



FANZINE POUR AMSTRAD CPC

464 / 664 / 6128



Numero GRATUIT : Frais d'envoi 3F80

LE PETIT **MAI**
POUR **ELECTRO - JACK** **1991**
LE BASIC **ILLUSTRE**

Jacques de LAMAR
3 Avenue des Cosmonautes
45400 Fleury les Aubrais

N°3

PROCHAIN
NUMERO
en
SEPTEMBRE

PAGE 1
ÉDITO
FANZINES
ART ...



RÉPONSES
URGENCE!

UN JEU
RÉCRÉATION

ET ENFIN

Ben tu y es !... A quoi tu penses ?
Plein les dents pour les vilains pas beaux
Comme tu les aimes : Sur K7 , Disc ou Papier
C'est-y de lard ou du cochon ! A toi de voir
le tableau crée par mon CPC n'a moi ...
Na na nè reu !... J't'expliquerai dans le No 4
Aux jeux des Nos 1 et 2 . Plus un Dix Lignes
En Juin : Examens ... ça craint ! (ça rime)
Pour une fois ce seront des MATHS sans BASIC
Ah ! Quand même ! Explications et page écran
Une histoire , un conseil a suivre ...
Un jeu ou tu risque de noircir du papier
Je rectifie : UN SUPER JEU ou tu vas en baver
De la Philosophie Comment-ca Pffff !
Alors c'est quoi en bas de chaque page ?

EDITORIAL

J'entame ce No 3 avec comme un arrière gout d'écoeurement dans la gorge ... Bouges-pas , je t'explique ! Récemment j'ai décidé de vider ma boîte à lettres de toutes les saletés qui l'encombraient pour faire de la place au nombreux courrier que je dois recevoir ... Non , je blague , j'en reçois un peu tout de même !... (plus ce serait mieux ! Avis aux flemmards du genre : Cyril , Michel , Nicolas , Antoine , Philippe , Caroline ... etc ... OUF !... Ça fait du bien de dénoncer de temps en temps ... et en plus seul les concernés vont se reconnaître ... C'est ça qui est marrant ! Te marres pas , tu seras peut-être dans le lot la prochaine fois !) Tiens ? Je ne sais plus ou j'en suis moi !...Ah oui ! Je parlais de la portée et de l'impact de la PUB (pour la portée : c'est environ 1,50 m pour ne pas rater le panier et pour le bruit de l'impact c'est à peu près PLAP ou FLAP selon la qualité du papier) Donc j'en ai lu une par hasard (*) et là : HORREUR !!!! Les CPC n'existent plus !... Si monsieur !... Dans les horribles pages de propagande , à la page informatique : Niet CPC ... que dalle sur nos bécanes ... Il n'existe plus que des ' consoles de jeux ' ... Mais si , ce sont ces machins pas cher à l'achat et qui sont spécialisés dans l'abrutissement par deux ou trois jeux des gamins qui les possèdent ... Je dis 2 ou 3 jeux parce que vu les prix pratiqués dans ce domaine , le gars qui possède une dizaine de jeux doit se faire rare : à 400 balles la cartouche , les parents doivent se fatiguer du côté du carnet de chèque assez rapidement !... Quand au rôle éducatif , laisse-moi rigoler !!!

FAIS GAFFE ! Le processus de destruction est engagé! A SUIVRE

ELECTRO-JACK

(*) a ce moment du texte , si tu te poses la question : Qu'est-ce qu'il a lu ? Tu peux retourner a la case départ sans toucher 200 F et je te colle en plus une calotte derriere les étiquettes ! Et PAF ...!

DÉBUT

Eh oui ! Il en faut bien un ...
C'est même ça le plus difficile !
Par quoi vais-je bien pouvoir commencer ??????????????

(T'as vu cette phrase ? On se croirait dans une revue arch'ment class hein ?)

Ah si tiens ! Je sais ...

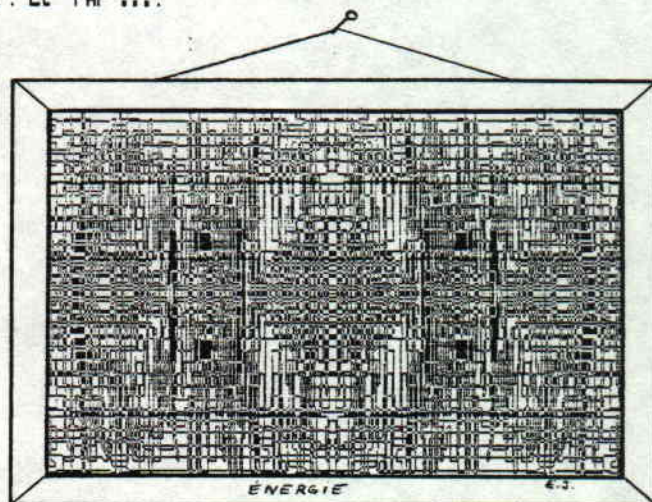
Les autres FANZINES

ARNOLD No 1 , 2 et 3 en cassette

J'ai reçu récemment le 3eme No et je dois reconnaître que la qualité va en s'améliorant (même la k7 s'est chargée du premier coup ...parce que dans les précédents Nos je me suis retrouvé aux prises avec des hordes de READ ERROR B ... Comment ? c'est mon magnéto qu'est pourrave ?)

Donc il est conseillé de te procurer ARNOLD auprès de Sébastien BERTIAUX
123 Rue de Bellain 59500 DOUAIS
Le No 3 est en 3 parties et fais 44k ce qui représente un boulot énorme !

Il faut que tu saches qu'il existe aussi en disc puisque j'ai transféré les 3 Nos ... Avis aux amateurs ...



CROCO PASSION No 4 12 pages

Écrit par : Sandrine COUTELLIER
Alors là mon vieux j'en suis resté baba ... Du boulot de PRO ! Des dessins à foison (il paraît qu'on dit des digits ... mais moi j'peux pas saquer l'anglais) des textes extras agrementés d'une mise en page époustouflante . J'ai cru comprendre que c'est réalisé avec AMX PAGEMAKER . Je le possède mais je n'ai compris que le dixième de ses possibilités : Il était sur un disc quand j'ai acheté mon 6128 d'occase ... Alors HELP !...

3 Rue des Hortentias Tu seras
91380 CHILLY MAZARIN pas déçu

MARCHE ARRIERE

Comme tu as pu le constater dans le numero 2 , je me suis fais piéger par le manque de place : Aussi , cette fois , je mets tout de suite les réponses aux jeux du No 1 .

Pour le premier jeu de logique , chaque mot de l'énoncé a son importance :

CELUI ne peut être qu'un garçon : c'est donc lui le 'TETARD' et il n'est pas le BEBE puisqu'il fait du vélo et le BIBERON n'est donc pas pour lui non plus . Il ne lui reste que les CEREALES

LA GLU CRITIQUE ne peut pas être le BEBE puisqu'elle use du langage de manière piquante : Elle aime donc les YAOURTS
 Puisqu'il ne reste que 2 cases de libre : LA NAINÉ préfère le BIBERON et son occupation est DORMIR
 C'est donc LA NAINÉ qui est le BEBE

Quel chiffre n'appartient PAS a la série suivante ?

LIGNE 1 C'est le 10 : on compte de 2 en 2
 LIGNE 2 65 : de 15 en 15
 LIGNE 3 10 : de 2 en 2
 LIGNE 4 9 : la série est +2 -1 +2 -1



LIGNE 1 C'est 10 : on compte de 2 en 2
 LIGNE 2 28 : +3 +4 +5 +6
 LIGNE 3 21 : .. 1+2 2+3 3+5 5+8 8+13
 LIGNE 4 7 : -1 +2 -1 +2 -1

Le programme intitulé 16ASCII a déchainé les passions (si...si ! au moins 3 lettres ...) A l'évidence il a été utilisé pour réaliser des TITRES GEANTS en mettant en DATA les codes ASCII des lettres a utiliser . Bravo pour la perspicacité ! C'est bien comme ça que j'ai imprimé quelques titres du numero 1 . Seulement comme t'as pu le remarquer c'est pas de la tarte a rechercher les codes de toutes les lettres composant ton titre, en plus , il faut se casser le tronc a calculer le nombre de lettres pour laisser les marges correctes. J'ai donc ressorti ce prog poussiéreux pour le remettre a jour... Voilà ci-contre le petit bijou rénové . Te marres-pas ! Tu vas voir qu'il n'est pas si mal foutu ! Première obligation : Plus de codes a chercher , ensuite plus de centrage a calculer , enfin remplissage a volonté des lettres ou de l'entourage ... C'est-y pas beau ça ???...

```
10 MODE 2:INK 0,0:INK 1,16:BORDER 9:READ A:FOR J=1 TO A:READ A$:x=
40-8*(A/2):y=4:GOSUB 70:NEXT J:READ B:FOR J=1 TO B:READ A$:x=40-8*
(B/2):y=12:GOSUB 70:NEXT J
20 LOCATE 32,23:PRINT CHR$(24);" Par Electro-Jack ";CHR$(24):LOCAT
E 1,1:PRINT" ":GOSUB 60
30 DATA B,U,N," ",T,I,T,R,E ' (8 lettres maxi par ligne !)
40 DATA 5,B,E,A,N,T
50 CALL &BB18:CLS:LIST
60 l=638:h=399:x=0:y=0:FOR i=1 TO 4:ORIGIN x,y:DRAWR 0,h:DRAWR 1,0
:DRAWR 0,h*-1:DRAWR 1*-1,0:l=1-10:h=h-10:x=x+5:y=y+5:NEXT i:RETURN
70 LOCATE 1,1:PRINT A$:FOR ad=&C000 TO &FB00 STEP &800:p$=BIN$(PEE
K(ad),8)
80 FOR i=1 TO 8:h=9-((ad/2048)*-1):LOCATE x+((J*8)-8)+i,y+h
90 IF MID$(p$,i,1)="1" THEN PRINT CHR$(143); ELSE PRINT " "
100 NEXT i:NEXT ad:RETURN
```

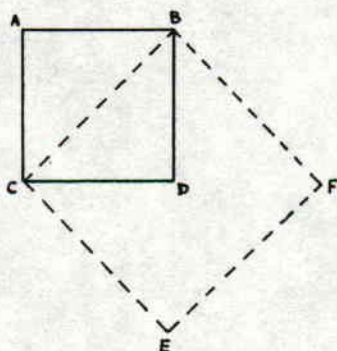
Pour economiser un timbre au pène-zizi de service , je te donne tout de suite un petit résumé des modifs a effectuer : Et puis non tiens ... le mieux est encore de tout retaper tellement je l'ai bricolé ce prog . En ligne 10 le READ A va chercher en DATA le nombre de lettres a placer sur la première ligne du titre . Ensuite ,le READ A\$ récupère les lettres elles mêmes . Suit un petit calcul de marges qui réalise LE CENTRAGE AUTOMATIQUE DU TITRE . Ça t'en bouche un coin J'espère ! Le gosub 70 appelle le sous programme qui place chaque lettre en haut a gauche de l'écran , qui calcule l'équivalent binaire de cette lettre (matrice) et qui place le chr\$(143) (ou autre ...) a chaque fois que la réponse binaire est 1 . Si la reponse est 0 , c'est un espace qui est affiche par le ELSE PRINT " "; de la ligne 90 . Tu peux aussi remplacer ces blancs par des chr\$ a ta convenance .

Exemple : ELSE PRINT CHR\$(238); Alors !... tu penses pas qu'il y a de quoi passer des heures avec ces 10 malheureuses lignes?

$$\text{AIRE ABCD} = \frac{BC^2}{2}$$

$$BC = \sqrt{2 \times \text{AIRE ABCD}}$$

$$AB = \sqrt{\frac{BC^2}{2}}$$



Autre sujet qui t'a enthousiasmé : LES MATHS ... Si ça se sent dans les réponses du genre : Ouai eu...! toi tu fais dans les Mathseu...! C'est pas vraiment mon truc eu...! J'serai plutôt branché Musique t'vois eu...! Mais ton prog est bath quand même hein ! L'Basic j'trouve ça dément t'vois eu...!

Bon je vais pas te faire couler une bielle dans la tête en te faisant une grande démonstration mais il faut quand même que je t'explique ce que j'ai trouvé comme explication sur les formules des carrés .

La diagonale du carré ABCD est aussi le côté du grand carré BCEF . La surface de ce dernier étant 2 fois plus grande que l'aire ABCD , il est facile d'en déduire les formules qui paraissaient si étranges au début ...

 Quand on n'a besoin que de peu de chose , un rien suffit et quand un rien suffit , on a pas besoin de grand chose

LE COIN DES MATHS

SUJET : La permutation des formules . Aie ... Aie ... Aie !...
 La pire des galères pour stef qui pourtant doit passer son CAP de mécanique cette année . Il est absolument réfractaire au moindre raisonnement en maths aussi , pour lui , j'ai du trouver un système où la compréhension n'entre pas en jeu . Tu vas me dire que ça n'a aucun rapport avec le BASIC et c'est vrai , seulement les examens sont dans un mois et ça m'a paru urgent d'en parler . Même si ça ne devait servir qu'à une seule personne , (pas toi ... bien sûr !...) cet article aurait trouvé sa raison d'être . Eh ...! Tu peux tout de même continuer à lire !

Pour ne pas être troublé par une quelconque ressemblance avec des formules existantes ou ayant existé , on va balancer chiffres et lettres dans un puit sans fond (incommensurable joie !... Gnnii ... Gnnii ... Gnnii ...) et ne travailler qu'avec des signes du genre figures géométriques . Gasp ! C'est bien connu , la loi des emmerdements maximum fait que si l'on possède une formule et son résultat , la donnée manquante sera toujours placée dans un endroit d'apparence inaccessible . Je vais donc tenter de te montrer comment placer cette inconnue , toute seule , d'un côté ou de l'autre du signe = . Il est évident qu'il peut être très dangereux de faire lire cette page à un prof de maths , celui-ci pouvant voir sa mâchoire inférieure se décrocher de saisissement , ses rides se creuser et ses yeux s'exorbiter devant mes propos diffamatoires tendant à exterminer le raisonnement . Il est tout de même curieux qu'en maths comme en informatique , les autorités en la matière prennent un malin plaisir à rendre compliqué ce qui était simple au départ . (Avec ça j'ai du écoeurer les derniers matheux qui s'étaient égarés dans cette page : on va pouvoir continuer entre nous !)

METHODE

prenons par exemple une formule du type : $\longrightarrow 3100 = \frac{1240 \times ?}{32}$

Qui va se transformer en :

- 1 Tracer un trait vertical passant sur le signe égal
- 2 Tracer un trait horizontal passant sous la formule
- 3 Inscrire des 1 dans les cases libres

Tu vas obtenir :

Tu te retrouve dans un tableau de proportions où il est possible d'effectuer un tas de trucs

- Permutation des extrêmes partiellement ou en totalité
- Permutation des moyens partiellement ou en totalité
- Rotation de l'ensemble selon un axe vertical passant sur le signe égal
- Rotation de l'ensemble selon l'axe horizontal

T'as tout de suite remarqué que les deux premières sont les plus intéressantes puisqu'elles permettent de transférer une partie ou tout un membre simplement en changeant son signe: le multiplié devient divisé où l'inverse

Passons à la pratique :

Dans la formule du départ, on veut calculer le carré . Pour le laisser seul à Dt du signe = , le cercle et le losange sont de trop : Le cercle bascule en diagonale sous le triangle et le losange qui était divisé se retrouve à coté du triangle avec le signe multiplié .

De même , pour calculer le losange , il convient de se débarrasser ensemble du carré et du cercle puis de permuter le triangle et le losange avec le 1

Le calcul du cercle procède du même système que pour le carré et comme tu as sûrement tout pigé , inutile de réexpliquer ...

Il ne te reste plus qu'à remplacer les figures par les chiffres du départ et le tour est joué !

$$\triangle = \frac{\square \times \bigcirc}{\diamond}$$

LETROCE-JACK

JEUX

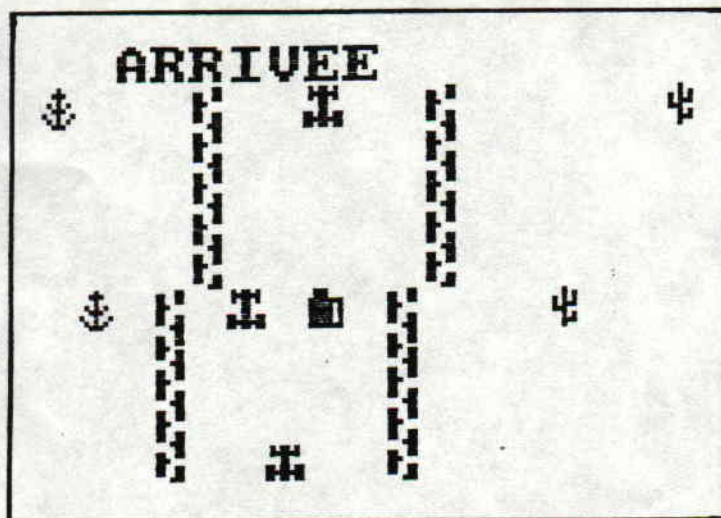
OUF !... Il a été long à se décider !... C'est ce que tu dois penser , je m'en doute bien ! Autant te le dire tout de suite si tu t'en est pas aperçu , je serais plutôt branché sur les utilitaires . Je me suis donc fait violence pour te concocter un jeu hautement intellectuel . Il s'appelle COURSEF1 et si t'es un tout petit peu malin , t'as déjà deviné le genre ! Puisque tu es très pressé , je te colle immédiatement le listing . Étudies-le bien :c'est fou ce qu'on peut gérer avec quelques lignes !..

```

10 ***** COURSE F1 Electro-Jack Fleury les aubrais *****
20 MODE 1:RANDOMIZE(TIME):INK 0,0:INK 1,26:INK 2,15:INK 3,6:v=17:y=20:k=1:km=0:es=50
30 SYMBOL AFTER 250:SYMBOL 250,90,126,90,24,24,219,255,219:SYMBOL 251,6,102,102,112,96,102,102,14:SYMBOL 252,56,
56,127,125,125,125,127:SYMBOL 253,8,28,8,42,28,73,42,28:SYMBOL 254,4,5,21,23,28,5,7,4
40 x=(INT(RND*3+1)-2):v=v+x:FOR i=1 TO 5:IF v=8 THEN v=v+1 ELSE IF v=33 THEN v=v-1 ELSE LOCATE 1,1:PRINT CHR$(8)
:GOSUB 70:LOCATE v,15:PRINT CHR$(251);SPC(5);CHR$(251):NEXT z=(INT(RND*3+1)-2):LOCATE v+z+3,15:PRINT CHR$(250)
50 PEN z+2:LOCATE v-(4+z*2),15:PRINT CHR$(253):PEN 2:es=es-1:k=k+1:km=k*2+km:IF k=15 THEN PEN 1:z=(INT(RND*3+1)-
2):LOCATE v+z+3,15:PRINT CHR$(252):PEN 2:k=0:PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT"Km:";Km:LOCATE 33,1:PRINT"Es:";es:PEN 2
60 w=(INT(RND*3+1)-2):PEN w+2:LOCATE v+(10+w*2),15:PRINT CHR$(254):PEN 2:GOTO 40
70 a$=INKEY$:y=y-(a$=CHR$(&F3) AND y<38)+(a$=CHR$(&F2) AND y>3):PEN 3:LOCATE y,25:PRINT CHR$(250):PEN 2:IF TEST
((y-1)*16+8,16)=2 THEN CALL &BD21:es=es-10:SOUND 1,500 ELSE IF TEST ((y-1)*16+8,16)=1 THEN es=es+20:SOUND 1,50
80 IF es<=0 THEN LOCATE 13,12:PEN 1:PRINT CHR$(24);" PERDU ";CHR$(24):PEN 2:SOUND 1,600:SOUND 1,700:FOR l=1 TO 1
000:NEXT:GOTO 100
90 IF km=2160 THEN LOCATE 13,15:PEN 1:PRINT"ARRIVEE":PEN 2:SOUND 1,478:SOUND 1,426:SOUND 1,379:FOR l=1 TO 1000:N
EXT:GOTO 100 ELSE RETURN
100 LOCATE 1,7:PEN 1:PRINT"Km:";Km:LOCATE 33,7:PRINT"Es:";es:LOCATE 11,7:PEN 3:PRINT"ESPACE POUR REJOUER":a$=INK
EY$:IF a$="" THEN 100 ELSE IF a$=CHR$(32) THEN RUN ELSE IF a$="n" THEN MODE 2:LIST ELSE 100
    
```

C'est de l'extrait !... du Concentré non ? T'as pas peur que ça te rende malade a forte dose ? Méfies-toi des migraines , il y a pas mal a reflechir pour tout comprendre ! Toi t'as tout compris , j'en suis certain , mais comme des nains de la tête risquent de lire ce programme , il vaut mieux pour mon courrier que j'explique tout de suite comment il est construit !..

Au début était l'écran : c'est à dire VIDE ! J'ai commis l'erreur de taper AUTO puis ENTER et mon CPC chéri m'a répondu 10 (c'est poétique hein !) Quoi qu'il en soit , j'étais sauvé : Bon Dieu mais c'est bien sûr ! C'est en tapant AUTO que m'est venue l'idée de ce jeu . Je me demande d'ailleurs si quelqu'un d'autre a déjà eut l'idée d'une course automobile , ce qui me paraît être d'une rare originalité . Oui ! C'est bientôt la fin de la page !... Je t'explique ... Ahhh !..



ELRECTO-JACK

- 10 J'ai su le titre avant de commencer alors je l'ai marqué
- 20 Le MODE 1 permet d'avoir 4 couleurs . RANDOMIZE permet de rendre vraiment aléatoire les nombres tirés avec RND Suivent les encres et des variables . Ex: km=0 Normal puisque tu n'as pas encore démarré ! et es=50 Là t'as pas à faire la gueule , t'as le plein de coco gratis !
- 30 C'est dans cette ligne que sont dessinés la voiture , les sapins , les cactus , les bidons d'essence et la route .
- 40 Affichage de la route et de la voiture avec gestion des positions maxi Dt et G pour ne pas quitter l'écran . La route va donc se déplacer ALÉATOIREMENT de Dt à G .
- 50 Affichage des sapins , calcul et affichage de l'essence et des Km et mise en place des bidons .
- 60 Affichage des cactus , toujours aléatoirement .
- 70 Sous prog appelé par la ligne 40 qui gère les flèches et déplace la voiture .Test de collision avec les décors ou les bidons qui ajoutent ou otent de l'essence en faisant un Flash a l'écran et un bip sonore .
- 80 / 90 Si plus d'essence = PERDU et si 2160 Km = GAGNÉ
- 100 Affichage résultat , ESPACE = Rejouer et n = Arrêter

RÉCRÉATION

D'un avis général, mes petits jeux n'étaient pas assez difficiles. En voici un de derrière les fagots qui devrait calmer les appétits les plus féroces. Surtout donne-moi ton avis sur ce jeu et ne cales pas à la première lecture ! Bon courage

- Il y a cinq maisons et l'Anglais habite la maison rouge
- L'Espagnol possède le chien et le Norvégien habite la première maison
- L'homme qui fume des Chesterfield est dans la maison à côté de celle de l'homme
- On boit du café dans la maison verte et l'Ukrainien boit du thé (au renard
- Le Japonais fume des Parliant et on boit du lait dans la maison du milieu
- La maison verte est immédiatement à droite de la maison ivoire
- On fume des Kool dans la maison jaune et on se trouve à côté de la maison où
- Le fumeur de Luky Strike boit du jus d'orange (est le cheval
- Le Norvégien habite à côté de la maison bleue
- Le fumeur de Old Gold possède des escargots

Munis de tous ces renseignements il te sera aisé de constituer un tableau qui va te permettre de trouver :

QUI BOIT DE L'EAU ? et OÙ EST LE ZÈBRE ?

* Si tu trouves la solution, tu me l'envoies et en échange tu recevras le No 4 de Electro-jack. T'as 4 mois pour le faire mais bon courage quand même !...

Tiens je te mets une ligne de consonnes, de voyelles et d'accents en rab ça te permettra d'éviter les réflexions si tu trouves des fautes d'orthographe en cours de lecture

///// éééé éééé éééé iiii oooo uuuu çççç qwerty sdfgh jklxz cvbnm # \$ % & #

P.S. Si y en a pas assez, je t'en enverrai d'autres

Dis-donc ! Toi !

J'ai pas revê là !

Tu viens bien de

balancer le petit

ELECTRO-JACK dans

ta poubelle non ?

Tu te rends compte

de ce qui peut t'

arriver si tu ne

photocopies pas ce

numéro ? Hein ?...

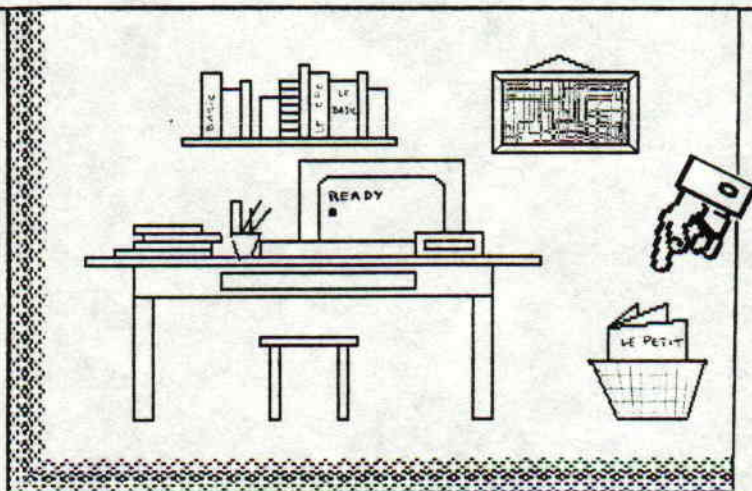
Et en plusieurs

exemplaires ! pour

tes potes, ton voi

sin, tes profs, ta copine etc ... Allez, arrache le papier de bonbon et les chewing-gum

collés après, défroisse un peu le bas des feuilles et fonce me recopier ça ! SAUTE !



MÉSADVENTURES EXTRATERRESTRES

A propos d'Objets Non Identifiés vous avez tous entendu parler de la mésaventure extraterrestre survenue à un jeune homme de Cergy-Pontoise ?

Je rappelle les faits :

Le jeune homme était dans sa voiture ... Soudain, il a vu une petite boule rouge :

Il est devenu vert !

Il a entendu la voix d'une créa-

ture : " Alors petit bonhomme, tu montes ? "

Avant qu'il ait pu dire OUF ...

Il était dedans (dans l'OVNI) !

Il est allé faire un petit voyage

dans l'ailleurs ! Huit jours ...

Ensuite, il est rentré chez lui,

tranquillement : " Salut ! "

!! ...

Un peu facile, non ?

Quel prétexte messieurs !!!

Qui m'empêche, moi, de disparaître

sans laisser d'adresse ?

Au bout de huit jours, je rentre

chez moi : " Salut ! "

Ma femme :

Que t'est-t-il arrivé ?

- O V N I !

- Alors raconte !

- Élémentaire ... J'étais dans ma voiture ... tout à coup, j'ai vu la chose ... Ça a été comme un

coup de foudre, j'étais ébloui !

- Quelle forme avait-elle ?

- Elle était ... rondelette ... Euh

non, disons boulotte ! ... Enfin

c'est à dire qu'elle était

ronde comme une boule, quoi !

- Et toi ?

- Moi j'étais aussi rond qu'elle !

enfin non ! ... J'étais plutôt

perplexe !

- Mais c'était quoi, une lumière ?

- Oh, une lumière ! ... Où alors

elle l'avait mise en veilleuse !

- Ensuite ?

- Elle m'a fait des appels de

phares ...

- Qui ? - Eh bien la créature !

- Et puis ?

Et puis, j'ai perdu la boule ... de vue ... - Et ? - Et c'est là que j'ai pénétré dans l'inconnu(e) ... - !?! ...

(Le sixième sens des femmes ! Elles subodorent ...) - Dis-donc ton OVNI là ! ... Ne serait-ce pas une extraterrestre par hasard ?

- Tout ce que je peux dire ... c'est que c'était terrestre ... et ... extra ! OVNI SOIT QUI MAL Y PENSE ...

RAYMOND DEVOS

 Si la fortune vient en dormant, ça n'empêche pas les emmerdements de venir au réveil ... Pierre Dac (Pensées)
