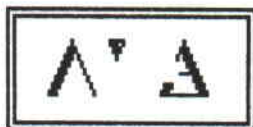


BIMENSUEL



MEGA FANZ' newspaper

CPC
464
6128

AIDS DON'T DIE OF
IGNORANCE

FEVRIER-MARS 1994

Sommaire

- PAGE 01: SOMMAIRE & EDITO
- PAGE 02: TEST DE FANZINES PAPIER
- PAGE 03: SUITE DES TESTS
- PAGE 04: LES PETITES ADRESSES
- PAGE 05: HELPISSIME
- PAGE 06: DOSSIER: LE MORPHING
- PAGE 07: LES PROGS
- PAGE 08: ELECTRONIQUE : CARTE
- PAGE 09: A SEPT SORTIES SECTEURS
- PAGE 10: MUSIQUE OH! une nouvelle rubrique..
- PAGE 11: AIDEZ-NOUS S.V.P.

Edito:

CONTRIBUER AU RESPECT
DE LA NATURE ET DE
L'ENVIRONNEMENT !!!

Salut a tous nous revoilu pour un nouveau numero de MEGA FANZ' NEWSPAPER qui s'ameliore a chaque fois grace a vos precieux conseils. Comme vous devez l'avoir remarque la conception de ce fanz' est encore meilleur que la derniere fois car nous possedons enfin de bon logiciel pour pouvoir le realiser et cela nous le devons a Mr Caron Franck. Encore merci Franck ! J'espere que vous apprecierez les rubriques de ce freewares et si ce n'est pas le cas ou meme si elles vous plaisent vous pouvez nous le dire en repondant a notre petit sondage qui ce trouve en page 11 car nous ne pouvons

STOP AFFAIRE STOP LA REDOUTE FAIT UNE REMISE DE 50% SUR LA LINGERIE FINE EN DENTELLE NOIRE.

pas devinez ce que vous souhaiteriez voir dans ce canard. De plus vous pouvez participer a la realisation de MFN en nous envoyant vos articles a l'adresse ci contre.
BONNE LECTURE.

MEGA FANZ' NEWSIDIER
RAIBAUD JEROME
2, ALLIEE DES CHARMILLES
10710 SAINT-YVIER

FANZINE CONCOCTE PAR:
GEGENE ET..... BEN C'EST TOUT

LES AUTRES M'ONT LACHE (SNIF) POUR CE NUMERO, MAIS NE VOUS INQUIETEZ PAS, VOUS LES RETROUVerez A PROCHAIN NUMERO....

ORDRE DE NUMERO

NUMERO

1994

ORDRE DE NUMERO

LES FANZINES

Ces mois-ci je vais tester 4 supers fanzines tous plus beaux les uns que les autres, en fait ils sont tous superbes. INFO SYSTEME CPC est un excellent fanz papier, très bien réalisé et assez complet. Vous trouverez comme d'habitude la rubrique LE CPC A LA LOUPE ou vous saurez tout sur le Z80 de a à z. Une autre rubrique très intéressante LES TECHNIQUES D'IMPRESSION ou vous apprendrez tout sur les imprimantes à aiguilles et à jet d'encre, sur leurs fonctionnements et leur techniques. Eh bien sur vous trouverez les rubriques habituelles soit SOS AVENTURE, P.A, fanzines...

Voici l'adresse ou vous pourrez vous procurer :

INFO SYSTEME CPC
CARON Franck
13, Rue du baloir
23320 SAINT VAURY

PORT:
5 Frs

QUASAR CPC est aussi un très bon fanzine papier (25 pages) bien réalisé avec de superbes graphes. Chaque rédacteur a lui même réalisé sa mise en page ce qui donne une touche d'originalité qui en fait un très bon fanz'. Mais et le contenu? me direz-vous. Dans QC il y a un bon paquet de rubriques, dont en voici quelques unes : initiation et programmation à l'assembleur, au turbo-pascal et au basic, rubrique X, histoires perpendiculaires, ect... Vous désirez en savoir plus? Alors écrivez à :

QUASAR CPC
RIMAURO Gilles
8 Chemin des Maillots
09200 SAINT GIRONS

PORT : 4,40 Frs + 7,20 Frs pour les frais de photocopies (il les mérite largement !!!!)

INFO SYSTEME CPC

Port

Rédaction : INFO SYSTEME CPC - 13, rue du Baloir - 23320 SAINT-VAURY
COSSART J.-M. 24, rue René Cassin - 62160 BULLY-les-MINES
REDACTEUR: CARON FRANCK - SCANNER: COSSART JEAN-MICHEL

N°8



Freeware
Diffusion

PROGRAMMEZ VOTRE CPC OU CPC+ AVEC

4 Quasar
CPC

NUMERO

REDACTEUR TRIMESTRE 1993

C
P
C
T
O
U
T
S
I
M
P
L
E
M
E
N
T



Qui veut jouer au boulet de canon avec moi ?

C
P
C
T
O
U
T
S
I
M
P
L
E
M
E
N
T

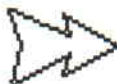
LES PETITES ADRESSES ET LES D.A.

FANZINES PAPIER:

AM'CRAZY.....: 7 RUE DES CLARINES..80200 PERONNES
 BONSOIR LA PLANETE: 45-47 ROUTE DE TOURS.14700 FALAISE
 LE CANARD DECHAIINE: 30 RUE DE LA CROIX VERTE
 95130 FRANCONVILLE
 LE CANARD AMOCHE...: 15 RUE VINCENT-LUMETTA MEDITERRANE
 PARC 13700 MARIIGNANE
 COOL LA MICRO.....: 1 RUE MONGETEMPS 79780 MIONS
 CROCO WORLD.: LA GODERAIE 35250 MOUAZE
 DEAD PLAYER: 82 CHEMIN DU CHARBONNIER 69200 VENISSIEUX
 DEUS BLEUS: CHEMIN DES LOUPS 60500 OYE DE LA FORET
 ELECTRO JACK: 3 AVENUE DES COSMONAUTES
 45400 FLEURY-LES-AUBAIS
 EUREKA : 98 RUE SENELON 91100 REIMS **EXIT REVIENS ENFIN**
 EXIT : AVENUE GUSTAVE CALIOT 40200 PONTENX **APRES UN AN !!**
 FRANCHEMENT : 5 RUE FOCH 85000 LA ROCHE SUR YON
 INFO SYSTEME CPC: 13 RUE DU BALOIR 23320 SAINT-VAURY
 M & C : 38 RUE FRANCIS DE PRESENCE
 94500 CHAMPIGNY SUR MARNE
 NEW MAG: 263 GRANDE RUE LA GUILLOTIERE 69007 LYON
 QUERGAPH : 41 AVENUE WINSTON CHURCHILL 31100 TOULOUSE
 QUASAR CPC : 8 CHEMIN DES MAILLOTS 09200 SAINT GIRONS
 RESET: LES FOSSES BOULEVARD DE L'EUROPE 72600 MAMERS
 ROOLSTRAD: 82 BB DU MARAIS 69110 SAINT FAYE LES LYONS
 THE BIG BOSS : 2 ALLEE DES LILAS 45210 FONTENAY/LOING

FANZINES DISCS:

ADDAMS FANZ': 13 RUE PAUL BAUDRY 85300 CHALLANS
 AMS'DEM : 17 SQUARE DE RE 78310 MAUREPAS
 CROCO COMPUTER CLUB: 446 AVENUE LOUIS HERBEAUX
 59240 DUNKERQUE
 CROCO PASSION : 3 RUE DES HORTENSIAS
 91380 CHILLY MAZARIN
 DEMONIAK : LE LOUYA 35290 GAEL
 DISC FULL : RUE DES ORTEAUX 75020 PARIS
 MAXI-CROCO: 8 RUE JEAN MOULIN 67100 STRASBOURG



LA SUITE A
COTE

POT DE CALL: 8 PASSAGE DU CDANT BERGER 68290 MASEVAUX
 ULTIMA FANZ': 73 AV DU DOC GEORGES LEVY 69200 VENISSIEUX
 READY FANZ': 36 RUE DU COL PIERRE AVIA 75015 PARIS
 SOS FANZINE : 2 ALLEE DE VERDUN 93420 VILLEPINTE
 THE FANZ': 39BIS AV DU PDT ROOSEVELT 51000 CHALONS/MARNE
 THE OTHER WORLD: LES PATAUDES 87220 BOISSEUIL
 Z80 : 51 BOULEVARD FOCH 62120 AIRE-SUR-LA-LYS
 MON DIEU !! J'allais en oublier un
 CPC FOR EVER (desole ALN)

Allez, je vais essayer de me rattraper: CFE est un fanzine disc. Le #1 est sorti il y a un ou deux mois et n'est pas mal du tout je dirais qu'il est excellent. Le seul truc qui craint c'est qu'il ne tourne pas sur CPC 464 (a par les demos qui sont inclus).

Ce fanzine (ainsi que NEW ARCADE) sont disponibles a:
 ALN/POWER SYSTEM LE NEDELEC Arnaud 34,Rue des Tarraches
 95200 JOUY-LE-MOUTIER (LE NUMERO 2 SORTIRA LE 1 MARS 1994 EST SERRA
 1000 FOIS MIEUX CAR 99% D'ASSEMBLEUR)

DA DA

MEGA FANZ' NEWSPAPER
 2, ALLEE DES CHARMILLES
 16710 SAINT-VRIEIX

LES ADRESSES QUI SUIVENT CONSERVENT UNE PARTIE DES REDACTEURS DONC SI UNE D'ENTRE ELLES VOUS INTERESSENT ECRIVEZ A L'ADRESSE EN HAUT A GAUCHE.

 NOUS CHERCHONS DES GRAPHS ET DES DIGITS SOUS FORME DE FICHIERS DR POUR POUVOIR AGREMENTER LE FANZINE QUE VOUS TENEZ ENTRE LES MAINS...N'AYEZ AUCUNES CRAINTES TOUTES LES DISQUETTES SERONT RENVoyEES A LEUR PROPRIO ET LES GRAPHS SERONT ACOMPAGNES DU NOM DE LEUR AUTEUR. GEGENE

 JE CHERCHE UNE IMPRIMANTE GENRE DMP 2160 OU AUTRE COMPATIBLE AVEC UN CPC 6128+ MERCI. DAVID

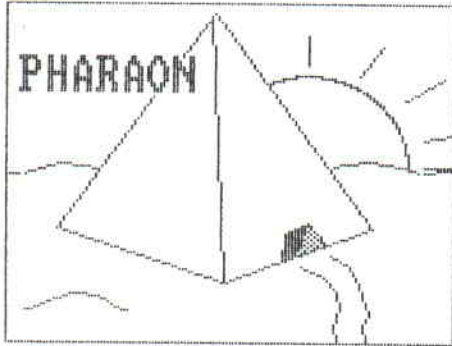
 VENDS JEUX K7 A BAS PRIX ECRIRE A LA REDAC'
 MERDE PLUS DE PLACE UNE ANNONCE A FAIRE, ECRIRE A NOUS.. OK?? GEGENE



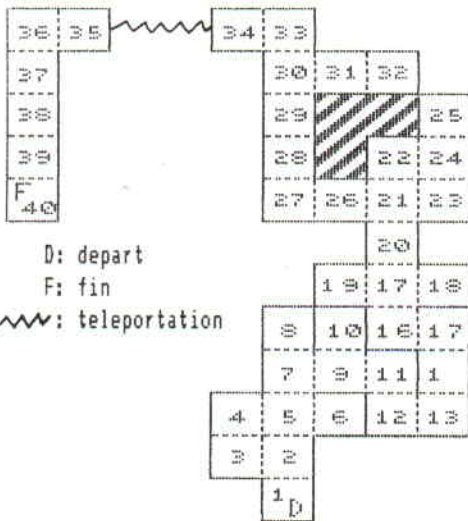
HELPISSIME



Salut c'est encore moi pour les solutions de jeux, je vous donne toute la solution du jeux de role PHARAON. Dans les numeros a venir nous essayerons de vous filer des solutions qui n'ont pas ete repris par d'autres fanzines et autres magazines, donc de jeux moins connus.



- | | |
|---------------------------|------------------------------------|
| 1. Entree | 11. Le souc |
| 2. La mosquee | 12. Ali |
| 3. La rue commerciale | 13. Marchand de gourde |
| 4. La boutique d'Ali | 14. Le temple |
| 5. Les 12 colones | 15. L'entree du temple |
| 6. Le minitel | 16. Salle des 1000 col. |
| 7. Colones du dien Neant | 17. Une cour |
| 8. Le dieu Neant | 18. Masque d'Acktheon |
| 9. La rue princpale | 19. Sarcophage d'ackthea |
| 10. La place des pecheurs | 20. Passage de l'anneau. |
| 21. Les nomades | 28. Rive gauche du Nil |
| 22. Perdu dans le desert | 29. Desert des 3 pyramide |
| 23. Desert des dieux | 30. Desert des 3 pyramide |
| 24. Le desert | 31. Le sphinx |
| 25. Un point d'eau | 32. Derriere le sphinx |
| 26. Rive droite du nil | 33. Pyramide irradie |
| 27. Le passeur | 34. Temple du desert |
| | 35. La cuisine |
| | 36. L'unique couloir |
| | 37. La voute |
| | 38. Le desert |
| | 39. Abou-Simbel |
| | 40. Le dieu Acktheon et sa formule |



Pousse pierre, prends message, lis message avec loupe, dis 20, N, entre dans mosquee (voir mode d'emploi), examine sol, prends pyramide, Ouest, Nord, enfonce porte, Nord examine sol, tire poignee, examine trou, prends diapo, prends grenade, lis diapo, Est Est, allume lampe, prends minitel, Ouest, lis diapo, examine colonnes, branche minitel, allume minitel, tape 3615, tape Loriciels, eteinds minitel, debranche minitel, Nord, examine colonnes, degoupille grenade, lance grenade sur colone, Nord, donne minitel a dieu, Sud, Est, Nord, parle avec homme, Sud, Est, Sud, parle avec homme, donne papier a Ali, achete chameau, Est, achete gourde, Nord, examine sol, prends corde, Nord, examine sol, prends corde, Nord, Ouest, Nord, prends pyramide, Est, prends masque, Ouest, Ouest, examine sarcophage, deplace sarcophage, Est, Nord, Nord, enfonce porte, attache corde, tire corde, n 5 tire corde, Nord, parle avec nomade, monte sur chameau, Est, Nord, Nord, bois, remplis gourde, Ali boit, Sud, Sud, Ouest, Ouest, parle avec marin, fouille bateau, prends dynamite, Nord, Nord, Nord, prends pyramide, Est, Est, crie gloire au sphinx, Ouest, mets masque, Nord, Ouest, pose pyramides, Ouest, Est, donne dynamite au perroquet, Sud, Sud, descends dans trou (voir mode d'emoloi), Sud, Sud et c'est fini....

....GREETINGS.....GREETINGS.....GREETINGS....

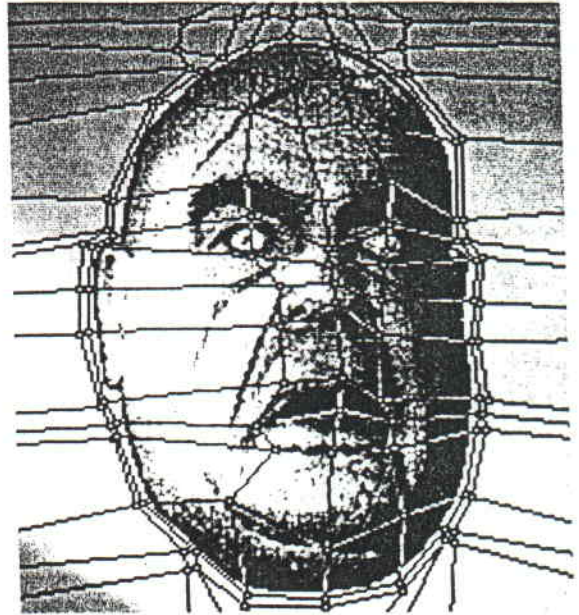
MERCI A : CARON FRANCK DE INFO SYSTEME CPC, PIERRICK JOUVE DE ZXX, RAMLAID DE CROCO WORLD, TEINDER-BLACK DE THE BIG - BOSS, NEOPHIT ET ZALCO POUR LEURS AIDES ET LEURS PRECIEUX CONSEILS...

G
E
G
E
N
E

Le morphing? Vous ne connaissez pas le morphing ?! De nos jours la consommation de morphing par les telespectateurs est semblable a une veritable drogue tellement on en voit sur le petit ecran...

Le premier morph ne date que de 1988 avec 'Willow' ou l'on voyait les transformations successives d'une chevre en autruche, en tortue, en tigre jusqu'a l'apparition finale d'une femme; ceci fut l'oeuvre de l'equipe californienne d'Industrial Light & Magic. Ce sont eux aussi qui ont realise les morphings d'Indiana Jones dans la Derniere Croisade et Terminator II.

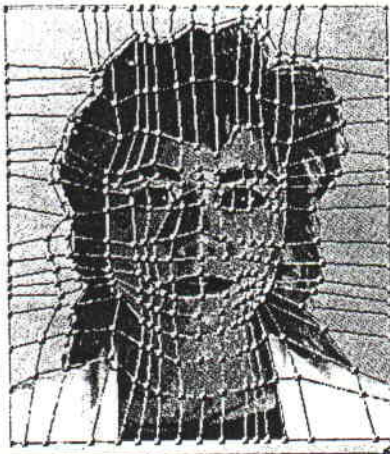
La methode utilisee pour realiser ce genres d'effets consistait a realiser des animaux en images de synthese pour ensuite les modifier. Mais cette technique n'etait pas satisfaisante car le resultat s'eloignait trop de la realite car le rendu des textures etait trop lisse. Il convenait mieux de prendre des images filmees, de les numeiser et de cree l'extrapolation entre la forme de depart et celle d'arrivee. Il y a plusieurs facons d'effectuer ce warping (extrapolation). La plus classique consiste a plaquer une grille sur l'image d'arrivee et sur celle de depart, ainsi on peut traiter le changement de chaque partie. Un fondu pour la modification des couleurs et des formes s'etablit entre les deux images, pour plus de finesse. L'operateur allonge quelques points clés de l'image de depart et les fait coïncider avec ceux de l'image d'arrivee (par exemple les points qui delimitent les yeux, le nez et la bouche pour un visage). Il y a une autre technique plus precise qui consiste a travailler avec des vecteurs. Ainsi les contours de l'image de depart sont definis par une ligne vectorielle ainsi que ceux de l'image d'arrivee. L'avantage principal de cette technique est qu'il n'est pas necessaire d'avoir le meme nombre de points par ligne de l'image A que sur les lignes de l'image B.



Avec le temps, les techniques evoluent et le jargon aussi pour les definir. Meme si chaque morphe est un cas particulier quant a son execution, il est possible de denommer quatre types de morphings differents :

le morphing spatial, le morphing temporel, le morphing sans fond et le morphing avec fond. Tous ces termes proposes par 'Mac Guff Ligne' definissent bien les differents types de morphings.

LE MORPHING AVEC FOND: le cas le plus simple est le passage d'une image entiere ou d'une sequence filmee a une autre image ou une autre sequence filmee. C'est toute l'image qui est transformee. Directement issue des antiques procedes cinematographiques, en fait, cette methode s'apparente au recouvrement d'une image par une autre.



LE MORPHING SANS FOND: uniquement un detail de l'image ou sequence animee se transforme. Les morphings dans 'Terminator II' ou dans le clip de Mickael Jackson 'Black or White' sont des morphs sans fond.

LE MORPHING TEMPOREL: ce nom definit la majorite des morphes que l'on voit actuellement sur les petits et grands ecrans. Il s'agit de la transformation d'un element en un autre element. D'un chien en un homme par exemple comme dans la pub pour Kodak.

LE MORPHING SPATIAL : ce dernier mixte en fait les deux elements et permet la creation des monstres. Vous pouvez ainsi avoir un homme avec des pattes d'hippopotame. Dans le clip 'P'tit voleur' (de Renaud), tous les morphs sont des morphs spatiaux. Le probleme essentiel consiste a associer les deux elements pendant toute la sequence et a la faire evoluer dans l'espace en totale synchronisation.

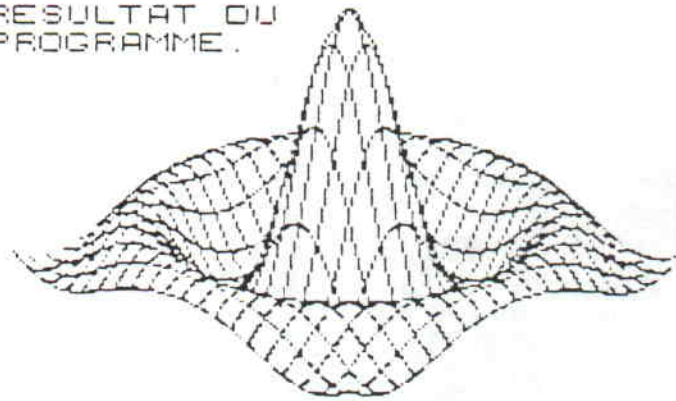


```

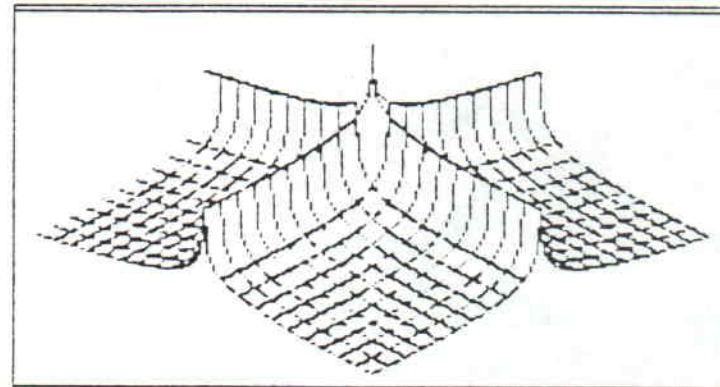
10 *****
20 *      Surface 3D de Jean-Bapiste Bonnet      *
30 *      parut dans AM-MAG n°42                *
40 *****
50 MODE 2:ORIGIN 320,200:DEG:DEFINT a-q,s-z:DIM h(401
   ):FOR a=0 TO 400:h(a)=-1000:NEXT: FOR y=100 TO -90
   STEP -10:x=100:GOSUB 70:x1=y-100:y1=(-x-y)/2+z:FOR
   x=100 TO -100 STEP -1
60 GOSUB 110:MOVE x1,y1:x1=y-x:y1=(-x-y)/2+z:IF y1<h(
   x1+200) THEN 70 ELSE h(x1+200)=y1:DRAW x1,y1
70 IF x MOD 10=0 THEN GOSUB 50
80 NEXT x,y:END
90 x2=y-x:y2=(-x-y)/2+z:b=y:for a=y-1 TO y-10 STEP -1
   :y=a:GOSUB 70:MOVE x2,y2:x2=a-x:y32=(-x-a)/2+z: IF
   y2<h(x2+200) THEN 60 ELSE h(x2+200)=y2:DRAW x2,y2
100 NEXT:y=b:RETURN
110 r=SQR((x*5)^2+(y*5)^2):IF r=0 THEN r=0.01
120 z=(SIN(r)/r)*10000
130 RETURN

```

RESULTAT DU PROGRAMME.



POUR AVOIR LE DEUXIEME DESSIN MODIFIEZ LA VARIABLE DE LA LIGNE 120 ET LA REMPLACANT PAR $Z=(-\text{LOG}(\text{ABS}(X+0.1))-\text{LOG}(\text{ABS}(Y+0.1)))\times 10$. POUR AVOIR D'AUTRES COURBES ESSAYER $Z=(Y^2-X^2)/100$ OU $Z=(\text{SIN}(R)/R)\times 5000+(\text{COS}(X+5)+\text{COS}(Y+5))\times 10$. A VOUS DE MODIFIER LA LIGNE 120 AFIN DE REALISER D'AUTRES MOTIFS..A VOUS DE JOUER !!!



```

10 *****
20 *      MUSIQUE de Kate Bush et Bod Orlando      *
30 *      Parut dans AM-MAG n°32                *
40 *****
50 ENT 1,3,-1,3,3,1,1:ENV 1,2,1,1,15,-1,1:ENV 2,3,0,2,
   8,-1,2:ENV 3,2,-8,6
60 READ a:IF a=9999 THEN RESTORE:GOTO 20
70 IF a>2 THEN bs=a:READ a
80 IF a=0 THEN SOUND 28,0,12,0:GOTO 60
90 IF a=1 THEN SOUND 28,0,12,13,1,,31 ELSE SOUND 28,0,
   12,13,1,,1
100 SOUND 42,bs,12,13,2,1:SOUND 49,bs,12,7,3:GOTO 20
110 DATA 451,1,0,2,0,1,1,2,1,301,1,0,2,2,1,0,2,0,338,1,
   0,1,0,1,1,1,1,506,2,0,2,2,2,0,1,0,451,2,0,2,0,2,0,2,
   0,451,2,0,2,2,2,0,1,0,338,2,0,2,2,2,0,2,0,338,2,0,
   2,2,2,0,2,0,506,1,0,2,0,1,0,2,0,506,1,0,2,0,1,0,2,0,
   451,1,1,1,1,1,1,1,1,451,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
120 DATA 9999

```

```

COMMENT DEPROTEGER UN FICHIER
SAUVEGARDER PAR SAUVE P ET BIE
EN TAPANT CE TOUT PETIT PROG
10 CLS
20 POKE &AC03,&AE
30 POKE &AC02,&45
40 POKE &AC01,&32
50 LOAD"nom du programme"

```

Voilà c'est tous pour la rubrique PROGS. Comme vous avez pu le constater, pour ceux qui nous suivent, les progs de cette rubrique sont assez courts ce qui vous facilitera la saisie. Et pour ceux qui attrape facilement des crampes aux doigts il peuvent l'avoir en m'envoyant une disquette. Si vous êtes l'auteur d'un programme, qu'il soit long ou court, n'hésitez pas à nous envoyer vos créations, nous serions heureux de les publier dans un de nos numéros.

GeGeNe

* Ce mois-ci, je vous avez promis deux montages , et
 * faute de temps vous n'en aurai qu'un seul et nous
 * nous en excusons. Donc ce mois-ci je vous propose une
 * carte a sept sorties secteur qui vous permettra de
 * commander divers appareils tels qu'ampoules,moteurs..
 * Ce montage sera branche sur le port PRINTER du CPC
 * et sera donc piloter avec l'instruction PRINT #8.

* --- LISTE DES COMPOSANTS ---

- * 1 Circuit imprime: 190 * 65
- * 1 circuit integre 74LS374
- * 1 transistor 2N 1711, un transitor BC 107 ou 2N2222
- * 1 diode zener 5,6V 1/4W et 2 diodes 1N 4001
- * 2 condensateurs chimiques 1000µF 16 V
- * 1 transformateur 220V/2*9V (2 secondaires isoles)
- * 8 resistances 150 ohms 1/4 W
- * 3 resistances 12 kohms 1/4 W
- * 1 cordon secteurs avec fiche
- * 1 connecteur double face 2*17 broches
- * 1 longueur de cable a 11 conducteurs

* --- COMPOSANTS POUR CHAQUE VOIE SECTEURS ---
 (ampoule 40 a 800 watts)

- * 1 triac 400V 6A
- * 1 photocoupleurs CNY 17 ou equivalent (boitier DIL 6 broches)
- * 1 resistances 820 Ohms 1/4W

* --- COMPOSANTS POUR CHAQUE VOIE LED ---

- * 1 LED couleur au choix de diametre 5 mm

* Avant de realiser le montage et de parler de l'uti-
 * lisation de l'interface, je vous rappelle que le mon-
 * tage est alimente sur le secteur donc, fonctionne sur
 * le 220 volt et un mauvais branchement ou un court
 * circuit entrainerait la destructions partielle ou
 * totale de l'ordinateur . Prenez donc soin de verifier
 * l'absence totale de court-circuits et pensez a isoler
 * le montage.

* Ce montage est prevu pour autoriser un cablage par-
 * tielle des circuits secteurs, seuls les triacs et les
 * photocoupleurs des voies desirees seront cables ce

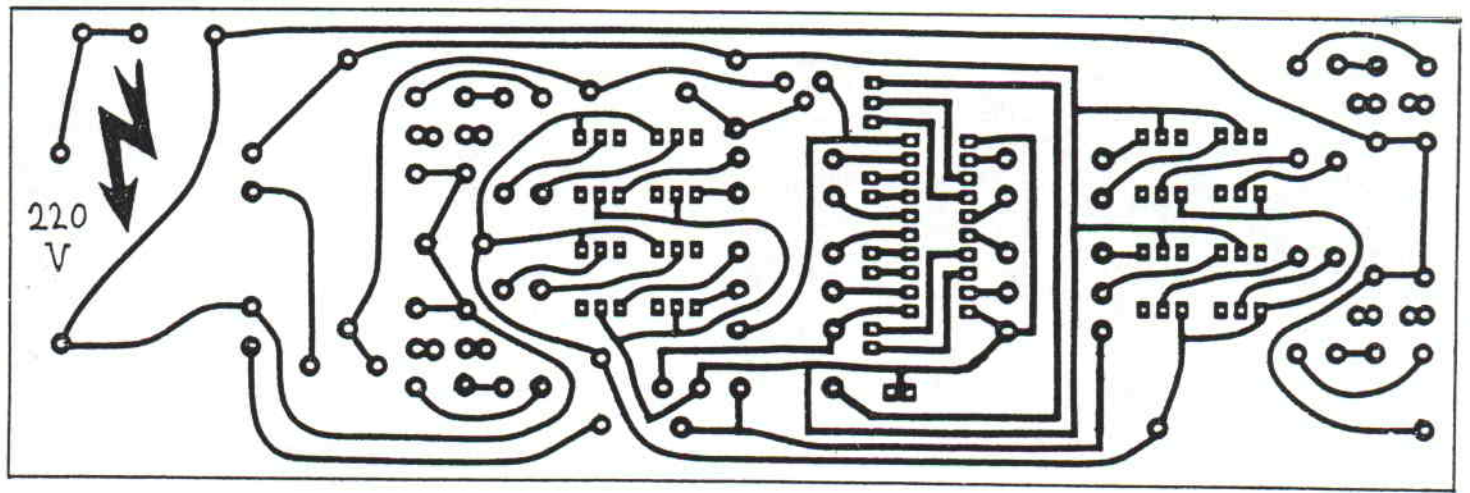
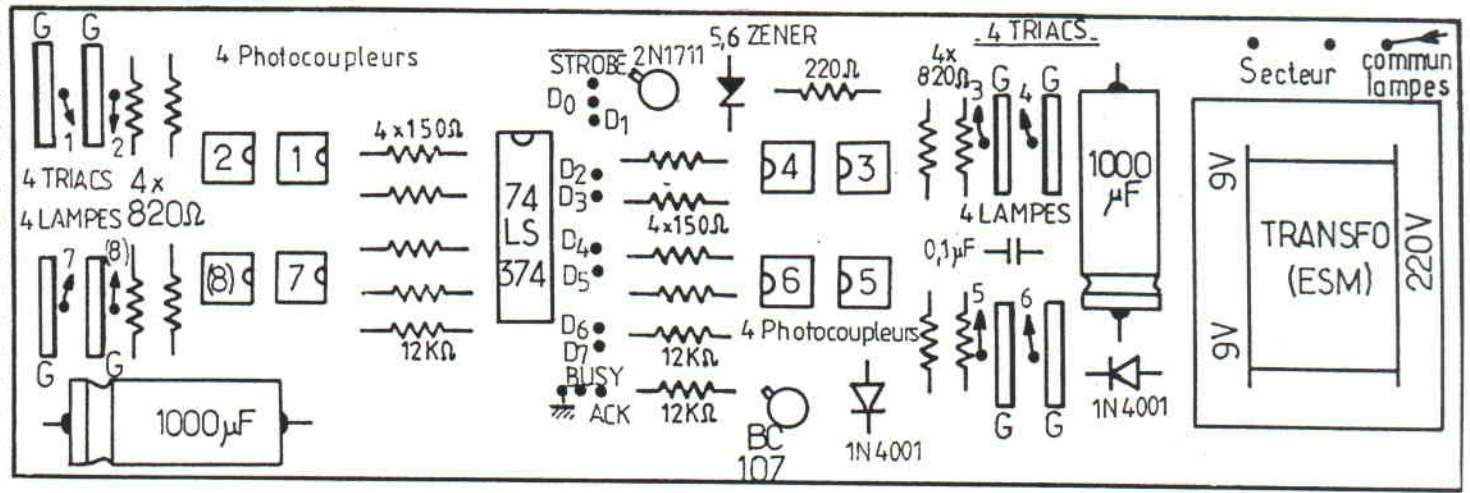
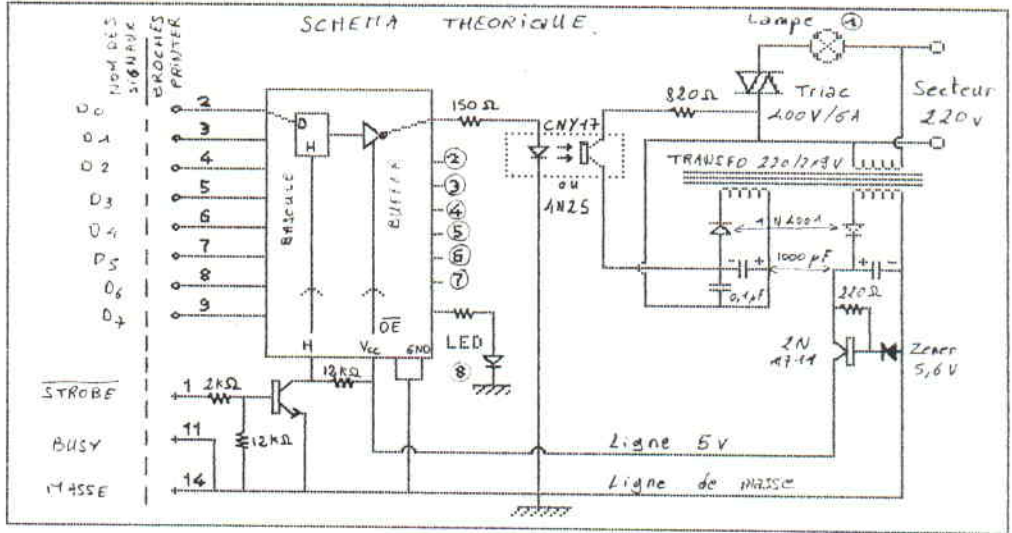
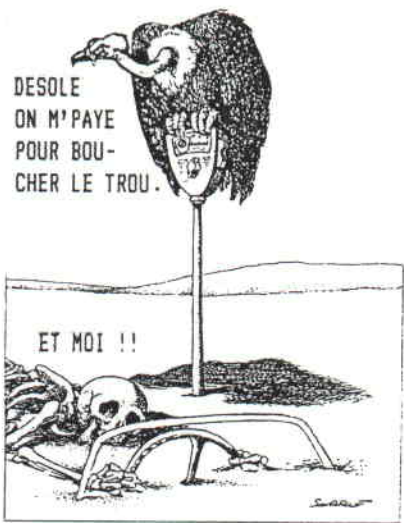
* qui peut entraine une economie d'energie notable.
 * Les photocoupleurs non utilises peuvent etre remp-
 * laces des doides electro-luminescences (LED) , l'anode
 * sera mise du cote de le resistance de 150 ohms. Il
 * faudra veiller au sens des composants avant de les
 * souder car la plupart d'entre eux ont un sens de
 * branchement . Chaque ampoule possede une connexion
 * individuelle a cote du triac qui la commande, l'autre
 * fil rejoindra, comme ceux de toutes les ampoules, le
 * point nomme COMMUN LAMPES sur le circuit integre (en
 * fait, l'un des poles du secteur).
 * Le cordon d'alimentation de la carte ne sera branche
 * qu'en dernier, apres la mise sous tension de l'ordi-
 * nateur .
 * Maintenant il ne reste plus qu'a commander chaque
 * ampoule qui pourra etre remplacee ulterieurement par
 * un autre appareil de votre choix. Donc a chaque lampe
 * est affecte un valeur numerique (voir tableau ci des-
 * sous). L'octet envoye sur le canal correspondant a
 * l'imprimante (numere 8) sera determine en addition-
 * nant les valeurs numeriques de toutes les ampoules
 * que l'on souhaite allumer. Ainsi l'octet 255 allume
 * toutes les lampes et l'octet 0 les eteindra toutes
 * Le petit programme qui suit vous permettra de juger
 * l'effet obtenu en modifier les valeurs de la variable
 * N entre 0 et 255 :

```

*      10 WIDTH 255
*      20 INPUT N
*      30 PRINT #8,CHR$(N);
*      40 GOTO 20
    
```

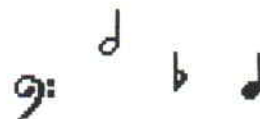
Ampoules n°	"poids" numerique
1	1
2	2
3	4
4	8
5	16
6	32
7	64
(8)	(128)

G
e
e
e
e
e





MUSIQUE



Salut a tous, nous revoila dans cette nouvelle rubrique qui j'espere vous plaira. Si vous etes l'auteur d'un prog de ce genre n'hesitez pas a nous les envoyer nous les publierons dans un de nos numeros.

```

10 '**** MUSIQUE ****
20 w=15
30 ENV 3,14,-1,1:ENV 2,1,1,1,15,0,1,7,-1,1
40 FOR a=1 TO 15:b=b+1:c=c+1.3:SOUND 1,716,23,
  12,2:SOUND 2+16,0,23,b,,c:SOUND 4+32,0,23,
  0:NEXT a
50 FOR tr=1 TO 2:tes=1:ENV 2,18,0,1,5,-1,1:z=1
  : RESTORE 270:FOR a=1 TO 24:READ n
60 IF a=24 THEN ENV 4,20,0,1,3,-1,1
70 SOUND 1,716/z,23,14,2,1:SOUND 2+16,n,23,13,
  4:SOUND 4+32,0,23,15,3,,w
80 IF w=15 THEN w=31 ELSE IF w=31 THEN w=15
90 IF tes=2 THEN RETURN
100 NEXT a
110 tes=2:z=1.49790795:ENV 4,23,0,1:FOR a=1 TO
  4:n=142:GOSUB 70:NEXT a:FOR a1=1 TO 12:n=1
  59:GOSUB 70
120 IF a1=11 AND tr=2 THEN 140
130 NEXT a1:NEXT tr:END
140 tes=2:n=239:GOSUB 70:n=179:z=1.3358209:FOR
  a=1 TO 15:GOSUB 70:NEXT a:n=239:GOSUB 70:n
  =179:z=1
150 FOR a2=1 TO 16:GOSUB 70:IF p=1 AND a2=12 T
  HEN 180
160 NEXT a2:p=p+1
170 GOTO 50
180 tes=2:RESTORE 280: FOR a=1 TO 4:READ n:GOS

```



```

SUB 70:NEXT a:z=1.68075117:RES
TORE 290:FOR Aa=1 TO 8:READ
n:GOSUB 70:NEXT a
190 tes=2:z=1.12225
705:RESTORE 300
:FOR a=1 TO 9:n=
190:z=1.49790795:GOS
UB 70:NEXT a
200 tes=2:RESTO RE 310:FOR a=1 TO 8:READ n:FO
R b=1 TO 4:GOSUB 70:NEXT b:NEXT a
210 FOR fgh=1 TO 2
220 n=179:z=2:GOSUB 230:n=179:z=1.68075117:GOSUB
230:n=179:z=1.3358209:GOSUB 230:n=179:GOTO 2
50
230 FOR a=1 TO 10:GOSUB 70:NEXT a
240 RESTORE 320:FOR a=1 TO 6:READ n:GOSUB 70:NEX
T a:RETURN
250 z=1:FOR a=1 TO 16:GOSUB 70:NEXT a
260 NEXT fgh:GOTO 50
270 DATA 239,239,239,179,142,142,142,239,134,134
,142,239,239,239,239,179,134,134,142,239,239
,239,239,142
280 DATA 190,179,190,179
290 DATA 213,213,213,213,190,179,190,179
300 DATA 134,134,142,142,159,159,179
310 DATA 319,239,179,134,119,119,119,119
320 DATA 159,142,134,142,159,142

```


G E G E N E

LISEZ
CPC INFOS

sondage


TAPEZ
36 15 ACPC

Voilà c'est la toute dernière rubrique, j'espère que ce fanzine vous a plus et si ce n'est pas le cas je vous propose de remplir ce PETIT QUESTIONNAIRE qui nous permettra d'améliorer la qualité de MEGA FANZ' NEWSPAPER. Alors à vos stylos !!!

NOM : 
PRENOM :
ADRESSE :
CODE POSTALE ET VILLE :

VOUS AVEZ ENTRE :
 11-14 ANS
 15-18 ANS
 19-25 ANS
 26 ANS ET PLUS.

VOUS TROUVEZ
LES JEUX TESTES:
 sous-notes
 bien-notes
 sur-notes ✓✓

VOUS POSSEDEZ :
 un CPC 464 
 un CPC 664
 un CPC 6128
 un CPC 464 PLUS
 un CPC 6128 PLUS
 une GX 4800

VOUS POSSEDEZ UN(E) :
 lecteur DDI
 imprimante
 écran couleur
 écran monochrome
 souris 
 joystick(s)
 hacker
 scanner dart ou autre
 digitaliseur VIDI (ou autre)

GARDEZ-VOUS LES ANCIENS N° :
 OUI NON


COMMENT VOUS PROCUREZ VOUS MEGA FANZ' NEWSPAPER ?
 on vous le prête vous le commandez

QUELLES SONT LES RUBRIQUES QUE VOUS APPRECIERIEZ LE PLUS?
.....

AU CONTRAIRE, QUELLES SONT CELLES QUE VOUS N'AIMEZ PAS?
.....

LE STYLE REDACTIONNEL VOUS PARAIT:

chiant (Oh, Charles Edouard !!)
 correcte
 excellent


Gene qui compte sur vous !!

FEUILLE A RENDRE A: MEGA FANZ' NEWSPAPER 2, ALLEE DES CHARMILLES 16710 SAINT-YRIEIX (MERCII)