

FREEWARE
3'80 EN TIMBRE

LES DIEUX DU CPC

FREEWARE
3'80 EN TIMBRE

LE FANZINE DE L'OLYMPE

NUMERO 07 ~ NUMERO DE MARS ~ SPECIAL NETTOYAGE DE PRINTEMPS



**LES DIEUX DU CPC, UN
NOUVEAU LOOK ET DES
DIGITS DE PLUS EN PLUS
MAGNIFIQUEMENT BELLES !!!!**

PROVERBE DEUSSIEN

TIENS UN SOMMAIRE

- PAGE 01: PREMIERE PAGE (SOMMAIRE)**
PAGE 02: EDITORIAL-NEWS
PAGE 03: NEWS(SUITE)-TEST DEMOS
PAGE 04: INITIATION ASSEMBLEUR
**PAGE 05: INITIATION ASSEMBLEUR
(SUITE)-LISTING DU MOIS**
PAGE 06: TEST(PRINCE DE PERSE)
**PAGE 07: AIDES TOI, LE CIEL T'AI-
DERA**
PAGE 08: TEST(POP UP)
**PAGE 09: PETITES ANNONCES-FANZINE
CONNECTION**
PAGE 10: LE MOT DE LA FIN

LA REDACTION ENCORE A LA BOURSE!

REDACTEUR EN CHEF: Titi The King -- DIRECTEUR DE LA PUBLICATION: Ced The Best -- EQUIPE DE REDACTION: "ZEUS", Titi The King & "POSEIDON", Ced The Best & "HADES", Pac Man & "HEPHAISTOS", Laulau & "APHRODITE", Miss Venus & "MARS", Asbric -- COURRIER: Miss Venus -- REDACTEUR EN CHEF-ADJOINT: Ced The Best -- REDACTEUR SPECIALISE ES ASSEMBLEUR: Pac Man -- REDACTEUR SPECIALISE ES FANZINES: Titi The King -- REDACTEUR SPECIALISE ES CUISINE: Ced The Best -- DESSINATEURS(Papier): Asbric et Laulau; (Cepece): Ced The Best -- MISE EN PAGE: Oxford Pao -- GRAPHISME: The advanced Cpc Art Studio, Sacmer DART et Modex (made by SSM) -- IMPRESSION: Bonne dans l'ensemble avec STAR LC 10 et DMP 3160 -- PHOTOS D'ECRAN: Multiface II -- Les Dieux Du Cpc est une publication Best & King Corporation, societe creee par Titi The King et Ced The Best au capital secret de 0.80 Frs -- ADMINISTRATION: votee par le grand conseil d'administration du Best & King Corporation -- QUARTIER GENERAL: Les Dieux Du Cpc Mr MINEAU E. MLM esc.F. Chemin Des Loups 60680 Coge-La-Forêt -- TEL: (16)00 00 00 07 -- MINITEL: 39 17 code ONAILAINAVEUR -- PHOTOCOPIES realisees par MUM (ocasionnellement par OLIVIER et MARYSE)

Avant de commencer a rire et a vous divertir en notre compagnie, je voudrais que l'on fasse une minute de silence en honneur a un grand homme qui vient de deceder. Cet homme, c'est Serge Gainsbourg. J'en vois deja qui se demande ce que viens faire un chanteur dans un fanz' dedie aux cpcs, je leur repondrait juste que Gainsbourg est une grande perte pour beaucoup d'entres nous et qu'il est bon de le souligner.

C'est pourquoi, je tiens a dire quelques paroles. La mort de Serge Gainsbourg est une grande perte pour la chanson francaise; a force de chanter "DES P'TITS TROUS, DES P'TITS, ENCORE DES P'TITS TROUS", il a fini par y aller.....dans le trou. Mais son esprit et son oeuvre resteront a jamais graver dans nos coeurs; bien sur, il etait ce qu'il etait et on a souvent entendu: "Tiens, Gainsbourg se bourre!!!" mais maintenant, il n'y a plus qu'une chose a dire: "Gainsbourg se barre!!!!".

Malheureusement, personne n'est eterpel, et je peux le dire, meme si ce n'est pas du cpc, un dieu vient de disparaitre!!! Mais laissons la, la melancolie et ne pleurons pas nos morts, mais envions les, car la-haut, maintenant il vous pouvoir danser!!!!

Voila, je referme la parenthese, si ca n'a pas plus a certains (je vois deja les critiques dans le plus nul fanzine de la terre: Amstrad News; un coup comme ca, il vont en profiter!!!!), ils n'ont qu'a pas lire l'editorial.

Sinon, j'espere que vous avez vu la super digit de presentation, elle est classe, hein!! J'en suis extremement fier, comme quoi avec un scanner Dart, on peut faire des trucs pas mal !!!

Au passage, jetez un oeil sur le nouveau logo des Dieux Du Cpc, tout specialement dessine par Mr LAUNAY, un des dessinateurs preferes de la redac. Qui dit nouvelle presentation, dit changements, donc on a supprime la rubrique des tops pour faire de la place, on surveille de tres pres les fote daur tograf (quoique je ne suis pas derriere le dos de Ced quand il ecrit ses tests!!!) et peut etre, le mois prochain (le mois d'avril) -je vous jure que ce n'est pas un poisson d'avril!!!!-, vous aurez une initiation BASIC par le maitre du genre: Olivier M.

Encore faut-il qu'il accepte, et ce n'est pas une chose facile. Bien sur, si vous tenez a cette initiation, ecrivez donc a la Redac qui lui fera la commission, avec beaucoup de lettres il devrait accepter!!!

Encooooooooore une nouveaute: les tests de demos. Vu que j'adore ca, je vais me faire un plaisir de vous en parler et vous pourrez meme les commander a la redac, en envoyant un disk accompagne d'un timbre a 3F80 (ou plus si vous etes genereux!!!), alors rendez-vous tout de suite a la page 3 pour cette nouvelle rubrique!!

Allons-y: "En Route Pour De Nouvelles Zaventures TA-TA-TINNNNNNN-TINNIN et Yaouhlohuh"

TITI THE KING EN MAUVAIS ETAT !!!!

LES NEWS DU MOIS

SUPER UN CONCOURS

YAOUUHH, ENCORE UN SUPER-EXTRA-DECA-HECTO-KILO-MEGA-GIGA-TERA-PETA-EXA-HYPER-GENIAL CONCOURS.

MAIS JUSQU'OU IRONT-ILS??? CA DEVIENT UNE HABITUDE: IL FAUT UN CONCOURS TOUS LES MOIS AVEC TOUJOURS DES LOTS A GAGNER!!

CE MOIS-CI, QU'EST-CE QU'ON PEUT EMPORTER CHEZ SOI, POUR PRESQUE RIEN!! HEIN???? UN JEU OFFERT PAR UBI-SOFT, OUI MADAME !!!!

ILS SONT GENEREUX ALORS PROFITONS-EN!! EN PLUS, VOUS AVEZ LE CHOIX ENTRE DEUX CHOIX POSSIBLES: LE GAGNANT POURRA CHOISIR UN JEU PARMIS THE CHESMASTER 2000 (JEU D'ECHEC) OU LA COMPILATION FESTIVALIA (COMPRENANT SUPER WONDER BOY, P47, TRIVIAL PURSUIT, ACTION FIGHTER ET GREAT COURTS).

POUR GAGNER, IL VOUS SUFFIT DE REPOUDRE A CES DEUX QUESTIONS EXTREMEMENT FACILE:

- COMMENT S'APPELLE LE SERVEUR MINTEL DE UBI SOFT?

- QUEL EDITEUR AVAIT EDITE P47 ET ACTION FIGHTER AVANT QU'ILS NE SOIENT REUNIS DANS CETTE COMPIL (NDMISSVENUS: PENSEZ A "OISEAU DE FEU")?

RESULTATS DANS LE NUMERO 09

COURRIER POUR CORRESPONDANT :

VOICI CE QUI RESSORT DU COURRIER QUE NOUS AVONS RECU A CE JOUR:

BEAUCOUP DE NOUVEAUX LECTEURS VOUDRAIENT LE RETOUR DE L'INITIATION BASIC, ET BIEN, EN CE MOMENT MEME, J'ESSAYE D'USER DE MON CHARME AFIN QU'UN PETIT NOUVEAU RENTRE A LA REDAC: EN EFFET, OLI CONNAIT PARFAITEMENT, SUR LE BOUT DE SES DIX DOIGTS, LE BASIC TCHOUC-TCHOUC, HEU NON LOCOMOTIVE PARDON!!!

DE PLUS, C'EST UN SPECIALISTE DE LA MUSIK SUR CPC, MAINTENANT LA BALLE EST DANS SON CAMP!!!

SINON, VOUS ETES NOMBREUX A NOUS DEMANDER DES ANCIENS NUMEROS, MAIS VOILA, NOUS, ON EN A PLUS UN SEUL, ALORS POUR L'INSTANT, ON ESSAYE DE TROUVER QUELQUES BONNES VOLONTES, AFIN DE REFAIRE DES PHOTOCOPIES, MAIS C'EST TRES DUR... DONC PATIENTEZ !!!

POUR FINIR, J'AI DES INFORMATIONS DE 1ERE ORDRE: CED ET TITI VONT PASSER CHEZ L'ENNEMI EN EFFET, CED VA VENDRE SON CPC POUR UN AMIGA ET TITI VA S'EN ACHETER UN AUSSI, MAIS EN GARDANT SON CPC!!!! MAIS VOTRE FANZINE FAVORI CONTINUERA D'EXISTER !!!

NOTITI&CED: EN PLUS, ON SERA TOUJOURS LA !!



DEUS KESAKO ?

DEUS (prononcez déouce (comme en latin!!!!)), c'est un nouveau logo crée par Titi The King, pour LDCC (NDCED:Les Dieux Du CPC). C'est une sorte de "compagnie" qui fera plusieurs choses. Une fois que le chef, c'est à dire Titi, sera pas mal programmé en assembleur, DEUS sera le nom du groupe de demomakers associés au fanzine que vous tenez dans les mains!!! De plus tous les programmes (passant ou non dans les dieux du cpc) créés par les rédacteurs de ce fanzine seront mis en disquette éditée aux Editions DEUS!! En conclusion, d'un côté on a Les Dieux Du Cpc (pour tout ce qui concerne la "presse") et de l'autre, on a DEUS (pour tout ce qui concerne les disquettes!!!). Compris? Non? Ca fait rien, on vous en reparlera!!!!

* LES PROJETS DE DEUS *

- @ OXFORD DISC ONE: Ca sera une disquette remplie de fontes, de dessins et d'autres choses pour faciliter la tâche aux utilisateurs d'Oxford PRO.
- @ LOGITEX: Et un utilitaire bien pratique, car il vous permettra de créer vos listes de jeux, demos, utilitaires ou autres, de les sauvegarder et de les imprimer!! Très, très utile!!

Miss UENUS

BIENTOT SUR VOS ECRANS:

Pour ceux qui aiment bien la conduite, vous allez être servi, car Gremlins Graphics, nous prépare une simulation de conduite de TOYOTA (déjà qu'ils en avaient fait une avec une Lotus, ils ont l'air de se plaire dans les voitures!!), il y a trois parcours différents, dans différents pays. Un réel plaisir, pour les fous de tout terrains.

Pour mon pote Cougard qui adore la moto, il y aura la suite d'un des premiers jeux de moto sur cpc, je veux parler de Grand Prix 500cc, et cette suite s'appelle... Grand Prix 500 2, et c'est chez Microids.

Sinon un nouveau jeu type "prise de tête", c'est The Light Corridor, avec lequel on avait déjà joué sur Atari lors de ce merveilleux salon de la micro et dans lequel vous devez faire parcourir à une balle tout plein de couloirs jonchés de pas mal d'obstacles, le tout à l'aide d'une sorte de raquette vu de dos. A noter un éditeur de tableaux et des mots de passe pour passer aux niveaux sursués.

MAIS QU'EST CE QUE C'EST QU'CE SOUK??? JE VIENS D'APPRENDRE QUE CIAO, UN ANCIEN DE LA REDAC, SE VIT MAINTENANT SUR MICROSOFT ET QU'EN PLUS IL A CREE "CIAO PRODUCTION QUI VOUS AIDE EN CAS DE PROBLEME ALORS ECRIVEZ LUI POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS:

NICOLAS CHAGNY (CIAO PRODUCTION) PINEA III 26 RUE DE LA GARE 38120 SAINT-EGREVE

LOGON Demoniak Test NOOOJ

CE MOIS-CI: "THE DEMO"

TESTE PAR TITI THE KING

LES LOGON SYSTEMS ONT DECIDE DE FAIRE TRES FORT ET DE METTRE LES POINTS SUR LES "I" EN MONTRANT A TOUS ET A TOUTES QU'ILS SONT BIEN LES MEILLEURS A L'AIDE DE CETTE DEMO QUE L'ON ATTENDAIT DEPUIS AMSTRAD EXPO 1990 ET QUI DEVAIT SORTIR LE 31 DECEMBRE 1990. C'EST DONC AVEC UN PEU DE RETARD QUE NOUS L'AVONS RECU, ALORS POUR VOUS, ET SUR UNE IDEE DE PAC MAN, JE VAIS FAIRE UN P'TIT TEST DE "THE DEMO" FROM LOGON SYSTEM !!!

DEJA AU DEPART, ON A UN DETOURNEMENT DE CATALOGUE QUI NOUS INDIQUE QU'IL FAUT FAIRE UN ICPM. ALORS APPARAIT LA PRESENTATION TOTALEMENT EN OVERSCAN (COMME PRESQUE TOUTE LA DEMO) OU L'ON VOIT DES BANDES MULTICOLORES EN DIAGONALES SUR LESQUELLES UNE FONTE NOUS INDIQUE DIVERSES CHOSSES A PROPOS DE CETTE DEMO (NO DE CHARGEMENT, NO DE COPIE, VOTRE TYPE DE CPC AINSI QUE DE CRTC 6845). ENSUITE ON NOUS PRESENTE L'EQUIPE, LE TOUT EN 59 S QUI DEFILENT EN BAS DE L'ECRAN.

ENSUITE ON A LE DROIT A LA SEULE PAGE QUI NE SOIT PAS EN OVERSCAN ET QUE L'ON RETROUVERA PLUSIEURS FOIS ET PENDANT LAQUELLE ON ECOUTE UNE MUSIQUE RECUPEREE PAR RUBI, LE TOUT PENDANT LE CHARGEMENT!!!!

CE QUI EST COOL, ENSUITE, C'EST LE MENU EN ECRAN TYPE ARKANOID AVEC UN SCROLL EN BAS, ET AU DESSUS, UNE SORTIE DE SHOOT'EM UP AU DECOR REPRIS DANS LIGHT FORCE ET AVEC UN VAISSAU DIRIGEABLE AU JOYSTICK OU AVEC LES FLECHES AVEC LEQUEL VOUS TIRES SUR DES CASES OU SONT MARQUEES LES NUMEROS DES PARTIES. PAR DESSUS CE SOMPTUEUX DECOR A L'ANIMATION EXTRA FLUIDE, LE MOT LOGON TOURNE DANS TOUTS LES SENS EN S'EMERVANT AU RYTHME DE LA MUSIQUE

A NOTER QU'ENTRE CHAQUE PARTIE, ON A LE NOM DE LA PARTIE ET DE CEUX QUI L'ONT FAITES, AINSI QUE DE LA ZIC PENDANT LE CHARGEMENT.

1: TAKE IT EASY PAR PICT: LA MUSIQUE EST DE PLUS EN PLUS FORTE. EN HAUT ON A UN SCROLL EN VAGUE, EN DESSOUS UN LOGO "THE DEMO" TOURNE COMME UN ROULEAU. AU MILIEU PLEIN DE PETITS LOGON SYSTEM SCROLLE A DES VITESSES DIFFERENTES (ON PEUT CHANGER LA COULEUR ET LA VITESSE DE CHACUN, GRACE AU PAVE ET AU JOYSTICK) ET TOUT EN BAS UN SCROLL HARRANT AVEC UNE FONTE FORMEE A PARTIR D'05!!!!

2: LOBOTONIA PAR SLASH ET PICT: EN HAUT ON A UN LOGO "LOGON" COOL BLEUTE, DE CHAQUE COTE 3 EQUALIZERS EN FORME DE BULLES DE SAVON, EN DESSOUS, SUR UNE BANDE MULTICOLORES S'AFFICHE EN TOURNANT LA PRESENTATION DE L'EQUIPE, TOUT EN BAS UN GIGA-SCROLL DE 9 CM DE HAUT HAUTE EST FORMEE DE PETITES BULLES DE SAVON!!!!

3: MEGALOMANIAK PAR DIGIT ET ZEBIBOSS: MA PREFERENCE EN HAUT, DE CHAQUE COTE S'AFFICHE THE DEMO, PUIS ENTRE ON A 3 LOGOS ET TOUT EN HAUT UN SCROLL, TOUT EN BAS ON A DES MESSAGES SOUS FORME DE VAGUES, ET AU MILIEU UN GROS LOGO. PUIS LES 3 LOGOS DU HAUT PARTENT ET LE SCROLL S'ANIME EN DIAGONALES, EN VAGUES... LE GROS LOGO DISPARAIT UN TETE (STYLE LE SURFER) APPARAIT, ET DE CHAQUE COTE ON A DIFFERENT LOGO DE CHACUN DES MEMBRES DES LOGONS. LA TETE S'EN VA ET ON VOIT UN BIG LOGO "DIGIT", QUI S'ANIME DANS TOUTS LES SENS, ENSUITE ON AURA TOUTS LES LOGOS AU MILIEU. DE TEMPS EN TEMPS, L'ECRAN SCROLLE VERS LA GAUCHE LAISSANT PLACE AU DEVAINT D'UNE FERRARI!!!!

4: PHOENIX DEMO PAR LONGSHOT ET BRAD: PAS TRES COOL CAR IL N'Y A PRESQUE DES SCROLLS (ET PIS ON A QUE 2 VEUX!!!), PASSONS....

5: 30 SCROLL PAR PICT: ON A UN SCROLL A LA MANIERE DE LA GUERRE DES ETOILES AVEC UNE FONTE GEANTES QUI BOUGENT ET CHANGENT DE COULEUR, 3 EQUALIZERS ET UN SCROLL PAR DESSUS (816)!!!!

6: BALLS BALLS PAR NIMINU ET ZEBIBOSS: AU DEPART ON A UN BIG SCROLL ET DES EQUALIZERS EN DESSOUS (ZIC DEMENTE) ET DES BOULES QUI BOUGENT DANS TOUTS LES SENS. EN PRESSANT COPY ON A UNE AUTRE PAGE AVEC DES LOGOS, DONT UN LOGON GEANT EN HAUT SOUS LEQUEL BOUGENT DES POINTS. A NOTER QUE CETTE PARTIE EST PARAMETRABLE.

7: MEGA DEMO PAR FRED CRAZY ET HIGHTOWER: UN LOGO FRED CRAZY BOUGE DANS TOUTS LES SENS PAR DESSUS DES EQUALIZERS, EN BAS UN SUPER LOGO LOGON ET UN SCROLL AU DESSUS.

MUT JE N'AI PLUS DE PLACE POUR PARLER DES CHANGEMENTS DE FACES ET DU COPIEUR DE DEMOS INCORPORÉES!!!!!!



ROCK'N SCROLL

- JE VOUS CONSEILLE DE SORTIR LES LUNETTES, LOUPES ET MICROSCOPES, CAR C'EST ECRIT EN TOUT PETIT !!! -

COPYRIGHT 1987 MICRO APPLICATION.
DAMS.

SCROLL .ASM

SUITE :

;Routine de scrolling

-#- LES DIEUX DU CPC #-#

2eme methode: utilisation de fontes

ORG \$0000 ;on commence en \$0000
END \$;adr execution=adr debut

=====

appel basic par call \$0000,nbx,nby,nboct,adrfmt,x,y
appel assembleur: modifier tous les parametres a l'avance comme ce programme

```
LD hl,txt ;initialisation du texte
LD (adrtxt),hl ;initialisation du 1er caractere
LD a,1 ;initialisation du nombre de lignes
LD (octcou),a ;initialisation de l'adresse ecran
LD a,(ix+8) ;initialisation de l'adresse ecran
LD (nbligne+1),a ;initialisation de l'adresse ecran
LD l,(ix+0) ;hl=a
LD h,(ix+1) ;de=a
LD e,(ix+2) ;calcul de l'adresse ecran
LD d,(ix+3) ;init du nombre d'octets a scroller
CALL $bc1d ;init de la taille d'un caractere
LD (nbscroll+1),hl ;init de l'adr de debut de la fonte
LD a,(ix+6) ;init de l'adr de debut de la fonte
LD (nbscroll+1),a ;init de l'adr de debut de la fonte
XOR a ;init de l'adr de debut de la fonte
LD (nbscroll+2),a ;init de l'adr de debut de la fonte
LD a,(ix+10) ;init de l'adr de debut de la fonte
LD (nboct+1),a ;init de l'adr de debut de la fonte
LD e,(ix+4) ;init de l'adr de debut de la fonte
LD d,(ix+5) ;init de l'adr de debut de la fonte
LD (adrfmt+1),de ;init de l'adr de debut de la fonte
RET ;attente du balayage video
CALL $bd19 ;attente du balayage video
```

=====

;routine de scrolling proprement dite

```
scroll EQU scroll+1 ;pointe sur la valeur de a
octcou LD a,1 ;a toujours =1 au debut
DEC a ;a=a-1
CALL z,newchr ;si a=0 alors 60SUB caractere suivant
LD (octcou),a ;nb d'octet dans a
nbligne LD b,0 ;nombre de lignes
dbscroll LD hl,0 ;hl=adresse ecran du debut du scroll
```

;scroll d'une ligne

```
loop PUSH bc ;sauvegarde du nb lignes
PUSH hl ;sauvegarde adresse ecran
LD d,h ;de=hl
LD e,l ;hl=hl+1
INC hl ;nb octet a scroller
nbscroll LD bc,0 ;scrolling
LDIR ;scrolling
```

=====

;affiche la fin de la ligne en cours

```
adresse EQU adresse+1 ;pointe sur val de hl
chrco LD hl,0 ;hl=adresse du chr courant
LD a,(hl) ;a=PEEK(hl)
INC hl ;hl=hl+1
LD (chrco),hl ;on remet la nouvelle valeur
LD (de),a ;on remet la nouvelle valeur
```

;descente d'une ligne

```
POP hl ;on reprend l'adresse ecran
LD a,$ ;hl=hl+$800
ADD a,h ;hl=hl+$800
LD h,a ;hl=hl+$800
JP nc,inscr ;hl est dans l'ecran??
LD de,$c050 ;non alors hl=hl+$c050
ADD hl,de ;non alors hl=hl+$c050
inscr POP bc ;on reprend le nombre de lignes
DJNZ loop ;b=b-1 et si b=0 alors goto loop
RET ;fin
=====
;calcul de l'adresse d'un nouveau caractere
=====
newchr EQU newchr+1 ;pointe sur hl
adrtxt LD hl,txt ;hl=txt
LD e,(hl) ;de=caractere a afficher
INC hl ;hl=hl+1
OR a ;a=0 ???
JP nz,suite ;non alors passe a la suite
LD e,(txt) ;ou: a=peek(txt)
LD hl,txt+1 ;hl=txt+1
suite LD (adrtxt),hl ;on remplace hl
SUB $2 ;a=a-$2
chrco LD de,0 ;hl=hl+adresse des fontes
ADD hl,de ;hl=hl+adresse des fontes
LD (chrco),hl ;l'adresse du caractere est placee
nboct LD a,0 ;a=nombre d'octet d'un chr
RET ;retour a scroll
;routine de multiplication
multipli LD b,$ ;hl=code
LD hl,0 ;un peu compler a expliquer
SRA a ;il faut savoir que cette routine
;teste cha bit de a pour voir si on
;additionne hl avec de
;puis on a un a=a/2 et de=de/2
octre JP nc,pasdx
ADD hl,de
pasdx SLA e
RL d
SRA e
DJNZ octre
RET
texte DEFN LINES: LES DIEUX DU CPC... ;ici commence le texte
DEFB 0 ;le texte se termine TOUJOURS par 0
```

Text:\$200D End:\$3876 \$ 899 Bytes
Mem:\$6F8D

```
10 MEMORY $0FFF:IF PEEK($0000) THEN LOAD "NEWFONT.BIN", $0000
20 MODE 2:INK 0,0:INK 1,25:BDOR 0:CALL $B94E
30 INPUT Mode de l'ecran: "a"
40 INPUT Nom de l'image: "nom"
50 INPUT nombre d'octets d'un caractere: "nboctZ"
60 INPUT Nombre de lignes d'un caractere: "nblignesZ"
70 INPUT Nombre de caracteres: "nbcarz"
80 PRINT:PRINT "inserez la disquette contenant ";nom;" dans le lecteur puis
; pressez 'SPACE'
90 CALL $B806
100 MODE a
105 INK 15,2
110 LOAD nom,$0000
115 OUT $7F00,$04
120 CALL $A000,nboctZ,nblignesZ,nbcarz
130 CALL $B806:OUT $7F00,$04
140 MODE 2:INPUT "Nom de la matrice: " nom
145 PRINT "inserez la disquette de sauvegarde....":CALL $B806
150 SAVE nom,b,$0000,nbcarz,nblignesZ
160 OUT $7F00,$00 * *
170 END
1010 POKE $B0EE,$C3
1020 END
```

NEWFONT .BAS

SUITE LA HAUT



ASSEMBLEUR LA SUITE



```

10 MEMORY $3FFF:LOAD 'SCROLL.BIN', $A000:LOAD 'SCROLL.FNT', $A900
20 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,15:INK 3,6:BOARD 0
30 GOSUB 80
40 CALL $A000,2,8,79,$A900,0,199
50 MODE 1
60 WHILE INKEYS="" :CALL $A04C:WEND
70 END
90 INPUT "Entrez une phrase en MAJUSCULE svp : ",phs
90 phs=phs+CHR$(0)
100 FOR i=1 TO LEN(phs)
110 POKE $A0B8+i,$D(MID$(phs,i,1))
120 NEXT i
130 RETURN

```

EXEMPLE .BAS

BON ALORS VOILA, AUJOURD'HUI JE VAIS VOUS APPRENDRE A FAIRE UN SCROLLING AVEC DES FONTES COLOREES.
VOUS AVEZ DIT FONTES??

EVIDEMMENT QUI DIT FONTES (CARACTERES) DIT CREATION DE FONTES ALORS VOILA. JE VAIS VOUS FILER MA METHODE POUR DESSINER DES FONTES. TOUT D'ABORD PRENDRE UN BON UTILITAIRE DE DESSIN ET LE LIVRE VENDU AVEC LE CPC OUVERT A LA PAGE DE LA LISTE DES CODES ASCII. BN MAINTENANT, PRENEZ VOTRE COURAGE A DIX DOIGTS (C'EST LE PLUS UTILE 10!) ET TAPÉZ DEPUIS LE HAUT A GAUCHE DE L'ECRAN, TOUS LES CARACTERES COMPRIS ENTRE LE BLANC ET VOTRE CARACTERE FINAL ("Z" PAR EXEMPLE) VOUS OBTENEZ UN TRUC SIMILAIRE A LA FIGURE 1. IL NE VOUS RESTE PLUS QU'A SAUVER L'IMAGE ECRAN. ALORS LA, JE VOUS VOIS ARRIVER TOUS AUTANT QUE VOUS ETES EN TRAIN DE ME DIRE "C'EST BIEN BEAU TOUT ÇA MAIS ON NE REALISE PAS UN SCROLLING AVEC UNE PAGE DE 17K0" EXACT!! IL FAUT EXECUTER LE PROGRAMME MEMFONT.BAS QUI VOUS PERMET DE MEMORISER VOS LETTRES DANS UN PROGRAMME BINAIRE. HEU, POUR CEUXES QUI ONT UN PROBLEME AVEC LA QUESTION: NOMBRE D'OCTETS EN MODE 2, UN OCTET=8 POINTS DE L'ECRAN;MODE 1.4 POINTS ET MODE 0, 2 POINTS.

```

5 ' Createur de MEMFONT.BIN
10 MEMORY $9FFF:|=100
20 FOR i=$A000 TO $A096 STEP 8
30 s=0:FOR j=i TO i+7:READ a$
40 c=VAL("a"+a$):POKE j,c:s=s+c:NEXT
50 READ s$:IF s<VAL("a"+a$) THEN PRINT "Erreur DATAs ligne ";i:STOP
60 i=i+10:NEXT
70 SAVE "MEMFONT.BIN",b,$A000,$A96,$A900
100 DATA 01,C4,7F,ED,49,21,00,00,05B
110 DATA 22,79,A0,22,54,A0,11,00,262
120 DATA 40,ED,53,70,A0,00,7E,04,0FB
130 DATA 32,7F,A0,02,00,A0,32,4A,20C
140 DATA A0,00,7E,02,02,83,A0,32,38A
150 DATA 57,A0,A0,32,38,A0,32,68,04D
160 DATA A0,00,7E,00,32,6E,A0,00,408
170 DATA 78,A0,3E,00,06,08,32,38,291
180 DATA A0,FE,4F,F2,53,A0,29,79,475
190 DATA A0,11,08,00,A9,22,79,A0,200
200 DATA 03,67,A0,21,00,06,18,209
210 DATA 00,98,A0,10,FB,22,54,A0,426
220 DATA 22,79,A0,A0,32,38,A0,3E,305
230 DATA 00,3C,32,68,A0,FE,41,02,377
240 DATA 07,A0,01,00,7F,ED,49,09,416
250 DATA 21,00,00,11,00,40,06,08,140
260 DATA 05,E5,06,18,7E,12,38,FF,38D
270 DATA 00,98,A0,13,10,F6,E1,01,400
280 DATA 23,10,ED,ED,53,70,A0,09,445
290 DATA 05,11,00,08,19,02,A4,A0,31D
300 DATA 11,50,00,19,01,09,21,00,2F5
320 END

```

MEMCREA .BAS
CREATEUR DE MEMFONT

UTILISATION DU PROGRAMME

ALORS VOICI LA MARCHE A SUIVRE: CALL \$A000,NOMBRE D'OCTETS D'UNE LETTRE,NOMBRE DE LIGNES D'UNE LETTRE,NOMBRE D'OCTETS A SCROLLER,POSITION EN X (MAX 319) DU SCROLLING, POSITION EN Y (MAX 199) DU SCROLLING. APRES L'INITIALISATION IL VOUS FAUT MEMORISER CHAQUE CARACTERE DU TEXTE A PARTIR DE L'ADRESSE \$A0B7. LE TEXTE DOIT SE TERMINER PAR C L'EXECUTION DU SCROLLING SE FAIT PAR CALL \$A04C.

EXPLICATION DU PROGRAMME

ALORS JE VOUS PROPOSE D'ETUDIER LES DIFFERENTES PARTIES DU PROGRAMME:
1ERE PARTIE: L'INITIALISATION. ELLE MET TOUS LES PARAMETRES A LEUR ETAT INITIAL.
2EME PARTIE: CALCUL L'ADRESSE DU CARACTERE COURANT (CETTE ROUTINE COMMANDE PAR MEMCHR).
3EME PARTIE: LE SCROLLING. COMME DANS L'ARTICLE PRECEDENT (CF LDDC NO 6), IL EST COMPOSE DE DEUX PARTIES: a) LE DECALAGE DES OCTETS b) L'AFFICHAGE DU CARACTERE.

MAIS CES DEUX PARTIES SONT IMBRIQUEES; EN EFFET, C'EST APRES AVOIR DECALE UNE LIGNE GRAPHIQUE QUE LE CPC AFFICHE LA PARTIE CORRESPONDANTE DE LA LETTRE DESIREE. BON BIN, VOILA, BONNE MEDITATION!

CONTRAINTES:

LORS DE L'UTILISATION DE MEMFONT, LE NOMBRE D'OCTET DOIT ETRE UN NOMBRE ENTIER CE QUI SIGNIFIE QUE PAR EXEMPLE, POUR UN SCROLLING EN MODE 2,LE NOMBRE DE POINTS D'UNE LETTRE DOIT ETRE UN MULTIPLE DE 8.

POUR LES BRICOLOS

UNE ROUTINE DE SCROLLING PREND BEAUCOUP DE TEMPS MACHINE, VOICI DEUX MOYENS D'ACCELERER LA ROUTINE.

- (1) VOUS CONNAISSEZ LE NOMBRE "N" D'OCTETS QUE VOUS ALLEZ SCROLLER. REMPLACEZ LDIR PAR N LDI. C'EST BEAUCOUP MAIS EFFICACE!!!
- (2) JE SERRAI TRES VAGUE A CE SUJET CAR C'EST ASSEZ COMPLEXE: IL S'AGIT DE POINTER LA PILE SUR L'ADRESSE ECRAN, DE PRENDRE LES VALEURS PAR DES POP, DE DECALER LA PILE ET DE REMETTRE CES VALEURS PAR DES PUSH.

```

5 ' Createur de SCROLL.BIN
10 MEMORY $9FFF:|=100
20 FOR i=$A000 TO $A002 STEP 8
30 s=0:FOR j=i TO i+7:READ a$
40 c=VAL("a"+a$):POKE j,c:s=s+c:NEXT
50 READ s$:IF s<VAL("a"+a$) THEN PRINT "Erreur DATAs ligne ";i:STOP
60 i=i+10:NEXT
70 SAVE "SCROLL.BIN",b,$A000,$A02,$A900
100 DATA 21,88,A0,22,81,A0,3E,01,2FB
110 DATA 32,50,A0,00,7E,08,32,59,310
120 DATA A0,00,6E,00,00,66,01,00,400
130 DATA 5E,02,00,56,03,00,10,8C,33C
140 DATA 22,58,A0,00,7E,06,32,63,313
150 DATA A0,A0,32,64,A0,00,7E,0A,3EA
160 DATA 00,5E,08,16,00,00,A4,A0,36A
170 DATA 22,95,A0,00,7E,0A,32,A2,390
180 DATA A0,00,5E,04,00,56,05,ED,404
190 DATA 53,98,A0,09,00,19,8D,3E,438
200 DATA 01,30,00,80,A0,32,50,A0,34C
210 DATA 06,00,21,00,00,05,E5,54,225
220 DATA 5D,23,01,00,00,ED,80,21,23F
230 DATA 00,00,7E,23,22,68,A0,12,100
240 DATA E1,3E,08,84,67,02,70,A0,400
250 DATA 11,50,00,19,01,10,DE,09,382
260 DATA 21,88,A0,7E,23,87,02,8F,422
270 DATA A0,3A,88,A0,21,89,A0,22,30E
280 DATA 81,A0,06,20,11,00,00,00,2F5
290 DATA A4,A0,11,00,00,19,22,68,1F8
300 DATA A0,3E,00,09,06,08,21,00,1D6
310 DATA 00,08,2F,02,A0,A0,19,08,0FF
320 DATA 23,08,12,08,2F,10,F4,09,3C7
330 DATA 40,49,53,45,5A,3A,20,4C,22D
340 DATA 45,53,20,44,49,45,55,58,237
350 DATA 20,44,55,20,43,50,43,2E,1D0
360 DATA 2E,00,00,00,00,00,00,00,02E
380 END

```

SCROCREA .BAS
CREATEUR DE SCROLL

PAC MAN FROM GPA

!"#\$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@ABCDEFGHIJ
KLMNOPQRSTUVWXYZ

--Z-- FIGURE 1 --Z--

LE LISTING DU MOIS

Ce listing nous a-ete envoye par Charles COTTIN de Caen et pour la peine, comme il inaugure cette nouvelle rubrique il gagne un jeu POP-UP offert par Infogrames !!!

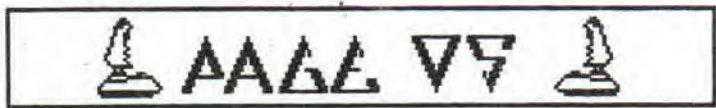
NB:"I" = à & "e" = à

```

10 REM CARRACT3D RELIEF COULEURS D HAUT
20 ADD=$A000
30 FOR X=1 TO 29:FOR Y=1 TO 16
40 READ B$:BY=VAL("A"+B$)
50 POKE ADD,BY:CH=CH+BY
60 ADD=ADD+1:NEXT
70 READ CH$:CHK=VAL("A"+CH$)
80 IF CH<YCHK THEN PRINT "ERR":260+(X*10):END
90 CHK=0:CH=0:NEXT:CALL $A000
100 MODE 1:CALL ABC02
110 AS="TAPÉZ: AS= TEXTE A IMPRIMER"
120 BS="130.DH,ARS,C1,C2"
130 CS=" OU 130.DH,ARS,C1,C2"
140 DS="C1=COULEUR TEXTE C2=COULEUR RELIEF"
150 ES="130.DH,ARS,C1,C2 POUR DOUBLE HAUTEUR"
160 FS="ATTENTION !! POUR DOUBLE HAUTEUR:"
170 GS="IL FAUT " ET NON " ENTRE 130 ET DH"
180 130,ARS,1,3
190 PRINT:PRINT:PRINT:130,ARS,3,1:130,ECS,2,1
200 PRINT:PRINT:PRINT:130,ECS,2,3
210 PRINT:PRINT:PRINT:130.DH,ARS,1,3
220 PRINT

```

NE CONFONDEZ PAS LES "A" AVEC LES "E" SINON CA PLANTE !!!



PRINCE OF PERSIA

GRAPHISME : 4,5 / 5
ANIMATION : 5 / 5
SONS : 4 / 5
INTERET : 4 / 5
TOTAL : 17,5/20

IL S'EN PASSE DES CHOSES DANS LE MOYEN-ORIENT, ALORS QUE CERTAINS ESSAYENT DE RESISTER CONTRE LA FOLIE MEURTIERE D'UN MECHANT ET VIL TYRAN DENOMME MONSIEUR S. HUSSEIN, D'AUTRES VIVENT ENCORE A L'EPOQUE DES MILLE ET UNE NUIT: IMAGINEZ CINQ PETITES MINUTES QUE DANS UN EMIRAT RECULE DE LA CIVILISATION, UNE PAUVRE PRINCESSE EST GARDE SEVEREMENT PAR UN VIZIR QUI VEUT DEVENIR CALIFE QU'A LA PLACE DU CALIFE EN L'EPOUSANT.

MAIS LA PRINCESSE NE VEUT PAS!! LE VIZIR (NDITTI: ACCOMPAGNE DE SA VIZIRETTE!!!) LUI DONNE ALORS 1 HEURE JOUR POUR JOUR POUR ACCEPTER OU MOURIR. IL NE RESTE ALORS, A LA PRINCESSE, QU'UN SEUL ESPOIR !!!!!

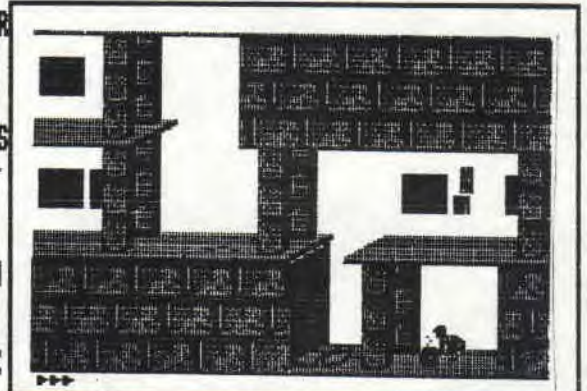
A VOTRE AVIS, QUI C'EST LE DERNIER ESPOIR QUI C'EST QUI VA ALLER SE TAPER TOUS LES ETAGES A PIED, AVEC PLEIN DE PIEGES ET DES GARDES



FOURMILLANTS DANS TOUS LES COINS ET LES RECOINS (NDMISSVENUS: COIN-COIN!!).

ALORS PREPAREZ-VOUS A VIVRE DE FORMIDABLES ZAVENTURES ZENDIA-BLES ET ZHEROIQUES. PARTEZ A LA (ALAN???) RECHERCHE DE VOTRE BIEN AIMEE, TROUVEZ UNE EPEE EN EVITANT LES PICS

SORTANT SOUS VOS PAS, SACHEZ RECONNAITRE LES DALLES MOUVANTES QUI SE DEROBENT SOUS VOS PAS, CELLES QUI OUVERT DES GRILLES ET CELLES QUI LES FERMENT, GAGNER DES POINTS D'ENERGIE EN BUANT DES POTIONS ET ENFIN BATTEZ VOUS CONTRE LES MECHANTS GARDES A LA SOLDE DU VIZIR.



SCENARIO PLUTOT CLASSIQUE, DIRONS CERTAINS, PEUT-ETRE MAIS IL FAUT DIRE QUE CE JEU EST UN CHEF D'OEUVRE DE LA REALISATION, EN EFFET, IL EST REALISE EN MODE 0 ET EST DONC TRES COLORE; DE PLUS LES DECORS CHANGENT SELON QUE L'ON SOIT DANS LES CATACOMBES OU DANS LE PALAIS.

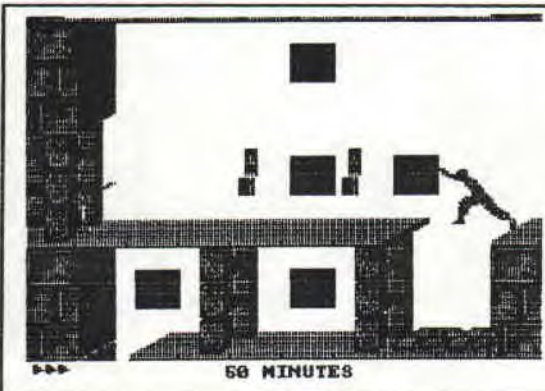
QUAND A L'ANIMATION

IL N'Y A RIEN A DIRE,

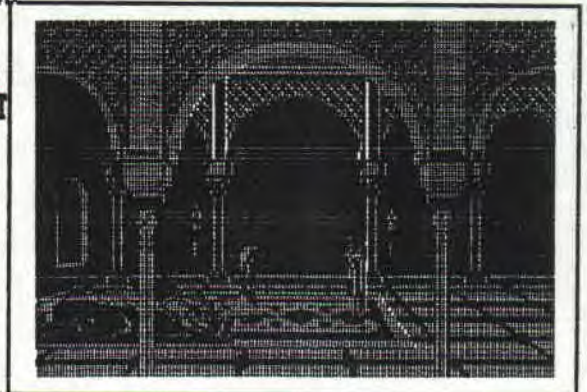
OU PLUTOT SI, IL FAUT DIRE QUELQUE CHOSE (NDITTI: OUAIS, CA BOUCHE QUELQUES LIGNES !!!), L'ANIMATION EST IRREPROCHABLE, ELLE EST SUPER FLUIDE ET LA DECOMPOSITION DES MOUVEMENTS EST PARFAITE. QUE CE SOIT POUR LA COURSE DU HEROS, LES SAUTS PAR DESSUS LE VIDE OU LES TRACCTIONS QU'IL DOIT FAIRE POUR MONTER SUR LES PASSERELLES SUPERIEURES, ON REMARQUE QUE LES PROGRAMMEURS ONT FAIT UN TRAVAIL CONSIDERABLE.

SACHANT QUE VOUS N'AVEZ QU'UNE HEURE EN TEMPS REEL, MAIS QUE VOUS AVEZ LE NOMBRE DE VIES ILLIMITEES ET QUE PAR VIE VOUS NE POSSEDEZ QUE 3 POINTS DE VIE AU DEPART, MAIS QUE PAR LA SUITE VOUS POUVEZ EN REGAGNER PLUS GRACE AUX GRANDES POTIONS.

SI VOUS NE VOUS FAITES PAS TUER PAR LES GARDES, PAR LES SAU-LETTES OU PAR LES PICS, SI VOUS NE VOUS PERDEZ PAS DANS LES LABYRINTHES ET SI VOUS NE TOMBEZ PAS DANS LES PRECIPICES, ALORS VOUS POURREZ PEUT-ETRE VOIR LA PRINCESSE.



58 MINUTES

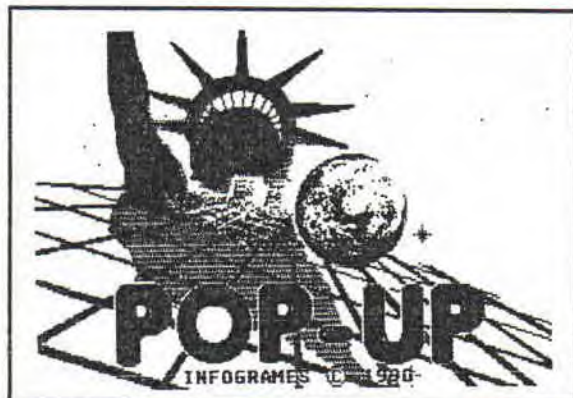


CED DE PERSE ET LE VIZIR TITI.

POP UP

GRAPHISME : 4 / 5
ANIMATION : 4 / 5
SON : 4 / 5
INTERET : 4,5 / 5
TOTAL : 16,5 / 20

Ma est-ce que
TU EST SOUR
DE CE CALCOUL
ME TU EST-CE
KE TU EST
SOUR ???????
- BAH... OUI
- OK, T'AS DE LA CHANCE



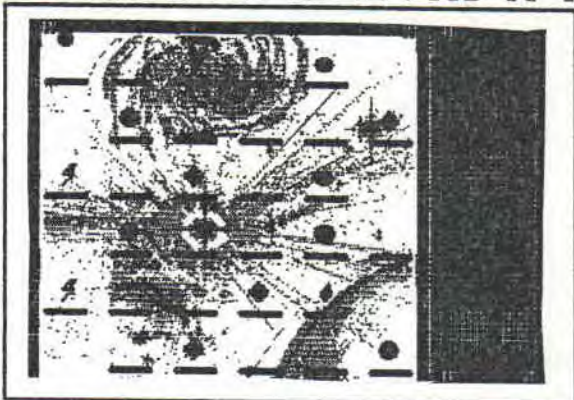
INOFRAMES DECIDE DE NOUS CONCOCTER UN JEU DE REFLEXION, TIENS CA NOUS CHANGERA DE TOUS LES TCHAC-TCHAC-BOUM-BOUM-TARATATAAAA-PI-PAF-ZIIIIIP-BRAOUMS QUI PULLULENT SUR NOS CPCs.

MOI QUI ADORE LES JEUX DE REFLEXIONS, JE SUIS SERVI, QUOI QUE L'ON POURRAIT CROIRE UN PEU A DE L'ARCADE, M'ENFIN, AU NIVEAU DU VECU Y RESORT QUAND MEME UNE GRAINE DE REFLEXION, A MOINS QUE... NON, REFLEXION !!!!

DONC VOUS N'INCARNEZ PAS CETTE FOIS-CI UN BEAU, JEUNE ET

RICHE HEROS, NI UN PILOTE DE FORMULE 1, MAIS VOUS VOUS GLISSEZ DANS LA PEAU D'UNE PETITE BOULE D'ENERGIE QUE VOUS FAITES REBONDIR AU TRAVERS DE DIFFERENTES EPOQUES (BIG-BANG, PREHISTOIRE, MOYEN AGE, TEMPS MODERNES ET FUTUR)

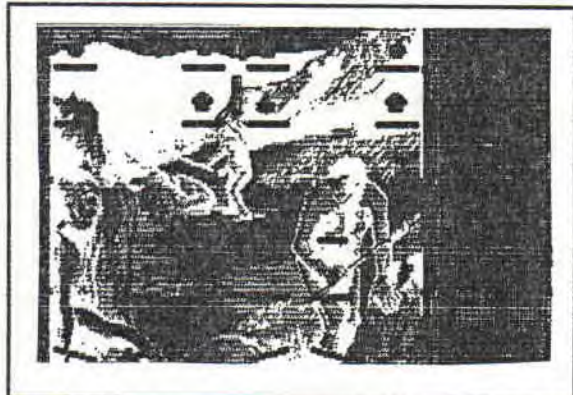
UNE EPOQUE EST DIVISEE EN 5 TABLEAU, ET APRES LE FUTUR ON RECOMMENCE AU BIGBANG (??) N'ETANT JAMAIS ARRIVE A LA FIN, JE SUIS DANS L'INCAPACITE DE VOUS DIRE LE NOMBRE EXACT DE TABLEAUZ EXISTANTS. PAR CONTRE, CE QUE JE PEUX, DOIT ET VAIS VOUS DIRE, C'EST QUE VOUS DEVEZ PRENDRE PLEIN D'OBJET PAR TABLEAU POUR QU'UNE PORTE S'OUVRE ET POUR POUVOIR VOUS ECHAPPER!!



MAIS POUR Y PARVENIR VOUS REBONDISSEZ SUR DES DALLES, MAIS IL Y A DES PIEGES A EVITER: DALLES QUI DISPARAISSENT SOUS VOTRE POIDS, DALLES COLLANTES, FEU, DESINTEGRATEUR, DALLES PENCHEES VERS UN COTE...

C'EST POUR CELA QU'IL VOUS FAUDRA Y ALLER AVEC PRUDENCE ET QUE VOUS VOUS Y PRENDREZ A DEUX FOIS AVANT DE CHOISIR UN CHEMIN!! LA PLUPART DU TEMPS, IL N'Y EN A QU'UN DE BON, LES PROGRAMMEURS ONT FAITS PREUVE DE MACHIAVELISME (GNARF, GNARF, GNARF!!!!)

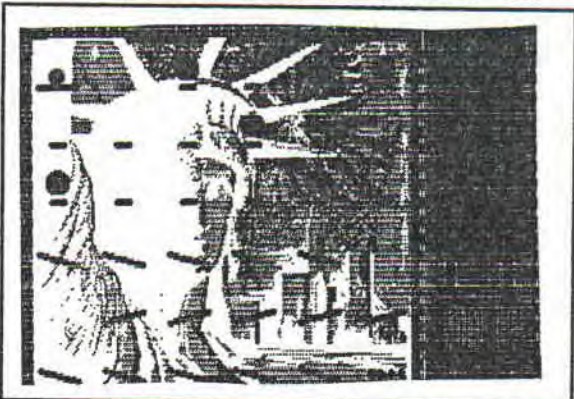
MENFIN, VOUS REMARQUEREZ SUREMENT LA



BEAUTE DES GRAPHISMES EN MODE 1 (DONC 4 PETITES COULEURS!!!), JE VEUX PARLER BIEN SUR, DES DECORS DE FOND!! MAIS LES JOLIS SPRITES TRES RIGOLOS, NE VOUS LAISSERONS PAS DE MARCHER NON PLUS!!!

DES BRUITAGES SONT PRESENTS TOUT LE LONG DU JEU, CE QUI EST ASSEZ MARRANTS ET L'ANIMATION ASSEZ FLUIDE PERMET AU JOUEUR TYPE (DU STYLE: MOI!!!!) DE PROGRESSER ET D'AVOIR ENVIE DE CONTINUER TOUJOURS PLUS LOIN!!!

IL FAUT DIRE QUE POUR CEUX QUI ONT FINI CE JEU ET QUI EN REVOUDRAIENT, IL EXISTE UN MODE EDITION, ON VOUS LAISSEZ ALLER VOTRE IMAGINATION POUR CREER VOS PROPRES TABLEAUX, CA, C'EST GENIAL, SURTOUT QU'IL EST TRES SIMPLE D'UTILISATION, CE QUI PERMET DES DELIRES INNOMBRABLES!!!



EN CONCLUSION, JE DIRAIS QUE C'EST UN JEU A METTRE NON LOIN DE TETRIS. ENSUITE VOUS ALTERNEZ, LES JOURNEES RIQUENT D'ETRE LONGUES!!!

TITI THE KING

FANZINE CONNECTION

LES FANZINES, IL N'Y A RIEN DE TEL POUR TOUT SAVOIR, TOUT VOIR, TOUT APPRENDRE, TOUT COMPRENDRE ET TOUT VOIR (ZUT J'L'AI DEJA DIT!!) TITI THE KING

CROCO PASSION

HAOUHHAHARGLAOGLOLOHUUU !!!! QUE C'EST BIEN ECRIT, QUE C'EST BEAU, QUE C'EST BIEN, DE BONNES RUBRIQUES, EGAYEES PAR DES DIGITS AUSSI BIEN QUE DANS LES DIEUX (NON, J'RIGOLE, CLANDESTINE, LES TIENNES ELLES SONT MIEUX!!) DES PROGRAMMES, ET LE TOUT EST BIMESTRIEL !! POURQUOI SE PRIVER, CA NE COUTE QU'UN TIMBRE A 3.80 F ECRIVEZ DONC A CROCO PASSION (CLANDESTINE) COUTELLIER SANDRINE 3 RUE DES MORTENSIAS 91380 CHILLY MAZARIN VOUS POUVEZ MEME TELEPHONER AU 16-1-69-34-62-91 OU PAR MINITEL 36-14 RTTEL1 (OU RTTEL2) BAL CLANDESTINE .

MAXI-MICRO

COMME CROCO PASSION, ILS EN SONT A LEUR NUMERO 4 ET CA CARTONNE PAS MAL!! MAIS ATTENTION, CETTE FOIS-CI, C'EST SUR DISQUETTE, ON RETROUVE LES RUBRIQUES HABITUELLES, MAIS IL MANQUE UN MENU POUR CHOISIR CELLES QUE L'ON VEUT VOIR, DE PLUS LES POSSESSEURS DE 464, COMME MOI, SERONT EMBETES PAR LES BUGS FREQUENTS ET LES PLANTAGES, MALGRE CELA, LISEZ-LE AU MOINS 1 FOIS: UN DISK ET UN TIMBRE A : MAXI-MICRO SENGLE HERVE 267 ROUTES DE COLMAR 67100 STRASBOURG.

PEEK POKET

AVEC EUX, NE VOUS ATTENDEZ PAS A RECEVOIR UN NUMERO TOUTS LES MOIS, EN EFFET ILS SONT COMPLETEMENT APERIODIQUES, CELA NE LES EMPECHE DE FAIRE UN FANZ DE QUALITE AVEC DE BONNES RUBRIQUES ET DES DIGITS RIGOLOTES, BIEN SUR PAS AUTANT QUE LES NOTRES AVEC EDIKA, QUOI QUE POUR LA BD Y'A C'QUI FAUT, SINON TOUT CE QUI EST ECRIT DANS PEEK POKET NE PEUT VOUS FAIRE QUE DU BIEN, ALORS N'HEситеZ PLUS, ECRIVEZ A PEEK POKET, 4 RUE DES COURTILLET 60150 MACHEMONT (EN + ILS SONT DE L'OISE!)

AMS-NORD

BIZARRE, VOILA LE MOT QUI CARACTERISE CE BIEN BON (TIENS LES POMPIERS!!) FANZINE, EN EFFET, EN PLUS DE RUBRIQUES TOTALEMENT AMSTRADIENNES, IL Y A UN COTE BIZARRE, ON VOIT DES REPORTAGES, DES INTERVIEWS, DES CONTREPETERIES ET DES BLAGUES, ON A UNE IMPRESSION BIZARRE EN LE LISANT, FAITES ATTENTION, CA DOIT ETRE CONTAGIEUX.M'ENFIN, CA VAUT LE COUP D'OEIL, ALORS UN TIMBRE A AMS-NORD 36 RUE DU DOCTEUR MARTIN 59262 SAINGHIN EN MELANTOIS (36-14 CHEZ*AMSNORD)

PETITES ANNONCES

VENTES :

07-001: VDS AMSTRAD PC 1512 AVEC 2 LECTEURS DE DISQUETTES 5 1/4 ET ECRAN MONOCHROME, 1 DISQUE DUR (30 MEGA OCTETS), UNE SOURIS (MICKEY), ET DES MOUSSES DE PROTECTION, EXTENSIBLE A 640 ET ACCOMPAGNE DE PAS MAL DE LOGICIELS (80 DISK ETES EN VIRENS) DONT MULTIPLAN, WORDS 4, PC TOOLS, FRAME WORK, DBASE III+, CALCUMAT, TURBO BASIC, SUNSET, SUPERBASE, LOTUS ET PLEIN DE JEUX, TRES, TRES BONNE ETAT (NE CONNAIS PAS LA POUSSIERE), LE TOUT 8500FRS (A DEBATTRE) - CONTACTEZ A LA REDAC, PC BOY - PREFERENCE POUR OISE OU REGION PARISIENNE.

ACHATS :

07-002: RECHERCHE CLAVIER 464 OU 6128 QWERTY, PRISE EXTENSION, CONTACTER TITI THE KING A LA REDAC.

07-003: ACHETE TOUS VOS EMBALLAGES DE DISQUETTES MAXELL (SEULEMENT) POSSIBILITES ECHANGES CONTRE AMSOFT. (EN 3 POUCES)

CONTACTS :

07-004: CHERCHE NOMBREUX CORRESPONDANTS POUR ECHANGE DE JEUX SURTOUT NEWS ET AVENTURE, SUR AMSTRAD DISQUETTES, ECRIRE A : GIRARD JEAN-CLAUDE 266 ROUTE DE CHATEAUNEUF 84100 ORANGE.

07-005: CHERCHE CONTACTS SERIEUX POUR ECHANGE DE D7 SUR 6128, POSSE DE 112 JEUX, 40 UTILITAIRES, 9 DEMO CRACKER ET DOIT RECEVOIR ENCORE PLEIN DE JEUX, ENTEM STEPHANE 15 TER CHEMIN DES PETITES FONTAINES 78250 TESSANCOURT SUR AUBETTE. TEL: 30 99 00 31.

07-006: RECHERCHE DES CONTACTS POUR ECHANGER DES DEMOS, UTILITAIRES, JEUX, EDUCATIFS, ETC CONTACTER LAURENT GUETAL 54 AVENUE HENRI RAVE RA 92220 BAGNEUX OU SUR MINITEL 36 14 RTTEL1 OU RTTEL 2 BAL ALP.

DERNIERE MINUTE :

07-007: RECHERCHE TURBO PASCAL SUR CPC, ECRIRE A ANTOINE BORDIER, 856 CITE UNIVERSITAIRE DESCARTES 86000 POITIERS.

HEY TOI, AU LIEU DE METTRE DES MIETTES DE GATEAUX PARTOUT, LIT PLUTOT LES PETITES ANNONCES, ET ECRIS EN UNE... C'EST... GRATOS, QUI GRATUI, SENIAL NON!! NONO BAN TANT PIS!!!

HAOUHHAH, DE MOIS-CI A OREIL DANS L OISE, SE DEROULE LE JESSAIPLUCOMBIENDIENNES SALON DE LA BD, ON IRA FAIRE UN TOUR POUR AVOIR PLEIN DE SUPER DESSIN, ALORS ATTENDEZ VOUS A AVOIR DE NOUVELLES DIGITS PROCHAINEMENT!! -MAIS ON STEN FOUT!! - AH OUAIS ET ALORS TU SAIS D'QUE V TE DIT: contact@maxi-micro.com



