

# Bonsoir La Planete

Fanzine Pour Amstrad

CPC 464+/6128+/6128

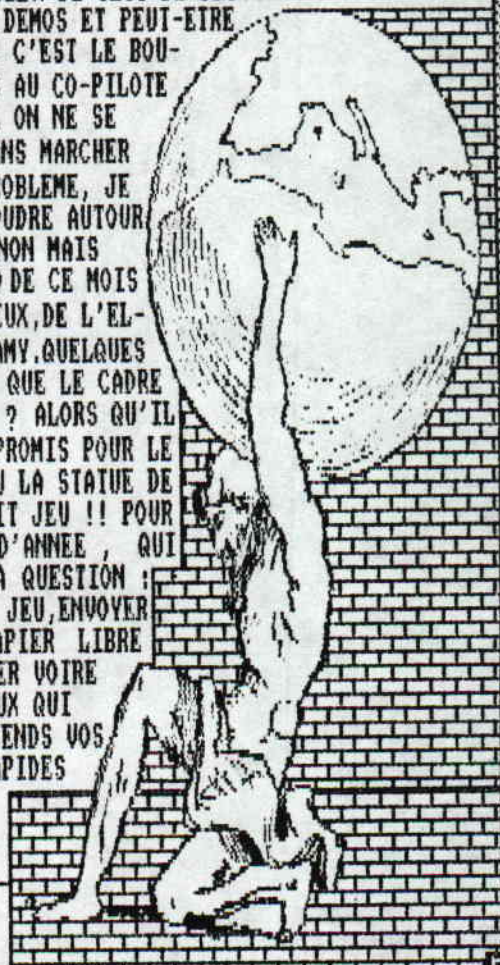
## EDITORIAL: ET VOILA, C'EST ENCORE NOUS, TOUTE L'EQUIPE DE

"BONSOIR LA PLANETE" AVEC LE REDACTEUR, C'EST A DIRE MOI QUI VOUS PARLE, MON CO-PILOTE ET NOS EXTRA TERRESTRES, ZIP ET MC, AVEC EN PLUS UN NOUVEAU PETIT HOMME VERT "SAMY", MAIS POUR NOUS CE SERA MORGAN-CODER L'EXTRA-TERRESTRE DE PLUTON ET QUI CAR DANS CHACUN DES PROCHAINS NUMEROS, IL NOUS PARLERA D'ASSEMBLEUR OU DE BASIC, MAIS IL M'A CONFIE QU'IL POURRA TOUT AUSSI BIEN DE TEST DE JEU(SANS FAIRE DE CONCURRENCE A ZIP, SINON IL NE VA PAS ETRE CONTENT) OU DES TESTS DE DEMOS ET PEUT-ETRE QU'IL NOUS PARLERA AUSSI DE BIDOUILLES ELECTRONIQUES. ALORS LA!!! C'EST LE BOUQUET !!! IL FAIT DE LA CONCURRENCE A TOUT LE MONDE. ET NON ! PAS AU CO-PILOTE CAR IL NE PARLERA PAS CINEMA !!! NE VOUS EN FAITES PAS CHEZ NOUS, ON NE SE FAIT PAS DE CONCURRENCE SAUVAGE, CHACUN PARLE DE CE QU'IL VEUT SANS MARCHER SUR LES PLATES BANDES DES PETITS COPAINS . ET PUIS S'IL Y A UN PROBLEME, JE SUIS TOUJOURS LA POUR LE REGLER ET PUIS ON S'ARRANGE POUR LE RESOUDRE AUTOUR D'UNE BONNE BOUTEILLE !!! EEEHHH !!! UNE BOUTEILLE D'EAU ! NON MAIS QU'EST CE QUE VOUS CROYEZ !? ENFIN, BREF PARLONS UN PEU DU NUMERO DE CE MOIS CI , COMME D'HABITUDE , DES POKES ET DES ASTUCES, DES TESTS DE JEUX, DE L'ELECTRONIQUES, DU CINE, ETC... ET BIENSUR DE L'ASSEMBLEUR GRACE A SAMY. QUELQUES MOTS SUR LE CADRES, SI VOUS AVIEZ LE NUMERO 2, ON PEUT REMARQUER QUE LE CADRE EST LE MEME. MAIS APRES TOUT JE ME SUIS DIS, POURQUOI LE CHANGER ? ALORS QU'IL EST BIEN , ALORS ON PRENDS LE MEME ET ON RECOMMENCE , MAIS C'EST PROMIS POUR LE QUATRE , C'EST JURE, ON EN CHANGE. DIRES A PART CELA VOUS AVEZ VU LA STATUE DE CETTE PAGE, ON L'A RAMENE DE NOTRE DERNIER VOYAGE . ALLEZ UN PETIT JEU !! POUR LES 10 PREMIERES BONNES REPONSES , UN SUPER CADEAU POUR CE DEBUT D'ANNEE , QUI SERA UN LOGICIEL DE MON CHOIX OU UNE DEMO . ALLEZ JE VOUS POSE LA QUESTION : COMMENT SE NOMME CETTE STATUE ? ATTENTION CECI EST REELLEMENT UN JEU, ENVOYER VOS REPONSES A L'ADRESSE QUI SE TROUVE A LA FIN DU FANZ' , SUR PAPIER LIBRE AVEC VOS NOMS ET ADRESSES AINSI QU'UNE DISQUETTE POUR VOUS ENVOYER VOTRE LOT SI VOUS AVEZ GAGNEZ. POUR TOUS LES PERDANTS OU POUR TOUS CEUX QUI AURONT ETE UN PEU LENT UN LOT DE CONSOLATION LES ATTENDRA . J'ATTENDS VOS REPONSES ET BONNE CHANCE A TOUS QUE LES MEILLEURS ET LES PLUS RAPIDES GAGNENT !!!....

LE REDACTEUR...

NUMERO 3

MOIS DE JANVIER





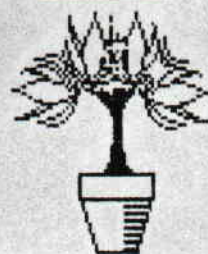
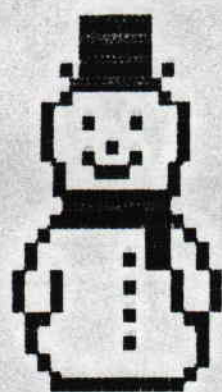
## **... SOMMAIRE ...**

	<b>PAGE</b>
<b>BONNE ANNEE 1993</b>	<b>3</b>
<b>DROIT DE PAROLE...</b>	<b>4</b>
<b>ELECTRO, 1, 2, 3, 4</b>	<b>5</b>
<b>ELECTRO, 5 (FIN)</b>	<b>9</b>
<b>ASSEMBLEUR</b>	<b>10</b>
<b>POKES</b>	<b>14</b>
<b>TESTS DE JEUX</b>	<b>17</b>
<b>BASIC</b>	<b>20</b>
<b>CINEMA</b>	<b>21</b>
<b>LE MOT DE LA FIN</b>	<b>22</b>



Toute la REDACTION de Bonsoir la Planete  
se joint a moi pour vous Souhaiter une

# BONNE ANNEE 1993



Au passage:

Zip et MC  
présentent leurs meilleurs  
vœux au RC ainsi qu'à son  
Copilote. (OUH! FAYOTS!....).



Dites, vous n'  
avez pas vu le  
Rédacteur en  
Chef ??? Je  
voulais lui  
montrer mon  
joli cadre !!!

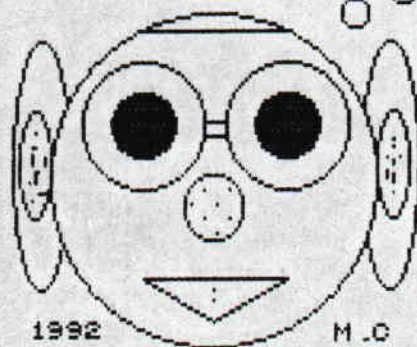


Qu'est-ce que  
vous en pensez  
?

Un grand merci  
à TOU pour  
le "N" et "1993"  
Il ne comprendra

Tous les mois, je lis  
BONSOIR LA PLANETE  
commande vite le  
prochain no

L'ADRESSE EST A LA  
FIN DU FANZ'...



1992

M.C



PAGE

3



MC





# LE DROIT DE PAROLE AUX LECTEURS

SALUT ,C'EST MOI LE REDACTEUR EN CHEF ,NOUS VOICI DONC DE NOUVEAU DANS CETTE RUBRIQUE QUI EST FAITES UNIQUEMENT POUR VOUS LES LECTEURS, MALHEUREUSEMENT LA BOITE AUX LETTRES DE "BONSOIR LA PLANETE" EST RESTEE DESESPEREMENT VIDE ... ALORS QUOI! CETTE PAGE EST QUAND MEME FAITE POUR VOUS !!!!! ALORS ENVOYEZ VOS PETITES ANNONCES ,VOS CRITIQUES OU VOS SUGGESTIONS ENFIN BREF TOUT CE QUE VOUS AVEZ ENVIE DE DIRE ,DITES LE ! ET SURTOUT ECRIVEZ LE A L'UNE DES DEUX ADRESSES QUI SE TROUVE NORMALEMENT EN BAS DE PAGE . ALORS N'HESITEZ PAS PRENEZ VOTRE PLUS BELLE PLUME ET VOTRE ENCRIER ET GRIFFONNER NOUS QUELQUES CHOSES SINON GARE !!!!! BON EN ATTENDANT QUE TOUT LE MONDE SE DECIDE VOICI MES PETITES ANNONCES...

- LA REDACTION RECHERCHE TOUJOURS :

UN 2nd LECTEUR  
5"1/4 OU 3"1/2 POUR CPC 6128+, FAIRE  
ET ENVOYER VOS OFFRES A LA REDACTION  
DONT L'ADRESSE FIGURE A LA FIN DE CE  
NUMERO .

ECRIEZ  
NOUS !!!



- RECHERCHE AUSSI LES DOCS SUIVANTES :

- \* SPRITE ALIVE
- \* TRAMEUR, ASSEMBLOR, FRACTAL

POUR TOUT CEUX QUI ENVERRONT SOIT DES PHOTOCOPIES' OU LES ORIGINAUX RENUOYER DES LEUR COPIES FAITES, POURRONT AVOIR DE MULTIPLES RECOMPENSES, SELON LEURS CHOIX (UTILITAIRES OU AUTRES)

AU REDACTEUR DE "bonsoir  
la planète" POUR LES P.A  
QUE VOUS AVEZ A TRANSMETTRE  
ET A DIFFUSER.

R.C

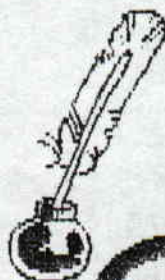
POUR ECRIRE  
DEUX SOLUTIONS

Rubrique des Lecteurs



11 rue Fantin Latour  
71100 Saint Remy

OU



PAGE

4

VOUS POSSEDEZ DEMOS, PROGRAMMES, DESSINS MUSIQUE, FONTES... BONSOIR LA PLANETE VA ESSAYER DE CREER UNE BANQUE DE DONNEES, ON COMPTE SUR VOUS POUR L'ALIMENTER ET LA CONSULTER LORSQUE VOUS EN AUREEZ ENVIE.. MAIS CE NE SERA POSSIBLE QUE SI VOUS PARTICIPEZ A CONSTRUIRE CETTE BANQUE, ALORS ON COMPTE SUR VOUS, IL FAUT EN PROFITER CAR AVEC CE SYSTEME, VOUS POURREZ ECHANGER LIBREMENT EN DEMANDANT SIMPLEMENT A AVOIR ACCES A LA BANQUE.

LE REDACTEUR

NOTE : CETTE PROPOSITION NE PEUT EXISTER QUE SI LA REDACTION TROUVE UN 2ND LECTEUR, ALORS DEMANDEZ AUTOURS DE VOUS ,IL Y A BIEN UN VENDEUR DE LECTEURS PARMI VOS CONNAISSANCES ? ALORS ECRIVEZ A LA REDAC'!!!



# INITIATION A L'ELECTRONIQUE

## Avis A la Population

SALUT A TOUS, LES BRICOLEURS, ET AUTRES BIDOUILLEURS DE TOUS POILS DE CIRCUITS ELECTRONIQUES, JE SUIS FIERE DE VOUS COMPTER ENCORE PARMI NOUS POUR CES TROIS OU QUATRES PAGES ET PEUT-ETRE PLUS QUI SAIT ???????? NOUS ALLONS CETTE FOIS ENCORE BRICOLES DUR ET COMME JE L'AVAIS SIGNALE LA DERNIERE FOIS, ON VA FAIRE PLUS DIFFICILE (SI PEU), MAIS LORSQUE L'ON VOIT LE RESULTAT, ON FORCEMENT CONTENT DE SOIT CAR NOTRE MONTAGE NOUS SERVIRA BEAUCOUP !!!!! DONC SANS PLUS TARDER JE VOUS CONFIE CE QUE L'ON VA REALISER :

- UN BLOC D'ALIMENTATION DE 0 A 30 VOLT
- UN AMPLIFICATEUR POUR VOTRE CASQUE DE WALKMAN
- UN CAPTEUR PHOTOLOGIQUE (OU L'OEIL DE L'ORDINATEUR)

ET ENFIN POUR COMMENCER UN BIG MEA-CULPA CAR J'AI QUELQUE CHOSE A ME FAIRE PARDONNER CAR DANS LE No1 DANS CETTE MEME RUBRIQUE, JE VOUS AVAIS DONNE LE PLAN D'UN CLAVIER DE 10 TOUCHES ET MALHEUREUSEMENT IL MANQUAIT UN FIL, UN SIMPLE PETIT FIL MAIS QUI A SON IMPORTANCE CAR SANS LUI, NE MARCHE PAS. ALORS RIEN QUE POUR VOUS, DANS LA PAGE SUIVANTE SE TROUVE LE SCHEMA REVUE ET CORRIGER AVEC BIEN SUR LE FIL EN PLUS ! MAIS CE N'EST PAS FINI CAR EN PLUS (EH ! C'EST PAS Mr ROBOT, C'EST Mr PLUS !) JE VOUS DONNE LE PROGRAMME PERMETTANT D'UTILISER LES 10 EN SUP! ALORS MERCI QUI ? VOILA CA Y EST J'AI FINI, ON VA POUVOIR COMMENCER ET A L'AVENIR JE VOUS LE PROMET CE SERA DEUX PECABLE !!!!!

Mr ROBOT

ALLEZ !!! ON CONTINUE, PRENEZ VOTRE CLAVIER PAR LES CORNES ET TAPOTEZ LES QUELQUES LIGNES DU PROGRAMME CI-DESSOUS (ENFIN MOI CE QUE J'EN DIS, C'EST POUR VOUS ....)

```

10 REM PROGRAMME DE CONTROL
20 REM POUR CLAVIER 10 TOUCHES
30 IF JOY(0)=1 THEN PRINT " VERS LE HAUT"
40 IF JOY(0)=2 THEN PRINT " VERS LE BAS"
50 IF JOY(0)=4 THEN PRINT " VERS LA GAUCHE"
60 IF JOY(0)=8 THEN PRINT " VERS LA DROITE"
70 IF JOY(0)=5 THEN PRINT " VERS LA GAUCHE ET LE HAUT"
80 IF JOY(0)=9 THEN PRINT " VERS LA DROITE ET EN HAUT"
90 IF JOY(0)=6 THEN PRINT " VERS LE BAS ET A GAUCHE"
100 IF JOY(0)=10 THEN PRINT " VERS LE BAS ET A DROITE"
110 IF JOY(0)=32 THEN PRINT "TIR1"
120 IF JOY(0)=16 THEN PRINT "TIR2"
130 GOTO 30
    
```

ET VOILA, J'ESPERE QUE VOUS AVEZ DEJA COPIER CE PETIT LISTING ? NON ???? ALLEZ ZOU !!! AU COIN !!! POUR LES AUTRES UN BON POINT, BIENSUR LE THEN PRINT".... ETC, VOUS POUVEZ LE CHANGER ET Y METTRE VOS PROPRES INSTRUCTIONS CECI ETAIT JUSTE POUR PERMETTRE DE RETROUVER LES TOUCHES FACILEMENT, ET SI VOUS VOULEZ PLUS DE DETAIL DE L'EXTENSION, UN CONSEIL JETEZ UN PETIT COUP D'OEIL DANS LE FANZ' NUMERO 1. TOUNER LA PAGE LE SCHEMA CORRIGER S'Y TROUVE !!!!!

PAGE

5

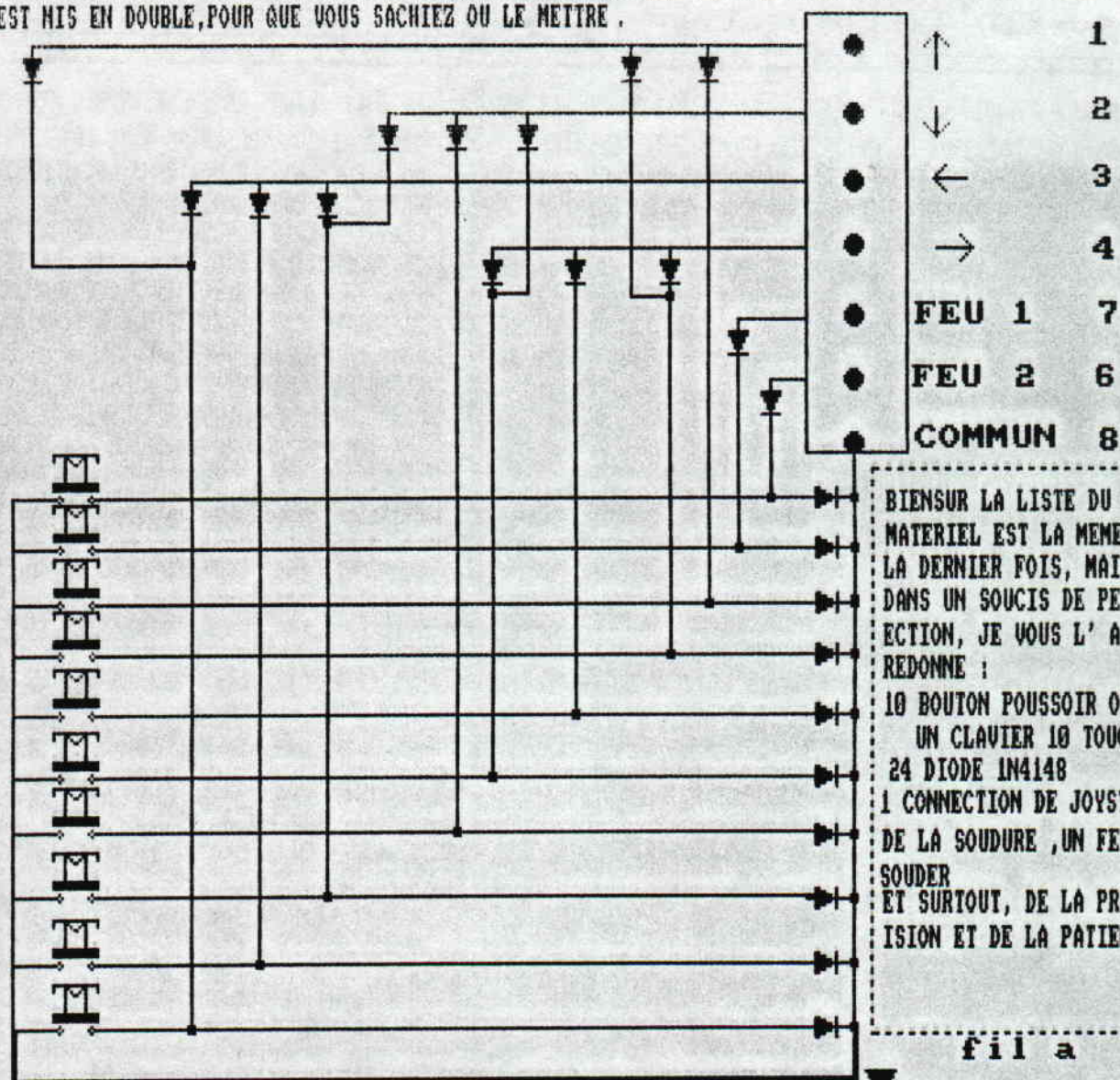


# INITIATION A L'ELECTRONIQUE (SUITE)

## MEA-CULPA :

ET VOILA QUI EST CORRIGER ,VOICI LE SCHEMA REVU ET CORRIGE ,LE FIL A REMETTRE  
EST MIS EN DOUBLE,POUR QUE VOUS SACHIEZ OU LE METTRE .

## BROCHES



BIENSUR LA LISTE DU  
MATERIEL EST LA MEME QUE  
LA DERNIER FOIS, MAIS  
DANS UN SOUCIS DE PERF-  
ECTION, JE VOUS L' A  
REDONNE :

10 BOUTON POUSSOIR OU  
UN CLAVIER 10 TOUCHES  
24 DIODE IN4148  
1 CONNEXION DE JOYSTICK  
DE LA SOUDURE ,UN FER A  
SOUDER  
ET SURTOUT, DE LA PREC-  
ISION ET DE LA PATIENCE.

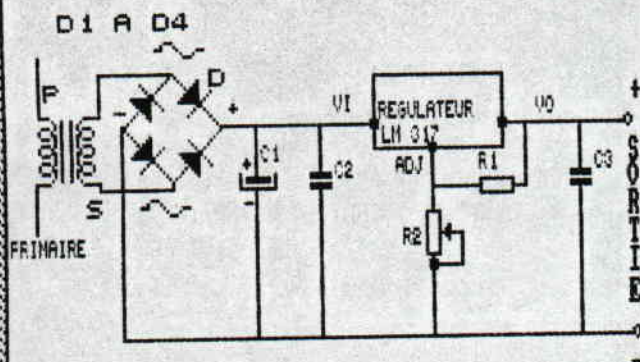
fil a

rajouter



# INITIATION A L'ELECTRONIQUE (ON CONTINUE ?)


MAINTENANT QUE LE MEA-CULPA EST FAIT, IL EST TEMPS DE COMMENCER LES CHOSES SÉRIEUSES ET POUR CE FAIRE, VOICI L'ALIMENTATION STABILISÉE RÉGLABLE ENTRE 0 ET 30V. AVEC UN COURANT DE SORTIE ALLANT JUSQU'À 1,5 AMPÈRE.  
MAIS À QUOI ÇA SERT ? TRÈS BONNE QUESTION, ET BIEN CELA ÉVITE À CHAQUE FOIS DE RACHETER DES PILES LORSQU'ELLES SONT USÉES, ET CROYEZ MOI, AU BOUT D'UN CERTAINS TEMPS VOUS VEREZ L'ÉCONOMIE RÉALISÉE.  
ET OUI CAR VU LE PRIX DES PILES 9 VOLT AINSI QUE CELUI DES AUTRES PILES ÇA PEUT FAIRE RÉFLÉCHIR, ALORS POUR À PEU PRES 100 F (CELA DÉPEND OÙ VOUS ACHÉTEZ LES COMPOSANTS), VOUS RÉALISEZ UNE ALIM' QUI VOUS SERVIRA BIEN DES ANNÉES ET SI ON A BESOIN D'UNE TENSION COMPRISE DANS LES 20 V, FINI L'ANGOÛASSE, NOTRE ALIM' EST LÀ. MAIS AVANT D'AUTRES EXPLICATIONS VOICI LE SCHEMA :



DETAIL DU MATERIEL :

LE REGULATEUR DE TENSION : LM 317

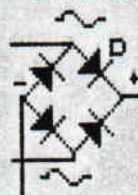


LES CONDENSATEURS :  (C2 ET C3)

AUCUN SENS DE BRANCHEMENT

CONDENSATEUR POLARISE : C1

LE PONT DE DIODE : D1 A D4



L'ENTREE SE FAIT EN SORTIE DE TRANSFORMATEUR EN ALTERNATIF (sinusoidal wave symbol) PUIS À LA SORTIE EN + ET -, IL EST REDRESSE EN TENSION CONTINUE

LA RESISTANCE QUE TOUT LE MONDE CONNAIT :  R2

LA POTENTIOMETRE :  R2

VOILA LE DETAIL DES COMPOSANTS FINI VOYONT LE FONCTIONNEMENT : BRANCHER LE PRIMAIRE DU TRANSFO SUR LE 220 V, ET SI VOUS AVEZ LA CHANCE D'AVOIR UN

ENTREE  
SORTIE  
CURSEUR

VOLIMETRE, TANT MIEUX SINON DEMANDEZ, AU COMPTAIS, BRANCHER ALORS NOTRE VOLIMETRE SUR LES BORNES + ET - DE LA SORTIE DE NOTRE ALIM' ET TOURNER LE POTENTIOMETRE ET ON VOIE BIEN LA TENSION VARIE ALLANT DE 0 À 30 V OU L'INVERSE, REGLEZ LE À LA TENSION DESIREE ET N'Y TOUCHEZ PLUS. VOILA NOTRE ALIMENTATION EST PRETE POUR UTILISATION, POUR ALIMENTER TOUT CE QUE VOUS VOULEZ DANS LES LIMITES DU RESONNABLES. UN CONSEIL, FAITES ATTENTION AU SENS DE BRANCHEMENT DU REGULATEUR SINON SOIT ÇA NE MARCHE PAS, SOIT ON LE GRILLE, ALORS ATTENTION !!!

LISTE DU MATERIEL :

- 4 DIODE DE REDRESSEMENT : 1N4007
- 1 TRANSFORMATEUR : 220V/18V
- 1 POTENTIOMETRE : 4,7 K.OHMS
- 1 RESISTANCE : 250 OHMS
- 1 CONDENSATEUR POLARISE : 1000 MICRO FARAD, 40V (C1)
- 1 CONDENSATEUR : 0,1 MICRO-FARAD, 40 V (C2)
- 1 CONDENSATEUR : 25 " " (C3)
- 1 REGULATEUR DE TENSION : LM317
- DE LA SOUDURE, UN FER A SOUDER



# INITIATION A L'ELECTRONIQUE

(Toujours la ?)

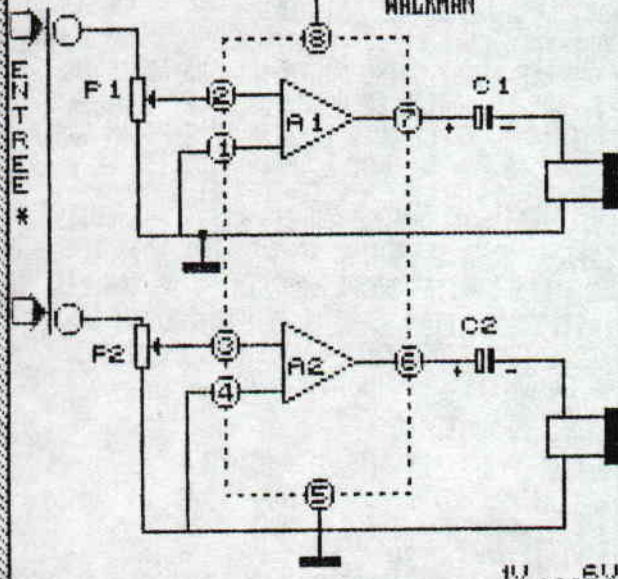
ALORS ? VOUS ETES TOUJOURS PAS PARTIS FAIRE DU SKI . DANS LE FOND VOUS AVEZ RAISON CAR SI C'EST POUR SE CASSER UNE PAITE OU UN BRAS AVANT DE RESTER CHEZ SOI POUR ECOUTER TRANQUILLEMENT SON WALKMAN DANS SON LIT EN GRIGNOTANT QUELQUES GATEAUX, MAIS AU FAIT EN PARLANT DE BALLADEUR, EST-CE QUE LE VOIRE VOUS EN MET PLEIN LES OREILLES... NON !??? ET BIEN CE QUI SUIT VOUS CONCERNE AU PLUS HAUT POINT .

ET OUI, VOTRE WALKMAN, MEME A FOND NE VOUS FAIT PAS ALORS LA DEUX SOLUTIONS S'OFFRE A VOUS :

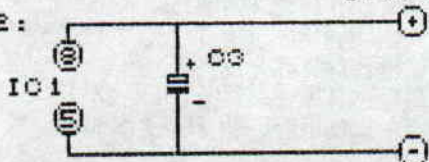
- LA PREMIERE VOUS LE BALANCER ET VOUS EN ACHETEZ UN AUTRE.... OU

-(LA MOINS CHER) VOUS FAITES LE MONTAGE SUIVANT QUI NE NECESSITE QUE QUELQUES FRANCS DE VOTRE PART .

**SCHEMA 1:** 1 A 6V \* L'ENTREE ARRIVE DIRECTEMENT DU JACK DU WALKMAN



**SCHEMA 2:**

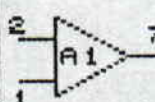



## EXPLICATIONS :

### SCHEMA NO1 :


QUELQUES EXPLICATIONS TOUT D'ABORD SUR LES DIFFERENTS SYMBOLES DE CE SCHEMA .

 CECI, MALGRE CE QUE L'ON POURRAIT PENSER, C'EST L'UN DES DEUX HAUT-PARLEUR DE VOTRE CASQUE.

 CECI EST LE SYMBOLE D'UNE FONCTION LOGIQUE ET LES NUMEROS, 2, 1, 7, ETC SONT LES NUMEROS DE PATTES DU CI

 LE CONDENSATEUR, (TOUT LE MONDE CONNAIT)

 LE POTENTIOMETRE, " " "

 LE RECTANGLE EN POINTILLE MATERIALISE LE CIRCUIT INTEGRE

ET POUR TOUS CEUX QUI NE LE SAVENT PAS, LE DESSIN DU CI. LES NUMEROS SONT LA NUMEROTATION DES PATTES

 VOILA, AVEC CECI PLUS QUESTION DE CE TROMPER, N'EST-CE PAS ???

DANS LE SCHEMA NO2, NOUS MONTRONS QU'IL VAUT MIEUX AJOUTER UN CONDENSATEUR DE PLUS POUR AMPLIFIER UN PEU PLUS . EN TOUT CAS GRACE A CE MONTAGE, VOUS AUREZ 26 DECIBEL EN PLUS DANS LES OREILLES QUI AJOUTER A VOTRE CASQUE, VOUS FERA EXPLOSER LA TETE LE MONTAGE NECESSITE UNE ALIMENTATION DE 1 A 6V A VOUS DE VOIR LA PILE A UTILISER. A J'OUBLIAIS POUR REGLER L'AMPLIE, TOURNER LES POTENTIOMETRES ET REGLER SELON L'ECOUTE DESIREE....

ENFIN LA LISTE DU MATERIEL :

- 2 POTENTIOMETRE : 22 K
- 2 CONDENSATEURS AU TANTALE : 47 MICRO-FARAD, 16V
- 1 CIRCUIT INTEGRE : TDA 7050
- UN FER A SOUDER, DE LA SOUDURE, UN CASQUE DE WALKMAN

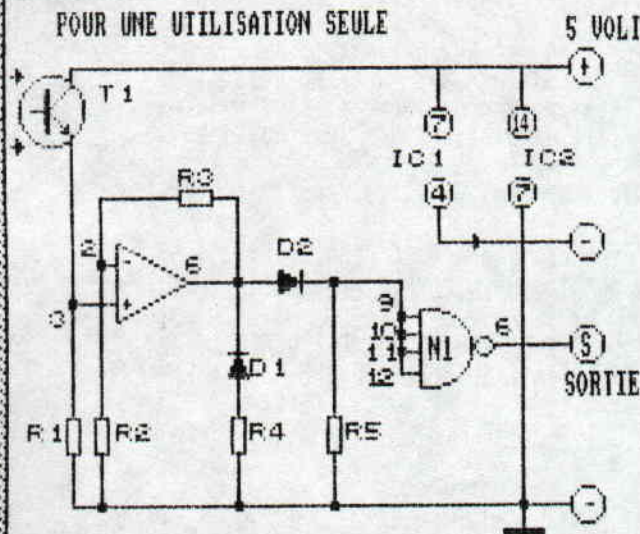


( et pour finir... )

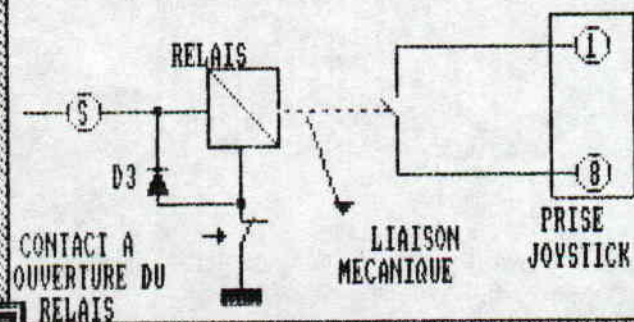
ET OUI POUR FINIR. (IL FAUT BIEN FINIR)

JE VOUS PROPOSE LE CAPTEUR PHOTOLOGIQUE OU L'OEIL DE L'ORDINATEUR, ET OUI CAR SA FONCTION EST DE DETECTER LA PRESENCE(OU L'ABSENCE)DE LUMIERE, ET DE FOURNIR UN SIGNAL LOGIQUE(1 BIT), C'EST UNE COMMUTATION EN TOUT OU RIEN COMME UN INTERRUPTEUR , LES APPLICATIONS DE CE MONTAGE SONT MULTIPLES CAR ON L'UTILISER DANS UNE BARRIERE LUMINEUSE DANS LE CAS D'UN SYSTEME D'ALARME(OU AUTRE) OU DANS UN SYSTEME D'INTERRUPTEUR CREPUSCULAIRE AUTOMATISE, DANS NOTRE EXEMPLE, JE BRANCHE A L'ORDINATEUR SUR LA PRISE DE JEU D(JOY(D)) POUR UNE UTILISATION AVEC ORDINATEUR MAIS RIEN NE VOUS EMPECHE DE L'UTILISER SEUL, VOICI LE SCHEMA DE MONTAGE...

POUR UNE UTILISATION SEULE



POUR UNE UTILISATION AVEC ORDINATEUR, IL SUFFIT DE  
METTRE UN RELAIS A LA SORTIE. SIMPLE NON ?



### LISTE DU MATERIEL :

R1= 1K OHMS  
R2= 100 OHMS  
R4= 1K OHMS  
R5= 1K OHMS  
RELAYS 5 VOLT

IC1= CA3130  
N1=IC2= 74LS13  
T1= BP 103  
D1&D2= 1N4148  
D3= 1N4007

POUR LA VERSION ORDINATEUR VOICI UNE LIGNE DE  
PROGRAMME POUR EXPLOITER LE MONTAGE.

```
10 ' CAPTEUR PHOTOLOGIQUE
20 IF JOY(0)=1 THEN PRINT"CAPTEUR EN ACTION"
30 GOTO 10
```

BIENSUR L'INSTRUCTION ITEM EST A CHANGER SELON  
L'APPLICATION A LAQUELLE VOUS LUI RESERVEZ.

**NOTE :**

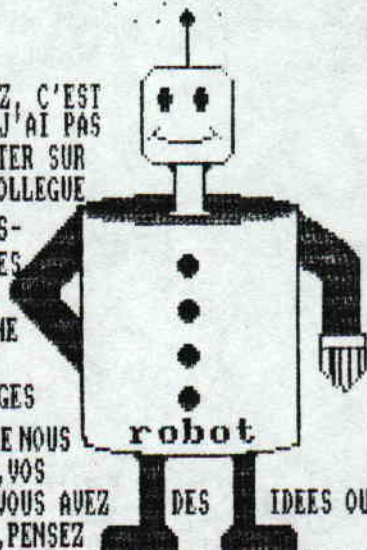
POUR LE CAPTEUR QU'EST LE PHOTOTRANSISTOR T1, ON PEUT LE CHANGER PAR N'IMPORTE QUELS AUTRES CAPTEURS, QU'IL SOIT ELECTRIQUE COMME T1 OU MECANIQUE COMME UN CAPTEUR DE PORTE, ENFIN BREF, LE CHOIX DU CAPTEUR VOUS EST DONNE. ALLER, JE VOUS LAISSE A LA CONCLUSION DE MONSIEUR ROBOT.....

**BIP, BIP**

VOUS ME RECONNAISSEZ, C'EST  
MOI, MONSIEUR ROBOT, J'AI PAS  
GRAND CHOSE A RAJOUTER SUR  
LES PROPOS DE MON COLLEQUE

SI CE N'EST QUE J'ES-  
PERE QUE CES MONTAGES  
VOUS SERVIRONT DANS  
DANS UN AVENIR PROCHE  
ET MEME VOUS POUVEZ  
AMELIORER CES MONTAGES

DANS CE CAS DITES LE NOUS **robot**  
ET ON FERA PARAÎTRE, VOS  
RÉALISATIONS, ET SI VOUS AVEZ DES IDÉES OU  
DES PETITS MONTAGES, PENSEZ  
AU COPAINS. ILS SERONT CONTENT. ALORS ENVOYEZ NOUS  
TOUT ÇA. L'ADRESSE EST À LA FIN. MR ROBOT.





# ◊ ASSEMBLEUR ◊

SALUT A TOUS,

Je me presente, je suis morgancoder, un nouveau membre du fanz, je m'occupe pour l'instant de la programmation (en basic, turbo pascal, ou assembleur), donnez moi votre avis sur les themes dont vous aimeriez entendre parler, ou dont vous aimeriez avoir des listings et des explications. En vrac voici les trucs les plus interessants :

- \* les animations (avec de beaux sprites)
- \* des astuces pour des logiciels d'art graphique
- \* des scrollings
- \* des vumetres ou equaliseurs
- \* differentes facon d'afficher une page ecran (en assembleur)
- (ne vous en faite pas, on apprend vite, et je suis la pour ca)
- \* les bases de la programmation en general
- \* l'assembleur
  - \* les commandes et concepts de base
  - \* pour commencer a bidouiller
  - \* des concepts simples (transfert, boucles, afficher du texte, les vecteurs systeme)
  - \* une table de conversion (decimal-hexadecimal)
  - \* les rasters, les scrollings, les techniques du demonaking, des listings commentes et decortiques, pour comprendre et savoir faire
  - \* tout pour faire une petite demo, bien sympa avec musiques .
- ...
- \* des graphisme et des sons, comment creer ou recuperer ?

TANT DE QUESTIONS AUXQUELLES JE REPONDRAIT, DANS L'ORDRE DE VOS PREFERENCE, DONNEZ VOIRE AVIS LA DESSUS, MAIS AUSSI COMMENT CREER DES RSX....

POUR COMMENCER NOUS ALLONS FAIRE UN PETIT TOPO SUR LE FONCTIONNEMENT GENERAL DE L'AMSTRAD ET NOUS PASSERONS A QUELQUES CHOSES DE PLUS INTERRESSANT: LE GATE ARRAY ET LES RASTERS. ALORS EN AVANT :

## PETIT TOPO

De quoi vais je bien pouvoir parler ...!? ca y est j'ai trouver !  
des circuits de l'amstrad, mais cela d'une facon tres approximative au debut.  
commencons par le z80 (le microprocesseur) : c'est un microprocesseur 8 bits  
c'est a dire qu'il joue avec des valeurs ne pouvant generalement pas depasser 256. il possede un certain nombre de registre (22 en tout), un registre c'est un genre de case ou l'on stocke un nombre. le z80 dispose de 18 registres 8 bits et de 4 registres purement 16 bits (ce sont ix, iy, sp et pc), j'expliquerais plus tard qui ils sont et a quoi ils servent. les registres 8 bits sont : A, F, B, C, D, E, H, L, I et R. pour commencer sachez que A (8 bits) et hl (16 bits) sont deux accumulateurs, ils servent a faire transiter des donnees pour certaines operations sur les registres, mais pas toutes, par exemple on peut charger directement B avec 3, en basic cela s'ecrit B=3, en assembleur cela s'ecrit : LD B, 3  
(ld comme load). c'est le mnemonique (appelons le instruction) le plus frequemment rencontrer dans un programme en assembleur. plus tard nous aborderont les operations mathematiques (additions avec ou sans retenue, soustraction). A



# ◊ ASSEMBLEUR ◊

cette occasion nous verront les tests d'egalites entre deux nombre, ainsi que des petits sous programmes interessant en assembleur, pour tester l'appuit d'une touche afin d'introduire la notion de vecteur (not apparemment compliquer, mais tres simple en fait.

## LE GATE ARRAY

Un petit composant tres sympathique et bien pratique que le gate array.  
description de son role :

- \* il produit les frequences horloges du cpc (en gros c'est le chrono)
- \* production de l'impulsion d'interruption (voir cour interruptions)
- \* stockage des couleurs d'encre (voila pourquoi la correspondance rasters et gate array)
- \* commande du mode d'ecran

ainsi que cinq autres fonctions (qu'il n'est pas utile de savoir pour le debutant, qui ne le restera d'ailleurs pas longtemps je pense, si il est interesse par ce cour)

quest-ce qu'un raster ? : un empilement de lignes de differentes couleurs (bien choisies, voyez a ce propos le petit exercice propose), en fait il s'agit de l'encre du papier avec ou sans celle du border qui est changer a chaque ligne. ce qui est impossible a faire en basic vu la lenteur et l'impossibilite de programmer directement la couleur a chaque affichage d'une ligne par le canon a electron. a ce propos remarquez vous que le raster est affiche meme dans le border, si vous voulez vous n'etes pas obliger de le faire dans l'encre du papier vous pouvez changer l'encre et faire le raster dans un motif quelconque, dans une

encre quelconque, ce qui fait un tres bel effet, essayez d'ecrire quelque chose dans une couleur quelconque et de faire le raster dans la meme encre, si vous n'y arrivez pas, ecrivez moi et, j'expliquerai dans le prochain cour.

pour information sachez que le gate array se cache derriere le port &7fxx (avec xx qui est le numero caracteristique de l'encre). j'essairai de vous mettre xx pour chaque encre en recapitulatif dans un tableau.

passons maintenant au listing, qui a etait cree avec dans, ce qui ont cet assembleur devrait normalement savoir s'en servir, malgres tout sachez que :

- a : pour assembler
- j : pour executer apres assemblage
- p1, nom de fichier : pour sauver un source
- p2, nom de fichier : pour sauver un prog assembler sous forme binaire
- g, nom de fichier : pour charger un prog source
- r : pour executer pas a pas

pour lancer sous basic un prog, assembler et sauver sous forme binaire, il faut :  
charger : par load "nom de fichier", adresse presente a cote du org (dans le prog assembleur, qui est en fait l'adresse de debut)  
puis lancer : generalement la meme que plus haut (debut): call (adresse debut)

voici le listing :

```
*****
; routine de raster fixe par morgancoder *
*****
```

;



```

org #A000      ;adresse d'assemblage
ent $          ;pour rendre le source executable
               ;
               ;   jouez sur la temporisation si vous ajoutez des
               ;   couleurs
DEBUI DI        ;ON VIRE LES INTERRUPTIONS POUR NE PAS ETRE GENER
LD B,#F5
VSYNC IN A,(C)  ;SYNCHRONISATION POUR COMMENCER BIEN EN HAUT
RRA
JR NC,VSYNC

               ; DEBUI TRES CLASSIQUE
LD B,#04        ;4 TOURS DE BOUCLE
DJBZ TEMPO      ;(A CHAQUE TOUR B=B-1,EST CE QUE B=0,OUI -> DEBUI RASTER
LD B,#51        ;#51 EST LE NOMBRE DE LIGNES DE RASTER(CHANGER ICI)
LD HL,TABLE     ;HL POINTE SUR LA TABLE DES COULEURS
AFFICHE PUSH BC  ;SAUVEGARDE DE BC SOUS LA PILE
LD A,(HL)       ;COULEUR POINTEE PAR HL -> ACCUMULATEUR (8BITS) (A)
INC HL          ;HL POINTE SUR LA SUIVANTE
SET 6,A         ;POSITIONNE LES BITS DE A
LD BC,#7F10     ;RASTER DANS LE BORDER (OVERSCAN)
OUT (C),C       ;ON OUVERE LE PORT DU GAIE ARRAY
OUT (C),A       ;ON VALIDE
LD C,#00        ;PUIS DANS L'ENCRE 0
OUT (C),C
OUT (C),A
LD B,#04        ;RE-PETIT TEMPO
BOUS NOP
DJBZ BOUS
NOP
NOP
NOP
NOP
NOP
POP BC
DJBZ AFFICHE    ;SI PAS FINI ALORS ON CONTINU

LD A,#2F        ;TEST DE TOUCHE
CALL #BB1E
JP Z,DEBUI      ;SAUT CONDITIONEL(LECONS SUIVANTES)

RET

TABLE           ;TABLE CONTENANT LES #51 COULEURS DEFINIES PLUS HAUT
               ;(AMUSEZ VOUS A LES CHANGEES,EN GUISE D'EXERCICE)
DEFB #2D,#14    ;POUR QUE LE RASTER SOIT VISIBLE

DEFB 68,68,85,87 ; 1 ERE BARRE BLEUE
DEFB 70,64,85,68 ; (C'EST ICI QU'IL FAUT
                  ;CHANGER LES VALEURS)

```



# ◊ ASSEMBLEUR ◊

```

DEFB 78,76,92,76,78 ; 2 EME BARRE ROUGE
DEFB 86,82,64,90 ; 3 EME BARRE VERTE
DEFB 75,90,64,82
;
DEFB 86,78,76,92,76
;
DEFB 78,68,85,64 ; 5EME BARRE BLEUE
DEFB 70,87,85,68
;
defb #4,#14 ;on termine par du noir
fin RET

```

LONGUEUR : 1101 OCTETS

ET ENFIN LE TABLEAU DONNANT L'ENCRE ET LA COULEUR DU GATE ARRAY, COMME PROMIS :  
PORT &7FXX

AVEC XX=

POUR ENCRE

00  
01  
02  
03  
04  
05  
06  
  
07  
08  
09  
0A  
0B  
0C  
0D  
0E  
0F  
10

0 (PAPIER)  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
BORDURE

Ainsi dans le programme  
on alterne le  
papier(0), port #7F00 et  
le border pour creer une  
impression d'overscan  
(affichage plein  
ecran, sans les bord haut,  
bas, gauche et droit).  
Dans le cour prochain,  
nous expliquerons les  
instruction :push et  
pop ,djnz,di et ei,jp et  
jr,nop et les  
macroinstructions de dams  
tels  
defw,defw,defb,defb.  
Vous pouvez commencez a

cogiter cela,nous aborderons tout les concepts ayant traits a ces instructions  
(la pile,les sauts relatifs ou non,les boucles...).Avec quelques progs et une  
petite liste des premiers vecteurs system a connaitre.Salut et faite de beaux  
rasters ET N'OUBLIAIS PAS QUE VOUS POUVEZ ME POSER DES QUESTIONS DIRECTEMENT  
OU PAR L'INTERMEDIAIRE DE LA REDAC QUI TRANSMETRAI,MAIS AUSSI VOUS PROCUREZ DES  
DEMOS ET DES FANZS,MON ADRESSE : SEGUIN SAMY

12,RUE DE LA LIBERATION  
91660 ESTOUCHES

VOICI UN TABLEAU DE VALEURS A PASSEE AU GATE ARRAY PAR L'INTERMEDIAIRE DE  
L'ACCUMULATEUR 8 BITS (A),POUR AVOIR LA COULEUR CORRESPONDANTE.

LE SYSTEME EST LE SUIVANT :LE PREMIER CHIFFRE EST LE NUMERO DE LA COULEUR  
INSCRITE SUR LE BOITIER DU LECTEUR DE VOTRE 6128,le deuxieme la valeur a  
inscrire dans la table pour avoir cette couleur.



# POKES

Voilà, ce moi ci, je vous donne encore tout une tripotée de pokes en tout genre mais surtout, il faut jeter un tout petit coup d'oeil a la page suivante elle renferme le plan de(.....), un peu de patience, lisez déjà cette page et vous verrez bien apres . Avec tout abord quelques pokes de

## CRAZY CARS II

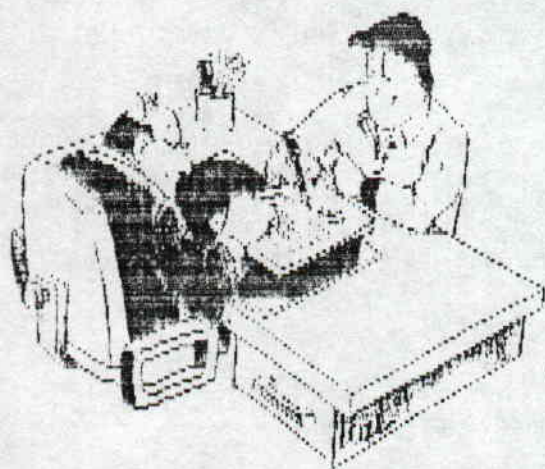
Avec discologie ou avec un quelconque editeurs de secteurs, recherchez les octets suivants :

**CO,42,3E,05,35** et remplacez tout ca par **CO,42,3E,05,00**  
et vous voila avec du temps a l'infini.

Bon allez, vous l'avez vu , la page d'a coté , c'est le plan de crazy car II, mais un plan sans explications, ca ne vaut plus rien, alors zieute ce qui est ecrit en dessous et tu sauras tout

Au début, vous partez de MONTROSE dans le COLORADO, vous devez vous rendre a DENVER, pour ceux qui savent pas, c'est aussi dans le COLORADO.

Ce plan represente les 4 états dans lesquels vous vous deplacez . Les traits foncés representent les routes, et les traits clairs representent les frontieres entre états. Et les chiffres qui sont encadrés désignent les numéros des routes. voila vous voyez ,c'est pas compliqué, maintenant c'



Faites gaffes avant de  
signer un contrat d'enh  
auche, regarder ce qui  
reste de lui , il n'a pas  
pu résisté car en fait son  
patron ,c'était

**DRACULA !!!!**

méfiez vous de votre patron  
qui c'est ce qui peut arriver.....

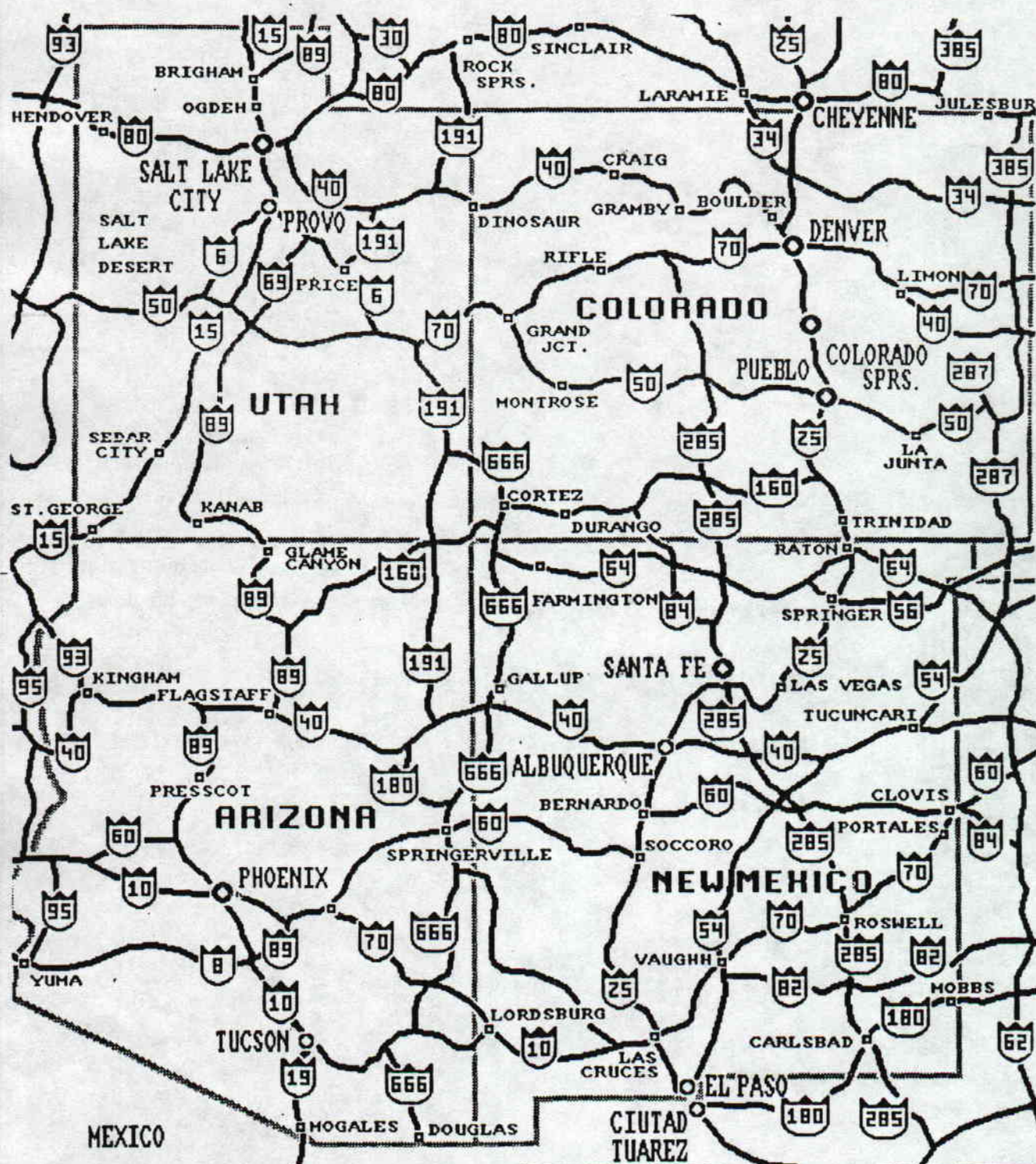


PAGE  
14



la carte de **Crazy Cars** III  
(Titus)

la carte de **Crazy Cars** III  
(Titus)



**Ecrivez nous.**  
(vous connaissez l'adresse !)





# POKES

Et pour finir, quelques pokes en plus.

## SKWEEK

Recherchez -la piste:21  
-secteur:C3  
-adresse:&00C5

Effet: 255 vies.

Remplacez le 06 trouvé par FF

Recherchez -la piste:20  
-secteur:C2  
-adresse:&0045

Effet: Les monstres disparaissent.

Remplacez le 06 trouvé par FF

### Darknan :

Recherche avec un editeur de secteur :

04,8F,3D,32,67 : remplacer le 3D par 00  
pour des vies infinies.

### Super Skeek :

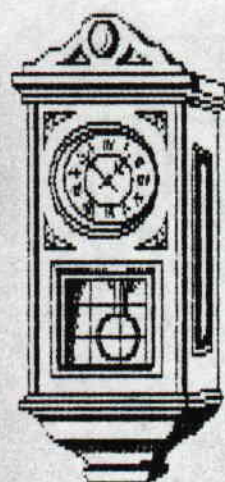
Recherche avec un editeur de secteur :

CB,E9,CD,5B,00 : remplacer la ligne par  
CB,E9,00,00,00 .  
pour des vies en infinies .

### Hec le nans :

Recherche avec un editeur de secteur :  
7E,D6,01,27,77 : remplacer le 01 par 00  
pour avoir du temps a l'infini .

une bidouille en plus : pendant la pres-  
entation et jusqu'au depart, appuyer sur Z  
(ca ne marche pas a tous les coups .)

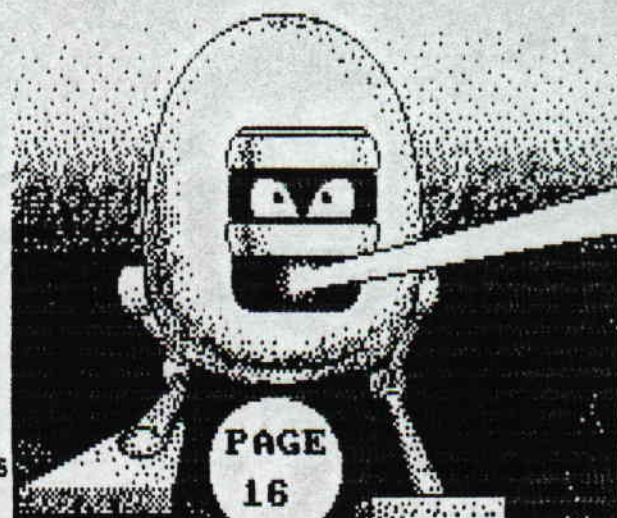


Il est pratiquement  
l'heure de nous quitter  
donc pour finir,voici encore quelques  
solutions....

Dick Tracy : Recherche avec un editeur de secteur :  
28,0D,3D, : remplacer 3D par 00 : pour des vies infinies

B.A.T : Pour agrementer les caracteristiques :  
disquette numero 1, piste 17,secteur 41 , adresse &0133 ,  
remplacer 4E par 78

Cybernoid :  
vie en infinie : redéfinissez les touches une première fois  
avec YXES, puis avec celles de votre choix .





# VIDEO GAMES

Salut les kids, dans ce numéro 3 de "BONSOIR LA PLANETE" je vais "tester" devant vos yeux ébahits deux bornes d'arcade, l'une de chez Sega l'autre de chez Midway. Mais ce n'est pas tout, il y a aussi deux jeux sur nos CPC chéris : **PRINCE OF PERSIA** et **ROBOCOF 2**. On vous gates à la rédaction, non? Dites si vous voulez, je peux publier vos test de jeux, disons un test de lecteur (de diquette???) par mois, sinon le Big Boss va s'ammener avec sa massue et crier : "ZIIIIIP tu ne fais pas ton boulot, tu le fais faire par nos gentils lecteurs (de fanzines !!!)", meuh non pas du tout, je veux juste donner une petite chance aux auteurs anonymes que vous êtes. Alors envoyez vos tests à :

Rubrique VIDEO GAMES  
Z I F

5 Bis rue du puits Dumay  
71100 St Remy

Bon alors !...  
l'adresse, c'est...  
.....?????



## MORTAL KOMBAT de Midway

Il s'agit d'un jeu de baston. Vous devez combattre vos adversaires dans un tournoi sans pitié. Un combat dure 3 rounds ou 2 si vous vous faites démolir deux fois de suite. Il y a même un combat un combat mortel et lorsque que vous allez pour la 2e fois au tapis vous êtes projeté dans une fosse bourrée de cadavre et de piques. Horrible.

CONSEILS : - Choisir **RAIDEN** ou **SUB-ZERO** c'est les plus forts à mes yeux.



LES notes que vous attendez : 17/20 pour tous, sauf les mauvietes.



CONCLUSION : C'est un beau jeu, speed, fluide, maniable on met pas des heures à trouver comment on fait des coups et en plus les personnages ont été digitalisés, un bijou.



PAGE  
17



# PRINCE OF PERSIA

## de Broderbund

Le jeu d'arcade/aventure vous plonge au pays des mille et une nuits pour 60 minutes. 60 minutes, est le temps qui vous est imparti pour délever la princesse, prisonnière du méchant Calif. Pour ça vous devez trouver l'épée qui vous permettra de tuer tous les vilains pas beaux. Des potions dispersées dans les niveaux vous permettront de compléter votre niveau de vie (Attention elles ne sont pas cumulables). Beaucoup de pièges vous attendent

- Pics
- Dalles mouvantes
- Chutes mortelles

Une chute de deux étages vous enlève un point de vie et une chute supérieure à 2 étages est mortelle. Les graphismes sont beaux, les animations sont géniales. En revanche il est dommage qu'il n'y ait une musique qu'à l'intro.

CONSEILS : - Quand vous voyez des trous de la sol ralentissez : c'est des pics.  
- Pour le plan du 1er level, écrivez à MC, il vous le donnera.

NOTE : 18/20 Pour tous type de joueur



conclusion : Ce jeu est à posséder absolument : c'est un must dans le genre.

# ROBOCOP 2

## d' Ocean

Le test est en quelque sorte une première car il s'agit du test d'une cartouche, donc CPC+ uniquement. Ce jeu d'action retrace le film du même nom. C'est pourquoi je ne vous imposerai pas le scénario. Vous incarnez le tas de ferraille et partez à la chasse à la Nuke (oui, la drogue). Ce jeu doté des excellentes possibilités du CPC+ notamment au niveau du graphisme et du son. Les musiques m'ont clouées sur mon siège (l'effet stéréo et tout, et tout), à chaque Friskies son chien, oups pardon, à chaque niveau sa musique sidérante. Le GAME OVER est à voir aussi, car les lettres du mot s'éclatent aux 4 coins de l'écran c'est du plus bel effet. Des options Continues se tiennent à votre disposition. J'ai eu l'occasion de voir la fin, et c'est le pokeur de service MC, qui me l'a montré. Rendez-vous aux conseils.

CONSEILS : - MC m'a glissé le mot : dans le premier niveau, au tout début, ne vous arrêtez pas de sauter, comme ça vous passerez les obstacles sans difficulté et vous pourrez vous rendre à l'étage supérieur.

- Entrez dans les portes, non seulement il y a des bonus à l'intérieur, mais quand vous perdrez une vie vous recommencerez à la dernière porte franchie.

NOTE : 17/20



conclusion : Un jeu difficile, mais jamais impossible.



# VIDEO GAMES

Suite et fin : en complement de la rubrique pokes, nous vous offrons un petit supplement qui je l'espere ravira tout le monde .

Autant que je vous previenne tout de suite : si vous decidez de prendre le role principal de ce jeu, vous allez vous retrouver coincé entre des policiers honnetes et des policiers verveux. Autant dire que vous avez peu de chances de vous en tirer !

Voici les faits : un trafic de voitures de luxes s'effectuent dans quatre etats des U.S (UTAH, COLORADO, ARIZONA ET LE NOUVEAU MEXIQUE) sous la complicité bienveillante de certains policiers.

Vous allez servir d'appât en conduisant une superbe F40 dont le tableau de bord est équipé d'un ordinateur de bord vous permettant d'être prevenu lorsqu'une voiture de police est dans les parages.

Car les policiers compromis ont senti le piège et ils vont essayer de vous anéantir. Votre mission si vous decidez de l'accepter, consiste à traverser tous les etats en effectuant les étapes qui vous sont demandées à chaque debut de parcours. Vous allez donc devoir vous orienter correctement, trouver votre chemin en consultant la carte et ne pas manquer les bons embranchements.

De plus, bien sur, vous devrez realiser tout cela en evitant les obstacles d'une part et en ne vous faisant pas arreter d'autre part .

Ce message s'auto-detruira dans 5 secondes . Merci .....



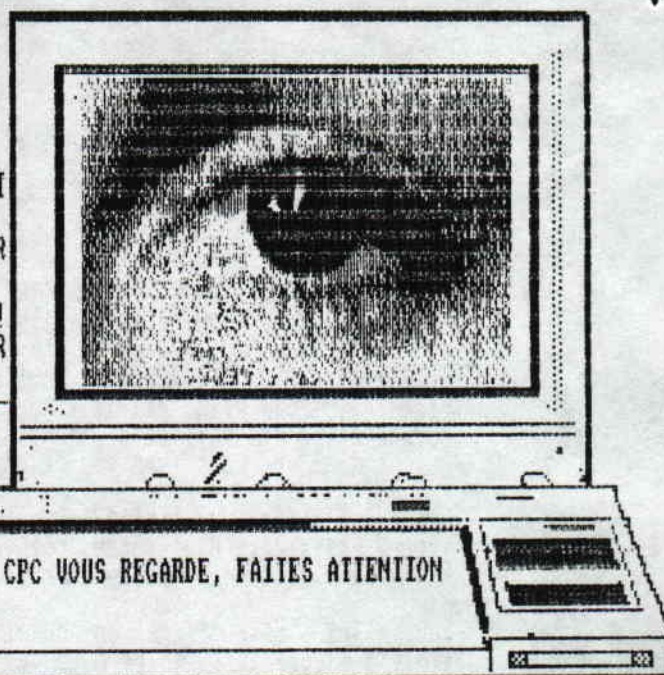
En tout cas, moi j'ai vu passé personnes et vous ???

Eh ! laisse tomber !!! moi ça fait une heure que je fais du stop, et ya pas une voiture qui est passe, alors...





**INTRO** : ET VOILA COMME PROMIS LA DERNIERE FOIS, JE VOUS DONNE LA PREMIERE PARTIE DU LISTING D'UN PETIT EDITIONNEUR DE DISQUETTE QUI A DE QUOI FAIRE PAIR LES PLUS CELEBRE EDITIONNEUR. BIENSUR DANS LE FANTZ' NUMERO 4, ON VOUS DONNERA LA SUITE ET LA FIN DE CE LISTING, ON FERA D'AILLEUR EXCEPTIONNELLEMENT DEUX, VOIR TROIS PAGES, CAR IL EST LEGEREMENT LONG. ALORS QUITTE A VOUS LE DONNER, AUTANT VOUS LE DONNER EN SEULEMENT 2 NUMEROS CAR SINON, ON PERD VITE LE FIL, ET PUIS ON ABANDONNE. ALLEZ FINI DE PARLER !!! A VOS CLAVIER ! PRET !? ALORS PARTIEZ !!! LE PREMIER QUI A FINI EST LE MEILLEUR .



VOTRE CPC VOUS REGARDE, FAITES ATTENTION

```

1010 /
1020 /
1030 DEFINI a-1,n-z
1040 MEMORY &A000-1
1050 MODE 2
1060 LOCATE 10,10:PRINT"Patience ..."
1070 GOSUB 9000
1080 CLS #1
1090 inst=""
1100 buffer=&A2
1110 cmd$="CRUMB"+CHR$(8F0)+CHR$(8F1)+CHR$(8F2)+CHR$(8F3)
1120 cmd$=cmd$+CHR$(8F6)+CHR$(8F7)
1130 FOR i=1 TO LEN(cmd$):cmdi$=cmd$+MID$(cmd$,i,1)+",":NEXT
1140 cmdi$=LEFT$(cmdi$,LEN(cmdi$)-1)
1150 sector=1:track=0:drive=0:instruction=&84:catflag=0
1160 /
2000 '***** MAIN PROGRAM *****
2010 /
2020 POKE &A108,buffer:POKE &A10A,buffer
2030 LOCATE #1,1,1:CLS
2040 GOSUB 6000
2050 PRINT"Instruction "cmdi$ ">"
2060 inst=UPPER$(INKEY$):IF inst="" THEN 2060 ELSE CLS
2070 ON INSTR(cmd$,inst) GOTO 3100,3150,3200,3250,3300,3500,3550,3600,3650,3400,3450
2080 GOTO 2050
2090 /
3000 '***** Table d'instructions *****
3010 /
3100 '*** D
3110 GOSUB 4000:GOTO 2050
3120 /
3150 '*** R
3160 GOSUB 5000:GOTO 2020
3170 /
3200 '*** W
3210 GOSUB 5100:GOTO 2020
3220 /
3250 '*** M
3260 GOSUB 7000:GOTO 2030
3270 /
3300 '*** B
3310 GOSUB 8000:GOTO 2030
3320 /
3400 '***** Afficher la 1ere page
3410 POKE &A108,buffer:POKE &A10A,buffer:GOTO 2030
3420 /
3450 '*** Afficher la 2nde page
3460 POKE &A108,buffer+1:POKE &A10A,buffer+1:GOTO 2030
3470 /

```



NE FAITES PAS COMME LUI  
SON CPC L'A REJETER, VOYEZ  
OU IL EN EST AUJOURD'HUI..  
FAITES ATTENTION .....  
PAS DE FAUSSES MANOEUVRES  
SINON C'EST LA FIN .

PAGE  
20



# C I N E M A

## A L'AFFICHE.

Ce mois-ci pour vous j'ai cherché ce que je pourrai vous mettre et je peux vous le dire avec ce qu'ils nous mettaient sur les écrans entre de vieilles mamies gateuses et un poney russe, on ne peut pas dire que c'était la joie.

Mais je m'en suis pas mal sortie en vous trouvant un film ou plutôt un dessin animé qui plaît même aux parents, il s'agit de notre ami ASTERIX CHEZ LES BRETONS. Je sais, pour nos amateurs d'émoglobine et de violence cela va les faire rire.

Mais moi, je vous le conseille car il est à mourir de rire et cela va vous reposer les neurones qui sont sûrement très fatigués. Il faut quand même que je vous dise ce qu'il y a dans ce dessin animé quoiqu'on le devine un peu vu les acteurs qui s'y trouvent. En bref, les Bretons sont envahis par les légions romaines de César. Bien sûr, ils ne se doutent pas que le village résistant Breton envoie un émissaire deviner où ? Chez ASTERIX et nos autres amis.

Mais surtout pour avoir de la potion magique pour combattre les romains. Et voilà nos irréductibles et joyeux gaulois dans de nouvelles aventures pleines d'actions et de gags.

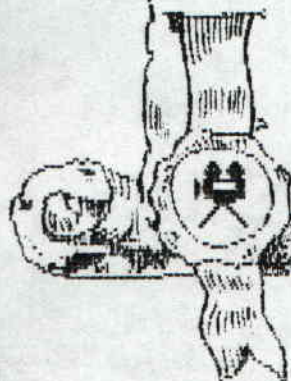
Et comme dirait OBELIX, on va casser du romain. Chouette, chouette!!!!!!!!!!!!!!

Et à dans deux mois, pour un nouveau film qui j'espère sera plus intéressant.

Salut à tous !



Le Co-Pilote....





# Le Mot De La Fin...



ET OUI, LE MOT DE LA FIN, REMARQUEZ QU'IL FAUT BIEN FINIR UN JOUR, ALORS SI VOUS EN ETES DEJA A LIRE CETTE PAGE, ARRETEZ TOUT DE SUITE ET RECOMMENCEZ DEPUIS LE DEBUT, ET FAITES UNE HALTE SUR SUR CHAQUE RUBRIQUE CAR IL EST VRAI QUE POUR CE NUMERO, ON A ENCORE CARTONNE PLUS QUE DE RAISON AVEC LES DIFFERENTES RUBRIQUES COMME L'ELECTRONIQUE, A LIRE ATTENTIVEMENT ET SURTOUT UN CONSEIL IL FAUT REALISER LES MONTAGES QUI S'Y TROUVENT CAR MEME SI VOUS N'Y CONNAISSEZ PAS GRAND CHOSE, LES DIFFERENTS SCHEMAS ET EXPLICATIONS SONT LA POUR VOUS AIDEZ A TOUT REALISEZ VOUS MEME. MALGRE TOUT SI VOUS AVIEZ DES DIFFICULTES POUR TROUVER TEL OU TEL COMPOSANTS OU POUR DES EXPLICATIONS, SUPPLEMENTAIRE, JE SUIS A VOTRE DISPOSITION ET VOUS POUVEZ M'ECRIRE A L'ADRESSE QUI SE

TROUVE QUELQUE PART EN DESSOUS. DES NOUVEAUTES, IL Y EN A UNE AUSSI DANS CE NUMERO, C'EST LA RUBRIQUE DE MORGANCODER QUI S'OCCUPE DE VOUS VOUS INITIEZ A TOUTES LES METHODES DE PROGRAMMATION A L'ASSEMBLEUR IL VOUS LE DIT DANS CES PAGES, IL VOUS PARLERA DE TOUT CE QUE VOUS VOULEZ, ET IL VOUS FERA DECOUVRIR EN PARTICULIER COMMENT AFFICHER DES SPRITES, OU DES DIFFERENTES FACONS POUR AFFICHER UNE PAGE ECRAN (ET OUI IL Y EN A PLUSIEURS) MAIS IL VOUS PARLERA AUSSI COMMENT SE FAIRE DES RSX, ENFIN BREF IL NOUS PARLERA DE TOUT UN TAS DE CHOSE QUI REJOURA TOUT LE MONDE. BIENSUR VOUS POURREZ LUI ECRIRE SOIT DIRECTEMENT A SON ADRESSE QUI EST NORMALEMENT DANS SON ARTICLES OU A LA REDACTION DE BONSOIR LA PLANETE, DE TOUT FACON, LE COURRIER QUE VOUS LUI ENVEREZ, ARRIVERA A DESTINATION ET AURA UNE REPONSE QUE VOUS CHOISISSEZ L'UNE OU L'AUTRE DES SOLUTIONS. ET PUIS COMME D'HABITUDE VOUS RETROUVerez ZIP ET MC AVEC LEUR POKES ET LEUR RUBRIQUES JEU ET TOUTES LEUR NEWS QU'ILS RAPPORTENT POUR VOUS. ENCORE UN DERNIER MOT, LA RUBRIQUE DROIT DE PAROLES AUX LECTEURS VOUS EST RESERVEES CHER LECTEURS, ALORS PROFITEZ EN POUR FAIRE PARAITRE VOS P.A. OU AUTRE.

## DERNIERE MINUTES :

UNE DERNIERE INFO DE DERRIERE LES FAGOTS, SACHEZ QUE TOTOU, D'AMSTRAD 100% M'A TELEPHONE POUR QUE JE LUI ENVOYE LE NUMERO QUE VOUS AVEZ ENTRE LES MAINS ET NORMALEMENT S'IL L'A RECU A TEMPS, VOUS VOUS VEREZ DANS LE NUMERO 47 DE 100%, ALORS NE LOUPEZ PAS LE PROCHAIN No DE 100% AINSI QUE CELUI DE BONSOIR LA PLANETE QUI PARAITRA VERS LE 10 MARS, ALORS TOUS VOS CRAYONS ET COMMANDES TOUT DE SUITE DE No 4 ...

**BONSOIR LA PLANETE**  
**FANZINE POUR AMSTRAD**



**C.P.C**



**AMSTRAD INFORMATIQUE**



**TREHET- RICHARD**

**45-47 ROUTE DE TOURS**

**14700 FALAISE**

(+5 F AUX FRAIS DE PARTICIPATION DE PORT)

**LE REDACTEUR**