



# L' ELEFAN



(Vous ne remarquez rien??)

Mensuel,  
heureusement!

NO 2

DECEMBRE 1990

JOYEUX NOËL !

## Aide Hito!

Salut à todos ! Comment ça va depuis le mois dernier ? Moi, ça peut aller, j'arrive encore à faire ce fanzine et mon travail scolaire (quoique...). Regardez le sommaire, et comptez bien le nombre de pages... c'est génial, non ? 8 pages dès le No 2, ne croyez pas que ça va doubler comme ça chaque mois !! Déjà, il va vous falloir assurer pour les photocopies, et si je ne réunis pas le nombre suffisant à la distribution de ce fanz', je crois que je vais demander une petite collation pour ceux qui voudront un exemplaire mais qui ne pourront pas se le photocopier (environ 2-3 F). Enfin, on verra...

Le numéro 1 a été distribué à environ 70 exemplaires, c'est pas mal pour un début, mais vous pouvez faire mieux ! A propos, je remercie Yann pour l'avoir distribué au lycée Auguste Renoir, Tony à Nantes, Thierry à St Nazaire, Rodrigue à Saumur, Benoit à Beaufort, tous les fanzines à qui je l'ai envoyé et qui m'ont répondu, et tous ceux que j'aurai pu oublier !!



## IMPORTANT

CE NUMERO DE L'ELEFAN CONTIENT LE PREMIER ARTICLE CONCERNANT LA PROGRAMMATION DES CALCULATRICES GRAPHIQUES.

A NE MANQUER SOUS AUCUN PRETEXTE !!

## S'oh mer...!

- PAGE 1 : VOUS ÊTES EN PLEIN DEDANS !!
  - PAGE 2 : CINÉMA, PUB, DESSIN FROM VÉRONIQUE
  - PAGE 3 : RUBRIQUE CALCULATRICE → NOUVEAU !!
  - PAGE 4 : TEST DE JEU + REGROUPEMENT DE POKES...
- Une petite pause publicitaire...
- PAGE 5 : TEST MIDNIGHT RESISTANCE, BLAGUES
  - PAGE 6 : THE PROG DU MOIS
  - PAGE 7 : SUITE PAGE 3, JOYEUX NOËL !!
  - PAGE 8 : BRANCHEMENT AMIGA-AMSTRAD, LES VASEUSES.

## MESSAGE TO SOMEBODY.

JE VOUDRAIS, EN L'OCCASION DE CE NO2 FAIRE UN GROS BISZOUX A MISS X, QUI J'ESPÈRE LIRA CES LIGNES.

JE LUI OFFRE AUSSI CETTE ROSE EN LUI SOUHAITANT UN JOYEUX NOËL ! (MAIS NON, PAS À LA ROSE, MAIS À MISS X !! VOUS AVEZ VRAIMENT LE CHIC POUR GÂCHER TOUT LE ROMANTISME DE CE MESSAGE...)

JE SOUHAITE AUSSI UN JOYEUX NOËL À TOUTE L'ÉQUIPE D'AMSTRAD 100%, ET AUSSI À MA MAMIE, À MON TONTON, À MON PETIT (MAIS COSTAUD) FRÈRE ET À TOUS LES LECTEURS ASSIDUS DE CE FANZINE QU'EST L'ELEFAN.

ÇA, QUI VOUS AÎME TOUS !



Eh! Toa! Tu lis l'Eléfan ou sinon, c'est la superfessée de la part de Super-Dupont!



COEUR PERDU  
CHERCHE SON PROPRIÉTAIRE...

GOÛTEZ-MOI CE NO2, VOUS ALLEZ M'EN DIRE DES NOUVELLES ! BONNE MERE !!

PAGE 1

lez, on garde les bonnes habitudes : la critique cinéma en page 2...

Ce mois-ci, je vous parle d'un film (JUSQUE-LÀ, TOUT VA BIEN) dont le titre est **Cinéma**  
**GHOST**. ET CE FILM EST GÉNIAL!

Je vous raconte l'histoire : Sam (Patrick Swayze) vient d'emménager avec la femme qu'il aime, Molly (Demi Moore). Et un soir, alors qu'il allait lui dire "Je t'aime" (comme ces mots sont émouvants !!) Sam est assassiné, victime d'une agression. Là, il voit alors la Lumière, celle qui mène vers le Paradis, mais, sans savoir pourquoi, Sam reste sur Terre à l'état de fantôme (d'où le nom du film, très original...).

Sam remarque vite qu'il ne peut ni parler aux vivants, ni les toucher. Et ce n'est que grâce à Oda May (Whoopi Goldberg) qui se fait passer pour voyante, qu'il pourra avertir sa femme qu'il est là, qu'il a découvert que son meurtre a été organisé par son meilleur ami, dans le but de blanchir de l'argent en tripotant les ordinateurs de la banque avec le code de Sam. (N'essayez pas de faire pareil avec votre CPC, vous n'y arriverez pas, et puis de toutes façons, c'est illégal.)

Je vais ne répéter, mais ce film est vraiment super : j'adore le scénario; les trucages du genre "Je passe à travers les murs et j'en vois les molécules" sont vraiment bien faits et on se marre vraiment. D'ailleurs, la présence de Whoopi Goldberg y est pour beaucoup, elle est géniale ! Il y a aussi le côté "bon aspect de la religion" ou le film redonne l'idée de Paradis pour les bons, d'Enfer pour les méchants, et la charité chrétienne (Oda May a alors bien du mal à donner un chèque de 4 000 000 de dollars à des bonnes sœurs !).

Arnaquez votre meilleur copain, piquez dix balles dans le porte-feuilles à Maman, faites vous payer la place par l'onton ou, plus conseillé, payez la place avec votre argent de poche, mais allez voir ce film, vous ne le regretterez pas ! (sauf si vous n'aimez pas les styles comédie, histoire d'amour, thriller, suspense, policier, dramatique, humour).

3A, celui qui aime le cinéma...

Pub! Pub! Pub!

**CROCO PASSION**

(Fanzine sur papier)

Pour le No 3, pas moins de 14 pages de délire, des bidouilles, listings, astuces, blagues, une clarté on ne peut plus claire, bcp de bds dessins digits et apparemment, une grande famille pour organiser tout ça, car CLANDESTINE (que je remercie pour m'avoir répondu, aussi vite) paraît avoir bcp de correspondants qui lui passent des listings ou articles pour ce fanz'.

SON ADRESSE:

SANDRINE COUTELIER  
 3, RUE DES HORTENSIAS  
 91380 CHILLY MAZARIN

(VOUS AVEZ VU ? C'EST UNE FILLE !  
 C'EST JEXTRA-ORDINAIRE, NON ?)



EH OUI, CE FANZINE EST MÊME DISTRIBUÉ EN ESPAGNE, ALORS J'ADRESSE CE PETIT MOT À TOUS LES ESPAGNOLS QUI ONT LA CHANCE DE ME LIRE.



i Saludo a todos los Españoles que leen este periodico ! Espero que comprendéis lo que escribo, y no os inquietáis si unos titulos parecen raros, i es normal ! Son juegos de palabras franceses. Si queréis un ELEFAN, podéis escribirme y responderé (i un sello para la respuesta, por favor !)

Gracias a Beatriz por difundir mi "fanzine".

DITES, VOUS ZAVEZ VU LE DESSIN À CÔTÉ ? (NON ? BON ALORS, VOUS ÊTES BIGLEUX). C'EST VÉRONIQUE QUI L'A FAIT POUR MOI ! (ET LE FANZINE.) C'EST SUPER, NON ? JE VOUS LAISSE LE PLAISIR DE DÉCOUVRIR CELUI DE LA PAGE 5. À BIENTOT !

(MESSAGE PERSO : DÉSOLÉ, VÉRO, JE N'AI PAS PU PASSER LES AUTRES, 'CAUSE MANQUE DE PLACE, CE SERA POUR LE MOIS PROCHAIN...)



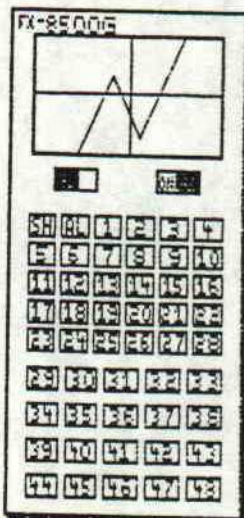
vous retrouverez un dessin de Véro le mois prochain, ainsi qu'un autre dessinateur !

# RUBRIC CALCUL - A - TRISSSE

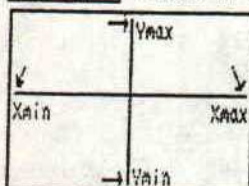
(Pour Cyril  
qui aime le  
texte...)

Salut à tous ! Terminales C, D, E, B; A, G, F... Cet article concerne tous les possesseurs de calculatrice graphiques FX (non, je ne citerai pas la marque, ils ne m'ont pas payé...) J'ai l'intention de vous initier au bonheur de la programmation, le plaisir de faire des zolis dessins. Je ne vais pas recopier le manuel, après tout, vous pouvez très bien le lire vous-même. Non, je vais plutôt vous donner les astuces que l'on peut trouver quand on a de l'expérience, et je vous donnerai quand même quelques indications pour savoir se servir de cet engin.

Ce mois-ci, je vais principalement vous parler des capacités graphiques de ce petit bijou. Voici les différentes options servant pour les graphiques : (NDR: Vous avez remarqué le bô dessin à droite... J'ai mis du temps à écrire tous les numéros de touche, mais qu'est-ce que je ne ferais pas pour vous simplifier la vie, en trouvant les touches sans les chercher !!)



\* **RANGE** (touche No 7) : Sert à définir le repère pour le graphe. On le définit comme suit :



Entrer d'abord pour l'axe des X, la valeur min, puis max, puis l'intervalle entre les "marques" sur l'axe. De même pour Y. Par exemple, Xscl=10, mettra un point à l'écran le long de l'axe X toutes les 10 unités.

Ainsi, si Scl est supérieur à la valeur max de l'axe, il n'y aura pas de marque sur l'axe. Et si on veut faire disparaître les axes de l'écran, il suffit que Xmin et Ymin soient >0.

Par exemple, Range 1,10,11,1,10,11 ne fera apparaître ni les axes, ni les marques.

ATTENTION !! La redéfinition d'un Range efface le dessin précédent !! (même si on ne change qu'un chiffre.)

Ah, j'oubliais; pour avoir un repère orthonormé, utilisez MCL (SHIFT+toucher No 02) lors du changement de Range.

\* **CLS** (SHIFT+toucher No 10) : Permet tout simplement d'effacer l'écran quand on a fait tout plein de gribouillis dessus. Il ne change pas le Range.

\* **GRAPH Y=** (touche No 6) : Pour pouvoir tracer une fonction du type  $y=f(x)$ , on utilise cette touche. On entre à la suite la fonction, et la calculatrice se charge de calculer toutes les valeurs de y pour les x définis sur le Range. (C'est clair ?? Non ? bon, ben tant pis...) Ne vous inquiétez pas si rien n'apparaît à l'écran lors du tracé d'une fonction, c'est que les valeurs de y dépassent les maximums prévus sur l'axe, il faut alors redéfinir le Range. Aussi, regardez le manuel car on peut réduire ou agrandir une fonction grâce à SHIFT+toucher 08 ou 07.

\* **TRACE** (SHIFT+toucher No 6) : Dès que vous avez tracé une fonction, surtout ne touchez à rien !! si vous voulez obtenir les valeurs de Y pour un certain X, il suffit d'utiliser la touche TRACE. Vous aurez alors un petit point qui se balladera sur la courbe (à l'aide des  $\leftarrow$   $\rightarrow$ ). Vous saurez, par exemple, si la courbe coupe vraiment l'axe des abscisses en une valeur juste ou approximative...

\* **X $\leftrightarrow$ Y** (SHIFT+toucher No 9) : Permet de passer d'une valeur à l'autre lors de l'utilisation de TRACE. On a ainsi la valeur de l'ordonnée et de l'abscisse pour un même point.

\* **G $\leftrightarrow$ T** (touche No 10) : Passe du graphisme au texte, et vice-versa de l'opposé du contraire... Sauf dans les progs où il est nécessaire d'avoir une attente de touche pour l'utiliser.

\* **PLOT** (SHIFT+toucher No 5) : Nous pouvons, Mesdames et Messieurs, grâce à cette fonction, mettre des points à l'écran, et même déplacer ces points si nous n'écrivons rien ensuite. Faites par exemple, avec le repère orthonormé, un PLOT 2,2 (VIRGULE = SHIFT+toucher No 25; LE 2, VOUS POUVEZ LE TROUVER VOUS-MÊME...) Nous avons alors un point que nous pouvons déplacer à l'aide des flèches. Nous pouvons aussi lire les valeurs de X comme de Y. On peut utiliser cela pour lire les points sur une courbe, mais ça sera moins précis que TRACE.

Remarque : si la valeur de PLOT sort de l'écran, elle n'est pas prise en compte. Ex: PLOT 1,1; PLOT 10,10; PLOT 2,2; LINE, seuls les points visibles à l'écran ont été reliés.

\* **LINE** (SHIFT+toucher No 3) : J'ai anticipé en utilisant cette fonction à la ligne précédente, et comme vous l'avez remarqué, LINE sert à relier 2 points: les deux derniers présents à l'écran.

\* Et pour finir, voici quelques dessins pour vous occuper :

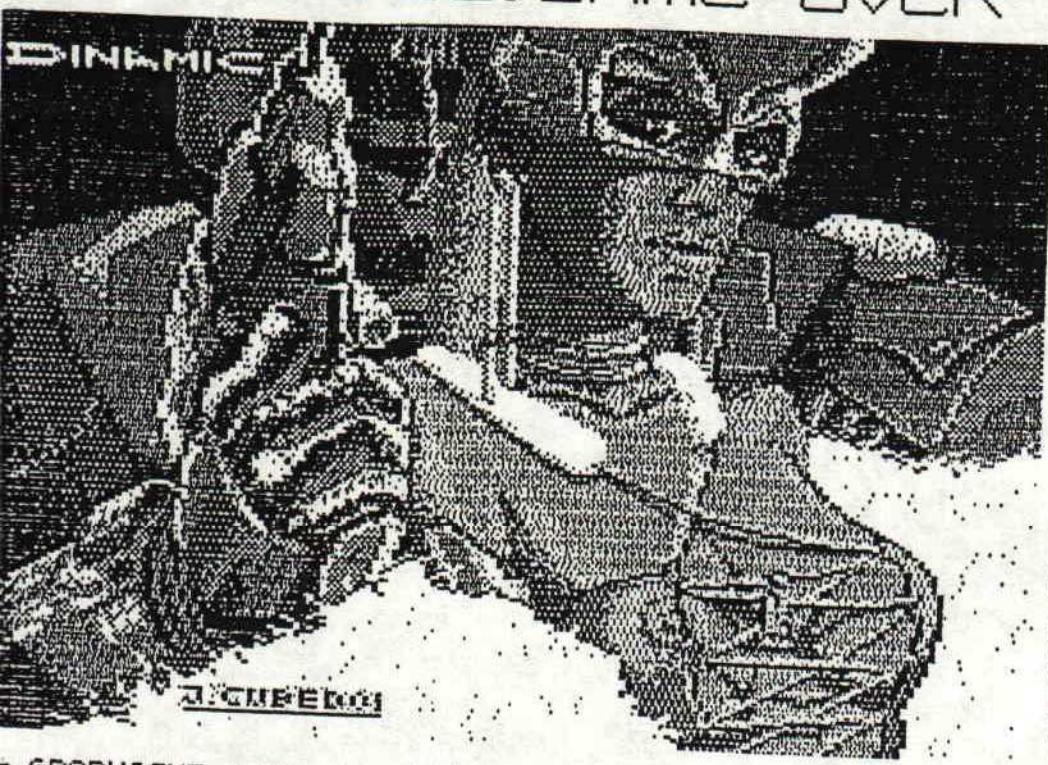
1) Utiliser la fonction pré-définie: Graph Y=cos, puis effacer l'écran (CLS), et tracer Graph Y=abs cos X. (ABS=SHIFT+toucher No 27, X=ALPHA+toucher No 42) On peut faire la même chose (ou presque), avec abs sin X, -abs cos X...

2) Définir Range -1,1, 1,-1,1,1. Puis tracer successivement ( sans CLS) :  $X^2$ ,  $-X^2$ ,  $\sqrt{X}$ ,  $-\sqrt{X}$ . Vous obtenez une belle fleur. (Merci MR BÉCHU)

3) Et enfin, spécialement pour Christophe, une spirale. Rad: Mcl: Range 1,99,9,1,99,9 Lbl 0 Plot 50+Icos I,50+Isin I Line: I+.1 $\rightarrow$ I: I<50 $\rightarrow$ Goto 0 A mettre dans un prog, bien sûr !!!

J'espère que vous n'avez pas trop souffert ! Mais je manquais de place !!

# Test Oldies: GAME OVER



À partir de ce mois-ci, je testerai un ancien jeu (Oldies) qui me plait bien, (ce mois-ci, c'est surtout la présentation qui me plait) et une nouveauté. Et pour compléter le test de l'ancien, je recherche pour vous dans les revues les vies infinies en listing, pokes ou recherches Disco, de quoi vous faire une petite salade de bidouilles.

Ainsi donc, je vais vous parler de : **GAME OVER**. Le scénario : "Moi, ARKOS, dictateur sous les ordres de ma bien-aimée Grenla, décidai de me révolter, et de détruire tout son empire. Pour cela, je dois éliminer tous les éléments de la planète Hyspis."

19 écrans, ennemis partout, bidons de bonus (grenades, tirs, protection, énergie), puis une 2ème partie (dont le code est situé plus bas).

Ce jeu à animation un peu saccadée, des graphismes pas mal, une bonne musique, et on se laisse facilement prendre au jeu, on veut toujours aller + loin... Pour ceux qui aiment les jeux du style espagnol, Game Over (petit frère de Army Moves) est un bon jeu.

GRAPHISME = 65% - SCENAR = 55% - AVIS PERSO = 75%  
 ANIMATION = 70% - SON = 70% \*\*\* NOTE FINALE \*\*\*

13,4 / 20

CODE 2ème PARTIE : 10218

MÉGA-LASER:POKE 2133,0  
 + DE MINES:POKE 3166,25  
 VIES INFIN:POKE 8587,0  
 ENERGIE IN:POKE 8682,0  
 (POUR GAME OVER II, de Joystick)

autres Pokes pour d'autres vies infinies :  
 POKE 54216,0:POKE 57606,0

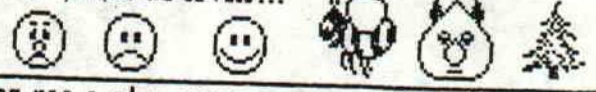
Vies infinies Game Over II  
 DATA 03,186,0,205,212,188,121,34  
 DATA 100,0,50,102,0,33,0,1  
 DATA 229,85,93,14,65,223,100,0  
 DATA 03,159,0,34,10,2,201,205  
 DATA 57,171,49,0,192,59,71,170  
 DATA 254,1,32,7,175,50,169,124  
 DATA 95,73,3,175,50,195,155,195  
 DATA 89,163,132  
 MODE 1:0=0:FOR A=128 TO 186  
 READ B:POKE A,B:C=C+B:NEXT  
 IF C<>5722 THEN ?"ERREUR" ELSE  
 CALL 880

POUR GAME OVER,  
 10 GAME OVER 100% DISK (Non ! Je ne recopie pas exactement pareil !!, j'en profite pour remercier Anstrad 100% de me permettre de recopier ses bidouilles. (ça va, Pierre ? J'ai parlé de vous !!!!!))  
 20 OPENOUT "ELEFAN":MEMORY &532-1:CLOSEOUT  
 30 LOAD "G01.BIN"  
 40 POKE 1552,255:'255 VIES  
 50 POKE 1562,255  
 60 IERA,"G01.BIN":'ATTENTION ! On efface un des fichiers de la disquette, donc utiliser ce prog sur une copie.  
 70 SAVE"G01.BIN",B,&532,&80A0,&0  
 80 RUN"MENU":'Ben oui,c'est pour la compil'

POUR GAME OVER II,  
 10 POUR DISK, TOUJOURS PAR A100%  
 20 OPENOUT"ELEFAN2":MEMORY &532-1:CLOSEOUT  
 30 LOAD"G02.BIN"  
 40 POKE 1542,255  
 50 POKE 1552,255  
 60 IERA,"G02.BIN"  
 70 SAVE"G02",B,&532,&80A0,&0

Pour les rem, voir au-dessus...

SI VOUS NE SAVEZ PAS QUOI FAIRE PENDANT LES COURS, COLORIEZ LES DESSINS DE L'ELEFAN, OR VOUS OCCUPERA, (Mais ne dites pas que c'est moi qui vous l'ai dit !!) TENEZ, EN VOICI QUELQUES-UNS DE PLUS...



REMERCE DONC LES REVUES ANSTRAD 100% ET JOYSTICK DE M'AVOIR  
 MAIS DE RECOPIER DES ASTUCES PUBLIÉES PAR EUX. Donnez-moi votre  
 sur cette façon de donner des pokes, Et si vous en connaissez,  
 PARR ?? Vous n'avez pas L'ELEFAN-NO1 ? n'hésitez pas à m'en envoyer, ce sera + original...  
 s'agure-je ? oui, du moins l'espère-je...

# Test News: MIDNIGHT RESISTANCE

Trouvant la présentation du test de la page précédente pas trop mal, je reprends la même pour le test de MIDNIGHT RESISTANCE.

C'est l'histoire de vous, qui devez anéantir le maître du monde. Pour cela, il vous faut détruire, sacrifier, tuer tt ce qui se trouve devant vous et qui bouge (il y a même des trucs qui ne bougent pas mais que vous devez faire exploser pour réussir à avancer, du genre portes, sol...), et ce n'est pas si facile que ça ! Pas moins de neuf niveaux à parcourir. Pour avoir des armes plus performantes, vous devez ramasser les clés laissées par vos ennemis quand on leur tire dedans.

Les sprites sont de bonne taille, l'animation est correcte, le nombre de positions de votre personnage est plus que suffisant !

Vous vous dites: "Ca y est, encore un jeu impossible dont je ne verrai jamais la fin...". Et là, je vous rassure car je connais le code secret que les programmeurs ont pensé à mettre; mais j'hésite, vais-je vous le donner ?? Allez, tenez, le voilà : B H N U , à taper pendant l'affichage du menu. Vous verrez alors apparaître "Cheat Mode" (à ne pas confondre avec Shit !! Je vous explique: Cheat, en anglais, veut dire "tricher", donc c'est le mode tricheur, alors que Shit veut dire ce qui vous porte bonheur quand vous mettez le pied gauche dedans !! OK ?)

Conclusion : Midnight Resistance n'est absolument pas ennuyeux, il vous fera passer de longues soirées d'hiver, acharné sur votre CPC à vouloir atteindre la fin, détruire le vilain méchant (n'abusez pas quand même du Cheat Mode...)

GRAPHISME = 90 % (MALGRÉ LE MODE 1)  
ANIMATION = 80 % (BEAUCOUP DE SPRITES, PARTOUT, PARTOUT !!)

SCÉNARIO = 55 %  
SON = 65 %  
(SURTOUT LA PRÉSENTATION)

AVIS PERSO = 85 %  
\*\*\* NOTE FINALE \*\*\*

15 / 20

Suis-je bête... J'ai oublié de vous dire avec quoi je travaillais pour faire ce superbe fanz' : j'ai un Amstrad CPC 6128, une imprimante Citizen 120D, le logiciel Oxford P40, et beaucoup de boulot !!

Puisque j'ai une petite place, j'en profite pour remercier tous ceux qui me font si gentiment des photocopies gratuites, entre autres, Carl, Valérie, Sylvette et Jacky, Mr Nosjean, et Tony...

Remerciements à Véro pour ses dessins, dont vous pouvez en admirer un juste-là →, et à Cyril sans qui je ne pourrais faire la rubrique cinéma (c'est lui qui me passe des entrées gratuites...).

Qu'est-ce que j'ai d'autre à raconter ? Eh bien, si l'un d'entre vous peut me fournir des photocops gratuites, s'il a quelque chose à raconter sur le CPC ou/ et s'il peut trouver des POKES, qu'il me prévienne !!



HISTOIRE DE DÉTENDRE L'ATMOSPHÈRE.

UNE PERSONNE DONT JE NE CITERAI PAS LE NOM M'A REPROCHÉ LE STYLE DU MOIS DERNIER, ALORS VOICI TOUT D'ABORD QUELQUES BLAQUES CLASSIQUES, VOUS N'ÊTES PAS OBLIGÉ DE LIRE LES SUIVANTES !!

- \* LA MÈRE DE TOTO A TROIS ENFANTS : PIM, PAM ET ??? VOUS AVEZ RÉPONDU DU PÔAH ? PERDU !! C'ÉTAIT TOTO...
- \* QUELLE EST LA DIFFÉRENCE ENTRE UN ROUQUIN ET UN REQUIN ? EN BIEN, ON RECONNAÎT LE ROUQUIN AUX CHEVEUX DU PÈRE, ET LE REQUIN AUX DENTS DE LA MÈRE !!
- \* C'EST UN CHAT QUI RENTRE DANS UNE PHARMACIE ET DIT : JE VOUDRAIS UN SIROP POUR MA TOUX...
- \* C'EST TOUT CE QUE J'AI TROUVÉ DE CLASSIQUE ! VOICI LES BLAQUES "INLECTURABLES" !! VOUS AUREZ ÉTÉ PRÉVENU...
- \* COMMENT APPELLE-T-ON UNE LESBIENNE SANS SEINS ? UNE ONOPLATE...
- \* VOUS CONNAISSEZ L'HISTOIRE DU GARS QUI AVAIT CINQ BISBIS ? NON ? BIEN, SON SLIP LUI ALLAIT COMME UN GANT...
- \* UN PETIT GARÇON RENTRE CHEZ LUI ET DIT À SA MÈRE :  
- MAMAN, J'AI FAIT DEUX BONNES ACTIONS CE MATIN.  
- C'EST BIEN, RÉPOND SA MÈRE.  
- OUI, J'AI SAUVÉ UN OISEAU DE LA NOYADE DANS LE BASSIN. ET JE L'AI DONNÉ À MANGER AU CHAT QUI AVAIT FAIM.
- \* QU'EST-CE QUI EST ROSE, ET QUI TAPÉ À LA VITRE ? UN BÉBÉ DANS UN MICRO-ONDES... (ELLE EST DÉGUEU, CELLE-LÀ...)
- \* POUR FINIR, DES CONTRE-PÉTERIES : C'EST LONG COMME LACUNE et TU ME BROUILLES L'ÉCOUTE. À VOUS DE LES TROUVER !!

# PROG BASIC

Salut à tous ! Ça va ? Vous avez tapé (pas trop fort) le prog du mois dernier ? Et il y a une erreur... 10 'HARDCOPY TEXTE POUR CPC ( Mais si ! )  
20 'et une ligne pour faire joli  
28.5 'Non, je sais, c'est pas possible...  
30 'Allez, on envoie le prog à rentrer en basic, mais qui est en fait de l'assembleur en datas.

En oui, c'est le virus, la correction se trouve un peu plus bas dans cette page.  
En, ce mois-ci, nous allons voir un petit listing de datas (qui met, comme vous le savez, tous les nombres à partir d'une certaine adresse dans la mémoire, et que vous exécutez en appelant cette adresse par un CALL adresse). Cette fois-ci, j'ai essayé le prog et voici ce que j'ai noté :

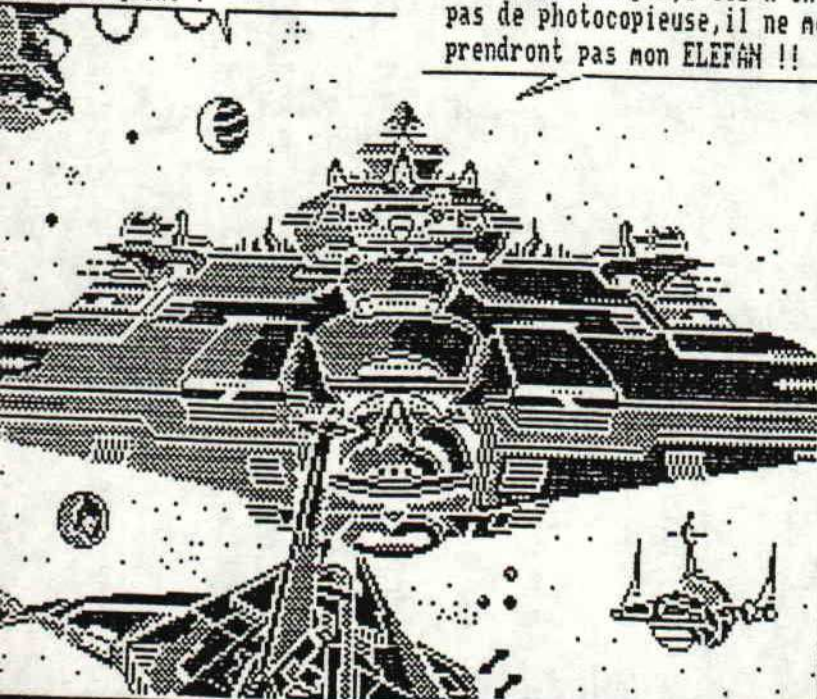
Tout d'abord, le programme fonctionne, c'est déjà bien. (Au moins avec mon CPC 6128 + CITIZEN 128D) A quoi il sert ? Comment ? Vous ne l'avez pas déjà deviné ? Eh bien, il imprime tout le texte qu'il voit à l'écran.

Il ne redéfinit pas l'imprimante, donc en la redéfinissant vous-même auparavant, vous pourrez recopier le texte en qualité courrier, condensé... Cependant, il envoie les caractères de contrôle (0 à 31), mais il ne sont pas imprimés car l'imprimante les comprend comme des ordres de changer le style d'écriture. Par exemple, vous avez à l'écran: "GAGA:--Titi@Toto@Tutu", et oh miracle, après avoir chargé et exécuté le Hardcopy par un CALL &A100, le texte est écrit de différentes façons. A vous de vous en servir.

De plus, le Hardcopy se fout des couleurs, pourvu qu'il y ait du texte, en mode 0,1 ou 2.  
+ = CTRL+H 0 = CTRL+0 @ = CTRL+N

Chef! Chef! Les extra-terrestres nous attaquent !

-Ne t'inquiète pas, s'ils n'ont pas de photocopieuse, il ne ne prendront pas mon ELEFAN !!



CURIOSITÉ ! Les "Village Papple" sortent un nouveau titre: "Les bisounours en folie"

```

40 S=0
50 FOR I=&A100 TO &A162
60 READ AS:A=VAL("&"+AS):POKE I,A:S=S+A
70 NEXT
100 DATA CD,78,BB,22,64,A1,CD,11
110 DATA BC,17,32,63,A1,21,01,01
120 DATA 22,66,A1,3A,63,A1,47,0E
130 DATA 14,05,E5,CD,75,BB,E1,CD
140 DATA 60,BB,C1,08,02,3E,20,CD
150 DATA 58,A1,E5,05,3E,42,CD,1E
160 DATA BB,C1,E1,20,1C,24,0D,20
170 DATA E0,10,DC,3E,0D,CD,58,A1
180 DATA 3E,0A,CD,58,A1,2A,66,A1
190 DATA 2C,22,66,A1,7D,FE,1A,20
200 DATA C2,2A,64,A1,CD,75,BB,C9
210 DATA C5,CD,2E,BD,38,FB,CD,31
220 DATA BD,C1,C9
230 'Une petite ligne pour le plaisir
240 IF S(>11873 THEN PRINT"Peut-être me trompe-je, mais je crois qu'il y a une erreur"
    ELSE PRINT"C'est OK !!"
250 PRINT"faites CALL &A100 pour exécuter la routine"
260 END:'Ca sert à rien de le marquer, c'est juste pour vous indiquer que c'est fini !!
  
```

DANS LE NO1, QUE VOUS AVEZ DÉVORÉ (DES YEUX, SEULEMENT !), LE VIRUS S'EST RÉELLEMENT PROPAGÉ JUSQUE DANS LE PROG BASIC. EN EFFET, POUR FAIRE BIEN, J'AI UTILISÉ UN LINE INPUT "", CS EN LIGNE 40, MAIS POUR UTILISER LA VALEUR C EN LIGNE 50, IL FAUT RAJOUTER :

45 C=VAL(CS)  
VOILÀ, J'ESPÈRE QUE VOUS NE VOUS ÉTIEZ PAS FAIT PRENDRE AU PIÈGE !

VOUS DEVEZ PENSEZ QUE JE FAIS BEAUCOUP DE TRUCS QUI N'ONT RIEN À VOIR AVEC LE CPC, DU GENRE CINEMA, BD, CALCULATRICE, BLAGUES, COURS D'ANGLAIS, VASEUSES... MAIS QUE VOULEZ-VOUS, J'ESSAIE DE CONTENTER TOUT CE QUI M'EST DEMANDÉ (OU PRESQUE) ET PUIS, COMME



JE NE DONNE PAS DE COURS D'ASSEMBLEUR OU DE BASIC, IL FAUT BIEN QUE JE COMPLÈTE AVEC QUELQUE CHOSE ! (Pour celui qui n'a demandé une rubrique jeux de rôles, je suis désolé, mais cela y'en a pas être possible!!

3A

Pour voir si ceux qui prennent ce fanz' uniquement parce qu'ils ont une calculatrice graphique lisent toutes les pages, je fais exprès (comme je suis méchant, gniark, gniark) de mettre la suite de la page 3 ci-dessous contenant 2 dessins supplémentaires à faire avec la FX:(à rentrer en prog)

```
Rad:McI:Range 9,640,102,9,400,102
320>K:6.385>A
Lbl 0:Plot Bsin B+K,Bcos B+K:B+A>B:Line:B<200>Goto 0
Plot K,K:Lbl 1:Plot -Csin C+K,Ccos C+K:C+A>C:Line
C<200>Goto 1
VOUS OBTENEZ ALORS UN BEAU COEUR...
```

```
102cos I-110+A>L:80sin I-20+B>M:Plot L,M:Plot A,B:Line
Plot L+220,M:Plot A,B:Line:Isz J:J<24>Goto 6:22>J
Lbl 7:Jw:52>I:Plot 50cos I+A,120sin I+B:Plot A,B:Line
Isz J:J<27>Goto 7:"OK"
```

```
Rad:McI:300>A:215>B:Range 9,2A,2A,9,400,410:48>J
Lbl 5:Jw:52>I:Plot 220cos I+A,160sin I+B-40:Plot A,B
Line:Isz J:J<109>Goto 5:3>J:Lbl 6:Jw:26>I
```

VOILÀ, VOUS AVEZ UNE POMME POUR PASSER AU GRAPHIQUE. FAITES COMME CE QUI EST MARQUÉ PAGE 3, APPUYEZ SUR G<->T. ET PUIS, NE CROYEZ PAS QUE VOUS SAUREZ VOUS SERVIR DE LA FX SANS TAPER LES EXEMPLES, ALORS BON COURAGE !!

LE MOIS PROCHAIN, JE VOUS APPRENDS (SI VOUS NE LE SAVEZ PAS DÉJÀ) COMMENT SE SERVIR DES MODES DE PROGRAMMATION, À SAVOIR LES MODES 2 ET, POUR LES 8000 & 8500G, LE MODE 0.

A+, A3

# MERRY

# CHRISTMAS

EH OUI ! DÉJÀ DÉCEMBRE ! 3 MOIS D'ÉCOLE DE PASSÉS... ET LE CON-SEIL (JE VOUS AI BIEN EUS, HEIN ?) DE CLASSE QUI ARRIVE. ALLEZ, PENSONS À QUELQUE CHOSE DE PLUS RÉJOUIS-SANT : NOËL !! (VOUS VOUS EN SERIEZ DOUTÉ →) ALORS JOYEUX NOËL A TOUS !! VOUS AVEZ REMARQUÉ QUE "JOYEUX NOËL" EST ÉCRIT CI-DESSUS EN ANGLAIS... QUE VOULEZ-VOUS, JE NE PEUX M'EMPECHER DE VOUS FAIRE RÉVISER VOTRE ANGLAIS.

A propos d'anglais, vous savez comment on dit "quel joli pied" (en anglais, bien sûr) ? Non ? Eh bien, on dit "What a fair foot !" (Dites-le à haute voix et vous comprendrez le jeu de mots)...

ÇA, IMPATIENT D'ÊTRE EN VACANCES...



MESSAGE PERSO : ALORS CLANDESTINE, IL Y A ASSEZ DE DESSINS CETTE FOIS-CI ???

Si certains ont un bout de fanz en moins, c'est pas ma faute, c'est la faute aux copieuses !  
A3, très hilarant

UN CONSEIL DE LA PART DE DAVID SARMIENTO : "DANS TURRICAN, AU 1ER TABLEAU, ALLER A GAUCHE JUSQU'AU BOUT DE L'ÉCRAN. SAUTER, ET ON GAGNE UNE VIE. AUSSI, ALLER TOUJOURS LE PLUS HAUT POSSIBLE, C'EST LÀ OÙ IL Y A LE PLUS DE BONUS."  
NDR:JE PEUX PAS VOUS DIRE SI C'EST VRAI, J'AI PAS VÉRIFIÉ (IL FAUT DIRE QUE JE N'AI PAS TURRICAN).  
MESSAGE PERSO:DAVID,ARRÊTE DE CONFISQUER LE CPC DES AUTRES!

## Another pub of an other fanz'

Je suis pourtant pas tellement un fan de pub, mais là, ça en vaut le coup: il s'agit de Hacker Mag : la 1ère page fait déjà de l'effet, comme un vrai magazine. L'intérieur contient des tests de jeux+images, des vies infinies en listings, pokes, recherches. Un cours sur l'overscan et un sur les bidouilles + interview, news... Bref, de quoi s'occuper (seul défaut, tout le texte est écrit comme ça)

HACKER MAG...  
SON ADRESSE :  
Patrice MAUBERT  
1,rue des plantes  
36130 DEOLS  
ou  
Stéphane BARRE  
42,rue Croix Perrine  
36000 CHATEAUROUX

# Concours



Vous n'avez pas participé au concours du mois dernier, tant pis pour vous !! Mais comme je suis sympa, je vous donne une chance de vous rattrapper: voici la question: qu'est-ce qu'un schoubiraza, lédou-fikus rouge ??

Vous avez jusqu'au mois prochain pour répondre. À gagner: une carte postale dédiée par la photocopieuse personnelle de Dorothee (plus une surprise...)

## La Vaseuse du mois:



J'ai longtemps hésité (un mois) avant de publier la vaseuse envoyée par Mr Dupont de Trifouillis-les-zoilles, car c'est tellement nul... Il a trouvé pire que la citation de mon oncle George, ce qui m'époustoufla; alors la voici:

C'EST L'ETOILE D'UNE PETITE SOURIS QUI VEND DES PAINS DE GLACE. UN SOIR, ELLE EST TRES FATIGUEE ET IL EST 21 HEURES. ELLE S'APPRETE A LIVRER SON DERNIER CLIENT. QUAND ELLE OUVRE SON CANTON, ELLE S'APERCOIT QU'IL N'Y A PLUS DE PAIN DE GLACE: "MINCE" S'EXCLAME-T-ELLE "ON M'A VOLÉ MON PAIN DE GLACE".

Là, vous arrêtez la blague, qui n'a absolument rien de drôle (ou sinon, prévenez moi), et vous enchaînez avec: on se presse dans un train. un vieux monsieur qui pipe la pipe est assis en face d'une vieille dame qui a dans les bras un chien. la vieille dame n'aime pas l'odeur de la pipe du vieux et le lui dit: "MONSIEUR, VOTRE PIPE M'INCOMMODE". le monsieur, fâché, lui répond: "VOTRE CHIEN PUE ET NE GÊNE AUCUN, ALORS NE ME DÉRANGÉZ PLUS".

Mais au bout d'un moment, la vieille n'en peut plus, elle prend la pipe du vieux, ouvre la fenêtre, et jette la pipe dehors. le monsieur, en colère, prend le chien, et le jette aussi par la fenêtre. puis, ils se calment, et descendent tous deux à la prochaine gare. et là, oh surprise, ils voient le chien arriver en courant, en tenant quelque chose dans la gueule. et qu'est-ce qu'il tient dans la gueule? je vous le donne en mille... vous avez pensé à la pipe. eh bien non, il a le pain de glace...

Je vous l'avais bien dit que c'était nul... Et comme dit le proverbe, les blagues les plus courtes sont toujours les meilleures.

Allez, c'est promis, j'arrête cette rubrique débile le mois prochain.

signé: NullMan

### petites annonces:

**VENDRE:** AMIGA 500+MONITEUR+EXTENSION MEMOIRE + DISQUETTES. Pour renseignements: contacter: moi Au 44-45-08-36

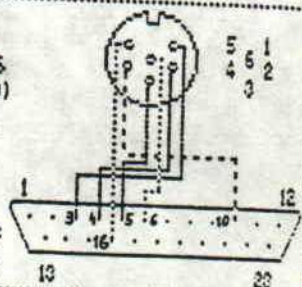
**RECHERCHER:** Livres dont vous êtes le héros, d'occasion, format de poche, série l'Oeil Noir. Contacter la rédaction.

OUZI, GOUZI, AREU, BOU, GAGA: Un petit moment de délire... ALLEZ, AU MOIS PROCHAIN!

# SYSTEME "D"

Voici, pour finir ce numéro en marquant quelque chose d'intéressant sur cette 8è page, comment j'ai relié mon Amiga à mon moniteur Amstrad, et comment j'ai ainsi économisé 2000 F et 1400 cm<sup>2</sup> en n'achetant pas un autre poste.

DINS (AMSTRAD)  
DB23 (AMIGA)



Je vous ai fait un schéma ci-dessus, j'espère que vous vous y retrouverez. En gros, voici ce qu'il faut relier:

Broche		Description
Amstrad PRISE DIN 6 BROCHES	Amiga PRISE DB 23 BROCHES	
1	3	Rouge Analogique
2	4	Vert Analogique
3	5	Bleu Analogique
4	10	Synchronisation composite
5	16	Masse
6	6	Luminosité - Intensité numérique

Voilà, ce n'est pas de la publicité pour l'Amiga, mais si vous décidez un jour de changer d'ordinateur et que votre choix se porterait sur ce dernier, alors vous ne serez pas obligé de revendre votre Amstrad chéri parce qu'il vous manque 1307,50 F. Dernier conseil: ne confondez pas les couleurs numériques et analogiques, sinon l'image ne sera pas belle sur l'écran!! Et ne vous trompez pas en achetant la prise Amiga: une DB 23, et pas 25! Cette prise est assez difficile à trouver, et il vous sera peut-être nécessaire de la commander sur Paris. Bye!

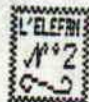
Où l'abondance de votre courrier, je me suis autorisé à penser (dans les milieux autorisés...)



que mon adresse n'était pas assez visible, alors là, je pense que ça devrait aller.

MESSAGE PERSO: Mercredi 5, je passe mon code, alors dites moi Mer...! A+, A3

Ecrivez à:



Vincent BOSSUET  
8, rue du Prieuré  
49250 CORNÉ