurs" écrit Jules Janin. Il est aussi le commissionnaire fidèle que l'on charge de rapporter de la ville voisine des comestibles, des médicaments, des provisions de toute sorte.

Qu'il vente ou qu'il neige, été comme hiver, le facteur marche par tous les temps. L'utilisation de la bicyclette à la fin du XIX^e siècle, puis de l'automobile dans les années cinquante, va soulager considérablement la tournée des facteurs que l'on appelle les préposés depuis 1957. Ils sont aujourd'hui près de quatre vingt milles à distribuer chaque jour soixante six millions de lettres et de paquets



J'ai fait des recherches sur les risques qu'il y a de faire des contrefaçons de timbres poste français. Délits réprimés par le quatrième paragraphe de l'article 142 du code pénal. Seront punis d'un emprisonnement d'un à cinq ans et d'une amende de 500 à 50 000 francs :

Ceux qui auront contrefait ou falsifié les timbres poste (timbres recouverts de scotch ou de colle), qui auront vendu, colporté ou utilisé sciemment lesdits timbres contrefaits ou falsifiés.

Les délits sont de la compétence des tribunaux correctionnels. En matière de délits postaux, l'Administration des Postes se borne à constater la matérialité des faits et à saisir le Parquet. Elle ne dispose, en conséquence d'aucun droit de transaction.

JP

Salut à tous, c'est le tout nouveau tout beau qui vous parle en ce moment même. Je me retrouve ici dans EJ, car j'ai plusieurs raisons. Mais on est pas là pour parler de ma vie, mais de ce que je vais faire dans ce fanzine (Mon préféré sur papier !)

Bon, je vais cette fois-ci tester le jeu, un des meilleurs, d'Océan... Il s'agit de THE ADDAMS FAMILY, eh oui ce chef d'oeuvre est passé sur le grill dans le No43 d'ACPC, mais eux ils sont presque obligés de tester des jeux biens, disons que ça fait plus mieux !!!

Tout d'abord, le jeu et son style, il paraît que ça intéresse !!!

C'est un jeu de plate-formes que je pourrais qualifier de jeu d'arcade (enfin presque), mais les grands testeurs ne diront pas pareil. Vous incarnez la personne du père de cette famille. Le but du jeu est de retrouver toute votre famille à travers tous les couloirs, toutes les caves d'un château hanté !!!!! Mais s'il n'y avait pas de monstres ou d'autres choses de ce genre, ça serait trop facile, et donc c'est à partir de cela que le jeu a de très très bonnes bases.

Graphique : Tout les graphiques d ce jeu, sont en mode 0, donc que de couleurs. Remarquez toutes les nuances qui apparaissent dans ce jeu, il y en a des bleus, des vertes, et d'autres, mais en réalité, il y en a partout, et oui, quelle classe !!!!! J'aime assez les têtes de morts, le personnage lui-même, les portraits qui sont représentés tout au long du jeu (pour ceux qui ne les auraient pas remarqués, ils se trouvent accrochés aux murs des différentes pièces !!!). Admirez quand même leur qualité.... Je pense avoir à peu près tout dit, pour ce qui est des graphiques.

GRAPHISME:.....19/20

Animation : Vous voulez que je les qualifie en un seul mot, et bien ce mot serait "Géniales". Par exemple, les têtes de morts qui font des rotations sur elles même, et qui avancent en même temps, c'est ça également la classe de la programmation de ce jeu. On peut également remarquer dans ce jeu que toutes les animations s'enchainent.

ANIMATION:.....18/20

Musique : Très bonne musique d'introduction, au mini-menu du jeu, c'est la même que le feuilleton... Et même quand l'on perd, il y a une superbe musique également originaire du feuilleton, et du film bien entendu !!!

MUSIQUE:.....17.6/20

Bruitage : Dans ce jeu, il faut le dire, le bruitage a un rôle très important. Car ça rends déjà le jeu plus enrichie, mais également moins triste et donc plus vivant.

BRUITAGE:.....15.6/20

Longévité : Et oui, faut avouer que ce jeu est long, mais heureusement que ça ne joue pas sur la qualité du jeu !!!!! Mais parfois ce n'est pas un inconvénient d'avoir affaire à un jeu qui dure, en voici la preuve, car The Addams Family est un jeu superbe !!!

LONGEVITE:.....19.6/20

Richesse : J ne vais trop rien dire, car j'ai déjà parlé de sa richesse dans les rubriques de longévité et de bruitage. Mais je vais quand même ajouter qu'il y a les couleurs qui y sont pour quelques choses, puisque ça fait de ce jeu un jeu lumineux et non pas "dark" (comme dirais les anglais (qui veut dire sombre)).

RICHESS:.....19.2/20

Jouabilité : Alors là par contre, ce n'est pas du tout la même chose, car on ne peut pas faire ce que le jeu pourrait avoir à son maximum, mais on fait avec, et croyez-moi, ce n'est en aucun cas un inconvénient.

JOUABILITE:.....16/20

Ergonomie : Bon là, on va quand même noter les producteurs de Addams Family

qui je doit le dire, ont fait du bon boulot. Quelle équipe ce groupe d'Océan !!! Je dois quand même dire que généralement les jeux d'Océan ce n'est pas de la M.... !!!

ERGONOMIE:.....17.8/20

Bilan : Très bon jeu, avec de beaux graphiques, de très bonnes musiques et également de tout de bon (excusez cette expression bizarre, mais c'est la pure vérité). Je l'adore, et il est devenu, en à peine dix minutes, mon jeu préféré. C'est donc pour cela, que j'ai le très grand honneur de lui attribuer ma note personnellement personnelle !!!

NOTE PERSONNELLE:.....19.6/20

Un dernier conseil, vous devez absolument voir et avoir ce soft (telles étaient les paroles de Poum) !! Mais il n'y a pas que Poum qui vous le dira, la preuve puisque je vous le dis. Je vais quand même vous faire un récapitulatif des notes, pour montrer que ce Hit a de quoi avoir la tête haute.

Graphique :	19
Animation :	18
Musique :	17.6
Bruitage :	15.6
Longévité :	19.6
Richesse :	19.2
Jouabilité :	16
Ergonomie :	17.8
Note personnelle :	19.6

Note Globale :

18.04

Voilà, je pense et je crois que s'en est fini pour ce fabuleux jeu, que tout les CépéCiens devrait avoir en leur possession dans leur casier à disquettes, dans leur placard, ou encore dans leur cave ou leur grenier. En bref, un seul vrai et unique conseil, achetez ce Hit des Hits !!!

Pour revenir à la petite histoire du début, certains d'entre vous me connaissent, surtout ceux qui ont vu mon adresse ou vous pouvez commander mon fanzine dans EJ No8-. Si Jack, le Grand Boss de EJ, veut bien que je fasse des tests de jeux, vous me verrez encore, suivant votre volonté, et celle de mon très grand ami Jack ...

Teinder-Black of the FUTUR'S TEAM .

JEUX DE ROLE : MISE AU POINT

Toi, le plus sédentaire de tous les sédentaires n'as-tu jamais rêvé d'être un preux chevalier, défenseur de la veuve et de l'orphelin? Si tel est le cas, essaie les jeux de rôle. Je dois te dire qu'il n'y a encore pas si longtemps que ça, je m'éclatais avec deux de mes potes à dessiner de grands damiers avec des châteaux, des rivières et des montagnes. Munis d'une bonne bouteille de vodka, de des et de figurines achetées dans le commerce, mes potes et moi nous répartissions les rôles. L'un était le maître du jeu, l'autre le chevalier et le troisième, le méchant qui devait tout casser. Et avec si peu de choses et pour fond musical la BO de Conan, nous passions de grands moments. La nuit y passait et la vodka aussi. Tout ça pour introduire l'article qui suit. Je remercie très sincèrement Jais. Je dois te dire que le gros du boulot est de lui, je n'ai fait que corriger à gauche à droite. Merci Jais. Au sommaire: la description de "Stormbringer" et de "Torg".

"Stormbringer", JdR inspire de la saga d'Elric, de M. Moorcock que je te conseille de lire, (ndTMB moi aussi, c'est divin!) est idéal pour les débutants. Les règles ne sont pas des plus complexes et les 4 manuels sont bien organisés, basés sur les compétences des personnages, le jeu est géré grâce à différents des (D100, D4, D6, D8). "Le Livre du Joueur" recueille toutes les règles et est facilement assimilable. Le "Livre de Magie" ne te permettra pas de jeter des sortilèges mais d'invoquer des démons. Un joueur peut être protégé contre la foudre ou lancer des haches s'il donne au démon le pouvoir: "Don du Chaos". La longévité du personnage est des débuts du jeu appréciable et la création de nouvelles règles est aisée. Compatible avec son petit frère "Hawkmoon", lui aussi inspire des œuvres de Moorcock, Stormbringer est fait pour toi si tu débarques dans le monde hallucinant des JdR...

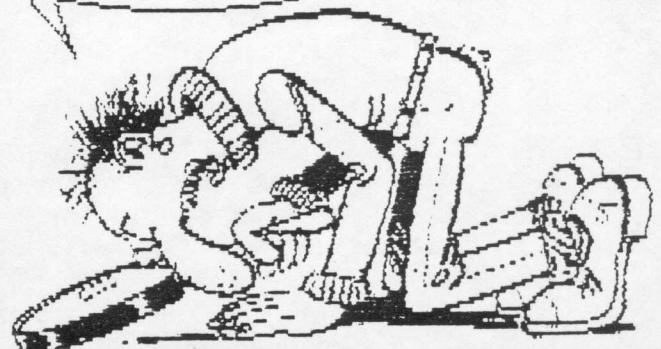
Passons à "Torg": Excellent jeu malgré la complexité des règles bordeliques. Les exemples sont heureusement là pour éclairer le joueur. Composé de 150 cartes d'événements qui retournées périodiquement déterminent le hasard, de 3 livres et d'un écran en 4 volets illustrés, contenant presque toutes les tables du jeu, Torg contrairement à Stormbringer qui plonge les joueurs dans une réalité médiévale/fantastique, offre aux joueurs plusieurs réalités. Le scénario est simple: La Terre est envahie par des extra-terrestres. Les USA grouillent de dinosaures, l'Indonésie regorge de loup-garous, de vampires et autres saloperies, un pharaon, génie de l'électronique revit en Afrique et l'Angleterre ressuscite ses légendaires elfes et enchanteurs. Le livre des règles consacre 3 chapitres au problème complexe de l'interaction. Les combats tout aussi complexes sont livrés grâce aux des "D20". Torg est donc destiné aux habitués des JdR mais pas exclusivement. Un neofyte peut s'y retrouver, à condition de le vouloir!

(c) Jais & The Motorcycle Boy...93

Je tenais à mettre les points sur les "i" à propos de mon article sur ATLANTIS, le fanzine de Jais. Tout d'abord sache que d'après moi, un fanz est fait pour exprimer ses idées mais n'est certainement pas un vulgaire torchon que la plupart des fanzine/makers ont la fâcheuse habitude de remplir de propos hypocrites. J'ai écrit ce que je pensais de sa merde et je ne le regrette pas. Sache également que jamais je n'ai voulu lui faire du mal et qu'avant la parution d'Electro Jack numéro 8, j'ai envoyé une copie de mes articles à Jais, qui les a approuvés. Il n'a jamais été dans mes intentions de lui faire du tort, bien au contraire. Jais a compris ou je voulais en venir, contrairement à certains abrutis qui n'ont vu dans mon article qu'une critique méchante et dévastatrice. De plus, je lui ai promis, et ce avant même la parution du numéro 8 un droit de réponse que tu trouveras ci-dessous... (c)The Motorcycle Boy...93

Je ne tiens pas à descendre The Motorcycle Boy puisqu'il a tout à fait raison. Mais il a peut-être été un peu dur dans son article. Je l'avoue, mon fanz était nul. À sa sortie, j'étais le premier à le reconnaître, mais j'étais pressé de le sortir et je n'ai mis que 4 jours à le rédiger ce qui explique sa présentation bâclée. Les articles n'étaient pas géniaux non plus, mais c'était le premier numéro. Et puis c'est son avis personnel et seulement deux personnes (trois avec moi!) ont trouvé ATLANTIS mauvais. Ses remarques étaient fondées, mais je terminerai par le fameux dicton: "On ne discute pas les goûts et les couleurs". (c)Jais...93

QUOI?! GREETINGS QUOI??
ON VOIT RIEN MERDE!



OUAIS, JE PROFITE DU PEU DE PLACE QU'IL ME RESTE, POUR SALUER DEUX OU TROIS PERSONNES. EVIDEMMENT, FAUDRA PRENDRE UNE LOUPE! SO LET'S GO FOR THE MEGA RECHERCHES/GREETINGS... UN GRAND MERCI À ROGER DE PIERRE DE BRESSE, QUI EST LE SEUL LECTEUR À NE PAS ENVOYER UNE LISTE DE JEUX INTERMINABLE EN MEHE TEMPS QUE SES COMPLIMENTS... ROGER, MERCI, MA POULE!! UN SUPER BISOU À MA MAMAN QUE J'AIME TANT, I LOVE YOU NUH!! MERCI À TOUTE LA FAMILLE DE JACQUES POUR SA TOLERANCE. UN MERCI À JAI'S FANZINE-MAKER, C'EST ENRAGEUR POUR LA VIE DE FAMILLE!!! ET ENFIN UN SUPER MERCI À TOI QUI SACRIFIE UN PEU DE TON TEMPS LIBRE À ME LIRE!!!!!! FALLAIT LE DIRE, NON??? (c)Jais...93

GREETINGS

CONVERTISSEUR
BASIC.ASC en
FICHIERS . DR

OXFORD - P.A.O.

CONVERTISSEUR
BASIC.ASC en
FICHIERS . DR



Je te fais un super cadeau lecteur, c'est le programme ci-contre. Chacun sait que c'est un véritable calvaire pour recopier un listing de programme en BASIC sur une page faite avec OXFORD. Sans compter les erreurs possibles sur la ponctuation ou même plus vicieux, l'inversion de deux lettres d'une variable. Il fallait donc automatiser au maximum cette opération des plus délicates. Ce dernier n'est pas parfait et son utilisation impose quelques contraintes. Rien d'insurmontable en tous cas! Voyons la procédure: Tout d'abord, il faut le copier sur le disc contenant

OXFORD

car il utilise la routine RSX ICONVERT cachée en USER 1. Attention toutefois à son emplacement mémoire car j'ai eu l'occasion de tomber sur des adresses de RSX différentes suivant les sources. Ensuite, il te faut sauvegarder le programme BASIC à transformer sous forme de fichier ASCII. (Ex: SAVE "PROGRAMM.ASC", A) sur le même disc. Il est préférable, avant cette opération de RENommer le prog pour améliorer sa présentation. Ex: IREN, 10, 1, 1 donnera la présentation d'à côté. Une dernière recommandation, c'est de



```
10 MEMORY &903F:LOAD"1:convert
  ,rsx",&9040:CALL &9040:ecr=
  0
11 MODE 2:CAT:INPUT"NOM DU LIS
  TING ASCII A LIRE avec ,EXT
  " :fichier$,ext$
12 FOR n=1 TO 7:nom$=nom$+(MID
  $(fichier$,n,1)):NEXT n
13 OPENIN fichier$:"."text$:PR
  INT:INPUT"LARGEUR du LISTIN
  G (10 à 30)",lar:CLS
14 maxi=lar*(25-col):IF lar>39
  THEN 17
15 col=INT(30/lar):IF (30 MOD
  lar)+1<col THEN col=col-1
16 FOR fen=3 TO col-1:WINDOW #
  fen,1+(fen*(lar+1)),1:lar+f
  en+(fen*lar),1,25:NEXT
17 x=3:nb=0:y=0:WHILE NOT EOF:
  opt=0:LINE INPUT#9,a$:nb=IN
  T(LEN(a$)/lar):y=y+nb
18 IF LEN(a$)+(nb-1) MOD lar>0
  THEN y=y+1
19 FOR i=1 TO LEN(a$):opt=opt+
  1
20 IF opt=lar+1 THEN PRINT #x:
  PRINT #x,SPC(3):opt=4:y=y+
  1
21 PRINT #x,MID$(a$,i,1):NEXT
  i:PRINT #x
22 IF y>23 THEN x=x+1:y=0:IF x
  =fen OR lar>39 THEN x=0:ICO
  NUERT,nom$+CHR$(48+ecr)+".d
  r":ecr=ecr+1:FOR o=1 TO fen
  :CLS #o:NEXT:CLS:GOTO 17
23 WEND:CLOSEIN:ICONVERT,nom$+
  CHR$(48+ecr)+".dr":CALL &BB
  4E:CLS:PRINT
24 PRINT"Le LISTING du program
  me " :fichier$ " est transfo
  rme en FICHER.DR"
25 PRINT"exploitable directeame
  nt avec OXFORD PAO . Il app
  arait au CATALOGUE"
26 PRINT"sous la(s) nom(s) : "
  :FOR e=3 TO ecr:PRINT nom$+
  CHR$(48+e)+".dr"
27 NEXT:CAT
```

vérifier dans le listing du prog Basic qu'il ne contient pas de lignes plus longues que 120 à 140 caractères (1 ligne et demie en MODE 2) sinon un scrolling se produira sur la colonne concernée pendant le listage à l'écran. Si c'est le cas, il faut raccourcir cette ligne en la séparant en deux lignes plus courtes.

FONCTIONNEMENT:

Charger le programme Basic à convertir puis le sauvegarder sur la même face que -CONVER2 sous forme ASCII. Exemple: LOAD "PROGRAM" puis sur le disc Oxford SAVE "PROGRAM.ASC", A. La préparation est terminée et il ne reste plus qu'à lancer CONVER2. Ce dernier va tout de suite chercher le catalogue et te demande le nom à charger. ATTENTION à la manière d'entrer le nom et son extension: Il faut le séparer par une VIRGULE car le nom et l'ext. sont traités séparément. Ensuite, en ligne 12, le nom est réduit à 7 lettres seulement de façon à laisser une place pour mettre un chiffre. Il te reste à indiquer la largeur du listing. A titre d'exemple, celui-ci est en trente colonnes. Jusqu'à la fin, le reste est entièrement automatique.



SOS ASSISTANCE : Un cheval en manque de jument peut maintenant appeler Pouliche Secours
UNE BREVE : Monsieur, monsieur! Je n'ai rien mangé depuis 3 jours... Forcez-vous mon brave!

Pourquoi ai-je eut l'idée aussi saugre que nue de le nommer -CONVER2 ??? Tout bête, parce qu'avant j'avais écrit la version 1 qui permettait seulement de transformer des 10 lignes et pas plus... Je ne te ferai pas l'affront de t'imposer ce listing devenu totalement obsolète (tiens, voici le genre de mot à la mode qu'on te fait bouffer à toutes les sauces à propos de tout et de rien !). Monsieur PLUS est passé par là et m'a refilé un vieux coup de coude pour m'obliger à faire mieux. CONVER2 devrait rendre d'immenses services à tous les réalisateurs de Fanzs (sur Oxford bien sûr !). Des sa création, je l'ai envoyée à des amis et voici quelques jours, je reçois de MOKO le programme époustoufflant qui est le complément idéal de CONVER2. J'ai nommé SEM-XAF, le voici !

```

10 *****
11 *****
12 * Pour E/J et sa meute de
13 lous *
14 * By MoKo 99 97 1
15 9 35 *
16 *****
17 *****
18 IF PEEK(40000) < 1 THEN MEMO
19 BY 39999:LOAD "1:conver2.rsx"
20 40000:CALL 40000

```

```

15 INK 0,26:INK 1,9:BORDER 26:
PAPER 0
16 MODE 2:LOCATE 1,1:PRINT "X
/" :STRING$(76,"-"):"\ X":LO
CATE 1,2:PRINT "X |CONVERT
Vr2.9 |d'après une idée d
'Electro/Jack| revu et cor
rige par MOKO| X":LOCATE 1
,3:PRINT "X \":STRING$(76,"
-"):"\ X"
17 WINDOW 1,30,4,30:CLS:at="XN
'oubliez pas que votre text
e doit avoir 80 colonne max
IX":LOCATE 40-(LEN(at)/2),2
:PRINT at
18 LOCATE 11,4:PRINT "Inserez l
e disc contenant le fichier
ASCII a transformer":CALL
ABB06:LOCATE 1,5:CAT
19 WINDOW 1,30,24,25:LOCATE 1,
1:INPUT "NOM DU LISTING ASC
II A LIRE " :FI:IF FI="" THEN
CLS:GOTO 17
20 CLS:LOCATE 1,1:INPUT "NOM D
E L'ECRAN A SAUVEGARDER (sa
ns .EXT / 6 lettres max) "
Ecr$:IF LEN(Ecr$)>6 OR Ecr$
="" THEN 20 ELSE OPENIN FI
:WHILE NOT EOF:LINE INPUT #
9,at:lig=lig+1:IF LEN(at)>8
0 THEN GOTO 25 ELSE WEND:CL
OSEIN:DIM at$(lig):OPENIN FI
21 FOR n=1 TO lig:LINE INPUT #
9,at$(n):NEXT:CLOSEIN:CLS:GO
SUB 29:MODE 2:IF lig>25 THE
N GOTO 26
22 FOR n=3 TO lig STEP 25:CLS:
FOR lign=1 TO 25:IF lig+1=1
lign+n THEN GOTO 24 ELSE LOC
ATE 1,lign:PRINT at$(lign+n)
23 NEXT

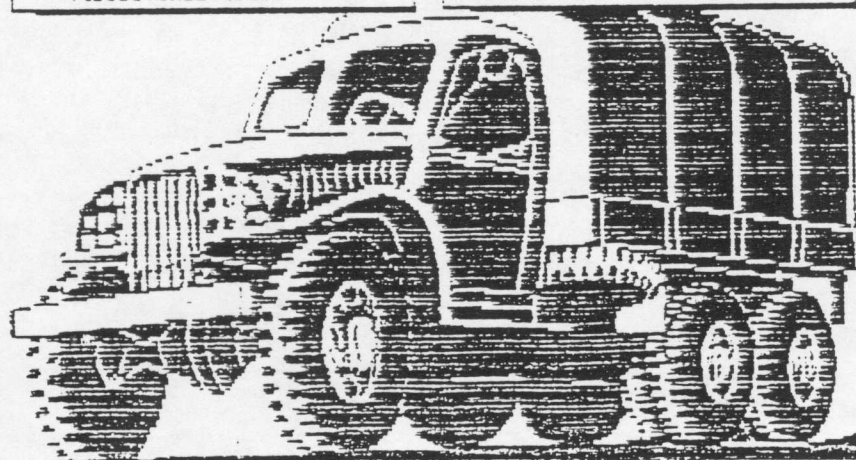
```

```

24 |CONVERT,ecr$+HEX$(he,2)+"
dr":he=he+1:NEXT:RUN
25 CLOSEIN:CLS:at="XVotre text
e a PLUS de 80 colonnesX":L
OCATE 40-(LEN(at)/2),5:PRIN
T at:at="XAppuyez sur un to
uche ... X":LOCATE 40-(LEN(
at)/2),6:PRINT at:CALL ABB0
6:RUN
26 FOR lign=1 TO lig:LOCATE 1,
lign:PRINT at$(lign):
27 NEXT:|CONVERT,ecr$+"dr":RU
N
28 at="XTransfer possible ...
mettez le disc de sauvegar
de":LOCATE 40-(LEN(at)/2),3
:PRINT at:at="dans le lecte
ur ... Appuyez sur une tou
cheX":LOCATE 40-(LEN(at)/2)
,4:PRINT at:CALL ABB06:RETU
RN

```

Il permet de transférer les textes écrits avec AMSWORD ou SEMWORD sur OXFORD. Epatant non ??? Tu as la totale dans ce numéro ! Et tu n'est pas au bout de tes surprises ... La seule contrainte est de ne pas tenter de lire un texte de plus de 80 colonnes de large. Il ne manque plus que la possibilité de choisir une fonte (j'en ai environ 150 sur Oxford) et ce logiciel deviendrait super performant. Une dernière touche de Mr Plus pourrait le transformer en Rolls, ce serait d'y adjoindre la possibilité de choisir la valeur de l'interligne... J'ai réalisé la chose mais je préfère te laisser réfléchir au problème... En attendant et pour te mettre sur la voie, voici un petit prog de démonstration où l'interligne va de 1 à 23: 10 CLS:FOR x=0 TO 23:FOR lign=1 TO 23-x:TAG 20 ORIGIN 0+(18*x),414-(lign*(18*x)):PRINT CHR\$(143):30 NEXT:NEXT:CALL ABB13 On y voit nettement le décalage produit suivant la valeur de l'interligne (x) et en MODE 2.



PENSEE : C'est dans les pays où il n'y a rien à voler qu'il y a le plus de voleurs ...

Voici arrivé la page où nous devons nous quitter toutes les bonnes choses ont une fin. Savourez la bien, elle te réserve encore des surprises... Et tout de suite, le second programme de OK FREE concernant THE BREAKER.

```
10 REM THE BREAKER(C) 1987 JULIET SOFTWARE
11 REM VIES INFINIES OU CHOIX DU NOMBRE DE VIES
12 S PAR OK FREE LE 08/04/93 POUR ELECTRO-JACK
13 MEMORY 9999
14 LOAD"BREAKER.B11",15000:CALL 15000
15 LOAD"BREAKER.B12",24000
16 MODE 1:PRINT"1 - JEU NORMAL (3 VIES)"
17 PRINT"2 - VIES INFINIES"
18 PRINT"3 - CHOIX DU NOMBRE DE VIES"
19 INPUT"VOTRE CHOIX (1-2-3)";C
20 PRINT:IF C=1 THEN 25
21 PRINT:IF C=2 THEN POKE 25274,0:GOTO 25
22 PRINT:IF C=3 THEN 23
23 IF C<1 OR C>3 THEN 13
24 INPUT"NOMBRE DE VIES (1-255)";U
25 IF U<1 OR U>255 THEN 23
26 POKE 25009,U
27 CALL 25000
```

PA : Je recherche la notice de SPRITE ALIVE et des contacts sur CPC 6128 pour échange de DEMOS et de FREEWARES. Sylvain BADEL 1 Rue Mangetemps 69780 MIONS (ND E/J: Il réalise COOL LA MICRO)

FRANCHEMENT passe à 16 pages en A5 à commander à Cédric FONTAINE 5 Rue FOCH 95000 LA ROCHE SUR YON

Uends stylo optique LIGHT PEN 100 Fr avec disco programme + divers utilitaires.
Uends No3 de MICRO APPLICATION La Basic au bout des doigts (60 fr) CP/M PLUS de SYBEX (40 fr) PROGRAMMATION SOUS CP/M 30 (40 fr) 000008 DISC UTILITY (40fr) ABC INFORMATIQUE en 3 Volumes (14 K) Encyclopédie. Ecrire à la rédaction

Cherche imprimante pas trop chère pour CPC Bruno MORENO 2 allée des Lilas 45210 FONTENAY/LOING

JPO (voir la page du facteur) a réalisé un disc plein de fichiers.DR au scanner. Envoyez un disc à la rédaction avec un timbre pour le retour.

INFO SYSTEME CPC est de plus en plus intéress-

-sant, est en A4 et est à demander à Frank CARON 13 Rue du BALOIR 23320 SAINT-VAURY.

Uends le jeu de Rôle STORMBRINGER. Il est composé de 4 livres, de 40 fiches de personnages, démons etc., plus mes scénari. Si tu as l'album HEATHEN de MASTER (death!), sois sympa de me contacter. Jais PINGOUROUX ND du Bon Remède 84380 MAZAN tel:90 62 55 12

THE BIG BOSS 3: Il fait 17 pages et il faut le commander à Bruno MORENO (TEINDER BLACK) 2 Allée des LILAS 45210 FONTENAY SUR LOING

N'oublie pas le concours sur le générique...

6 Pages A4 pour le dernier COOL LA MICRO (No3) et une belle liste de Freewares... à demander à Sylvain BADEL 1 Rue MANGETEMPS 69780 MIONS

CHUCKIE EGG: VIES: 3A,5C,7B,3D,32 (3D par 00)
NB de VIES: 3E,05,32,5C,7B (05 par 1 à 255)

KONG STRIKE BACK: Bombes inf. 32,09.FD,35,32,3E,27 (35 par 34) et 18,0B.FD,35,31,3E,27 (35 par 34) pour les VIES INFINIES.

SUBTERRANEAN STRIKER: VIES: 3A,25,72,0D,0A (3D par 47)
NB VIES: 3E,05,32,25,72 (95 par xx)

La prochaine parution du E/J No10 sera en Octobre, 5 mois ne seront pas de trop pour le réaliser. Pour ce No, tous les articles sont arrivés les deux derniers mois... Imagine la difficulté!

Il me reste à remercier infiniment tous les participants de ce numéro sans lesquels son intérêt serait grandement amoindri: THE MOTORCYCLE BOY, TEBOR 45, OK FREE, TEINDER-BLACK, RICHART TRENET, JPO, WHILE & WEND, MOKO, JAIS, et un grand merci à TOM & JERRY pour la qualité de son article. Si certaines pages manquent de dessins, c'est leur longueur qu'il faut incriminer et pour tout avouer je n'avais plus de scans tout prêts.

Pour clore totalement ce numéro, voici une expression de JULIE: Quel âge as-tu? "Deux ans con ça!" et elle montre trois doigts... Puis une autre fois en regardant la lune au premier quartier "Regad' papa, la lune elle est dégloutée..."

LETTRES : Suite au passage du contrôleur, veuillez me faire parvenir un carnet maternité... à la Sacu Il y a cinq mois que je suis enceinte, et je n'ai pourtant rien touché... Comme mon mari doit partir chez les fous, je l'envoie à votre bureau...