

Mega

FANZINE

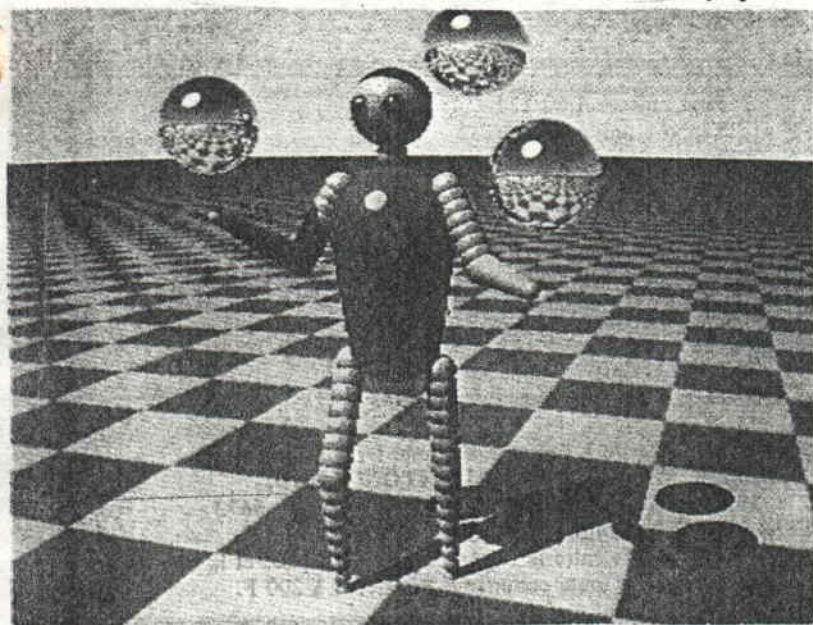
Numero 1

AMSTRAD

Envoyer une enveloppe
auto-adresse affranchie a
4,40 frs + 3 frs pour port

SEPTEMBRE-OCTOBRE-NOVEMBRE 1993.

Le jongleur



EDITORIAL.

Salut a tous, bienvenue dans ce numero 1 de Mega Fanz'. J'espere que les articles de ce freevare, qui sont aussi claire que possible, vous donneront entiere satisfaction.

Pour l'instant, je suis seul pour la redaction de ce fanzine et cela n'est pas evident pour moi de rediger mes textes et de realiser les cadrages, mais rassurez vous le prochain numero sera plus complet et mieux realise.

N'hésitez pas a m'ecrire pour me faire part de vos remarques (fautes, contenu des rubriques...) Vous pouvez aussi m'envoyer vos solutions, pokes, P.A.,...

Sur ce, bonne lecture et amusez vous la bien.

JEROME.

Sommaire

- PAGE 1 : SOMMAIRE
EDITO
- PAGE 2 : HELPISSIME
POKE & POKE
- PAGE 4 : DOSSIER :
PLATOON.
- PAGE 5 : VOUS AVEZ
DIT ADRESSES ?
- PAGE 6 : GRAPH AND SOUNDS
LES SONS SUR CPC.
- PAGE 8 : ET MAINTENANT UNE
PAGE DE.....B.D.!

Lao-Tzeu l'a dit
Il faut
trouver
la voie!



MEGA FANZ
Rabaud Jerome
2, allée des charmillles
16710 SAINT-YRIEIX

HELP!

Attention, si vous ne vous sentez pas une ame de tricheur , ne lisez pas ces pages ! Elles contiennent de precieux secrets pour resoudre vos jeux d ' aventure favoris . . . Solutions pour parvenir au but final,ou simples 'trucs' pour penetrer dans un salle particulièrement cloisonnee. Alors si vous etes completement epuises, attardez vous sur ces pages. (N'hesitez pas envoyer vos solutions , pensez aux autres).



LE SCEPTRE D'ANUBIS.

N, prends boite, S, O, prendre lampe, allume allumettes (si elle se casse , recommencer jusqu'a reussir), allume lampe a huile, pose boite,N, prendre corde,S,E, N, N, prendre epee, S,S,N, monte escalier, tranche toile,prendre cle, pose fusil, pose torche, descend escalier, O ,O ,O , N, appuie soleil, N, N, chausse bottes, S, O, ouvre coffre,pose clef,prendre verte S,pose epee, vide sac, prendre sac,N, E, S, E, S, E, N, E, N, decrypte hieroglyphe (noter la couleur du coffre a ne pas ouvrir , sur lequel pese la malediction),S ,O,N,descendre escalier,pose decrypteur, pose bottes, attache corde,franchis fosse , N, N, donne verte , N, ouvrir le coffre en entrant un ordre du style : ouvre + la couleur du coffre precedemment note (si, si, faites moi confiance !), prendre le sceptre, monte escalier, appuie oeil,N, S. Bonne surprise !!

BLUEBERRY

- Avant la lutte contre les indiens: Est, Sud, Est, cliquer sur Mac Clure, Est, Est, Nord. Avant la lutte contre le bandit cliquer sur Mac Clure (4 fois) cliquer sur le plan, cliquer sur Mac Clure (2 fois).
-Avant la lutte contre le spectre: cliquer sur Mc Clure, cliquer sur la dune a droite de Mc Clure, cliquer sur le spectre (3 fois).
-Avant la lutte final : cliquer sur Mc Clure (3 fois) , cliquer sur le point rond a gauche en bas du rocher vertical (sur la droite de l'ecran),cliquer sur le message, cliquer sur la tete du cheval,cliquer sur le lasso, cliquer sur le quatrieme dessin a droite qui ressemble a des murailles, cliquer a la base de la fumee, cliquer sur la lampe, cliquer sur le dessin du puits, cliquer sur la maison verte, fire le code VLI en cliquant en dessous des lettres,cliquer sur la main qui pousse le mur.

SABOTEUR II.

Les mots de passe des differentes missions:
-Mission 2: JONIM
-Mission 3: KIME
-Mission 4: KUJI KIRI
-Mission 5: SAIMENJITSU
-Mission 6: GENIM
-Mission 7: MI LU KATA
-Mission 8: DIM MARK
-Mission 9: SATORI

SHORT CIRCUIT.

Comment passer sans se fatiguer a la deuxieme etape de Short Circuit ? Quand vous charger la premiere partie il vous suffit a n'importe quel moment et sans avoir d'objet, de presser simultanement les touches O, C, E, A, N, A ce moment-la , la fiche vous indique de passer au tableau suivant.

GHOST'N GOBLINS: Immortel !!

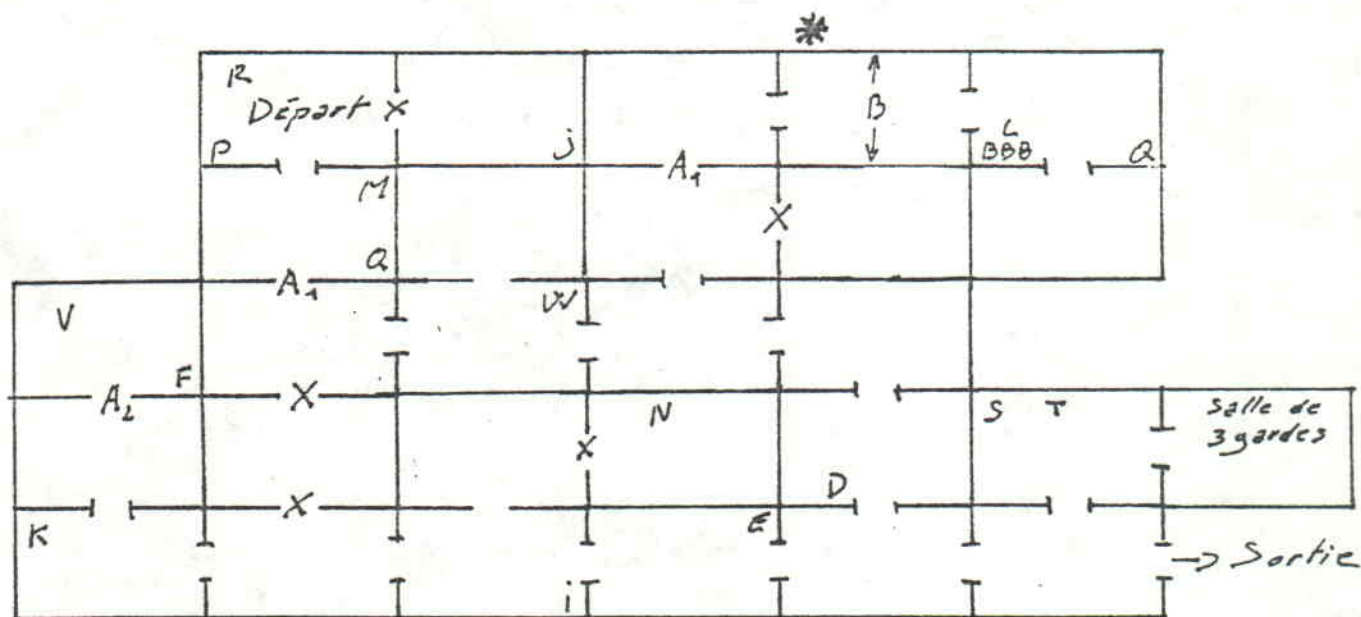
```
10 'GHOST'N GOBLINS immortel.
20 MEMORY 4863:LOAD 0
30 POKE 20636,0
40 POKE 20633,24
50 POKE 33421,0
60 POKE 33410,0
70 POKE 20630,200
80 POKE 34148,0:POKE 34149,0
90 POKE 29432,0:POKE 29433,0
100 CALL 20480
```

ARMY MOVES.

Voici le code pour ceux qui n'aurait pas reussi a passer la premiere partie : 15372 A noter que la deuxieme partie est beaucoup plus facile.

SHORT CIRCUIT

Plan de la nova robotique :



LEGENDE

- M = manuel technique des robots SAINT
- J = mécanisme de saut
- L = activateur laser
- K = clefs pour ouvrir les classeurs
- T = trousseau de clefs pour ouvrir les portes
- P = carte passe
- N = notes de securite
- S = mot de passe
- W = portefeuille
- D = clef
- E = magazine "les robots aujourd'hui"
- I = insecte
- O = tournevis
- B = autre robot saint
- R = telecommande
- F = disquette

L'ouverture des portes des labos secrets, ne peut etre operee qu'apres la coupure du systeme de securite (V sur le plan). Ladite coupure ne doit s'effectuer qu'a 17h51, avec le mot de passe et les notes de secu. Les patrouilles ont lieu toutes les 10 minutes. A 17 h 50, la patrouille vous capture si elle decouvre la coupure du systeme de secu. En Q, se trouvent les termi-

permettant le chargement des programmes.

La piece marquee d'une etoile renferme un petit piege : le robot SAINT qui s'y trouve suit tous vos mouvements ! Pour le vaincre, les mecanismes de saut et le programme s'y rapportant vous seront utiles ; il vous faudra barrer son chemin pour pouvoir passer.

Bonne chance !

HELP!



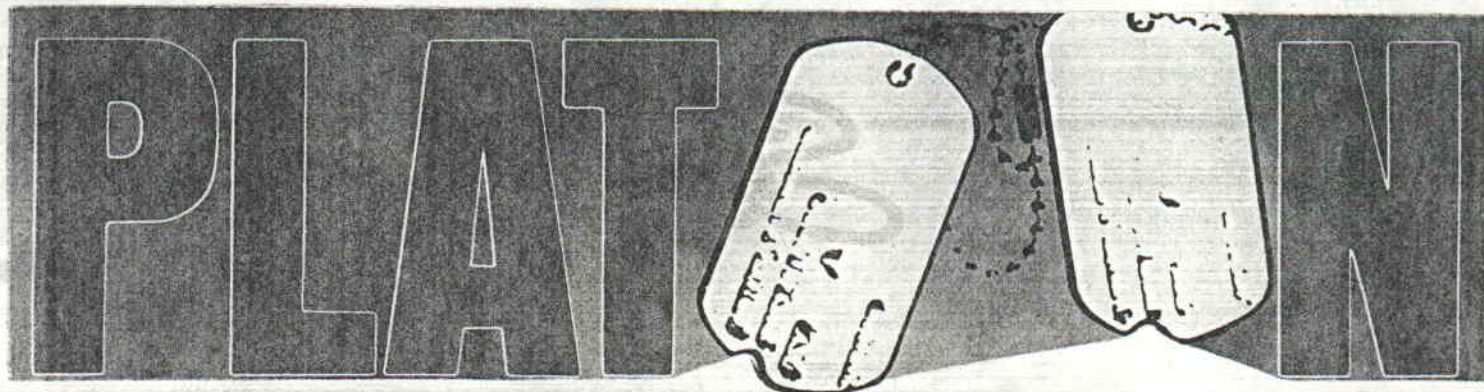


AMSTRAD

PLATOON COTE FILM.

Meilleur film, meilleur réalisateur, meilleur son, meilleur montage, les oscars hollywoodiens 1987 auront offert à un homme la revanche de sa vie. Il avait fallu en effet sept ans à Oliver Stones pour trouver un producteur et un distributeur à ce film - "PLATOON" - ce que tous les "studios executives" trouvaient "dur, déprimant et sinistre". L'Amérique de Reagan relevait la tête et ne voulait plus entendre parler de cette guerre du Viet-Nam qui pesait - ou pèse toujours - comme un lourd reproche dans la conscience de chaque citoyen U.S. "Apocalypse Now" et "voyage au bout de l'enfer" étaient passés par là. Oliver Stones prendra son mal en patience, de 1976 à 1985, en écrivant les scénarios de Midnight Express, Conan le barbare, Scarface et L'année du dragon. Mais rien ne pouvait remplacer le film de sa vie, celui de ses souvenirs, d'un interminable cauchemar plutoit.

Les états de service d'Oliver Stones ? Engagé volontaire à 21 ans, de Septembre 1967 à Novembre 1968, deux blessures au combat et la Purple Heart, l'une des plus prestigieuses décorations militaires américaines. Et Chris Taylor, son héros (joué par Charlie Sheen), n'est pas loin d'être le double parfait de son créateur. En plus jeune, il n'a que 19 ans dans le film, quand il rejoint la compagnie Bravo de 25ème Régiment d'Infanterie près de la frontière cambodgienne. Comme Oliver Stones, Chris a laissé tomber l'univers pour s'engager; comme lui, il sera blessé dans une embuscade; comme lui, il prendra part au sacage d'un village, au viol collectif de ses habitants... Chris, comme des dizaines de milliers de jeunes idéalistes yankees, va perdre en quelques jours toutes ses illusions, découvrir les rigueurs et les périls de la jungle, les nuits sans sommeil, les marches forcées, l'attente, la peur, la rage, la faim, la sueur et la crasse, la présence insidieuse des vietnams, l'ennemi, le découragement, l'effondrement de toutes les barrières morales. Le bidasse, sacrificiable à volonté, raille et exploite par les rampouilles, ne vit bientôt que pour tuer. Pour survivre. Dans PLATOON, même les chefs, les sergents Barnes et Elias, vont se livrer à un duel à mort, pour le pouvoir. Pour rien L'Homme n'a pas de limites dans l'horreur d'une guerre absurde; PLATOON nous en fait l'implacable description. C'est ce qui fait sa force.



ADRESSES, VOUS AVEZ DIT ADRESSE ?

Vous avez un probleme avec votre lecteur de
diquette, vous cherchez un jeu ? Voici quelques
adresses qui vous sauveront surement.

OCEAN SOFTWARE LTD.

25, Bd Berthier
75017 Paris
Tel : 47 66 33 26
Fax : 42 27 95 73

FUTURA

7, rue du Fosse blanc
92624 Gennevilliers Cedex
Tel : 46 88 28 38

GREMLIN PPS

150 Bd Housmann
75008 Paris

UBI SOFT

8/10 rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-bois

BASE 4.

635, rue du taur	31000 Toulouse	62 27 04 38
Centre Cial BAB2	64100 Bayonne	59 52 92 83
43, av JL Laporte	64600 Anglet	59 52 47 51
57 Bd Lacauassade	65000 Tarbes	62 51 36 13
11, rue Samonzet	64000 Pau	59 83 78 78 <-Vente par correspondance

TELECHARGE

BP 009
06901 Sophia Antipolis Cedex

AMCHARGE

BP 36
06561 Valbonne Cedex

M.S.E. (AMSTRAD 100%)

31, rue Renan
92130 Issy Les Moulineaux

Tapez 3615 ACPC (Aie,aie,aie !!)
ou 3615 ARCADES (telechargement)

FANZINES PAPIERS :

FANZINES DISQUETTES :

Le Canard Amoché	Croco World
5, rue Vincent-Lumetta	La goderaie
Mediterranee Parc	35250 Mouaze
91220 Bretigny sur Orge	

Addams Fanz	Croco Computer Club
Rousseil Olivier	446, avenue Louis-Herbeaux
13, rue Paul Baudry	59240 Dunkerque
85300 Challan	

ELECTRO JACK	Info Systeme CPC
Jacques de Lamar	Caron frack
3,avenue des cosmonautes	13,rue du baloir
45400 Fleury-les-Aubrai	23320 Saint-Vaury

Croco Passion	Disc Full/made
Sandrine coutellier	98,rue des orteaux
3,rue des Hortensias	75020 Paris
91380 Chilly-mazarin	

QUASAR
Rimaud Phillipe et Gilles
8, chemin des Mailots
09200 Saint-Girons

POT DE CALL	ULTIMA FANZ'
Schamschula Jerome	Mendez Sebastien
8,pas. du Cdant Berger	73, av. du docteur Georges levy
68290 Masevaux	69200 Venissieux

Si tu veux faire connaitre ton
fanzine, qu'il soit sur papier
ou sur disquette, tu peux m'en-
voyer ton adresse; ainsi son nom
sera publie dans ce journal.

GRAPH AND SOUNDS

LE SON SUR CPC.

Voici un tableau d'exemples directement consommables, approchant presque tout ce que produit l'univers urbain et campagnard autour de nous.

Vous serez agréablement surpris du résultat (enfin, je l'espère !)

* = valeur indifferente.

SOUND 1,0,*,*,0,0,0 Choc simple.

SOUND 1,0,*,0,0,PB PB : de 1 a 10 Bruit du vent.
de 15 a 27 souffle crapoteux (tuyere avion).
de 28 a 31 souffle inpur cascade en furie.

SOUND 2,20,0,15,0,0,PB PB=30 interieur d'une caravelle.
PB=10 et moins auter type d'avions a reaction.

SOUND 2,3822,0,15,0,0,PB PB= 30 Tir a repetition ou moteur a helices.

```
10 SOUND 1,0,10,7,0,0,10
20 FOR n=1 to 100:NEXT      Bruit approximatif d'un train.
30 GOTO 10
```

SOUND 2,0,-9,8,1,0,10
PRECEDE DE ENV 1,50,6,1 Moteur tracteur.
ENV 1,10,1,1 ou ENV 1,127,-3,10 Tirs de fusil.

SOUND 2,0,0,1,1,0,10
+ ENV 1,125,-1,100 ou ENV 1,10,-50,100 Bruit ``approximatif'' de la mer.

Voici maintenant une serie de sons qu'il vous appartiendra de modifier selon la periode de ton (pt).

SOUND 1,pt,*,*,1,0,#	pt = 0 ou 284 le plus souvent, #=0 ou valeur <10.
ENV 1,127,1,1	Modul� rapide en rythme.
ENV 1,127,1,100	Mont�e progressive du son.
ENV 1,127,10,1	Vibrato ou sonnerie de t�l�phone (d�pend de pt).
ENV 1,127,10,10	Trois etages de notes qui baissent en cassure nette.
ENV 1,127,40,1	Souffle crepit�.
ENV 1,127,40,50	T�l�phone occup�.
ENV 1,127,40,20	Avertisseur, alarme.
ENV 1,127,40,200	Appel telephonique.
ENV 1,127,100,4	Wap, wap mettallique.
ENV 1,127,110,60	pt = 984 tintement.
ENV 1,127,125,50	pt = 506 Cloche �loign�.
ENV 1,127,50,10	pt = 338 Cloche rapproch�.
ENV 1,127,105,3	pt = 1432 Grillon, cigale.
ENV 1,127,127,10	pt = 1911 ou 2025 Vibration d'�lastique.
ENV 1,127,-100,20	pt = 2408 Alerte sous-marin.

SOUND 2,0,-4,15,0,1,10
ENT 1,239,-30,1 ou ENT 1,239,-50,1 Moteur qui demarre et accelere.
Voici maintenant quelques exemples de ce que l'on peut obtenir en melange-
ant les commandes ENV et ENT ainsi que les voix 1, 2 et 3.

ENV 1,239,-5,1
ENT 1,40,1,1 Grattements.
SOUND 2,0,-4,15,1,1,10

ENV 1,127,3,4
ENT 1,239,-80,80 Sacatto des roues sur des rails.
SOUND 2,50,-4,15,1,1,1

10 ' HORLOGE
20 FOR n=1 TO 5
30 ENV 1,127,-1,9
40 SOUND 1,900,50,15,1,15
50 SOUND 2,500,50,15,1,15
60 SOUND 1,600,50,15,1,15
70 SOUND 2,700,50,15,1,15
80 FOR t=1 to 1000:next t,i

10 ' DELIRE
20 ENT -1,6,-8,1,12,1,1,6,-1,1
30 SOUND 5,978,700,15,1,1,0

10 ' FOLIE
20 FOR i=0 TO 60 STEP 0.5
30 SOUND 1,INT(SIN(I)*150)+200,1,12
40 SOUND 4,INT(COS(I)*100)+150,1,14
50 NEXT

10 ' HYPER ESPACE
20 FOR i=1 to 30
30 SOUND 1,ABS(i-120),12,6
40 SOUND 2,ABS(i-60),8,8
50 SOUND 4,ABS(i-10),20,10
60 FOR t=1 TO 5:NEXT t,i

Vous disposez maintenant une liste de
routines sonores que vous pourrez inclu-
re dans vos propres programmes. A vous de
les modifier afin de les personnaliser a
vos gouts.

LE MOT DE LA FIN.

Voila, c'est fini pour ce numero 1
de Mega Fanz' (snif), mais ne pleu-
rait pas car nous nous retrouverons
au prochain numero, c'est a dire
dans trois mois, avec des rubriques
plus completes, et une presentation
digne de ce nom. Sachet egalement
qu'il y aura de nouvelles rubriques
dans les P.A (si j'en recois suffi-
sament) et initiation a l'assem-
bleur.

A CHAO BONSOIR.



BONJOURS, NOUS SOMMES
CES MESSIEURS DE L'APP



!! AAAH... HEU...
OUI... VEUILLEZ
PATIENTER DEUX
PETITES SECONDES



ARRÊTE TOUT! VITE!
LES FLICS
SONT LÀ!!

