

CLUB

A M S T C P C

FANZ

Numero 2



TOUJOURS FAIT PAR VOUS ET POUR VOUS



SOMMAIRE

- Page 01 : Couverture
- Page 02 : Sommaire et editos de GOUSS et SORTILEGE
- Page 03 : Simulateur de vol (ALDO16)
- Page 04 : SOS Aventures (SORTILEGE)
- Page 05 : Utilitaires a la loupe (GOUSS)
- Page 06 : Initiation au basic (007JB)
- Page 07 : Fanzines infos (NEOFYT)
- Page 08 : L'interview de clandestine (NIKI)
- Page 09 : Pokes et bidouilles (TWO-MAG)
- Page 10 : Suite pokes et bidouilles (TWO-MAG)
- Page 11 : Graphisme et CPC+ (NIKI et MORTEN)
- Page 12 : Tests de jeux (CROCO BROTHER)
- Page 13 : Turbo pascal (NEOFYT)
- Page 14 : Test demo et suite turbo pascal (KOP et NEOFYT)
- Page 15 : Humour (GOUSS)
- Page 16 : Assembleur-Basic-Freeware (MAX-TENE-BROS-TONY)
- Page 17 : Page du redacteur en chef (GOUSS)

Le mot du president

He oui!! nous voici de retour, pour le numero 2 du fanzine du club, avec des nouvelles rubriques (initiation basic par 007JB), (cours sur protection de programme par the falcons) etc.... Je tiens absolument a vous dire que l'adhesion au club est gratuite ainsi que son fanzine, mais cette gratuite implique en retour un effort de votre part, soyez le relais de la distribution en photocopiant le fanzine "AMSTCPC" autour de vos amis, et contacts. Si vous avez un probleme de photocopies, contactez-nous (ecrire a la redaction), nous pourrons vous fournir des exemplaires supplementaires. si vous diffusez notre fanzine, dites nous egalement combien d'exemplaires vous en avez distribues et envoyez nous l'adresse exacte de ces personnes, ceci pour effectuer nos statistiques personnelles et pour la diffusion pour les prochains numeros a venir. Puis nous nous chargerons d'en ameliorer la qualite, disposition et creation de nouvelles rubriques et d'elaborer la parution du fanzine en trimestriel. Si vous avez des suggestions et critiques a nous faire, ecrivez a la redaction du fanzine, nous nous ferons un plaisir de vous repondre et de mettre votre lettre sur le prochain numero. Pour ceux qui sont passionnes de demos, contactez mon ami "CHANY" de ma part c'est le SWAPPEUR du club. Bon je vais vous laisser feuilleter ce numero 2 et a la prochaine, ou retrouvez-moi sur le 36-15 RTE*AMSTEL en bal "SORTILEGE" et pour ceux qui ne possedent pas de minitel voici mon adresse : MR MARCHAL ROBERT CLUB AMSTCPC 15A,RUE DE LA VOUTE 56100 LORIENT

SORTILEGE

Adresse de la redaction : CLUB-AMSTCPC chez
Philippe Herrmann 57 avenue Georges Brassens
95190 GOUSSAINVILLE

EDITO du redacteur en chef

Bonjour a vous tous, amis lecteurs. Et bien voila ! AMSTCPC no 2 sort enfin. Vous avez etes tres nombreux a apprecier le premier et a me le dire, je vous en remercie. AMSTCPC, c'est une equipe, et nous nous sommes tous investis au maximum, pour vous offrir le meilleur de nous meme. J'ai essaye de vous ecouter, et de tenir compte de vos critiques ou plutot de vos suggestions. Le look de votre fanzine a change, (mise en page commune, plus de graphs, moins de fontes..). Je dois avouer que je donne la priorite aux textes de mes redacteurs, les graphs etant la pour agrementer l'aspect visuel. Vous retrouverez vos rubriques habituelles, plus des nouveautes (Basic, Assembleur, Humour, Page du redacteur en chef, etc...). 17 pages pour ce numero,(13 pages le dernier), et oui ! quatre pages de plus. Que vous dire de plus ? rien je pense. Je vais vous laisser maintenant lire le fanzine. Ah ! oui ! avant, une derniere petite chose. Niki prepare actuellement un fanzine DISQUETTE, qui sera agremente de quelques pages papier (dont je vais assurer la mise en page pour mon plus grand plaisir). Ca promet d'etre tres interessant et plutot chaud pour les pages papier he! he!, je vous engage a le retenir des maintenant. Son nom sera EUREKA. Pour le recevoir, envoyez une disquette plus un timbre a 4 frs a cette adresse : Niki Rabillard 58 rue Fenelon 51100 REIMS. Vous ne le regretterez pas je vous assure. Voila ! a present je vous souhaite un tres bon voyage a bord de AMSTCPC no 2. A ++

GOUSS

AMSTCPC numero 2 a ete realise avec un CPC 6128, une imprimante DWP 2160, un scanner dart, et les logiciels suivants : AMX PAGEMAKER, OCP ART STUDIO, SEMWORD, PROTEXT, etc... La mise en page a ete entierement realisee par GOUSS (Et oui ! Dur ! Dur !)

F-16 COMBAT PILOT

teste par

un PRO de l'AVIATION



Je dois reconnaitre que notre petit amstrad CPC m'a beaucoup decu sur un point: Il n'existe pas de simulateur de vol assez realiste pour etre utilise a sa juste valeur. Voila plus d'un mois que je teste les logiciels d'avions existant sur le marche, en passant de Spitfire, Ace, Ace 2, Fighterpilot, Afterburner, F 15, Mig 29, Fighterbomber, pour finalement m'arreter avec un vif interet sur F 16 COMBAT PILOT. Je dirai qu'il est le seul, l'unique, le plus complexe, realiste et prenant. Quel ne fut le desespoir de mon amie quand j'arrivais a atterrir. C'etait le debut d'une periode emotionnelle sans borne. J'etais assis aux commandes de mon F 16. Mon but: accomplir les 5 missions qui m'etaient attribuees:

interception air-air

assaut terrestre

attaque de bases strategiques

appui aerien en basse altitude

reconnaissance

Et tout cela dans un espace aerien de 52000 km carre, de jour comme de nuit, par beau ou mauvais temps. Mais commencons par le debut. Tout ceci doit vous paraitre ardu, au niveau des missions, des armes, des textes, surtout avec une notice de 104 pages!!! Vous voulez decoler pour effectuer une mission quelconque. Mais auparavant, dirigez vous vers l'escadre ou vous aurez un "briefing", c'est a dire un expose sur ce qui vous est demande: type d'objectif, usine, site radar, terrain d'aviation, etc, etc... Dirigez vous ensuite vers la sortie. Vous decouvrirez votre avion, avec un mecanicien a ses cotes. Il attend vos instructions pour l'armer. Ne vous affolez pas, je ne vais pas vous donner un cours sur les missiles air-air, air-sol, et bombes, avec leurs caracteristiques, portee, puissance... mettez votre fleche sur "crew choice" et vous aurez l'armement adequat. Il ne vous reste plus qu'a decoller: plein gaz (touche A); lachez les freins (touche M) et a 140 kts tirez sur le manche. ca y est, il ne vous reste plus qu'a rentrer le train (touche U).

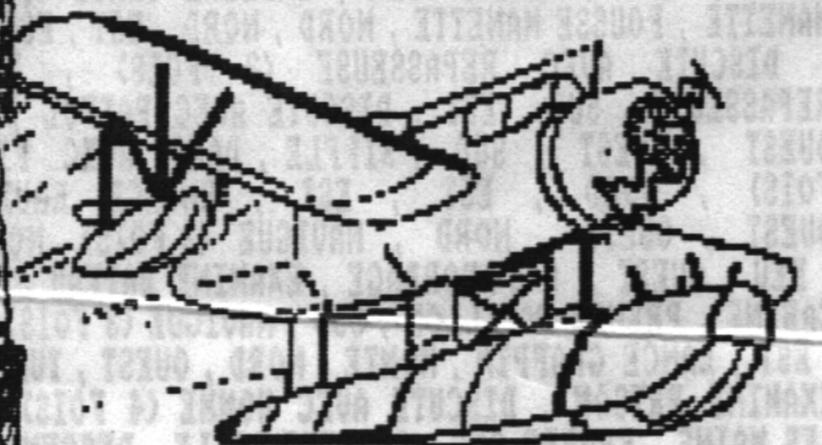
Maintenant tout commence; Dans le viseur, il y a plein de trucs partout; pas d'affolement; prenons le cap du premier objectif, le Waypoint 1 (touche N); On y voit la distance qu'il reste a parcourir: RNG 31.2, le cap BRG 232 et le temps qu'il faut pour y arriver 7.20. Desormais il faut preparer son armement. En regle generale, on utilise des AGM Maverick, infrarouge ou laser, mais peu importe, pour le tir air-sol, et des AIM 120 Amraam ou AIM 9 Sidewinder pour abattre l'avion ennemi. Le canon, MG1A61 et DUR pour les bombes; pour les selectionner, c'est la touche Z. Des que vous voyez le signe Lock, cela veut dire que votre radar a accroche une cible, et

INRNG que vous etes a distance de tir. Tout ceci est concretise par le petit carre qui se promene partout avec un losange a l'interieur. Il ne vous reste plus qu'a tirer. Si un avion ennemi arrive, selectionnez (touche)le TRNG, cela vous donnera le cap, la distance et le temps de vol vers l'avion; Prenez un AIM 120 et le tour est joue. Des l'apparition du losange dans le carre, tirez et c'est fini. Rappelez vous, la devise du pilote de chasse est: FAIRE FACE. Maintenant rentrons au terrain, mais ou est il? La touche N vous donnera les ARNG, le cap vers l'airport, et la touche , vous donnera les differentes pistes pouvant vous accueillir. Choisissez la plus proche, et cap dessus; un petit mot au controleur (touche T) et il faut atterrir! mettez vous dans l'axe, cap 180 ou 360; reduisez votre vitesse (touche Q) sortez les aerofreins (touche B) jusqu'a 300 kts. Vous aurez alors la vitesse pour sortir le train (touche U). Avec la touche D vous selectionnez l'ILS, le moyen d'atterrissage aux instruments le plus fiable. Il est represente par une croix en pointilles, sur laquelle il faut mettre la barre verticale au milieu. La touche L est le pilotage automatique, qui vous amene au toucher des roues. C'est pratique, mais n'oubliez pas de reduire a fond les gaz et de sortir les aerofreins. Vous aurez alors accompli votre mission! Mais attention, vous aurez a faire face a toutes sortes d'attaques, missiles, tirs de DCA, etc, et la seule votre dexterite vous sauvera. Un truc quand meme, pour s'ejecter ce sont les touches CTL+E.

Je tiens a remercier une fois de plus tous les membres du club AMSTCPC qui m'ont aide a cloturer ce commentaire, car c'est grace a eux que j'ai pu comparer tous les simulateurs de vol et disposer de la notice de F 16. Merci donc a GOUSS, GREES, SORTILEGE, CRACKERS, NIKI, et toutes mes pensees au serveur 3615 RTE*AMSTEL, sans qui les communications amstradiennes auraient ete impossibles. NB: les touches indiquees sont utilisables pour un clavier AZERTY.



ALDO16



ET C'EST REPARTI !!!

Bon c'est reparti, je viens de recuperer de vieux et recents jeux de role et d'aventures. Donc je publierai les soluces dans les numeros a venir. Par contre ca ne vous empeche pas de m'ecrire pour m'envoyer des soluces, plans, codes ou des sos. A propos, si des personnes possedent "evasion" du fameux poum de 100% et qui sont arrivees a bout de ce jeu, qu'elles m'envoient la soluce complete ca serait sympa. Bon on va commencer par un classique de "ere informatique" c'est "le passager du temps" avec un petit chat fort sympathique qui vous accompagne avec ses jeux de mots tout le long de votre aventure. Pour ceux qui desirent recevoir "jaws l'etalon" de stephane st-martin ou "evasion" de poum, ecrire a la redaction du fanzine avec une enveloppe auto-adressee affranchie + disk ou commander sur le 36-15 rte*amstel, en bal "amstcpc" et pour consulter la rubrique "s.o.s aventure" (*rub 6).

LE PASSAGER DU TEMPS

EXAMINE POUCELLE, PRENDS JOURNAL, DECHIRE FEUILLE, GLISSE FEUILLE SOUS PORTE, SECOUE PORTE (3 FOIS), TIRE FEUILLE, PRENDS CLE, OUVERTE PORTE, NORD, EXAMINE SOUS MEUBLE, PRENDS PILE, EXAMINE TIROIR, PRENDS TORCHE, EXAMINE POCHE, PRENDS PIECE, ETEINDS LAMPE, DEVISSE AMPOULE, METS PIECE DANS DOUILLES, ALLUME LAMPE, EST, PRENDS CLEF A DOUILLE, OUEST, NORD, EXAMINE TABLEAU, PRENDS FEUILLE, EXAMINE FEUILLE, NORD, ASSIS, EXAMINE SOUS BLOUSE, AIDE, CARESSE CHAT, SUD, EST, EXAMINE MEUBLE BAS, PRENDS ALLUMETTES, EXAMINE MEUBLE HAUT, PREND HUILE, OUEST, ALLUME ALLUMETTE, CHAUFFE FEUILLE, ALLUME INTERRUPTEUR, BAS, ALLUME TORCHE, SUD, EST, NORD, EXAMINE GROUPE, EXAMINE SOUS GROUPE, PRENDS ECROU, HUILE ECROU, BRANCHE FIL, DEMARRE GROUPE, SUD, OUEST, NORD, HAUT, ETEINDS INTERRUPTEUR, OUEST, SUD, EXAMINE SOUS LIT, LIS FEUILLE, EXAMINE CHEVET, EXAMINE LIVRE, NORD, EST, SUD, SUD, EXAMINE BOITE AUX LETTRES, PRENDS CIRCUIT BZX, NORD, OUEST, OUEST, ALLUME ORDINATEUR, CAT, CHARGE, DEMARRE, ETEINDS ORDINATEUR, EST, TOURNE TABLEAU, PRENDS LIVRE DE DUMAS NORD, HAUT, CODE, TIRE MANETTE, PRENDS CARTE CPU, BAS, SUD, EST, ALLUME INTERRUPTEUR, BAS, OUEST, SUD, SOUDE CIRCUIT, NORD, EST, HAUT, ETEINDS INTERRUPTEUR, OUEST, OUEST, ALLUME ORDINATEUR, CHARGE DEMARRE, ETEINDS ORDINATEUR, EST, TOURNE TABLEAU, PRENDS LIVRE DE DUMAS, NORD, HAUT, CODE, ENFICHE CARTE CPU, TIRE MANETTE, POUSSE MANETTE, NORD, NORD, EST, EST, NORD, DISCUTE AVEC REPASSEUSE (2 FOIS), EMBRASSE REPASSEUSE, SUD, EST, DISCUTE AVEC PATFOL, OUEST, OUEST, OUEST, SUD, SIFFLE, DANSE AVEC FILLE (3 FOIS), NORD, EST, EST, ENGAGE EQUIPAGE, OUEST, OUEST, NORD, NAVIGUE (3 FOIS), NORD, EST, FEU, OUEST, A L'ABORDAGE, EXAMINE BATEAU, EXAMINE CABINE, PRENDS PAUVILLON, SUD, NAVIGUE (3 FOIS), NORD, EST, LANCE GRAPPIN, MONTE, NORD, OUEST, TUE GARDE, EXAMINE PRISON, DISCUTE AVEC HOMME (4 FOIS), TENDS LES MAINS, FRAPPE SOL, SOULEVE DALLE, DESCENDS, HAUT, EXAMINE ARMURE, ECOUTE PRINCESSE, REMERCIE



PRINCESSE, BAS, NAGE, COUPE GRAPPIN, OUEST, SUD, NAVIGUE (2 FOIS), NORD, EST, FEU, OUEST, A L'ABORDAGE, EXAMINE BATEAU, EXAMINE CALE, PRENDS VIURES, SUD, NAVIGUE (3 FOIS), NORD, SUD, PRENDS LIANE, SUD, MONTRE BIJOUX, ECHANGE BIJOUX, EST, REPARA PONT, NORD, DONNE VIURES, PRENDS PIROGUE, SUD, OUEST, NORD (3 FOIS), NAVIGUE, NORD, EST, FEU, OUEST, A L'ABORDAGE, EXAMINE BATEAU, EXAMINE COFFRE, PRENDS OR, SUD, NAVIGUE, NORD, JETTE ANCRE, MOUILLE CHALOUPE, MONTE DANS CHALOUPE, RAME (3 FOIS), PORTE CHALOUPE, OU EST, POSE CHALOUPE, OUEST, NORD (3 FOIS), MONTRE BAGUE, DONNE OR, DISCUTE AVEC ONCLE, SUD (3 FOIS), EST, PORTE CHALOUPE, EST, POSE CHALOUPE, HAUT, EST, NORD, EST, POSE CHALOUPE, HAUT, EST, NORD, APPELLE HOQUET, SUD, OUEST, BAS, MONTE DANS CHALOUPE, RAME (4 FOIS), LEVE ANCRE, SUD, NAVIGUE (2 FOIS), NORD, SUD, SUD, EST, NORD, HOQUET DISCUTE AVEC INDIGENES, MONTE DANS PIROGUE, NORD, ONCLE DISCUTE AVEC HOQUET, NORD, NORD, EST, SUD, OUEST, NORD, EST, SUD, LIS FEUILLE, SUD, SUD, EST, SUD, OUEST, OUEST, EXAMINE COLONNE, METS BAGUE DANS OEIL, OUEST, OUEST, BAISSA BRAS, ARRETE SONNERIE, SUD, ACHETE JOURNAL, LIS JOURNAL (2 FOIS), NORD, NORD. Voila! C'est fini! Par contre je vous conseille de sauvegarder de temps a autre, ca evite de tout recommencer. vous avez le droit a 10 sauvegardes (0 a 9), pour charger touche (f6), et touche (f9) pour sauvegarder. Et pour ceux qui possede une copie de sauvegarde du jeu, risque de rencontrer un probleme pour acceder a la deuxieme partie (message concernant le piratage). Prenez votre DISCOLOGY, et en editeur recherchez en piste 0, secteur 08, la chaine B3,7F,20 que vous remplacerez par 7E,7F,80. He hop !!! C'etait la totale "passager du temps" SALUT

SORTILEGE

Deux molaires discutent ensemble :

- "Tu viens diner a la maison ce soir ?"

- "Ah ! non desole je peux pas, ce soir j'ai un bridge"

Imprimez vos textes avec PRINTMASTER !!!

Je vais vous parler d'un logiciel que beaucoup d'entre vous possèdent certainement, sans l'utiliser faute de notice. Il s'agit de PRINTMASTER et plus particulièrement, pour cette fois, de ASCPRINT qui mérite qu'on s'y attarde un moment car le résultat va en surprendre plus d'un d'entre vous. Le temps d'aller me chercher un COCA (et oui ! je suis en vacances à la montagne et j'en profite pour écrire mes articles...), et je suis à vous... Voilà ! qui est fait, à présent commençons notre explication. La première chose à faire, c'est de créer un petit texte d'exemple, simplement quelques lignes pour commencer (avec SEMWORD si possible). Votre texte est terminé ? bon ! alors nous allons le préparer pour l'impression. Tout au début de ce texte, vous insérez deux lignes vides (avec SEMWORD vous appuyez deux fois sur Control + I). Sur la première ligne, vous inscrivez ISIZE 1 et sur la deuxième l'font CHICAGO (ou une autre font PRINTMASTER comme SHADOW, CITY, GOTHIC, etc... comme vous voulez). Ensuite vous sauvegardez ce texte sur la même disquette que PRINTMASTER si vous possédez un seul lecteur ou si vous possédez deux lecteurs sur une autre disquette (3 pouces, 3 pouces 1/2, 5 pouces 1/4, selon votre lecteur). A présent nous allons voir ce que cela donne à l'impression. Vous chargez maintenant ASCPRINT par un RUN^ASCPRINT (franchement ou je vais chercher tout ça ???), votre CPC chéri vous demandera alors le nom du texte à charger (au fait pour le texte, pas plus de 300 lignes surtout), ainsi que la largeur de la marge à gauche. Si vous possédez deux lecteurs, et que votre texte est en B, surtout n'oubliez pas de préciser devant le nom de votre texte B: (par exemple pour un texte se nommant LETTRE.TXT vous indiquez B:LETTRE.TXT). pour un seul lecteur, ne précisez rien devant le nom de votre texte (je vous rappelle que dans ce cas-là, votre texte doit être sur la même disquette que votre programme ASCPRINT. Bien entendu, votre imprimante doit être prête (ON LINE), avant ces opérations. Si tout va bien, votre texte va alors s'imprimer tout seul, comme un grand, dans la (ou les) fontes que vous aurez choisies. Vous allez pouvoir admirer le résultat ! Pas mal pour la première fois non ? A propos pour ceux qui sont pressés, il y a des démos sur la disquette PRINTMASTER avec des explications. Vous l'avez compris le principe de ASCPRINT, il suffit d'insérer des lignes dans vos textes qui ne seront pas imprimées bien sûr, mais qui enverront des instructions à votre CPC (comme le changement de taille de caractères, de fonte, de page, etc...). Voici les instructions reconnues par ASCPRINT:

- ISIZE n (n=2 pour 119 caractères par ligne, n=1 pour 59 caractères par ligne, n=0 pour 29 caractères par ligne)
- IFONT n (n=nom de la fonte, il y en a environ 20 sur votre disquette PRINTMASTER. Vous pouvez en utiliser plusieurs dans votre texte)
- IINVERT (Inversion video)
- IUNLINE (Pour souligner)
- IPAGE (Va à la page suivante)

C'est un sadique qui téléphone à une dame et il dit : " Allo bonjour ma belle (il est très excité), alors, devine ce que j'ai dans la main ? Ca vous ferait plaisir de voir ce que j'ai dans la main ? " La femme répond "si ça tiens dans une seule main, ça ne m'intéresse pas !!!"

- IINPUT (Permet l'introduction de texte à partir du clavier pour cette ligne)
- INORMAL (Retourne au mode d'impression normal en donnant une commande IFONT, l'impression se fera suivant la fonte indiquée)

ATTENTION : Toutes ces commandes doivent être à l'extrême gauche de la ligne, tout texte se trouvant sur la même ligne que ces commandes sera ignoré. En ce qui concerne l'utilisation de ASCPRINT avec le traitement de texte PROTEXT, ASCPRINT ne reconnaît que les fichiers purement ASCII, au lieu d'utiliser la commande SAVE de PROTEXT, utilisez la commande PF de la même façon que SAVE. Un dernier détail, qui est important, vous pouvez utiliser les fontes PRINTMASTER à partir du BASIC et dans vos programmes mais si vous le désirez je vous expliquerai comment procéder une autre fois. Et bien voilà ! j'espère avoir été assez clair ? si vous avez des problèmes avec ce logiciel, vous pouvez toujours me contacter. Si vous ne possédez pas PRINTMASTER, je vous indiquerai où vous le procurer. Vous avez été très nombreux à apprécier l'article du numéro précédent sur CATEDIT, mais j'aimerais savoir sur quel utilitaire vous aimeriez avoir des explications alors j'attends vos suggestions. Pour les prochains numéros d'AMSTCPC en vrac SEMWORD, DBASE II, TASPRT, CPC TOOL, et bien d'autres encore. Mon COCA est terminé, il fait beau, je vais aller en chercher un autre... Salut à vous tous et à bientôt...
GOUSS

Exemples de fontes PRINTMASTER

Fonte BROADWAY
 Fonte BUSINESS
 Fonte CHICAGO
 Fonte CITY
 Fonte COUNTDOWN
 FONTE FIGARO
 FONTE FLASH
 Fonte Flowing
 fonte Gothic
 Fonte HELVETIC
 Fonte IMPRINT
 Fonte OUTLINE
 FONTE PEIGNOT
 Fonte SEETHRU
 Fonte SHADOW
 Fonte STENCIL
 Fonte TYPIST



Tout ce que vous voulez savoir sur le BASIC !!!

Salut les p'tis clous !! Bah... encore un nouveau ????? Mais non je suis pas la pour vous embeter... On commence, ca vous dis? Tranquille : un programme en basic, faut pas vous leurrer c'est vraiment tres facile. Je propose que de vous donner des idees pour materialiser vos envies de programme. Non fuyez pas comme ca !! On est ensemble c'est pour parler quoi !! Il faut surtout pas se dire quand vous n'avez appris des lors aucun langage, que vous ne pourrez rien apprendre. Avec le BASIC c'est pas ca, car c'est un langage tres puissant et tres facile a comprendre. Alors avec un peu d'experience vous pourrez creer vos propres programmes. Il n'y a pas les informaticiens d'un cote et les autres de l'autre, tout le monde peut faire des programmes. Certains ont le 'declic' avant les autres mais c'est seulement qu'ils aiment ca ou qu'ils s'interessent qu'ils progressent rapidement...

Maintenant que vous n'avez plus peur des grosses betes qui programment directement sur assembleur ou autres betises et qui vous sortent des mots de vocabulaire qui n'appartiennent pas a notre belle langue shakespearienne, on va pouvoir commencer.

D'abord un programme c'est un echange avec la machine donc il faut que vous lui donniez des ordres avec des instructions qu'il comprend. Or le BASIC permet une communication simple et facile. Le BASIC est un langage simple a apprendre et donc tres bien pour debuter. C'est surtout en analysant des programmes deja faits que vous prendrez le 'declic' de la programmation. Le BASIC du CPC a l'avantage de plus que sa facilite, c'est qu'il est tres bien construit essentiellement vue par rapport aux miserables BASIC qui existent un peu partout (comme le GBASIC ou encore le BASIC OMICRON), car il possede des fonctions speciales interessantes qui permettent un emploi et une programmation plus facile.

Notre BASIC possede une programmation par adressage, c'est a dire qu'a chaque ligne se trouve une, ou plusieurs, instructions ce qui permet de retourner simplement a une de ces adresses pour refaire partir une instruction. Maintenant je vous propose de voir les principales commandes permettant un retour a des instructions deja tapees. Ces modes d'adressage sont geres parce que l'on appelle des tests ou des boucles.

Les boucles comme les tests ont des structures particulieres. La boucle FOR va par exemple toujours avec l'instruction NEXT. Elle permet de refaire faire une serie d'instructions plusieurs fois. Cette derniere possede egalement ce que l'on appelle un compteur, c'est a dire une variable qui changera de valeur en meme temps que la nouvelle serie d'instructions s'excutera.

Prenons un exemple: 10 FOR i=1 TO 100

20 somme=somme+i

30 NEXT i

Ici le compteur est la variable 'i' et cette derniere prendra successivement les valeurs de 1 a 100 car l'incrementation est de 1. La variable 'somme' qui est initialisee au debut du programme sera additionnee avec la variable contenue dans le compteur a chaque tour. Donc, a la variable on ajoutera constamment les nombres de 1 a 100. Donc, a la fin du programme 'somme' contiendra la somme des nombres de 1 a 100. Voici donc un programme tout bete vous permettant de calculer la serie d'une suite arithmetique simple de raison 1. Ajoutons la commande STEP qui permet de faire varier l'incrementation. Donc si vous avez bien compris vous etes capable de me dire ce que fera le programme si l'on remplace la premiere ligne par : 10 FOR i=1 TO 100 STEP 2 non ????? (la meme serie mais la suite est de raison 2 cette fois ci))) Remarque : avec le BASIC CPC on peut meme changer la valeur propre du compteur l'interieur du programme. Essayez par exemple de faire la modification ci-dessus sans utiliser la commande STEP.

Une commande de test c'est plus simple, c'est de la forme : IF

(condition respectee) THEN (programme) ELSE (programme) cela permet de faire executer une partie du programme que dans certains cas, cas bien sur que vous definissez. Par exemple :

10 a=RND*20

20 IF a>10 THEN PRINT "ET UNE MOYENNE, UNE !!!" ELSE PRINT "LOUPE !!!"

Voila, ce programme vous aidera a comprendre le systeme d'un test. La premiere ligne permet de tirer un nombre au hasard entre 1 et 20. La deuxieme ligne permet elle de tester la valeur trouvee et d'afficher le message en connaissance de la note. C'est bien sur un programme tout bete et sans aucun interet mais je repete encore que l'interet est de piger la technique de codage.

Maintenant en tant qu'application je vous propose un programme permettant de trouver un nombre tire par l'ordinateur au hasard entre 1 et 1000 grace l'indication qu'il donnera au joueur ("trop grand", "trop petit"). Et pour corser le tout on boucle le tout avec 8 essais.

ANALYSE DU PROBLEME : Il faut d'abord 8 essais donc le mieux est de faire une boucle FOR NEXT meme si on a pas a se servir du compteur (par exemple de 1 a 8), ensuite il faut choisir le message qui va apparaitre suivant les valeurs du nombre entrees au clavier donc on utilisera le test IF THEN. Pour la valeur aleatoire c'est un peu plus dur : RND est un nombre aleatoire entre 0 et 1. Donc $0 < \text{RND} < 1000$, seulement pour que le jeu reste correct il faut que cette valeur soit entiere donc la valeur entiere prise entre 1 et 1000 avec les bornes incluses est : $\text{INT}(\text{RND} * 1000) + 1$. Voila que vous avez tous les elements en mains il vous est possible de faire ce minijeu. Je vous donne une idee de programme: 10 ordi=INT(RND*1000)+1

20 FOR i=1 TO 8

30 INPUT "entrez votre nombre : ",a

40 IF a=ordi THEN CLS:PRINT "BRAVO VOUS AVEZ GAGNE EN "i;" COUPS":END

50 IF a<ordi THEN PRINT "TROP PETIT !!!"

60 IF a>ordi THEN PRINT "TROP GRAND !!!"

70 NEXT i

Voila pour cette fois, c'est fini. Je sais que ca peut paraitre tres facile pour certains mais c'est deja juste pour d'autres. L'important c'est pas de connaitre son manuel d'utilisation sur le bout des doigts et de patauger a faire de ridicules programmes qui ne marchent pas mais plutot de bien comprendre les bases. Alors comprendre les fondements meme d'une programmation structuree comme dans le BASIC doit etre necessaire. Si vous n'avez pas l'elan informatique, il faut analyser tous les programmes qui vous tombent sous la main, et etre capable de savoir ce qu'ils font avant de les executer. C'est comme ca que l'on apprend alors si vous suivez cette methode regulierement alors la logique informatique vous envahira. Ca part d'un coup, une fois que l'on prend plaisir a programmer ses propres programmes alors tout devient possible. Et tout exercice devient un defi a realiser, un defi de programmation. C'est grace a ces defis que l'esprit se forme car apres cela devient un vrai jeu. Croyez-moi : pour bien programmer il vous faut un peu de courage au depart pour analyser les programmes des autres et une fois que l'on commence a faire ses propres programmes, cela devient un veritable plaisir de programmer. Profitez-en le langage BASIC est tres facile... Allez, je vous laisse un petit defi pour vous entrainer ?? Vous verrez c'est tres simple, il suffit de bien analyser... Donnez-moi un programme permettant d'afficher tous les nombres premiers entre 1 et 100 (dans l'ordre croissant).

Bonne programmation...

007JB

Savez vous pourquoi les religieuses chinoises, aiment les Beatles ??? Alors ??? non vous voyez pas ??? Et bien c'est tres simple !!!

- " Car elles sont JAUNES LES NONNES !!! " Arffffff !!!

Quoi de neuf Neofyt ???

Avant de passer au test des derniers fanzines sortis, voici quelques nouvelles en vrac :

ZALKO vient d'être élu à la tête de l'AFC (Association des Fanzines sur CPC) à la place de PROXY qui continuera quand même à l'aider... Bravo ZALKO et bon courage car cela demande du boulot (hein PROXY !!!) Son adresse :

AFC - Zalko : 9 avenue des Tilleuls : 92290 CHATENAY MALABRY

Voici l'adresse d'un fanzine papier peu connu, mais donc la redac' est très sympa. Des que je recevrais leur prochain numero je vous le presenterais :

CROCO WORLD : "La Goderais" - 35250 MOURAZE

Une petite remarque concernant les fanzines sur CPC : certains évoluent tellement qu'ils passent de 'fanzine parlant de CPC' à 'fanzine fait sur CPC mais parlant d'autre chose'. Je citerais ainsi AMSNORD et MICROSMITCH, deux fanzines du Nord qui sont encore intéressants à lire si l'on aime le Cine, la musique... mais qui à mon humble avis ne méritent plus le titre de fanzines CPC. Mais cela ne m'empêche pas de les lire encore. Si les fanzines autres que les fanzines CPC vous intéressent (SF-BD...) et si vous voulez des adresses, dites-le moi.

De nouveaux fanzines disques devraient faire leur apparition, je vous donne leurs noms en esperant qu'il paraîtront bientôt : Apollon, Démoniak, Eureka

THOMAG, déjà célèbre pour ces pepitos (au chocolat au lait), continue ses découvertes alimentaires. En effet il vient d'ajouter à son éventail nutritif (assez pauvre puisque essentiellement constitué de pepitos) un plat totalement différent : le Boeuf Bourguignon. (It was a private joke)

Menu de la face B de CROCO PASSION 7 avec un graph de NIKI !!!

MENU FACE B

- 1) 01000111000
- 2) 0010111
- 3) 010010
- 4) 00 00
- 5) 00000000
- 6) 000000
- 7) 00000 00
- 8) 0100



C'est le patron qui dit à son type : "On va vous envoyer faire un reportage sur le Bresil" Alors le type dit : "Non j'aime pas ca le Bresil, au Bresil y'a que des putes et des footballeurs." Le patron lui dit : "Mais dites moi, vous n'ignorez pas que ma femme est bresilienne..." Ah bon elle joue dans quelle equipe ??? He ! He ! He !



CROCO PASSION 7

Maintenant, passons aux choses serieuses (si on peut dire) : le nouveau CROCO PASSION. A mon avis le chiffre 7 porte bonheur à l'heureuse maman (Clandestine) qui, après un accouchement difficile, nous offre un septieme tres beau bebe ! Clandestine a tenu compte des diverses remarques que vous lui aviez faites après la naissance du numero 6 pour remanier le fanzine : disparition de certaines rubriques (Concours, Tests de jeux), apparition de nouvelles rubs (Initiation au Demo-Making...). Elle a aussi un peu plus "uniformise" le fanzine qui ne part pas dans tous les sens : la page de presentation de chaque rubrique represente son heroine de BD preferee (et je ne vous direz pas qui c'est...) Un petit point negatif (mais je suis aussi la pour ca...) : a vouloir a la fois mettre une super musique, un super ecran, une animation, des rasters, et des accés disques pour pouvoir afficher du texte le CPC est souvent deborde et cafouille un peu... surtout le melange accés disque et musique qui passe rarement bien. Mais le reste est super (j'adore certaines digits.) En plus des rubriques habituelles, Clandestine nous offre la liste des fanzines qu'elle connait (au fait Sandrine, si tu ne lis, CARTOON est mort, FANATIC et GENERATION CPC se jumellent). Et ce n'est pas fini : LBC nous parle de DAMS dans sa rub assembleur, le fanzine nous offre meme des sources, Clandestine nous dit comment marier musique et overscan. J'allais aussi oublier que sur la face B vous pourrez trouver la CROCO PASSION DEMO, realisee par TRONIC de PARADOX, et qui est tres mignonne (je parle de la demo, pas de TRONIC...) Je ne vous parlerais pas du coup de coeur de CROCO PASSION qui est un fanzine dont le numero 2 vient de sortir si je suis bien renseigne et qui est realise par GOUSS. Vous voyez de quoi de parle ? le fanzine AMSTCPC !!! En plus elle parle meme de moi, alors je vais lui rendre la pareille : merci CLANDESTINE CLANDESTINE CLANDESTINE CLANDESTINE CLAND...

Merci !!! Clandestine !!!

Mon coup de coeur dans ce fanzine est l'animation du debut de la rubrique RELAX allez voir ca... Sinon j'aime bien aussi les 2 menus du fanzine : face A un petit Pacman dont il faut manger les pastilles pour choisir la rubrique à lire, et le menu face B fait par une certaine NIKI... Bisoux NIKI! Voila... j'ai fini...

comme vous l'avez surement devine j'ai adore et j'en redemande encore. Derniere nouvelle : le celebre TOM&JERRY est entrain de corriger certains bugs pour que ce numero de CROCO PASSION tourne aussi sur le CPC +.

CROCO PASSION - COUTELIER Sandrine - 3 rue des Hortensias - 91380 CHILLY MAZARIN

N'ayant pas reçu d'autres nouveaux fanzines ces jours-ci, je vous dis à la prochaine fois, en esperant avoir beaucoup plus de choses à vous raconter.

NEOFYT

CLANDESTINE de CROCO PASSION se confie a NIKI quand deux filles discutent !!!

Niki : Certains t'appellent la deesse du CPC, qu'en penses-tu ?

Clandestine : Ah oui, c'est vrai, il y en a qui m'appellent ainsi ? Heu... puis-je savoir les noms, je leur enverrai un petit cheque... Bon restons serieuse, ce que j'en pense ? Ben disons que je trouve cela marrant. En fait ce qui est drôle c'est que si je n'étais pas une fille, on ne m'appellerait pas le Dieu du CPC. C'est vrai qu'il n'y a pas beaucoup de fille interessee par la micro, mais je vous rappellerai qu'il y a Carole Duguy qui fait le fanz ROOLSTRAD, que maintenant il y a toi NIKI, et qu'avant nous toutes, il y avait Danielle qui faisait CROCONEAS. Alors cet engouement est il vraiment justifie ? Ceci dit, ces gens peuvent continuer, d'autant que mes chevilles ne sont pas encore trop gonflees.

Niki : Avant tu etais sur papier, pourquoi ce changement ?

Clandestine : Ne sachant pas, ou tres peu programmer, lorsque j'ai decide de faire un fanzine, je me suis tout naturellement tournée vers le support papier. Mais au bout d'un moment, CROCO PASSION marchant bien, j'ai rencontre quelques problemes de photocopies, et vu que j'aime le changement, les defis, et peut etre aussi un peu pour me compliquer la vie, j'ai voulu voir ce que cela donnait sur support magnetique.

Niki : Quels problemes as-tu rencontre lors de ce changement ?

Clandestine : Essentiellement des problemes de programmation, et je ne parle meme pas de l'assembleur, mais deja, rien qu'au niveau basic j'étais loin d'imaginer cela. Remarques que je ne regrette rien, j'ai appris plein de choses.

Niki : As-tu des regrets ?

Clandestine : Ca m'arrive, car ce sont deux choses bien differentes, et chacune a ses avantages et ses inconvenients. Je n'exclue pas d'ailleurs de refaire quelque chose sur papier.

Niki : Quand as-tu commence sur CPC ?

Clandestine : J'ai achete mon CPC (un 464 a l'époque), en octobre 1985, juste avant que ne sorte le 6128, et pendant 4 ans, je n'ai fait pratiquement que des jeux.

Niki : Quand et comment t'es venue l'idée de creer un fanzine ?

Clandestine : En fait, le premier fanzine que j'ai lu, etait CRAZY CROC, suivit de pres par RUNSTRAD. A cette époque deja, je trouvais ce principe super, puis j'ai eu AMX PAGERMAKER et ca a ete le declin. Je trouvais ce logiciel genial, et trouve dommage de ne pas l'utiliser, d'ou l'idée de faire un fanzine. Au debut, je n'ai pas ose me lancer et ai donc participe a CROCO MAG, jusqu'au jour ou je me suis enfin decidee.

Niki : Combien de temps consacres-tu par jour au CPC ?

Clandestine : Ca, c'est tres dur a determiner, car des fois je n'y touche pratiquement pas de la semaine, et d'autres fois je suis dessus 4 ou 5 soirs de suite de 20 heures a 1 ou 2 heures du matin. Disons que si je devais faire la moyenne cela serait 2 heures par jour, mais pas deux heures sur CROCO PASSION, ou alors indirectement.

Niki : Qu'éprouves tu lorsque l'on te demande tes anciens numeros ?

Clandestine : La meme chose que lorsque l'on me demande le dernier sorti, je suis contente.

Niki : Qu'éprouves tu de savoir que grace a toi, certains ont appris des choses (moi l'overscan) ?

Clandestine : Et bien ! j'en suis ravie, car c'est mon but. Pour moi CROCO PASSION, c'est un moyen de m'exprimer, de me faire

plaisir mais aussi de faire partager aux autres une passion et le peu de choses que je sais faire. Alors, lorsque cela se produit, je suis contente.

Niki : Lorsque le CPC sera mort, que feras tu ?

Clandestine : C'est une bonne question, je pense que j'acheterai une autre machine, et probablement un PC, mais tout en gardant mon CPC car on s'attache.

Niki : A ton avis, combien de temps encore, durera le CPC ?

Clandestine : Ca ! aucune idee ! Amstrad vient d'arreter de produire les CPC, mais les editeurs developpent encore. De plus, tant qu'il y aura des mordus, comme les fanzines makers, les demo makers, le CPC durera.

Niki : De quel matos, se compose ton univers ?

Clandestine : Un CPC 6128, une imprimante DMP 2160, un scanner dart, un deuxieme lecteur (un 5' 1/4), une multiface, une souris, et dernièrement j'ai fait l'achat d'un digitaliseur VIDL La, je crois que je suis complete.

Niki : Quels sont tes utilitaires preferes ?

Clandestine : Il y en a pas mal, DISCO bien sur, OCP, AMX PAGERMAKER, ZENITH2, DAMS.

Niki : Combien de becanes as-tu ?

Clandestine : A l'heure actuelle, je n'ai que le CPC, et ca m'occupe deja bien assez.

Niki : En dehors du CPC, quels sont tes passions ou tes goûts ?

Clandestine : J'ai deux autres passions, mon fils et la musique. Je ne m'étendrai pas sur le premier, c'est personnel, par contre pour ce qui est de la musique, je peux dire que je joue de la basse dans un groupe de filles a tendance rock, voir meme hard et j'adore ca.

Niki : Fais tu une collection, si oui de quoi ?

Clandestine : Alors la, tu vas voir, je fais dans l'originalite. Je collectionne les pins ! mais je ne suis pas une assidue, et surtout je n'en achete aucun.

Niki : A present cites-moi les fanzines, programmeurs, demos, graphistes, et musiciens que tu aimes ? reponse obligatoire, pas de joker.

Clandestine : C'est sur ? il n'y a vraiment pas de joker ? meme un tout petit ? non ? bon alors je me lance: Pour les fanzines, j'aime SYNTAX ERROR, RUNSTRAD, ARKADIA (qui n'existe plus), NOIX DE CROCO (il y en a encore plein que j'aime, mais j'ai fait un tri deux sur papier et deux sur D7). Pour les programmeurs, j'aime bien le LOGON SYSTEM et SYNTAX ERROR (du GPA cette fois). Pour les demos, ce sera THE DEMO et SKKB 2. Pour les graphistes, sans aucun conteste ZEBIGBOSS, mais aussi MADE. Quand au musicien, ce sera DUFFY de NOIX DE CROCO.

Niki : AMSTCPC organise une rencontre a Paris, fin juin, comptes-tu venir ?

Clandestine : Heu... je n'étais pas au courant ! mais pourquoi pas, c'est l'occasion de rencontrer du monde et en plus, ce n'est pas loin de chez moi...(NB:Gouss "Oui Sandrine, nous esperons tous ta presence...")

Niki : Autre chose a dire ?

Clandestine : Oui ! le CPC vivra, tant que ses possesseurs le voudront. Alors vous qui aimez votre machine, si simple a utiliser, avec laquelle vous pouvez pratiquement tout faire sans avoir a rajouter plein de cartes de tout genre, avec laquelle vous jouez sans vous ruiner (salut ! XOR et TWO-MAG), a la programmation si facile d'accès (essayez de programmer sur AMIGA pour voir...), soutenez-la !!!

Merci les filles

TWO MAG

En direct du labo
de "THE SECTE":

SALUT la foule alors ce fut long ben me revoila pour ce numero deux avec plusieurs pages pour vous et rien que pour vous. Continuez a m'ecrire en bal ou en *rub 11 pour avoir un poke precis que vous recherchez depuis belle lurette. C'est vrai, j'en ai une bonne collection (pour ne pas me vanter hehe). je rappelle que ces listings ne fonctionnent que sur des versions originales (quon se le disssssssssse). On a le droit de parler deplombage ?? oui super alors voila si vous possédez des originaux a poker, ou meme a deplomber, je suis laaaaaa pour cela. Ecrire en bal. Ben voila pour ce numero la allezzzz zouuuuuuuuuu BIIIIIPPPPPP. C'était TWO MAG (TM pour les intimes), en direct de son laboratoire secret ou se deroule des choses pas tres catholiques (allez savoir??)



PEPITO
Sponsor officiel
de TWO-MAG

NB: Vous pouvez lui en envoyer !!



```
10 REM Vies infinies Pour PREHISTORIK
20 REM Par TWO MAG
30 REM Thanks to Blue Devil's
40 MODE 0:BORDER 0:FOR p=0 TO 15:READ a:INK p,a:NEXT
50 DATA 0,25,15,3,9,7,6,24,12,18,24,1,2,11,20,26
60 OPENOUT"TM":MEMORY &597:CLOSEOUT
70 LOAD"s":LOAD"preh0",&598:LOAD"titus.bin",&7000
80 POKE &31EF,&FF:CALL &598
```

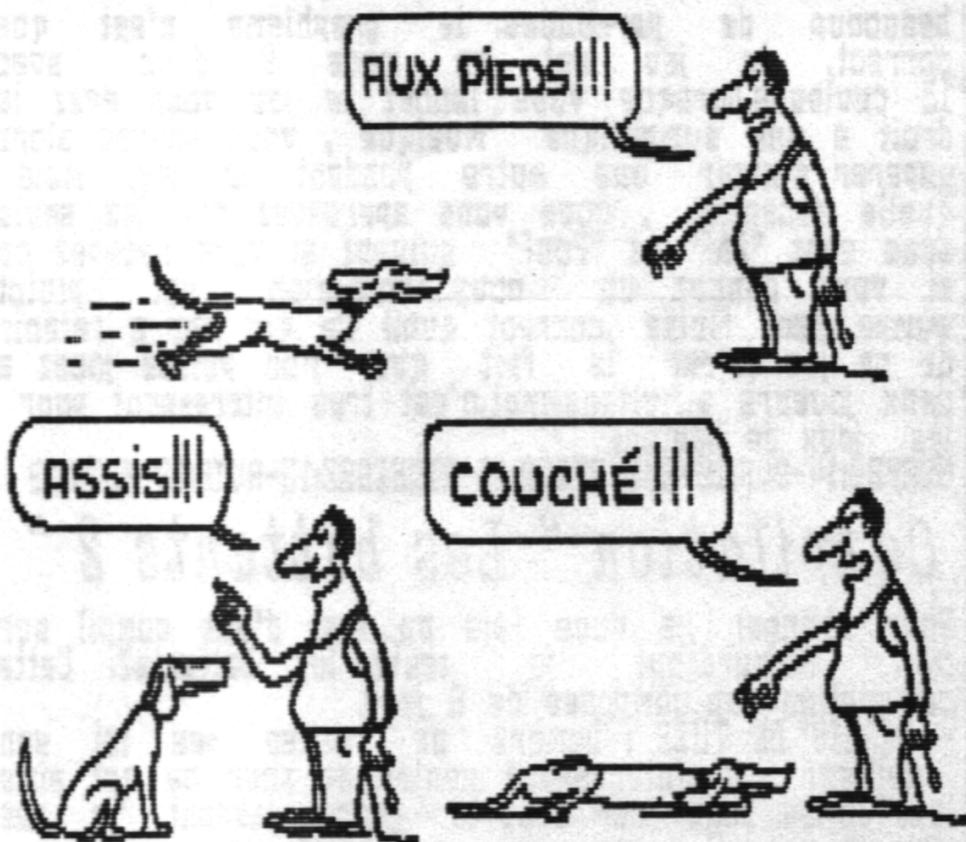
```
10 REM INVINCIBILITE DANS BABY-JO
20 REM VERSION DK BY TWO MAG
30 INK 0,0:BORDER 0:INK 1,26:MODE 2
40 OPENOUT"TM":MEMORY &FFF:CLOSEOUT:LOAD"BPROGRAM
50 PRINT"1 PARTIE STUPIDE (SANS INVINCIBILITE)"
60 PRINT"2 PARTIE INTELIENGE (AVEC INVINCIBILTE)"
70 PRINT"PASSWORD >DOM DOM,YOUP!,GLOUP,MUMMY"
80 INPUT"VOTRE CHOIX ";C
90 IF PEEK(&19AB)=-&C8 AND c=1 THEN 160
100 IF PEEK(&19AB)=-&C9 AND c=2 THEN 160
110 IF c=1 THEN POKE &19AB,&C8
120 IF c=2 THEN POKE &19AB,&C9
130 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL DEPROTEGE"
140 PRINT"ET TAPEZ UNE TOUCHE":CALL &BB06
150 SAVE"bPr0gRaM",b,&112D,&32C8,&DADA
160 RUN"jo
```

```
10 REM VIES INFINIES SUR JAWS
20 REM COMPILÉ 'TOP 25'
30 REM VERSION DISK TWO MAG
40 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
50 CALL &BB06:OPENOUT"TM":MEMORY &51D
60 LOAD"JAWSCODE":POKE &33BA,&C3:CALL &1000
```

```
10 REM credits infinis sur SMASH TV
20 REM version DISK
30 REM PAR TWO MAG
40 MODE 1:FOR A=&A000 TO &A032:READ A$
50 B=VAL("&"A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C(>)3530 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06
90 CALL &A000
100 DATA 66,C6,07,F3,0E,81,21,00,01,06,0A,11,00,02
110 DATA DF,00,A0,0C,24,24,10,F8,21,40,00,22,D2,01
120 DATA 21,2A,A0,11,40,00,01,08,00,ED,B0,C3,00,01
130 DATA 3E,C3,32,E2,20,C3,00,01,00,00,00,00,00,00
```

```
10 REM CREDITS INFINIS DANS THE BLUUUESSS BROTHERS
20 REM VERSION DISK PAR TWO MAG
30 REM 36 15 RTE*AMSTEL B TWO MAG
40 MODE 2:FOR A=&A000 TO &A03A:READ A$
50 B=VAL("&"A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C(>)4069 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06
90 CALL &A003
100 DATA 66,C6,07,F3,0E,41,21,00,01,06,0A,11,00,00
110 DATA DF,00,A0,0C,24,24,10,F8,AF,32,8B,01,CD,0B
120 DATA 01,21,40,00,22,9E,25,21,31,A0,11,40,00,01
130 DATA 08,00,ED,B0,C3,92,25,3E,00,32,A5,4B,C3,00
140 DATA 40,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Suite a la page suivante →



Graphisme .. "OCP a la loupe"

Et oui ! déjà le numero 2 d'AMSTCPC... a present, c'est du serieux. Premiere lecon : Mais non ! ne vous sauvez pas, on n'est pas a l'école he he ! C'est ma rubrique graphisme et on va causer OCP. vous etes prêts ? moi oui ! tans pis, pour ceux qui ont saute le coche, il peuvent toujours demander le numero 1 a BOUSS. Avez-vous pense a proteger votre d7 d'OCP ? heum il faut vraiment tout vous dire . Allez c'est parti mon kiki . vous pouvez remarquer que OCP est un logiciel rempli d'icônes et de sous-menus. Pour valider une option, il suffit de cliquer a l'aide de la barre espace ou du joystick. Pour se deplacer a l'écran choisissez les fleches ou votre joystick. Des le lancement, vous etes en mode 1. Pour changer de mode, il faut valider MISC puis le mode 0, 1 ou 2. Je vous propose pour commencer, des maintenant de valider SHAPES puis ELASTIC (ELASTIC pour suivre la progression). Dans SHAPES vous avez 12 options differentes ,toutes utiles, le mieux c'est de les essayer toutes pour en comprendre l'utilite ... A present, passons a la partie sauvegarde de votre chef d'oeuvre: Vous validez donc FILE puis SAVE, ENTER FILENAME, et vous donnez le nom de votre ecran (exemple toto). Pour loader votre ecran a partir d'oop : validez FILE puis LOAD, ENTER FILENAME ,toto. Et si vous avez oublie le nom , pas de panique ocp pense a tout. Validez FILE, puis CATALOGUE et vous aurez tous les noms de vos ecrans sauvegardes. Avant de vous quitter, comme vous avez bien travaille, je vous donne un petit listing pour lancer votre graph TOTO.SCR a partir du basic. Pour un graph mode 2 ,couleur noir et blanc .

```
10 MODE 2: INK 0,26:BORDER 26:INK 1,0:LOAD "TOTO.SCR",&C800
```

Si vous avez des questions, laissez-moi un message 3615 RTE*AMSTEL bal:NIKI. Attention... ma bal est allergique aux critiques he he ! Peut-etre rendez-vous au numero 3 d'AMSTCPC, nous y verrons les iconnes en detail ainsi qu'un lanceur mode 0 ou 1 . Et si un vendredi soir vous ne savez pas quoi faire connectez-vous a 23 heures sur AMSTEL, le serveur du cpc, on y sera. BISOUX a tous ! A ++.

NIKI

CPC + "C'est bien triste ! !"

Pour ce second numero d'Amstopc, il ne sera pas question de parler des caracteristiques techniques du 6128+ ou des problemes de compatibilite entre les CPC et CPC+ comme j'avais prevu de le faire. Cette fois, je vais vous concocter un petit "bulletin d'information". Ne vous inquietez surtout pas, il n'y aura pas une ligne sur l'URSS (ou plutot la CEI) ! Non, on va parler de ce qui se passe chez Amstrad... La societe anglaise vient d'annoncer l'arret bref de la production d'ordinateurs familiaux, en l'occurrence, les CPC+ ! Il faut dire qu'ils n'etaient pas au mieux de leur forme ces derniers temps mais de la a tout arreter... Cette attitude frole la debilite absolue et surtout demontre un malaise certain chez le croco. En effet, qui pouvait s'y attendre ? Surtout que cette info est parvenue vers le 28 decembre 1981, un an apres le debut de la production, mais surtout a une semaine des fetes de Noel. Il faut avouer que le tour est vraiment bien joue puisque Amstrad a "bourre" la television avec ses spots sur le 6128 Plus, qui ne sont pas d'un niveau mental tres eleve. En resume, alan Michael Sugar (PDG Amstrad) a souhaite vider ses stocks, et ne sachant pas trop comment faire, a employe cette tactique geniale. Le plus beau est qu'il a reussi puisqu'il n'y a pas moins de 300000 CPC+ dans notre pays (la France) en un an, contre 700000 Amiga en deux ans et demi. les plus a plaindre sont les bambins qui ont recu un CPC+ pour Noel. Ils ignorent absolument toute la triste verite actuelle. Alors que dire de l'avenir du CPC+ ? Cette machine a coule parce que personne n'a su montrer de quoi elle est vraiment capable. La plupart des editeurs preferent transferer leurs programmes de disquette a cartouche sans y changer quoique ce soit. Amstrad n'est pas non plus innocent a ce puisque les CPC+ supportent des cartouches d'une taille de 512 Ko, et actuellement on en est toujours a 128 Ko. Consequence il est presque impossible d'exploiter a 100% un CPC+. De plus, il n'existe aucun soft sur disquette concu uniquement pour la machine!!! On croit alors a un simple CPC.. L'avenir du CPC+ tient desormais dans les doigts des programmeurs et demo-makers confirmes. S'ils s'y interessent, ils devraient arriver a faire du bon boulot sur cette machine. Wait and see... Pour diverses raisons, cet article sera le dernier que j'ecrirai dans Amstopc. Je rappelle que vous pouvez me contacter sur le 3615 RTE*AMSTEL en bal Morten. Merci a tous et bonne continuation a ce fanzine.

MORTEN



J'aurais normalement du vous offrir pour ce numero 2 du fanz d'AMSTCPC un test de cartouches pour les CPC+, mais n'ayant pas de cartouches a tester, je me suis contentee de jeux sur disk ! Mais je souhaite vous offrir un test de PANG au prochain numero alors.....

Prehistorik

Et voici un des derniers jeux offert par Titus, Prehistorik. D'habitude nous pouvons souhaiter un bon jeu d'arcade avec Titus. Alors qu'en est il de celui-ci ? Tout d'abord resumons la situation, vous etes un gentil petit homme des cavernes qui doit ramener de la nourriture, pour cela il doit chasser de miserables dinosaures et autres vilaines bebetes du meme genre. Arme de votre gourdin, vous partez a la chasse avec la joie au coeur pres a vous battre pour vous nourrir. Ouais ca ne vous interesse pas les aventures des hommes de la prehistoire, vous preferez savoir si prehistorik est un bon jeu ou non! Ok...Ok...ca tombe a pic j'allais vous en parler, on commence par quoi? Les graphismes? L'animation? Le son? Commencons par le meilleur c'est a dire les graphismes. Un seul mot...J'aime..ils sont mignons comme tous, le mode de resolution est le mode B, ce qui veut dire gros pixels pour un jeu assez colore ce qui est agreable. le son lui se fait plutot rare, mais vous vous en foutez complement du son, n'est ce pas ? C'est vrai est ce que vous vous inquiettez de savoir si votre poing, qui percute le pif de votre pote, fait un "POUF" ou un "BLANG", NON! Vous voulez savoir si vous frappez avec tant de grace, que s'en est presque emouvant (snif!). Et bien vous pouvez passer votre chemin, d'abord parce que votre pote que vous frappez en a vraiment marre(meme si il n'est pas en etat pour le dire!) puis ensuite parce que l'animation de Prehistorik estcomment dire cela...(j'aime bien vous faire attendre!!!)...c'est... c'est NUL!!! Voici un jeu qui meriterait la poubelle si il n'y avait pas de beaux graphismes. Meme pas de scrolling..une animation lente voir meme tres lente quand il y a trois sprites simultanés. Je suis tres mecontent car Titus nous avait habitue a mieux. Je tente un panier avec la DK, je la vois bien dans la corbelle..hum.. c'est tres tentant...hum...J'hesite...

GRAPHS:17-SON:12-ANIMATION:16-RICHESSE:13-AVIS:18-NOTE:11.5

Teenage mutant hero turtles II

Pour ceux qui ne parle pas anglais cela signifie : "Les heroiques adolescentes tortues mutantes 2", bref une histoire peu banale et difficile a croire!! Qui peut croire en des tortues qui parlent une langue humaine et qui connaissent l'art ninja (leur maitre c'est un humain transforme en rat!!!).Elles mangent des pizzas (au chocolat,aux fraises,aux gateaux secs...) et elles vivent dans les egouts. Jusque la,ca va! mais ce que je ne peut pas croire c'est quelles ont une journaliste pour amie!!! Non sans rire,ce que je dit est entierement vrai! si vous ne me croyez pas ,demandez a votre petit frere ou regardez Antenne2 ou Fr3. Pour le scenario du jeu,vous etes une des tortues et votre but est de sauver le monde de l'infame Shredder. Tortues ninja2 (TN2) est un Beat'n'up a un ou deux joueurs alors preparez vos manettes et invitez un pote pour passer un apres-midi a "bastonner" des mecs qui viennent de partout!! Le jeu est plus ou moins difficile ce qui peut lui permettre d'etre apprecie par

beaucoup de personnes. le graphisme n'est que correct, le jeu est en mode B donc avec 15 couleurs.Lorsque vous lancez le jeu vous avez le droit a une sympathique musique, vous pouvez alors esperer d'avoir une autre pendant le jeu, mais quelle deception, vous vous apercevez que les seuls sons sont "Paf" et "Pouf" suivant si vous recevez ou si vous donnez un coup.L'animation est plutot sympa,assez fluide ,correct quoil! Ce qui est a retenir de ce jeu ,c'est le fait que l'on puisse jouer a deux joueurs simultanement,c'est tres interessant pour les jeux de baston!

GRAPHS:14-SON:10-ANIMATION:15-RICHESSE:13-AVIS:13-NOTE:13

Compilation " Les battants 2 "

Pour changer je vous fais un test d'une compil sur cpc. Aujourd'hui je teste les Battants2. Cette compilation est composee de 6 jeux.

- PERMIS DE TUER : Domark ne realise pas ici son meilleur jeu,interessant seulement pour ce qui aime les "James bond" car dans le genre lassant "y pas mieux!"

Graphisme:13 - Animation:13 - Avis:12 => NOTE:12.5

- DOUBLE DRAGON 2 : DD2 est un Beat'n'up bien sympathique.Les graphismes n'ont rien de formidables ,l'animation non plus mais on sent que le programmeur a fait un effort.DD2 vous tiendra devant votre moniteur pendant pas mal de temps,on ne s'en lasse pas facilement.Possibilite de jouer a deux (cela devrait toujours se faire dans les beat'n'up!).

Graphisme:14 - Animation:14 - Avis:14 => NOTE:14

- Rick dangerous I : Rick dangerous fait partie des jeux que l'on aimerait voir plus souvent sur nos CPC! Ingeniosite ,rapidite et nerfs en acier ne seront pas de trop pour ce jeu d'arcade.Pour moi c'est le meilleur!

Graphisme:16 - Animation:16 - Avis:18 => NOTE:16.5

- Rick dangerous II : Le premier volet etait deja genial (voir plus haut) ,le second est meilleur,mais plus facile.A posseder!!!

Graphisme:16 - Animation:16 - Avis:18 => NOTE:16.5

- Satan : Continuons avec un jeu espagnol de chez Dinamic.Qui dit jeu espagnol dit bon jeu (enfin d'habitude) ,SATAN en fait partie,beaux graphismes,belles animations,bon jeu!

Graphisme:16 - Animation:15 - Avis:16 => NOTE:15.6

- A.M.C : Et terminons avec Asto Marine Cops de chez DINAMIC (encore!) ,un bon jeu ou votre seul but est d'avancer et tirant sur tout ce qui bouge! AMC est un jeu qui ne manque pas d'imagination,de rapidite et de fluidite!Bon graphisme et belle animation!

- Graphisme:16 - Animation:16 - Avis:16 => NOTE:16

En bref,les Battants2,est une compil composee de bons jeux qui pourront satisfaire beaucoup de monde.Alors si vous vous sentez l'ame d'un agent secret,d'un aventurier,d'un homme muscle,d'un sorcier ou d'un veritable rambo de battant contre des extra-terrestre ,foncez chez votre revendeur prefere pour vous acheter Les Battants2,si vous possédez deja ces jeux,offrez la a un pote! He voila! C'est fini pour cette fois cil! J'espere vous revoir au prochain numero d'AMSTCPC. Que tout ceux qui ont des suggestions,des reclamations....me contacte sur 3615 RTI*AMSTEL. Je profite de ces quelques lignes pour passer un message a tous ceux qui possede un CPC+, qu'ils se manifestent un peu, ce serait bien. Que toutes personnes possedant une cartouche que je n'aurais pas testee me contacte rapidement (des cartouches comme Pang, CHASE HQ2, Worlds of sports...) Merci d'avance!!!

Croco-Brother

Leçon numero deux ! !

Rappel de l'épisode précédent: Dans le premier Numéro d'AMSTCPC, nous avons vu comment se débrouiller avec le CP/M pour se faire une disquette TURBO-PASCAL autodémarrante. J'espère que tous ceux que cela intéressait ont réussi la réaliser. Maintenant nous allons vraiment commencer voir ce qu'est le Turbo Pascal.

1) SeKoiDon Le Turbo Pascal?

Le TURBO PASCAL (T.P pour les intimes) est un langage compile, a la différence de notre cher BASIC qui, lui, est interprété. En clair et sans decodeur, quand vous tapez un programme BASIC, vous entrez une série de lignes. Au moment où vous lancez le programme, le CPC traduit au fur et a mesure les lignes par lesquelles il passe et les exécute. S'il ne passe pas par une ligne comportant une erreur, il ne vous la signalera pas.

2) KomenKonTapeUnProg en Turbo Pascal ?

- * Lancez TURBO depuis le CPM
 - * Puis l'aide de l'éditeur du T.P (E) vous tapez votre programme sous une forme ASCII qui est incompréhensible pour notre pauvre CPC.
 - * Une fois le programme tape, on sort de l'éditeur en faisant CTRL K puis D. Puis, il faut le SAUVER (S) sous sa forme ASCII pour être sûr de pouvoir le récupérer quand on en aura besoin.
 - * Ensuite, il faut le COMPILER (C): le CPC vérifie alors le programme ligne par ligne et s'arrête sur la première faute trouvée en indiquant où elle se trouve à vous alors de la corriger (et de re-sauver le programme au cas où) et de continuer la compilation.
 - * Si la compilation se termine sans problème, vous avez un programme sans erreur de syntaxe. Le CPC crée alors en RAM une version du programme qu'il puisse exécuter.
 - * Vous pourrez alors l'exécuter (R).
- C'était la première grande différence entre le T.P et le BASIC, mais il y en a beaucoup d'autres (sinon je ne serais pas là...)

3) CeKoiLesDtresDifferences entre BASIC et Turbo Pascal ?

- * Le T.P est un langage structure : il n'y a pas de numéros de lignes, tout se fait sous la forme de procédures (sous-programmes).
 - * Il faut absolument indiquer en début de programme tout ce que ce programme utilise : variables, constantes, procédures ...
- La structure générale d'un programme en T.P est :
- + Déclaration des "variables" du programme
 - + Sous programmes
 - + Programme principal.
- * A l'aide des procédures, on peut créer autant d'instructions que l'on désire. C'est pour cela que le T.P est pauvre en instructions principales.

4) AuBouloLesEnfants

Pour vous faire patienter jusqu'au prochain numéro, je livre a votre sagacité le petit programme suivant que nous expliquerons en détail dans le 2e volet de cette initiation.

```
PROGRAM CALCUL_DES_RACINES_REELLES_D_UN_TRINOME ;
VAR A,B,C,DELTA : REAL ;
BEGIN
```

```
CLASCR ;
WRITELN('Calcul des racines reelles d'un trinome');
WRITELN;
WRITE('A=');
READLN(A);
WRITE('B=');
READLN(B);
WRITE('C=');
READLN(C);
DELTA:=B*B-4*A*C ;
```

```
IF DELTA > 0 THEN
BEGIN
```

```
WRITELN('Il y a deux racines reelles');
WRITELN((-B-SQRT(DELTA))/2/A:5);
WRITELN((-B+SQRT(DELTA))/2/A:5);
```

```
END;
```

```
IF DELTA = 0 THEN
BEGIN
```

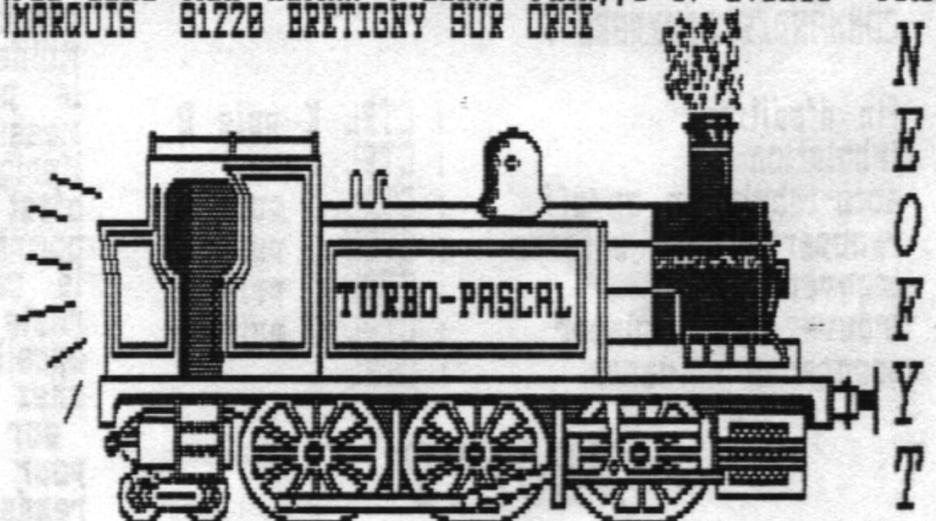
```
WRITELN('Il y a une racine reelle');
WRITELN(-B/2/A:5);
```

```
END;
```

```
IF DELTA < 0 THEN WRITELN('Il n'y a pas de
racines reelles.');
```

```
END.
```

Ce programme n'est pas parfait...nous verrons plus tard comment l'améliorer et le rendre plus convivial. Pour le taper et voir s'il marche, il suffit de suivre les étapes que je vous ai indiquées. Si vous voulez vous amuser un peu plus avec l'éditeur du Turbo Pascal, je vous ai mis en annexe (si GOUSS ne l'a pas oubliée) toutes les commandes de cet éditeur. Elles ne vous serviront sûrement pas toutes maintenant, mais elles vous seront très utiles dès que vous utiliserez le Turbo Pascal pour des programmes plus importants. Si vous avez un problème ou une question à poser, n'hésitez pas : Laissez moi un message sur RTTEL en bal NEOFYT ou Ecrivez-moi l'adresse suivante (cette fois-ci GOUSS, ne te trompe pas dans mon nom...) : LERAY Philippe 17 avenue Jules MARQUIS 91220 BRETIGNY SUR ORGE



NE GOUSS: L'éditeur du TURBO-PASCAL page suivante

L'éditeur du TURBO-PASCAL

MOUVEMENTS DU CURSEUR :

caractere a gauche	: CTRL S	ou CTRL H
caractere a droite	: CTRL D	
mot a gauche	: CTRL A	
mot a droite	: CTRL F	
ligne precedente	: CTRL E	
ligne suivante	: CTRL X	
scrolling vers le bas	: CTRL W	
scrolling vers le haut	: CTRL Z	
page precedente	: CTRL R	
page suivante	: CTRL C	
a gauche sur la ligne	: CTRL Q	puis S
a droite sur la ligne	: CTRL Q	puis D
debut de page	: CTRL Q	puis E
fin de page	: CTRL Q	puis X
debut de fichier	: CTRL Q	puis R
fin de fichier	: CTRL Q	puis C
debut de bloc	: CTRL Q	puis B
fin de bloc	: CTRL Q	puis K
derniere position curseur	: CTRL Q	puis P

INSERER ET SUPPRIMER :

mode INSERTION on/off	: CTRL U	
insertion d'une ligne	: CTRL N	
destruction d'une ligne	: CTRL Y	
destruction fin de ligne	: CTRL Q	puis Y
destruction mot de droite	: CTRL T	
destruction car. courant	: CTRL G	
destruction car. gauche	: DEL	

COMMANDES DE BLOCS :

marque de debut de bloc	: CTRL K	puis B
marque de fin de bloc	: CTRL K	puis K
marquer un mot	: CTRL K	puis T
cache/montre le bloc	: CTRL K	puis H
copier le bloc	: CTRL K	puis C
deplacer le bloc	: CTRL K	puis U
destruire le bloc	: CTRL K	puis Y
lire un bloc sur disque	: CTRL K	puis R
ecrire un bloc sur disque	: CTRL K	puis W

COMMANDES DIVERSES :

fin d'edition	: CTRL K	puis D
tabulation	: CTRL I	
auto-tabulation on/off	: CTRL Q	puis I
recuperer ligne effacee	: CTRL Q	puis L
trouver	: CTRL Q	puis F
trouver et remplacer	: CTRL Q	puis A
occurrence suivante	: CTRL L	

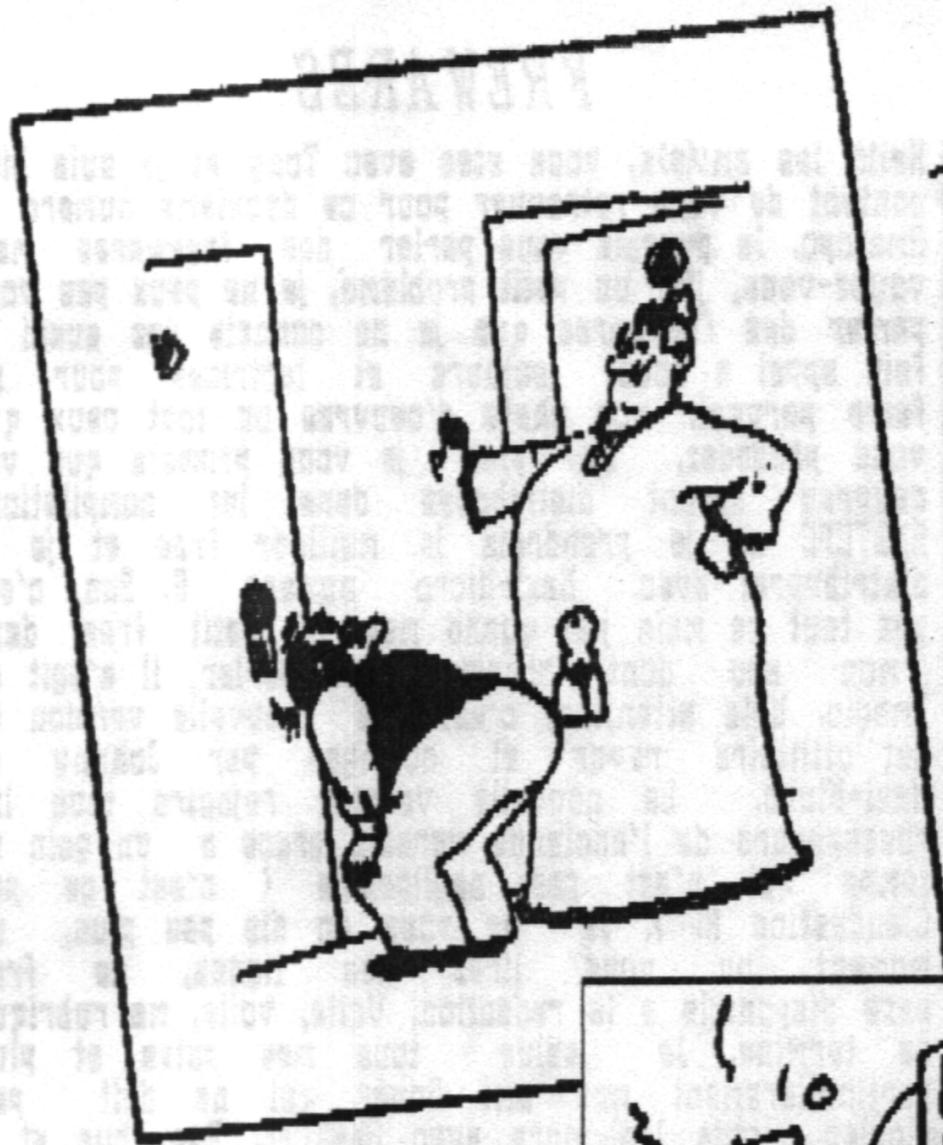


Test de PARADISE DEMO

C'est KOP, tout nouveau redacteur d'AMSTCPC qui a herite de la plume pour cette rubrique de test de demo. Alors voyons, qu'allons-nous tester ce mois ci ? Il me semble que la tant attendue PARADISE DEMO soit un bon choix pour commencer... Tout d'abord presentons les auteurs: le groupe PARADOX qui est constitue des plus fins programmeurs tels que DEMONIAK, CMP, RAMDISK, TENEBROS, TRONIC, CRAZY, GOZEUR, associes a de tres bons graphistes: SYNDROME (le boss), YNEXIS, ARLEKUN et ZZ TOP. Si on rajoute que SYNTAX ERROR du GPA et ELDRIK de TRIADE ont fait une des sept parties de cette megademo on peut s'attendre au meilleur... Des le lancement de PARADISE on se retrouve ehabi devant la page d'intro avec de superbes graphismes de SYNDROME. Et ca continue dans le menu-jeu ou on dirige un chevalier en armure avec son epee pour choisir les differentes parties de la demo. On a meme droit dans cette partie a une "cheat part" mais je vous laisse le soin de la decouvrir... La valeur des autres parties varie mais reste bonne dans l'ensemble, notamment celle de DEMONIAK en veritable 3D. Quant a moi mes parties preferees sont celles de CRAZY et de RAMDISK mais il est vrai que dans la version que m'a fait parvenir RAMDISK la partie de TRONIC ne marchait pas. Meme si le LOADER/CRUNCHER est meilleur que celui de KUBI dans THE DEMO il a quand meme deux gros defauts: la partie RAZZTER ne se charge pas et une fois sur la face B il vous est impossible de revenir sur la face A, mais THE DEMO a eu droit a plusieurs versions successives alors... En parlant de THE DEMO il est impossible de ne pas remarquer la similitude qui existe entre ces deux demos, du moins dans le fond, et meme dans la forme si on compare la partie de FRED CRAZY a celle de TENEBROS... Alors messieurs la prochaine fois essayez de faire de l'original si vous voulez battre THE DEMO et surtout (et c'est la le plus gros defaut) faites une demo qui soit compatible avec tous les types de CRTS, ce qui n'est pas le cas pour toutes les parties de PARADISE DEMO. Mais il reste quand meme que PARADISE DEMO est une excellente demo qu'il faut vous procurer d'urgence chez votre swapper prefere ou bien contactez RAMDISK sur 36 15 RTE*AMSTEL, BAL RAMDISK... Voila ce sera tout pour cette fois ci alors je vous quitte et vous donne rendez vous dans le prochain numero et surtout n'oubliez pas de distribuer AMSTCPC...

NEOFYT

KOP



Assembleur

J'ai fais cet article, grace a mon professeur M.A.X de FANATIC, tres bon fanzine d7 que je vous recommande. Max dorénavent vous donnera un petit listing. Heles ce n'est pas lui qui fera les cours dommage car M.A.X explique tres bien. Dans ce numero nous allons voir les scrolls simples. Une chose que vous devez connaître je pense c'est la constitution de la memoire ecran. Un scrolling texte c'est simplement l'affichage d'un caractere et un transfert de memoire (ici memoire ecran). Pour commencer, on va utiliser les vecteurs systems pour l'affichage des caracteres (#885A) l'affichage d'une lettre ou un caractere de controle contenu dans l'accumulateur (REGISTRE A) aux coordonnees qui peuvent etre redefinies par le vecteur #8875 (locatè en bas avec le registre HL) Exemple d'affichage d'un caractere aux coordonnees 1,1

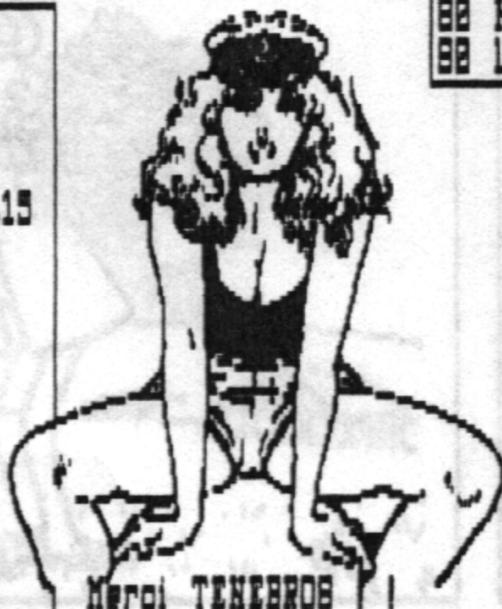
```
LD H,1
LD L,1
CALL #8875 ;LOCATE
LD A,"X"
CALL #885A ;PRINT
```

Pour le faire defiler, il faut deja placer le caractere a droite de l'ecran, puis il suffit de decaler chaque octet de la ligne vers la gauche. vous devez vous demander comment on scroll une ligne a l'ecran ? et bien dans le prochain numero on verra ca, si vous avez ete sage ... a moins que je ne trouve un mec sympa pour ecrire a ma place, l'assembleur n'etant pas specialement mon fort je lance donc un appel pour me remplacer. Encore merci a m.a.x, tu es genial, mais ne m'appelle plus "ma poule" tu vas faire jaser he he !. A ++ NIKI

Listings BASIC de TENEBROS from PARADOX

Et voici quelques listings tres sympas, qui vous sont offerts par TENEBROS du celebre groupe PARADOX. Je ne vous les commenterai pas, ils ont le merite d'etre tres courts, tapez-les et vous verrez le resultat... On peut vraiment faire des choses interessantes en BASIC . . .

```
10 CLS
20 READ a$:IF a$="fin"THEN END
30 FOR i=1 TO LEN(a$)
40 PRINT MID$(a$,i,1)
50 IF MID$(a$,i,1)>" THEN SOUND 7,8,1,,,,15
60 FOR five=1 TO 50:NEXT
70 NEXT
80 PRINT
90 GOTO 20
100 DATA"HELLO EVERYBODY!!!
110 DATA"ble ble ble ble ble
120 DATA"mettez ici ce que vous voulez,
du moment que \a vous plait...
130 DATA fin
```



FREWARES

Hello les ami(e)s, vous etes avec Tony et je suis bien content de vous retrouver pour ce deuxieme numero de Amstocpc. Je devrais vous parler des freewares mais voyez-vous, j'ai un petit probleme, je ne peux pas vous parler des freewares que je ne connais pas aussi je fais appel a vous, lecteurs et lectrices pour me faire parvenir vos chefs d'oeuvres ou tout ceux que vous possédez. De plus je vous promets que vos oeuvres seront distribuees dans les compilations AMSTCPC et je prendrais le meilleur free et je le distribuerais avec Maxi-Micro numero 8. Bon, c'est pas tout ce mais j'ai quand meme un petit free dans mon sac dont j'aimerais vous parler, il s'agit de Imagic. Mais attention, c'est la nouvelle version de cet utilitaire revue et corrigee par Johnny de Maxi-Micro. La nouvelle version rejouira tous les possesseurs de l'ancienne version grace a un gain de temps qui n'est pas negligeable (n'est ce pas Clandestine !!!). Je ne vous en dis pas plus, au moment ou vous lirez ces lignes, ce free sera disponible a la redaction. Voila, voila, ma rubrique se termine. Je salue tous mes potes et plus particulierement mon ami Gouss qui ne doit pas rigoler tous les jours avec AMSTCPC. Bye, bye et a bientot

TONY de MAXI-MICRO

```
10 DEFINT a-z
20 MODE 2
30 a$="! IIIAMSTCPC!!! | "i=1:j=1:k=88-LEN(a$)
40 LOCATE i,12:PRINT "a$ "
50 a$=a$+LEFT$(a$,1)
60 a$=RIGHT$(a$,LEN(a$)-1)
70 i=i+j:IF i=k OR i=1 THEN j=-j:GOTO 70
80 IF INKEY$=""THEN 40
90 m=i:l=j:j=m:GOTO 40
```

```
10 DEFINT a-z
20 MODE 1:BORDER 8:INK 8,8:INK 1,26:INK 2,8
30 a$="*VIVE MOI*
40 LOCATE 1,25:PEN 2:PRINT a$:PEN 1
50 FOR i=8 TO LEN(a$)*18 STEP 2
60 FOR j=14 TO 8 STEP -2
70 PLOT i*4,j*5+288,TEST(i,j)/2
80 NEXT j,i
90 LOCATE 1,1
```

```
10 DEFINT a-w:DEG
20 MODE 1:BORDER 8:INK 8,8:INK 1,26:INK 2,8
30 a$="*WAAAA... JE PLANE!!!
40 LOCATE 1,25:PEN 2:PRINT a$:PEN 1
50 FOR i=8 TO LEN(a$)*18 STEP 2
60 z=SIN(k)*48+158
70 FOR j=14 TO 8 STEP -2
80 PLOT i*2,z+2*j,TEST(i,j)/2
90 NEXT j:k=k+4:NEXT i
100 LOCATE 1,1
```

V
I
V
E
A
M
S
T
C
P
C

Derniere minute !!!

Je viens de recevoir un coup de telephone, dont je vous donne ici le contenu :

- " DRIINNGGG DRIINNGGG ! "
 - " Allo ! oui ! "
 - " Allo ! ici Matignon, ne quittez pas, je vous passe Monsieur le Premier Ministre. "
 - " Allo ! Gouss ? "
 - " Oui ! c'est moi, c'est qui ? c'est toi, Pierre ? "
 - " Oui ! c'est moi, content de te parler enfin "
 - " Moi aussi Pierre, alors quoi de neuf ? "
 - " Et bien ! je te telephone, pour te donner des nouvelles, et surtout pour te donner ma nouvelle adresse, car je viens juste de demenager. Je ne voulais pas loucher AMSTCPC no 2. Je suis tout essouffle, car j'étais entrain de faire du ménage, le precedent locataire, a laisse l'appartement dans un état lamentable et pourtant c'était une femme. Pffttt, comme quoi !!! "
 - " Ecoute Pierre, pas de probleme, je vais noter ce et je t'envoie le fanzine tres bientôt "
 - " Merci Gouss ! sympa, j'attends ce avec impatience. Mais ! attends ! peux-tu m'en envoyer un en plus, car mon patron s'ennuie et je l'ai branche sur le CPC, on s'amuse comme des petits fous. "
 - " Et bien c'est OK ! Pierre, tu donneras le bonjour a Francois de ma part. "
 - " Ok ! ce roule, A ++ Gouss ! "
 - " A ++ ! Pierre et Amities "
- Et voila ! etonnant non ?

GOUSS



Reportage dans un restaurant

C'est le samedi 7 mars 1982, et a l'initiative de NIKI, que s'est deroule une rencontre historique (n'ayons pas peur des mots), a Paris. Etaient presents quelques specimens de "FOUS du CPC", dont en voici la liste. Pour les filles d'abord (et oui ! soyons galant voyons !), etaient presentes : CLANDESTINE, du fanzine CROCO PASSION, dont vous pourrez lire l'interview dans ce numero d'AMSTCPC page 8. VALERIE, petite amie de DIGIT. MIREILLE, alias MLD ou PIBO. Et enfin, notre NIKI nationale, sans qui cette rencontre, n'aurait pas eu lieu. Maintenant, pour les garcons: Trois representants des LOGONS etaient presents: DIGIT, LONGSHOT et RUBI. Ensuite pour le reste des garcons: AMSTEL, du celebre serveur. NEDFYT. TWO-MAG. XOR. NULLOS CRACKER. CLOD, du fanzine SYNTAX ERROR. Et enfin moi-meme GOUSS.

Le rendez-vous etait fixe au restaurant LE LOFT, en face du jardin du Luxembourg, et quand le groupe fut enfin reuni, c'est avec le plus grand plaisir que nous avons pris place autour d'une grande table ovale. La conversation fut tres interessante et l'apres-midi passa tres tres vite. Bien sur, vous vous en doutez, nous avons parle uniquement CPC. C'est avec une grande tristesse, qu'il fallut se separer et pour ma part, je songe deja a notre prochaine rencontre, bientôt je l'espere. Je tiens a remercier NIKI, d'avoir si bien organise cette journee sympa, que je pense tous les participants ont apprecies a sa juste valeur. Non ! le CPC n'est pas mort, pour s'en convaincre, il suffit d'avoir vu nos yeux petiller ce jour la, quand nous parlions de notre passion commune. Comment pourrions nous, nous passer de notre becano ?

CONCOURS DE GRAPHISME !!

Le CLUB-AMSTCPC, organise un concours de graphisme. Si vous desirez y participer, voici comment proceder. Vous pouvez nous envoyer vos oeuvres sur une disquette a l'adresse suivante: - Philippe LERAY 17 avenue Jules MARQUIS 81228 BRETIGNY SUR ORGE Le jury est compose de cinq personnes mais seul NEDFYT sera au courant de l'origine des dessins, ce qui permettra au jury de choisir en toute impartialite. Je precise qu'il y a des softs a gagner, alors pas d'hesitation, a vos CPC, chargez DCP et en avant...

Adresse de la redaction :

CLUB-AMSTCPC
chez PHILIPPE HERRMANN
57 avenue Georges Brassens
95190 GOUSSAINVILLE

Et voila ! AMSTCPC no 2, est termine. J'espere qu'il vous a interesse, et n'hesitez pas a me dire si vous voulez d'autres rubriques. Je vous donne rendez-vous pour le numero 3 AMICALEMENT et A ++ GOUSS

