

# BONSOIR LA PLANETE...



EH ! CAROLINE  
T'AS VU !!!

OH IMON  
HERO !!

OUARF ! IL  
FAIT MIEUX  
QUE MOI !!



ET BONSOIR LA PLANETE. ET QUI BONSOIR A TOUS ET A  
TOUTES, SURTOUT A TOUTES. OUILE, AILLE, NON C'EST D'AC-  
CORD, JE LE REFERAI PLUS, C'EST PROMIS, C'ETAIT LE CO-  
PILOTE QUI ME FRAPPAIT AVEC UN ROULEAU A PATISSERIE.  
( NON, JE RIGOLE C'ETAIT UNE MATRAQUE ) OUILE, AILLE,  
BON D'ACCORD J'ARRETE. BON EN TOUT CAS JE VAIS MALGRE  
MATRAQUES ETC... JE VAIS CONTINUER, A REALISER CETTE 1<sup>re</sup>  
PAGE, APRES TOUT C'EST TOUTJOURS LA PREMIERE QUI EST  
IMPORTANTE. BON MAIS QU'EST CE QUI SE PASSE ENCORE ???  
ON EST A L'ETROIT D'UN SEUL COUP, VOUS TROUVEZ PAS ???  
A MOINS QUE LE CADRE NE DIMINUE, MAIS ON VA ETOUFFER !!!  
ALLEZ TOUT LE MONDE LES MASQUES A OXYGENE, SI C'EST LE  
VIDE SPATIAL QUI FAIT CA AU MOINS ON NE MANQUERA PAS D'  
AIR. AAAAAHHHHH !!! NOUS SOMMES ASPIRES PAR QUELQUE  
CHOSE !!! MAIS QUOI !!!!! ???? CA Y EST, C'EST LA FIN !

# NUMERO 4 DU MOIS DE MAIS



HOULA-LA !!! MAIS OU SOMMES-NOUS, AAAAAHHH !!! MAIS QU'EST  
CE QUE C'EST ??? ON DIRAIT TOUTENCAMON, J'AI PEUR !!!!!!!  
JE ME DEMANDE QUAND MEME COMMENT ON EST ARRIVE LA, OH MAIS  
QU'EST CE QUE JE VOIS EN HAUT, UNE AUTRE FENETRE, ALORS J'Y  
COMPREND PLUS RIEN 2 FENETRES DANS UNE MEME PAGE ! C'EST LA  
QUATRIEME DIMENSION OU QUOI ??? EN TOUT CAS MALGRE LA TE-  
RRIBLE PAGAILLE, ET LA CONFUSION QUI REGNE DANS LE COIN,  
JE VAIS VOUS PRESENTIER LE NUMERO DE CE MOIS-CI (ENFIN J'ESPERE).  
ALORS QU'EST QUI Y A A CE METRE SOUS LA DENT. AH OUI JE ME  
RAPPELLE, LA DERNIERE FOIS JE NE VOUS EN AI PAS PARLE PARCE QUE  
D'UNE PART JE NE LE SAVAIS PAS ENCORE ET D'AUTRE PART... (JE NE  
SAIS PAS) DONC NOUS ALLONS PEUT-ETRE ACCUEILLIR UN AUTRE EXTRA  
TERRESTRE POUR CE NUMERO OU PLUS SURMENT POUR LE PROCHAIN, IL  
NOUS PARLERA DE TURBO PASCAL ET DE PROGRAMMATION POUR MACHINE  
A CALCULER ( VOUS SAVEZ CELLES OU IL FAUT PROGRAMMER L'ADDITION  
1+1 ) CA VA ETRE TRES DUR JE LE SENS. TREVUE DE PLAISANTERIES

SON SURNOM SI VOUS LE VOYEZ, C'EST SIGMUND, ALLEZ SAVOIR  
POURQUOI ? ENFIN IL FAIT CE QU'IL VEUT LE PETIT. BON MOI CA VA PAS BIEN, JE DOIS AVOIR DE LA FIEVRE, JE SAIS  
DU TOUT CE QUE JE MARQUE, JE CROIS QUE JE VAIS ALLER ME COUCHER ET AU PLUS VITE. CA DOIT ETRE CE DEDOUBLEMENT  
QUI ME MONTE A LA TETE. VOUS VOUS DITES CHOUETTE IL VA PARTIR ET NOUS LAISSEZ TRANQUILLE : EH BIEN NON !!!!!  
VOUS ME SUPPORTEREZ JUSQU'A LA FIN DE CETTE PAGE. REMARQUEZ QU'IL NE RESTE PAS LONG ! ALLER UN DERNIER EFFORT  
ET VOUS POURREZ ALLER RETROUVER TOUTE LE BANDE D'INTELECTUEL QUI COMPOSE LA REDACTION DU FANZ'. QUOI J'AI MIS  
INTELECTUEL, OOOHHH C'EST PAS POSSIBLE, J'AI DU ME TROMPER DE FANZ'. J'ARRETE LA PARCE QUE SINON JE CROIS QUE  
CA VA CHAUFFER POUR MON MATRICULE, D'AVANT PLUS QUE JE VOIS ZIP QUI SE RAMENE AVEC DES MECS PLUTOT COSTAUX ET  
ON NE PEU PLUS LOUCHE ALORS JE ME CALME. DONC SI J'ARRIVE A PASSE CETTE PAGE VIVANT VOUS TROUVEREZ DES POKES  
DE LA PRATIQUE ELECTRONIQUE, LA SUITE ET LA FIN DU LISTING DE LA DERNIERE FOIS, MAIS SI RAPPELLEZ VOUS C'ETAIT  
LE LISTING D'UN PETIT EDEITEUR DE SECTEURS, ET PUIS DE L'ASSEMBLEUR, DES JEUX, DU CINEMA ET BIEN D'AUTRES CHOSES  
ENCORE... C'EST LA DERNIERE PHRASE. JE VAIS VOUS LAISSEZ VOUS DIVERTIR. ALORS BONNE LECTURE !!!!!!!!!!!!!





# BONSOIR LA PLANETE



## Sommaire Pour

FANZINE CPC 464 +/6128 +/6128

ET NOUS VOICI DONC DANS LE SOMMAIRE, JE DOIS DIRE QUE LA PREMIERE PAGE N'A PAS ETE UNE MINCE AFFAIRE A REALISER TANT DANS LES GRAPHISMES QUE SUR LE COTE ECRIT, ENFIN QUAND ON VEUT, ON PEUT, COMME DISAIT L'AUTRE...

BON ALLONS VOYONS CE QU'IL Y A AU SOMMAIRE DE CE MOIS-CI, OOOOOHHHH!!!! MAIS C'EST PLUS UN FANZ'!! C'EST PRESQUE UNE REVUE!! ON VA FAIRE CONCURRENCE A 100 % SI CA CONTINUE!! ( ON EN AIT PAS ENCORE LA ! QUOI QUE ... ) EN TOUT CAS, J'AI LA CONFIRMATION, SIGMUND DONT JE VOUS AIS PARLE AVANT VA BIEN FAIRE PARTI DE LA REDACTION DES CE MOIS-CI, ET VOUS LE RETROUVEREZ DANS SA RUBRIQUE EN FIN DE FANZ' CAR ELLE EST ARRIVE A LA REDAC' EN FIN DE MISE EN PAGE, MAIS APRES TOUT, ON GARDE TOUJOURS LE MEILLEUR POUR LA FIN NON ??? ENFIN BON ! VOUS DEVEZ SAVOIR TOUT CA ??? EN ATTENDANT JE VOUS LAISSE LE SOIN DE PARCOURIR LE SOMMAIRE DES PAGES QUI VONT SUIVRE ET QUI J'ESPERE VONT VOUS PLAIRE CAR C'EST D'ARRACHE PIED QUE TOUTE LA REDACTION TRAVAILLE LE JOUR ET MEME LA NUIT POUR VOUS INSTRUIRE ET SURTOUT VOUS DIVERTIR ALORS UN GRAND HOUURRA POUR TOUS LES MEMBRES ET BONNE LECTURE A TOUS ET TOUTES.....

le redacteur ...

P o k e s . . . . .	3
B a s i c . . . . .	6
T r a v a u x p r a t i q u e . . . . .	8
A s s e m b l e u r	13
D e m o . . . . .	17
V i d e o g a m e s	19
C i n e m a . . . . .	23
T u r b o P . . . . .	24
D o s s i e r . . . . .	28
F a n z i n e . . . . .	29
D r o i t d e . . . . .	30
F i n . . . . .	31

Quel est la difference entre un cendrier et un ascenseur ?.... Aucune il font tous les deux des-cendre  
( il fallait bien boucher ce blanc )



Dis, t'as vu le  
plan de Zip ???  
Super non ???!...



POKES



-Eh! Eh! Revenez  
Oh!  
-Retenez les SUP  
mes pokes partent  
au ski !!!...



**INTRO :** NOUS NOUS RETROUVONS A NOUVEAU DANS CETTE RUBRIQUE PARMI TANT D'AUTRES.  
OU JE VOUS PRESENTE DES POKES PAR MILLIERS & DES ASTUCES AUSSI BIEN POUR  
LES NOUVEAUX SOFTS QUE POUR LES ANCIENS.  
ATTENTION, JE LEVE LE RIDEAU ... !!!.

## Chase HQ

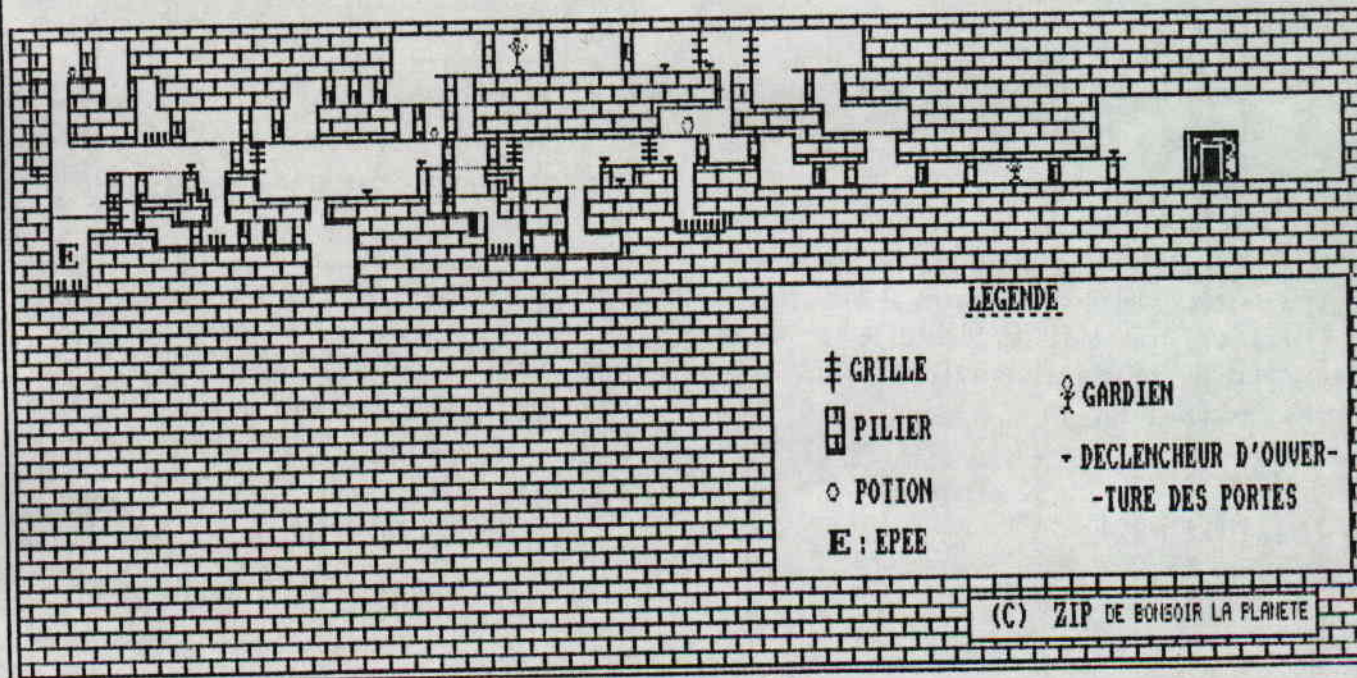
Une fois que vous avez chargé le jeu, sélectionnez l'option de redéfinition des touches et entrez dans l'ordre les lettres qui forment le mot SHOCKED. Vous verrez apparaître le mot TEST en bas à droite de votre écran. Vous pourrez alors, pendant le déroulement du jeu sur la touche 1 pour redémarrer au début du niveau en cours, la touche 2 pour passer au niveau de jeu suivant, la touche 3 pour voir l'image de fin de niveau et la touche 4 pour obtenir une vie supplémentaire.



Je rappelle que ce "A" veut dire que ce poke est tiré d'Amstrad 100%.

Une petite faveur à Zip (même s'il n'est pas très gentil).

Plan du 1er level de Prince of persia (By Zip).



### LEGENDE

≡ GRILLE

▣ PILIER

○ POTION

E : EPEE

♀ GARDIEN

- DECLENCHEUR D'OUVERTURE DES PORTES

(C) ZIP DE BONSOIR LA PLANETE



# PORES

( EN VRAC )

## MANOIR DE MORTEVUELLE

Encore un sublime jeu de LANIKOR, sorti il y a déjà un petit moment. Pour les excités des jeux de recherche, de voix digitalisées, ils vont être gâtés. Mais pour les aider, je vais leur dévoiler un secret (Attention: si vous voulez voir la fin, il faut posséder la version originale du jeu).

- En visitant les différentes pièces du Manoir, vous allez rencontrer un poignard: PRENEZ LE.
- Ensuite direction la Cave où vous verrez plusieurs piliers. Plantez le poignard dans un sigle de ceux-ci (un soleil). ET LA ... s'ouvre devant vous un passage secret: entrez et répondez aux questions avec les réponses suivantes:

- \* Naturellement
- \* Autres
- \* Recherches Historiques
- \* Salle à Manger
- \* Parchemin
- \* 3
- \* 10
- \* Guy
- \* Leo

## BABY JO

Un jeu qui plait ou ne plait pas. 2 gros défauts: > l'animation saccadée > l'absence de son (faute de place). (éditeur: LORICIEL 1991). (je ne vous en dis pas plus car on devrait le retrouver dans un Videogame (by Zip) prochain.

Vies infinies: CHAINE HEXA: 3E, 03, 32  
remplacez le 03 par 99.  
(POKE TIRE D'ACPC).

## F16 COMBAT PILOT

Voici un jeu pour les "FADAS" du MANCHE. Personnellement, je ne fais pas parti de ce monde (pas comme Zip) (Mais cela ne nous regarde pas!).

Editeur: DIGITAL INTEGRATION.

Un petit cheat mode pour changer:

- pour participer à la mission "conquest":  
entrez MROTS TRESED (désert storm en verlan).

## BOMB JACK II

Un jeu, à mon avis, un peu moins bien que son précédent (BOMB JACK, premier du nom) (mais cela ne nous ...!!!).

Editeur: ELITE

Encore un changement car cette fois-ci, il vous faudra posséder la multiface II.

Vies infinies: POKE &017A, &A7.

## PLATOON

Editeur: OCEAN.

Toujours en utilisant la multiface II:

Elimination des ennemis:

POKE &0135, &01.

## REMERCIEMENTS & SALUTATIONS

Attention, ceci n'est pas un nouveau jeu !!!...

MERCI à: # Amstrad cent pour cent  
# Morgancoder (le petit nouveau)  
# Zip

qui m'ont facilité la réalisation de ces pages

SALUT A TOUS ...





A LA TIENNE !

POKES

Groupes...Groupes...

ET ON FINIT PAR QUELQUES POKES EN PLUS, RIEN QUE POUR VOUS FAIRE PLAISIR . ALORS ON DIT MERCI QUI ??? ON DIT MERCI MC !!!!



On commence tout de suite par un poke pour un jeu sublime:

BAT



Sur la disquette numéro 1:

-Recherchez la piste:17

secteur:41

adresse:&0133

-Remplacez le 4E trouvé par 78

Effet: ceci vous octroie  
un 20 à chaque  
caractéristique.

ET VOILA POUR  
LE DESSERT,  
QUELQUES POKES  
EN GELE

On continue avec un Listing très court et très satisfaisant:

SUPER MONACO  
GP

10 REM Damage infini sur Super Monaco GP Disk

20 REM (C) Joystick 1991

30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0

40 FOR N=&A000 TO &A03E:READ A\$:A=VAL("&"+A\$)

50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0

60 IF SUM(>)5462 THEN PRINT"DATAS ERROR":END

70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06

80 MODE 0:LOAD"DISK",&9000:CALL &A000

90 DATA 3E,C3,21,18,A0,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,90

100 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,B0,C9,21,2D,A0,11

110 DATA 40,00,ED,53,AC,90,01,40,00,ED,B0,3E,C9,32

120 DATA 0E,BC,C9,21,49,00,22,A1,7F,C3,00,03,3E,18

130 DATA 32,B2,3D,C3,00,03,00,00,00,00,00,00,00,00

- Attention:

- Cours vite chercher ton carnet d'adresses

- Pour noter

- Celle-ci :

La suite avec:

SUPERCARS

Code pour passer en -classe 2: ODIE

-classe 3: BIGO

NE T'ENDORS PAS,NE VAS PAS TE COUCHER MAIS  
LIS DONC LA SUITE !!!



MC



PAGE 5



# BASIC . . .

ET OUI, COMME PROMIS LA DERNIERE FOIS, VOICI LA SUITE  
ET LA FIN DE NOTRE LISTING, QUI JE VOUS LE RAPPELLE EST  
UN PETIT EDEITEUR DE SECTEUR, POUR TOUT CORRIGER, MODIFIER  
SUR UN DISC DE N'IMPORTE QUEL FORMAT. DE PLUS, IL PEUT  
TRAVAILLER SUR LECTEUR A OU B SELON VOTRE CHOIX AINSI  
QUE DE VOTRE MATERIEL: EN FIN BREF, UN PETIT EDEITEUR QUI  
FAIT PRESQUE AUSSI BIEN QUE SES CONFRERES ET NEANMOINS  
AMIS. VOILA A VOS CLAVIERS POUR FINIR DE TAPER CE LISTING.

## POUR FINIR !

ET BIEN OUI, IL FAUT BIEN FINIR, DONC A LA SUITE  
DE CE COURT LISTING, VOUS TROUVEREZ, QUEL BIDOUIL-  
LES BASIC, HISTOIRE DE COMPLER LA FIN DE CET  
ARTICLE. BON ALLEZ JE VOUS LAISSE .  
A LA PROCHAINE!!! **LE REDACTEUR .**

## L'OEIL DU BASIC .

```

3500 '*** Track+1
3510 track=-(track(39)+track+((track=39)*39):
      GOSUB 5500:GOTO 2020
3520 '
3550 '*** Track-1
3560 track=(track(0)+track+(-(track=0)*39):
      GOSUB 5500:GOTO 2020
3570 '
3600 '*** sector-1
3610 sector=(sector(1)+sector+(-(sector=1)*
      (PEEK(&A8A0+(drive*64))-1))
3620 IF sector=9 THEN GOTO 3550 ELSE GOSUB
      5500:GOTO 2020
3630 '
3650 '*** sector+1
3660 sector=-(sector(9)+sector+((sector=9)*
      (PEEK(&A8A0+(drive*64))-1))
3670 IF sector=1 THEN GOTO 3500 ELSE GOSUB
      5500:GOTO 2020
3680 '
4000 '*** Afficher le directory
4010 WINDOW SWAP 0,1:CLS:PRINT:ODIR:
      WINDOW SWAP 1,0:catflag=1
4020 RETURN
4030 '
5000 '*** Lire secteur
5010 PRINT "      Lire secteur":PRINT
5020 GOSUB 5800:GOTO 5500
5030 '
5100 '*** Ecrire secteur
5110 instruction=&B5:PRINT" Ecrire
      secteur":PRINT
5120 GOSUB 5800
5130 '
5500 '*** Lire/Ecrire secteur
5510 POKE &A100,instruction
5520 POKE &A104,drive
5530 POKE &A105,track
5540 POKE &A106,sector-1+PEEK(&A09F+drive*&40)
5550 CALL &A0A0:instruction=&B4:RETURN
5560 '
5800 '*** Aller chercher drive, track secteur
5810 INPUT" Drive (0/1) ou ENTER";drive$:
      IF drive$="" THEN RETURN
5820 drive=VAL(drive$)
5830 INPUT"      Track (0-39)          ";track
5840 INPUT"      Secteur(1-9)          ";sector
5850 RETURN
5860 '
6000 '*** Afficher
6010 IF catflag=1 THEN catflag=0:CLS#1
6020 WINDOW SWAP 0,1
6030 PRINT USING " I Drive ### I
      Track ### I Sector ### I";drive,track,sector
6040 PRINT
6050 IF INKEY$("<")="" GOTO 6070
6060 IF INSTR("BW",instr$)=0 THEN CALL &BB81:
      CALL &A000:CALL &BB84
6070 WINDOW SWAP 1,0
6080 RETURN
6100 '
7000 '*** Modify
7010 PRINT"      Modifier buffer"

```



# BASIC (SUITE ET FIN)

```

7020 INPUT "Adresse buffer ";buadr$
7030 IF buadr$="" THEN buadr=0 ELSE
    buadr=VAL("&" + buadr$)
7040 mdr=buadr+(buffer*256)
7050 PRINT HEX$(buadr,4);"";HEX$(PEEK(mdr),2);"";
7060 INPUT newbyt$;newbyt$=UPPER$(newbyt$)
7070 IF newbyt$="X" THEN RETURN
7080 IF newbyt$="" THEN GOTO 7110
7090 NEWBYT=VAL("&" + NEWBYT$);NEWBYT$=""
7100 POKE MDR,NEWBYT
7110 BUADR=BUADR+1:GOTO 7040

```

```

7120 '
8000 '*** Convertir numero bloc
8010 PRINT " Convertir numero bloc en track
    et sector"
8020 INPUT " Numero bloc (en hexa) ";block$
8030 block$="&" + block$:a=VAL(block$)
8040 sectcnt=a*2+18
8050 track=(a*2+18)/9
8060 sector=(a*2+18) MOD 9 +1
8070 RETURN
8080 '

```

```

9000 '*** Definir fenetres
9010 WINDOW #0,1,80,20,25
9020 WINDOW #1,1,80,1,19
9030 '

```

```

9100 '*** Datas pour hexdump/sector I-0
9110 FOR i=&A000 TO &A0BC
9120 READ byte:POKE i,byte:s=s+byte:NEXT
9130 DATA &c3,&2d,&a0,&7c,&cd,&08,&a0,&7d,&f5,&1f,
    &1f,&1f,&1f,&cd,&11,&a0
9140 DATA &f1,&e6,&0f,&c6,&30,&fe,&3a,&38,&02,&c6,
    &07,&c3,&5a,&bb,&3e,&0d
9150 DATA &cd,&5a,&bb,&3e,&0a,&c3,&5a,&bb,&3e,&20,
    &c3,&5a,&bb,&2a,&07,&a1
9160 DATA &ed,&5b,&09,&a1,&fd,&21,&01,&00,&06,&10,
    &e5,&c5,&ed,&4b,&0b,&a1

```

```

9170 DATA &09,&cd,&03,&a0,&c1,&e1,&cd,&28,&a0,&cd,
    &2c,&a0,&7e,&cd,&08,&a0
9180 DATA &fd,&2b,&cd,&28,&a0,&a7,&ed,&52,&19,&28,
    &2c,&23,&10,&ee,&01,&f0
9190 DATA &ff,&09,&06,&10,&cd,&28,&a0,&7e,&e6,&7f,
    &fe,&20,&38,&02,&18,&02
9200 DATA &3e,&2e,&cd,&5a,&bb,&23,&10,&ef,&cd,&1e,
    &a0,&e5,&37,&ed,&52,&e1
9210 DATA &c8,&fd,&e5,&c1,&0d,&18,&b1,&05,&3e,&10,
    &90,&4f,&06,&00,&ed,&42
9220 DATA &23,&41,&18,&d0,&4e,&4b,&3a,&4c,&44,&09,
    &41,&2c,&22,&20,&22,&0d
9230 DATA &21,&00,&a1,&cd,&4d,&bc,&22,&01,&a1,&79,
    &32,&03,&a1,&21,&04,&a1
9240 DATA &5e,&23,&56,&23,&4e,&21,&00,&a2,&df,&01,
    &a1,&c9,&2d
9250 IF s(<)>20027 THEN PRINT "Error in checksum 1":END
9260 s=0
9270 FOR i=&A100 TO &A10C
9280 READ byte:POKE i,byte:s=s+byte:NEXT
9290 DATA &44,&00,&00,&00,&00,&01,&00,&a2,&ff,
    &a2,&00,&5e
9300 IF s(<)>806 THEN PRINT "Error in checsum 2":END
9310 RETURN

```

CA Y EST, C'EST FINI, VOUS EN VOULEZ ENCORE, ET BIEN TAPEZ LES DEUX ROUTINES CI-DESSOUS, L'UNE VOUS OFFRE DE D'UTILISER LE DEUXIEME BLOC DE 64K POUR SAUVEGARDER OU POUR CHARGER VOS ECRANS, ET L'AUTRE EST CHARGE DE RECONNAITRE LE MODELE DE CPC QUI EST EN VOTRE POSSESSION.

BON SUR CEUX JE VOUS LAISSE, CAR J'AI ENCORE DU BOULOT QUI M'ATTEND .

**ET SURTOUT BONNE FRAPPE !!**

```

10 'SELECTIONNEUR DES BANKS MEMOIRE DU 6128
20 '
40 MEMORY &A4FF: A$="2164A5010AA5CDD1BCC912A5C31BA5C33FA54C4F
    41C4534156C500DD7E00FE05D0C604F6C0067FED792100401100C00100
    40EDB00EC0ED49017EFAAFED79C9DD7E00FE05D0C604F6C0017F00ED79
    2100C0110040010040EDB00EC0ED49017EFAAFED79C9":A=HIMEN+1
50 FOR T=1 TO LEN(A$) STEP 2:POKE A,VAL("&" + MID$(A$,T,2)):A=A
    +1:NEXT:CALL &A500
60 INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0:MODE 2:PRINT "ROUTINE D'ACCES AUX
    BANKS MEMOIRE DU 6128"
70 PRINT:PRINT "LOAD,BANK(0 à 3)":PRINT "SAVE,BANK(0 à 3)"
80 PRINT:PRINT "VOUS POUVEZ AINSI SAUVEGARDER
    VOS ECRANS EN BANK MEMOIRE ET LES RECUPERER
    FACILEMENT ."

```

```

10 ' RECONNAISSANCE DU CPC
40 DATA 14,0,205,21,185,224,50,32,128,201
50 RESTORE 40:FOR IMC=32768 TO 32777:READ B:
    POKE IMC,B:NEXT:CALL &32768:IMC=PEEK(32800)
60 IF IMC=0 THEN LET IMC=464 ELSE IF IMC=1
    THEN LET IMC=664 ELSE IF IMC=2 THEN LET
    IMC=6128
70 MODE 2:INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0:PRINT
    "RECONNAISSANCE DU CPC ":PRINT "VOUS AVEZ
    UN AMSTRAD CPC";IMC

```





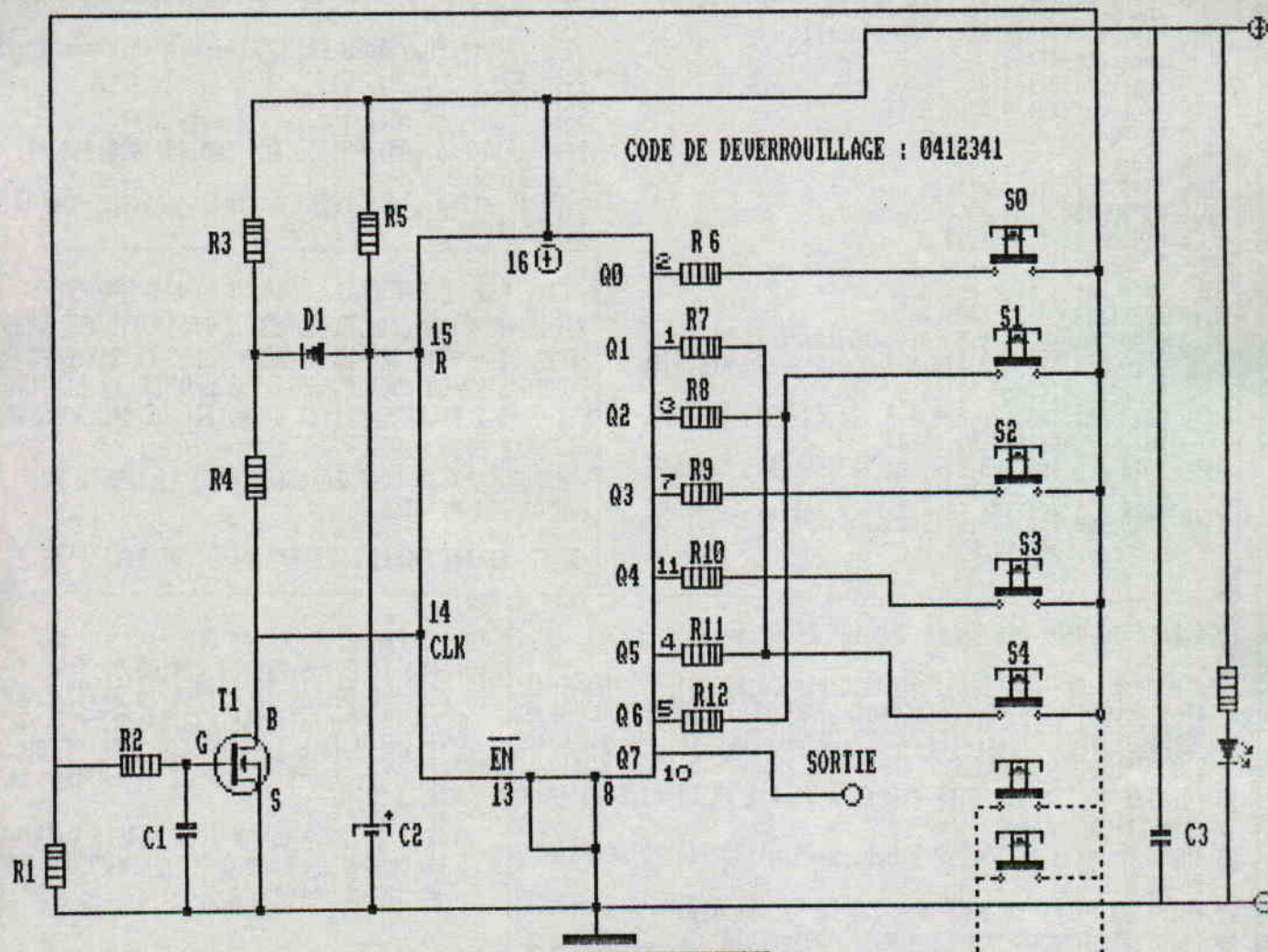
# TRAVAUX PRATIQUES



Salut a tous, et bien nous voila encore ensemble pour trois ou quatre pages de TRAVAUX PRATIQUES en electronique, la derniere fois si vous vous rappelez des anciens numeros, je vous ais fait un montage avec un clavier et dans la serie des claviers, je vais vous faire decouvrir une serrure codee a 7 chiffres pour une utilisation multiple qui peut aller de la commande d'une gache electrique d'une porte ou pour commander le deverrouillage d'un systeme d'alarme avec un relais a la sortie du montage. Les utilisations sont multiples et puis dans la commande a touches, vous verrez aussi le clavier six touches pour lequel les applications peuvent etre multiple, je vous expliquerais cela lors du montage.

Et puis nous ferons un petit systeme d'alarme qui peut etre commander par l'un ou l'autre systeme decrit au dessus. Et s'il nous reste de la place, nous verrons deux facons de realiser un clignotant pour modele reduit. Mais nous n'en sommes pas la, et commencons des maintenant par le premier sujet.

**SERRURE CODEE A 7 CHIFFRES : DONT VOICI POUR COMMENCER LE SCHEMA .**







# TRAVAUX PRATIQUES

( EXPLICATIONS )



10/10

10/10

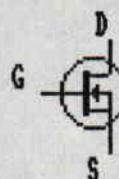
APRES LE SCHEMA, VOICI LES EXPLICATIONS DE Maitre Robot

BON APRES C'EST QUELQUES PRECISIONS, EN VOICI D'AUTRES :

BON ALLEZ ! VOUS ETES PRES ? ALORS ON COMMENCE ! DONC BIEN QU'APPAREMMENT TRES SIMPLE, CETTE SERRURE ELECTRONIQUE N'EN EST PAS MOINS D'UNE GRANDE FIABILITE. LE SEUL CIRCUIT INTEGRE UTILISE EST UN COMPTEUR OCTAL DU TYPE 4022. LORSQUE LE CIRCUIT EST INACTIF, C2 EST CHARGE A TRAVERS R5, ET L'ENTREE R DU CIRCUIT EST MAINTIENU AU NIVEAU LOGIQUE HAUT. LA SORTIE Q0 EST ALORS ACTIVE, TANDIS QUE TOUTES LES AUTRES SORTIES SONT AU NIVEAU LOGIQUE BAS. LORSQUE L'ON APPUIE SUR S1, LE TRANSISTOR T1 EST ACTIF A TRAVERS LE RESEAU ANTI REBONDS R2-C1, ET IC1 RECOIT UNE IMPULSION D'HORLOGE. EN MEME TEMPS C2 SE DECHARGE A TRAVERS R4 ET D1, CE QUI MET FIN A LA REMISE A ZERO DU COMPTEUR. LE TEMPS QUI S'ECOULE AVANT QUE C2 NE SOIT RECHARGE A TRAVERS R5 PERMET D'APPUYER SUR UNE AUTRE TOUCHE. LE CYCLE QUE NOUS VENONS DE DECRIRE SE REPETERA SI S4, ( RELIE A LA SORTIE Q1 ) EST ACTIONNE AVANT LA FIN DE LA CHARGE DE C2. A LA FIN DE CE SECOND CYCLE, LA SORTIE Q2 D'IC1 SERA HAUTE, TOUTES LES AUTRES BASSES: C'EST SUR S0 QU'ILS FAUDRA APPUYER AVANT LA FIN DE LA CHARGE DE C2 ET LA REMISE A ZERO D'IC1. LA SEQUENCE DE DEVERROUILLAGE SE POURSUIT AINSI JUSQU'A CE QUE LA SORTIE Q7 VIENNE A PASSER AU NIVEAU LOGIQUE HAUT PENDANT 4 SECONDE, ACTIVANT LA CIRCUIT DE DEVERROUILLAGE QUI N'EST PAS REPRESENTE ICI ( RELAIS, SERRURE ELECTRIQUE ... ) LE CODE UTILISE ICI EST DONC 0412341, MAIS CE N'EST QU'UN EXEMPLE CAR POUR EN CHANGER, IL SUFFIT D'INTERVERTIR LES INTERRUPTEURS S0 A S4 ET LES SORTIES Q0 A Q6 POUR OBTENIR LA COMBINAISON DESIRE. SUR LE SCHEMA, ON PEUT VOIR QU'IL N'Y A QUE 5 BOUTON POUSSOIR MAIS IL EST CONSEILLE DE RAJOUTER AU MOINS TROIS OU QUATRE BOUTONS POUR TROMPER L'ENNEMI. VOUS POURREZ AUSSI RAJOUTER DES LED POUR SUIVRE LE BON DERROULEMENT DES OPERATIONS, IL SUFFIT POUR CELA DE BRANCHER LA CATHODE DE LA LED ENTRE LA RESISTANCE ET L'ENTREE DU BOUTON POUSSOIR, L'ANODE RELIE A UNE PETITE RESISTANCE DE PROTECTION QUI ELLE-MEME RELIE AU PLUS AINSI TOUT AU LONG DE LA MANIPULATION, VOUS VERREZ S'ETEINDRE LA LED CORRESPONDANT AU BOUTON.

MALGRES TOUT SI VOUS ESTIMEZ QU'UN CODE A 7 CHIFFRES EST TROP FACILE A DEPLOMBER, VOUS POURREZ REMPLACER LE 4022 PAR UN 4017 QUI A DEUX SORTIES DE PLUS. AU REPOS LA CONSOMMATION DE VERRU CODE EST DE 0,5 MICRO-AMPERE CE QUI CONVIENT POUR LE MIEUX POUR UNE ALIMENTATION PAR PILE. LA TENSION D'ALIMENTATION POURRA VARIER ENTRE 6V ET 15V MALGRE TOUT JE VOUS CONSEILLE DE L'ALIMENTER EN 15 V CAR SI VOUS BRANCHEZ UN RELAIS EN SORTIE, IL VOUS PRENDRA QUELQUES VOLTS DONC SI VOUS ALIMENTEZ EN TROP BASSE TENSION ( PAR EXEMPLE 8 VOLT, IL NE VOUS RESTERA LORSQUE LE RELAIS SERA ENCLENCHE QUE A PEU PRES 5V CE QUI N'EST PAS SUFFISANT. ) APRES QUELQUES EXPLICATIONS THEORIQUE, VOICI QUELQUES EXPLICATIONS SUR CERTAINS COMPOSANTS ET POUR FINIR LA LISTE DU MATERIEL. ENFIN JUSTE AVANT, UN PETIT CONSEIL. LA SORTIE DU CIRCUIT, C'EST A DIRE Q7 A LA PATTE 10 C'EST UNE SORTIE NEGATIVE, C'EST IMPORTANT DE LE DIRE CAR LA MOINDRE ERREUR PEUT GRILLER ET LE TRANSISTOR ET LE CIRCUIT 4022 ALORS FAITES TRES ATTENTION, DE PLUS C'EST PAS TRES MARRANT DE RACHETER DES COMPOSANTS A CAUSE D'UNE ERREUR DE MANIPULATION, C'EST POUR CELA QUE J'ES-SAYE DE DECRIRE LES COMPOSANTS AU MIEUX.

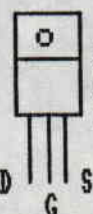
LE TRANSISTOR MOS-FET : T1



CECI EST LE SYMBOL GRAPHIQUE ET POUR CEUX QUI CONNAISSENT  
LE D = DRAIN  
LE G = GATE OU PORTE  
LE S = SOURCE

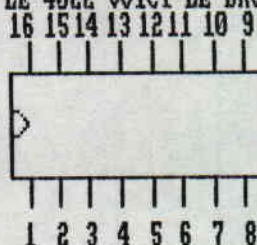
C'EST TOUT CE QUE JE POURRAIS VOUS DIRE SI JE DEVAIS VOUS FAIRE UN COURS CELA FERAIT TOUTES LES PAGES DE CE FANZ'

ET POUR VOUS AIDEZ ENCORE UN PEU PLUS,



VOILA C'EST UNE VUE DU COMPOSANT TEL QU'ON LE TROUVE DANS LE COMMERCE, MALGRE TOUT EN GENERAL LES LETTRES SONT MARQUES DESSUS

POUR LE 4022 VOICI LE BROCHAGE



SI MAINTENANT VOUS VOUS TROMPER, C'EST QUE VRAIMENT VOUS LE FAITES EXPRES

ET ENFIN LA FIN DU MATERIEL :

- 7 RESISTANCES DE 4K7 (R6 A R12)
- 2 RESISTANCES DE 10K (R3 ET R1)
- 1 RESISTANCE DE 220K (R2)
- 1 RESISTANCE DE 100 OHMS (R4)
- 2 CONDENSATEUR 100 NANOFARAD ( C1, C3 )
- 1 CONDENSATEUR 4,7 MICROFARAD 16 VOLT (C2)
- 1 DIODE IN4148
- 1 CIRCUIT INTEGRE 4022
- 1 TRANSISTOR BS170
- 5 BOUTONS POUSSOIRS OU PLUS SELON CE QUE VOUS VOULEZ

ET SI VOUS VOULEZ METTRE DES LED NE PAS OUBLIER UNE RESISTANCE DE 100 OHMS A PEU PRES POUR LA PROTECTION, VOILA C'EST LA FIN DE CETTE PAGE. POUR LA SUITE





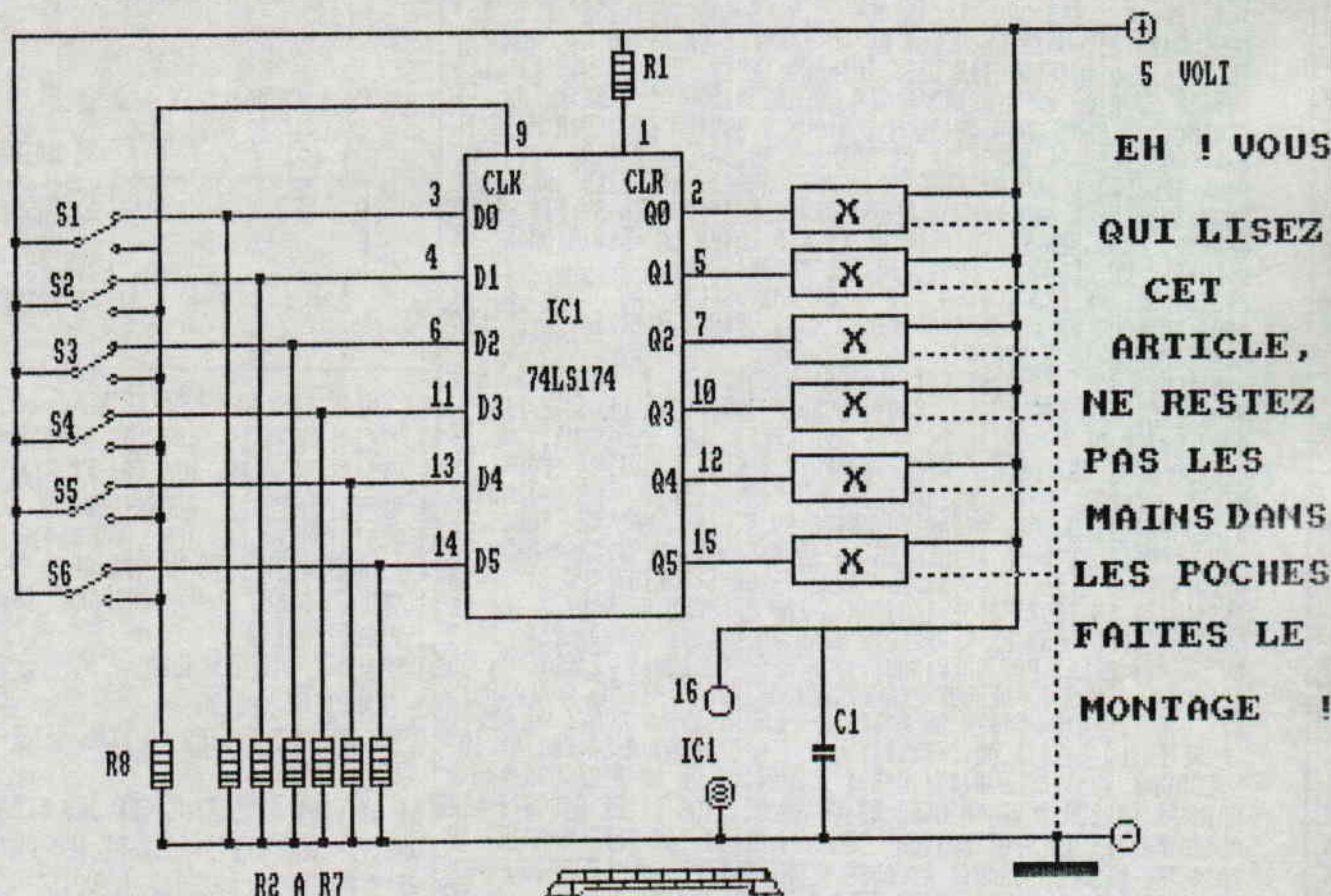
# TRAVAUX PRATIQUE

( ET ON CONTINUE )



DANS LA SERIE DES CLAVIERS, VOICI UN AUTRE EXEMPLE DE CLAVIER QUI EN LOCCURENCE A SIX TOUCHES, ET DONC POUR FAIRE CE CLAVIER AVEC UN CIRCUIT ANTI REBONDS, NOUS AVONS UN CIRCUIT INTEGRE ! EH OUI ! UN SEUL, IL EN FAUT PAS CINQUANTE ET C'EST AVEC UN 74LS174, SEPT RESISTANCES ET BIEN ENTIENDU 6 POUSSOIRS-INVERSEUR, ET LE TOUR EST JOUE CAR EN PLUS NOS 6 TOUCHES S'EXCLUENT MUTUELLEMENT. LES SORTIES DES BASCOLES SONT COMPATIBLE TIL, MAIS ON POURRA TOUT AUSSI BIEN COMMANDER DES LED OU UN SYSTEME DE COMMUTATION DE TYPE TRANSISTOR+RELAIS COMME VOUS LE VEREZ DANS LES 2 PETITS SCHEMAS D'EXEMPLE QUI SE TROUVE QUELQUE PART DANS CES PAGES.

LORSQU'AUCUN DES BOUTONS POUSSOIRS-INVERSEURS N'EST ACTIONNE, LES ENTREES D0...D5 SONT TOUTES A "1" PUISQU'ELLES SONT RELIEES AU POLES POSITIF DE L'ALIMENTATION. L'ENTREE D'HORLOGE COMMUNE AUX SIX BASCOLES EST FORCEE AU NIVEAU BAS PAR R8. SI L'ON ACTIONNE L'UNE DES TOUCHES, L'ENTREE CORRESPONDANTE PASSE AU NIVEAU BAS (EN RAISON DE LA PRESENCE DES RESISTANCES DE POLARISATION R2...R7), TANDIS QUE L'ENTREE D'HORLOGE RECOIT UN SALVE DE FLANCS ASCENDANTS DUS AUX REBONDS DU CONTACT MECANIQUE DE LA TOUCHE. L'INFORMATION PRESENTE SUR LES ENTREES D0...D5 DU 74LS174 EST TRANSFERE VERS LES SORTIES Q0...Q5 A CHAQUE FOIS QUE SURVIENT L'UN DE CES FLANCS. MAIS COMME L'INFORMATION D'ENTREE EST STABLE, LES REBONDS DES CONTACTS DE TOUCHES N'ONT PAS EFFET SENSIBLE: L'INFORMATION DE SORTIE RESTE STABLE ELLE AUSSI APRES AVOIR CHANGE LORS DU PREMIER FLANC. LORSQUE L'ON RELACHE LA TOUCHE QUE L'ON AVAIT ACTIONNEE, LES REBONDS N'AFECTENT PAS PAS L'ENTREE D'HORLOGE ET RESIENT DONC SANS EFFETS SUR LES SORTIES. ALORS VOUS SUIVEZ???? ALORS UNE PETITE PAUSE LA SUITE APRES LE SCHEMA .





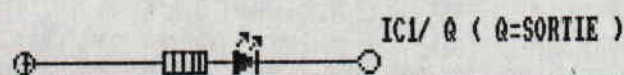
# TRAVAUX PRATIQUES

( TOUJOURS LA ??? )

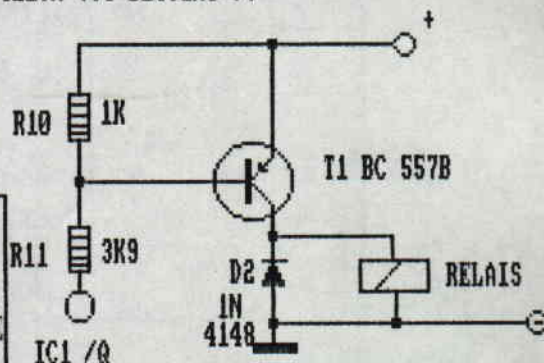
CA Y EST ON A REPRIS SES ESPRITS. ALORS ON CONTINUE .DONC TANT QU'UNE TOUCHE RESTE ENFONCEE, ELLE MAINTIEN L'ENTREE D'HORLOGE AU NIVEAU HAUT CE QUI EMPECHE LA PRISE EN COMPTE DE TOUTES AUTRES TOUCHES QUE L'ON TENTERAIT D'ACTIONNER EN PLUS DE CELLE QUI EST DEJA ENFONCEE.

SI IL VOUS FAUT PLUS DE SIX TOUCHES OU SI VOUS AVEZ ENVIE TOUT SIMPLEMENT D'EN RAJOUTER IL SUFFIT DE MONTER PLUSIEURS CIRCUIT INTERGRE EN PARALLELE SANS OUBLIER D'INTERCONNECTER LEURS ENTREEES D'HORLOGE. ET VOILA POUR CE MONTAGE, JE CROIS QUE J'AI FINI. J'AI PLUS QU'A VOUS LAISSEZ AVEC LES 2 EXEMPLES DE CABLAGES POUR LES SORTIES ( BIENSUR CE NE SONT QUE DES EXMPLES, VOUS POUVEZ BIEN ENTENDU METTRE TOUT CE QUE VOUS AVEZ ENVIE EN SORTIE, C'EST SELON VOS BESOINS ).

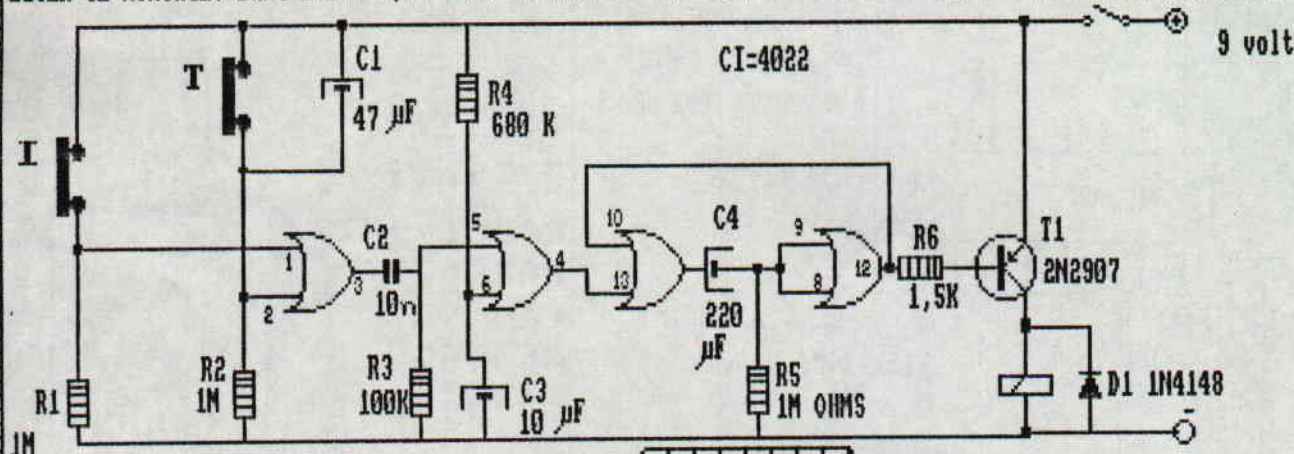
EXEMPLE DE SCHEMA D'UTILISATION :



ET BIEN, JE CROIS QUE COTE EXPLICATIONS, CETTE FOIS VOUS ETES GATE, JE NE PEUX PLUS M'ARRETER DE CAUSER, ENFIN DANS LE RESTE DE LA PAGE JE VAIS ESSAYER DE DECRIRE LE MONTAGE D'UNE PETITE ALARME BON ALLER, ON DESCEND D'UN CRAN ET ON CONTINUE DANS L'ELECTRONIQUE ET EN AVANT TAGADA !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!



BON ALORS LA VO COMMENT LE SCHEMA PREND DE LA PLACE, JE VAIS AVOIR DU MAL A DIRE TOUT CE QUE J'AI A RACONTE DANS CE PETIT CARRE, ENFIN BON. DONC CE SYSTEME D'ALARME PEUT SERVIR AUSSI BIEN POUR PROTEGER UNE MAISON OU ATELIER, UN GARAGE, OU MEME DANS UNE VOITURE. CETTE ALARME A DONC UNE ENTREE TEMPORISE (T) POUR UN CONTACT DE PORTE, ET UNE ENTREE INSTANNEE (I) POUR UN CONTACT DE FENETRE OU AUTRE. VOYONS UN PEU L'UTILISATION, OUVRIR LE CONTACT (T) SANS LE REFERMER, LE RELAIS AU BOUT DE 45 s DOIT COLLER ET DOIT LE RESTER PENDANT 2 mn 30 s ET SE DECOLLER ENSUITE. POUR L'ENTREE (I), LE RELAIS DOIT SE COLLER AUSSITOT PUIS SE COUPER APRES 2 mn 30 s A PEU PRES. POUR INFORMATION LE RELAIS SERT A CONNECTER UNE SIRENE OU UN QUELCONQUE SYSTEME D'AVERTISSEMENT. BON JE VAIS FINIR, JE N'AI PAS PU METTRE TOUT CE QUE JE VOULAIS MAIS JE VOUS AIS DIS LE PRINCIPAL A SAVOIR POUR REALISER CE MONTAGE. DANS L'INTRO, JE VOUS PARLAIS DE CLIGNOTANTS ET BIEN C'EST TOUT DE SUITE APRES.....







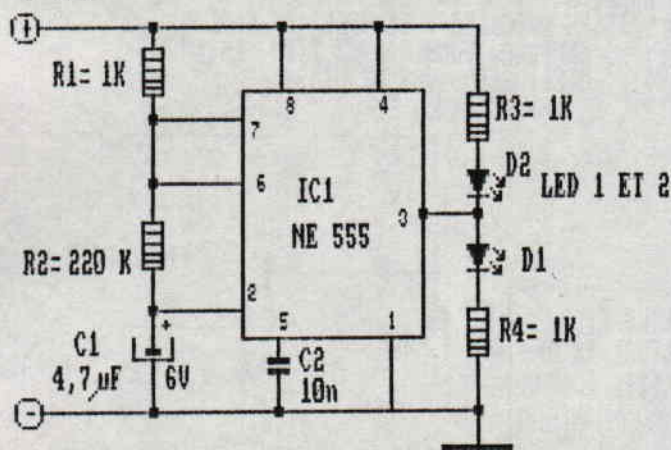
# TRAVAUX PRATIQUES

( ET POUR LA FIN )



EH, BAH OUI POUR LA FIN, CAR IL FAUT BIEN FINIR UN JOUR ! ET JE VOUS DIRAI QUE AU DEBUT J'ETAIS PARTI POUR FAIRE QUATRE PAGES, RESULTAT NOUS VOICI DANS LA CINQUIEME ET DERNIERE PAGE DONC COMME PREVU JE VAIS VOUS PARLER DE CLIGNOTANT POUR MODELE REDUIT. MAIS ME DIRIEZ VOUS, N'Y A T'IL PAS PLUSIEURS FACON DE FAIRE UN CLIGNOTANT ? EH OUI !!! C'EST VRAI UN CLIGNOTANT, ON PEUT LE FAIRE UN PEU COMME ON VEUT, MAIS POUR CETTE DERNIERE PAGE, JE VAIS VOUS DECRIRE SEULEMENT 2 FACONS DE LE REALISER VOICI DONC LA PREMIERE SOLUTION :

5 VOLT

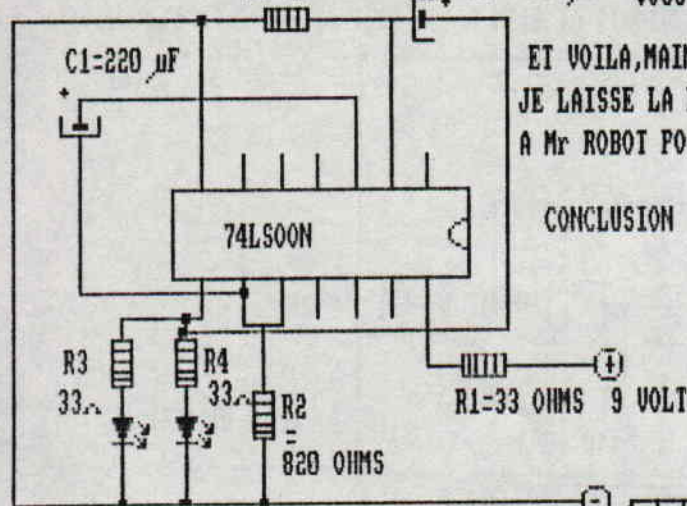


ET VOILA QUI EST FAIT, CE PREMIER PETIT CLIGNOTANT EST PRET A FONCTIONNER. LA PARTICULARITE DE CE CIRCUIT EST QUE LES LED (D1 ET D2) CLIGNOTE ALTERNATIVEMENT L'UNE APRES L'AUTRE. LA FREQUENCE DU CLIGNOTEMENT EST DETERMINE PAR IC1, MAIS ON PEUT AGIR SUR CETTE FREQUENCE EN CHANGEANT LA VALEUR C1, C'EST A DIRE QU'AU LIEU DE 4,7 MICRO-FARAD, ON PEUT METTRE UN CONDENSATEUR DE 10 OU 20 OU MEME 100 MICRO-FARAD, SELON LA VITESSE DU CLIGNOTEMENT QUE L'ON VEUT, C'EST TOUT SIMPLE. BIEN SUR ON PEUT RAJOUTER PLUSIEURS LED MAIS IL NE FAUT PAS TROP EXAGERER CE NOMBRE CAR AU BOUT D'UN MOMENT CE NE555 VA SE PRENDRE POUR UNE LOCOMOTIVE A VAPEUR ET FINIT LE CLIGNOTANT. ON PEUT AUSSI BAISSER LA VALEUR DES RESISTANCES R4 ET R3 POUR AVOIR UNE LUMINOSITE PLUS FORTE. MAIS C'EST COMME TOUT SI VOUS ALLEZ TROP LOIN, FINIT LES LED, ALORS RESTONS RESSONNABLE ET VOYONS LE DEUXIEME EXEMPLE.

2 EME SOLUTION : LA DEUXIEME SOLUTION EST PEUT-ETRE UN PEU

PLUS SIMPLE, NOUS UTILISONS ICI UN 74LS00N, LES COMPOSANTS SONT QUELQUE PEU IDENTIQUE, PAR CONTRE SON FONCTIONNEMENT EST DIFFERENT CAR A L'INVERSE DU MONTAGE PRECEDENT LES LED CLIGNOTENT EN MEME TEMPS, BIENSUR POUR LA VITESSE DU CLIGNOTEMENT, LA VALEUR DES CONDO' DEPENDE DE CE QUE VOUS VOULEZ. ENFIN MEME SI LES DEUX SONT DIFFERENT, CHACUN ON LEUR AVANTAGE, ET DEPENDENT DE CE QUE

R5=1K C2= 470 µF VOUS VOULEZ.

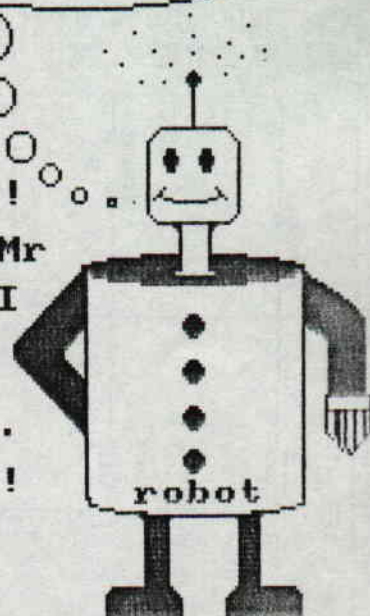


ET VOILA, MAINTENANT JE LAISSE LA PAROLE A Mr ROBOT POUR LA

CONCLUSION .

ET BIEN QUE POURRAIS-  
JE VOUS DIRE EN PLUS DE CE QUI A  
ETE DEJA DIT ??? J'ESPERE QUE LE PLAISIR  
DE SAVOIR QUELQUE CHOSE EN PLUS VOUS AURA  
ENVAHI, EN TOUT CAS MOI J'AI ETE CONTENT  
D'ETRE AVEC VOUS PENDANT CES CINQ  
PAGES . PAS VOUS ???

BIIIIIIP !  
C'ETAIT Mr  
ROBOT QUI  
PARLAIT  
FIN DU  
MESSAGE .  
BIIIIIIP !







## Assembleur par morgancoder pour bonsoir la planete le meilleur sanz jamais cree

GREETINGS TO : PATRICK DE RUNSTRAD, AUX LOGONS  
A VINCENT DE NANCY, A TOMY DE MAXI-MICRO, A CJ  
C DU CCC, A SANDRINE DE CROCO PASSION, A TOUTE  
LA REDAC DE 100 %, A TOUS LES FANZS EN GENERAL,  
A TOUT LES DEMONAKERS SUR CPC, A MC ET ZIP, AU  
REDAC CHEF ET A SON CO-PILOTE, A TOUS MES FOTE



UN COUR POUR VOUS COMMUNIQUER  
DES ASTUCES ET DES PROGRAMMES  
POUR NOURRIR VOTRE MACHINE

DANS !!! QUAND TU NOUS TIENS

BIENTOT UN COUR SUR LES ANIMATIONS (EN ...  
OVERSCAN EN PLUS...)

SALUT A TOUS, ME REVOILLOU POUR UN NOUVEAU COUR, UN  
PEU SPECIAL, CAR J'AI PENSÉ (ET OUI JE PEUT !!), QUE  
LE MEUX POUR CE DEUXIEME COUR SERAI DE VOUS FILER  
QUELQUES LISTINGS, ASTUCES ... AFIN QUE VOTRE VIE  
AMSTRADIENNE EN SOIS FACILITEE, DONC VOILA UN PROG  
QUI DECOMPACTE A L'ECRAN UNE IMAGE COMPACTEE AVEC  
OCP ART STUDIO, LA CLASSE NON ?? POUR LE RESTE  
DECOUVREONS LE AU FUR ET A MESURE :

```
100 'DECOMPACTEUR IMAGE OCP
110 ADR=40960:FOR I=0 TO 7
120 FOR J=1 TO 8:READ A$
130 A=VAL("&"*A$)
140 B=(B+I+A*J) AND 255
150 POKE ADR+I*8+J-1,A:NEXT J
160 READ B$:IF B=VAL("&"*B$) THEN 180
170 PRINT"ERREUR EN "+1000+I*10:STOP
180 NEXT I:SAVE"DECOMPAC.OCP",B,ADR,61
190 ' DATAS
1000 DATA 3D,C0,21,00,C0,1A,FE,01,76
1010 DATA 20,0C,FE,4D,20,17,77,23,97
1020 DATA 13,CD,34,A0,18,EF,13,1A,D7
1030 DATA 47,13,1A,77,23,CD,34,A0,6F
1040 DATA 10,F9,13,18,E0,13,1A,1B,0A
1050 DATA FE,4A,1A,20,E1,13,13,13,06
1060 DATA 13,13,18,D1,4F,7C,B5,20,A1
1070 DATA 02,79,C9,E1,C9,53,50,49,03
```

CETTE FOIS, VOICI UN PROG ASSEMBLEUR, MALGRES UN  
PETIT BUG, CELUI-CI VOUS PERMETTRA DE LANCER UNE  
LIGNE BASIC A PARTIR DE L'ASSEMBLEUR :

```
LD HL,STAT
DI
EXX
LD B,7F
RES 3,C
OUT (C),C
EXX
EI
JP #C0B4
```

VOILA TOUJOURS EN ASSEMBLEUR,  
L'UTILISATION DU VECTEUR #BC0E  
(CELUI-CI CHANGE LE MODE ECRAN)  
LA VALEUR A PASSEE DANS L'ACCU  
PREND TROIS VALEURS:0,1,2  
LD A,#01 (OU 0,2)  
CALL #BC0E

STAT DEFN BORDER 3 ;ICI LA LIGNE BASIC (PEN 2,CLS.)

ETES VOUS COMBLER ?, J'ESPERE ....VOILA LE COUR(DEBUT)

ON OUVRE LE BAL AVEC LES MACROINSTRUCTIONS DE  
DANS :

\* DEFS (DEFIND STORAGE) OU DEFINITION D'UNE ZONE:  
c'est une macroinstruction assez frequemment  
utilisee, surtout comme vous pouvez le constater, dans  
le listing du cour precedent, en effet, dans la table  
des couleurs, au lieu de recopier x fois la meme  
valeur, on passe deux parametres a cette macroinst-  
truction : soit la syntaxe suivante : defs x,y  
avec x, le nombre d'octet auxquels je veux donner la  
aleur y. Pour faire des synchros(synchronisations),  
en general on se sert de cette instruction, si le  
nombre de nop est important, exemple: dans le listing,  
au lieu d'ecrire 5 nop pour bien synchroniser le  
raster, j'aurai put ecrire : defs 5,0 (0 etant le code  
de l'instruction assembleur NOP). NOP ? pendant un  
cycle horloge, le processeur ne va rien faire, c'est  
une sorte de temporisation.

\* defb (defind byte) ou definition d'un octet :

defb n1,n2,n3,n4  
definie quatre octets consecutifs ou plus avec la  
valeur specifiee entre virgules(cf table des  
couleurs).

\* defw (defind word) definition d'un mot, disons pour  
simplifier, d'une ou de plusieurs suites de deux  
octets, c'est la meme chose que defb, mais la valeur  
est une valeur 16 bits, donc copiee sur deux octets  
consecutifs, exemple : #C000, defw #C000, #C001...  
exemple des applications : on peut mettre ainsi des  
valeurs seize bits(2 octets), ainsi on peut exprimer  
des valeurs allant jusqu'a 65536, on peut donc par  
exemple creer une table d'adresse ecran ayant  
etaient calculees avant, pour animer des sprites, ou  
deporter un scrolling, exemple : defw #C000, #C000+10  
\* defa : celle-ci sert a remplir une suite d'octets  
avec une chaine alphanumerique S, soit la syntaxe  
suivante : defa salut a vous TOUS !!!

TRES FREQUEMMENT UTILISEE DANS LES SCROLLINGS  
DE LIGNES TEXTES.

AUJOURD'HUI PUSH ET POP SONT AU RENDEZ-VOUS, VOUS  
L'AVEZ PEUT ETRE COMPRIS, ON VA PARLER PILE.  
PUSH ET POP SONT DEUX INSTRUCTIONS ASSEMBLEURS  
PREDOMINANTES, QU'IL EST ESSENTIEL DE CONNAITRE.  
ON PASSERA AU APPEL (CALL) ET AUX SAUTS JUSTE



.Il faut d'abord definir ce que c'est :c'est un espace memoire qui fonctionne comme une pile d'assiettes un peu speciale.En ce sens,on peut proceder par analogie : imaginez que vous ranger des assiettes (ou des manuels scolaires !!!!) vous les posees de facon a ce que la nouvelle se retrouve sous l'ancienne et ainsi de suite.Une crise vous attrape,vous ne DEPIILER pas par celle du dessus,mais par ? celles du dessous !!Ce systeme s'appelle en informatique le procede L.I.F.O (LAST IN FIRST OUT),DERNIER ENTRE ,PREMIER SORTII,TOUT S'EXPLIQUE.Maintenant voyons a quoi cela va nous servir concretement .On sauve une valeur sur la pile,par push rr (rr etant un des registres 16 bits),cela revient a poser une assiette,on en sauve une autre(posons une autre assiette),cette derniere sera sauvee sous la precedente.On peut si on le desire ou si le besoin s'en fait sentir recuperer nos donnees(il vaut mieux,sinon ou est l'interet de la pile !!),l'instruction adequate est pop rr (avec rr un des registres 16 bits,ATTENTION !!,il n'est pas obligatoire de recuperer la valeur avec le meme registre que celui qui l'a sauvee. PEIIT EXERCICE : on sauve trois donnees :145,154,255 chacune est contenue dans respectivement bc,de,hl trouver l'etat des registres a l'arrivee apres ces operations : push bc,pop de ,push de et pop bc,push hl,pop hl ;bc,de,hl avec 154,255,145.

UTILITE :LE FAIT DE SAUVEGARDER DES VALEURS,PERMET DE LIBERER LES REGISTRES POUR UN AUTRE USAGE,CI LES REGISTRES SONT TOUS UTILISES CETTE SOLUTION EST UNE DES PLUS ELLEGANTES. RAPIDE TOUR D'HORIZON DES INSTRUCTIONS A VOIR DANS CE COUR(IL SE PEUT QUE J'AI VU TROS GRAND POUR TENIR EN UN COUR). LES PLUS FREQUENTES : CALL : La meme fonction qu'en basic,attention !,cette instruction appelle un sous programme,elle a la meme fonction que gosub,le sous programme doit se terminer par un RET. erreur a ne pas commettre(je l'ai commise !!):lors d'un call,le pc(compteur de ligne de programme) est sauvegarde sur la pile,done faire attention de bien depiler cette valeur par un ret obligatoire,sinon les valeurs consecutives du pc vont faire deborder la pile (c'est le bug!!!,rhaaaaaaaaaaaaaaaahhhhhhhhhhhhhhhh !!!) JP : c'est un saut(JumP) A UNE ADRESSE OU A UN LABEL. ADRESSE : JP #A000 (SANS COMMENTAIRE !) LABEL : BOUCLE NOP (NOP=No Operation),pendant un cycle horloge,le z80 ne fait rien. JP BOUCLE

DANS CET EXEMPLE,C'EST LA BOUCLE INFERNALE(SANS FIN !!!),LE LABEL EST (BOUCLE), DANS PAR EXEMPLE UTILISE CETTE ASTUCE POUR NE PAS AVOIR A CALCULER L'ADRESSE D'UNE INSTRUCTION. DANS le listing du mois dernier les exemples de label ne manques pas(c'est essentiel en assembleur).

JR : celui ci est un saut relatif,la difference avec JP ? Tout d'abord dans la syntaxe : jr est suivi d'une valeur appelee OFFSET.Celle-ci est entree en mode complement a deux (si vous voulez savoir ce que c'est,dites le et le mois prochain,on passe aux systemes de numeration,aux operations logiques (xor or and ..) et au mode complement a deux,sachez seulement pour l'instant que celui ci permet de représenter des nombres negatifs,avec une representation binaire ressemblant a celle d'un nombre positif.comment s'y retrouver ?.Il faut le savoir !!!(que c'est le mode complement a deux).pas de panique pour jr c'est toujours le mode complement a deux.remarquez qu'il n'est pas necessaire de savoir cela pour programmer avec dans (a cause des labels ou etiquettes) c'est dans qui calcule le complement a deux d'un offset.qu'est ce que l'offset ?

un petit exemple : addition LD hl,10  
LD de,12  
add hl,de  
hl=10+12(c'est hl qui recoit le resultat)  
jr addition

ici pas besoin de calculer nous meme l'offset,il faudrait connaitre avec exactitude le nombre d'octets que chaque instruction prend en memoire une fois assemblee,le saut se fait en

arriere,l'offset est negatif,il sera coder par dans sous une forme complement a deux,qui est automatiquement comprise comme telle par le z80.LA "PORTEE" de cette instruction est limitee en "haut" et en "bas",ainsi son atout principal est sa rapidite,en effet elle est plus rapide que JP dans sa fourchette d'utilisation. voici les sauts conditionnels (jp et jr sous conditions..) ceci est en etroite relation avec le registre F,ou registre des flags (c'est un peu le temoin des evenements du z80),ce registre comporte huit bits,tous on une particularite,ils sont mis a 1 dans certaine

VOILA MON LYCEE !!!! LES PROFS GUETTENT !!!!





situation, par exemple, le plus simple est la carry (C) ou retenue, qui est mise (de pain) (ahh ! ahh !, je rigole ! ) quand le resultat d'une operation sur 8 bits ou 16 a depasse la valeur maximale, le registre d'accueil du resultat (A ou HL) fait un "tour" et la carry est mise (a 1, c'est sous entendue). le flag zero (Z) est mis a un, lorsque : \*le resultat d'une operation est nul \*la comparaison a lieu entre 2 nombres egaux. (si A=4 et que l'on fait : CP 4 alors Z passe a 1) voyons en meme temps que les autres flags, les jr associes a ceux-ci.

Jr nz, morgan

jp nz, morgan

on execute a morgan si :

\* resultat operation <> 0.

\* comparaison sur deux nombres differents.

Jr c, morgan

jp c, morgan

branchement si c=1 donc si :

\* a-b avec a<b

\* a+b avec a>b)255

\* comparaison de a et b avec a<b

Jr nc, morgan

jp nc, morgan

branchement si nc=1 donc si :

\* a-b avec a>b

\* comparaison de a

et b avec a>b

Jr z, morgan

jp z, morgan

branchement si z=1 donc si :

\* resultat operation egal a 0

\* comparaison de a et b avec a=b

les autres sont des bits de test de parite tel po. (cour prochain) afin de pouvoir mettre un

listing dans ce cour, je repousse le probleme, jusqu'au cour prochain. A ce propos dites moi, si vous voulez plus de listing que de cours, ou autre, trois gros morceaux de passes (la pile, les appels, les macroinstruct.) reste pour le cour suivant, les boucles (DJNZ), les animations, a partir des listings de ce mois avec un prog pour faire bouger un titre ou autre en overscan (de facon horizontale) les interruptions et les transferts de memoire. (ces derniers voient leurs utilisations dans les animations graphiques) (cf le listing du mois). celui-ci vous permet de transferer une zone memoire a l'ecran. il vous permettra entre autre de transferer des windows d'ocp art studio qui seront charges a des adresses precises sous basic comme il suit : load "nom du window.WIN", &7000 &7000 peut etre changees, elle devrat l'etre dans la ligne avec load, mais aussi dans le source assembleur, cela represente

voici quelques exemples de freewares : THE DEMO PARADISE DEMO, GOZEUR 4-5, FUCK EXAMS DEMO, MUSIQUES FACE HUGGER, DIGITS, BOBS, O.G.T.I, REMARD, BD-STORY, MAXI-MICRO 8(2 DISQUES), FONTES AMX ET OXFORD, CUTOITS ET TRAMEUR, DIVERS SOFTS DESSIN, DEMOMAKER!!.

SI VOUS VOULEZ PLUS D'ADRESSES ECRIVEZ NOUS!!



SOYEZ SYMPAS ENVOYEZ NOUS VOS SOFTS NOUS CREONS UNE BANQUE!!!

DISPONIBLE : LES DIGITALS DEMOS !!!!

DEMANDEZ MAXI-MICRO 9 A TONY (SUPER COOL!!) SENGLE HERVE, 25 AVENUE DE NORMANDIE 67100 STRASBOURG (LE 9: UN SEUL DISQUE !!)

l'adresse du debut de la zone memoire a transferer, il faut l'a mettre dans DE (registre 16 bits). avant de charger par load, il faut reserver sous basic une place pour nos donnees et les protegees, cela se fait par memory &7000-1 puis vous pouvez commencer a charger par load. vous pouvez charger en assembleur, voici le petit prog, qui doit etre utilise (en assembleur, il n'y a pas besoin de fixer un espace avec memory &7000-1). il se trouve apres les transferts.

\*\*\*\*\*  
; RESTITUTION ZONE MEMOIRE  
; EN ASSEMBLEUR  
; \*\*\*\*\*

ORG #9000  
; ASSEMBLER EN #9000  
ENT #  
; REND LE SOURCE EXECUTABLE

WINDOW1 LD HL, WFD71  
; DANS HL L'ADRESSE ECRAN DE DESTINATION, CELLE-CI  
; PEUT ETRE N'IMPORTE QUELLE ADRESSE DE LA MEMOIRE  
; CENTRALE, ATTENTION AU SYSTEME !!!

LD DE, #7000  
; DANS DE L'ADRESSE DEBUT DE LA ZONE A TRANSFERER  
LD B, #36  
; NOMBRE DE TOURS DE BOUCLE A EXECUTER, OU HAUTEUR  
; DE LA ZONE A TRANSFERER  
; (EN LIAISON DIRECTE AVEC LE DJNZ DU PROG.)  
; EN EFFET, B CONTIENT TOUJOURS LE NOMBRE DE TOUR  
; DE BOUCLE A EXECUTER, DJNZ DECREMENTE B A CHAQUE

; PASSAGE (LUI SOUSTRAIT 1), SI B=0 ON CONTINUE, DANS  
; NOIRE PROG, ON RETOURNERA AU SYSTEME.

SAUVE1 PUSH BC  
; RAPPELZ VOUS LA PILE (CF PLUS HAUT)

PUSH HL  
EX DE, HL  
; TRES SIMPLE, LES CONTENUS DE DE ET HL SONT  
; ECHANGES

LD BC, #000A  
; DEFINITION DE LA LARGEUR DU SPRITE  
LDIR ; TRANSFERT !!!!



EX DE HL  
POP HL  
CALL SAUVE2  
POP BC  
DJNZ SAUVE1  
RET

NEWS.NEWS.NEWS.NEWS.NEWS  
JE PREPARE UN RECUEIL DE  
ROUTINE,CELLES DU FANZ,  
MAIS AUSSI LES AUTRES,  
ET SURTOUT ECRIVEZ NOUS!!

;RET FINAL DE RETOUR AU BASIC,ON PEUT METTRE  
JP,JR,CALL ...  
SAUVE2 PUSH DE  
LD DE,#0800

;VALEUR A AJOUTER POUR SE TROUVER JUSTE EN DESSOUS  
CETTE OPERATION SE FAIT AUSSI PAR L'APPEL AU  
VECTEUR SYSTEME #bc26(call #bc26),pour l'adresse  
du dessous. #bc29(adresse dessus),#bc20  
(droite),#bc23 (gauche).Les conditions d'entrees  
pour ces quatre vecteurs sont : hl contient  
l'adresse ecran courante.  
en sortie :hl contient la nouvelle adresse  
(dessus,dessous...),  
af est modifie.

ADD HL,DE  
;ON AJOUTE ADRESSE ECRAN COURANTE (EN FIN DE LERE  
LIGNE),AFIN DE SE RETROUVER SOUS LE DEBUT DE LA  
PREMIERE (AU DEBUT DE LA SECONDE).  
;SACHEZ QUE CETTE ADDITION REVIENT AU MEME QUE LE  
VECTEUR,SAUF QUELLE EST PLUS RAPIDE.  
CALL #BD19

;UNE PETITE PAUSE(EQUIVAUT A HALT)  
JP NC,RECUPI  
LD DE,#C050

;OFFSET POUR REMONIER DE HUIT LIGNE.CETTE VALEUR  
EST UNIVERSELLE POUR LES ECRANS NON REFORMATES  
(COUR PROCHAIN),AVEC UNE ROUTINE D'ANIMATION EN  
OVERSCAN

ADD HL,DE  
RECUPI POP DE  
RET

Voici le prog permettant de charger un fichier a  
partir de l'assembleur :  
celui ci utilise trois vecteurs systemes  
:#bc77,#bc83,#bc7A  
#bc77 (DISK IN OPEN) :OUVRE UN FICHIER EN LECTURE  
#bc83 (DISK IN DIRECT) :LIT ET PLACE DANS LA  
MEMOIRE UN FICHIER ENTREE.  
#bc7A (DISK IN CLOSE) :FERME CORRECTEMENT UN  
FICHIER OUVERT EN LECTURE  
LES CONDITIONS D'ENTREE SONT VISUALISABLE DANS LE  
PROG.:

\*\*\*\*\*  
;LECTURE D'UN FICHIER  
;EN ASSEMBLEUR  
\*\*\*\*\*

nomfich defm morgan.win  
morgan EQU #7000  
buf DEFS #800 ;definition d'un buffer de 2ko  
;pour faire transiter les donnees

N'OUBLIEZ PAS QUE LA  
RAISON DE VIVRE LERE  
D'UN FANZ ET DE  
DIVULGUER ET FAIRE  
PASSER LES INFOS  
DONC ... ECRIVEZ !!!

ld hl,nomfich  
;hl pointe sur nomfich  
ld b,12  
;nombre de caractere du fichier (nom+ "." +extension  
ld de,buf  
;de pointe sur le buffer pour transferer  
call #bc77  
;ouvre le fichier  
ld hl,morgan  
;dans l'adresse destination  
call #bc83  
;transfert  
call #bc7A  
;fermeture du fichier  
ret  
;retour basic ou suite du prog

UNE PETITE ASTUCE :  
SAVEZ VOUS QUE,SOUS  
BASIC,ON PEUT AUSSI  
OBTENIR PLUS DE 15  
USER : TAPEZ  
POKE &A701,XX  
AVEC XX (0...255)

voila pour ce cour,qui je crois est consequent,je  
vous redonne mon adresse,n'oubliez pas que  
j'attend vos  
questions,suggestions,remarques,critiques,demandes  
de freewares,de progs...

seguin samy (MORGANCODER)  
12,rue de la liberation  
91660 estouches

p.s :je recherche des educatifs,please help me !!!

LA PAROLE AUX REDACTEURS : Ca y est,il nous laisse  
enfin parler,le pire maintenant c'est de calmer le  
pu...!!!! (censuré) de mal de tete qui nous a tous  
gagne dès la première page ( non c'est pas vrai,



j'ai exagéré,c'est juste a la seconde )  
En tout cas, y a pas que moi MC et ZIP  
sont retanés,non mais sans blague,c'  
est super, il faut continuer comme  
ca, mais il va falloir qu'on s'y  
mettent serieusement,si on veut compr-  
endre !!! aller on te redonne la parole

ECRIVEZ POUR DEMANDER :  
DEMOS,MUSIQUES,GRAFS,JEUX...  
PASSER VOS P.A ET NEWS

VOUS AVEZ L'AIR ENDORMI!!

PROCHAIN COUR :  
LES ANIMATIONS +  
RE-PETIT TOPO  
(PLUS APPROFONDI)  
ET SI DIEU LE VEUT  
UNE INTERVIEW !!!!



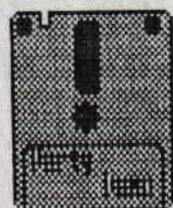


# Rubrique Demo

TIENS, RUBRIQUE DEMO, ET BIEN OUI, C'EST BIEN DEMO QUE J'AI ECRIS, RUBRIQUE FANTOME QUI APPARAÎT ET QUI DISPARAÎT AU FIL DES NUMÉROS, ET C'EST DONC D'UNE DEMO QUE JE VAIS VOUS CAUSER (EH! NOUS, ON S'EN FOUT DU BLA BLA!! C'EST QUOI LE NOM DE LA DEMO!?) OUI, BAH MINUTE DONC COMME JE VOUS LE DISAIT LA D?!!\*(TROIS HEURES PLUS TARD ON Y EST ENCORE, SI CA CONTINU !) BON ALLEZ SUFFIT!!!! POUR VOUS CE MOIS-CI, VOILA THE CASTLE - DEMO ! CA Y EST, JE L'AI DIT (ET BIEN, C'EST PAS TROP TOI!!!!) SILENCE DANS LA SALLE ! DONC POUR VOUS, C'EST BIEN DE CASTLE DEMO QUE JE VAIS VOUS PARLER, AVEC TROIS ECRANS RIEN QUE POUR VOUS, TIRES DE LA DEMO, NON SANS MAL POUR CERTAINS, MAIS ENFIN AVEC UN PEU DE PATIENCE ET DE SAVOIR FAIRE, ON PEUT ARRIVER A SES FINS. AVANT QUE JE COMMENCE A ENTRER DANS LE DETAIL, SACHEZ QUE JE TIENS CETTE DEMO EN FREEMWARE POUR TOUT CEUX QUE CA INTERESSE, ON ENVOIE UNE DISQUETTE (FORMATTEE DE PREFERENCE) A L'ADRESSE DE LA REDACTION QUI DOIT NORMALEMENT SE TROUVER A LA FIN DE CE MERVEILLEUX FANZ'.. (BAH QUOI ? C'EST MOI QUI ECRIT NON ???, BON ALORS !!! JE FAIS CE QUE JE VEUX!!! NON MAIS!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! BON ALLEZ LISEZ LA SUITE, CA VOUDRA MIEUX !!!!!!!!!!!!!!!

ALLEZ, ON FAIT RUN, UNE PETITE MUSIQUE SE FAIT ENTENDRE PUIS UN ECRAN APPARAÎT (CELUI DU BAS DE LA PAGE, OUI LA LE DESSIN DU BAS DE LA PAGE, FAUT TOUT DIRE ICI!! ENFIN PASSONS) ET SI ON SE DONNE LE TEMPS D'ECOUTER LA SIQUE ON CROIRAIT ENTENDRE DU SYNTHÉ AVEC DU RYTHME ET DE LA GROSSE CAISSE, ENFIN BREF GENIAL. ET ON CONTINU, ON APPUIE SUR UNE TOUCHE, LE LECTEUR TOURNE, ON CHARGE, ON BOIT UN PETIT COUP ET C'EST PARTI LES OPTIONS APPARAÎSENT PUIS DISPARAÎSENT UNE A UNE LE TOUT SUR UN FONT DE SISIQUE TOUJOURS PLUS FORMIDABLE ET QUI LAISSE REVEUR. MAIS C'EST PAS TOUT, CE SERAIT BIEN TROP FACILE, DANS LE BAS DE L'ECRAN DEFILE UN MESSAGE NOUS DISANT JE NE SAIS QUOI CAR C'EST DE L'ANGLAIS, ET PUIS MOI ET L'ANGLAIS CA A TOUJOURS FAIT 3 OU 6 OÙ ?, JE SAIS PLUS MAIS EN TOUT CAS ON N'AIT PAS VOISIN DE PALIER. ET SI ON APPUYAIT SUR LA PREMIERE OPTION, LE LECTEUR SE REMET EN ROUTE, ET LA ATTENTION UN SUPER ECRAN MONTRANT UNE PERSONNE TRAVAILLANT D'ARRACHE PIED ET DANS LE PLUS GRAND DESORDRE AVEC UNE MUSIQUE ECLATANTE, ON POURRAIT PRESQUE SE CROIRE EN BOITE DE NUIT ET SE DEFONCE COMME UNE BÊTE TELLEMENT C'EST SUPER, ET LA ON DEVINE SUR QUEL LOGICIEL CETTE HARD MUSIC A ETE PROGRAMME.

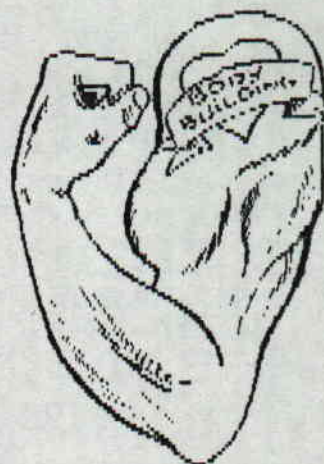
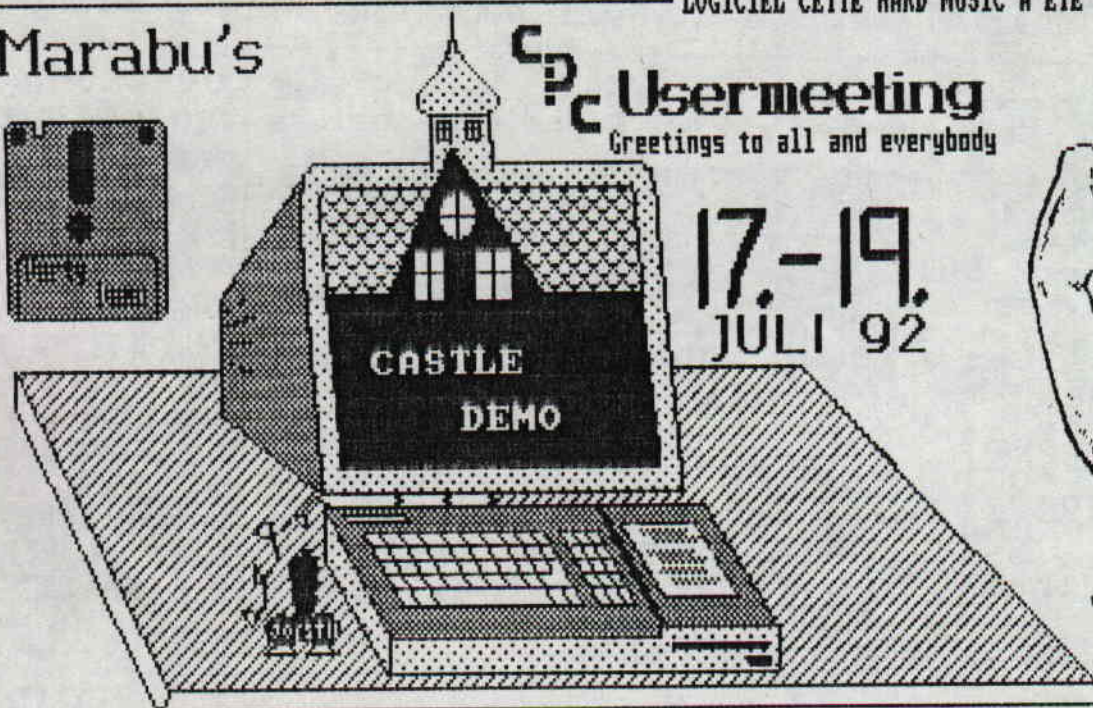
Marabu's



Usermeeting

Greetings to all and everybody

17.-19.  
JULI 92



CA C'EST UNE  
DEMO QUI A

POUR SUR DU VRAI  
MUSCLE !!!



# Rubrique Demo

(FIN ET SUITE OU L'INVERSE)

THE CASTLE  
DEMO

## SOUND TRAKKER

THE HIT-PARTY 17/18/19 07 1993 !



ALL SOUNDS IN THIS DEMO ARE MADE WITH THE "SOUNDTRAKKER" FROM ALL SYSTEMS !!!!

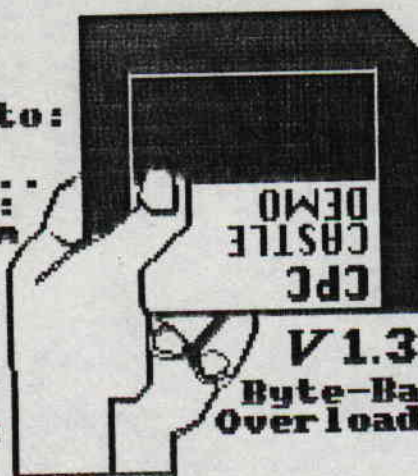
THE CASTLE DANS LA SERIE  
DEMO THE CASTLE DEMO

VOICI 2 ECRANS  
TIRES DE CETTE DEMO  
POUR L'ECRAN CI-CONTRE  
IL DEPEND DE LA PREMIERE  
OPTION, NE ME DEMANDEZ  
LE NOM DE CETTE OPTION  
CAR A L'HEURE OU J'ECRIS  
CETTE PAGE JE NE ME LE  
RAPELLE PAS DU TOUT,  
ENFIN CET ECRAN EST  
ACCOMPAGNE D'UNE MERU-  
EILLEUSE MUSIQUE QUI  
REMUE LA PETITE CUILL-  
ERE ( SI VOUS VOYEZ CE  
QUE JE VEUX DIRE ...)

This is a part of the magical, funny and  
great HIT-Summer-Fete the Demo who has  
called...

### CASTLE

Many Thanks to:  
Odiesoft for  
routine.....  
Greetings to:  
DSC, RED Storm  
Alien, EGS  
Hexenmeister  
Hiroyuki, The  
Crittersonap,  
K-OS, DAIAMAX  
Incognito V  
Knutschfleck



### DEMO !

the Sprite

Nandoor,  
CPC-Mike,  
Marabu,  
Cranium,  
Prodratron  
Leather R.  
Byte-Bandit, Joker,  
Overload.... etc...

CPC forever and nothing else....

### OVERLOAD

### OVERLOAD

C'EST LE NOM DE CET  
ECRAN, CE N'EST PAS DE  
MOI, C'EST DU CREATEUR  
DE L'IMAGE, MALGRES  
TOUT POUR CEUX QUI COM-  
PRENNENT L'ANGLAIS, C'  
EST BIEN ET DONC ON PEUT  
LIRE SINON POUR LE  
RESTE, IL N'Y QUE L'ECR-  
AN A REGARDER, MALGRES  
LA QUALITE EST ICI N'  
PAS GENIAL CAR L'ECRAN  
EST EN COULEUR ET EN  
PLUS IL Y A DANS LA  
DEMO, UN SPRITE QUI SE  
BALADE DANS L'ECRAN SE  
QUI EST ASSEZ ORIGINAL,  
C'EST UN BONNE IDEE.  
CONCLUSION : DANS L'EN-  
SEMBLE, C'EST UNE BONNE  
DEMO. A AVOIR...



JE REMERCIE  
B. M. I POUR  
LES PHOTOCOPIES  
GRATIS

# VIDEO GAMES

NOUS REMERCIONS  
LA DDM POUR SA LETTRE  
QUI FAIT CHAUD AU COEUR  
MC & ZIP

**S**ALUT MES AMIS. CE MOIS CI, COMME D'HABITUDE JE VAIS VOUS PARLER DE **GOLDEN AXE 2 LETHAL ENFORCERS**. **SUPER MONACO GP**. **BATMAN** ET TENEZ VOUS BIEN J'AI CONCOCTE POUR VOUS UN DOSSIER POUR TOUT SAVOIR SUR LA REALITE VIRTUELLE QUI SERA LE COMPOSANT ESSENTIEL DES BORNES D'ARCADE DE DEMAIN. SUR CE BONNE LECTURE ET COMMENÇONS TOUT DE SUITE PAR **SUPER MONACO GP**.



## SUPER MONACO GP

### D'US GOLD

CPC  
TEST

**C**E JEU DE FORMULE 1 EST L'ADAPTATION SUR CPC DU HIT 16 BITS DE SEGA. VOUS ETES AUX COMMANDES DE VOTRE BELLE VOITURE POUR GAGNER LES COURSES SUR DIFFERENTS CIRCUITS ET POURQUOI PAS DEVENIR CHAMPION DU MONDE. PETIT MANSEL DANS L'AME QUE VOUS ETES, VOUS RELEVEZ LE DEFIT. AU MENU DE DEPART VOUS CHOISISSEZ JOYSTICK OU CLAVIER PUIS VOTRE BOITE DE VITESSE (AUTOMATIQUE, 5 OU 7 VITESSES). APRES UNE JOLIE BLONDE VOUS DEMANDE SI VOUS ETES SATISFAIT DE VOTRE CHOIX. MAINTENANT PLACE AUX ESSAIS ET N'OUBLIEZ PAS QUE VOTRE PLACE SUR LA GRILLE DE DEPART DEPEND DU TEMPS DES ESSAIS. ENFIN C'EST LE GRAND JOUR, LA PREMIERE COURSE, VOUS PARTIEZ POUR TROIS TOURS SUR LES CHAPEAUX DE ROUE. QUE LE MEILLEUR GAGNE.

**P**ETITS CONSEILS UTILES : - CHOISISSEZ BIEN VOTRE BOITE DE VITESSE.

- UN PETIT OUBLI DE LA PART DES PROGRAMMEURS PEUT ETRE UTILISE A VOTRE AVANTAGE. EN EFFET, QUAND VOUS ROULEZ SUR LE BORD DE LA PISTE VOUS NE RALENTISSEZ PAS.

**N**OTE : JE DONNERAI 5.5/10 D'INTERET A CE JEU CAR JE TROUVE LA CONVERSION UN PEU BACLEE, LE GRAPHISME AURAIT PU ETRE + FIN LES SONS MIEUX REALISES ET L'ANIMATION PLUS FLUIDE. EN SOMME ON SE RETROUVE AVEC UN JEU TRES MOYEN QUI AVEC PLUS D'ATTENTION AURAIT PU ETRE BIEN MEILLEUR.

EXCUSEZ MOI, J'AI OUBLIE UN "L" A MANSELL....

VOICI UNE PHOTO DE L'EQUIPE  
1993 DE "BONSOIR LA PLANETE"



LE COPILOTE

(ET SON MANUEL DE PILOTAGE)



MC



LE REDAC' CHIEF



ZIP



# VIDEO GAMES

ALLEZ ZOU!!! JE ME GLISSE DANS CE BLANC POUR VOUS DIRE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS LE DROIT DE M'ENVOYER VOS TESTS, OU DES IDEES DE DOSSIER A FAIRE A L'ADRESSE QUI SE TROUVE QUELQUES PAGES PLUS LOIN.

## GOLDEN AXE 2 de Sega

ARCADE  
TEST

**J**E VOUS AI EPARGNE LE TITRE ORIGINAL QUI EST : "GOLDEN AXE 2 THE REVENGE OF THE DEAD AGGARD". VOYEZ QUE CA FAIT LONG POUR UN TITRE. CE JEU A UN SCENARIO IDENTIQUE AU PREMIER, CEPENDANT IL Y A UNE NETTE AMELIORATION DU GRAPHISME ET DE L'ANIMATION. LE SCROLLING CHANGE, DES SEQUENCES OU VOUS DIRIGEZ LE GUERRIER DE DOS. VOUS DELIVREZ VRAIMENT LES VILLAGEOIS PRISONNIERS: VOUS CASSEZ LEURS CAGES, BRISEZ LEURS CHAINES. DE NOUVEAUX ANIMALES SONT A VOTRE DISPOSITION: DES MENIERS RELIGIEUX CRACHEUSES DE FEU, COMBATTANTES, DES SCORPIONS. LES ENNEMIS ONT AUSSI CHANGE D'ASPECT PAR RAPPORT AU PREMIER VOLET: CE SONT DES ARBRES, DES GUS A TETE DE FLEURS, ET D'AUTRES UN PEU PLUS HUMAINS. VOUS LEURS TAPEZ DESSUS SANS GROSSES DIFFICULTES. PARFOIS LE CHOIX DU CHEMIN A SUIVRE S'OFFRE A VOUS, PAR EXEMPLE DANS LE SECOND NIVEAU ON A LE CHOIX ENTRE LA GROTTA OU LA FORET. VOS HEROS SONT AU NOMBRE DE 4. LE GUERRIER, LE GEANT QUI PORTE UN NAIM SUR SON DOS, LE VOLEUR ET LA MEUF. VOUS LES CHOISISSEZ AU DEBUT DE LA PARTIE, LORSQU'ILS SONT SUR UNE BALANCE OU APPARAIT CHACUNE DE LEUR CARACTERISTIQUE (A VOUS DE CHOISIR). LA MUSIQUE EST DE BONNE QUALITE. TIENS, AU FAIT EN PARLANT DE MUSIQUE, IL Y A UNE NOUVEAUTE DANS LA SALLE DE JEUX OU JE VAIS ("LE CYCLONE")

EN EFFET DES HAUTS PARLEURS CRACHANTS DU HARD ROCK. CE QUI A POUR EFFET DE METTRE TOUT DE SUITE DANS L'AMBIANCE DE JEUX. ET J'ALLAIS PRESQUE OUBLIER DE VOUS PARLER D'UN DETAIL QUI A DE L'IMPORTANCE: CE N'EST PLUS UN CRAYON QUI TRACE LE CHEMIN PARCOURUS MAIS VOTRE MAIN QUI POINTE L'ENDROIT A DELIVRER. PLACE AU CONSEIL MAINTENANT...

**C**ONSEIL : - EVITEZ DE VOUS FAIRE SUBMERGER D'ENNEMIS, COMBATEZ LES PLUTOT AU FUR ET A MESURE DE LEUR APPARITION. SINON, FRAPPEZ JUSTE POUR LES ASSOMER ET PASSEZ VITE A UN AUTRE ET REVENEZ L'ACHEVER PLUS TARD.

- DANS LE SECOND NIVEAU NE CHOISISSEZ PAS LA FORET C'EST PLUS DUR QUE LA GROTTA ET EN PLUS A UN MOMENT VOUS SEREZ PRIS AU PIEGE DANS UN DRAP ET SEREZ TRANSPORTE AU MILIEU D'UNE TRIBU D'HOMME A TETE DE FLEUR. C'EST QUASIMENT IMPOSSIBLE, VOUS COMBATTEZ A UN CONTRE VINGT.

**T**HE VERDICT : 8 / 10

**C**ONCLUSION : CE JEU EST UNE REUSSITE QUASI TOTALE DANS TOUS LES DOMAINES, ET NE PAS Y JOUER SERAIT UN CRIME CONTRE LE DIEU VIDEO.

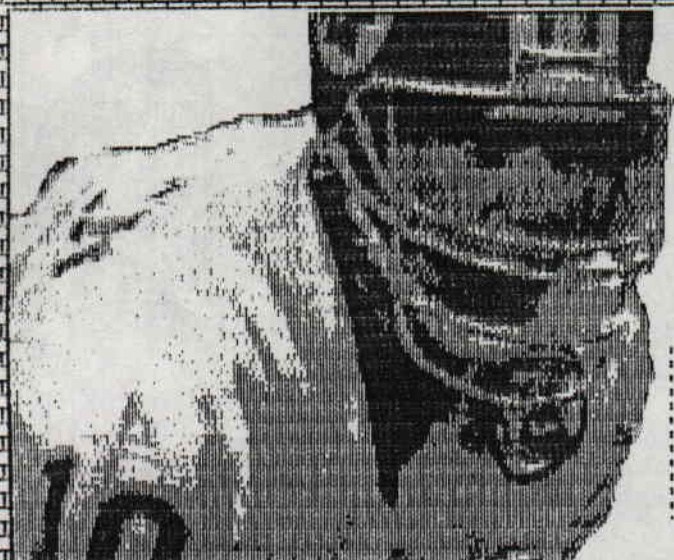


### NOUVEAU SYSTEME DE NOTATION SUR 10

- 0-2 A LA POUBELLE
- 3-4 TRES MEDIOCRE
- 5 MOYEN
- 6-7 BON
- 8-9 GRAND JEU
- 10 A POSSE

PAGE 20 DER





# VIDEO GAMES

La Suite...

## LETHAL ENFORCERS De KONAMI

ON FAIT PAS MAL DE SPORT A LA REDAC',  
SURTOUT LES MEMORABLES PARTIES DE FOOT  
DANS LE TERRAIN VAGUE DERRIERE, LA C'EST  
LE REDAC' CHEF EN GRANDE TENUE (Z'AVEZ  
VU L'AIR MECHANT... ET ENCORE C'EST PIRE  
QUAND ON RENDS LES ARTICLES EN RETARD...)



ARCADE!  
TEST

APPROUVE  
BY THE  
FANZ'

### COMMENTENCONT LE "TEST"

**C**E MEGA JEU DE TIR VOUS METS "DANS LA PEAU D'UNE BLO  
NDE (ND:CO-PILOTE;NON! CA C'EST LE TITRE D'UN FILM...  
GROS NUL ZIP!!!). OUI CO-PILOTE, T'AS RAISON CO-PI  
LOTE. CE JEU VOUS MET DONC DANS LA PEAU D'UN FLIC  
(ND:CO-PI;BAN VOILA! C'EST POURTANT PAS DUR DE NE PA  
SE TROMPER). CE FLIC EST ARME D'UN SIX COUPS, TOUT  
DE CE QU'IL Y A DE PLUS CLASSIQUE. LES NIVEAUX SONT  
DE DIFFICULTE CROISSANTE. IL VA DE SOIT QUE VOUS DE  
VEZ NETTOYER LA VILLE DE TOUS SES BRIGANTS QUI PUL  
LULENT EN CE MOMENT. VOUS POUVEZ RECHARGER VOTRE  
FLINGUE DANS UNE LUCARNE PREVUE A CET EFFET; VOUS  
POUVEZ AUSSI RAMASSER DES ARMES D'UN PLUS GRANDE  
PUISSANCE LAISSEES PAR VOS ADVERSAIRES COMME PAR  
EXEMPLE PISTOLET AUTOMATIQUE, FUSIL D'ASSAUT, FUSIL  
A POMPE (MON PREFERE...)... MAIS LES MUNITIONS VOUS  
SONT COMPTEES DONC N'OUBLIEZ PAS DE RECHARGER APRES  
CHAQUE COUP TIRE. L'IMPACT DE VOS BALLES SE VOIT  
AUSSI BIEN SUR LES VOITURES QUE SUR LES MURS. BIEN  
ENTENDU DES INNOCENTS SE BALLADENT AU BEAU MILIEUX  
DES FUSILLADES. A VOUS DE NE PAS LES STOPPER DANS  
LEUR PETITE BALADE RISQUEE. "VISER JUSTE ET TIRER  
PLUS VITE QUE MON OMBRE": IELLE DOIT ETRE VOTRE DEV  
ISE. D'UN POINT DE VUE TECHNIQUE CE JEU EST UN TOU  
R DE FORCE EN SOIT, CAR LES GRAPHISMES ONT ETE DIGI  
TALISES ET RETOUCHEES ET DONC ILS SONT GRANDEMENT  
DETAILLES. LES BRUITAGES SONT REUSSIS ET LES MUSI  
QUES SONT CLEANS. BON .. POUR LES CONSEILS C'EST SUR  
L'AUTRE COLONNE.....

TIEN VOICI UN BLANC NON COMBLE, ET ZUT!!!  
CAR JE SAIS PAS QUOI VOUS DIRE, AH SI  
CONTINUEZ DE LIRE BONSOIR LA PLANETE  
C'EST BON POUR LA SANTE!!!

### CONSEIL DE L'AMI ZIP :

JE ME PERMET DE VOUS RAPPELER  
QUE JE NE DONNE PAS DE CONSEIL  
BIDON, CAR C'EST EN JOUANT QUE JE LES TROUVE

- APPRENEZ A ETRE RAPIDE, ET JE ME PER  
MET DE VOUS RAPPELER (BIS) QUE C'EST EN FORGEANT QUE  
L'ON DEVIENT FORGERONT. (JE VOUS LAISSE MEDITER SUR CE  
PROVERBE JUSQU'A LA PROCHAINE LIGNE).

- QUAND VOUS TUEZ UN DES VILAINS GUS,  
RECHARGEZ AUSSITOT VOTRE ARME, C'EST UN GAIN DE TEMPS  
ET LE TEMPS C'EST DE L'ARGENT. (JE VOUS LAISSE AUSSI  
MEDITER SUR CELUI LA AUSSI).

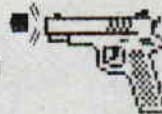
- DES FOIS LES ENNEMIS APPARAISSENT  
MAIS NE TIRENT PAS ET DISPARAISSENT. QUAND ILS REPARAI  
T IRONT NE LES RATEZ PAS SINON... SINON QUOI??? ET BIEN  
SINON UNE VIE EN MOINS!!!

### NOTE D'INTERET : 08/10

CONCLUSION: C'EST UNE BONNE BORNE D'ARCADE COMME  
ON LES AIME A "BONSOIR" CAR DOITEES D'UN SOUCI CONSTAN  
T DU DETAIL DE LA PART DES PROGRAMMEURS, ON S'APERCOI  
T VITE QUE LE MOINDRE TIR PROVOQUE DES DEGATS MATERIEL  
OU HUMAINS. LE SEUL TRUC QUI CLOCHE C'EST LA COULEUR  
DE VOTRE FLINGUE. OUI, EN EFFET IL EST SOIT ROSE, SOIT  
BLEU CLAIR... AVOUZ QUE C'EST BIZZARE POUR UN JEU DE  
CE TYPE. CA DOIT VOULOIR DIRE: "GAREZ VOS FESSES, VOILA  
SUPER FLIC." BON FINALEMENT ON S'EN FOUT CAR L'INTERET  
N'EST SOUFFRE PAS.



ZIP





# VIDEO GAMES

Re La Suite

## BATMAN D' OCEAN

CE JEU EST L'UNE DES MULTIPLES ADAPTATION DE FILM DE L'AMI OCEAN (A CROIRE QU'ILS NE FONT QUE CA!). VOUS L'AVEZ SANS AUCUN DOUTE DEVINE. VOUS INCARNEZ MONSIEUR BATMAN! L'HOMME-CHAUVE-SOURIS (C'ETAIT UN JEU DE MOT HI HI HI!). LA ENCORE LE SCENARIO EST LINEAIRE AU FILM. LE MANIEMENT EST SIMPLE, IL FAUT APPRENDRE A UTILISER VOTRE GRAPPIN, MAIS CELA N'EST QU'UN DETAIL, ET LE MANIEMENT DE L'ENGIN S'ACQUIERT RAPIDEMENT. LA ENCORE LA CONVERSION EST DE BON NIVEAU, ET LES PROGRAMMEURS ONT ASSURE UN MAX, NOTAMMENT AU NIVEAU DES MUSIQUES QUI SONT VARIEES, QUI NE PRENNENT PAS LA TETE, ET ENFIN QUI SONT AGREABLES A ETENDRE. LES GRAPHISMES NE SONT PAS EN RESTE CAR TRES COLORES ET TRES FINS SONT AUSSI REUSSIS. L'ANIMATION EST QUAND A ELLE UN PEU SACCADÉE AU DEUXIEME NIVEAU AUTREMENT LES SPRITES SONT DE TAILLE MOYENNE. VOILA C'EST A PEU PRES TOUT CE QUE J'AI A DIRE AU POINT DE TECHNIQUE. JUSTE ENCORE QUELQUES LIGNES POUR VOUS ANNONCER QUE LE FOURNEUR DE SECTEUR DE LA GALAXIE (C'ETAIT UNE METAPHORE DESIGNANT MONSIEUR MC) PUBLIERA PROCHAINEMENT DANS LA RUBRIQUE POKES LE PLAN DU DERNIER NIVEAU. CHANGEZ DE COLONNE S'IL VOUS PLAÎT.



AH! QUI LES AMIS, J'ALLAIS OUBLIER DE VOUS MONTRER ENCORE UNE PHOTO... C'EST CELLE DE MORGANCODER, NOTRE SPECIALISTE DE LA PROGRAMMATION, VOYEZ, IL NE S'EST PAS ENCORE RASE, EXCUSEZ LE....

QUEL CHOIX DIFFICILE POUR NOTRE AMIE LA SOURIS AMX... A VOTRE AVIS QU'A-T-ELLE CHOISI ??? ENVOYEZ VOS REPONSES A ZIP-5 BIS RUE DU PUIT DUMAY-71100 ST REMY

N'OUBLIEZ PAS DE JOINDRE TIMBRE & UN DISC POUR LE PRIX QUE VOUS GAGNEREZ (UN JEU DE MON CHOIX) LE TIMBRE EST POUR LE RETOUR DU DISC. AU FAIT VOILA L'ADRESSE PROMISE IL Y A QUELQUES PAGES.

### PEIITS CONSEILS UTILES POUR LECTEUR ECLAIRE :

- UNE CHEAT MODE (MODE DU TRICHEUR EN ANGLAIS) EXISTE POUR CE JEU, IL FAUT PRESSER SIMULTANEMENT LES TOUCHE E,D,2,0,9 (LES CHIFFRES SONT CEUX SITUES AU DESUS DU CLAVIER, ET NON CEUX DU PAVE NUMERIQUE...) AVEC CA VOUS POURREZ CHANGER DE NIVEAU, COMME CA VOUS NE POURREZ PAS DIRE QUE VOUS NE POUVEZ PAS ENTENDRE LES SUPERBES MUSIQUES.
- CONSEIL D'AMIS, NE RATEZ PAS LES PROCHAINS NUMEROS DE "BONSOIR" POUR AVOIR LE PLAN DE MC.
- QUAND IL Y A BEAUCOUP D'ENNEMIS A L'ECRAN IL FAUT VOUS AGENOUILLER, ET TIRER POUR NE PAS VOUS FAIRE TOUCHER
- QUAND L'ENERGIE VOUS MANQUE, TAPPEZ LE CHEAT MODE ENNONCE PLUS HAUT, COMME CA VOUS CHANGEREZ DE NIVEAU EN RECUPERANT TOUTE VOTRE ENERGIE ET SANS PERDRE DE VIE.

### NOTE ET CONCLUSION RAPIDE CAR LA PLACE ME MANQUE

07 / 10

ET POUR CONCLURE CET ARTICLE, OUI IL FAUT BIEN CONCLURE UN JOUR... JE DIRAIS QUE CE JEU EST, BIEN QUE RELATIVEMENT ANCIEN, DIGNE D'INTERET, SURTOUT EN CES TEMPS OU LES SOFTS SE FONT DEJA PLUS RARES, ALORS AUTANT ESSAYER DE VOUS LE PROCURER (ET VOUS AVEZ DES DIFFICULTES A LE TROUVER, ECRIVEZ MOI, JE POURRAIS PEUT ETRE REMEDIER A CELA ...)





## DRACULA (DE FRANCIS FORD COPPOLA)

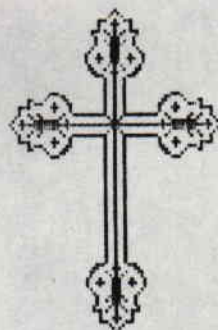
ET OUI ! DEVINEZ QUI EST TOUJOURS LA POUR VOUS PARLER DE CINEMA, LE CO-PILOTE. POUR ETRE FRANCHE AVEC VOUS, JE NE VOULAIS PAS EN FAIRE, MAIS COMME VOUS POUVEZ L'IMAGINER LE REDACTEUR EN CHEF NE LE VOYAIT PAS DE CET Oeil LA. DISONS QUE JE NE SAVAIS PAS DE QUOI VOUS PARLER CE MOIS-CI ET IL M'A DIT POURQUOI NE PAS LEUR PARLER DU DERNIER FILM QUE TU AS VU MEME SI TOUT LE MONDE EN PARLE. ET BIEN ME VOILA.

D'ABORS JE VOUDRAI VOUS POSER UNE QUESTION ET IL ME FAUDRA UNE REponse DES PLUS SINCERE. VOILA, JE NE VAIS PAS TOURNER AUTOUR DU POT PENDANT CENT SEPT ANS, PENSEZ-VOUS QUE LA RUBRIQUE CINEMA A SA PLACE DANS LE FANZ' ET SI CELA VOUS PLAIS DE L'Y TROUVER. SI VOUS NE LA VOULEZ PLUS, VOUS N'AVEZ QU'A ME LE FAIRE SAVOIR PAR COURRIER A L'ADRESSE DU REDACTEUR EN CHEF QUI SE SITUE A LA FIN DU NUMERO. ET SI A LA PLACE VOUS DESIREZ AUTRE CHOSE FAITE MOI SIGNE GRACE A VOS COURRIERS.

MAINTENANT PASSONS AUX CHoses SERIEUSES LES FILMS DE CE MOIS-CI. TOUT D'ABORD LE FILM CULTE DRACULA DE FRANCIS FORD COPPOLA. J'AI AIME CE FILM CAR IL NE RESSEMBLE VRAIMENT PAS AUX AUTRES QUI ONT ETE TOURNE DANS LE SIMPLE PLAISIR DE NOUS FAIRE PEUR ET POUR QUE LES FILLES SE JETTENT DANS VOS BRAS DANS UNE SCENE PAS ASSEZ "MORDANTE" A MON GOUT. DANS DRACULA DE FRANCIS FORD COPPOLA, ON PEUT S'APERCEVOIR QUE LE FILM A DEUX SENS CELUI DE VOUS FAIRE VOIR DRACULA LE MYTHE ET L'AUTRE UNE GRANDE PASSION PERDUE.

QUE JE VOUS EXPLIQUE LE FILM, FOU DE DOULEUR A LA MORT DE SA BIEN-AIMEE, LE COMTE ROUMAIN DRACULA ABJURE SA FOI ET DECIDE DE DEVENIR UN VAMPIRE. ET DEvenu VAMPIRE, RETROUVE QUATRE SIECLES PLUS TARD SON AMOUR PERDU SOUS LES TRAITs D'UNE JEUNE ET JOLIE LONDONIENNE. POUR VOTRE GOUVERNE, JE TIENS A VOUS SIGNALER QU'AVANT DE VOIR LE FILM J'AI LU UN ARTICLE CAR VOUS ME DIREZ DRACULA ON LES A TOUS VU ET ILS SONT TOUS FAIT SUR LE MEME MODEL. ET BIEN NON, L'ARTICLE EN QUESTION PARLAIT QUE CE FILM ETAIT TRES EROTIQUE SANS TROP L'ETRE VRAIMENT. ET QUE SI LE MEILLEUR EN SCENE A PRIS CES ACTEURS SE N'EST PAS QUE POUR LEURS PHYSIQUES MAIS PLUTOT POUR LEURS CAPACITES DE SAVOIR JOUER. ALORS MES AMIS, JE VOUS LE CONSEILLE ALLEZ LE VOIR ET S'IL EST DEJA PASSE ATTENDER LA SORTIE EN VIDEO-THEQUE.

POUR CONJURER LE  
SORT UTILISEZ  
CECI



CONTRE



## TERMINATOR II

POUR MON DEUXIEME FILM JE N'AI PAS ETE CHERCHE BIEN LOIN CAR IL S'AGIT DE TERMINATOR II. JE SAIS QUE SE N'EST PAS NOUVEAU MAIS IL EN VAUT LE DETOUR DEJA POUR ARNOLD SCHWARZENEGGER MAIS AUSSI POUR SON COMBAT CONTRE LE TERMINATOR DE LA NOUVELLE GENERATION QUI SONT INDESTRUCTIBLE PAR LEUR STRUCTURE LIQUIDE. JE NE VOUS RACONTERAI RIEN DU FILM CAR ON VOUS EN A BEAUCOUP PARLER A SA SORTIE DANS LES SALLES DE CINEMA DONC SI VOUS NE L'AVEZ PAS VU JE VOUS CONSEILLE DE LOUER LA CASSETTE QUI SE TROUVE CHEZ TOUS LES FOX - VIDEO PRES DE CHEZ VOUS. TOUS CE QUE JE POURRAI VOUS DIRE SUR CE FILM C'EST QUE MALGRE SON TITRE ET SA VIOLENCE POUR CES SCENES DE COMBAT, IL Y A DES SCENES ENTRE L'ENFANT ET ARNOLD QUI ADOUS- Sisse LE CAUCHEMARD D'UNE MERE ET SON FIL POUR SAUVER LE FUTUR QUI SERA BIENTOT LE NOTRE. JE VOUS DIS A BIENTOT.....

LE CO-PILOTE...



je suis au regret  
de vous signaler  
que celui-ci n'est  
pas un terminator

mais l'ancetre du terminator un  
simple robot tout bete.





Je ne présente, je m'appelle ludovic  
sigmund dirons nous . Pourquoi?

Seule la barrière difficilement franchissable séparant notre  
conscient de notre inconscient vous le dira .

(en fait je cherchais un pseudo et avec les cours de philo  
qu'on avale c'était forcé que je tombe là dessus.

Bref j'ai pris le métro en route et je suis très heureux de  
participer à ce fanz' que je trouve genial.

Moi je vous parlerais de turbo pascal, de basic au cas ou  
et pourquoi pas assembleur, dans le cadre d'extensions turbo  
pascal, pour le reste, morgancoder le fera bien mieux que moi.

Par quoi commence t-on ? Par parler de la  
différence essentielle entre un langage  
interprété (type BASIC) et un langage  
compilé (type TURBO PASCAL OU ASSEMBLEUR).

-L'Interpréteur, le nom est très parlant,  
traduit (interprète) les instructions  
BASIC (qui ne sont au départ qu'une série  
de symboles incompréhensibles pour le z80)  
en codes machine exécutables par le z80  
qui ne comprend qu'un vocabulaire  
précis d'instructions.

Seulement le processus se reproduit  
à chaque fois : en effet chaque ligne BASIC  
est traduite puis exécutée de sorte que la  
vitesse s'en ressent et que des traductions  
sont effectuées inutilement lors de boucles.

-Le compilateur va lui traduire tout le  
programme en codes machine pour qu'il soit  
exécuté d'un bloc. Mais l'assembleur et le  
turbo pascal sont deux compilateurs; qu'est  
ce qui les différencie ?

On rentre dans un problème intéressant :  
c'est comme en oxydo-réduction  
parlez en a morgancoder il connaît ...  
Je disais donc : le plus oxydant c'est le  
moins reducteur.

Ici c'est pareil :  
plus le langage est évolué moins il est  
compréhensible par le processeur donc plus  
il nécessite de rigueur de la part de  
l'utilisateur et un compilateur puissant  
pour avoir une rapidité conséquente;  
c'est le cas du turbo pascal.

l'assembleur n'est pas un langage évolué;  
il est donc très proche du processeur sur  
lequel est basé le système.  
De là découlent des remarques intéressantes:

\* L'assembleur est très rapide car très  
proche du langage naturel du processeur.

\* Le compilateur assembleur est très simple;  
en assembleur Z80:

RET est traduit en &c9  
LD HL,&c000 est traduit en &21/&c00/&c0

car les mnémoniques traduisent des instructions  
très simples. (manipulation de registres, de ports,  
stockage de valeurs numériques etc)  
alors que le turbo pascal compile des  
instructions du type CLRSCR (cls en basic)  
ou CASE -- OF (choix multiple)...

\* L'assembleur est spécifique au processeur  
(à chaque processeur chaque jeu d'instructions,  
registres) alors qu'en turbo pascal le fichier  
source est très proche de notre langage et le  
compilateur est adapté à l'ordinateur sur  
lequel il est installé ainsi à chaque système  
chaque compilateur mais le texte source reste  
identique; chouette non ?

Cependant il y a le revers de la médaille :  
si le turbo pascal dispose d'un compilateur  
puissant

l'utilisateur doit faciliter son  
travail en faisant preuve de rigueur  
(du moins en théorie !)

En clair cela veut dire fournir au compilateur  
des renseignements sur le type de variables  
utilisées les tailles maximales des chaînes .

Que tout le monde se rassure on s'y fait  
très bien!

Ceci dit en basic on peut aussi définir  
le type de variables utilisées :

DEFINT (définition entier [Integer] )  
DEFREAL (définition réel [REAL] )  
DEFSTR (définition chaîne [String] )



De plus décidément j'en fais des apartés sur le BASIC (qu'on aime bien dans le fond) Savez vous ce qui se passe quand on ne s'occupe plus des variables inutiles généralement conservées par le système : Un Garbage collection !

```
Essayez ceci 10 dim a$(8000)
              20 for i=0 to 8000
              30 a$(i)=chr$(1)
              40 next i
              puis RUN
```

On a copieusement rempli la mémoire du cpc. On provoque le garbage collection par PRINT FRE(0) ce qui a pour effet d'effacer les anciennes versions de la variable a\$ soit 8000 chaînes à effacer sur 8001. Bonjour l'attente !

Fini également les programmes spaghettis tout pleins de GOTO bien que cette instruction existe en turbo pascal on s'en tiendra à une programmation structurée en blocs ayant chacun une action. Bref fini la belle vie ! rassurez vous, je plaisante. Je mettrai le plus de programmes d'exemple possible.

En conclusion je dirais que:

-Le BASIC c'est pratique et pas cher vu que c'est implanté en ROM et on peut aboutir à de très bonnes réalisations à condition de ne pas vouloir battre des records de vitesse !

-L'assembleur permet une très grande vitesse d'exécution au prix d'efforts d'apprentissage non négligeables. Et si le programmeur assembleur se complait dans ses superbes routines le débutant en reste toujours à implorer son cpc qui s'est lamentablement planté (la faute à qui ?) et qui ne veut plus lui rendre le fruit de son dur labeur !

-Le turbo c'est beau (pardonnez ce jeu de mots je sais ...) mais c'est surtout un compromis idéal entre la rapidité et la facilité de programmation au prix de quelques efforts.

On peut - créer ses propres instructions (procédures ou fonctions),  
- inclure du langage machine (instruction INLINE),  
- créer des fichiers .COM exécutable sous CP/M.

~ déboguer ses programmes très efficacement.

Que demander de plus ?

Bien, c'est là que les choses sérieuses commencent. La version standard du turbo pascal pour cpc est la 3.00A. Elle ressemble à s'y méprendre à la version PC correspondante.

Considérons le cas le plus simple où se trouvent sur la disquette les fichiers :

TURBO.COM (programme Turbo Pascal à lancer sous CP/M)

TURBO.MSG (programme contenant les messages d'erreur)

TURBO.OVR (programme permettant l'exécution d'autres programmes .COM)

On utilisera le CPM 2/2 par simplicité. Ceci dit les possesseurs du CP/M plus peuvent bénéficier de mémoire supplémentaire. Faites une copie de la version du turbo sous CP/M 2.2.

Ensuite on démarre INST.COM sous CP/M plus. Il faut ensuite appuyer sur "S" dans le menu principal et taper le numéro. Sorti de tinst la version de turbo ne fonctionnera plus que sous CP/M plus. En fait je n'avais pas prêté attention à cette astuce (extraite de CPC, REVUE DU STANDARD AMSTRAD ET SCHNEIDER journal ayant malheureusement changé de formule) mais en feuilletant un 'CPC' J'ai trouvé une série de programmes permettant d'adapter le CP/M plus à un cpc 464 + DDI-1 + extension 64 k. A chacun ses goûts.

On se place sous cpm et on lance TURBO.COM Les premiers messages nous signalent la version courante utilisée ainsi que le terminal utilisé.

Ensuite nous avons le message suivant :  
INCLUDE ERROR MESSAGES (Y/N) ?

Appuyer sur 'Y' afin de charger ces messages. Nous avons un menu qui s'affiche ainsi que la quantité de mémoire disponible.

Voir la figure 1 représentant l'écran de commande.

On voit que la mémoire disponible est de 6637 octets (Bytes en anglais !)

On peut augmenter cet espace mémoire en ne chargeant pas les messages d'erreur.

La mémoire alors disponible est de 7952 octets.

Sous cpm 2.2 il reste 39 k à l'utilisateur, or le compilateur occupant 31 k il reste 8 k à l'utilisateur pour les codes sources. Cependant on peut facilement dépasser le cap des 8 k en compilant sur la disquette. La limite sera alors de 39 k, en prenant la précaution de diviser le code source en fichiers de 8 k qui seront inclus à un fichier principal lors de la compilation. Et si l'application développée dépasse 39 k on peut réaliser un appel de programme annexe. (overlay).



Logged drive: A

Work file:

Main file:

Edit	Compile	Run	Save
Execute	Dir	Quit	compiler Option

text: 0 bytes (8118-8118)

free: 6637 bytes (8119-9b06)

## FIGURE 1

Je pense que le mieux c'est de se lancer dans l'éditeur. Une fois que TURBO PASCAL est chargé, et que l'on voit apparaître l'écran de la figure 1 on va commencer par ouvrir un fichier pour y faire nos essais.

Appuyez sur 'W' et quand TP (TURBO PASCAL) vous demande : 'Work file name ?' tapez ESSAIS puis ENTER (l'extension .PAS est automatique).

Puis appuyez sur 'E' vous voilà dans l'éditeur. Pour sortir, appuyez en même temps sur CTRL-K puis sur D.

A ce propos, quelques précisions sur l'éditeur du TP. Comme je vous ai dit, le texte source contient des instructions facilement compréhensibles par un être humain. Une fois compilé, le texte source deviendra le texte objet, qui lui sera compréhensible par le processeur. Comme le texte source contient un vocabulaire élaboré (begin, end, do, write, etc...) l'éditeur est une sorte de traitement de textes très perfectionné, permettant des insertions, des copies de blocs, etc...

Donc apprendre à se servir de l'éditeur du TP c'est comme apprendre à se servir d'un traitement de textes.

LINE 1 COL 1 Insert Indent ESSAIS.PAS

En appuyant sur copy ou sur CTRL-V on bascule de 'INSERT' vers 'OVERWRITE' : tout caractère tapé prend la place du caractère situé 'sous lui'. 'INDENT' signifie que l'auto-indentation est en marche, c'est à dire que si on tape une ligne puis ENTER on effectue un retour à la ligne, mais si on tape quelques espaces puis une 'phrase' quelconque et ENTER, le curseur se place sous le premier caractère de la ligne précédente et non plus au début de la ligne. CTRL-Q + I (appuyer sur CTRL et Q puis sur I) désactive ou réactive le mode auto-indent.

- L : change l'unité de disque de travail.
- W : change le fichier de travail.
- M : spécifie un fichier principal, ce dernier peut être différent du fichier de travail.
- E : rentre dans l'éditeur du TURBO PASCAL.
- C : lance la compilation dans le mode choisi par Option.
- R : exécute un programme compilé ou si le programme n'a pas été compilé, le compile avant de l'exécuter.
- S : sauvegarde le texte source en cours.
- X : exécute un autre programme en cours d'utilisation du TURBO PASCAL.
- D : catalogue du disque sous TURBO PASCAL.
- Q : quitte TURBO PASCAL et retourne au CP/M.
- O : options de compilation
  - M- compilation en mémoire (option par défaut)
  - C- compilation sur disque en format fichier.COM
  - H- le code objet est écrit sur un fichier chaîné ; ce fichier ne contient pas la librairie Pascal et sera donc appelé par un autre fichier.



Voici en version simplifiée l'éditeur du TP. 'LINE' et 'COL' indiquent la position du curseur. 'INSERT' indique que tout les caractères saisis au clavier seront insérés dans le texte ou est situé le curseur. (Les caractères à droite du curseur seront déplacés vers la droite.)



# Principales commandes de l'éditeur du TURBO PASCAL.

* CTRL -Q+I	:	INDENT O/N
CTRL -Q+P	:	DERNIERE POSION DU CURSEUR
TAB	:	TABULATION MOT A MOT
* COPY	:	INSERT-OVERWRITE
* CTRL + →	:	MOT SUIVANT
* CTRL + ←	:	MOT PRECEDENT
* CTRL + ↑	:	1 PAGE VERS LE HAUT
* CTRL + ↓	:	1 PAGE VERS LE BAS
* SHIFT + →	:	FIN DE LIGNE
* SHIFT + ←	:	PREMIERE COLONNE

C U R S E U R

CTRL - N	:	INSERE UNE LIGNE
* DEL	:	EFFACE CAR. A GAUCHE
CTRL - G	:	'CLR'
* CTRL - Y	:	SUPP. LIGNE
CTRL -Q+Y	:	SUPP. CAR. A DROITE DU CURSEUR JUSQU'A FIN LIGNE
CTRL - T	:	SUPP. MOT A DROITE DU CURSEUR

INSERTION  
SUPPRESSION

* CTRL -K+D	:	SORTIE DE L'EDITEUR
* CTRL -K+B	:	DEBUT BLOC
* CTRL -K+K	:	FIN BLOC
CTRL -K+T	:	MARQUE UN MOT COMME BLOC
* CTRL -K+U	:	DEPLACE BLOC
CTRL -K+H	:	INVERSE VIDEO BLOC
* CTRL -K+C	:	COPIE BLOC
* CTRL -K+Y	:	EFFACE BLOC
* CTRL -K+W	:	ECRIT BLOC DANS UN FICHIER
* CTRL -K+R	:	LIT BLOC DANS FICHIER

COMMANDES DE  
BLOCS

À  
D  
É  
C  
O  
U  
V  
R  
I  
R

Sigmund.

Les étoiles montrent quels sont les codes à retenir. Le plus important étant CTRL-K + D qui permet la sortie de l'éditeur du IP.L'important étant de bien s'exercer avec l'éditeur. La prochaine fois on pourra enfin découvrir les instructions du turbo pascal (BOUCLES, INSTRUCTIONS D'ENTREE-SORTIE) ET QUELQUES TYPES SYMPLES (ENTIERS, REELS, CHAINES). Si des sujets vous intéressent en particulier n'hésitez pas à écrire ...

D'autant plus que j'ai l'intention de m'engager dans la voie TURBO-ASSEMBLEUR car le turbo souffre d'un petit manque en ce qui concerne les extensions graphiques, alors de là à bidouiller un peu!

**BREVETAGE:** MERCI A MORGAN POUR M'AVOIR FAIT RENCONTRER CE SUPER FANZ'QUI, S'IL N'EST PAS EDITE SUR UN 8086 (JE PASSE LE MATERIEL), EST BIEN MEILLEUR QUE LE JOURNAL DU LYCEE (DEMANDEZ A MORGAN, ON EST DANS LE MEME LYCEE). ENCORE MERCI A LUI POUR S'ETRE PRIS LA TETE A'VEC MOI POUR ESSAYER DE MODIFIER OXFORD. MERCI AUX LECTEURS POUR LEUR INDULGENCE CAR C'EST LA PREMIERE FOIS QUE JE PARTICIPE A UN FANZ'. ENFIN UN BONJOUR A TOUTE L'EQUIPE ET UN GRAND MERCI A MON BON VIEUX CPC 464 ET A SES EXTENSIONS POUR DURER ENCORE ET TOUJOURS.



# VIDEO GAMES DOSSIER

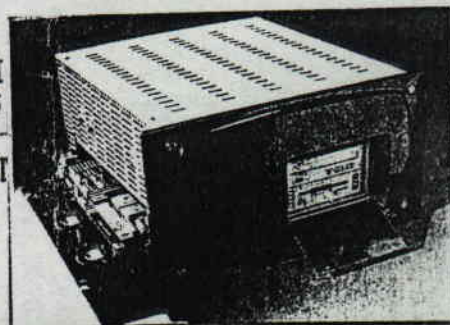
## LA REALITE VIRTUELLE

QU'EST-CE QUE LA REALITE VIRTUELLE ? TELLE EST LA QUESTION QUI VOUS BRULE LES LEVRES ? EN MA QUALITE DE LECTEUR OFFICIEL ET AGRE DE BONSOIR LA PLANETE, JE VAIS TENTER DE VOUS ECLAIRER LES IDEES. UNE BORNE D'ARCADE (OU TOUT AUTRE SOFT) DITE EN REALITE VIRTUELLE EST UN JEU DANS LEQUEL ON TENTE DE VOUS PLONGER DANS UN REEL, RECREE A L'ECRAN. CE MONDE TEND A ACCROCHER LE PLUS POSSIBLE A LA REALITE. EXEMPLE : IMAGINEZ UN SHOOT'EM UP, HABITUELLEMENT VOUS DIRIGEZ LE VAISSEAU DE L'EXTERIEUR, MAIS DANS UN SHOOT'EM UP EN R.V. VOUS ETES LE VAISSEAU. EN OUI ! POUR COLLER ENCORE PLUS A LA REALITE VOUS ETES ENJEU SUR UNE SORTE DE LIT, UN JOYSTICK DANS CHAQUE MAIN ET UN CASQUE (OU "VISETTE") SUR LA TETE, ET C'EST DANS CETTE FAMEUSE VISETTE QUE TOUT SE PASSE. CE CASQUE EST FOURNI DE CAPTEURS (POUR SUIVRE VOS MOUVEMENTS DE TETE), EQUIPE D'UN ECRAN DIRECTEMENT SOUS VOS YEUX, ET D'ECOUTEURS. CE SYSTEME VOUS ISOLE TOTALEMENT DU MONDE EXTERIEUR POUR VOUS PLONGER DANS UN MONDE VIRTUEL EN 3D. BIENSUR UN TEL SYSTEME DEMANDE UN ENORME ORDINATEUR POUR LE FAIRE TOURNER, CET ORDINATEUR A UNE CAPACITE DE L'ORDRE DE 100 MO!!! VOUS VOILA MAINTENANT RENSEIGNE MAIS PAS PLUS AVANCE, ET POURQUOI ? VOUS DEVEZ VOUS DEMANDER OU TROUVER UN SALLE D'ARCADE EQUIPEE DE CE TYPE DE BORNES ? PAS CHEZ NOUS EN TOUT CAS, MAIS OUTRE-MANCHE, CHEZ NOS COUSINS LES GRANDS BRETONS, PLUS PRECISEMENT A LONDRES. SI VOUS AVEZ L'OCCASION D'Y ALLER, FAITES DONC UN TOUR DU COTE D'OXFORD STREET, REGENT STREET ET PICADILLY CIRCUS. LA BAS DES SALLES ENTIERES Y SONT CONSACREES

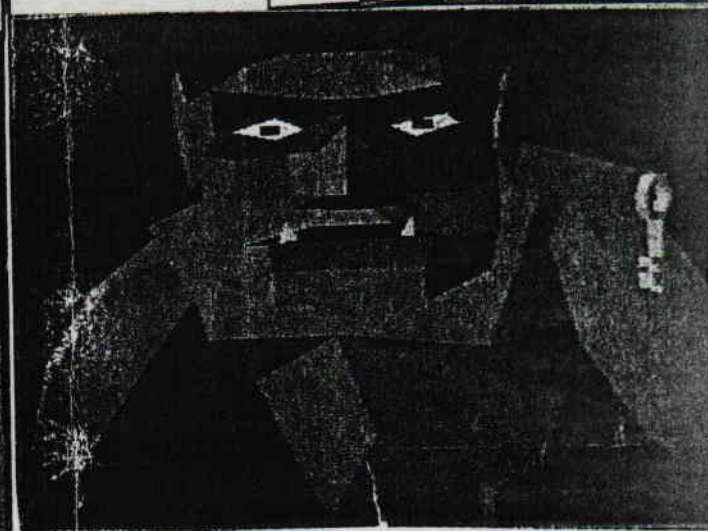
CHEZ NOUS NOUS NE SOMMES PAS ENCORE A CE STADE LA, MAIS S'IL Y A UN JEU DE CHEZ SEGA "VIRIUA RACING" EN REALITE VIRTUELLE, MAIS LA PAS DE CASQUE, POUR UN TEST DETAIL LE RENDEZ-VOUS AU NUMEROS 5 !!!! SEULEMENT QUAND LA REALITE VIRTUELLE SE SERA DEMOCRATISEE, IMAGINEZ, NE SERAIT-CE QUE DEUX SECONDES, UN GROUPE DE JOUEURS PARISIENS (DANS UN JEU DE ROLE VIRTUEL, LE SEUL A MA CONNAISSANCE EST LEGEND QUEST) DETROUSSANT UN AUTRE GROUPE TOULOUSAIN PAR EXEMPLE... LE DELIRE. PETIT HIC ! LE PRIX DU JEU EST D'ENVIRON 5 A 10 FRANCS LES 2 MINUTES (C'EST COURT). ENFIN, POURQUOI CE DOSSIER ??? POUR INTRODUIRE CE QUI SE PASSERA DANS CETTE RUBRIQUE AU NUMEROS 5 DE BONSOIR LA PLANETE. MERCI DE VOTRE ATTENTION.

Z I P

EXPALITY EST L'ORDINATEUR QUI GERE LES QUATRES STANDS VIRTUELS DE LEGEND QUEST



ENCORE UNE AUTRE VUE, DUEL ENTRE 2 PREUX COMBATTANTS, TOUJOURS EN 3 D.



L'OGRE EST L'UNE DES NOMBREUSES CREATURES QUI HANTE LE MONDE DE LEGEND QUEST.



DES BOUTS LES VACHEMENT ATTENTIF COMME APPS  
TU LIS DANS TOUTES LES COINS ET NE NE EN PETIT  
CARACTERES ILLISIBLES, BRAVO JE TE FELICITE  
C'EST GRACE A TOI QUE J'AI REUET A COMBLER  
DE VILAIN BLANC...MERCI...BEAUCOUP

# FANZINES

Un vilain petit blanc de  
plus à combler, c'est éner-  
vant, la prochaine fois je  
farcis la page en noir,  
comme ça plus de blanc.

LA REVOICI LA REVOILA LE RUBRIQUE EST DE RETOUR AVEC LE NOUVEAU INFO SYSTEME CPC, ET LE DERNIER  
CROCO PASSION, ET DES AMES CHARITABLES COMME LA DOM ET FRANK M'ONT ENVOYE LEURS FANZ', BIEN QUE LA DOM NE  
SOIT PAS UNE DES REDACTRICE DE CROCO PASSION ELLE EST JUSTE UNE AMIE DU 3615 ACPC (N'ESSEYER PLUS DE LA CON-  
TACTER ELLE A REDONNE SON MINITEL AUX PIT COMME MOI...). C'EST GRACE A ELLE ET A D'AUTRES LECTEURS DU FANZ'  
QUI EN M'ENVOYANT DES FANZINES, ONT FAIT RENAITRE CETTE RUBRIQUE A BRAC... (HI!HI!HI! ENCORE UN JEU DE MOTS)  
ET COMME DIS LE PROVERBE : JEU DE MOTS, JEU DE ZIP. IL NE TIEN PLUS QU'A VOUS QUE CETTE RUBRIQUE CONTINUE  
D'EXISTER...(N'ENVOYER SURTOUT PAS DE FANZ' CA NE FERA UNE RUBRIQUE DE PLUS A Ecrire)...DONC UNE SEULE ET UNIQUE ADRESSE :

**Z I P**  
**5 BIS RUE DU PUIITS DUMAY**  
**71100 ST REMY**

(J'AI MIS L'ADRESSE EN GROS CARACTERES POUR NE PAS VOUS ABIMER LES YEUX A LIRE LES PETITS)

## INFO SYSTEME CPC

CE NOUVEAU NUMEROS D'ISP EST RICHE EN INFO, ON Y  
APPREND PAR EXEMPLE QUE LE REDAC'CHEF A EU UN DIGITALI-  
SEUR ARA POUR NOEL, D'OU LA QUALITE DES DIGITS. LA REDA-  
CTION DIFFUSE EGALEMENT DES FREEMARES TOUT A FAIT DIGNES  
D'INTERET. EN PAGE 3 ON VOUS PARLE DE CPC TOOLS DELUXE  
UN ENVIRONNEMENT DE GESTION DE DIQUETTES QUI NE RAPPELLE  
PC TOOLS (SUR PC). SACHEZ QUE L'ON SE RENSEIGNERA ET QU'  
VOUS EN PARLERA NOUS AUSSI, CAR CE SOFT MERITE DE LA  
PUB. LA RUBRIQUE ASSEMBLEUR (QUI DEBUTE) VOUS APPREND A  
DES CONVERSION HEXA, DECIMALE, BINAIRE.

ENSUITE J.P CHANELET NOUS APPREND TOUT SUR LES CATALOGU-  
ES DES DISQUETTE. UNE RUBRIQUE FORT INTERESSANTE QUI  
S'INITITULE "COSTUMISEZ VOIRE CPC" VAUT LE DETOUR. ENSU-  
ITE NOUS AVONS UNE RUBRIQUE BASIC CLASSIQUE, PUIS DES  
TESTS DE FANZINE (CE QUE VOUS ETES EN TRAIN DE LIRE),  
DES POKES A FAIRE FREMIR MC, DES P.A ET ENCORE DES  
DIGITS, TOUJOURS DE BELLE DIGITS...

**JE VOUS INVITE A LIRE L'**  
**HISTORIQUE DE CE FANZ'**

### HISTORIQUE

ISP EST NE EN MAI 1992, LE NO 1 ETAIT ASSURE PAR FRANCK (QUI EST UN AMIS DU REDAC'CHEF) SEUL (DUR!DUR!DUR!  
D'ETRE REDAC'CHEF... RICHARD EN SAIT QUELQUE CHOSE, HEIN RICHARD!). PUIS L'AMIS JEAN-MIMI EST ARRIVE AVEC SON  
SCANNER DORE (OLE). MAINTENANT FRANCK EST EN RELATION AVEC LES PLUS GRANDS FANZINES (RUMSIRAD, CROCO PASSION...)  
ET SI MICHAEL ET FRANCISCO N'ETAIT PAS LA FRANCK AURAIT LAISSE TOMBER DEPUIS BELLES LURETTES, FRANCK BOSSE  
DUR, IL PASSE ENVIRON 15 HEURES PAR SEMAINE A PAUFINER SON BIJOU. BRAVO FRANCK, ET CONTINUE COMME CA.

INFO SYSTEME CPC  
13 RUE DU BALOIR  
23320 SAINT-VAURY

## CROCO PASSION

(OU LA MORT D'UN GEANT DU FREEMARE)

JE VOUS L'AVAIS ANNONCE DANS LE MINI EDITO, C'EST LE DER-  
NIER NUMERO DE CROCO PASSION, PAS DE PANIQUE VOUS POURREZ  
ENCORE VOUS PROCUREZ LES ANCIENS NUMEROS A L'ADRESSE DU  
BAS. PASSONS AU CONTENU : APRES LE TRADITIONNEL EDITO, LES  
ARTICLE DE PHILIPPE (TEST DE JEUX, INITIATION A DBASE 2,  
ET TOUT SUR LES PERIPHERIQUES), PUIS CLANDESTINE PREND LA  
PAROLE ET NOUS PARLE DE FREEMARES. ENFIN DR.FELIX NOUS

PARLE DE DEMOS, DE TOUT CE QUI CE PASSE DANS CE MON-  
DE A PART (A LIRE LES POTAINS DE MADAME FELIX) LE  
DOCTEUR TEST ENSUITE LA ULTIMATE MEGA DEMO (DISPO-  
A LA REDAC CHEZ MORGANCODER, REGARDEZ DONC SA RUBRI-  
QUE POUR L'ADRESSE) ON PARLE FANZINE APRES, DE NOMB-  
REUSES ADRESSES (C'EST LA BAS QUE FAIS MON MARCHÉ  
AUX FANZ'...) EN DERNIERE PAGE ON A DROIT AUX P.A.  
ET AU MOT DE LA FIN.

CROCO PASSION  
COUILLIER SANDRINE  
3 RUE DES MORTENSAS  
91380 CHILLY MAZARIN



# Droit de Parole aux Lecteurs

Et nous revoici dans cette rubrique où nous n'avons plus le contrôle .  
Car je vous le répète cette rubrique est la votre. Oui j'ai bien dit **LA VOTRE** .  
Si vous voulez plaisanter, délirer, nous raconter vos bafouilles ... Enfin bref tout ce que vous  
savoir, apprendre...! (nous nous arrêterons ici).  
Mais comment faire ??? C'est très simple: tu n'as qu'à faire comme ces 2 fidèles lecteurs.  
Ecris à :

**M.C**  
11 Rue Fantin Latour  
71100 ST REMY

ou au rédacteur en chef  
(adresse en fin de fanz' ) .

Salut les necs,  
je vous écris pour tout d'abord vous  
aidez à combler les blancs.  
Deuxièmement, je tiens quand même à  
vous féliciter car c'est l'un des  
rares fanzs où la moyenne d'âge des  
rédac's est si jeune. Sur ce, je vous  
laisse à vos articles. Continuez à  
combler les blancs en faisant coucou  
aux copains, ça fait hachement plaisir.

LA DOM

APRES LE  
COURRIER, VOICI  
LES P.ANNONCES....

Salut à tous,  
je tiens à féliciter toute  
l'équipe de Bonsoir La Planète  
car je suis en très bonnes relations  
avec M.C et je m'aperçois que ce n'est pas  
facile tous les jours. C'est aussi l'un  
des rares fanzs que je trouve agréable à  
lire, où les articles ne sont pas COMPRESSES  
Dans le dernier fanz, les Scannerisations  
SUPERS...! Continuez bien...

TOU

Et bien puisqu'il n'y a aucunes petites annonces de la part de nos charmants lecteurs, voici les P.A de notre  
amis MORGANCODER .

Il vend dans la catégorie des jeux : **B.A.T** avec sa boîte et sa notice, tout ça pour 170 F  
(valeur neuf: 269 Francs )

Si vous voulez son adr',  
vous la trouverez dans sa  
rubrique assembleur .

**SPACE CRUSADE** jeu vendu pour une valeur de 110 F .  
(valeur neuf: 159 Francs )

**UNE COMPILÉ INTEGRALE:** Toyota gelica g.t,  
lotus turbo esprit, super cars vendu 200 F (valeur neuf: 299 Francs )

Et coté logiciel : **OCP ART STUDIO**  
Vendu 170 F (valeur neuf: 249 Francs )

Voilà c'est tout coté soft, a note que tous  
ce qui est vendu au dessus, est vendu avec la  
doc et le soft d'origine ainsi qu'avec la  
boîte. Il vend aussi des revues comme anst-  
rad cpc, cpc info, listing a peu pres 12 F  
le numéro, alors écrivez lui.....



# Le Sky-Mot De La Fin

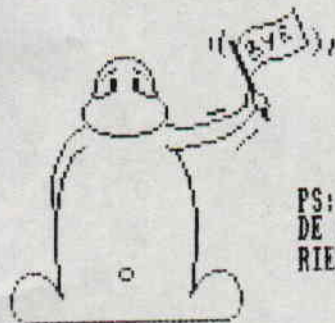
ET BIEN CHERS AMIS BONSOIR !!! , EN QUI COMME DIRAIT NOTRE AMI GUY TRUCS, BONSOIR, OU PLUTOT AU REVOIR CAR C'EST DEJA LA FIN, ET C'EST ENCORE DE NOMBREUSES HEURES QUI SE SONT PASSES DEVANT MON CPC, ET TOUT CA POUR FAIRE PLAISIR A TOUS LES AMOUREUX DU CPC, ET SORTIR TOUS LES 2 OU 3 MOIS CES QUELQUES PAGES QUI EST DEvenu UN FANZ' ET QUI S'EST APPELE "BONSOIR LA PLANETE". MAIS AU FAIT POURQUOI CE TITRE ? ET BIEN TOUJ SIMPLEMENT PARCE QUE JE SUIS UN FIDELE AUDITEUR DE SKY-ROCK, ET SURTOUT DE L'EMISSION QUI A DONNE LE NOM A CE FANZ'. OUI ! VOUS L'AVEZ DEVINE CETTE EMISSION SE NOMME "BONSOIR LA PLANETE" PRESENTEE PAR UN MEC SYMPA QUI S'APPELLE MALLER, ET QUI TOUS LES SOIRS DE 20 A 22 H. FAIT PARLE LES AUDITEURS SUR UN SUJET OU DEUX ET SELON LES SUJETS, C'EST VRAIMENT SUPER GENIAL, ET C'EST PAS DU TOUT LA PRISE DE TETE OU CRAIGNOS, ET SI VOUS AVEZ LE TEMPS, ECOUTEZ LE. LE SOIR SUR LA FREQUENCE DE VOTRE REGION. ENFIN BREF, TOUT CA POUR VOUS DIRE QUE JE VOULAIS FAIRE UN FANZ' MAIS LE NOM, JE NE SAVAIS PAS, CAR ON CONNAIT PLEIN DE TITRE DE FANZ' QUI SE RAPPROCHE LES UNS DES AUTRES, ON SE DEMANDE D'AILLEURS, SI CERTAINS NE REPOMPTENT PAS LE NOM D'UN FANZINE EN LE METTANT A SA SAUCE, EN TOUT CAS MOI, JE ME SUIS DIT, " MAIS QUI !!! POURQUOI PAS !!! EUREKA !!!!, J'AI TROUVE !!!!!!!!!!!!!!!"



ET VOILA LE NOM ETAIT TROUVE. BIENSUR ON PEUT DIRE QUE J'AI POMPE LE NOM, ET JE DIRAIS " QUI C'EST VRAI" MAIS, PLUTOT QUE DE METTRE UN TITRE BANAL, AUTANT METTRE UN TITRE QUI ACCROCHE, ET PUIS APRES TOUJ JE SUIS LE REDACTEUR EN CHEF QUI OU NOM ???!!! BON ALLEZ, JE ME CALME CAR SINON ON VA ENCORE ME FAIRE PASSER POUR UN SAUVAGE OU UNE BRUTE, CE QUI EST ABSOLUMENT FAUX !!!!!!!!!!!!!!! CECI DIT APRES L'HISTORIQUE DU POURQUOI OU DU COMMENT DU NOM DE CE FANZ' JE VOUDRAIS REMERCIER TOUS LES PARTICIPANTS A CE MERVEILLEUX CANARD (COIN COIN) POUR TOUTES LEURS RUBRIQUES, C'EST A DIRE MC, MORGANCODER, ZIP ET SIGMUND QUI POUR UNE PREMIERE FOIS A FAIT TRES FORT COTE EXPLICATIONS, ENFIN MOI J'AIME BIEN QUAND ON EXPLIQUE CAR SI ON FAIT QUELQUE CHOSE SANS EXPLIQUER DE QUOI CA RETOURNE, ON Y COMPREND RIEN, ON S'ENERVE, ET POUR FINIR ON BALANCE TOUT PAR DESSUS BORD, CE QUI N'EST PAS FAIT POUR CELA. ESPERONS DE NOMBREUX ARTICLES. ET PUIS ENFIN LA NON MOINS CHARMANTE ET MERVEILLEUSE COPILOTE, QUI M'AIDE POUR LA REALISATION, LA CONCEPTION, LA MISE EN PAGE DE CE FANZINE ET JE N'OUBLIE PAS SA PAGE DE CINEMA, VOILA POUR TOUT CE PETIT MONDE, UN GRAND MERCI. CECI ETANT DIT, POUR VOUS LECTEUR N'OUBLIEZ PAS L'ADRESSE POUR NOUS PASSER UNE COMMANDE OU POUR NOUS ADRESSER VOTRE COURRIER QUI JE DOIS DIRE A ETE ENCORE DELAISSE, ALORS SI PAS DE COURRIER, PAS DE RUBRIQUE, RESERVE AUX LECTEURS, NE LAISSER PAS UNE RUBRIQUE DISPARAITRE. DONC VOUS SAVEZ CE QUI VOUS RESTE A FAIRE. J'EN PROFITE DE LA PLACE QUI ME RESTE POUR VOUS DIRE QUE LA REDACTION VA BIENTOT NORMALEMENT S'EQUIPER D'UN SECOND LECTEUR DE DISQUETTES, ALORS JE VOUDRAIS CREER UNE LOGITHEQUE QUI CONTIENDRAIT AUSSI BIEN DES SOFT DE QUE DES LOGICIELS EN TOUT GENRE, QUE VOUS POURREZ SUR SIMPLE DEMANDE ET ACCOMPAGNE D'UN DISC POUR VOUS RENDRE VOYER CE QUE VOUS DESIREZ. CONSULTER CECI POUR PERMETTRE LES ECHANGES ET POURQUOI PAS DE NOUVEAUX CONTACTS. CHAQUES PARTICIPANTS RECEVRA UNE LISTE COMPLETE DU CONTENU DE LA BANK. BIENSUR POUR POUVOIR CONSULTER CETTE BANK, IL FAUDRA AVANT PARTICIPER A SA CONSTRUCTION CE QUI EST LOGIQUE. ALORS PARLEZ EN AUTOUR DE VOUS, ET J'ESPERE QU'IL Y AURA DE NOMBREUX PARTICIPANTS A CETTE REALISATION, ET QUE CHAQUE REDACTEUR PUISSE Y PARTICIPER. ALLER SUR CEUX JE VOUS LAISSE TOUS A VOS CPC ET A TRES BIENTOT POUR D'AUTRES AVENTURES .....

**LE REDACTEUR EN  
CHEF ET**

**SON COPILOTE.**



PS: N'OUBLIER PAS LES 5 FRANCS DE PORT, CAR LA POSTE N'ENVOIE RIEN GRATUITEMENT.

**BONSOIR LA PLANETE  
FANZINE POUR AMSTRAD**



**AMSTRAD INFORMATIQUE**



**TREHET- RICHARD  
45-47 ROUTE DE TOURS  
14700 FALAISE  
( + 5 FRANCS DE FRAIS DE PORT )**