

FANZINE POUR AMSTRAD CPC

464 + / 6128 +

BONSOIR LA PLANETE



SEPTEMBRE 1992



BONJOURS VOUS ME
RECONNAISEZ ? C'EST MOI DROOPY ET JE SUIS
CONTENT DE VOUS PRESENTER MON FANZ' ALLEZ OUVEREZ
VITE POUR DECOUVRIR LES SECRETS QU'IL Y A
A L'INTERIEUR.....

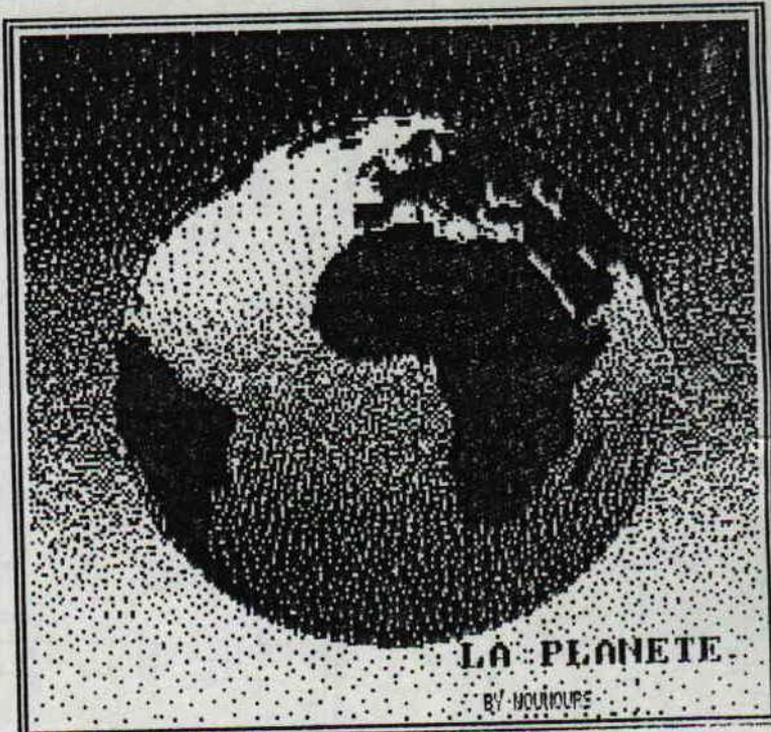
I'M VERY HAPPY

COMME L'INDIQUE LE NUMERO
DU FANZINE ,C'EST LE PREMIER
LES SECRETS QU' IL RENFERME
VAUT BIEN LE DETOURS ALORS
ARRETEZ VOUS ET LISEZ BIEN
MAIS PEUT-ETRE SANS DOUTE L'
AVEZ REMARQUE CE FANZ ' EST
CONSACRE AUX POSSESSEURS DE
6128 + ET 464 +, ET JE SAIS
QU'ILS SONT TRES NOMBREUX..



ALORS AVIS AUX

AMATEURS !

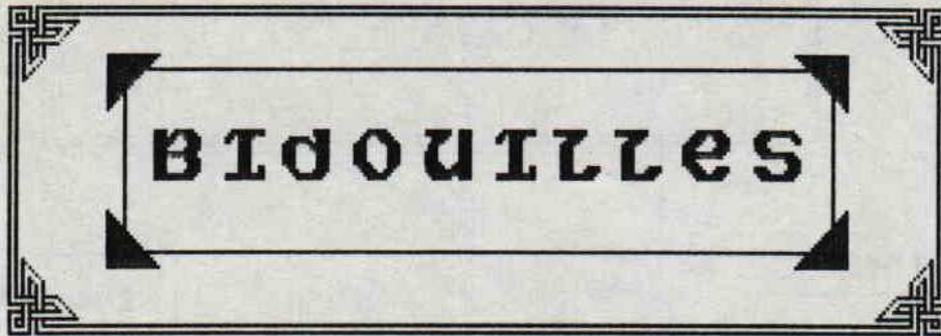


• SOMMAIRE •

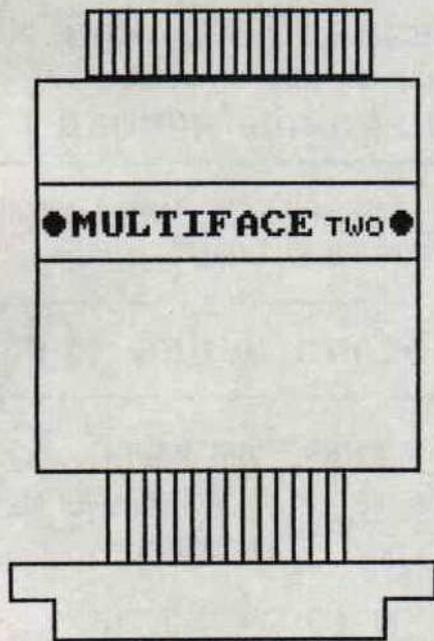
VOUS ETES
TOUJOURS LA
ALORS, VOICI LE
SOMMAIRE .



BIDOUILLES	3
POKES	4
PROGRAMMES BASIC	5
RUBRIQUE JEUX	6
INITIATION.TP	8
PRATIQUE.TP	10
CINEMA	12
DEMO & P.A	13
EPILOGUE	14



LA MULTIFACE TWO .LE COPIEUR



LA MULTIFACE 2 ,FORMIDABLE PETITE BOITE A OCTETS POUR GELER UN PROGRAMME ,LE GELER,LE SAUVEGARDER,ETC...,EST VRAIMENT SUPER!! MEME POUR BIDOUILLER UN JEU OU UN UTILITAIRE COMMERCIAL , ELLE EST NECESSAIRE,MAIS SUR QUELS JEUX UN PEU ANCIEN QUE L'ON PEUT LA MUTIFACE EST DETECTEE LORS DU CHARGEMENT DU JEU QUE L'ON DE SIRE POKER , MAIS QUOI QU'EST CE QUE J'ENTENDS , IL EN A PARMY VOUS QUI NE BIDOUILLE PAS , QUI NE TRAFIQUE PAS LEURS MACHINES MAIS QUEL DELIT!!ALLEZ POUR CETTE FAUTE ALLEZ AU COIN POUR LES AUTRES ET BIEN POURSUIVONT :

_"HEP !! DOCTEUR C'EST QUOI LE REMEDE ALORS !!!!"

_"MINUTE J'Y ARRIVE,SI CELA ARRIVE,ETEINGNEZ VOTRE CPC,BRANCHEZ VOTRE MULTIFACE A VOTRE ORDINATEUR PREFERE PUIS RALLUME LE CA VA TOUT LE MONDE SUI ? QUI A DIT NON ? BON TRES BIEN ON CONTINUE,ENSUITE APPUYEZ SUR LE PETIT BOUTON ROUGE DE LA BOITE ET SON MENU APPARAIT SUR VOTRE ECRAN,MAINTENANT APPUYER SUR LA TOUCHE R (COMME RETURN) ET VOILA ,LANCER VOTRE JEUX ,TOUT VA COMME SUR DES ROULETTES.ON REMERCIE QUI ?? SON DOCTEUR PREFERE BIENSUR ! HEP PARTEZ PAS ,CA FERA 100 F ET NON REMBOURSE..."

ET POUR QUELQUES BIDOUILLES ,TRUCS ET ASTUCES EN PLUS

ON SE SOUVIENT DE L'INSTRUCTION CHR\$(&18) POUR L'INVERSION VIDEO ET BIEN PLUS LA PEINE DE LA TAPER FAITE SIMPLEMENT CONTROL X A L'INTERIEUR DES GUILLEMETS AU DEBUT OU A LA FIN SELON CE QUI EST A METTRE EN INVERSION .

EXEMPLES : PRINT "X LA PHRASE EST EN MODE VIDEO INVERSEE X"
PRINT" SEULE MOT DISC EST MODE INVERSE X DISC X "

GRACE A CETTE PETITE ACTUCE ON PEUT METTRE EN VIDEO INVERSE N'IMPORTE QUELS CARACTERES DANS UNE PHRASE SEUL PROBLEM DE CODES DE CONTROL , IL SEMBLERAIT QUE LORS DE L'IMPRESSION DU LISTING LA LIGNE OU EST CE CODE NE PARAISSE PAS

AUTRE CHOSE SI VOUS VOULEZ REINITIALISER LES COULEUR DE VOTRE ECRAN, FAITES -CALL &BC02 - CA MARCHE TRES BIEN SINON SI VOUS VOULEZ TOUT EFFACER FAITES - CALL &BC14 - ET UN BEAU READY APPARAIT A L'ECRAN .

CONCLUSION

VOILA C'EST DEJA FINI, MAIS NOUS REVIENDRONS ET DONNERONS ENCORE PLUS DE PETITES ASTUCES MAIS CELA,VOUS LE DECOUVRIREZ LA PROCHAINE FOIS

POKES

INTRODUCTION :

POUR CONTINUER SUR NOTRE LANCER VOILA QUELQUES POKES POUR VOUS FALICITER LA VIE DANS LES JEUX, POUR RENDRE LA VIE PLUS BELLE ET POUR VOUS PERMETTRE DE GAGNER PRESQUE A COUPS SUR. BIEN SUR IL VOUS FAUDRA SE SERVIR D'UN EDITEUR DE SECTEURS COMME DISCO OU DU MEME TYPE OU ALORS POSSEDER LA CELEBRE MULTIFACE II , ALORS A TOUS BON POKE ET BONNE VICTOIRE DANS TOUS VOS JEUX.

- COMMENCONS TOUT D'ABORT PAR : **GHOSTBUSTER 2**

RECHERCHEZ AVEC VOTRE EDITEUR FAVORI LES CHAINES SUIVANTES

3D-32-E7-C7 AINSI QUE 3D-32-E8-C7 ET 3D-32-E9-E7

REMPLECEZ 3D PAR 00 GRACE A CELA POUSSUIVEZ LES FANTOMES AVEC DES ARMES A L'INFINI

DICK TRACY

RECHERCHEZ AVEC VOTRE EDITEUR FAVORI LES CHAINES SUIVANTES

28-0D-3D , MODIFIEZ 3D PAR 00. ET VOILA DES VIES A NE PLUS SAVOIR QUAND FAIRE PENDANT TOUTE LA PARTIE

A.M.C 1

RECHERCHEZ AVEC VOTRE EDITEUR FAVORI LES CHAINES SUIVANTES

96-35-20-27-CD-5D REMPLACER 35 PAR 00 :VIES EN INFINITE
3A-4B-42-32-9E-96 REMPLACER 3A-4B-42 PAR 3E-FF-00, PLUS D'ENNEMIS GRACE AUX GRENADES SUPPLEMENTAIRE , VOUS LES DETRUIREZ .

DARKMAN

RECHERCHEZ AVEC VOTRE EDITEUR FAVORI LES CHAINES SUIVANTES

04-8F-3D-32-67 REMPLACER 3D PAR 00 :VIES EN INFINITE

LA MULTIFACE II

ET MAINTENANT , QUELQUES POKES UTILISABLES AVEC LA PETITE BOITE A OCTETS

INFERNAL RUNNER

POKE &62E6,&FF : CECI DONNERA A TOUS JOUEURS DU TEMPS SUPPLEMENTAIRE

INDIANA JONES AND THE LAST CRU

POKE &02B8,&C9 : VIES INFINIES

POKE &0085,&C0 : SUPPRESSION ADVERSAIRES ET CHUT DE ROCHERS

POKE &02B5,&C9 : FOUETS INFINIS

POKE &00A6,&00 : LE HERO EST INVISIBLE QUAND I MONTE SUR LA CORDE

CONCLUSION

C'EST FINI POUR AUJOURD'HUI , VENEZ NOMBREUX ENCORE LA PROCHAINE FOIS, DES POKES A N' EN FINIR VOUS DEVOILERONT COMMENT AVOIR AU FIL DES JEUX, DES VIES, DES ARMES OU TOUT AUTRE CHOSE SUCCEPTIBLE D'AIDER LE MEILLEUR DE JOUEURS. TOUT CELA SERA DANS LE NUMERO A VENIR AVEC BIEN AUTRE CHOSE EN PLUS, POUR VOUS DE INFO, DES ACTUS, DES DERNIERES NOUVELLES DAN TOUTES LES RUBRIQUES A VENIR



INTRODUCTION :

ENCORE UN PEU ET J'ALLAIS OUBLIER DE VOUS PARLER BASIC, CELA AURAIT ETE UN VERITABLE TRAME ENFIN HEUREUSEMENT QUE J'AI DE LA MEMOIRE. CE MOIS CI , JE VOUS PROPOSE 2 UTILITAIRES QUI J'EN SUIS SUR VA RAVIR CERTAIN D'ENTRE VOUS. LE PREMIER ETANT UN PROGRAMME DE CONVERSION D'UN ENTIER EN UN CHIFFRE HEXADE-CIMAL ET LE SECOND UN PETIT EDITEUR MUSICAL POUR FAIRE DE LA SISIC A PARTIR DU CLAVIER.

PRESENTATION : - LE PROGRAMME DE CONVERSION

D'ABORT IL VOUS DEMANDE QUEL NOMBRE, IL FAUT CONVERTIR, PUIS ENTREZ AU CLAVIER UN NOMBRE, RETURN, ET UNE PAGE S'AFFICHE A L'ECRAN VOUS DONNANT LE RESULTAT CONVERTI EN HEXADECIMAL ET EN BINAIRE POUR CEUX A QUI CELA PEUT ETRE UTILE. SIMPLE ET EFFICACE, IL FALLAIT Y PENSER !

♪ - L'EDITEUR MUSICAL ♪

ET MAINTENANT, UN PEU DE MUSIQUE. GRACE AU PETIT PROGRAMME CI-CONTRE VOIRE CPC DEVIENT UN PETIT PIANO SUR LEQUEL VOUS TAPEZ ET ENTENDEZ AUSSITOT LE SON DE LA NOTE DESIREE.

LES TOUCHES A.Z.E.R.T.Y.U. SONT POUR LE DO, RE, MI, FA, SOL, LA, SI ET LES TOUCHES M.L.K.J.H SONT POUR LE DO#, RE#, FA#, SOL#, LA# ; BIENSUR SI L'ENVIE VOUS PREND, VOUS POUVEZ CHANGER LES TOUCHES CITEES AU DESSUS EN EDITANT LES LIGNES 60 - 170 EN REMPLACANT PAR LES LETTRES QUE VOUS VOULEZ...

```

10 ' UTILITAIRE DE CONVERSION
20 ' D'UN ENTIER EN HEXADECIMAL
30 BORDER 0:MODE 1:INK 1,26
40 CLS
50 LOCATE 5,2:PRINT "UTILITAIRE DE CONVERSION"
60 GOSUB 140
70 LOCATE 5,2:PRINT"UTILITAIRE DE CONVERSION"
80 LOCATE 1,10:PRINT"OMBRE " :H:" CONVERTI EN
HEXADECIMAL : "LOCATE 21,12:PRINT" RESULTAT : &
:PRINT HEX$(H)
90 LOCATE 1,20:PRINT"EN BINAIRE " :H:
"=" :PRINT BIN$(H)
100 LOCATE 10,25:PRINT"ENCORE UN
AUTRE NOMBRE (Y/N) ?"
110 IF INKEY$="" THEN 110
120 IF INKEY(43)<>-1 THEN 40
130 IF INKEY(46)<>-1 THEN CLS:END
140 LOCATE 7,15:INPUT"OMBRE A CONVERTIR :",H
150 CLS:GOTO 70

```

```

10 ' editeur musical de base
20 MODE 1:INK 2,3:INK 0,10:PEN 1
30 LOCATE 10,1:PRINT"EDITEUR MUSICAL"
40 LOCATE 2,5:PRINT" on commence a jouer !"
50 t$=INKEY$
60 IF t$="a" THEN t$="a do":t=239:GOTO 190
70 IF t$="n" THEN t$="n do #":t=225:GOTO 190
80 IF t$="z" THEN t$="z re":t=213:GOTO 190
90 IF t$="l" THEN t$="l re #":t=201:GOTO 190
100 IF t$="e" THEN t$="e mi":t=190:GOTO 190
110 IF t$="r" THEN t$="r fa":t=179:GOTO 190
120 IF t$="k" THEN t$="k fa#":t=169:GOTO 190
130 IF t$="t" THEN t$="t sol":t=159:GOTO 190
140 IF t$="j" THEN t$="j sol#":t=150:GOTO 190
150 IF t$="y" THEN t$="y la":t=142:GOTO 190
160 IF t$="h" THEN t$="h la #":t=134:GOTO 190
170 IF t$="u" THEN t$="u si":t=127:GOTO 190
180 GOTO 50
190 PRINT t$
200 SOUND 1,t,25
210 GOTO 50

```

TOUT SUR TOUS LES JEUX

BY DINGO-JEUX

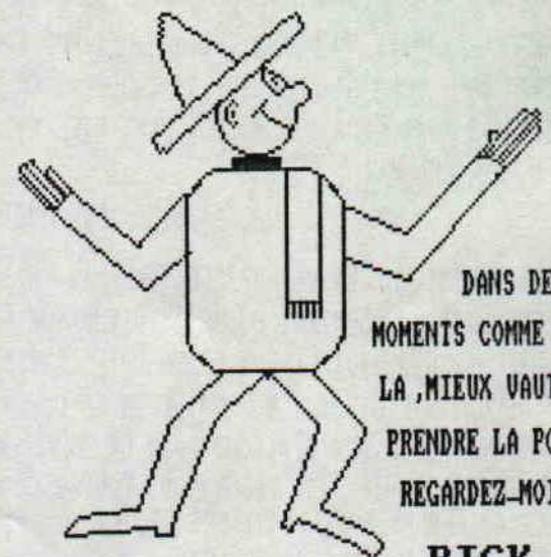
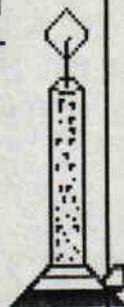
RICK DANGEROUS n°1

JEU: RICK DANGEROUS I

C'EST UN PETIT BONHOMME SYMPATHIQUE QUI NOUS RAPELLE UN PEU INDIANA JONES MAIS EN UN PEU PLUS COMIQUE. EN UN SENS ON POURRAIT DIRE QU'IL LUI RESSEMBLE CAR COMME INDIANA, RICK PART DANS UN MONDE OU TOUS LES PERSONNAGES LUI SONT HOSTILES ET IL NE DOIT COMPTER QUE SUR LUI- MEME (OU PLUTOT SUR VOUS VU QUE VOUS CONDUISEZ LA MANETTE) POUR RESTER EN VIE.

PAUVRE RICK CELA NE VA PAS ETRE CHOSE FACILE POUR LUI CROYEZ - MOI.

ET JE VOUS ASSURE CHERS LECTEURS QUE NOTRE PETIT RICK EST UN SUPER - HEROS INTREPIDE ; COLLECTIONNEUR DE TIMBRES A MI TEMPS . SURVIVRA T IL A SA MISSION QUI NE FAIT QUE COMMENCER DANS LE TEMPLE AZTEQUE. POURQUOI PAS ; INDIANA Y ARRIVERAI BIEN LUI ! ALORS POURQUOI PAS NOTRE PETIT RICK!!! PAR LA SUITE NOTRE AVENTURIER CE LANCE DANS UNE AUTRE AVENTURE QUI SE DERoule DANS UNE TOMBE EGYPTIENNE . (CELA ME FAIT FROID DANS LE DOS). MAIS CE N'EST PAS FINI CAR PAR LA SUITE RICK VA PRENDRE DE NOUVEAUX RISQUES DANS UNE FORTERESSE ENNEMIE.....

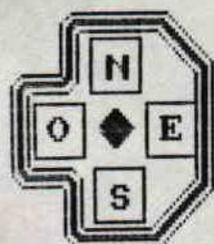


DANS DE GRANDS MOMENTS COMME CELUI LA, MIEUX VAUT SAVOIR PRENDRE LA POSE!!!! REGARDEZ-MOI!!!!!!

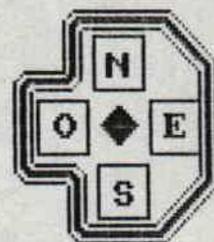
RICK D..

EXPLICATION DU JEU:

ET OUI ! ET MAINTENANT ON VA VOIR (FACON DE PARLER) COMMENT SE DERoule LE JEU. VOUS DEVEZ CHERS LECTEURS LE FAIRE PASSER DANS DES GALERIES SOUTERRAINES POUR CHERCHER LES TIMBRES PRECIEUX, TOUT EN EVITANT OU EN TUANT LES INDIGENES POUR QUE NOTRE AMI RESTE EN VIE. MAIS COMME PIEGES IL N'Y A PAS QUE LES INDIGENES , IL Y A AUSSI LES PIQUES EMPOISONNES, CELA DEMANDE BEAUCOUP D'ATTENTION SUR L'ECRAN CAR A DES MOMENTS, IL VOUS FAUDRA REFLECHIR PAR OU PASSER POUR POURSUIVRE VOTRE CHEMIN JUSQU'A UNE TOMBE EGYPTIENNE. ET QUAND VOUS Y ARRIVerez LES PIEGES SERONT DE PLUS EN PLUS DURE. JE NE VOUS EN DIRAIS PAS PLUS CAR MAINTENANT C'EST A VOUS DE JOUER SI VOUS VOULEZ LE DECOUVRIR.

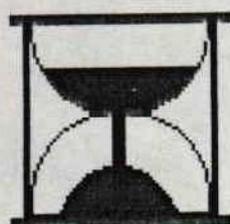


La SECTE NOIRE

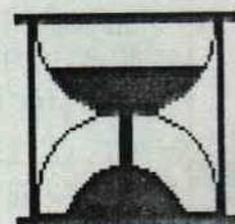


DANS NOTRE RUBRIQUE JEU, JE VOUS PROPOSE DANS LA SERIE DES **AMSTRAD CPC** LA SECTE NOIRE. RIEN QUE PAR LE NOM ON POURRAIT DEVINER L'INTRIGUE MAIS NON CAR JE VAIS VOUS LA CONIER. POUR CELA IL FAUT REMONTER IL Y A LONGTEMPS DEJA, DANS UN PETIT VILLAGE DU PERIGORD NOIR, DES PHENOMENES PLUS QUE BIZARRE AVAIENT PRIS NAISSANCE. ON CONSTATAIT D'ETRANGES DISPARITIONS. ET LES HABITANTS DU VILLAGE D'**ISSEGEAC** VIVAIENT DANS LA PEUR LA PLUS TOTALE. L'ANGOISSE GRANDISSAIT DE JOUR EN JOUR ET LE DOUTE S'INSTALLAIT. ALORS UN JOUR LA POPULATION FIT

APPELE A UN EXORCISTE DE RENOM DU NOM DE **HONORIUS LE GRAND**. APRES MANTIES INCANTATIONS PRISENT DANS SON GRIMOIRE, LE CALME REVINT. AVANT DE PARTIR IL REMIT AUX VILLAGEOIS LE GRIMOIRE ET PARTIT. MAIS VOILA UN JOUR UN HOMME ETRANGE APPARUT AU VILLAGE ET LA TERREUR REVINT. SANS COMPTER QUE LE GRIMOIRE MAGIQUE A DISPARUS. C'EST A VOUS QUE LA TACHE REVIENT DE RECCUPERER LE GRIMOIRE QUELS PERIPLES ALLEZ VOUS VIURE? ALORS LES VOILETS PUIS LES PORIES SE FERMENT ET POUR VOUS L'AVENTURE NE FAIT QUE COMMENCER!!!! MAINTENANT JE VOUS LAISSE LES REMNES.....

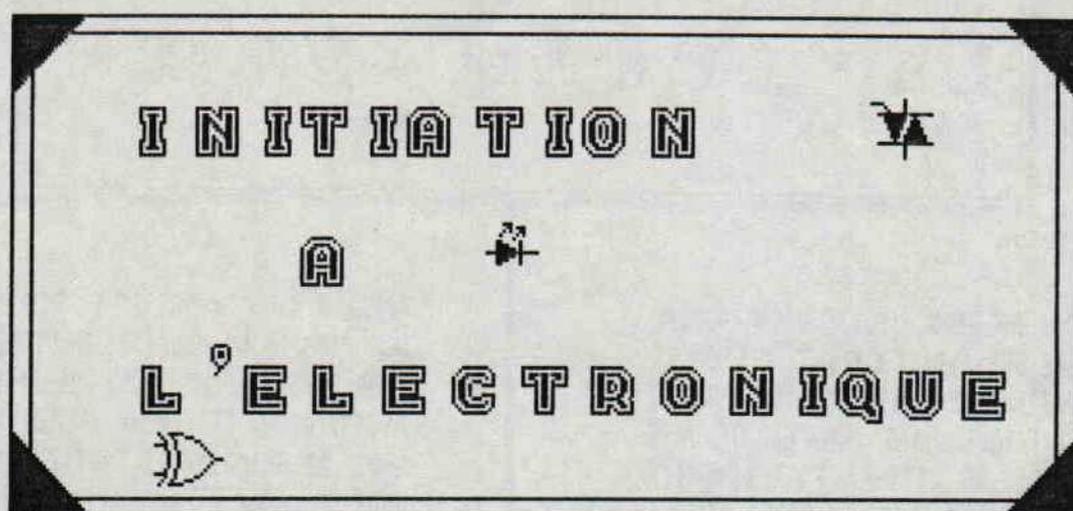


SATAN NOI



SALUT LES JEUNES C'EST ENCORE MOI AVEC UN NOUVEAU JEU A VOUS PRESENTIER. IL S'AGIT DE **SATAN**. BIENSUR POUR CEUX QUI LE CONNAISSENT CELA NE VA PAS LEUR ETRE UNE GRANDE DECOUVRETE. MAIS POUR LES AUTRES ACCROCHEZ - VOUS CELA VA DECOIFFER (FAÇON DE PARLER EXCUSEZ MON LANGUAGE) POUR QUI CELA INTERESSE SACHEZ QUE CE JEU N'EST PAS DIFFICILE MAIS PAS SIMPLE NON PLUS. IL VOUS FAUT VOUS DEBATTRE AVEC LES ESPRIS NOIRS CAR ILS SONT VOS ENNEMIS. QUE JE VOUS EXPLIQUE DANS CETTE AVENTURE VOUS (LES FANAS DE JEU SUR ORDINATEUR) SEREZ UN GUERRIER ALLIE AUX POUVOIRS MAGIQUES QUI FERONT DE VOUS LA SEULE PERSONNE CAPABLE SE RENUOYER **SATAN** DANS LES ENTRAILLES DE L'ENFER.

QUEL BEAU VOYAGE EN PERSPECTIVE, EN PLUS TOUT FRAIS PAYER PAR LA SOCIETE DE TOURISME POUR LES PROFONDEURS. EN PLUS VOUS DEUREZ RECCUPERER TROIS PARCHEMINS MAGIQUES DEFENDUS PAR DE TERRIBLES **TAMLIN** GRACE A CES PARCHEMINS VOUS POURREZ VOUS TRANSFORMER EN MAGE ET ENVOYER SATAN DANS LES ENTRAILLES DE LA TERRE A TOUT JAMAIS. ALORS GRAND AMATEUR DE SENSATION FORTE TOUS A VOS MANETTES ET C'EST PARTI POUR UN TOUR AU ROYAUME DU BIEN ET DU MAL.



INTRODUCTION :

REPRENONS UN PEU NOTRE SOUFLE ET FAISONS UNE PAUSE. VOICI UNE NOUVELLE RUBRIQUE, QUI J'EN SUIS SUR VA VOUS PASSIONNER. L'INITIATION A ELECTRONIQUE. SOUVENT LORSQU'ON AIME L'INFORMATIQUE, ON AIME AUSSI L'ELECTRONIQUE MAIS PEUT-ON EN FAIRE SUR ORDINATEUR ? MAIS OUI ! PUISQUE JE VOUS EN PARLE ! ET PUIS L'OUTILS INFORMATIQUE QU'EST VOTRE CPC EST BOURRE D'ELECTRONIQUE CAR SI VOUS LE DEMONTER (CE QUI EST TRES DECONSEILLER) VOUS TROUVEREZ DES COMPOSANTS COMME DES DIODES OU BIEN DES RESISTANCES, TRANSISTOR ETC... DONC LES DEUX FONT LA PAIRE !

DONC POUR COMMENCER JE VAIS VOUS DONNER UNE PETITE ASTUCE POUR AUGMENTER LE NOMBRE DE TOUCHES DE VOTRE MACHINE ET VOUS PARLER DE LA DIODE QUI EST L'UNIQUE COMPOSANT DE CE MONTAGE. MAIS AU FUR ET MESURE DE NOTRE PROGRESSION ET DES MONTAGES A VENIR JE PARLERAI DES DIFFERENTES PARTICULARITES DE NOS REALISATIONS AINSI QUE DE SES MULTIPLES COMPOSANTS .

AVANT D'ALLER PLUS EN AVANT DANS CE MONDE VOYONS D'ABORD QUELQUES SYMBOLES QUE J'EXPLIQUERAI LE MOMENT VENU LORS DES MONTAGES PROCHAINEMENT ACCOMPLIS.

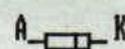
SYMBOLES

LA DIODE :

- SYMBOL GRAPHIQUE



-VUE DE LA DIODE



LA RESISTANCE :

- SYMBOL GRAPHIQUE

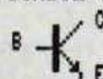


-VUE DE LA RESISTANCE



LE TRANSISTOR :

- SYMBOL GRAPHIQUE



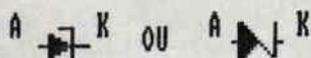
-VUE DU TRANSISTOR



C O M P O S A N T
(suite)

- LA DIODE ZENER

SYMBOL GRAPHIQUE :



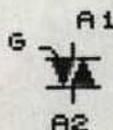
LA DIODE LED

SYMBOL GRAPHIQUE :



LE TRIAC

SYMBOL GRAPHIQUE :



LE POTENTIOMETRE :

SYMBOL GRAPHIQUE :

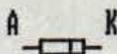


LE CONDENSATEUR :

SYMBOL GRAPHIQUE :



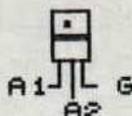
VUE DE LA DIODE ZENER



VUE DE LA DIODE LED



VUE DU TRIAC



VUE DU POTENTIOMETRE



VUE DU CONDENSATEUR



LE CONDENSATEUR CERAMIQUE

SYMBOL GRAPHIQUE :



VUE DU CONDENSATEUR



LE CONDENSATEUR CERAMIQUE N'A PAS DE POLARISATION IL EST DONC NORMAL DE NE PAS TROUVER DE SIGNE - OU + ,ON PEUT LE BRANCHER DANS N'IMPORTE QUELS SENS .

POUR TERMINER CETTE FICHE VOICI QUELQUES SYMBOLS GRAPHIQUE D'INTERRUPTEUR OU DE BOUTONS POUSSOIR .

CONTACT A FERMETURE



CONTACT A OUVERTURE



CONTACT A TROIS POSITION



BOUTON POUSSOIR



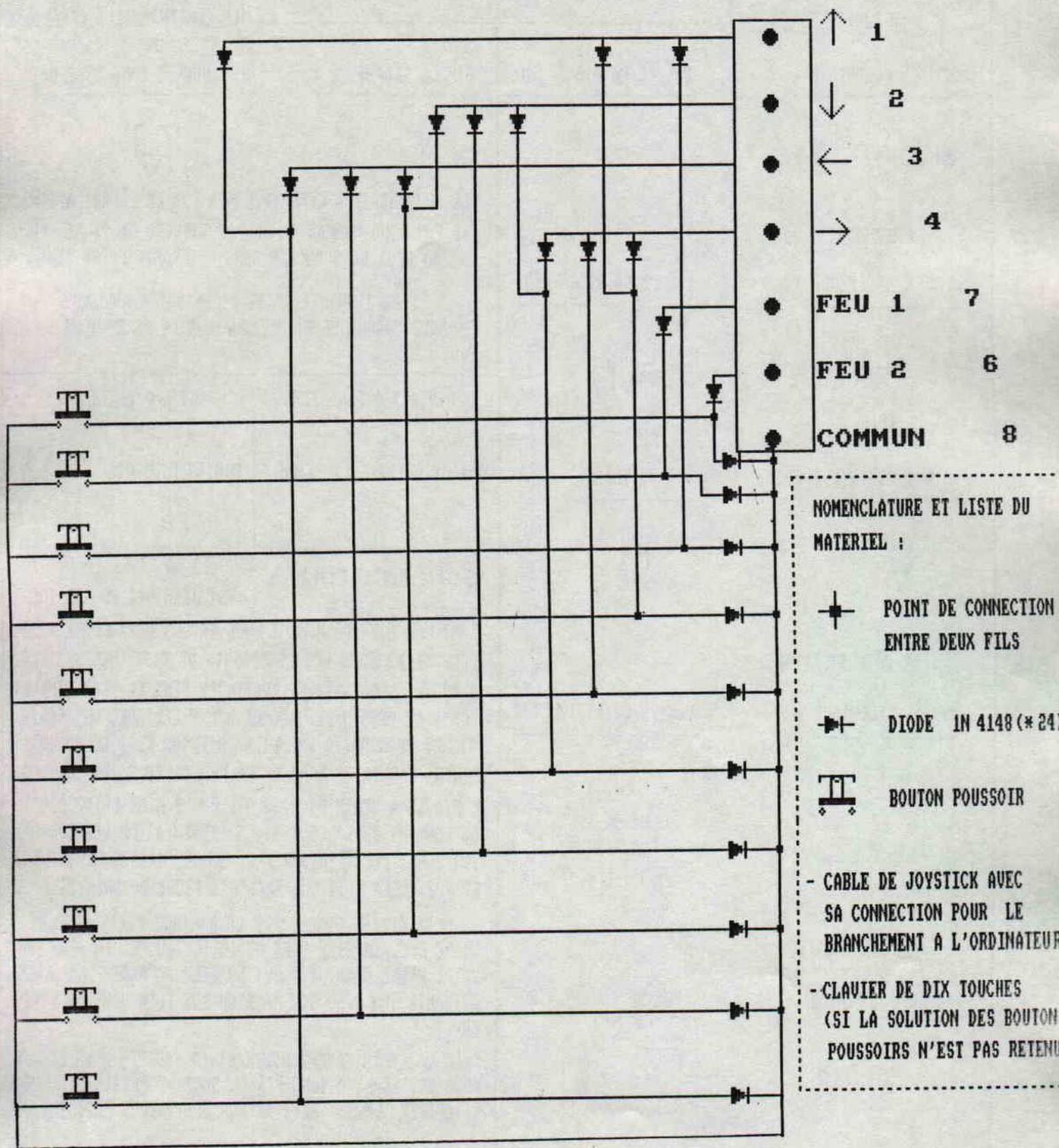
CONCLUSION :

VOILA LA FICHE TECHNIQUE EST TERMINEE POUR L'INSTANT CAR POUR LE MOMENT NOUS SAVONS DEJA COMMENT SE PRESENTENT TOUS LES COMPOSANTS DE BASE NECESSAIRES A TOUTES REALISATIONS PRAIQUES MEME LA PLUS SIMPLE COMME LE DESSIN DE CABLAGE D'UNE LED AVEC UNE RESISTANCE BRANCHER A UNE PILE .BIENSUR LES COMPOSANTS SERONT EXPLIQUES LORS DE LA REALISATION DE CHAQUES MONTAGES A VENIR POUR SAVOIR QUAND MEME LE POURQUOI DU COMMENT DE LA CHOSSES. LA PRESENTATION DES COMPOSANTS EST PEUT-ETRE UN PEUT LONGUE MAIS NECESSAIRE ! ET PUIS CELA FAIT UNE EXELENTE FICHE DOCUMENTAIRE .

NOUS ALLONS DONC PARLE DU MONTAGE PRAIQUE POUR VOTRE CPC.AIMERIEZ VOUS AVOIR 10 TOUCHES EN PLUS SUR VOTRE BELLE MACHINE ? OUI EH BIEN REGARDER LA PAGE SUIVANTE :UN BEAU SCHEMA RIEN QUE POUR VOUS OU PRESQUE !

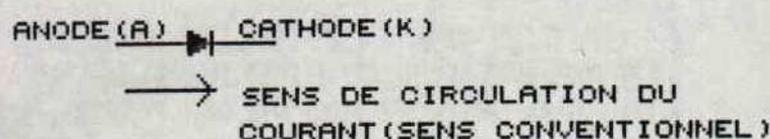
DONC VOILA UN SCHEMA MONTRANT 10 TOUCHES D'UN CLAVIER POUR VOS REALISATIONS PERSONNELLE DE PETITS PROGRAMMES ET AUTRES . MAIS TREVE DE BLA BLA VOYONS PLUTOI

SCHEMA POUR CPC : DETOURNEMENT DE JOYSTICK



LA DIODE

VOICI DONC QUELQUES EXPLICATIONS SUR LA DIODE UTILISER DANS LE MONTAGE .C'EST UN RELATIF RESUME CAR IL EN FAUDRAIT PLUS QUE CES QUELQUES FEUILLES POUR VOUS EXPLIQUEZ LE POURQUOI DU COMMENT DU FONCTION ET DE TOUTES LES CARACTERISTIQUES DE LA DIODE . DONC LA DIODE IN 4148 EST UNE DIODE A JONCTION,CETTE MEME JONCTION A DEUX POLES;LA BORNE POSITIF ET NEGATIVE,ELLE ELLE EST SOIT EN GERMANIUM OU EN SILICIUM ET PEUT ETRE UTILISER POUR REALISER UN DISPOSITIF APPELE DIODE (VOIR SCHEMA)

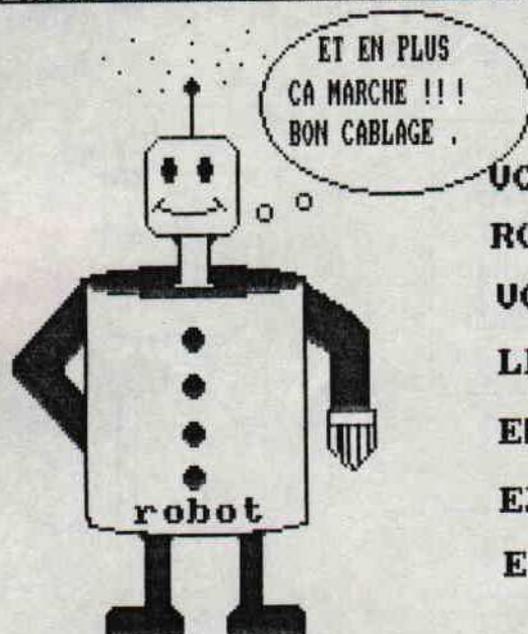


L'ANODE (A) CORRESPOND A LA ZONE POSITIVE DE LA JONCTION ET LA CATHODE (K) A LA ZONE NEGATIVE ;L'EXTREMITÉ (A) NECESSITE UNE TENSION POSITIVE PAR RAPPORT A L'AUTRE EXTREMITÉ (K),CAR SINON,PROBLEM....

NOTE: UN OUBLI CONSIDERABLE S'EST GLISSE PARMIS CES PAGES,LE FAIT EST QUE JE NE VOUS AI PAS DIS COMMENT CONTROLER LES TOUCHES SUPPLEMENTAIRES DONC VOICI : LORSQUE VOUS BRANCHER LE CLAVIER,ON L'INTERROGE PAREIL A UN JOYSTICK,C'EST A DIRE AVEC LA COMMANDE JOY(0) OU JOY(1) SELON OU ON LE CONNECTE. ON PEUT AUSSI INTERROGER LE CLAVIER AVEC INKEY ET LE NO DE TOUCHE APPROPRIEE. VOILA L'ERREUR EST REPARÉ MEME SI LE MANQUE DE PLACE M'EMPECHE D'EN DIRE PLUS.....

LA JONCTION EST OBTENUE PAR LA POSE,SUR UNE PASTILLE DE SEMI-CONDUCTEUR N,D'UNE CERTAINE QUANTITE D'ALUMINIUM OU D'INDIUM;ON CHAUFFE L'ENSEMBLE DE FACON A OBTENIR LA FUSION DE L'ALU OU DE L'INDIUM,ET LA FUSION PARTIELLE DU SEMI-CONDUCTEUR.APRES REFROIDISSEMENT CES CORPS SE SOLIDIFIENT FORMANT AINSI UNE ZONE P POUR L'ALU ET LA JONCTION P.N DANS LA PASTILLE ,LE TOUT EST ENSUITE MIS A L'INTERIEUR D'UN TUBE DE VERRE ET LE CONDUCTEUR EST SOUDE A L'ALU OU A L'INDIUM .PUIS ON REFERME LE VERRE POUR FORMER LE BOITIER DE LA DIODE .IL EXISTE EGALEMENT D' AUTRES PROCEDES DE FABRICATION DES DIODES MAIS JE CROIS QUE POUR AUJOURD'HUIS C'EST AMPLEMENT SUFFISANT CAR J'EN VOIS QUI DORME DEJA ! EH OUI C'EST A VOUS QUE JE PARLE ! ALLEZ ON SE REVEIL !!!

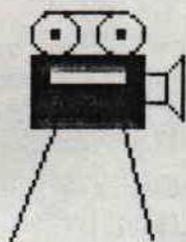
CONCLUSION :



VOICI DONC LA CONCLUSION DE MONSIEUR ROBOT .

VOILA C'EST FINI POUR CETTE FOIS MAIS LE PROCHAIN COUR D'ELECTRONIQUE SERA ENCORE RICHE EN DOCUMENTATION ET EN EXPLICATION ET BIENSUR UN NOUVEAU SCHEMA POUR LES MORDUS D'ELECTRONIQUE

MONSIEUR ROBOT



INTRODUCTION :

VOICI POUR VOUS LA PRESENTATION DE FILMS SORTIS DANS LES SALLES RECEMENT COMME " **BEETHOVEN**" ET " **ARRETE OU MA MERE VA TIRER**" VOYONS D'ABORD LE PREMIER .



BEETHOVEN



NON CE N'EST PAS UN FILM SUR LA VIE DU CELEBRE MUSICIEN DU MEME NOM D'AILLEUR A MON AVIS , ILS N'ONT PAS LE MEME POINT DE VUE MEME S'ILS S'APPELLENT PAREIL , NOTRE BEETHOVEN A NOUS , VOIT LES CHOSES UN PEU PLUS AU RAS DU SOL .

DECRIVONS LE : 85 KILOS, TOUT PLEINS DE POILS, BIEN MUSCLE ET ECHAPPE D'UN CHENIL. EH OUI!!! VOUS AVEZ GAGNEZ, C'EST UN CHIEN OU PLUTOT UN GROS SAINT BERNARD AFFECTUEUX QUI BOULEVERSE LA VIE DE SA FAMILLE ADOPTIVE DANS LAQUELLE IL NE VA PAS ARRETER DE FAIRE DE GROSSES BETISES:

EN BREF : UN FILM PLEIN DE GAGS ET DE FOLIES MAIS AUSSI UNE COMEDIE CHALEUREUSE; A VOIR ABSOLUMENT

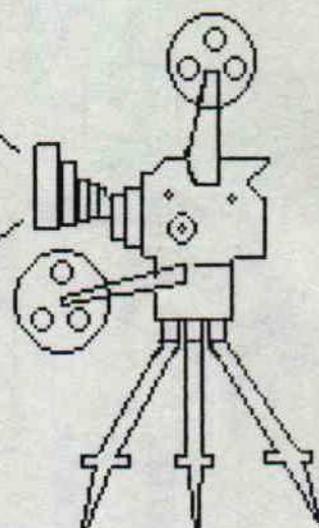
ARRETE OU MA MERE VA TIRER

C'EST FINI, IL NE JOUE PLUS RAMBEAU OU ROCKY, OUI C'EST LUI VOUS AVEZ DEVINE, CETTE FOIS IL JOUE LE ROLE D' UN FILC A LOS ANGELES ET A UNE VIE SANS PROBLEMS, JUSQU'AU JOUR OU LA MERE DU FISTON PRODIGUE DEBARQUE ET CHAMBOULE TOUT DANS LA VIE TRANQUILLE DU PAUVRE FLIC. PUIS A SA MANIERE, SA MERE QUI NE RESTE PAS EN PLACE AIDE SON FILS DANS UNE ENQUETE DIFFICILE MAIS SANS CAUSER QUELQUES BAVURES OU BETISES QUI METTENT SANS LE VOULOIR DANS L'EMBARAS SON FISTON.

EN BREF :

UNE COMEDIE POLICIERE QUI NE MANQUE PAS DE PIQUANTS NI DE SOURIRES, UN FILM A VOIR SI ON A LE TEMPS SINON VOUS IREZ VOIR AUTRE CHOSES .

VOILA, C'EST FINI POUR CETTE FOIS, LA PROCHAINE SERA POUR D'AUTRES GRANDS DU CINEMA
SALUT



DEMO

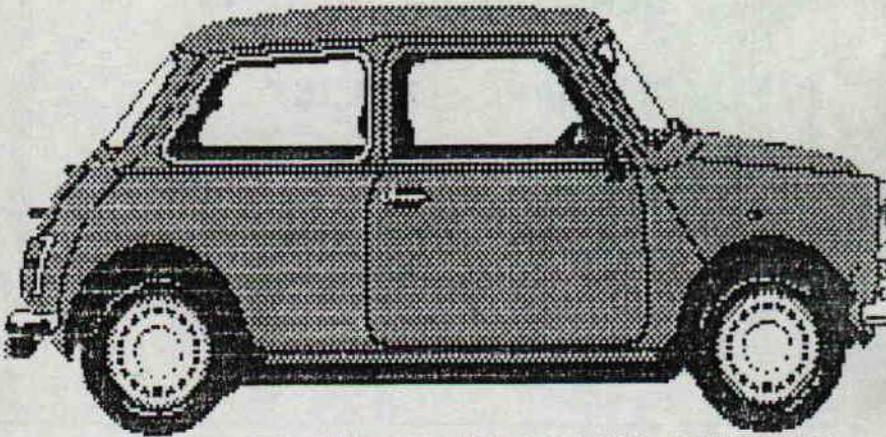
POUR NOTRE DERNIERE PAGE VOICI UN APPERCU DE CE QU'ON PEUT FAIRE AVEC OXFORD PAO . DES CADRES , DES FONTES, C'EST A DIRE LE STYLE DE L'ECRITURE LA GRANDEUR .DU GRAPHISME COMME LA PLANTE CARNIVORE DANS SON POT DE FLEURS, DES ICONES QUE L'ON PEUT FACILEMENT REDEFINIR COMME PAR EXEMPLE  OU COMME  . FAITES DES RECTANGLES, DES DES CERCLES , DES LOSANGES QUE VOUS POUVEZ DIMINUER OU AGRANDIR SELON VOTRE CHOIX . VOICI ENCORE UN APPERCU DE CE QUE L'ON PEUT FAIRE AVEC OXFORD AVEC SE DESSIN . REGARDEZ CE PETIT BIJOUX MIEUX QUE REELLE CETTE VOITURE EST SPLENDEIDE ET ET CE N'EST PAS TOUT OXFORD MAITRISE AUSSI BIEN L'IMPRESSION QUE BIENSUR LE GRAPHISME MAIS CELA ON VIENT DE LE DECOUVRIR. VRAIMENT OXFORD EST A AVOIR ABSOLUMENT MEME S'IL N'EST PLUS COMMERCIALISE, IL FAUT LE TROUVER .

All titles by 5 Hargreaves except - Dream Machine (Hargreaves/Bland)		1985	1 MAD MARCH HARE
- Bodywork, Toe knee & Jack (Hargreaves/Holmes/Bland/Quinn)		1984	2 BANANA BOAT
- Windjammer (Quinn) - Ron & Maggie, Getting Married (Hargreaves/Holmes)		1984	3 THE BALLAD OF RON & MAGGIE
Hogweed: Keyboards/Computers/Vocals/Saxophone/Drums		1987	4 GETTING MARRIED
Richard Bland: Guitars/Vocals/Computers		1982	5 BODYWORK
Amy Quinn: Drums/Keyboards		1985	6 TOE KNEE & JACK
Nick Holmes: Bass/Guitar/Vocals		1984	7 ASYLUM
All titles		1983	
Produced and engineered by HAMISH McBRIE			



PETITES ANNONCES

LA REDACTION DE BONSOIR LA PLANETE RECHERCHE ,CONTACTS POUR PEUT-ETRE ACCUEILLIR TOUTES PERSONNES VOULANT PARTICIPER AU FANZ'POUR APPORTER IDEES SUPPLEMENTAIRES, ECRANS, TRUCS OU BIDOUILLES, PROGRAMMES BASICS OU EN ASSEMBLEUR SELON VOTRE CHOIX... EN BREF POUR AUGMENTER LA TAILLE ET L'ENVERGURE DU FANZ', POUR CELA TRES ECRIVEZ A LA REDAC QUI VOUS REPOND IMMEDIATEMENT



LA MINI VOITURE D'HIER



EPILOGUE



ET VOILA DEJA ARRIVE A LA FIN CE NUMERO DE CE MOI CI .
C'EST PROMIS LE MOI PROCHAIN VOUS AUREZ ENCORE PLUS
DE PETIT PROGRAMME BASIC DE TRUCS ET BIDOUILLES ET
BIEN SUR SANS OUBLIER LA NOUVELLE RUBRIQUE SUR L'EL-
ECTRONIQUE SUR CPC. A NOTER QUE CETTE RUBRIQUE OFFRIRA
A NOS CHER LECTEURS QUI JE L'ESPERE SERONT NOMBREUX
DE MULTIPLES EXPLICATIONS ET MONTAGES A REALISER SOI
MEME SERONT DE PLUS EN PLUS COMPLEXE AU COURS DE NO-
TRE EVOLUTION DANS LE TEMPS .

MAIS VOUS SUREMENT VOUS DEMANDER , "C'EST BIEN JOLI
TOUT CA MAIS OU EST - QUE J'ENVOIE MA COMMANDE MOI !"
ET IL FAUDRAI TOUT DE MEME QUE JE VOUS DONNE L'ADR -
ESSE POUR QUE VOUS PUISSIEZ ME DEMANDER DE VOUS
FAIRE PARVENIR CE PRECIEUX DOCUMENT QUI VOUS AIDERA
DANS TOUTES VOS EXPERIMENTATIONS PRESENTES ET FUTURES
DONC LA VOICI, LA VOILA CETTE ADRESSE QUE VOUS ATTENDEZ
SI FIEVREUSEMENT !

BONSOIR LA PLANETE

RICHARD TREHET

45 - 47 ROUTE DE TOURS

14700 FALAISE

MAIS N'OUBLIEZ SURTOUT PAS POUR
RECEVOIR CE FANZ' DE METTRE 5 F
POUR LES FRAIS DE PORT, ET OUI
JE SAIS , VOUS VOUS DITES QUOI !
5 FRANCS ! MAIS MEME SI JE LE
FAIS GRATUITEMENT, LA POSTE ELLE ,
N'ENVOIE PAS LE COURRIER GRATOS...
DOMMAGE.....

CONFIDENCE DE LA REDAC'

POUR FINIR JE VOUS DEMANDERAI , DE NE
PAS TROP JUGER CE PREMIER NUMERO TROP
DUREMENT CAR IL FAUT QU'IL EN EST D'
AUTRE, ALORS DEFECHER - VOUS DE PREN-
DRE VOTRE STYLO POUR COMMANDER LE
PROCHAIN No CAR IL SERA ENCORE PLUS
RICHE DE TRUCS ET D'INFOS, ALORS TOUS
A VOS CRAYONS .

VITE COURONT
COMMANDER LE PROCHAIN
NUMERO

