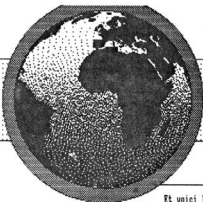


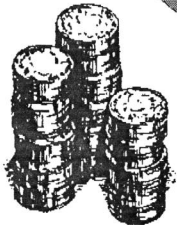
TOTAL  
FREEMWARE

CROCO



Envoyez une  
grande enveloppe  
timbrée, et un  
petit mot (obligatoire!!)

WORLD



Et voici le traditionnel édito de CROCO WORLD le journal lunatique (on utilise le mot même si on ne sait pas ce que ça veut dire), souvenez-vous dans le dernier numéro qui n'aurait jamais du voir le jour, nous vous annonçons que croco world ne tomberait pas sous le feu de l'ennemi (Possesseurs de machines plus puissantes) mais resterait bien debout, la tête haute; maintenant, nous vous annonçons que CROCO WORLD est entièrement FREEMWARE (nous devons toucher plus de monde), les photocopies sont offertes par la maison, il ne reste plus que le timbre à payer (4,20 Frs), mais vous allez me demander les raisons de ce changement, et vous avez raison, car en plus de la nécessité de toucher plus de monde, une plus grande partie de la population mondiale, nous avons la ferme intention de toucher 35% de cette population, il ne faut pas oublier que la conjoncture actuelle, dévaluant le prix de la cacahuète, à eu pour effet la chute du taux d'exportation des GOLIOTS dans les Zoos du monde entier, provoquant automatiquement le nouveau régime FREEMWARE de CROCO WORLD.

D'autre part, un événement sans précédent frappa la petite communauté de CPCistes de MOURZE. THE BORDELIX MEETING. Et oui, la rédaction de CROCO WORLD a organisé un meeting regroupant 3 fanz (un petit meeting, mais hyper-cool):

- DEMONTAX (Fanz disc)
- ADDAMS FANZ (Fanz disc)
- CROCO WORLD

Ce meeting restera pour tous une merveilleuse expérience, mais ne nous attardons pas, lisez le reportage sur ce meeting dans les pages suivantes. Et déjà, l'idée d'un BORDELIX MEETING II trotte dans pas mal de têtes.....

Autre bonne nouvelle, la naissance d'un nouveau fanz (ça sent le pléonasme), il se nomme PARAMO SPRITE (ça change des déces).

Voilà, cet édito est terminé, place à CROCO WORLD No 11, qui j'espère.....

Bonne lecture  
La Rédac' de CROCO WORLD



CROCO WORLD a semble t-il longtemps fait peur, en montrant ses crocs (d'argent), les 9 frs ont sans doute repoussé plusieurs personnes, maintenant, c'est fini, le jeune CROCO WORLD trouva sa reine dans le royaume du fanzine, ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants qui furent fortume dans le pétro!!!!

# SOMMAIRE

Actu	3
Zoom sur le jeu	4
Demos	6
Intiation L.M.	8
Dossier	9
Programmation	10
B.D.	12
Listing	14
Interview	17
Fanzines	19
Humeur	20

Vivement  
les  
vacances !!



# ACTUS

OU PLUTOT NOUVELLES  
BRÈVES TRÈS BRÈVES

## NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

Pour les amateurs de FI voilà votre jeu !! Pour ce qui sache pas qui c'est NIGEL MANSELL et bien c'est .. bas c'est lui quoi ! Non en realite NIGEL MANSELL est un champion dans la categorie FI. Le but du jeu comme vous pouvez vous en douter est de gagné les courses que vous pourrez choisir, biensur vous parcourrez les seize parcours officiels de la FISA (fédération inter-national des sports automobiles) et biensur vous pourrez parcourir le championnat du monde.

Allez VROOM VROOM à tous

## INDIANA JONES AND THE FURTHER QUEST OF ATLANTIS

Vous connaissez INDIANA JONES ou INDY. Tant mieux



Ge sanz a été  
concut par :

-Gougoutt  
-Little lelex  
-JHMJ  
-Gollo JR  
-Rambeau  
-Ramlaid

Pour vous ! L'action se passe en 1938. Vous ramenez de votre dernière aventure de objet qui prouve l'existence de la cité d'ATLANTIS et vous permettent de la retrouver. Mais biensur les NAZIS sont aussi dans le couys, rien que pour vous faire ch...censure par la redac'.. Si les NAZIS trouve avant vous l'acité ils pourraient trouver des billes presque indépuisable avec une énergie puissante ( imaginez les armes ) elles pourraient aussi transformer un homme en dieu !

ALLEZ VOUS FAIRE  
FOUETEZ PAR INDY

- Bon bien c'est déjà fini car il y a de moins en moins de jeu sur le CPC donc moins d'actu ca ne semble évident malheureusement ! Les actus étant rares nous ne savons pas combien de temps on tiendra, SNIF SNIF !

BON BYE BYE  
ET AT THE PROCHAINE OIF !!

# XYPHOES FANTASY

Vous connaissez XYPHOES FANTASY,  
C'est un jeu édité par SILMARILS  
et crée par Fefesse&St Martin...

## L'APERÇU, OU LE SCENARIO ??

Je vous résume l'histoire... Vous voici avec votre copine préférée, en train de lui donner un cours de langue (langue appliquée, bien sur !!) lorsque vous vous faites interrompre par un troupeau de gros crasseux avec des peaux de vache sur le dos, d'abord asphixiés par cette soudaine apparition (en effet, l'odeur est immonde), vous reprenez vos esprits (N.D Galio : c'est qui qui lui les avaient pris ?? N.D Bid : T'as fini de poser des questions aussi nulles ??), mais hélas il est trop tard, votre bien aimée viens de se faire enlever par une bande de barbares Skulls qui vivaient il y a quelques siècles. Prenant votre courage à deux mains, vous vous lancez à leur poursuite... ains qu'a traverser le temps pour une tuerie sanglante (eh con, c'est normal que ce soit sanglant, sinon ce serait plus une tuerie !!!).

## A TABLE !!!!!!!!!!!!!

Voilà comment vous démarrez le jeu à pince, en train de ramasser divers objets sur votre passage. Vous aurez également l'occasion de tuer du méchants durant tous les niveaux du jeu. Vous pourrez accéder au second niveau seulement si votre sac est plein. Le deuxième niveau est très surprenant. Prenez une rasade de Barbarian I, ajoutez un zest de graphises made in Saint-Martin, ajoutez encore les promesses l'ami Fefesse... agiteeeeeeeeeez... Vous obtenez une phase de combat en overscan, génial non ?? Ce combat est en fait un inter-niveau, il y a en tous trois level et le reste nombre de phases de combat.

Deuxième level, vous enfourchez votre cheval, car la course à pied et le combat vous ont complètement vidé (la preuve, votre estomac joue au football avec vos djeds...). Là encore, ramassez tous les objets pour obtenir le droit de continuer... sinon, retour à la case départ ! Un petit combat, Monsieur ?? Vous êtes servi avec la suite.. Meme chose que dans l'autre partie !!

Xyphoes Fantasy  17/20	NOTES	GRAPHISME	17/20
		ANIMATION	18/20
		SON	18/20
		SCENARIO	16/20
		DIFFICULTE	17/20
		L'EQUIPE	16/20

Salut à : Orphée  
Targhan, Memory,  
RSX, Rainbird,  
Cougout, Little  
Lelex, Baby Jo.....



Merci encore  
à RSX et Memory  
de ADDAMS FANZ  
pour ce graph!!

Salut à :  
Zalko, Jais,  
Pronan,  
Made,  
Beast,  
et les  
autres  
!!!!!!

Et on repart à patte (pourquoi avoir voulu jouer à un jeu complètement crevant ??) pour le troisième level... De plus en plus dur, mais toujours la meme chose : ramassez des objets !! Combé dessent vous aurez encore droit à un petit combat (prévoyez des rince-doigts !!). Et vous retrouverez enfin votre bien-aimée, et vous retournez dans le futur, et vous continuez à pa...

## L'ADDITION S'Y VOUS PLAÏT...

Alors, qu'est ce qu'il a de si extraordinaire ce jeu ?? Hein ?? Et bien d'abord commençons par le commencement, c'est un jeu fait par des passionnés du CPC, pour des passionnés du CPC (en effet, il n'existe pas sur les autres machines...). Ensuite, Stéphane St Martin nous a concocté une aventure assez sympa, avec des graphes au style espagnol (comme je les aime, cuits mais pas calcinés...).

Panions programmation... là Fefesse fait fort, 3 niveaux complètement en overscan (sans border), les phases de combat, bien sur !! Et puis il y a ces sprite d'une taille plus qu'imposante (niveau 2), gérés facilement, avec une animation nette et non-saccadée, un scrolling-vertical très fluide, la tataje !! Mais il y a aussi les musiques (que l'on a pu réécouter dans de nombreux fanzines et démos), qui sont, elle, sublimes, sans doute d'abord concoctée sur ST, puis transférées, elles titilleraient vos oreilles.

## UN PETIT CAFE ????????

Avec une présentation très classe (musique @nigé digitalisée), un menu sympa, un jeu dans l'ensemble très bon, je n'attribuerai pas le 20/20, pourquoi cette cruauté si cruelle ?? le jeu est aussi meme un peu ennuyeux, non ?? A vous de juger !!!!!

Call O !!!!

Romlad

La place ne manque!!!! Une Blaque : Pourquoi les belges font du vélo avec des bottes ??? Parce qu'on leur a dit que le SIDA s'attrapait par les pédales... (méchant !!)

# La Main Sur le Joystick

by the best :

## PREHISTORIK

by RAMBEAU

Salut all the lecteurs !! Ca va-vous ? Moi ça peu aller mais le probleme est que pour moi et peut-etre pour vous (si ça n'est pas déjà fait) la fin des vacances mais il faut etre positif et penser au autre vacances qui sont dans... (SMIF !!). Passons au bonne nouvelle c'est à dire : passons au Jeu !! Dans ce journal je vais vous analyser le vieux le millenaire jeu qu'est (TATAITA) PREHISTORICK (hongo bongo).

### COMMENÇONS PAR...

-L'historique de ce jeu (inventer) par moi. C'est une periode de crise pour les hommes prehistoriques car il manque de la nourriture, de la bouffe. Une seule solutions pour ces nomades, envoyer un homme ( comme par hasard c'est PREHISTORICK qu'est envoyer ( hein moi !! bas pouquoi ?? )) comme par hasard... lisez la parenthese.. PREHISTORICK alias vous devrez parcourir quatre niveaux.

### CONTINUONS PAR...

-Les niveaux. Alors pour passer chaque niveaux il faut avoir un certain niveau de bouffe. Il faudra donc que vous remplissiez une barre de bouffe sans quoi... Vous devez butez les dinos, les ours et autres bebetes en leur tapant sur la tronche plusieurs fois puis, apres les avoir butez allez les raqueter dans leur cavernes pour leur prendre leur bouffe. Attention attention il faut imperativement tuer les monstres pour pouvoir entrer dans leur cavernes sinon leur portes vous seront ferme jusqu'à la fin de vos jours !!!!

### LA FIN DU GAME

-Quand vous avez fini ce jeu avec une enorme difficulté ( hein !! vamos chercher dans le dico-tionnaire franne-cais. Na ! voilà v'ais trouver le exactement exactly vrai de la verite vraiment pas fausse mot ( Heu mot serait peut-etre avant ) ), non difficulté vous vous verrez avec vot' femme et vot' gosse dans votre caverne avec plein de bout d'os et

meme des os !! vououi vououi vououi sans mentition !!! Et il y a comme d'habitude un petit texte racontant du blabla et meme qu'y a une moral à ce jeu. Oui mossieur il y en a une et meme que si vous etes gentils je vous la dira, heu dirais ! Alors the moral is : Si tu revient avec le jambon à la maison ne revient pas gros comme un cochon. Ah oui je ne vous est pas dit que je crois ( ha oui c'était écrit en English, la langue des envahisseurs ) que PREHISTORICK va se faire bouffer par sa tribue !! ( non pas SUD TRIBUNE ).

### LE MOT DE LA FIN

-Je trouve ce jeu interessant niveau graphisme mais, le jeu en lui meme et toujours identique à savoir taper sur les monstres et prendre leur bouffe et ça c'est vraiment chiant quand à la musique elle est aussi barbante et je le trouve un peu trop facile à mon gout mais la magnabilité et bonne le fond est aussi tres bien fait alors il y a de bon point mais aussi un tres mauvais point. Si vous aimez bien tapez alors c'est le jeu qui vous faut par contre vous aimez bien la diversite un conseil ne le prenez pas. Bye bye et à la prochaine fois dans la ville de FOIX ha ha ha !!!

By RAMBEAU  
( hongo bongo )

cw  
OU JE M'ENERVE !!!



## prehistorik

GRAPHISME	17/20
SON	10/20
ANIMATION	14/20
DIFFICULTE	10/20
SCENARIO	13/20
L'EQUIPE	14/20

# DEMOS

**BORDELIK...** C'est le nom de la demo a laquelle va donner jour le meeting CW/DMK/Addans fanz. Eh oui, avec entre autre une partie de notre maitre codeur j'ai nommé Gollo Junior, des scrolls, writers et autre overscan, bravo Gollo, on l'applaudit bien fort! Sinon je vais vous presenter les news Made in BENG!, Contrast et Rebels, la section demo de notre fanz disc preferé, le grand Disc Full!

## BAD EUROPEAN NEWS GANG!

**PRODATRON** La megademo de Prodatron est géniale! A cause de mon CRIC 1 je ne peux pas la tester à fond mais sachez qu'elle comporte six parties, un turn disc, une intro, un cheat mode et un copieur intégré. Cette demo a été entièrement réalisée par Prodatron pour les graphs et le code, les zics sont presque toutes Soundtracker et sont le principal attrait de cette demo, le code est dans certaine parties super et les graphs sont dans l'ensemble bons. Cette megademo prend deux faces complètes et il est preferable d'avoir un 6128 avec CRIC 0 car sinon ça bugge ehontement...

**CROWN** Crown est l'un des membres le plus actif de BENG! L'année 93 commence très bien puisqu'on lui doit la sortie de plusieurs utilitaires:

- Crime version 93, un copieur puissant et simple d'emploi...
- Crunch 1.4, un compacteur hyper puissant et avec un temps de décompactage inexistant mais par contre les temps de compactage pour les gros fichiers sont monstrueux. A posséder ABSOLUMENT.
- Turbo Imploder, un compacteur très rapide mais par contre moins puissant que Crunch 1.4, il est également simple d'utilisation et peu gourmand en place mémoire.
- S-Monitor, un moniteur assembleur très pratique pour tous programmeurs, il permet de lister, de desassembler, d'assembler... tous fichiers binaires.

**JOKER** Attention, chef d'oeuvre! Discomagic de Joker est l'UTILITAIRE DISC A POSSEDER! Un formatage 187 Ko, les changements d'attributs de fichiers, les copies faciles et rapides, renommer, effacer, deprotéger, connaître l'adresse d'implantation de n'importe quel fichier... Le pied! Malheureusement il est moins complet que Disco 6.0, mais au coté de celui-ci, il permet de faire presque tout ce que vous voulez avec vos discs, nene les reparer!

Tous ces freewares sont disponibles auprès de votre serveur Gougoutt, ce serait vraiment debile de s'en priver!  
Crunch 1.4 + Implode + S-Monitor + Crime 93 + Discomagic = 40 Ko!

**THE TEAM 93** Voici la liste complete de BENG!: Allemagne:DSC (The Big Boss!), Crown (The 2nd one), CPC-Mike, Joker, Prodatron, Bad Error, Leather Rebel, Alien, X-OS

France:AST (Le futur patron de la section française), Baud, Hydris et pour le reste Highlander (Irlande), Red Storm (Autriche) et Freaksoft Limited (Pays-Bas).

## CONTRAST

**NEW HELL** La fameuse demo de Randisk enfin testée! A vrai dire, elle est assez buggée ma version ma version mais les principaux effets sont là! Alors on a en haut de l'écran un logo Paradox (Quand je disais qu'elle était assez ancienne!) avec des paysages en parallaxes, au milieu des rasters avec pleins de scrolls et en bas un soren (Comprendre scroll text, je suis une grosse feignasse et j'ai pas envie d'écrire scroll text!!(Quelle decadence!)) hard. Et la magie fut, les scrolls laissent place à des rasters verticaux et horizontaux, et l'apogee est atteinte quand apparaissent les rasters en parallax, ouah le pied total! Aller un petit 18 en technique, un 17 en esthetique et une note totale de 17/20!! Des demos comme ça, on en redemande!

**PLASMA** C'est au tour de Gozeur qui par l'intermediaire de cette demo essaie de reproduire l'effet plasma si courant sur St et sur Amiga. En fait il s'agit de rasters verticaux deformés mais le resultat est malgré tout tres convaincant. Ajoutez à cela un scroll hard, une zic et un tableau de bord permettant de modifier tous les effets et vous obtenez une bonne demo. Quand Contrast sortira sa Madness Megademo, on risque d'en prendre plein les yeux et les oreilles. Technique:15/20. Esthetique:17/20. Note:16/20.

# REBELS

**SLIDE SHOW** Eh oui, vous ne rêvez pas, le groupe REBELS sur CPC! Il s'agit en fait de la section demo de Disc Full composée de MADE et de SYDE. Après avoir lancé la demo, un superbe logo Rebels apparaît sur l'écran du CPC. On arrive à un menu fixe avec zic et un beau dessin overscan. Dans ce menu, on a le choix entre douze écrans en mode 0 et tous overscan. Pour resumer ces dessins, ils sont tous géniaux, sans exception! Mais comme il me reste de la place je vais vous décrire ceux que je préfère: Rex: Il s'agit d'un transfert d'une demo Sanity sur Amiga qui représente un cleps superbement retravaillé par notre ami MADE.

Ilane: c'est le dessin d'une femme en mode 0 et en cinq couleurs! Autrement dit un exploit de la part de Made car réalisé une merveille comme ça en Mode 0 et cinq couleurs, chapeau!

Tous les autres dessins sont géniaux et d'ailleurs trois sont déjà passés dans ACPC. Bravo Made, cette demo prouve que le CPC bien utilisé peut faire des choses géniales à l'instar de The Demo, Ultimate Megademo et du Soundtracker. N'oubliez aussi de lire Disc Full qui est actuellement le meilleur fanz sur disc (avec Bad Mag de BENG!).

Technique:--.Esthétique:19/20.Note globale:18/20.

## NEWS...NEWS...NEWS...NEWS...NEWS...NEU

**Nephilim** Le groupe de STEPH accueille un nouveau membre du doux nom de ...SUSPENSE INSOUTENABLE... Gougoutt!!! Eh oui, relevez-vous, ce n'est pas une blague, c'est veridique! D'ailleurs la megademo que je ne rappelle même plus le nom a déjà trois parties achevées. Watch out for the release of this cool megademo!

**Logon System** Les Logon font la gueule paske ils se font piquer leurs zics St Amiga. Les coupables seraient CJC, SKF et beaucoup d'autres...

**Paradox** Plus d'infos sur les membres de feu-Paradox: LBC ne quitte pas le CPC, il a formé Cocoon. CMP rejoint ASI System. Ironic,Ienebros et Syndrome rejoignent le CPA. ZZ-Top rentre dans Static. Gozeur et Ramdisk se barrent à CONTRAST. Pas de nouvelles des autres.

**Cobra** Cobra recherche un drive pas trop cher pour son CPC. Urgent! Ecrire à la redac qui transmettra. Merci d'avance.

**ECS** Elnsoft a fini de coder Super Cauldron qui doit être dispo dans les meilleures chaouteries. Le jeu est en overscan horizontal mais sinon il ne vaut pas le génial ZAPT'M'BALLIS.

**Face Hugger** Le meilleur coder 3D sur CPC n'a pas vraiment l'air d'arrêter les demos. Il a réalisé un Slide Show avec qui n'est pas vraiment génial et une guest-part pour Voyage 93 d'Alien et Prodatron.

**C**owabunga! Ah decadence du monde moderne! Why so much hate! Tiens comme je suis en manque d'inspiration, de la pub: lisez Demoniak, lisez Croconut, lisez Bonsoir la planète, lisez The Big Boss, Addams Fanz, Badmag, Disc fu et tout ceux qui le méritent. Ah les vacances vont être belles, le meeting de l'AFG, celui de CW et celui de Swa System...Cool, cool, cool... Savez-vous que Golio Jr est maintenant une célébrité! Non parce qu'il fait des tonnes de commerces (Dixit Orphée au meeting: "Il s'appelle pas Golio Jr pour rien!") mais parce qu'il a réussi à faire publier à New look...euh non CPC Info un listing sur les traceurs de courbe. Bravo Golio! Sinon bah euh je vais balancer quelques greets à tout le monde que je connais: Golio Jr, Ramlaid, Rambeau, Little Lelex, JHMJ, Moi, Orphée, Targhan, RainBird, Toi, RSK, Teinder Black, Memory, Bonsoir la planète, BENG!, Face Hugger, Nephilim, Zaiko, Clandestine et tous ceux que j'oublies...Pour vous procurez des demos vous connaissez l'adresse, koï? Il y en a un dans la salle qui ose me dire qu'il ne connais pas l'adresse! Allez go: GOUTAL Sébastien 4 Rond point clos négret 27930 GRAUVIGNY  
Bon sinon c'est tout alors bonne bourre et A+++.

# GOUGOUTT

OF CROCO WORID AN NEPHILIM, HIC!

# LANGUAGE MACHINE



Salut, nous revoyons pour de nouvelles aventures dans l'Ouest sauvage ou règne la dure loi de LM!

Au programme : Saut  
Flags  
Saut conditionnel  
Boucles

V: J'ai entendu parler des sauts, alors expliques-moi cher maître, qu'est-ce que c'est ?

S: Méfies-toi petit scarabé de la blanche colombe qui du haut de sa branche te lance si généreusement une purée chaude et malodorante (Zappez, please...). Ouf!! Un saut en langage machine, c'est comme un goto en BASIC. Exemple :

```
ORG #8000
LD A, #64
JP PROC
```

; ICI TOUT ET N'IMPORTE QUOI

```
PROC
CALL #BBS0 ; AFFICHE LE CONTENU DE A
RET
```

Si nous suivons pas à pas le programme, on s'aperçoit que l'exécution après le Jump PROC continue à l'étiquette PROC. Mais il existe deux sorte de saut possibles: les sauts absolus et les sauts relatifs...  
V: C'est quoi absolu?? Et relatif??

S: Un saut absolu à une adresse est absolu, c'est à dire indifférent à la valeur du PC (Program Counter). Par contre un saut relatif est saut à une adresse relative par rapport au PC. Un exemple avec un saut relatif : si l'on saute de 10 octets en avant, nous aurons comme déplacement +10, c'est à dire que le nouveau PC aura pour valeur : PC-PC+10, et le Z80 continue 10 octets plus loin. L'intérêt du saut relatif est de prendre peu de place : 2 octets (un octet pour l'instruction, et un octet pour le déplacement), et de pouvoir créer des programmes dit relogeables, c'est à dire que l'on peut mettre n'importe où dans la mémoire. Mais le déplacement est limité.

V: Vite l'oxygène et mon chrono, plusieurs paliers de décompression s'imposent. J'en ai ingurgité trop d'un coup je vous en prie, cher maître, restez raisonnable (5 Min plus tard)

Reprenons avec les flags :  
V: Ah, enfin quelquechose de comestible : des Corn Flags

S: Les Flags, espèce d'idiot, de crétin... (Et la liste fut longue)... Sont des drapeaux, ou plutôt des indicateurs. Ils indiquent le résultat d'une opération. Voyons la liste des Flags :

- Flag C : Ce drapeau est mis si le résultat d'une addition, ou d'une soustraction est une retenue.
- Flag Z : Ce drapeau est mis si le résultat d'une opération est nul
- Flag V : indique si il y a eu déplacement des capacités du Z80.
- Flag S : indique le signe du résultat d'une addition ou d'une soustraction.

V: Mais comment on s'en sert ??  
S: Et bien nous parlons des sauts, imaginé un saut qui n'est exécuté que si un drapeau est monté ou descendu :

```
ORG #8000
LD A, VARIABLE
ADD A, A ; A=A+A
JR Z, ANUL ; SAUT RELATIF!!
...
RET
```

ANUL ; SAUT RELATIF!!

VARIABLE EQU 10 ; VARIABLE=10

Commençons par VARIABLE : c'est une étiquette (encore une) mais à qui on affecte une valeur grâce à EQU (EQUal = égale) pour tout le programme. LD A, VARIABLE : pas de problème. Par contre ADD A, A peut sembler plus obscure. Notre objectif est d'exécuter deux programmes différents suivant la valeur de A (ici Nulle ou pas). Donc si A est nul : 0+0=0, donc notre cher flag Z est mis, car le résultat est nul, donc le Z80 saute à l'adresse relative : ANUL.

By Videman and Palaresman

# DOSSIER SPECIAL

## EQUINOXE by Golio junior

Bon voici la dernière partie d'Equinoxe : les options. Dans ce petit menu, il y a Séquence, qui permet de sélectionner la séquence courante, c'est-à-dire sur laquelle vous travaillez. Octave, fait de même et sélectionne l'octave de toutes les notes qui seront jouées. Vitesse, permet de sélectionner la vitesse à laquelle votre chère musique sera jouée. Il y a en 3 : Rapide (correspondant à une interruption tous les 300ième de seconde), Moyenne (une note jouée tous les 250ième de seconde) et Lente (une note jouée tous les 200ième de seconde, c'est-à-dire tous les 2 500ième de seconde). Tempo, c'est aussi la vitesse à laquelle va être jouée votre musique, mais en plus précis, je m'explique : on sélectionne une vitesse assez proche grâce à Vitesse, et on règle finement avec Tempo (qui varie de 1 à 7). Voilà pour le menu option, passons à la dernière fonction d'Equinoxe, qui est sans nul doute la plus importante, j'ai nommé Quitter. Eh oui, Quitter vous permet de quitter Equinoxe, mais attention, vous perdez tout!!

Mais, ce n'est pas la fin de notre page, alors, je vous propose de vous initier au plus pratique de tous les assembleurs, j'ai nommé MAXAM :

MAXAM, comme son nom l'indique est un assembleur, désassembleur, moniteur très puissant et compact. Je le conseille à toutes les personnes qui désirent bidouiller leurs CPC préférés, car il est vraiment très pratique. Commençons par le commencement :

Avant le chargement du programme complet, on vous demande quelle configuration de MAXAM vous désirez !! Et oui, MAXAM permet de n'avoir que le moniteur/désassembleur, soit l'éditeur de texte/assembleur, soit le programme complet. De plus, il vous demande combien d'octets vous désirez réserver pour votre précieux code. Commençons par étudier l'Éditeur de texte :

Un éditeur de texte, permet comme tous bons programmeurs le sait, de créer ses programmes. Bon commençons par l'exécuter : @Maxam,1 : écran en mode 1, @maxam,2 : écran en mode 2. Sélectionner Text Editor (si c'est déjà fait, pas de problème). Appuyez sur E pour Edit (n'oubliez pas de valider). Vous voyez apparaître sur la ligne du haut, les coordonnées du curseur, le nombre d'octets libres pour votre texte (euh, excusez moi, je voulais dire votre code). Veillez à ce que la place disponible ne soit jamais inférieure à 1500, car il y a un petit Bug (genre : tu ne peux plus revenir à l'éditeur, Synpa MAXAM!!). Mais il est possible d'assembler un texte en plusieurs parties. Explicatives : Le premier bloc de votre source se trouve en mémoire, à la fin de ce bloc, se

trouve un READ Fichier2, ou fichier2 est votre second bloc, et ainsi de suite... Le dernier bloc se termine par un END (End signifie à l'assembleur qu'il a terminé sa sale besogne, mais pas forcément la fin du programme). D'autre part, Insert, signifie que vous êtes en mode insertion, un petit [CONTROL]+[TAB] et vous voilà dans un mode de recouvrement (Overwrite). Et le Caps Lock et Shift Lock, qui vous indique l'état du clavier : Majuscule ou minuscule. Bon voyons toutes les combinaisons possibles de touches de contrôles possibles :

- les touches fléchées permettent de se déplacer dans votre texte

- [ENTER] : permet de passer à la ligne suivante, si le mode Insert est sélectionné;

- [TAB] : permet de passer à la tabulation suivante

- [SHIFT]+[TAB] : insère une ligne

- \* \* \* Flèche Gauche : Curseur en début de ligne

- \* \* \* Flèche Droite : " en fin de ligne

- \* \* \* Flèche Haute : Ligne précédente

- \* \* \* Flèche Basse : Ligne suivante

- [CTRL]+Flèche Gauche : Début du texte

- \* \* \* Flèche Droite : Fin du texte

- \* \* \* Flèche Haute : Page précédente

- \* \* \* Flèche Basse : Page suivante

Mais ce n'est pas tout, l'éditeur de MAXAM possède aussi des fonctions propres à tous les éditeurs de texte : les fonctions de Marquage de bloc, et de gestion des blocs. Pour placer une extrémité d'un bloc, c'est facile, un petit [SHIFT]+[COPY] et voilà, votre bloc est marqué!! Voici les trois fonctions de gestion d'un bloc :

- [CTRL]+[CLR] : N'efface pas un bloc!! Mais le déplace à l'endroit où se trouve le curseur.

- [CTRL]+[COPY] : Copie un bloc à l'endroit du curseur

- [CTRL]+[DEL] : efface un bloc

Et puis encore une fonction vraiment utile : ESC qui permet de sortir de l'éditeur. Ce qui concerne le menu de l'éditeur, le voici, lettre par lettre :

- L : charge un fichier texte dans l'éditeur

- LB : charge un bloc de texte, qui s'insère dans le texte en mémoire, à la place du curseur.

- S : sauve le fichier texte en entier

- SB : Sauve le bloc sélectionné

- P : imprime tout le texte

- PB : imprime le bloc sélectionné

Pour le reste de ce menu, la suite dans le prochain numéro!!

Golio Junior

# PROGRAMMATION by Golio junior

Alors, vous, vous  
la?? vite  
ecrivez-moi  
pour que cette  
rubrique vive!!

La suite de l'article du dernier  
numero, c'est à dire les RASTERs,  
désolés pour ceux qui ne programme pas  
en assembleurs, mais bon, il faut bien  
faire quelque chose!!! Cependant, si  
vous avez des idées pour des articles,  
ecrivez-moi, c'est un ordre!!!  
Golio Junior

On, c'est bien de pouvoir faire un raster tout bete,  
mais c'est pas genial. Si on les aimait, genre  
des jeu de couleurs :

ORG #0000

CREATION D'UNE TABLE ALERTOIRE DE COULEUR

```
LD B,0
LD HL,BUFFER
BOUC1 LD A,R
AND $1
SET B,A
LD (HL),A
INC HL
DJNZ BOUC1
```

DEBUT DU RASTER

```
DI
LD HL,#0030
LD (SAUVE-1),HL
LD HL,#C9FB
LD (#0030),HL
EI
```

```
LD B,#F5
LD A,(C)
RRR
JP HC,SYNC
```

TEST TOUCHE ESPACE

```
LD BC,#F40E
OUT (C),C
LD BC,#F6C0
OUT (C),C
LD BC,#F792
OUT (C),C
LD BC,#F545
OUT (C),C
LD B,#F4
IN R,(C)
LD BC,#F782
OUT (C),C
LD BC,#F589
```

OUT (C),C

```
RLA
JP C,OK
RETOUR SYSTEME
SAUVE LD HL,#0000
LD HL,(#0030)
RET
```

DEBUT DU RASTER

```
OK LD B,#F7
LD DE,#0010
COMPTEUR LD HL,BUFFER
INC L
LD (COMPTEUR+1),HL
```

COMPTEUR SUR 400  
DEFILETAGE RASTER  
MODIFIE LE  
COMPTEUR

```
LD C,50
HALI
HALI
DEFS 32,0
DI
```

BOUCLE LD A,(HL)

```
INC L
OUT (C),E
OUT (C),B
OUT (C),D
OUT (C),A
DEFS 64-23,0
DEC C
JP HZ,BOUCLE
```

```
LD A,20+64
OUT (C),A
OUT (C),A
OUT (C),A
JP UBL
```

BUFFER EQU #0200

Ce programme permet de faire monter le raster, de le  
faire cyclier, c'est à dire que les couleurs se  
répètent au bout d'un certain temps. L'astuce réside

dans le fait que le compteur est un compteur sur un octet et non sur 16 Bits. INC L permet de modifier uniquement le registre L, et donc le contenu de HL varie de 0X00 à 0XFF, avec pour XX le contenu de H. Donc notre buffer doit impérativement se trouver sur une adresse divisible par 256 (une adresse du style 0X000), car sinon, les valeurs utilisées sont prises n'importe où, mais pas dans le buffer. Il vous est sans doute arrivé de voir dans une demo, des rasters qui montent et qui descendent tout bêtement, ou qui semblent tourner autour d'un axe?? Et bien cette technique n'est pas si compliquée. Tout d'abord gardons comme moyen d'afficher un raster la routine ci-dessus. Il suffirait, pour voir des raster bouger, que notre buffer stocke la couleur de chaque ligne, un peu comme une mémoire écran qui stocke la couleur de chaque pixels. De ce fait, afficher un raster à une certaine hauteur, reviendrait à le stocker à une certaine adresse (dans notre buffer!!), puis d'afficher entièrement notre buffer (ou une partie). Il ne nous reste plus qu'à changer les valeurs de notre buffer pour voir apparaître un autre raster. Pour obtenir un effet de raster tournant autour d'un axe, il suffit d'utiliser la célèbre fonction sinusoidale. Créons la table qui permet de gérer cet effet :

Il faut d'abord que cette table contienne des valeurs comprises entre 0 et 100 (allez, on affiche un raster de 100 lignes!!). Cependant, si le début de notre raster est à la 100 ième ligne, les lignes suivantes ne seront pas affichées, donc si notre barre (qui va monter et descendre) à une hauteur de 10 lignes, il nous faudrait des valeurs comprises entre 0 et 90 (car 90+10=100 et là, toutes les lignes sont affichées). Donc voici le prog' BASIC :

```
10 DEG ' Pour etre en degrés
20 adr=8200:offset=0
30 FOR angle=0 TO 359 STEP 360/256 ' pour avoir 256 valeurs
40 a=INT(SIN(angle)*45+45) ' SIN(angle)*45 varie de -45 à +45, donc SIN(angle)*45+45 varie de 0 à 90
50 POKE adr+offset,a ' on peke la table
60 PRINT "Angle :";angle;" " ;a ' pour ne pas s'ennuyer
70 offset=offset+1 ' prochaia octet de la table
80 NEXT angle ' la boucle est bouclé!!
Bien sur, rien ne vous empeche de modifier la ligne 40 pour obtenir un autre effet, ou sur un raster de moins de 100 lignes. Mais, attention, "a" doit toujours être positif et inférieur à 255 (Sinon le BASIC refuse le POKE). Ce qui nous donne comme programme :
```

```
ORG 8000
;
DI ; LE RITUEL
LD HL, (00030),HL
LD (SAUVE+1),HL
LD HL, 0C9FB
LD (00030),HL
EI
;
OBL LD B, 0F5 ; NO COMMENT
SYNC IM A, (C)
RRR
JP NC, SYNC
```

```
; TEST TOUCHE ESPACE
LD BC, 0F40E
OUT (C), C
LD BC, 0F5C8
OUT (C), C
LD BC, 0F792
OUT (C), C
LD BC, 0F645
OUT (C), C
LD B, 0FA
IM A, (C)
LD BC, 0F782
OUT (C), C
LD BC, 0F609
OUT (C), C
RLA
JP C, OK
; RETOUR SYSTEME
SAUVE LD HL, 0000
LD HL, (00030),HL
RET
; DEBUT DU RASTER
OK LD B, 000
LD DE, RASTER
POINTEUR LD HL, TABLE
INC L ; TABLE DE 256 OCTETS
LD (POINTEUR+1),HL ; LA MEME ASTUCE QUE
LD C, (HL) ; PRECEDENT
LD HL, BUFFER
ADD HL, BC
EX DE, HL
;
LDI ; A REPETER 10 FOIS, CAR
; 10 LIGNES
LD BC, 0F00+100
LD DE, 00010
LD HL, BUFFER
HALT
HALT
DEFS 32, 0
DI
;
BOUCLE LD A, (HL)
LD (HL), 20+64 ; ON EFFACE LE BUFFER
INC
OUT (C), E
OUT (C), A
OUT (C), D
OUT (C), A
DEFS 64-26, 0
DEC C
JP NZ, BOUCLE
;
LD A, 20+64
OUT (C), A
OUT (C), E
OUT (C), A
EI
JP VBL
;
RASTER DEFB 84, 85, 86, 87, 88, 89
DEFB 90, 91, 92, 93
BUFFER ORG 80100
DEFS 255, 20+64 ; BUFFER REMPLI DE NOIR
TABLE EQU 80200
```



LITTLE  
LELEX

c'est ce  
qu'on  
appele être  
MEGALO !  
←

L'alerte aura été plutôt chaude !!! Non, je ne vous dirais pas que l'annonce de la fin de C.W était un poisson d'avril car les dates ne coïncidaient pas vraiment mais bon, tout est bien qui fini bien et vos tenez votre fanz' favori entre les mains ( WAAAHN, ça rime les amis ! Je suis un génie-poète en puissance et je viens juste de le découvrir alors autant en profiter...). Voilà, pour vos délires, c'est toujours

la même adresse. Au passage, je salue GJC, LONGSHOT (qui, à ce qu'il m'a dit, se retire du monde du CPC pour vols de ziziques, etc... alors un big fuck aux loosers qui lui ont piqué ses routines...), la redac' de Addam's Fanz, GOUGOUTI, la redac' de C.W et puis les autres que j'oublie. Écoutez du Haaard et bon bourrage de crane au bahut...

LIBERATORE

"LISEZ ET VOUS CRIEREZ PITIE !..."

Et oui, le voilà de retour dans un malboume qui réunit tous ses 'exploits'. Qui ? Mais RANXEROX bien sur ! Mon androïde favori en effet été réedité aux éditions ALBIN MICHEL. Pour ceux qui ne connaissent pas ce divin robot, une présentation s'impose :

RANXEROX est le fiston de LIBERATORE qui est un dessinateur italien. C'est la métamorphose d'une photocopieuse (d'ou le nom... subtil !) par des copains de miss LUBNA pour son anniversaire. LUBNA, c'est une gamine de 12 ans bien destroy qui se pique allegro, qui baise (sorry mais je ne trouve pas d'autres termes) presto et qui fume fortissimo. C'est de cette gamine que RANX est dépendant même si c'est un robot doué de sentiments. Ces sentiments sont parfois quelque peu....exagérés car je pense qu'il n'est pas donné au premier venu d'arracher un téléphone (ou plutôt une grosse borne téléphonique) pour taper sur la gueule de sales dealers (ND schtroumpf grognon: moi, j'aime pas les dealers...ND Lelex: t'as bien raison, mec !). C'est pas parce que les (pro-)créateurs ont réglé la machine sur 'agressivité maximum' qu'il faut tout péter !

Bon maintenant, parlons de la B.D en elle même. L'action se passe surtout à New-York et à Rome (c'est normal car Liberatore, c'est pas un (sur-)nom suédois ou japonais me direz vous). Cette dernière est très riche et elle vous raconte, tout au long de deux albums, les tribulations des deux personnages principaux. En effet, ça va très vite (un peu comme AKIRA) et les coups pleuvent sur les méchants. Ça va des dealers aux magnats de la presse en passant par des peintres télépathe enfin bref, c'est la totale (mais...mais c'est justement le titre de l'album !). Ceux qui ralent parce que je ne fais pas un résumé de l'action n'ont qu'à acheter l'album car le fanz' ne suffirait pas à tout décrire.

Je parlais d'AKIRA tout à l'heure mais ne vous attendez pas à en retrouver le style car là, même si c'est coloré, on sent que c'est du dessin italien. En effet, c'est chaud et on sent l'intensité que l'auteur a voulu faire passer au travers du graphisme torride (et parfois érotique si ça peut vous faire plaisir bande d'affreux !!).

Voilà, je crois que j'en ai fait le tour alors, comme dirait RANX : ZMORT !!!...

MATTIOLI

GORE ! SEX ! THRILLS ! LAUGHS ! CREEPS ! HUMOUR ! PORN ! BLOOD ! Voilà en gros le contenu de SQUEAK THE MOUSE numero 2. Je suppose que vous avez déjà vu le dessin animé débile que regardent les Simpsons. Si la réponse est négative, alors imaginez vous un Tom et Jerry avec du sang partout, du sexe à en perdre le tête et surtout de l'humour dévastateur. En gros, on ne peut passer 2 ou 3 cases sans voir le chat en train d'éventrer la souris, la souris en train de décapiter le chat, le chat en train d'emparer la souris, etc...

Malgré les sujets abordés, le graphisme est très clair, sans fioritures, sans chloubideragtulyer verts à poils durs, et est presque enfantin. De plus, l'auteur à privilégié les gros plans ce qui n'est pas pour me déplaire (quand on n'en abuse pas !!!). Les onomatopées sont du style : BOUNCE, BOUNCE quand le chat jongle avec une boulette de chair de souris (bounce voulant dire rebondir); ZWAK !; CROMP !; TABAROOM ! (pour le tonnerre); PTOEY ! et j'en passe. C'est dire si le récit est vivant.

Enfin, une originalité : de vraies photos sont intégrées et pas des photos innocentes : massacre à la tronço, bouquins pornos (si si, vous avez bien lu) filles nues sur les murs du sexshop et j'en re-passe. Bref, si vous voulez vous dévergondier, lisez SQUEAK THE MOUSE !

# VIVE LE LATEX !

C'est petit, c'est pas cher, et c'est en latex. Nékecé ? Non, ce n'est pas la prothèse de cerveau à Sabatier mais tout simplement les préservatifs. Je sais en vous écrase les oreilles avec ça mais je vous assure que n'y a rien de mieux pour ce protéger de toutes les salopries qui traînent quand on fait des galipettes. Si vous vous demandez pourquoi je vous parle de ça, et bien c'est très simple. C'est tout simplement parce qu'un album regroupant plusieurs grands dessinateurs est paru et ça s'appelle 'LES AVENTURES DU LATEX'. Ne rigolez pas car c'est très sérieux. En effet, tout les bénéfices seront reversés à des organisations luttant contre le SIDA. C'est cool... Et les dessinateurs ne sont pas les plus mauvais. Effectivement, c'est la crème européenne qui a été réunie pour ce malboume. Vous voulez pas me croire ? Okédaakarationssavachiedebuleroses. Un petit échantillon monsieur ? NAN ! J'veux tout ! Bon d'accord alors on va faire ça tout de suite :

- Moebius -Petit-Roulet -Pajak -J.C Denis -Avril -Liberatore -Willen -Frank Margerin -Theo Van Den Boogaart -Hunt Emerson -Benoit Van Immis -Exem ( ah ! ) -Euer Meulen -Schultheiss -Marnauts/Raiuus -Ana Juan -Alex Varennes -Mezières -Ralf König -Hulet -Philippe Bertrand -Gilbert Shelton -Florence Cestac -Poussin -Molinski -Aloys -Kawagurka -Prado -Guillemin -Joost Swarte et pis c'est tout...

J'entends d'ici les amateurs de B.D s'exclamer :  
- Et bé, c'est pas de la m[ACENSURE] EXPRESS alors vous savez ce qui vous reste à faire :  
**ACHETER DES CAPOTES ET CET ALBUM**

P.S: j'envoie 3 capotes au premier qui m'écrit ( et je tiendrai ma parole en vous donnant le nom du gagnant dans le prochain numéro...)

considérations philosophiques ) lui affirme que le pouvoir de l'image est infini (ou un truc comme ça). Le jeune homme s'empare du livre, s'assoit et le lit (le bouquin,hein !). Comme par hasard, il tombe dans un univers inconnu où vivent des créatures pour le moins étranges. Il s'en suit un long périple truffé de visions un peu klonkées du crane (le dessineux doit avoir un pet au casque (autrement dit, être cinglé)).

Déjà, c'est bourré à ras le gueule de clichés :

- les animaux qui pompent l'énergie
- le compagnon de voyage qui répète toujours le même mot
- le mur de feu avec les dragons
- la rencontre avec 2 de ses doubles
- le coup de la déesse qui se transforme on me l'a déjà fait
- la pseudo-apothéose de la fin

Ensuite le graphisme n'est vraiment pas génial mais bon, moi non plus je sais pas très bien dessiner (même si j'ai de l'humour mais bon...). Le découpage eds cases essaye désespérément d'être original mais c'est désespérément navrant... En effet, l'auteur a essayé de faire ressentir des émotions au lecteur mais moi je reste froide, de marbre, de glace, de pierre et de tout ce que vous voulez...

En somme, c'est un album qui serait resté dans les annales si il avait fait mal (il n'y a aucun sous-entendu à cette phrase) mais là, je ne veux plus jamais voir de telles daubes car sinon, je me tire une balle et même deux dans la tête... (non, ce n'est pas une allusion au dernier album de 'kény ta reum'). P.S : pour les masochistes, c'est aux éditions Glénat et dans la série 'Circus'.

## ET POUR FINIR...

J'en profite donc pour vous renfiler mon adresse :

Alexandre CORDIER  
LITTLE LEXEX  
23 RUE DES MOUES

45118 CHATEAUNEUF/LOIRE

Pourquoi je vous renfile mon adresse tout le temps ? Hé bien c'est en quelle sorte pour que le CPC vive ! En effet, je sais pas si vous vous en rendez compte mais c'est parce que vous lisez des fanzines que notre passion cépécésienne ne s'éteint pas. Réfléchissez à l'engrenage que cela représente : lorsque qu' 'Antrad 1880' aura disparu, qui vous informera des meetings, des démos, des jeux ? Et oui, ce seront les fanz' mais si ces derniers meurent, faute de lecteurs (lecteurs que nous ne connaissons que par le courrier, je vous le rappelle) et bien le CPCiste va s'isoler, revendra sa bécanne et se racheter une machine à IB briques ou no régnent que des lamers ( PC for ever !). Alors, merde ! Bougez-vous le cul ! Commandez des fanz' car qu'est ce que c'est 4F en comparaison du travail effectué par une équipe comme celle de C.W ? C'était le coup de gueule du soir, merci de votre intention, au revoir ....LEXEX le tristoumet pas content

## LA DAUBE DU MOIS, MAKYO

Maaaa !...Voilà la rubrique où je vais incendier un B.D que j'ai pas aimée et il s'agit ...quel suspense...de l'albummieux intitulé 'le Roi Rodonnal'. Certains d'entre vous vont me dire : 'WHHHAAA putain c'est nul à gerber, la mort qui gueule la vie de ma reum, il est ripou ce titre...'. Ah ceux là, je répond 'Zut' (pour rester dans les limites de la descence et de la politesse). Mais là je m'écarte du sujet car c'est vraiment nul de juger un album sur son titre (Par exemple, Edika en a bien fait un qui s'appelle 'Pyjama blouze' alors...)

La suite et le scénario (si je l'ai bien compris !) c'est un jeune garçon qui va dans une librairie tenue par une vieille habillée à la mode...moyenâgeuse. Il avise un bouquin vierge de toutes inscriptions. La pas-jeune (pour éviter de faire une répétitions avec la vieille...merde, je l'ai dit ! Tant pis car ce bouquin est trop naze pour se permettre ces

# LISTING

By JHMJ

C'est le retour de la rubrique LISTING pour le plaisir des petits comme des grands, avec ce mois-ci en avant-première le superbe court-métrage du célèbre réalisateur GOLIO JUNIOR qui, rappelez-vous il y a quelques temps avait suscité l'intérêt de son audience (de nombreuses lettres de demande de rectifications), il effectue un retour en force avec "TRACES COURBES".  
 pez ce programme pour tracer de belles courbes..

```

10 '*****
20 '*          *
30 '* Trace Courbe *
40 '*      U 1.3 *
50 '* par Golio Junior *
60 '*          *
70 '*****
80
90 '-----
100 ' Initialisation
110 '-----
120
130 DEG ' à modifier si la courbe est en Radian par RA
140
150 ON ERROR GOTO 2930
160 IF PEEK(8000)=41 THEN 190
170 SYMBOL AFTER 250:SYMBOL 250 2,2,4,4,8,72,40,16
180 MEMORY &7FFF:LOAD"t-c.rsx",8000
190 CALL 80000
200 MODE 2:INK 0:0:INK 1,26:BORDER 0:GRAPHICS PEN 1:WI
NDOW #1,1,80,1,25
210 DIM fonct$(10,3),fonct(10,3),x1(3),y1(3),x2(3),y2(
3),gradx(3),grady(3),angle1(3),angle2(3),af(5),x(5):WI
DTH 255
210 FOR e=1 TO 3:x1(e)=10:x2(e)=10:y1(e)=10:y2(e)=10
:gradx(e)=1:grady(e)=1:angle1(e)=0:angle2(e)=180:NEXT
e
220 fac=0.5:decal=2:pasx=1:psy=2:point=1:infos=1
230
240 '-----
250 ' Menu principal
260 '-----
270
280 RESTORE 2050:a=1
290 WINDOW 1,80,25,25
300 GOSUB 2720
310 CLS
320 ON a GOSUB 400,1490,1690,1320,1950
330 CLS
340 GOTO 280
350
360 '-----
370 ' Traceur de courbes
380 '-----
390
400 a=1:RESTORE 2060:GOSUB 2720
410 IF a=3 THEN RETURN ELSE ecran=a:1
420 IF ecran=1 THEN af="F(x)" ELSE af="F(t)"
430 CLS #1:WINDOW SWAP 0,1
440 FOR c=1 TO 10:LOCATE 10,c+9:PRINT " ",af," ":fonc
t$(c,ecran):IF fonct(c,ecran)=1 THEN LOCATE 10,c+9:PRI
NT CHR$(250)
450 NEXT c:reper=0:a=1:LOCATE 12,20:PRINT "Fin"
460 GOSUB 2800
470 IF a=1 THEN 530
480 IF LEN(fonct$(a,ecran))=0 THEN PRINT CHR$(7):GOTO
460
490 IF fonct(a,ecran)=1 THEN fonct(a,ecran)=0 ELSE fon
ct(a,ecran)=1
500 LOCATE 10,a+9:IF fonct(a,ecran)=1 THEN PRINT CHR$(
250) ELSE PRINT " "
510 GOTO 460
520 CLS:WINDOW SWAP 0,1
530 FOR a=1 TO 10:IF fonct(a,ecran)=1 AND LEN(fonct$(a
,ecran))>0 THEN ON a GOSUB 3050,3060,3070,3080,3090,31
00,3110,3120,3130,3140 ELSE 500
540 CLS:IF ecran=1 THEN PRINT "F(x) ";fonct$(a,ecran);
ELSE PRINT "F(t) ";fonct(a,ecran);
550 af=INKEY$:IF af="" THEN 550
560 IF infos=2 THEN GOSUB 2610
570 GOTO 600
580 NEXT a
590 RETURN
600 IF reper=0 THEN GOSUB 1150
610 WINDOW 1,1,1,1
620 IF ecran=2 THEN 760
630 '-----
640 ' Coor. Rectangulaire
650 '-----
660 finfos=1:flag=1:FOR x=x1(ecran) TO x2(ecran) STEP
echelx
670 IF INKEY$=CHR$(9) THEN 660
680 c=x/echelx+ox
690 ly=y-PNy/echely+oy
700 IF infos=2 THEN IF finfos=3 THEN FOR d=1 TO 2:PRIN
T #0,"X ";x(d):CHR$(9):"Y ";y(d):CHR$(9):NEXT d:PR
INT #0,"X ";x:CHR$(9):"Y ";y:PNy:finfos=1: ELSE x(finf
os)=x:(y(finfos)=PNy:finfos=finfos+1
710 GOSUB 1040
720 NEXT x:GOTO 660
730 '-----
740 ' Coor. Polaire
750 '-----
760 finfos=1:flag=1:FOR t=angle1(ecran) TO angle2(ecra
n)
770 IF INKEY$=CHR$(9) THEN 660
780 d=PNy:c=(d*WOS(t))/echelx+ox
790 ly=y:(d*WOS(t))/echely+oy
800 IF infos=2 THEN IF finfos=3 THEN FOR d=1 TO 2:PRIN
T #0,"t ";x(d):CHR$(9):"r ";y(d):CHR$(9):NEXT d:PR
INT #0,"t ";t:CHR$(9):"r ";r:PNy:finfos=1: ELSE x(finf
os)=t:(y(finfos)=PNy:finfos=finfos+1
810 GOSUB 1040

```

# LISTING

By JHMJ

```
930 NEXT t
930 '*****
940 ' Options
950 '*****
860 WINDOW 1,80,25,25:PRINT "+- : Zoom *;CHR$(240)
;"/;CHR$(241);"/;CHR$(242);"/;CHR$(243);" : deplace
ment p : Point z : Zoom Boite";
870 as=INKEY$:IF as="" THEN 870
880 IF as=CHR$(9) THEN 580
890 IF as="+*" THEN xl(écran)=xl(écran)*fac:x2(écran)=x
2(écran)*fac:yl(écran)=yl(écran)*fac:y2(écran)=y2(écran)
*fac:reper=8:GOTO 530
900 IF as="-*" THEN xl(écran)=xl(écran)/fac:x2(écran)=x
2(écran)/fac:yl(écran)=yl(écran)/fac:y2(écran)=y2(écran)
/fac:reper=8:GOTO 530
910 IF as=CHR$(243) THEN xl(écran)=xl(écran)+decal*gr
dx(écran):x2(écran)=x2(écran)+decal*grdx(écran):reper
=8:GOTO 530
920 IF as=CHR$(242) THEN xl(écran)=xl(écran)-decal*gr
dx(écran):x2(écran)=x2(écran)-decal*grdx(écran):reper
=8:GOTO 530
930 IF as=CHR$(241) THEN yl(écran)=yl(écran)-decal*gr
dy(écran):y2(écran)=y2(écran)-decal*grdy(écran):reper
=8:GOTO 530
940 IF as=CHR$(240) THEN yl(écran)=yl(écran)+decal*gr
dy(écran):y2(écran)=y2(écran)+decal*grdy(écran):reper
=8:GOTO 530
950 IF as=CHR$(13) THEN RETURN
960 IF LOWERS$(as)="" THEN p THEN GOSUB 2210:IF flag=1 THEN 8
90 ELSE 870
970 IF LOWERS$(as)="" THEN z THEN GOSUB 2400:reper=8:GOTO 530
980 GOTO 870
990
1000 '-----
1010 ' traceage
1020 '-----
1030
1040 IF flag=2 AND (y)200 OR y(-200) THEN 1030
1050 IF flag=2 THEN IF ly(-200) THEN MOVE c,-200:flag=0
ELSE MOVE c,200:flag=0
1060 IF y)200 THEN y=200:flag=2 ELSE IF y(-200) THEN y=
-200:flag=2 ELSE y=INT(y)
1080 IF flag() 2 THEN IF point=2 THEN PLOT c,y ELSE DR
AW c,y
1090 RETURN
1100
1110 '-----
1120 ' traceage du repere
1130 '-----
1140
1150 reper=1:WINDOW 1,1,1,1:MOVE 0,0,,0:GRAPHICS PEN 1
ORIGIN 320,200,940,8,400,16:CLS
1160 echelx=(x2(écran)-xl(écran))/640:echely=(y2(écran)
-y1(écran))/384:oxc=320-(xl(écran)/echelx):oyc=200-(y
1(écran)/echely)
1170 IF yl(écran)0 THEN 1220
1180 PLOT -320,oy:DRAW 320,oy:c=INT(xl(écran)/grdx(ec
ran))*-1
1190 FOR d=1 TO c:PLOT (-d*grdx(écran))/echelx+ox,oy+
4:DRAW (-d*grdx(écran))/echelx+ox,oy-4:NEXT d
1200 c=INT(x2(écran)/grdx(écran))
1210 FOR d=1 TO c:PLOT (d*grdx(écran))/echelx+ox,oy+4
:DRAW (d*grdx(écran))/echelx+ox,oy-4:NEXT d
1220 IF xl(écran)0 THEN 1260
1230 PLOT ox,-200:DRAW ox,200:c=INT(yl(écran)/grdy(ec
ran))*-1
1240 FOR d=1 TO c:PLOT ox+2,(-d*grdy(écran))/echely+o
y:DRAW ox-2,(-d*grdy(écran))/echely+oy:NEXT d
1250 c=INT(y2(écran)/grdy(écran)):FOR d=1 TO c:PLOT o
x+2,(d*grdy(écran))/echely+oy:DRAW ox-2,(d*grdy(écran)
)/echely+oy:NEXT d
1260 RETURN
1270 '
1280 '-----
1290 ' ensem. de definition
1300 '-----
1310
1320 a=1:RESTORE 2080:GOSUB 2720:IF a=3 THEN RETURN EL
SE écran:a=1
1330 CLS
1340 RESTORE 1890
1350 READ as:PRINT as;" ";yl(écran):LOCATE 40,1:INPUT
"); " as:IF as() THEN yl(écran)=VAL(as)
1360 READ as:PRINT as;" ";y2(écran):LOCATE 40,1:INPUT
"); " as:IF as() THEN y2(écran)=VAL(as)
1370 READ as:PRINT as;" ";grdy(écran):LOCATE 40,1:IMP
UT "); " as:IF as() THEN grdy(écran)=VAL(as)
1380 READ as:PRINT as;" ";xl(écran):LOCATE 40,1:INPUT
"); " as:IF as() THEN xl(écran)=VAL(as)
1390 READ as:PRINT as;" ";x2(écran):LOCATE 40,1:INPUT
"); " as:IF as() THEN x2(écran)=VAL(as)
1400 READ as:PRINT as;" ";grdx(écran):LOCATE 40,1:IMP
UT "); " as:IF as() THEN grdx(écran)=VAL(as)
1410 IF écran=2 THEN READ as:PRINT as;" ";angle1(écran)
:LOCATE 40,1:INPUT "); " as:IF as() THEN angle1(ec
ran)=VAL(as)
1420 IF écran=2 THEN READ as:PRINT as;" ";angle2(écran)
:LOCATE 40,1:INPUT "); " as:IF as() THEN angle2(ec
ran)=VAL(as)
1430 RETURN
1440
1450 '-----
1460 ' Intro. de fonction(s)
1470 '-----
1480
1490 a=1:RESTORE 2070:GOSUB 2720:IF a=3 THEN RETURN EL
SE écran:a=1
1500 IF écran=1 THEN as="F(x) =" ELSE as="F(t) ="
1510 CLS #1:WINDOW SWAP 0,1
1520 FOR c=1 TO 10:LOCATE 12,c+9:PRINT as;" ";fonct$(c
(écran))
1530 NEXT c:a=1:LOCATE 12,20:PRINT "Fin"
1540 GOSUB 2800
1550 IF a=1 THEN 1580
1560 LOCATE 19,a+9:PRINT SPACES(40):LOCATE 19,a+9:INPU
T "; " fonct$(a,écran)
1570 GOTO 1540
1580 OPENOUT "trace-c.dat":FOR c=1 TO 10:as=STR$(3120+
10*écran+20*c):" def fny="+fonct$(c,écran)+":return":P
RINT #9,as:NEXT
1590 CLOSEOUT
1600 CHAIN MERGE "trace-c.dat",1610
1610 CLS:WINDOW SWAP 0,1
1620 GOTO 200
1630
```

# LISTING

By JHMJ

```
1640 '=====  
1650 ' Impression  
1660 '=====  
1670 '=====  
1680 a=1:RESTORE 2130:GOSUB 2720  
1690 b=a  
1700 CLS:PRINT TAB(30);"Impression Prete?"  
1710 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1710  
1720 CLS  
1730 PRINT #0 CHR$(27);CHR$(69);  
1740 RESTORE 1890  
1750 READ a$:PRINT #0,a$;y1(ecran):READ a$:PRINT #0,a$;  
y2(ecran):READ a$:PRINT #0,a$;grady(ecran):READ a$:PR  
INT #0,a$;x1(ecran):READ a$:PRINT #0,a$;x2(ecran):READ  
a$:PRINT #0,a$;gradx(ecran)  
1760 IF ecran=2 THEN READ a$:PRINT #0,a$;angle1(ecran)  
:READ a$:PRINT #0,a$;angle2(ecran)  
1770 PRINT #0  
1780 PRINT #0,"Fonction(s) : "  
1790 FOR a=1 TO 10:IF fonct(a,ecran)=1 THEN PRINT #0,"  
":fonct$(a,ecran)  
1800 NEXT a  
1810 ON b COSUB 1840,1850,1860,1870,1880  
1820 PRINT #0  
1830 RETURN  
1840 @PRINT,3,@2B:RETURN  
1850 @PRINT,2,@2B:RETURN  
1860 @PRINT,1,@2B:RETURN  
1870 @PRINT,6,@0:RETURN  
1880 @PRINT,4,@0:RETURN  
1890 DATA "Y minimum....","Y maximum....","graduation  
n Y. ","X minimum....","X maximum....","graduation X  
","angle debut....","angle fin...."  
1900 '=====  
1910 '=====  
1920 ' Options  
1930 '=====  
1940 '=====  
1950 CLS:RESTORE 2110:a=point:GOSUB 2720:point=a  
1960 CLS:RESTORE 2120:a=infos:GOSUB 2720:infos=a  
1970 CLS:PRINT "Decalage : ";decal:LOCATE 40,1:INPUT "  
> ";a$:IF a$="" THEN decal=VAL(a$)  
1980 CLS:PRINT "Facteur de Zoom : ";fac:LOCATE 40,1:IN  
PUT " ";a$:IF a$="" THEN fac=VAL(a$)  
1990 RETURN  
2000 '=====  
2010 '=====  
2020 ' Textes  
2030 '=====  
2040 '=====  
2050 DATA 2,"Principal",5,17," Tracer ",30," Introduire  
43, 'Impression",56," Ensemble",63," Options  
2060 DATA 2,"Tracer",3,13,"Coordonnées Rectangulaires"  
45," Coordonnées polaires",77,"Fin"  
2070 DATA 2,"Introduire",3,14,"Coordonnées Rectangulaire  
es",46," Coordonnées polaires",77,"Fin"  
2080 DATA 2,"Ensemble",3,15,"Coordonnées Rectangulaire  
s",46," Coordonnées polaires",77,"Fin"  
2110 DATA 2,"Option : Point",2,30," Non",40," Oui"  
2120 DATA 2,"Option : Infos",2,30," Non",40," Oui"  
2130 DATA 2,"Impression : Taille",5,21,"(70 X 145)",33,  
"(135 X 130)",45,"(135 X 145)",57,"(180 X 230)",69,"(2  
05 X 285)"  
2160 '=====  
2170 '=====  
2180 ' Option : point  
2190 '=====  
2200 '=====  
2210 x=0:y=0:flag=0  
2220 MOVE x-4,y:DRAW x+4,y,1:MOVE x,y-6:DRAW x,y+6,,1  
2230 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 2230  
2240 MOVE x-4,y:DRAW x+4,y,1:MOVE x,y-6:DRAW x,y+6,,1  
2250 IF a$="" THEN x1(ecran)=x1(ecran)+(x-ox)*wechelx:  
x2(ecran)=x2(ecran)+(x-ox)*wechelx:y1(ecran)=y1(ecran)+  
(y-oy)*wechely:y2(ecran)=y2(ecran)+(y-oy)*wechely:flag=1  
:RETURN  
2260 IF a$="" THEN x1(ecran)=x1(ecran)+(x-ox)*wechelx:  
x2(ecran)=x2(ecran)+(x-ox)*wechelx:y1(ecran)=y1(ecran)+  
(y-oy)*wechely:y2(ecran)=y2(ecran)+(y-oy)*wechely:flag=1  
:RETURN  
2270 IF ASC(a$)=9 THEN IF pasy=2 THEN pasy=20:pasx=10  
ELSE pasy=2:pasx=1  
2280 IF a$=CHR$(240) THEN IF y+pasx>199 THEN 2220 ELSE  
y=y+pasx  
2290 IF a$=CHR$(241) THEN IF y-pasy<-199 THEN 2220 ELS  
E y=y-pasy  
2300 IF a$=CHR$(242) THEN IF x-pasx<-321 THEN 2220 ELS  
E x=x-pasx  
2310 IF a$=CHR$(243) THEN IF x+pasx>319 THEN 2220 ELSE  
x=x+pasx  
2320 IF a$=CHR$(13) THEN GRAPHICS PEN 1:CLS:RETURN  
2330 PRINT:PRINT "X : ";(x-ox)*wechelx;TAB(40);" ";(  
y-oy)*wechely;  
2340 GOTO 2220  
2350 '=====  
2360 '=====  
2370 ' Option : zoom boite  
2380 '=====  
2390 '=====  
2400 x=0:y=0:flag=0  
2410 MOVE x-4,y:DRAW x+4,y,1:MOVE x,y-6:DRAW x,y+6,,1  
2420 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 2420  
2430 IF flag=1 THEN MOVE x,y:DRAW x(3),y,1:DRAW x(3),  
y(3),1:DRAW x,y(3),1:DRAW x,y,1  
2440 MOVE x-4,y:DRAW x+4,y,1:MOVE x,y-6:DRAW x,y+6,1  
2450 IF ASC(a$)=9 THEN IF pasy=2 THEN pasy=20:pasx=10  
ELSE pasy=2:pasx=1  
2460 IF a$=CHR$(240) THEN IF y+pasx>199 THEN 2500 ELSE  
y=y+pasx  
2470 IF a$=CHR$(241) THEN IF y-pasy<-199 THEN 2500 ELS  
E y=y-pasy  
2480 IF a$=CHR$(242) THEN IF x-pasx<-321 THEN 2500 ELS  
E x=x-pasx  
2490 IF a$=CHR$(243) THEN IF x+pasx>319 THEN 2500 ELSE  
x=x+pasx  
2500 IF a$=CHR$(32) THEN PRINT CHR$(7):IF flag=1 THEN  
x(2)=(x-ox)*wechelx:y(2)=(y-oy)*wechely:GOTO 2550 ELSE  
x(1)=(x-ox)*wechelx:y(1)=(y-oy)*wechely:flag=1:x(3)=x(y  
3)=y  
2510 IF a$=CHR$(13) THEN GRAPHICS PEN 1:CLS:RETURN  
2520 IF flag=1 THEN MOVE x,y:DRAW x(3),y,1:DRAW x(3),  
y(3),1:DRAW x,y(3),1:DRAW x,y,1
```



# INTERVIEW

de Jais PINGOURoux



Jais PINGOURoux, voilà, hélas, un non qui ne vous dit peut-être rien. C'est pourquoi je vais vous le présenter, car c'est l'ancien rédacteur d'ATLANTIS, et le nouveau co-rédacteur d'EUREKA...

Raid : Non, Prénon, âge, situation, casier judiciaire ? Non, c'est des conneries, bon, là routine, présentes-toi :

Jais : PINGOURoux Jais (j'ai eu plusieurs pseudo : MORGAN, LOBO, RASTERS, mais je les ais tous abandonnés !), né le 06 Novembre 1977, casier judiciaire : j'ai connus le No 1 d'ATLANTIS. Je suis en Seconde (hard ! je vais certainement en faire une 2ème !!). Je adore le Hard, du Trash, et du Death.

Rid : Tes expériences de la micro, depuis quand travaille-tu sur le CPC ? Pourquoi as-tu choisi cet ordinateur plutôt qu'un autre ?

Js : Je suis sur CPC depuis l'âge de 6 ans, c'est à dire... 9 ans. Je n'ai pas choisi particulièrement cette béane... Au départ j'étais allé dans une grande surface pour acheter des robots, et mon père m'a dit : "si l'on t'achetait un ordinateur" (merci papa !). A l'époque, le CPC fleurissait et le vendeur nous a conseillé d'en acheter un. Là j'ai fait une bourde, c'est en prenant un 464 nono (on pensait que les diso étaient fragiles, et quand on est gosse, on casse tout !)... En bref, j'ai perdu 5 ans de ma vie dans le Basie et le 464, sans tenter l'assembleur, vu que je connaissais pas...

Rid : Combien de temps par semaine passes-tu en moyenne sur ton CPC ?

Js : Combien de temps sur CPC ? Ouf, dur à dire ! En seconde, faut s'adapter au système (tu verras conique (NO.BNI : qui, moi ???), et vu que je suis en dessous de la barre appelée "moyenne", je dois bosser (le bug, c'est que je suis hyper-fainéant !!). Niveau jeu : je dois au plus 4 passer 7 heures par semaines. Niveau programmation, (le plus clair du temps) : sur OMS, sur les démos autres, sur les logiciels, peut-être 5-6 heures par semaines... En vacances : nenes estimations, mais par jour !!

Rid : Comment t'es venu l'idée de faire ATLANTIS, pourquoi as-tu choisi ce non ?

Js : Le premier fanzine que j'ai reçu fut MICROZINE (mais je sais pas pourquoi, Bruno ne fais la gueule !) Dès lors... j'ai voulu faire mon propres fanz. Ensuite sont venus : l'ELEFAN, RUNSTRAD, puis plus tard, dans le désordre : le CCC FANZ, CROCO WORLD, CROCO PMSION, COOL LA MICRO, EUREKA (le génialissime !!), MICRO BOY (fantastique !), LPEJ, MPPF (excellent !), ect... (pub, pour tout ces fanz et salut aux rédacteurs (et rédactrices !!!). Alors est né CROCOZINE, réalisé uniquement avec OCP, mais le Mol n'est pas sorti. CROCOZINE est devenu DESTROY (non paru !) BMSDOS (sur diso, qui lui non n'esa pas sorti). Alors, avec un pote, nous avons décidé de sortir un fanz diso tous les deux. Nous avions pour exemple ARKADIA (sniff !), et nous cherchions un non... ARKADIA ne faisait penser à quelque chose de mystérieux, de féérique, et je cherchais dans le nene style... Et tout d'abord, ATLANTIDE m'ai venu (pour l'île mythique), puis enfin ATLANTIS... Mai d'autres nenes font (ou ont fait) un fanz DISC du non d'ATLANTIS...

Rid : Combien de temps mets-tu pour faire ton fanz en moyenne, est-tu toujours seul à faire ATLANTIS, t'utilises-tu à par tes neurones ?

Js : Le No 1 n'a pris que peu de temps à la réalisation, car, avec tous les fanz intermédiaires qui le précédaient, j'avais écrit pas mal d'articles, et je n'ai eu qu'à faire la PRO (horrible, certes !). Résultat : seulement 4 jours pour un truc baclé... Niveau logiciel, j'utilise OXFORD, OCP, SENWORD, DMS (énormément car je ne fais plus que de l'assembleur), DECONVERT, MODEX, diverses autres que je transformais... Sinon un CPC 6128 (nono !), un Joy Quickjoy VI Jetfighter, une extension sonore, une OMP 2000, un lecteur 3" totalement éclaté !!

Rid : Que penses-tu de ton entrée dans le monde du fanz, est-ce une réussite ?

Js : Mon entrée dans le monde des fanz a bien marché, car j'ai eu pas mal de lecteurs (plus que je ne pensais... à vrai dire !). Mais je ne suis pas satisfait du résultat... 2 potes n'ont dit qu'il était nul ! (niveau PRO, je suis d'accord !), et un autre m'a dit qu'il était bien mais a fait le principe de la "douche écossaise". Personnellement, je pense que les articles étaient pas trop mauvais (mais pour un Mol, on sait jamais quoi mettre !), mais la mise en page était horrible ! (2 digits dans tous le fanz !)..



# INTERVIEW



de Jais PINGOURoux

...SUITE...

Rid : Quel sont les projets pour ATLANTIS ? De nouvelles rubriques ?

Js : Mes projets pour ATLANTIS ?? Beja... Vu que j'arrête ATLANTIS à cause de l'école, y'en a pas ! Enfin non, je "fusionne" avec Eureka... Je suis co-rédacteur permanent, mais c'est KIKI qui fait la mise en page de mes articles... Le No un est toujours disponible chez moi, (en faible quantité, car j'ai décidé de ne pas faire de réimpression) : il reste peut-être une dizaine de No !!

Rid : Que penses-tu de l'avenir du CPC, penses-tu que c'est réellement fini ? Combien de temps peut-on encore survivre, à ton avis ?

Js : L'avenir du CPC ? (honneur Noir :) Quel avenir ??? Non, sérieux... Il ne faut pas se mettre les mains devant les yeux : le CPC agonise... Quoiconque prétend le contraire est soit fou soit aveugle... Néanmoins, je suis surpris de voir que la construction ne s'ébranle pas et tiens le coup aussi longtemps ! T'as vu le nombre de passionné qui restent sur CPC... Gigantesque ! Y'a ceux qui dérivent lentement (viciusement) comme St Martin, Fefesse, etc... Mais pour la plus part, ils sont tous fidèle. Qui sait, le CPC fetera peut-être ses 10 ans (1994 ou 1995, je sais pas très bien) ?? En tous cas, 1992 est passé trimestriel et ils prétendent soutenir le CPC. Les seules rubriques que je lis dans APC : Logon System et Assesseur (et parfois Bidouilles)... Remarque, y'a plus grand chose à lire !!

Rid : Quels sont les projets, faire du dénonaking, passer sur un autre ordi, ou autre chose ?

Js : Mes projets ? Effectivement, je voudrais ne lancer dans le dénonaking (j'apprends avec Longshot, mais vu qu'il a plus le temps, je voudrais trouver d'autres naitres !). Sinon, effectivement, je compte changer de becane (sans pour autant abandonner le CPC : j'ai mes meilleurs potes sur ces bécanes (Danien et Lyric, et les autres aussi !!) !)... Je vais passer sur PC, peut-être dès la saison prochaine, si j'ai les tuncs...

Rid : Que penses-tu des dénonakers, des autres fanzines en général, de l'APC.. Enfin du monde du CPC ?

Un petit bonjour à tous ceux qui nous lisent, c'est sympa continuer comme ça, ça nous aide... écrivez aussi !!!!

Js : Le dénonakers : ceux sont principalement eux qui font vivre le CPC... Fanzines : idem. Je les aime tous sauf ceux que je connais pas (gag !!) et/ou ceux qui répondent pas (Uniter Colors of Bande de Con !!).. APC : quand Zalko se décidera à ne répondre, je t'en dirais plus !!

Rid : Ton fanzine préféré, sur disc et sur papier, ton magazine préféré, ton utilitaire, ton jeux, ta déno préférée ?

Js : Mon fanz préféré sur disc ? Bein j'en connais qu'un : CCC FANZ ! Et il est génial !! Sur papier : à égalité : CRACO WORLD/EUREKA/LPEJ (MD Rid : Merci !) (j'ai les préviés de THE MOTORCYCLE BOY, ça vas assurer !!). Non MAGAZINE préféré : METAL HUNTER/CRISIS BELLI !! Non utilitaire préféré : BANS/DISCOLOGY. Non jeux préféré : je fais les jeux !!! Ma déno préféré : en ce moment, la FACE NUGGER NEGRODENO.

Rid : Des Greetings à faire, des Fucks à envoyer (soit sansiant !!) ?

Js : Greeting : Ouais, à vous les nees, à toi BANLAID, à LYRIC, CJC, KIKI, SANDRINE, HIGHWAY, LANGSHOT, WOLF, ANTOINE, TMB, JUCK, et à tous ceux que j'oublie !! Fucking to : les nees qui ont piqué les zics de LANGSHOT. Il menace de quitter le CPC par leur faute ! C'est nain... La meilleure des choses (pour lui, nous et le CPC, qui n'a pas besoin de cette nauvaise publicité), c'est de vous dénoncer...

Rid : Tu as quelque chose à dire, des remarques à faire, vas-y n'hésites pas, c'est ton interview...

Js : Something to add ?... No, I don't think... Merci à vous les nees, c'était sympa !! THY'S ALL FOLK !!!

Salut, merci pour tout !!! Vous retrouverez Jais dans EUREKA, aller voir en page Fanzines ! Voilà, c'était BANLAID en direct de C.A....

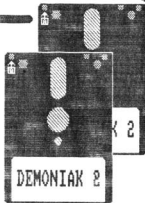
À bientôt !!

Banlaid

Pourquoi le chat n'aime pas l'eau ?? Parce que devant l'eau minet rale (NUL !!!!) Je ne demande quel est l'abruti qui a inventé cette vanne.

## DEMONIAK II

DEMONIAK II, mais pourquoi ce II, peut-être parce que ce fanz disc a la particularité de prendre deux disquettes ou tout simplement parce que c'est le deuxième numéro de DEMONIAK, ce II signifie au effet la deuxième parution du fanz. Je dois vous annoncer que le menu est chargé (4 faces), on y retrouve les rubriques BASIC, INITIATION A EDIMOXE, POTINS, et une dizaine, que dis-je, une vingtaine d'autres rubriques très intéressantes. Tous ces articles sont accompagnés d'une très bonne mise en page: je vois en vous parlant de ça, le superbe graphisme de l'edito (Une vue sur MANHATTAN la nuit!!!) ou encore la technique utilisée pour faire défiler le texte: c'est tout l'écran qui se casse pour aller chercher la suite du texte, puis qui la ramène sous vos yeux, enfin, je peux vous dire que DEMONIAK est un fanz qui marque, et qui n'offre tous ses secrets qu'au bout de plusieurs chargements (sauf si vous restez 5 heures devant votre écran).



Anthony NEVO  
Le LOUP  
35290 GAEL

## EUREKA 4



EUREKA 4 est donc un fanz papier qui lui aussi a une particularité, celle de regrouper plusieurs fanz tels que ATLANTIS II (de Jais PINGOUBOX) et AMSTPC 3. Des le début on est attiré par un grand graphisme sur la première page, tournons là: EUREKA, plus qu'un fanzine, c'est de l'amitié à lui tout seul. EUREKA est aussi le fanzine EUROPEEN, ce numéro est réalisé en collaboration avec l'Angleterre (prochains numéros traduits en anglais et allemand), voilà pour les présentations, passons au fanz qui commence réellement avec une rubrique SOS AVENTURE avec au sommaire SRAM et SRAM II, suit un article de KOR sur les Pokes, ensuite, c'est NIKI (super-veuseuse) qui entre en scène avec une interview de TENEEROS. La page est très intéressante, en effet CRTIC (le rédacteur anglais) répond aux questions sur le monde du fanzine en Angleterre: "Combien de fanz anglais.....?" (vraiment très intéressants). EUREKA se termine avec les rubriques: TEXTES et MISE en PAGE, BINAIRE et "INFO". A mes yeux, et je ne sais pas pourquoi, EUREKA n'a rien à voir avec aucun fanz, il est à connaître un point c'est tout.

Rahillard NIKI 58 rue  
FENELON 51000 REIMS

FANZINE

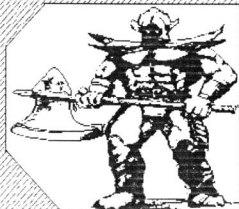
# RAMBEAU DE LA REDAC

## ou la fabuleuse histoire du bordelic meeting

Rezesalut les gars et oui c'est encore moi RAMBEAU pour cette dernière page. Vous ne trouvez pas que j'en fais un peu beaucoup ? Je fais cette ultime page car notre ami RAMLAID est parti en ALLEMAGNE ya ! ya ! et biensur qui se paye ses pages, hein ? j'vous le demande.

-ND all tout le monde : C'est RAMBEAU, c'est degueulass, c'est injuste !, c'est un honte ! bande de o... Slop ! Vous l'avez mi dans le mille, c'est moi ! Au fait merci pour ce soutient moral ( SMIP ). Bon on va peut-être parlé du " BORDELIC MEETING ". Les lambours !, les trompettes, tout quoi ! TATATA BOUM. Commençons par le commencement.

-L'arriver : Alors que JMWJ et RAMLAID étaient en train d'aller chercher du " matos " c'est l'équipe de " THE ADDAMS FANZ " ( au grand complet ) qui arrivèrent les premier vers 11 heures. Après DEMONIAK ( aussi au grand complet, en fait seulement " CROCO WORLD " n'était pas au grand complet car il manquait LITTLE LEX ( faut de



Ce GRAPH à été repiqué sur  
GOLDEN-AXE sur AMIGA !!  
Pas mal hein !!

(vacances ) ).

-L'installation : Mon dieu my god ! que de fils, rallonges, branchements de fortunes ( tout cela électrique biensur ! ) C'est normal ? micros !

-Les repas : Rien de tres compliqué, howards thermidors, caviar péché du matin au MONT ST MICHEL à quelques 50 kms du lieu du meeting, langoustes .... Non en fait c'était des pattes, de la purée, de la salade, de la charcuterie ... C'était bon, quoi.

-Pour moi le meeting : c'était des jeux comme : BODY BLOWS ; MAUPITI ISLAND ; ROBOCOPI III ; ADDAMS FAMILY ; LEHMINGS II ; JAGUAR ... tout ça sur ST et AMIGA ! Des meetings comme ça j'en voudrais bien tous les jours, comprenez-moi, je suis un fada des jeux. Il y avait aussi le petit frère de RAMLAID et COLIO JR. Il jouait plus que moi car lorsque nous ( les vrais l'hommes ) mangions lui, il jouait donc on peut dire qu'il se nourrissait de jeux videos !

-Le tournoi : Le 1er soir vres les 23 Heures que c'est-il passé ? Tous voulait faire un tournoi de BODY BLOWS !! Les combats étaient massacrants. En final, coup de théâtre un amateur, RAMLAID avec MOSSAC a faillit battre un pro, RAINBIRD avec NINJA !

-Digitalisation : 1er étape de la fabrication de la demo : Les digits avec le camescotte et le VIDI des équipes de chaque fanz'. La mascotte de ce meeting était le chat, TOM de COLIO et RAMLAID, qui est maintenant balafre ( très légèrement ) par la faute d'une baguarre cruel et s... avec merci et quand le chat est arrivé sa popière était ouverte d'ou la balafre... Demo : 2eme et dernière étapes : faire des fontes et des graphs et peut-être des " zics " ou les repiquer. Biensur les textes et tout le bordel pour faire une demo quoi ! qui s'appellera " THE BORDELIC MEETING DEMO "

-L'erreur : COUCOUIT ( C.W ) à la fin du meeting en voulant copier les digits effaca tout ! Toutes les équipes de " DEMONIAK " " ADDAMS FANZ " " C.W " " MISSION IMPOSSIBLE " " pompiers " et " LA NUIT DES ZEROS " arrivèrent sur le terrain en moins de 10 sec et en moins de 15 minutes la DK ( qui était en mauvaise état ) était réparé ! Bon voilà c'est fini on se retrouve dans 2 mois pour un nouveau fanz'.

by RAMBEAU