



MEGAFANZ NEWSPAPER

MEGA

FANZINE

DECEMBRE-JANVIER 1993-94

N° 2

AMSTRAD
CPC



SOMMAIRE SOMMAIRE

PAGE 01: SOMMAIRE. EDITO
 PAGE 02: POKES, SOLUTIONS
 PAGE 03: ET CHEAT MODE.
 PAGE 04: HISTORY OF DEMO
 PAGE 05: PROGS...PROGS..
 PAGE 06: TEST:ZAP'T'BALL
 PAGE 07: TEST:CRAZYCAR3
 PAGE 08: BIDOUILLES.....
 PAGE 09: ELECTRONIQUE :
 PAGE 10: CARTE DE SORTIE
 PAGE 11: DIVERS.PA..ECT.
 PAGE 12: TESTS FANZINES
 PAGE 13: A.D.R.E.S.S.E.S

PROCHAINE

PARUTION

LE N° 3

EN

FEVRIER

1994

EDITO EDITO

Joyeux Noel et Bonne Annee a tous.
Et oui, la fete de fin d'annee approche enfin.

Nous revoila donc pour un nouveau numero tout beau tout neuf avec de zolis dessins ainsi que de beaux cadrages, des textes realises comme des pros ! Comme vous l'avez certainement deja remarque la qualite de ce canard est nettement meilleur que le precedent. Bah pourquoi ! tout simplement parce que la redaction de ce fanzine, c'est agrandi et bien entendu vous les decouvrirez a travers leurs articles. Mais mes amis, tout n'est pas aussi rose qu'on pourrait le croire. En effet comme le savez certainement \$Amstrad Cent Pour Cent\$ vient de disparaitre car plus de jeux ce qui veut dire que vous ne trouverez plus de tests de jeux dans ce freeWare ce qui veut dire que nous vous filerons plus de progs, plus de bidouilles,ect.Vous trouverez tout un article sur ACPC dans notre next numero de MEGA FANZ'.

EGENE

```

1 'Pseudo Overscan
10 'PARUT DANS ELECTROJACK No 5
20 MODE 0:INK 1,0:ORIGIN 18,398
30 x=6:FOR i=1 to 8:DRAWR 600,0
,x
40 MOVER -600,-2:x=x+1:NEXT
50 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
60 LOCATE 3,1:PRINT"BONNE ANNEE
1994"
70 OUT &BC00,4:OUT &BD00,0
80 FOR t=1 TO 2000:NEXT
90 OUT &BC00,4:OUT &BD00,36
100 CALL &BC02:MODE 2:LIST
  
```



100%
RECYC
LABLE
!!!!!!



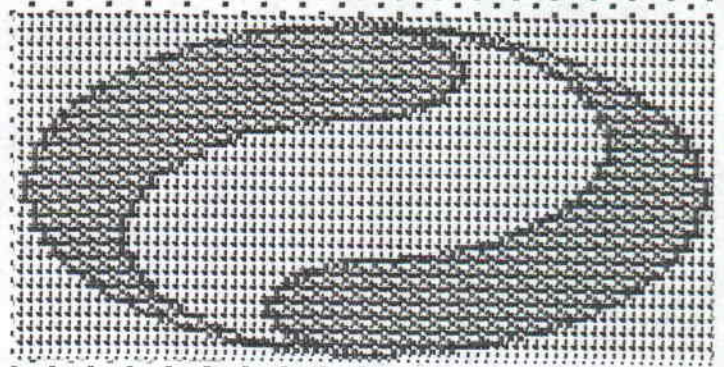
MEGA FANZ'
 ROBERTO JEROME
 2, ALLEE DES CHARMIILLES
 16710 SAINT-YRIEIX



I'M THE BEST

FANZINE REALISE PAR
GORO,THE BUG,PRINCE

HELD



EDITO

Salut a tous, ce mois-ci je vous est concocte une liste de solutions dont vous me dirais des nouvelles. C'est tout!! Ben oui...

PREHISTORIK 1

Recherchez la chaine hexa 3E, 03,32,1E,01,CD et remplacez le 03 par FF. Vous aurez alors 255 vies.

Multiface: Poke &31EF,&FF pour a lot of vies.

GHOSTBUSTERS II

Pendant le jeu , appuyer sur P(ause) puis presser AYKROYDP pour un clavier AZERTY aussi vous serez immortel dans le premier tableau.

GHOSTBUSTERS 2

Recherchez 3D,32,E7,C7 et 3D,32,E8,C7 et 3D,32,E9,C7 puis changer 3D par 00 ce qui a pour effet de vous donnez des armes infinies.

SOS FANTOME

AFTER BURNER.

Vies infinies: recher BD,47,3E,05 et remplacer par BD,47,32,05.

NEBULUS

En cours de jeu, il vous suffit d'appuyer sur M et D en maintenant SHIFT alors , vous verrez que le temps ne s'écoule plus et que vous disposez de vies infinies.

Enfin, en appuyant sur SHIFT et un chiffre de 1 a 8, vous pourrez aller des tours 1 a 8. Et si les choubirazakus vous prennent la tete appuyer sur SHIFT et 9.

BABY JO

Vies infinies: rechercher 3E,03,32 et remplacer 03 par 99.

Les codes: YUUPI, GLOUP, MUMMY.

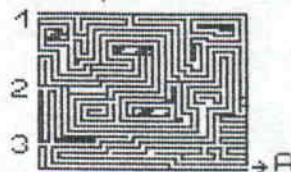
SRAM II

LA SOLUTION COMPLETE

Prendre torche (2 fois) ,
S , soulever tombe , bas ,
tirer corde , N , allumer moteur
O , descendre , S , monter échelle ,
bruler porte (attention
aux gardes , N , O . Fouille chambre ,
prends bourse , prends papier ,
E , haut , prends extincteur ,
N , prends farine , S , E , N ,
utiliser extincteur voila la solution ,
prends oeufs , E , apres 8 heures ,
E , E , acheter carte , S , S ,
descendre pont , embrasser grenouille ,
N , N , O , O , O , S , appuyer nez ,
E , lire carte , faire gateau ,
(vous voila en possession d'un gateau 100 %
regicide , eviter de le gouter)

N , haut droite , le chat dort , haut , N , donner gateau .
Bravo vous venez de tuer l'horrible roi EGRES IV (ce qui , je vous le rappelle ete vous but) .
Appuyer maintenant sur une touche pour recevoir des felicitations bien meritees .

JEU JEU



AIDEZ PRINCE
A TROUVER LA
SORTIE .

BATTY

Vies infinies et desactive les deviateurs :

POKE &4518,0: POKE &4526,0
POKE &52FA,&C9: POKE &8218,&C9

Pour une multiface bien sur !!!

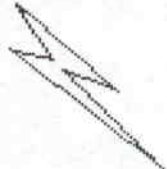
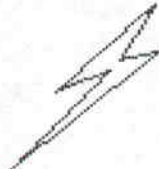
BILLY LA BANLIEUE II CPC

10 REM Plein de bidouilles sur BILLY 2 version Disk
20 REM Pour le pack 'MEGAPACK'
30 REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
40 OPENOUT"TB":MEMORY &EFF:CLOSEOUT:LOAD"1:DISC"
50 POKE &9605,1:POKE &990E,0:CALL &9F0C

1 'Plein de Bidouilles sur BILLY LA BANLIEUE II
2 'version Cassette
10 OPENOUT"X":MEMORY &EFF:LOAD"billy"
20 POKE &776B,6:POKE &79CB,2:POKE &79E3,1:POKE &7E1F,201
30 POKE &841A,15:POKE &8434,4:POKE &852C,3:POKE &9605,1
40 POKE &9954,201:POKE &9960,201:POKE &A031,0:POKE &A03D,0
50 POKE &A049,0:POKE &A055,0:POKE &A064,&CA:CALL &9F0C

10 REM Energie infinie sur BILLY 1 version Disk
20 REM Pour le pack 'MEGAPACK'
30 REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
40 OPENOUT"TB":MEMORY &FFF:CLOSEOUT:LOAD"2:DISC"
50 POKE &6540,0:POKE &6727,0:POKE &6568,0:POKE &6569,0
60 POKE &656A,0:POKE &662B,0:POKE &662C,0:CALL &740B



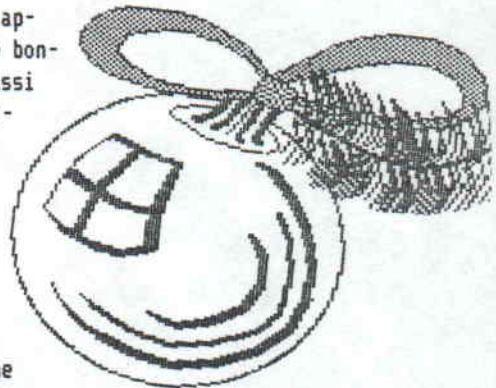


HISTORY OF THE DEMO

Demossien, demossienne pour votre plus grand bonheur je vais vous raconter une petite histoire sur la vie de notre petit enfant cherie.

BY
PRINCE

La demo naquit en Allemagne avec MCS et MCS DEMO 3 qui a l'epoque etait une premiere en son genre. MCS DEMO 3 n'etait rien d'autres que quelques spheres qui montaient et descendaient en deformant le fond (un judicieux cyclage de couleurs) et pour finir nous avions droit a un enorme logo MCS sautant gaie-ment a travers l'ecran. Chose qui n'est pas spectaculaire de nos jour mais qui etait tres bien pour l'epoque. Mais ce n'est pas tout, plus tard nous avons eu droit a bien d'autres chefs d'oeuvres mais qui ne nous ont rien apporte de nouveau. Mais il n'y avait pas que MCS sur le coup et comme une bonne idee et toujours reprise, un autre allemand, JLCS nous montra lui aussi quelques-unes des capacites du CPC, avec une utilisation completement delirante du registre II, qui permet a un logo de nous donner l'impression qu' il flotte dans les airs. Pendant ce temps en France, les premieres demos digne de ce nom furent celles de FRED CRAZY et du docteur TKC. Il nous concocterent divers petits progs plus incroyable les uns que les autres. Leur derniere creation se nomme RED-TKC DEMO. Cette derniere nous proposait quelques techniques tel que les SCROLL HARD HORIZONTAL certe un peu rapide (2 octets par balayage), mais il avait le merite d'etre le premier. Malheureusement le DR TKC abandonna le cpc, ce qui est fort navrant car son travail presageait une nouvelle ere de la demo française.



A cette epoque les deux principaux rivaux de la course a la demo etaient la France et l'Allemagne, mais quelque temp plus tard le Danemark rattrapa son retard est se lanca dans la course en lançant NWC (New Way Craking) qui fit parler de lui.

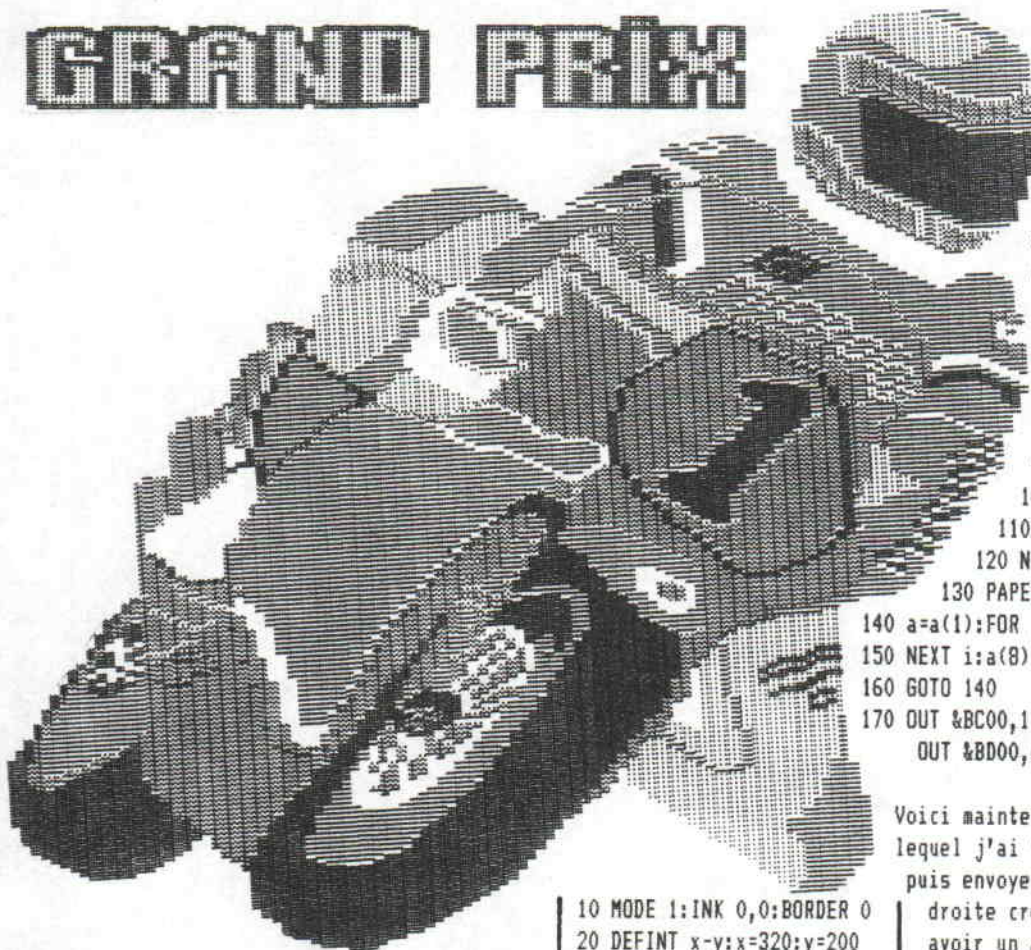
Cette demo nous proposait un superbe echantillon de musiques et de sublimes rasters; pour finir il nous illumina avec un sublime scrolling hard horizontal. Pendant ce temp en FRANCE, THE AMAZING DEMO vit le jour, celle - ci pre-nait une face entiere de disquette, elle nous montrait de superbes demos totalement hard et une musique extraordinaire. Ensuite naquit THE DEMO et la suite THE TERRIFIC DEMO realisee par un groupe d'allemand THRILLER, BSC, MCS, WHEE....que des genies de la demo. Ce n'est pas tout les Allemand de plus en en plus fort vont creer la "KB FIRST", une demo composee de deux parties:la premiere qui n'est autre qu'une intro qui nous propose quelque overscan, rempli de rasters et d'une musique sympathique, la seconde partie (ACCROCHER VOUS) nous propose un nombre impressionnant de SCROLLING, RASTER ET DE MUSIQUE tout cela tenant dans 64 KO de plus. Cette demo et toujours l'une des meilleures a ce jour. Enfin pour terminer (JE GARDE TOUJOURS LE MEILLEURE POUR LA FIN) la plus genial, la plus superbe, la plus....(J'ARRETE LA LES COMPLI MENTS):FACE HUGGER ULTIMATE DEMO : F.H.U.D car c'est certainement la premiere est l'une des rares demos en 3D, et oui, de la veritable 3D representant des cubes et des vaisseaux spatiaux tout droit sortis d'un film de science - friction.....

OFFRE EXCEPTIONNEL !
Si vous desirez recevoir la demo jouable ZAP'T'BALLS (10 tableaux) envoyez une disquette et une enveloppe auto-adressee a : Olivier Martinerie, 9, avenues des Tilleuls 92290 Chatenay-Malabry. Le jeu complet quand a lui est au prix de 169 F, ou 189 F avec un T-Shirt (Large ou extra Large). Reglement par cheque a la meme adresse. Ce jeu fonctionne sur CPC 6128 ou 464 avec extension 64 Ko. Pour le 6128+ le mode 2 joueurs n'est pas disponible. Pour plus d'informations appelez le correspondant d' ELMAR en France (olivier martinerie) au (1) 46-30-54-54 ; Fax (1) 46-32-33-68 ou ecrivez-lui.

SI LES DEMOS VOUS INTERRESSENT, VOICI UNE ADRESSE OU VOUS POURREZ COMMANDER LES NEWS: GOUTAL *Sebastien*; 4 Rond Point Clos Megret; 27930 GRAVIGNY Tel:32.38.38.91

PROGS. PROGS

GRAND PRIX



Dans cette rubrique, qui est nouvelle, vous trouverez tout un tas de mini-progs plus ou moins longs (en general il sont assez court, un dizaines de lignes). Tout d'abord voici un prog qui nous offre de zolis rasters.

```

10 OUT &BC00,1:OUT &BD00,60:OUT &BC00,2 *
20 ON BREAK GOSUB 170 *OUT &BD00,50
30 DATA 1,2,14,20,26,20,14,2
40 DATA 0,192,12,204,48,240,60,252
50 FOR i=1 TO 8:READ a:INK i,a
60 a(i)=a:NEXT i:BORDER 0:INK 0,0
70 adr=50832:MODE 0:SPEED INK 1,1:
  INK 9,13,26:INK 10,1:PEN 9:PAPER 10
80 FOR k=0 TO 1:RESTORE 40:FOR i=0 TO 7
90 LOCATE 1,19:READ in:FOR j=0 TO 93
100 POKE adr+i*2048+j+120*k,in
110 POKE adr+i*2048+j+120*k-600,in
120 NEXT j,i,k
130 PAPER 0:PEN 1:PRINT "   $$$$ MEGAFANZ $$$"
140 a=a(1):FOR i=1 TO 7:a(i)=a(i+1):INK i,a(i)
150 NEXT i:a(8)=a:INK 8,a(8)
160 GOTO 140
170 OUT &BC00,1:OUT &BD00,40:OUT &BC00,2
  OUT &BD00,46:MODE 1:PAPER 0
  
```

Voici maintenant un autre petit prog, (celui avec lequel j'ai fait la moto).Charger votre page ecran puis envoyer le programme de Hardcopy. Le prog de droite cree des figures en quatre couleurs,pour avoir un autre graph, appuyer sur une touche... Voila c'est tout tout pour ce bimestre alors avis aux fanas de la programmation. Rendez-vous donc dans deux mois avec de nouveau progs. Maintenant tourner la page pour un peu de distraction avec les tests de jeu...

```

50000 'hardcopy:Recopie d'ecran sur imprimante
50010 DEFINT a-z:DIM p(7,3):FOR m=0 TO 7:FOR
  n=1 TO 3:READ p(m,n):NEXT n,m
50020 WIDTH 255:PRINT #8,CHR$(27)+ 3 +CHR$(16);
50030 FOR x=0 TO 630 STEP 6
50040 PRINT #8,CHR$(27)+ 0 +CHR$(88)+CHR$(2);
50050 FOR y=0 TO 398 STEP 2
50060 a=TEST(x,y) MOD 8:b=TEST(x+2,y) MOD 8:
  c=TEST(x+4,y) MOD 8
50070 FOR z=1 TO 3:PRINT #8,CHR$(p(a,z)*16+
  p(b,z)*4+p(c,z));:NEXT:NEXT
50080 PRINT #8,CHR$(10);:NEXT:PRINT #8,
  CHR$(12);:ERASE p
50090 DATA 0,0,0,3,3,3,0,2,0, 0,0,3,1,0,2,2,
  1,2,3,0,1,3,3,0
  
```

```

10 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0
20 DEFINT x-y:x=320:y=200
30 RAD:FOR a=0.2 TO PI*2
  STEP 0.2
40 MOVE 320,200
50 FOR r=0 TO 200 STEP a
60 DRAW r*COS(r)+x,r*SIN(r)
  +y,z AND 15
70 z=z+1
80 NEXT r
90 WHILE INKEY$="":WEND:CLS
100 NEXT a
  
```

Je finirais par le dicton du mois :
 PLUS TU COURS MOINS VITE,
 MOINS T'AVANCE PLUS VITE.
 BONNES MEDITATIONS.

THE BUG & GEGENE.

ZAP'T'BALLS

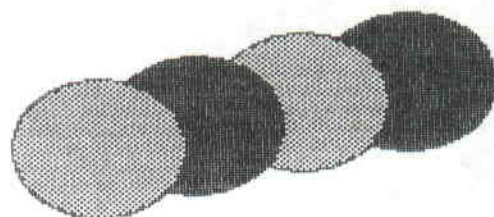
ATTENTION: Chef d'oeuvre.

Il existe quelque fois des jeux, dont l'originalite et la realisation depasse l'imagination. Le jeu dont je vous parle n'est autre que Zap't'balls. Sa particularite se dessine d'entre d'jeu. Ce n'est pas un vulgaire un dessin ou pire encore un texte deroulant. Non, c'est une demo jouable. Et quelle demo !!! Elle a ete creee par ELMSOFT (c'est tout dire, il etait meme a l'Euro Meeting 2). Le premier plan represente trois bonhommes gigotant dans tous les sens, composes de spheres en degradees sur un echiquier (la classe) en 3D, avec tous pleins de rasters.

Le principe du jeu reprends celui du celebre PANG : une boule, un heros. Sachant que la boule se divise en 2, 4, 8....a chaque fois que l'on tire dessus.

L'histoire est fort simple, le heros a une arme est tire sur tout ce qui bouge, mais c'est long. L'action est constante durant quatre mondes eux-memes composes de plusieurs niveaux.

Les graphismes sont superbes et la musica est mamamia muy superbe (elle a ete realisee a partir de SOUND TRACKER sur CPC).



PREMIER MONDE:

Il se compose de 15 niveaux progressifs, mais assez simple, ce n'est que le monde d'initiation, il faut monter bebe aux echelles et tirer sur les ballons.

DEUXIEME MONDE:

Le monde des glaces. Presque identiques aux precedents avec les esquimaux (non pas les glaces !!) en plus. Il y a 25 niveaux dans ce monde.

TROISIEME MONDE:

C'est le monde egyptien (pyramide & compagnie). Lui aussi est compose de 25 niveaux. Tempetes de sables, lances cachees vous y attendes ainsi que d'autres surprises !!

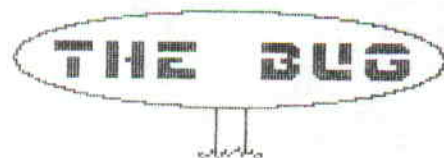
QUATRIEME MONDE:

Le monde du reve. Vous ne pourrez y acceder qu'avec les deux mots de passe recupere dans les deux mondes precedents. Ce monde revele des surprises de la taille de votre imagination et comporte 15 niveaux.

ZAP'T'BALLS est un jeu a acheter absolument ne serait-ce que pour la demo et la musique. THE BUG aimer beaucoup ambiance du jeu.

SON : 90%
SCENARIO : 30%
GRAPHISME : 85%
ANIMATION : 90%
VIE DE JEU : 70%

SENTENCE



CRAZY CARS 3

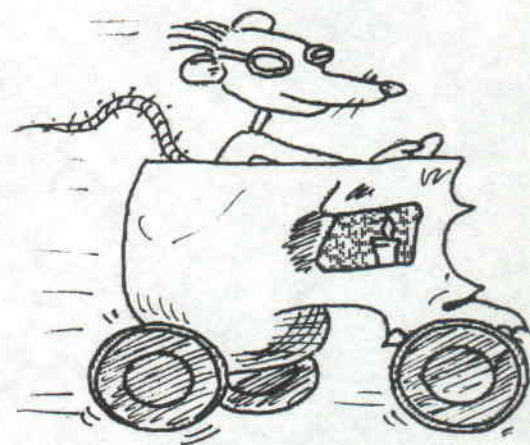
Et oui, apres CRAZY CARS I et CRAZY CARS II il fallait bien s'attendre a une suite. Voici donc, pour le plus grand plaisir de tous, une suite digne de ce nom. CRAZY CARS III est arrive !!

L'HISTOIRE :

Vous débarquez aux U.S.A (etats - unis d'ameriques pour ceux qui n'aurait pas compris oui, je sais, c'est pas votre cas) avec vos économies que vous claquez aussitot en achetant une Lamborghini Diablo, et vous vous dirigeait aux " Saturday Nights Races " avec tous les feles des courses de voiture. Votre but : etre le premier a tout prix.

Bien sur vous pourrez acheter du matos pour votre caisse mais au depart vous n'avez que 6000\$. Heureusement les courses que vous ferez vous rapporteront de l'oseille, ce qui vous permettra de gonfler votre moteur en achetant par exemple un detecteur de radars ou un turbo et de couvrir les divers frais de reparations.

Mais c'est bien beau tout ca mais, mais les flics sont la et bien planques en plus.



GORO

SON : 75%
SCENARIO : 85%
GRAPHISME : 90%
ANIMATION : 75%
VIE DE JEU : 87%

83%

LES COURSES :

Seules les meilleurs pourront esperer participer aux plus grandes courses, les grands tournois. Vous commencerez donc votre aventures en quatrieme division et il faudra vous battre pour esperer acceder, pourquoi pas, a la premiere division.

ET LA REALISATION :

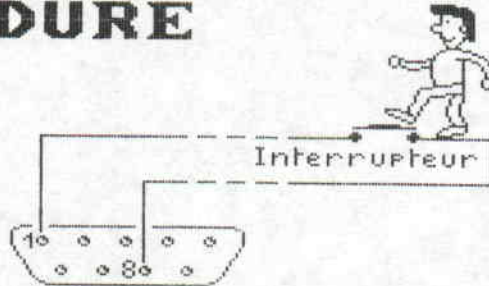
La realisation de C.C3 est loin de revolutionner le monde du CPC dans toute sa splendeur, mais a le merite de reproduire l'ambiance malsaine qui regne chez les Ricains. Les graphismes sont assez riches et colores.

En fait, nous avons affaire un produit correcte et propre. Voici une petite bidouille que j'ai trouve dans un magazine au combien interessant !! Aller au magasin et acheter le turbo-boost, celui vous sera refuse bien sur, mais lorsque vous ferez une course appuyer sur RETURN et mater le compteur...!!! (PUB: Vive AMSTRAD%)

BIDOUILLE

BIDOUILLES SANS SOUDURE

```
10 MODE 0:PAPER 5:BORDER 0:CLS
20 IF JOY(0)=1 THEN GOTO 40
30 GOTO 20
40 FOR i=1 TO 10
50 FOR j=500 TO 1 STEP -10
60 SOUND 3,j,1,15
70 NEXT j,i
80 IF JOY(0)<> THEN GOTO 20
90 GOTO 40
```



PRISE JOYSTICK 1 PIN UP
8 PIN COMMON

E	
N	P
C	L
O	U
R	S
E	

Tout simple et sans fer a souder, ce modeste bricolage vous permettra de verifier si un circuit est ouvert ou ferme. Les applications sont multiples : etat d'un relais (meme a mercure), jauge avec alarme, signal de train miniature et, pourquoi pas, detection d'intrus en equipant portes et fenetres de contacts. Le materiel? Deux petites cosses et un peu de fil electriques.

SURVEILLANCE ASSISTEE PAR ORDINATEUR :

Le court circuit (pub: gegene est le plus beau, le plus beau, le plus beau: '']}}!((ah! un petit probleme d'imprimante) des broches 1 et 8 est detecte par le petit programme ci - dessus . Afin de tester son fonctionnement, inutile de vous lancer dans la conception d'un circuit, un simple fil electrique suffit a realise le contact qui declenchera l'alarme (la ligne 10 affiche un ecran noir, faisant croire a l'extinction du CPC). Les instructions sonores peuvent etres remplacees par un sous programme affichant un texte ou toute autre procedure que l'on juger bon d'appliquer. L'ombre de la robotique se profile....

Voila pour la sortie jostick, que nous veront de plus pres la prochaine fois. Si tu desires en savoir plus sur les entrees / sorties qui touchent le CPC, alors va a la page suivante. Ce mois-ci je vous propose une carte de sortie a commande musicale. GO ON !

GORO
alias gegene

CARTE
DE
SORTIE

ELFO70

CARTE
DE
SORTIE

Normalement, une carte de sortie se branche sur le bus de l'ordinateur soit directement, soit a travers une interface parallele comme la prise d'imprimante. L'utilisation du jack stereo prévu pour le raccordement d'une chaine HIFI simplifie beaucoup les problemes de connecteurs, et reduit sensiblement le cout du montage. Le Basic de l'Amstrad possede en effet des fonctions sonores tres performantes. Parallelement, il existe des composants electroniques capables de commander un voyant, un relais, ou tout autre dispositif sur reception d'une tonalite de frequence bien precise ! La collaboration de ces deux techniques se traduit par le schema de la figure 1, qui regroupe un preamplificateur et trois detecteurs de tonalite. Il s'agit de circuit tres classiques, faisant appel a des composants courant faciles a se procurer chez tous les bons revendeurs. Les plus electroniciens de nos lecteurs n'auront pas ticiens purs risqueraient de ne pas comprendre grand-chose !

Passons donc directement a la realisation pratique du montage, qui fait appel a un circuit imprime a la figure 2. La mise en place de composants doit se faire conformement a la figure 3, en veillant a l'orientation des nombreuses pieces qui ont un sens de montage, et sans oublier les deux straps, petits cavaliers de liaisons en fil rigide.

Ce montage offre une tres grande souplesse d'adaptation aux differents besoins des lecteurs: la carte imprimee peut accueillir un, deux, ou trois detecteurs de tonalite chacun d'eux pouvant commander une LED (pour les premiers essais) soit un petit relais et meme eventuellement les deux a la fois. Si l'entree du montage est attaquée a la fois par les deux voies stereo de l'Amstrad (comme le haut parleur incorpore), le bon usage des canaux A, B, C pourra permettre la commande separee des trois detecteurs. On peut aussi realiser deux montages identiques, une par voie stereo: sur chacun d'eux, seuls deux detecteurs pourront alors etre commandes separement, dans la limite de trois au total. Pour les usages ne necessitant pas la commande simultanee de plus de trois relais, on pourra multiplier a loisir le nombre de modules, et aboutir ainsi a un nombre a peu pres limite de sorties.

MISE EN OEUVRE PRATIQUE:

Le montage etant cable, on lui raccordera une pile de 9 volts ou un petit bloc secteur independant, en veillant a la polarite. Les trois LED doivent s'allumer un bref instant, signal que tout va bien. On placera dans un premier temps tous les potentiometres ajustables a mi-course, et on raccordera le jack d'entree de l'Amstrad. On frappera alors au clavier la commande suivante directement :

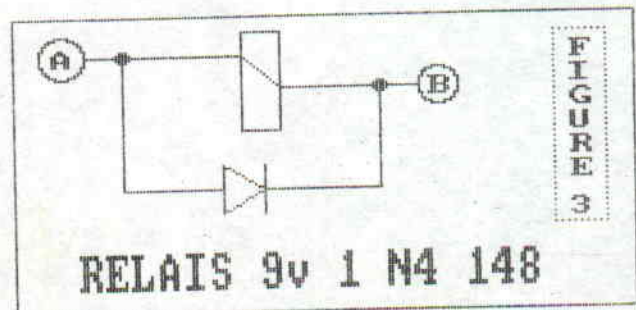
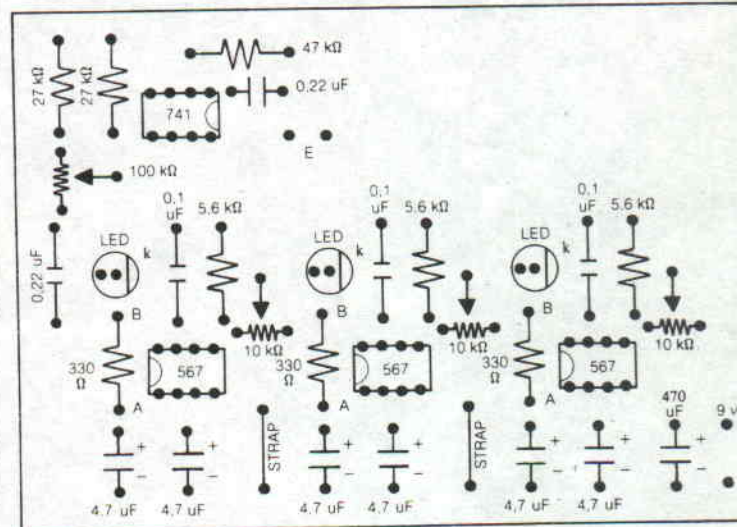
SOUND 2,50,5000,15

qui devrait faire emettre un sifflement au haut-parleur incorpore. On pourra agir lentement sur le potentiometre de l'un des detecteurs jusqu'a obtenir l'allumage franc de son voyant. Recommencez la commande (son+reglage) si necessaire. Les autres detecteurs peuvent etre regles de la meme facon en programmant une hauteur de son differente de 50 (par exemple 52 ou 48). On pourra enfin ajuster le potentiometre de facon a obtenir des declenchements aussi francs que possible. Notons qu'il faudra pousser le gain de ce preampli si l'on, pour une raison ou une autre, le volume sonore programme par SOUND (ici 15, soit le max).

Il ne reste plus maintenant qu'a experimenter differents assemblages d'ordres SOUND selon les reactions que l'on souhaite obtenir au niveau des relais ou voyants.

On evitera cependant de programmer des durees de tonalite inferieure a une ou deux secondes, car les decodeurs de tonalite ont un leger temps de reponse dont il suffit de tenir compte s'il y a lieu.

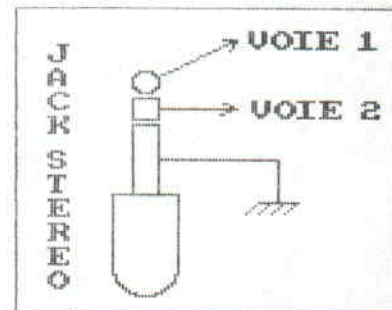
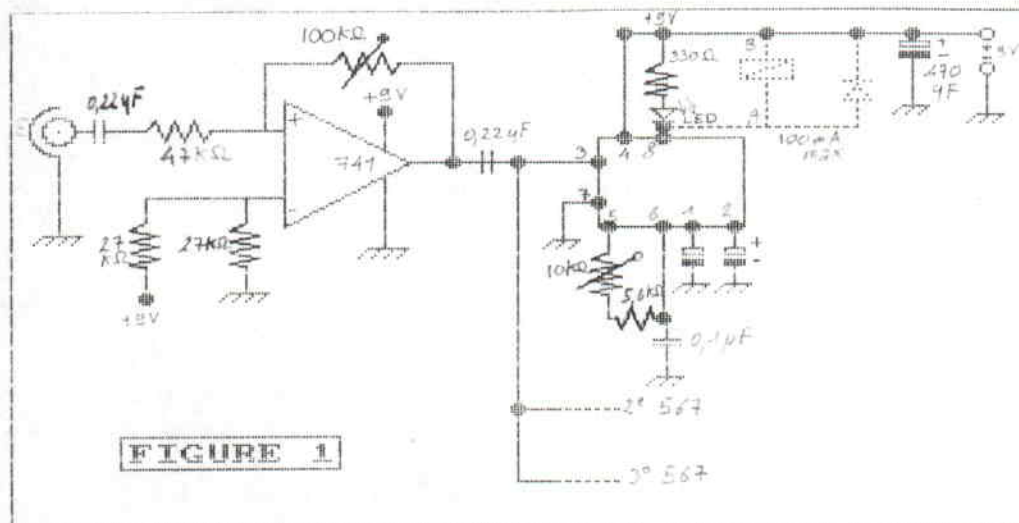
Avec un minimum d'imagination, on pourra facilement mettre a contribution les vastes possibilites logicielles de l'Amstrad (queues, rendez-vous, chronometres,...) pour exploiter au mieux les sorties "materielles" de notre montage: des applications tres elaborees sont possibles, surtout si l'ordinateur est en meme temps dote d'entrees (par exemple par la prise "jostick"): a vous de jouer maintenant.....!!!!



SUITE PAGE SUIVANTE → → →

O.K. MAN (OR GIRL)....!!!

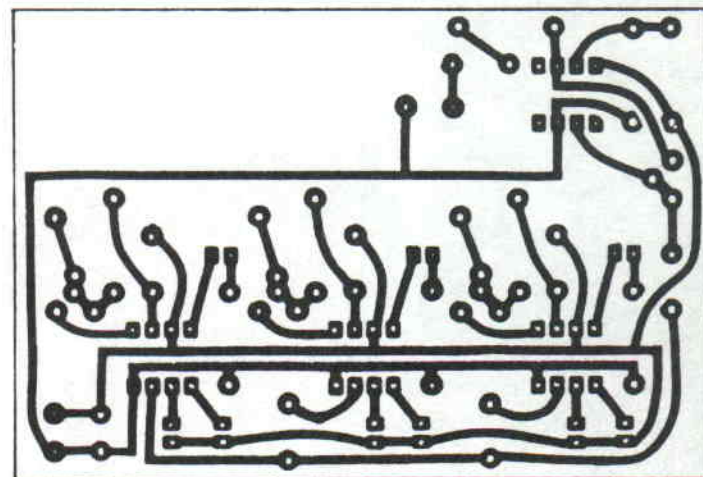
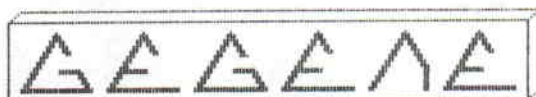
SCHEMA DU TYPON, ET DES FIGURE 1,2



CIRCUIT IMPRIME
9cm x 6,5cm

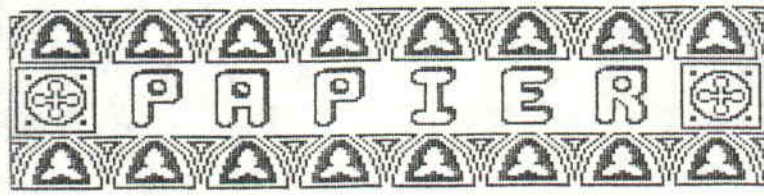
MISE EN GARDE

Ce montage est directement connecté aux circuits électroniques de l'ordinateur, et a priori quelconques. Erreurs ou fausses manoeuvres peuvent endommager l'ordinateur ou présenter des risques d'accidents: nous declinons toute responsabilité aussi prenez vos precautions!



Voilà, it's time to end. Faites une photocopie du typon (ne pas agrandir le typon ou le retrecir car les trous sont prévus en fonction de la taille des composants. Passer ensuite un petit coup à la graveuse et voilà! Dans le prochain numéro je vous proposerais sûrement le plan du montage d'une interface chenillard. Sachez également que je cherche le plan pour me faire un amplificateur stereo pour mon CPC. Avis aux amateurs et à tous ceux qui sont passionnés d'électronique, sachez que je cherche une personne pour cette rubrique. Bien entendu les montages peuvent avoir un rapport ou non avec notre ordinateur préféré. Vous pouvez m'envoyer vos articles rédigés soit à la main ou à l'ordinateur, à la rédaction en mentionnant au dos de l'enveloppe ELEC. Alors ci-cela vous dit de faire partis de mon fanz, envoyez-moi une petite bafouille.

FANZINES



A BOIRE
TAVER-
NIER!!
HIC...!



CROCO WORLD n° 12:

La aussi un excellent fanz', assez complet, et tres tres bien realisee comme la plus part des fanzines. Mais hélas !!, trois fois hélas celui-ci devrait s'eteindre ! Et oui c'est la rentrée pour tout le monde et la reprise du travail est inevitable. Alors depechez-vous de commander le prochain numero qui ne devrait pas tarder a sortir. De plus, il devrait etre encore mieux realise et plus complet que d'habitude, on peut s'attendre au meilleur !!

Alors depechez-vous de le commander vous ne le regretterez pas.

THE BIG BOSS N.3


LE N°6 qui sera
on paper
DEURAIT ATTE
INDRE LES 50
PAGES.....!!!

Un tres bon fanz, avec des photos digits, des supers textes et articles balaises. Sachez que les numeros 1 et 2 sont sur papier et que les 4 et 5 sont sur dics et qu'ils sont tous disponibles.
MORENO Bruno
2 Allee de Lilas
45210 Fontenay/Loing

17/20

16 / 20

Voila c'est tout pour les tests de fanzines, ce mois-ci je n'en ai teste que deux alors n'hesitez pas a m'envoyer vos creations. Dans le prochain numero vous aurez meme le droit aux photos des premieres pages comme dans ACPC. Pas mal ! Si les fanzines vous interessent alors allez jeter un coup d'oeil a la page suivante ou je vous offre pas mal d'adresses. A propos je cherche des adresses de fanz' etrangers (angleterre, allemagne,). C'est tout pour ce numero qui j'espere vous a bottez donc je vous donne rendez-vous dans deux mois avec un numero exceptionnel (deux rubriques electroniques et des tonnes de progs), mais je ne vous en dirais pas plus. Je finirais en remerciant mon pere qui me fait les photocopies, ainsi que CROCO WORLD et THE BIG-BOSS qui m'ont aide sans le savoir.

 Si vous desirez un petit coup de pub for your fanz alors envoyer le moi OK laddies & gentlemem. Have you understand ???



