

# ATLANTIS

FANZINE RESERVE A LA MICRO CPC

1 - SEPTEMBRE/OCTOBRE - PRIX : FREEWARE DIFFUSION

DIRECTION D'ATLANTIS : ATLANTIS - JAÏS PINGOURoux - ND DU BON REMEDE - 84380 MAZAN - TEL : 90 62 55 12 (A PARTIR DE

WITH AUX RAILS.....  
.....NUÉ MAIS ROT UN

venus, chers ami(e)s, dans ce nouveau fanzine pendant au doux nom d'Atlantis. Quoi encore un ? ont certains. Oui, leur raie-pondre-ais-je ! Et pourquoi me raie-tort-queue-rez-t'ils ? Parce que je suis sur CPC depuis l'âge de 6 ans (j'en aurai le 6 novembre, pour les cadeaux !), et j'ai acquis des connaissances qui me semble bonnes et que j'ai envie de divulguer. Donc, avec moi, pas de cache-cache, on joue franc jeu. Je pense qu'il est utile de vous dire que ce fanz est interactif, il fonctionne grâce à vous et blablablaba, je passe aux autres ces stupidités. Simplement, vous recevrez à la fin du fanz un questionnaire que je vous serez gré de remplir et de me renvoyer avant le prochain numéro, c'est-à-dire dans deux mois. Là, il ne me reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture et à vous donner mon pseudo : LOBO.

THAT'S ALL FOLK ! BYE !..."



## SOMMAIRE

C'est simple, a pas ! Je sais que je vais me dans ce numéro mais ce que j' pas, c'est o vais le mettre

Cette digit. extraite de l meilleur fanz disc : Arkadi. Allez, on v une larme.. S on l'amait b ce fanz... Si me suis permi prendre cette git, c'est ca rédacteur me permis... Mer



## LOGIPUBBU9120JROEL6NB1907

lez, un petit peu de pub ne vous tuera pas, hein ? Aussi, je vais vous faire de la pub pour un logiciel que s en train de créer, avec l'aide de quelques amis (pas des moindre, croyez-moi!). Ce logiciel est un gestion de disque. Encore un ? Dites-vous. Oui, mais celui-ci est très particulier. Voici pourquoi... Rassemblez Di Tools et Hercule en un même programme, ajoutez-y des options et vous obtenez EXCELDISC. Bon, voici un bref eil sur ce programme... Avec Exceldisc, vous pourrez gérer tous les fichiers de tous format de disques, prot déprotéger des fichiers, exploiter le 2eme lecteur sur les deux faces, vérifier vos disquettes, faire un map vos disques, afficher leur plan d'exploitation, optimiser l'espace disque, éditer des secteurs de toutes tai les coder sans difficultés, copier des fichiers et des disquettes quelquesoit le format de celles-ci, form on vos propres formats, dumper la memoire, la modifier, la désassembler, etc... Il devrait même être possibl mber et de déplomber vos disquettes et de compacter/décompacter des fichiers ! Ce logiciel ne tournera que configuration CPC 6128 avec 128 Ko de RAM, car utilisant pleinement la bank supplémentaire. Un plus grand aitra dans Atlantis lors de sa sorti.....



# POKES AND TIPS

OUAHHH ! SUPER !  
DES POKES !.....



Attention attention, voici la rue brique poke, qui ne sera pas à à chaque fois, alors profitez-en ! Pourquoi ? Parce que les pokes et astuces que je vais vous donner sont de moi et ne sont pas repiquées ! Bon, allez, c'est parti mon kiki...

## 3D KIT GAME : ASTUCES.....

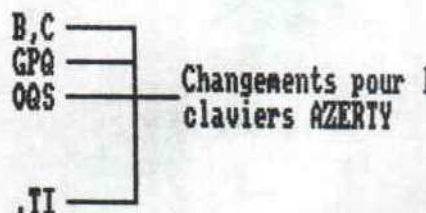
Vous êtes nombreux, je suppose, à posséder le logiciel 3DCK, et par conséquent, le jeu (3DKIT GAME) qui va avec. Mais quel jeu, c'est-ce-pas ? 'Achement coriace, non ?? Si, parmi vous, quelqu'un a la solution, qu'il me la dise, je la publierai et peut-être gagnera-t-il quelque chose, faut voir !... En attendant, je vous propose quelques petites (mais costaudes!!) astuces. Tout d'abord, pour empêcher que le temps ne s'écoule, chargez 3DCK, puis chargez le jeu. Cliquez sur GENERAL, CONDITION, DELETE, et enfin 006. Voilà, le temps ne diminuera plus. Cool, non ?

Allez, on continue gaiement par... de l'énergie infinie ! Bon, cliquez sur : GENERAL, CONDITION, EDIT, 003, déplacez la barre sur SETV 254 008 et tapez END, RETURN. Retournez au menu prince de la pôle par ESC, sauvegardez sur un disc formaté spécialement, compilez le jeu et lancez-le ; ou plus simplement, cliquez sur GENERAL et sur TEST... Ne vous affolez pas si votre barre (comme Raymond !) d'énergie diminue quand on vous tire dessus, elle reviendra au niveau initial une fois achevée. Voilà amusez-vous bien avec cette bidouille...

## ZAPBALL : DES CODES.....

ZAPBALL, ou la suite de PANG (voir test ci-après) est un très bon jeu mais... Il est hard, très hard ! Je ne suis pas arrivé à la fin mais je vais tout de même vous donner tous les codes que j'ai connus. Donc, voilà :

- LEVEL 03 : EGS
- LEVEL 07 : DJH
- LEVEL 09 : BSC
- LEVEL 11 : BMC
- LEVEL 13 : GPA
- LEVEL 15 : OAS
- LEVEL 17 : CBS
- LEVEL 19 : GOS
- LEVEL 21 : MTI



Allez, je ne vous quitterais pas sans vous promettre de chercher les autres codes... Patientez-donc un peu !.....

## GAMETEST

## ZAPBALL SUBBUTT

GAMETEST : ZAPBALL .GAMETEST

Avez-vous entendu parler de PANG, un jeu sur CPC+ ? Bien, sachez que ce jeu a une suite, sur CPC normal. Cette suite se nomme ZAPBALL. Pour ceux qui connaissent PANG, ZAPBALL, c'est pareil ! Peut-être un peu plus difficile ! La musique est superbe, les graphismes très bons, l'animation géniale, si ce n'est parfaite ! Mais, bon, le jeu est hyper hard. Je vous jure qu'il vous faut ce jeu, même si, comme moi, vous préférez les progiciels. Croyez-moi ZAPBALL vous fera passer quelques nuits blanches !... Allez, voici les notes :

GRAPHISME .....	16,5
BANDE SON .....	15,5
ANIMATION .....	18,5
CONTROLE .....	14
DIFFICULTE .....	16,5
NOTE FINALE .....	16/20

## UN P'TIT BOULOT !...

Ouais, j'offrirai du boulot à UNE personne. Je cherche un graphiste possédant un scanner ou un digitaliseur et qui soit motivé(e). Le premier ou la première qui me répondra deviendra graphiste officiel du fanzine ce qui n'empêchera pas les autres de m'envoyer leurs digits/scans. Donc, tous à vos scans et à vos plumes...



## AUTOPRESENTATION

Argh ! Je me suis mis en devoir de vous faire une autoprésentation de moi-même (of course!). Bon, je vais essayer d'être modeste !...

Je suis sur CPC depuis l'âge de 6 ans (et j'en ai bientôt 15 !). J'ai donc acquis pas mal de connaissance dans ce domaine. Je suis, je pense, assez bien organisé car je gère un fanzine en plus de mes autres occupations (informatiques ou non : je fais du tir à l'arc et des arts martiaux !) et en plus du fait qu'à l'heure où vous lisez ce fanz, moi je ferai le con car je passe en seconde ! Alors, je suis complètement taré ! (Y'a de ça, aussi !). Je vous ai parlé de mes autres occupations micros. Quelles sont-elles ? J'apprend l'assembleur et le système hard du CPC, et je suis en plus "virusmaker". Qu'est-ce donc ? Bien je crée des virus sur CPC. Est-ce possible ? Oui ! Pas que les PC ou les ST qui le peuvent ! J'aime le CPC, of course, et je me marre quand je pense à tous les c..s qui programme sur des PC sans savoir exploiter leurs machines pas comme sur CPC. Nous, on sait s'en servir, hein ?? Bon, j'adore le hard rock (Metallica, Slayer et.. Helloween) la vidéo (la micro!), les arts martiaux, tous ce qui est comique, les BD, etc. Voilà, j'ai pas été trop modeste ?



# ROUTINES ET LISTINGS

Allez, je ne suis radin au niveau routines et listings Basic (sauf pour les virus!), je vais vous donner quelques routines qui feront votre grand plaisir... On commence tout de suite par quelques scrollings.... Le premier est exclusif, puisque je crois qu'aucun scroll n'est passé dans aucun fanzine. Why ? Parce qu'il fait un scroll en noeud papillon. La classe, non (pas celle de FR3 !). Allez, je vous le donne...

```
10 ' SCROLPOP par Jais PINGOUROUX
20 ' (c) 22/06/92 LOBO
30 ' ATTENTION : NE FONCTIONNE QUE SUR CPC 6128 !!!
40 MODE 1:CALL &BC02:DEFINT A-Z
50 A$="Avec ATLANTIS et LOBO, les scrollings, c'est la classe !!! Vous avez vu ?
  Scrolling en noeud papillon. Mais où s'arrêtera-t-il ?! Où ?!.....
.....
60 FOR a=1 TO LEN(a$):LOCATE 21,13:PRINT MID$(a$,a,1)
70 X=18:Y=16:FOR C=1 TO 4:LOCATE X,Y:C$=COPYCHR$(#0):LOCATE X+1,Y-1:PRINT C$:X=X-1:Y=Y+1:NEXT:LOCATE 14,19:C$=COPYCHR$(#0):LOCATE 15,19:PRINT C$:X=14:Y=18:FOR C=1 TO 10:LOCATE X,Y:C$=COPYCHR$(#0):LOCATE X,Y+1:PRINT C$:Y=Y-1:NEXT
80 LOCATE 15,9:C$=COPYCHR$(#0):LOCATE 14,9:PRINT C$:X=16:Y=10:FOR C=1 TO 10:LOCATE X,Y:C$=COPYCHR$(#0):LOCATE X-1,Y-1:PRINT C$:X=X+1:Y=Y+1:NEXT
90 LOCATE 26,19:C$=COPYCHR$(#0):LOCATE 25,19:PRINT C$:X=26:Y=18:FOR C=1 TO 10:LOCATE X,Y:C$=COPYCHR$(#0):LOCATE X,Y+1:PRINT C$:Y=Y-1:NEXT:LOCATE 25,9:C$=COPYCHR$(#0):LOCATE 26,9:PRINT C$:X=24:Y=10:FOR C=1 TO 4:LOCATE X,Y:C$=COPYCHR$(#0)
100 LOCATE X+1,Y-1:PRINT C$:X=X-1:Y=Y+1:NEXT
110 NEXT:GOTO 60
```


Vient ensuite un scroll à miroir... Après l'installation des lettres renversées, vous aurez droit à un scroll pour le moins narcissique...

```
10 ' SCROLREN par Jais PINGOUROUX
20 ' (c) 23/06/92 LOBO
30 ' ATTENTION : NE FONCTIONNE QUE SUR CPC 6128
40 MODE 0:SYMBOL AFTER 32:FOR i=33 TO 125:c=HIMEM+1+8*(i-32):SYMBOL i+96,PEEK(c+7),PEEK(c+6),PEEK(c+5),PEEK(c+4),PEEK(c+3),PEEK(c+2),PEEK(c+1),PEEK(c):NEXT
50 DEFINT a-z
60 a$="Oh ! Que c'est joli ! C'est 'achement bien de se regarder dans un miroir, n'est-il pas ? Et c'est encore une fois signé LOBO. Je pose une question : où s'arrêtera-t-il ? Oui, où ? Dans tous les cas, continuez de lire ATLANTIS"
70 FOR a=1 TO LEN(a$):LOCATE 20,22:PEN 1:PRINT MID$(a$,a,1):LOCATE 20,24:PEN 9:PRINT CHR$(ASC(MID$(a$,a,1))+96)
80 FOR c=2 TO 20:LOCATE c,22:PEN 1:c$=COPYCHR$(#0):LOCATE c-1,22:PRINT c$:LOCATE c,24:PEN 9:c$=COPYCHR$(#0):LOCATE c-1,24:PRINT c$:NEXT:NEXT:GOTO 70
```

Ca vous a plu ? Alors on continue, mais plus avec les scrolls... Ce coup-ci, on y va méchant avec les routines : mort les INPUT et les LINE INPUT, voici EX-CHAINE. C'est un sous-programme que vous appelez par GOSUB 52000 et qui se charge de toutes vos saisies de chaînes alpha. Avant cela, définissez une variable LONG égale à la longueur maximale de la chaîne, puis lancez le tout... Très efficace !

```
52000 ph$="":l=0
52010 IF l=long THEN a$="":WHILE a$="":a$=INKEY$:WEND:IF a$=CHR$(127)THEN 52070
ELSE IF a$=CHR$(13)THEN 52090 ELSE 52010
52020 PRINT CHR$(143);CHR$(8);
52030 a$="":WHILE a$="":a$=INKEY$:WEND
52040 IF a$=CHR$(127) THEN 52070
52050 IF a$=CHR$(13) THEN 52090
52060 PRINT a$;ph$=ph$+a$:l=l+1:GOTO 52010
52070 PRINT CHR$(32);CHR$(8);CHR$(8);CHR$(32);CHR$(8);
52080 ph$=LEFT$(ph$,l-1):l=l-1:GOTO 52010
52090 RETURN
```

Voilà, c'est fini pour les routines. Tournez la page et vous aurez un joli listing...

 Si vous aussi vous avez créé une routine qui vous facilite la vie, envoyez-la, je la publierai qu'elle soit en Basic ou en Ass



**LISTING**

ien, voici un petit listing et quelques DATAs pour vous mettre à l'heure. Sauvegardez le prog BASIC sous le nom de votre choix, le reste sera automatique. Les explications données par le programme sont, je pense, assez claire....

```

10 '*** (C) PRIDE 1984 ***
20 SYMBOL AFTER 256:MEMORY &9FFF:SYMBOL AFTER 240
30 MODE 1:WINDOW 1,40,2,25:PEN#7,3:LOCATE 18,1:GOSUB 130:LOCATE 10,5:PRINT CHR$(
164)" PRIDE UTILITIES 1984":LOCATE 12,8:PRINT"Loading RSX CLOCK"
40 LOAD"!RSXCLOCK":CALL &A000:CLEAR:SYMBOL AFTER 240
50 LOCATE 12,8:PRINT"    RSX CLOCK    ":PRINT:PRINT TAB(5)"uCLSET, ....Set hrs,
mins,secs"
60 PRINT TAB(5)"uCLON    ....Turn clock on":PRINT TAB(5)"uCLOFF    ....Turn clock o
ff":PRINT TAB(5)"uDISON    ....Turn display on":PRINT TAB(5)"uDISOFF    ....Turn disp
lay off"
70 PRINT TAB(5)"uRDTIM    ....Read time":PRINT TAB(5)"uALSET, ....Set alarm hrs,mi
ns":PRINT TAB(5)"uALON    ....Turn alarm on"
80 PRINT TAB(5)"uALOFF    ....Turn alarm off":PRINT TAB(5)"uRDAL    ....Read alarm
time":PRINT:PRINT TAB(4)"See instructions for parameters"
90 MOVE 0,36:DRAWR 639,0:DRAWR 0,250:DRAWR -639,0:DRAWR 0,-250:PRINT
100 uCLON:END
110 uCLOFF:uCLSET,0,0,0:uALSET,0,0:CLS:SPEED WRITE 0:SAVE"CLOCK",p:SAVE"!RSXCLOC
K",b,&A000,600:GOTO 110
120 uCLOFF:uCLSET,0,0,0:uALSET,0,0:SAVE "CLOCK":SAVE "!RSXCLOCK",b,&A000,600:END
130 GOSUB 190:GOTO 140
140 PRINT CHR$(32)CHR$(240)CHR$(241)CHR$(32)CHR$(242)CHR$(8)CHR$(8)CHR$(8)CHR$(8)
CHR$(8)CHR$(10);
150 PRINT CHR$(243)CHR$(244)CHR$(245)CHR$(246)CHR$(247)CHR$(8)CHR$(8)CHR$(8)CHR$(
8)CHR$(8)CHR$(10);
160 PRINT CHR$(248)CHR$(249)CHR$(250)CHR$(251)CHR$(252)CHR$(8)CHR$(8)CHR$(8)CHR$(
8)CHR$(8)CHR$(10);
170 PRINT CHR$(253)CHR$(254)CHR$(32)CHR$(255)CHR$(255);
180 RETURN
190 SYMBOL 240,1,3,1,29,15,31,56,48
200 SYMBOL 241,0,128,0,112,224,240,56,24
210 SYMBOL 242,0,0,0,0,60,76,128,128
220 SYMBOL 243,0,0,0,0,0,0,0,31
230 SYMBOL 244,54,49,57,27,28,63,207,7
240 SYMBOL 245,216,24,63,176,112,224,24,192
250 SYMBOL 246,0,0,192,48,12,3,0,0
260 SYMBOL 247,128,128,64,32,16,8,136,80
270 SYMBOL 248,32,79,48,0,0,0,0,0
280 SYMBOL 249,0,232,240,16,33,71,136,136
290 SYMBOL 250,3,30,56,240,192,0,0,0
300 SYMBOL 251,224,60,34,17,17,10,10,10
310 SYMBOL 252,32,32,32,16,200,52,10,10
320 SYMBOL 253,3,4,3,0,0,0,0,0
330 SYMBOL 254,16,32,192,0,0,0,0,0
340 SYMBOL 255,50,68,56,0,0,0,0,0
350 RETURN

```

Courage, il ne reste plus que les DATAs à saisir !!

**BON, CE COMMUNIQUE S'ADRESSE A TOUS ET A TOUTES. J'AJOUTE UNE QUESTION A MON QUESTIONNAIRE EN FIN DE FANZ : COMMENT COMBLER DES BLANCS TELS QUE CELUI-CI ? LE PREMIER QUI ME RENUOIS LA BONNE REPONSE GAGNE UN DEJA MASTIQUE !!**



```

0 MEMORY &9FFF:adr=&A000:FOR a=0 TO &258
0 READ a$:POKE a+adr,VAL("&"a$):NEXT
0 SAVE"rsxclock",b,&A000,&258
00 DATA 01,1E,A0,21,03,A2,CD,D1,BC,21,EF,A1,01,00,80,11,7F,A0,CD,EF,BC,21,FC,A
11,43,A1,C3,EF,BC
10 DATA 3E,A0,C3,1D,A1,C3,6F,A0,C3,FE,A0,C3,0C,A1,C3,16,A1,C3,CC,A0,C3,6E,A1,C
8D,A1,C3,9A,A1,C3
20 DATA 87,A1,43,4C,53,45,D4,43,4C,4F,CE,43,4C,4F,46,C6,4,49,53,4F,CE,44,49,5
4F,46,C6,52,44,54
30 DATA 49,CD,41,4C,53,45,D4,41,4C,4F,46,C6,52,44,41,CC,41,4C,4F,CE,00,B7,C2,B
A1,21,E9,A1,11,01
40 DATA 00,01,32,00,C3,E9,BC,FS,C5,3A,E8,A1,3C,FE,3C,38,9,3A,E6,A1,3C,FE,3C,3
0D,3A,E4,A1,3C,FE
50 DATA 18,38,01,AF,32,E4,A1,AF,32,E6,A1,AF,32,E8,A1,3A,11,A1,B7,C4,4B,A1,3A,E
A1,B7,28,17,3E,07
60 DATA CD,B4,BB,32,E3,A1,21,01,01,CD,75,BB,CD,CC,A0,3A,E3,A1,CD,B4,BB,C1,F1,C
3A,E4,A1,CD,ES,A0
70 DATA 3E,3A,CD,5A,BB,3A,E6,A1,CD,ES,A0,3E,20,CD,5A,BB,3A,E8,A1,0E,00,FE,0A,3
05,D6,0A,0C,18,F7
80 DATA 47,79,C6,30,CD,5A,BB,78,C6,30,CD,5A,BB,C9,B7,C2,BB,A1,21,E9,A1,CD,EC,B
AF,C3,8D,A1,B7,C2
90 DATA BB,A1,3E,01,32,E2,A1,C9,B7,C2,BB,A1,AF,18,FS,FE,03,C2,BB,A1,DD,7E,00,F
3C,D2,BB,A1,32,E8
00 DATA A1,DD,7E,02,FE,3C,D2,BB,A1,32,E6,A1,DD,7E,04,FE,18,30,7C,32,E4,A1,C9,F
3E,07,CD,5A,BB,F1
10 DATA C9,3A,E4,A1,21,E5,A1,BE,C0,3A,E6,A1,21,E7,A1,BE,C0,D5,AF,32,E1,A1,21,F
A1,11,01,00,01,11
20 DATA 00,CD,E9,BC,D1,C9,FE,02,20,49,DD,7E,00,FE,3C,30,42,32,E7,A1,DD,7E,02,F
E,18,30,38,32,ES,A1
30 DATA C9,3E,01,32,E1,A1,C9,B7,20,2B,AF,32,E1,A1,21,F6,A1,C3,EC,BC,3A,E5,A1,C
D,ES,A0,3E,3A,CD,5A
40 DATA BB,3A,E7,A1,CD,ES,A0,21,DD,A1,06,04,3A,E1,A1,B7,28,0A,21,D9,A1,18,05,2
1,C8,A1,06,11,7E,CD
50 DATA 5A,BB,23,10,F9,C9,50,61,72,61,60,65,74,65,72,20,65,72,72,6F,72,0D,0A,2
3,4F,4E,20,20,4F,46
60 DATA 46,00,01,00,00,00,00,00,38,00,08,00,32,00,F7,00,00,00,7F,A0,00,BB,7
8,C6,30,CD,5A,BB,C9
70 DATA 00,80,43,A1,00,FC,A6,1E,A0,BC,AF,C3,8D,A2,B7,C2,BB,A2,3E,01,32,E2,A2,C
9,B7,C2,BB,A2,AF,18
80 DATA F5,FE,03,C2,BB,A2,DD,7E,00,FE,3C,D2,BB,A2,32,E8,A2,DD,7E,02,FE,3C,D2,B
B,A2,32,E6,A2,DD,7E
90 DATA 04,FE,18,30,7C,32,E4,A2,C9,FS,3E,07,CD,5A,BB,F1,C9,3A,E4,A2,21,E5,A2,B
E,C0,3A,E6,A2,21,E7
00 DATA 00

```

**MEGASTUCE BASIC.....CISAB TOUTSAGM**

**WARNING !** Je vais vous proposer une astuce qui décoiffe... Vous êtes prêt ? OK, voilà... Vous avez créé des programmes introduit par un menu, qui lui-même fait des accès disques aux modules choisis. Oh des espoirs ! Des gens pas bien intentionnés du tout ne passe pas par votre menu. Comment les obliger à le faire ? Hein ? Je sais, cette question a déjà été posée à Jo Lascience dans le 100% no 38. Ce con avait répondu qu'il fallait les rendre invisibles, mais n'importe lequel des éditeurs de catalogue le vois. En plus, ma méthode protège les fichiers : on peut les copier mais celui qui n'a pas la clef ne pourra pas les utiliser. Voici comment faire : il faut placer, à une certaine adresse, un code d'identification. Au début du module, on place un testeur qui réinitialise s'il ne trouve pas le bon code à l'adresse convenue. C'est tout bête mais il fallait y penser ! Bon, voici un exemple... Notre prog à charger se nomme "MODULE.BAS". Voici l'organigramme du prog :

- PRESENTATION	Pour coder la valeur, on POKE celle-ci à une adresse (par exemple POKE &A000,128). En début de module, on entre IF PEEK(&A000)<>128 THEN CALL 0 et voilà. Un réset ce produit si le menu n'a pas été chargé. Il y a, bien sûr un certain nombre de contraintes mais en général, ça marche ! Pour plus de détails, contactez-moi !!
- TEST DE TOUCHE	
- CODAGE DE LA VALEUR	
- CHARGEMENT DE "MODULE.BAS"	



## ATLANTIS... BIS ??

J'ai su de source sûre (hein Sandrine ?!) qu'il existerait un fanzine disque répondant lui-aussi au nom d'Atlantis. Drôle coïncidence surtout que j'avais également pensé à créer Atlantis sur disque ! J'adresse un message aux gars d'Atlantis sur disque, hein, con fond et pas ! : envoyez-moi un numéro, je vous ferez de la pub bien volontiers !...

## JOYSTICKS : QUE CHOISIR ?

Attention, je n'ai pas fait de test comparatif, je vais simplement vous dire ce qui convient le mieux et ce qui existe... De nos jours, il existe 5 styles de joysticks.

les deux premiers sont quasi-introuvables pour CPC ; ce sont les joysticks-souris et les joysticks auto-collants. Je passe sur le premier. Le second est doté de "scratches" qui lui permette de se coller sur l'angle du CPC. C'est simplement un bâton et un bouton. C'est idéal pour les logiciels, les jeux d'aventures (gérés par icônes), mais ça ne l'est pas toujours pour les jeux de baston, les simulateurs, etc... Le troisième type est le classique joystick dit "lourd" ou "posé". Il se compose d'une base et d'un manche avec des boutons de feu sur le manche et/ou sur la base. De plus en plus à notre époque ils sont équipés de micro-contacts les rendant extrêmement sensibles et maniables. Ce qui n'en ont pas sont, au contraire dur à manier et vous crèveront au bout de dix minutes, à moins que vous ne vous nommiez Stallone ou Schwarzy. Vient ensuite le quatrième style : le joystick "en main". Il a généralement la forme d'un pistolet. Sur son sommet se trouve une manette. Les boutons de feu sont aux niveaux de l'index et du pouce. Ce joystick est réservé aux personnes calmes, et qui y vont molos sur le joy ! Enfin, il y a les "paddles" (je vais m'en acheter un). C'est ceux qu'on trouve sur les consoles. Ils sont accessibles à tous puisque pouvant se poser ou se tenir. Nez en moins il vous faudra un peu d'habitude car au départ, le pouce gauche va en prendre un coup !

Voilà. Dernier conseil... Si vous voulez acheter un joystick, vérifiez qu'il soit compatible avec votre machine et avec beaucoup d'autres, car au moins, il vous sera possible de jouer chez un ami ayant, par exemple, un ST. De plus si vous commandez chez Jessico, demandez-leur la feuille dessinée des joysticks, pour voir. Voilà, si vous avez des questions sur les joys, mon adresse et mon téléphone sont en page 1...

## COURRIER, RUBRIQUE TECHNIQUE, PA

Vous avez des suggestions (voir questionnaire en fin de fanz) des questions sur le CPC. Ecrivez-moi, je vous aiderai du mieux que je le puisse. Si une question revient souvent ou est ardue je la traiterai plus en détail dans la rubrique technique. De même, si vous désirez adresser une PA, écrivez-moi, c'est gratuit. D'ailleurs, j'adresse la première :

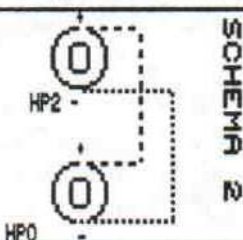
\* Vends "La collection no 2" (Arka.2, Bubble, Supersprint, Renegade, Flying Shark) 180 frs et "Big Bang" (MC, Star Wars, Shock, Rider, Tetris, Lightforce, Live & let die) 120 Frs. Elle est de moi, si ça vous intéresse, téléphonez-moi ou écrivez-moi...

## BRICOLAGE

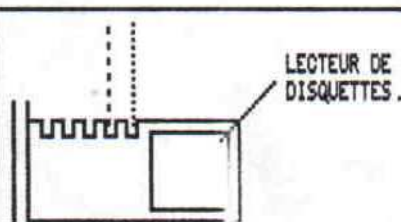
N'avez-vous jamais rêvé d'un son sublime sur votre CPC ? Et bien, alleluia, votre rêve va se concrétiser grâce à Atlantis. (Après tout, l'Atlantide n'était-elle pas une île merveilleuse ?) Je vais montrer comment créer une extension sonore. Vous aurez besoin d'un fer à souder, d'un peu d'étain, de 2 fils rouges et 2 fils noirs, d'un tournevis, de deux haut-parleurs et d'un peu de patience. Si vous suivez mes explications à la lettre, en dix minutes le travail est expédié... Donc, voici... Enlevez tous les cables reliant le clavier à l'écran et à vos pets ris fétidiz queue. Branchez votre fer à souder et, en attendant qu'il chauffe, dévissez le capot de votre CPC, repérez le haut-parleur de l'Amstrad (dans la partie supérieure, à gauche) et sortez-le de son encoche (il vous faudra forcer mais n'arrachez pas les fils !). Bien, maintenant, attendez que votre fer soit chaud... Ca y est ? Ok, continuons. Nous allons commencer par connecter les H-P (j'abrège!) entre eux. Le fil rouge servira à connecter les bornes + et le noir à connecter les bornes -. Bon, faites-le. Si vous n'êtes pas sûr de vous, référez-vous au schéma 1. Ensuite, allons relier les H-P supp à l'H-P originel de l'Amstrad. Là, c'est un peu plus délicat, car les bornes de l'H-P originel ont plutôt tendance à se caraméliser !... Donc prudence. Référez-vous au schéma 2. Voilà, c'est fait ? Bon alors vous pouvez défaire ! Pourquoi ? Parce que j'ai oublié de vous dire de passer les fils dans les encoches d'aération (Schéma 3) ! Bein quoi, personne n'est parfait ! Bon, après ça, refermez votre Amstrad et lancez une musique. Si rien ne se passe, alors vous vous êtes gourré dans les conections, ou vos 2 H-P sont nazes. Sinon, vous entendrez la différence ! Voilà, bon bricolage...



SCHEMA 1



SCHEMA 2



LECTEUR DE DISQUETTES.

### LEGENDE :

HP0 : Haut-Parleur de l'Amstrad

HP1 : H-P supplémentaire no 1

HP2 : H-P supplémentaire no 2

----- Fil rouge

..... Fil noir



## RUNSTRAD

ARGH ! Qui ne connaît pas Runstrad est maudit ! Le meilleur, le plus beau, le mieux présenté, le plus professionnel le rédacteur, Patrick AUBERT, m'a demandé de ne pas lui faire de pub, mais c'est impossible. Aussi, vous ne verrez pas d'adresse pour ce fanzine papier. Désolé, mais j'ai promis !... Bon, de quoi c'est qu'y se compose ? Alors voilà, rien qu'au départ, en couverture, on a droit à une super-digit qui prend les 3/4 de la page. A l'intérieur, c'est également ! 11 pages faites avec AMX Pagemaker, des digits/scans à la pelle (et je suis modeste!!), des articles transpirant la perfection, un style irréprochable, bref, un must ! Sérieusement, je ne connais aucun fanzine qui rivalise de qualité. Franchement, c'est du professionnalisme ! Runstrad est imprimé chez un imprimeur (qualité de photocopie) et ce qui l'accompagne est franchement bien géré : le courrier par exemple. Il est primordial pour Patrick qui vous assure une réponse en deux semaines. Fantastique, non ? Bref, si certains arrivent à avoir l'adresse, qu'ils en profitent, la perfection sera dans leurs mains !...

## MICROZINE

Microzine est un fanzine au format A5 réalisé de mains de maître par Bruno LE BOURHIS. Il est très court soit, mais son contenu est une vraie mine d'or. Il fera le bonheur de tous les programmeurs en Basic, puisqu'il est bourré de programmes Basic. Si vous ne vous connaissez pas trop bien en bidouilles caractérielles, je vous garantis qu'après avoir lu deux ou trois numéros, vous saurez tout à ce sujet ! Des digits viennent agrémenter le tout. Un bon service courrier (pour moi, c'est primordial. On ne peut pas faire un bon fanz sans une bonne gestion du courrier!), des infos, etc... Bref, c'est tout petit, mais c'est costaud ! Demandez-le en envoyant un timbre à 2,5 Frs à :

MICROZINE, Bruno LE BOURHIS, 1 RUE DU LOCH, 56400 AURAY

## CCC FANZ

Que vous dire du Croco Computer Club FANZine, sinon qu'il est nul, nul, nul et archi-nul !!! Non... C'était pour rire ! Le CCC Fanz est un excellent fanzine disque. Il y a les rubriques habituelles comme "Assembleur, Démo, PA, Pub" etc... Mais ce qui le différencie par rapport aux autres fanz discs, c'est sa réalisation : entièrement en ass, et il ne se contente pas d'une succession de page écran, mais il est animé par des rasters, des scrolls, etc. Les menus sont en semi-overscan... Du travail de pro. Faut dire que le réalisateur, Damien BANCAL, c'est pas de la m...e enfin du caca (!), car il est quand même démomaker, il bosse à 100%, il gère le CCC sur 2 machines différentes (CPC & ST). Il a donc un joli palmarès ! Et puis, bon, il participe avec moi à la réalisation d'Exceldisc (v. pub page 2 ou 3) et est super-sympa ! Sans blagues, si vous voulez me faire plaisir, envoyez-lui un disc et un timbre, merci !

Damien BANCAL, 446 AVENUE LOUIS HERBEAUX, 59240 DUNKERQUE

Voilà, it's finished. Déjà ? Bein oui, faut bien que j'en garde quelques uns nouveaux pour le prochain numéro, non ? En tout cas, si vous êtes l'auteur d'un fanzine, je vous demande de m'en envoyer un numéro rescent, et je vous jurerais que je vous fais de la pub !...

## FREEWARES

Atlantis va distribuer des freewares. Si vous voulez la liste, écrivez-moi, mais de toute façon je la passe dans le numéro 2. Y'aura des démos, des fanz discs, des routines, etc....

## DO YOU WANT SOME ROUTINES ???

Si vous voulez des routines, musiques, etc... Ecrivez au CCC (adresse à la rubrique Fanzine!) et demandez la liste à Damien en envoyant une disquette (pas vierge, il a horreur de ça !). Vous serez servi !!...

## The End....

Et oui, c'est déjà la fin ! Je n'ai pas mis de rubrique Basic ou autre initiation, car je ne sais pas ce que vous voulez... Renvoyez-moi une photocopie (pour pas perdre cette page!) de la page suivante, celle où y'a le questionnaire, et théoriquement, Atlantis devra tenir sur 10 pages et non 8 au prochain numéro ! Bon, allez, je vais passer les greetings. "That's All Folk", salut et à dans deux mois ! Signé : LOBO..... Bon, alors, greetings to : CJC, clandestine, BLB, Papy Runstrad, 3A, Electro-Jack, Wolf, Philippe (pour les impressions!), et à vous chers lecteurs

The End....



# QUESTIONNAIRE POUR ATLANTIS

NOM : \_\_\_\_\_ SEXE : \_\_\_\_\_  
PRENOM : \_\_\_\_\_  
DATE DE NAISSANCE : \_\_\_\_\_  
ADRESSE : \_\_\_\_\_  
CODE POSTAL : \_\_\_\_\_  
VILLE : \_\_\_\_\_  
TELEPHONE : \_\_\_\_\_

Comment trouver Atlantis en général ?

- Archi-nul à jeter !
- Très moyen
- Moyen
- Pas mal pour un début
- Très bon

Quelles rubriques avez-vous aimées ?

- Fanzine
- Listing
- Routines Basic
- Questions techniques
- Astuces
- PA
- Pokes
- Bricolage
- Test de jeu
- Dossier (joystick)

Quelles rubriques permanentes voudriez-vous retrouver dans Atlantis ? \_\_\_\_\_

Pouvez-vous donner des suggestions de dossier ? \_\_\_\_\_

Quelle est votre profession : \_\_\_\_\_  
Avez-vous un CPC pour :  
 Essentiellement jouer  
 Essentiellement programmer  
 Essentiellement dessiner  
 Essentiellement faire de la musique  
 Essentiellement travailler

Quelles suggestions pouvez-vous faire pour agrémenter le fanz ?

Pensez-vous qu'un service minitel est primordial ?  Oui  Non  Ca vous est égal

Que pensez-vous des articles d'Atlantis ?

- Ils sont nuls
- Ils sont cons
- Ils sont classiques
- Ils sont pas mal
- Ils sont supers

Que pensez-vous de LOBO, le rédacteur d'Atlantis ? (plusieurs rep. poss.)

- Il est con
- Il est égoïste
- Il est marrant
- Il est taré
- Il est intello
- Il est narcissique
- Il est lugubre
- Il est nul
- Il est prétencieux
- Autre : \_\_\_\_\_

Envoyez ce questionnaire dûment rempli à :

**ATLANTIS**  
**J'AI PINGOURROUX**  
**ND DU BON REMEDE**  
**84380 MAZAN**

S'il-vous-plait, renvoyez-moi ce questionnaire avant fin Septembre, merci !