

PAS D'ADRESSE - TIRAGE LIMITE A CINQ EXEMPLAIRES - A VOUS D'ASSURER POUR LE RESTE, PHOTOCOPIES ET DIFFUSION, DUR !!!!!

Salut a tous, me revoila, le super JESSY-J qui s'est coupe en 4 pour faire ce numero de GCC. Et oui, entre le lycee, la copine, le foot et ma demo (voir info), je n'ai plus beaucoup de temps a consacrer a GCC. Enfin le principale c'est que vous le teniez entre vos p'tites menottes. Bon ceci etant dit, allons au fait: ce numero est consacree a la TECHNO. Why? Parce qu'en ce moment a Chalons dans le domaine du CPC, beaucoup de choses se font en rapport avec la TECHNO (voir tout cela dans les INFOS) mais biensur il y a vos rubriques habituelles.

JESSY-J



Dessin realise par BIG-BEN.

INFO

Coucou everybody, encore moi, le grand reporter JESSY-J qui est la pour vous parler de ce qui c'est passe lors du mois de SEPTEMBRE 93. Deja je tiens a preciser que je n'ai pas trop pu fouiner chez mes copains qui ont un CPC c'est a dire : ZEUS, BIG-BEN, GAFMAN, CRILIN, car le lycee me prends enormement de temps avec les devoirs (Ils font chier les profs, Vive les VACANCES). Donc en vrac, je vais vous citer ce qui c'est passe.

Tout d'abord, GAFMAN a recu CRAZY CAR 3, ZAP'T'BALL et SUPER CAULDRON. Ensuite TECHNO DANCE est fini et d'ailleurs j'en fait parti. (voir le test). Zeus a laisse un peu tomber son utilitaire de deplombage mais il se consacre maintenant a un utilitaire de copiage qui est plus sophistique que DISCOLOGIE 6.0 (pour ceux qui connaissent). La UNLIMITED DEMO n'a pas avance d'un pixel car ZEUS n'a toujours pas recu ZENITH 2. (voir tout de meme le test de cette demo). Le fanz de BIG-BEN "THE FANZ" qui en ai a son No 2 se commence petit a petit. C'est seulement vers la mi-septembre que je diffuse le No 2 de GCC. Vers le 20, j'interview GAFMAN. (voir l'INTERVIEW). Peu de temps apres la rentree, je fais la connaissance de 2 autres CePeCistes, l'un habite Chalons, l'autre Mourmelon. Voila qui est bien pour la diffusion de GCC. Et bien voila c'est encore une fois fini. Je sais que c'etait court mais j'y peu rien. Bon pour revenir a ces quelques feuilles de papier que vous tenez entre vos mains, je voudrais signaler a ceux qui n'aimeraient pas mon fanz que ce n'est pas le nouveau papier toilette, triple epaisseur et tres doux, non, non, c'est simplement des feuilles de format A4, simple epaisseur et tres reche donc ne vous donnez pas la peine de vous torchez avec... THANK... JESSY-J

TEST DE FANZINE TECHNO DANCE 1

Et voici, le 2eme test de fanzine. La dernière fois, j'avais testé "THE FANZ" de BIG-BEN. Cette fois ci, je vous test "TECHNO DANCE" qui est realise par ZEUS, BIG-BEN et devinez qui? Moi, biensur !!! Dans le No2 de ce fanz, cette equipe devrait s'agrandir en accueillant CRILIN dont je pense faire un interview pour le No4 de GCC.

Alors commencons ce test. La premiere page est une page de presentation avec une tete de mort de monstre et une very big fonte en os avec laquelle ses redacteurs ont fait le titre (TECHNO DANCE) deja la, je donne une mauvaise appreciation car tout ce qui est mort concerne (enfin je pense) le HARD mais la beaute de la fonte en os compense tout de meme ma revolte envers cette injustice qui ... mais qu'est ce que je delire ?!?!?... Reprenons... ensuite nous avons 2 signature: celle de BIG-BEN et celle de ZEUS. Il n'y a pas la mienne car j'ai commence a faire partis de ce fanz faire la fin de la creation de ce 1er numero (Voir + loin).

Maintenant la 2eme page, ah oui! au fait, il y a 6 pages dans ce numero. Alors, la 2eme page est nettement mieux. Les graphiques de cette page sont ceux du jeu FINAL FIGHT. Il faut que je vous le dise tout de suite: Tout les GFX de ce fanz sont trames. C'est a dire qu'au depart ces GFX sont en couleurs, soit mode 1 ou 8 et avec un trameur, on les met en mode 2 soit en noir et blanc. Il y aussi un superbe logo EDITO ecrit dans un style de RAP d'ailleurs c'est simple, vous n'avez qu'a jugez vous meme car c'est le meme logo que celui de GCC No3. Zeus ne la filee pour ce numero special TECHNO (Thank Zeus)! Il y a donc un edito, on y apprend que ce fanz est free-ware ainsi qu'aperiodique. On a aussi l'adresse du fanz.

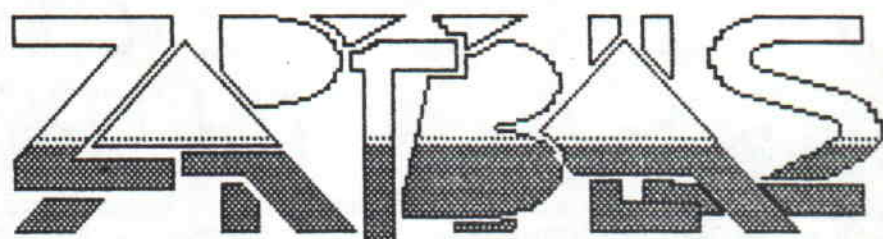
La 3eme page: Les GFX: Il y a des p'tits sprites de SNEEK ainsi que la page presentation (legerement transforme by me) de SMASH TV. Comme text, il y a un petit reportage sur le sublissime groupe 2 UNLIMITED par ZEUS.

La 4eme page. La, il y a la fin du text sur 2 UNLIMITED ensuite nous avons les news des derniers albums sortient en Allemagne mais pas encore en France. Comme graphiques, on voit le bonhomme du jeu PREHISTORIK, un logo INTOX, un sigle RAVE et un paysage de mort en bas de page.

La 5eme page. On a le droit a un top des 10 titres les + dances en boite et a un interview de pas n'importe quel nec. C'est a dire MOI !!! (c'est maintenant que je fais apparition dans TECHNO DANCE). Le Logo INTERVIEW ainsi que le bebe (le meme que ci-contre) ont ete fait by me. Pour l'interview, j'aurais quelques remarques a faire: Zeus (qui a fait cette rubrique) n'a posse 10 questions dont environ 6 corsees et qu'en j'ai eu mon exemplaire, il n'y avait plus que 5 questions. Cela me degoutes plus qu'un peu !!!!

The final page (enfin!). Sur cette page, il y a une rubrique qui parle du CPC et comme GFX for this part, c'est un ecran de la demo de MADE from DISC FULL. Apres, nous avons la final rubrique intitule THE TEAM avec un beau logo fait par Zeus et pourtant c'est pas sa specialite, le text est fait par BIG-BEN et les autres GFX par moi.

Voila, It's Finish. C'est ce que j'appelle un bon test de fanzine.



Pourquoi avoir choisi de tester ce jeu plutot qu'un autre? Parce que ce jeu a ete realise par ELMSOFT soit ELMAR KRIEGER. C'est un type comme vous et moi, sauf que lui cote programmation, il n'est pas con!

So commencons: Ce jeu est dans le meme style que PANG. Le principe du jeu: vous dirigez RAMSES, un p'tit bonhomme equipe d'un "zapper", arme speciale, tirant une sorte de laser. Son but: detruire Morlock, le scientifique fou, ceci en visitant 4 mondes. Chaque monde comporte plusieurs tableaux. Chaque tableau est caracterise par une ou plusieurs grosses boules qui rebondissent et RAMSES doit les detruire. A chaque fois que votre gars tire dans une boule, elle se divise en 2. Il lui faudra recommencer sur les boules + petites, qui se diviseront elles-meme, et ainsi de suite. Evidemment tout contact avec une boule est mortel...

Il est possible de jouer a deux (d'ailleurs Zeus et ME ont n'arrete pas) alors arrive COLUMBUS, le compere de RAMSES. Le jeu devient alors delirant.

Je disais donc que le jeu est divise en 4 mondes, on peut les selectionner dans le menu de depart. Il y a le monde de glace, le monde du reve, le monde du feu et aussi un monde d'initiation pour se familiariser avec le jeu.

Detaillons les mondes: Dans le monde de glace, vous attendez: Des sols glissants, de la neige qui tombe, des canons projetants des boules de neige. Point de vue Gfx pour le decor, il y a des igloos, la banquise... un monde de glace quoi? Dans le monde de feu, vous aurez le droit a tempete de sable ainsi qu'a quelques lances cachees par ci par la. Le decor vous transporte en Egypte avec des pyramides, temples egyptiens, le desert.

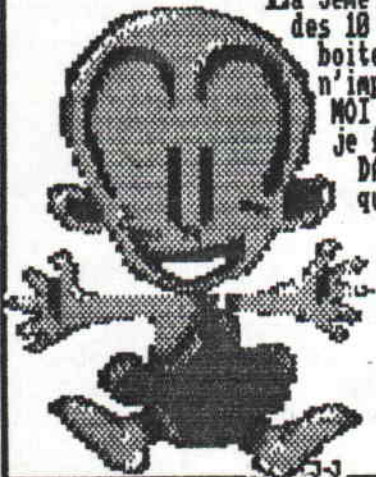
Le monde du reve est peut etre un monde reserve aux meilleur zappers. Le decor est futuriste, ce qui impressionne, c'est le nombre de sprites deplaces, il n'y a tellement de pieges, il faut avoir beaucoup de concentration pour ce monde car un mauvais geste et c'est la fin.

Enfin, Zap't'ball est d'une tres haute qualite technique. Les animations des sprites sont fluides, la plupart des musiques ont ete faite sur un soundtraker CPC. La presentation du jeu est en forme de demo. Ruptures, scrolls hardware, rasters se succedent dans la joie et la musique.

Le prix du jeu est d'environ 169 Francs.

Un dernier conseil, ne perdez pas votre sang froid car vous aurez surement quelques crises de nerfs a force de recommencer certains niveaux du jeu.

JESSY-J



Prog. BASIC Resuite

t bien,dite-moi cette rubrique est longue...

3 ' Que de OUF pour ce mois d'AOUT

10 OUT &BC00,8:OUT &BD00,3

30 OUT &BC00,9:OUT &BD00,6:OUT &BC00,4:OUT &BD

00,87

30 OUT &BC00,2:OUT &BD00,45:OUT &BC00,7:OUT &BD

00,56

THE FIRST NUMBERS

Voici le dernier programme qui vous permettra d'avoir les nombres premier inferieur a 5000.Pas mal non ? Je crois que ce listing vous servira en maths surtout si vous etes en 4eme.Pour ceux qui ne saurait pas ce qu'est un nombre premier:c'est un chiffre divisible seulement par lui meme (ou par 1).Si vous etes en 4eme ou pas encore je peux vous dire que les nombres lers vous vous en servirez qu'en 4eme !!! Dans les classes superieures,on oublie totalement ces chiffres.Autant dire que ca sert a rien les first numbers.Mais tapez le prog. tout de meme .

OUF !!! C'est fini pour le BASIC.Je pense en reserver autant pour le No3 et peut-etre plus si vous envoyez vos progs alors a vos machines mais n'oubliez pas de tourner vos mains 255 fois au dessus du clavier avant d'ecrire pour eviter les betises...Now,je vais me reposer sur mon oreiller



```
1 ' LES CHIFFRES PREMIERS by JESSY-J
5 CLS:INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0
6 LOCATE 10,1:PRINT"Nombre premier <5000"
7 PRINT""
10 DIM T(5000):NB=1:T(1)=2
20 FOR I=3 TO 5000 STEP 2
30 PAS=-1:J=1
40 WHILE J<=NB AND PAS=-1
50 IF I/T(J)=INT (I/T(J)) THEN PAS=0
60 J=J+1
70 WEND
80 IF PAS=-1 THEN NB=NB+1:T(NB)=1:PRINT I;
90 NEXT
```

SORRY SORRY

Et oui 2 sorry.Why ? parce que que je n'ais pas eu le temps de faire la partie RENSEIGNEMENT ainsi que la rubrique ASSEMBLEUR.Je suis desole mais a la place il y a tout de 4 pages.Au depart,il devait en avoir que 2 donc ne vous plainiez pas.

JESSY-J sincerement desole.



LE MOT DE LA FIN

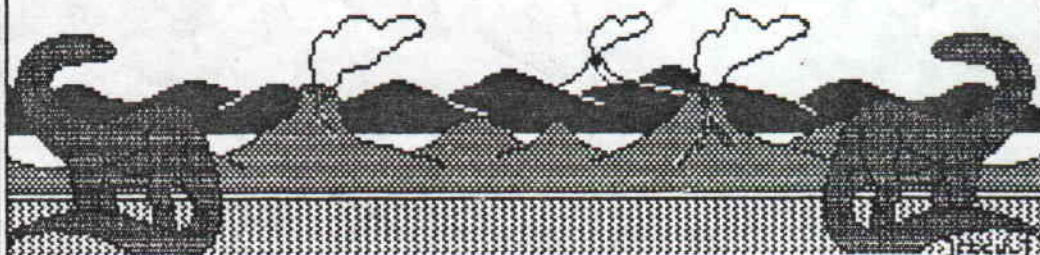
Encore un numero de la Gazette Chalonnaise du CPC qui se termine.Comme c'est dommage car je m'eclate bien a faire ce numero mais c'est pas grave car je vous retrouver dans le No 3 avec surement de nouvelles et les meme rubriques Bon je vais vous quitter en passant des greetings mais au paravant j'espere que vous n'aurez pas achete un GROMIGA ou un BRATARI et mis votre CPC au placard.

Let's go to the greetings: Zeus (qui veut que je lui mette un message gentil) (ndZeus:C'est meme pas vrai) je te remercie pour ton soutien moral.VANESSA (la copine a Zeus).La Serveuse du DIPLOMATE,je t'aime mais je n'oses pas t'avouer mon amour pour toi qui est si immense qu'il n'a pas assez de place dans mon coeur (comme c'est zolie).CRILIN:alors qu'es-tu devenu? Ca fais un mois que je ne t'ai pas vu.BIG-BEN:I'm happy to realise THE FANZ with you and Zeus.GAFMAN:T'es un super copain,on te le diras jamais assez.MOHAMED:Comment va ton p'tit frere IBRAHIM.Cyril A.:Le basket ca marche comme tu veux?.Les freres DUVAL:Mais ou etes-vous passe sur CPC?.Marc C.:Et le rugby? Et les selection en equipe de France?.Sebastien R:Les etudes a OEHMICHEN ca se passe bien?. Now,sortont de CHALONS: MADE,BEAST,STORM,Team of CROCO WORLD,MAD MIX,les LOGON SYSTEM,VNEXYS,ZZ TOP,The Team of ACPC et voila it's Finish
TERMINATE ...

JESSY-J

CE NUMERO A ETE REALISE ENTIERE-MENT PAR MOI.JE REMERCIE ZEUS POUR M'AVOIR PASSE LE BONHOMME DE PREHIS TORIK POUR POUVOIR COMBLE LE BLANC

JESSY



gcc disc



Aller, un peu de pub ça fait pas de mal. Non, en fait, je veux pas faire de la pub (quoi que j'ai le droit puisque c'est mon fanz!).

Je voulais vous parler de GCC DISC car j'ai fait quelques rubriques. Tout d'abord, au lancement du fanz, vous arrivez a une intro ou vous découvrez un aigle avec une musique faite sous un logiciel de musique nomme EQUINOXE. Apres un LOADING, d'ailleurs c'est le bonhomme ci-a gauche. Apres apres, c'est le menu, la vous choisirez dans quelle rubrique vous voulez aller.

L'edito :
Si vous choisissez EDITO, vous irez dans l'edito (pas mal, non!?!), la vous y découvrirez l'edito (de mieux en mieux) tout cela sur une musique soundtracker.

Ensuite, il y a la partie "INFO" ou vous aurez le droit a du mode 2 en 4 couleurs.

Dans la partie "TEST DE JEU", il y a donc le test de ZAP'T'BALL mais avec ce test, il y a l'une des musik du jeu + pour rendre mieux un plan étoile qui passe derriere le texte. Pas mal, n'est-ce pas!

Dans la rubrique INTERVIEW, vous avez respectivement les interviews de Zeus, BIG-BEN et GAFMAN. Tout ceci encore en mode 2,4 couleurs.

Il me reste encore a faire les tests de fanz ainsi que la partie BASIC et THE END.

Je pense que je devrait le terminer pour la mi-novembre mais d'ici la vous pouvez commencer a m'envoyer vos disk car GCC DISC va en rejeter

JESSY-J

Humeur de la Redaction

L'humeur ce mois-ci est plutot bonne. Facteur essentiel : Mon anniversaire. Car en effet, ce mois-ci c'est mon anniversaire et j'aurais ... un certain age soit 17 ans, (ch'est un grand garchon maintenant, il chait faire pipi tout cheul).

Je suis assez content car je suis tout de meme fier de ce que j'ai realise dans GCC DISC. Vous allez voir, il cartonne fort...

Mais il y a aussi des exceptions qui rendent l'humeur de la redac' assez basse. Prenons par exemple, ce bon vieux No de GCC que vous tenez in your hand. Et bien, je trouve que je l'ai mal realise. Maintenant, votre opinion ne tiens plus qu'a vous.

A propos, en parlans de vos opinion, n'hesitez pas a m'envoyer vos suggestions sur ce que je fais.

Moi, personnellement, je prefere mon No 3, les pages etaient bourrees (mais non, pas avec de la bibine mais avec ...) de textes et de beaux graph. Maintenant, on aime ou on n'aime pas !!!

Now parlons du fanzine en general et pour cela, j'ai un communique de LONGSHOT qui tout le monde le sait est en quelque sorte, le porte-parole du groupe LOGON SYSTEM.

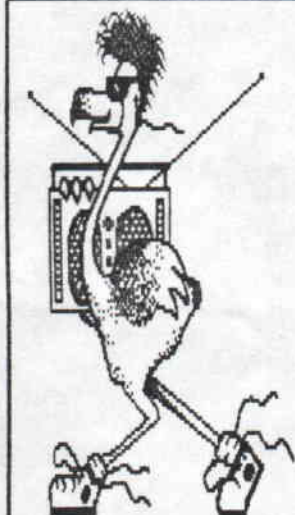
LONGSHOT : "Je pense que les fanzines, tout comme les demos, font vivre le CPC alors que celui-ci a ete abandonne par AMSTRAD ... Lorsque le dernier canard CPC aura disparu, les fanzines resteront le seul moyen d'informations pour les possesseurs et passionnes du CPC. C'est pour ca que leur interet est de devenir autonome vis-a-vis des sources d'informations et surtout de rendre celles-ci les plus interessantes possible en utilisant au maximum les outils du CPC.

Merci, Longshot...

J'espere qu'avec ces paroles, vous allez prendre de bonnes initiatives. J'entends par la que vous allez peut-etre faire un fanz vous aussi et faire profiter les autres de ce que vous pensez.

Voila it's terminate. Bye Lamers ... JESSY-J

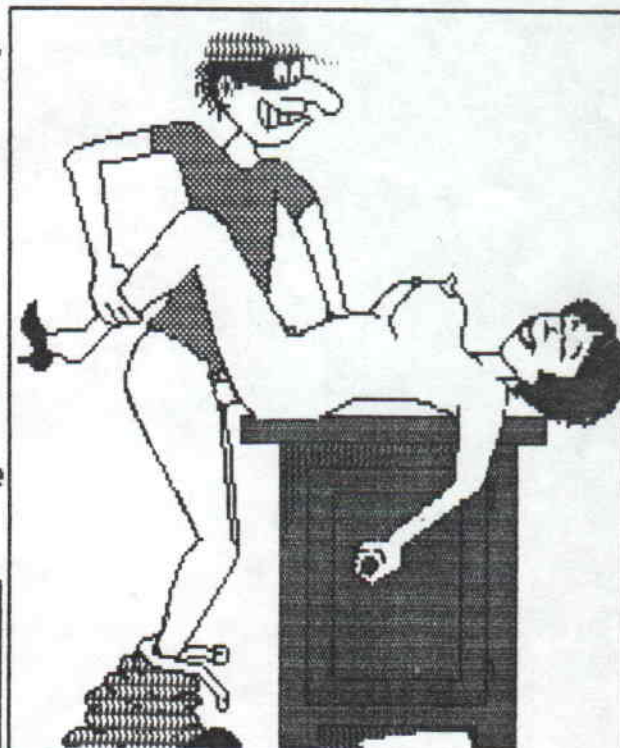
Un dinosaure faisant la fete. Voila un dessin d'actualite avec la sortie de JURASSIC PARK. Et c'est la fete parce que ce mois ci c'est mon BIRTHDAY .! ! ! !



TECHNO DANCE

Techno Dance No1 est en train d'etre distribue. Le No 2 est en train de se realiser et d'ailleurs in this number, Zeus n'a donne le droit de faire Two pages donc vous n'aurez aucune excuse si vous n'avez Techno Dance.

JESSY-J

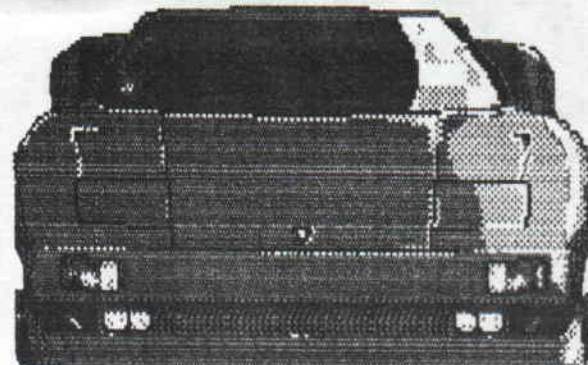


PROG. BASIC

Tout d'abord avant de commencer cette rubrique, je voudrait faire un rectificatif car GAFMAN m'a fait remarque que mon programme pour trouver les encres ne marchait pas. Alors j'ai regarde ce que j'avais tape et effectivement j'avais oublie quelques instructions. J'ai donc rectifie mon prog. mais cela m'a permis de l'ameliorer.

```

10 MODE 2:PRINT "DECODAGE des 'INK' (c) 1993 - CHURIK'N "
20 DIM enc(16),cod(32)
30 FOR i=0 TO 31:READ a$:cod(VAL("&"a$))=i:NEXT
40 DATA 14,04,15,1C,18,1D,0C,05
50 DATA 0D,16,06,17,1E,00,1F,0E
60 DATA 07,0F,12,02,13,1A,19,1B
70 DATA 0A,03,0B,01,08,09,10,11
80 a=AB7D5:IF PEEK(6)=128 THEN a=AB1EB
81 PRINT"Quel est le mode 0,1 ou 2 ??? "
82 Co$="":co$=INKEY$:IF co$="" THEN 82
83 IF co$="0" THEN couffin=15:GOTO 90
84 IF co$="1" THEN couffin=3:GOTO 90
85 IF co$="2" THEN couffin=1:GOTO 90
86 GOTO 82
90 FOR i=0 TO couffin:enc(i)=cod(PEEK(a+i)):PRINT "INK"i,"ENC(i),:NEXT i
100 PRINT TAB(15)" Appuyez sur une touche":CALL &BB18:RUN
  
```



Voila pour les encres,c'est fait. Maintenant mon 2eme programmes. Ce 2eme prog est en fait un utilitaire pour creer des camembert. Non,ce n'est pas la recette de comment fait-on le bon camembert de Normandie. Mais c'est tout simplement un bon utilitaire qui vous creer vos camembert graphique.Voila un bon prog. pour faire vos Maths ou votre Hist-Geo.

Je sais ... vous venez de voir le listing et c'est long.Et bien oui !! c'est long et le listing n'est pas fini.Vous aurez la suite dans FOR SALE 5.

Mais que voulez-vous,il faut parfois se sacrifier et taper plein de lignes pour avoir un bel et bon utilitaire. A mon avis,cela doit vous changer des listings de 10 lignes que je vous donne a chaque fois.

En tout cas,moi,je prefere ce genre de listing car il ne prene environ 2 GCC ou plutot maintenant devrais-je dire 2 FOR SALE.

Dans les prochains numero a venir,je vais surement mettre des listings de jeu BASIC comme ca vous n'aurez plus qu'a les retaper et a y jouer.

Je vais vous rassurer,en vous disant que la prochaine fois,il n'y aura plus qu'1/4 du prog a taper.Vous voyez,il n'est pas si long que cela finalement !!!

ALLEZ A DANS UN MOIS
POUR LA SUITE DES
PROG BASIC !

JESSY-J

```

10 ' CAMEMBERT (GRAPHIQUE) by CHURIK'N le 25/10/93 a 23h54
20
50 INK 0,1:INK 1,24:INK 2,20:INK 3,6:BORDER 15:ORIGIN 0,0
100 DIM nm$(12),ca(12,3)
110 'dim ca:1=quantite nb; 2=nb/total; 3=position angulaire
1000 ' TITRE
1010 MODE 1:PAPER 2:PEN 3:CLS:LOCATE 20,9:PRINT " C A M E M B E R T "
1020 r=120:x=160:y=260:col=-1:GOSUB 54000
1030 LOCATE 3,20:PEN 0:PRINT "Nom du tableau: ";STRING$(22,".");STRING$(18,".");
PEN 3:LOCATE 19,20:LINE INPUT tit$
1040 tit$=LEFT$(tit$,40)
1100 ' SAISIE
1110 CLS:LOCATE 3,2:PRINT "12 NOMS maxi de 15 CARACTERES maxi."
1120 LOCATE 4,24:PRINT "ERREUR = E: pour Quitter NOM = 0"
1130 LOCATE 10,4:PRINT "NOM:";LOCATE 25,4:PRINT "QUANTITE:";PEN 0
1140 n=n+1:LOCATE 5,5+n:PRINT USING "##";n:LOCATE 7,5+n:PRINT " ";STRING$(15,".");LOCATE 10,5+n:LINE INPUT "",nm$
1150 IF UPPER$(nm$)="Q" THEN n=n-1:GOTO 2000
1155 IF nm$="E" THEN n=n-2:GOTO 1140
1160 nm$(n)=LEFT$(nm$,15)
1170 LOCATE 27,5+n:INPUT "",nb$:nb=VAL(nb$):IF UPPER$(nb$)="E" THEN n=n-1:GOTO 1140
1175 IF (nb=0 AND nb$(">0")) OR nb<0 THEN PRINT CHR$(7):GOTO 1170
1180 ca(n,1)=nb:tnb=tnb+nb:IF n=12 THEN 2000
1190 GOTO 1140
2000 ' FIN DE SAISIE
2010 PEN 3:IF n=1 THEN PRINT CHR$(7):LOCATE 3,22:PRINT "Pas de c
amebert pour UNE variable...":FOR i=1 TO 3000:NEXT:RUN
2020 LOCATE 6,22:PRINT "Voulez-vous classer ? (O/N)"
2025 q$=INKEY$:IF q$="" THEN 2025
2028 IF q$="n" THEN 3000
2030 IF q$="o" THEN 2100
2035 GOTO 2025
2040 LOCATE 6,22:PRINT CHR$(18);SPC(11);"Patience..."
2100 ' TRI A BULLE
2110 FOR j=1 TO n:e=ca(j,1)
2120 FOR i=j TO n
2130 IF ca(i,1)>e THEN e=ca(i,1):k=i:e$=nm$(i)
2140 NEXT
2160 nm$(k)=nm$(j):nm$(j)=e$
2170 NEXT
3000 ' CALCULS DANS DIM CA
  
```

